

# OD KULTURY ‘TYLKO DO ODCZYTU’<sup>1</sup> DO KULTURY KREATYWNOŚCI

## YouTube jako medium demokratyzujące przestrzeń współczesnej twórczości audiowizualnej

MARTA MAJOREK

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej w Krakowskiej Akademii im. A. Frycza  
Modrzewskiego

### ABSTRACT

#### From the ‘Read Only’ Culture to the Creativity Culture. YouTube as a Medium Democratizing the Space of Contemporary Audiovisual Production

The role of YouTube, a new medium, in democratization of the audiovisual area is presented in this paper. Freedom and the large availability for users, both in case of access to resources and posting any video content, causes a dramatic minimization of the gap between professional and amateur producers. It is worth to answer the question whether this trend is stable and whether the online community, actively using YouTube, will continue to follow this liberal path, or whether a new trend, quite opposite and aimed to reduce this lawlessness, will emerge. Is it, therefore, an attack on a democratic idea of the portal and its creative role, or a natural effort to improve the quality of the resources of this giant television network? This article aims to answer these and many other questions that arise from the development of this medium.

**Keywords:** culture, media, YouTube, creativity, democratization

---

<sup>1</sup> Termin ten przywołuje niejednokrotnie Lawrence Lessig, zarówno w swoich artykułach naukowych, jak i opracowaniach. Dość obszernie wypowiadał się w na ten temat w trakcie wykładu pod tytułem *Laws that choke creativity*, poświęconego zagadnieniom praw autorskich, wygłoszonego na spotkaniu organizowanym przez portal TED. Wskazywał tam, iż praktycznie cały XX wiek był przykładem panowania i rozwoju *read only culture*. Zob. [http://www.ted.com/talks/larry\\_lessig\\_says\\_the\\_law\\_is\\_strangling\\_creativity.html](http://www.ted.com/talks/larry_lessig_says_the_law_is_strangling_creativity.html) (dostęp: 20.10.2012).

✉ Adres do korespondencji: Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej w Krakowskiej Akademii im. A. Frycza Modrzewskiego, ul. G. Herlinga-Grudzińskiego 1, 30-705 Kraków; [marta.majorek@gmail.com](mailto:marta.majorek@gmail.com)

## *Wprowadzenie*

Nie będzie odkrywcze stwierdzenie, że współcześnie żyjemy w kulturze spektaklu i nie bezzasadne jest wrażenie, iż spektakl ten zaczyna się rozciągać na niemal wszystkie sfery naszej egzystencji. Trudno oczekiwać, że nagle postanowimy się odłączyć od środków masowej komunikacji, jesteśmy bowiem z nimi niemal w pełni zintegrowani. Proces nie zachodził jednak w sposób nagły. Już w latach sześćdziesiątych określano ówczesną kulturę mianem kultury spektaklu, w której ten właśnie element odgrywać zaczął istotną, o ile nie główną rolę. Argumentowano, iż wszechobecny spektakl zaczął dominować nad życiem i rozwojem jednostek, wskazywano, że odpowiadał za kreowanie fałszywej świadomości i pseudoświata<sup>2</sup>.

Współcześnie jesteśmy otoczeni jeszcze większą ilością obrazów, które wkraczają w niemal wszystkie sfery życia, otaczają nas zewsząd, dostępne są bowiem coraz bardziej wyszukane narzędzia, służące jako przekaźnik ruchomego obrazu. Z jednej strony mamy do dyspozycji coraz większe ekrany telewizorów, z drugiej niemal bezustannie towarzyszy nam zminiaturyzowany sprzęt. Niemalże nie wyobrażamy sobie życia bez telefonów komórkowych, które są jednocześnie przekaźnikami w dostarczaniu nam coraz to szerszych możliwości rozrywki.

Jesteśmy zatem nieustannie zabawiani, ale przemiany w tym obszarze były i są znaczące. Przede wszystkim zaszła istotna zmiana dostarczycieli tejże rozrywki, albowiem nie można już porównywać świata końca lat sześćdziesiątych z aktualnymi możliwościami, jakie zyskujemy dzięki dostępowi do narzędzi interaktywnych. Interaktywność i partycypacja to cechy, które odróżniają wizję Deborda od współczesnej rzeczywistości. Poddamy je analizie w niniejszym tekście.

W badanym obszarze zauważyć można poważny rozdźwięk. Z jednej strony mamy do czynienia z postępującą demokratyzacją trybu zamieszczania treści, zwiększoną wolnością przepływu myśli i idei, przestrzenią, która staje się coraz obszerniejszym polem dla wyrażania sprzeciwu wobec różnorodnych represyjnych praktyk<sup>3</sup>. Ale mamy też do czynienia z szeregiem negatywnych elementów, na pierwszy rzut oka nie zawsze dostrzegalnych. Goszcząc w wirtualnej przestrzeni, natrafiamy na niechciane reklamy<sup>4</sup>, wdzierające się w pole naszego wzroku portale o niskiej zawartości treściowej, aczkolwiek kuszące nas atrakcyjnością i obietnicą wyjątkowej, niepowtarzalnej rozrywki. W wirtualnej przestrzeni mamy zatem do czynienia nie tylko z pozytywnymi przejawami partycypacji w sieci, ale jesteśmy także, w pewnym wymiarze, uczestnikami destruktywnego spektaklu

<sup>2</sup> Zob. G. Debord: *Spółczesność spektaklu*, Gdańsk 1998.

<sup>3</sup> E. Clark: What Good is the 'You' in YouTube? *Cyberspectacle and Subjectivity*, *Georgetown University's peer-reviewed Journal of Communication, Culture & Technology (CCT)* 2008, vol. IX, nr 1, s. 1.

<sup>4</sup> Zob. G. Kovacs: *Tracking the trackers*, [http://www.ted.com/talks/lang/en/gary\\_kovacs\\_tracking\\_the\\_trackers.html](http://www.ted.com/talks/lang/en/gary_kovacs_tracking_the_trackers.html) (dostęp: 5.11.2012).

rodem z wizji Deborda, z wszechogarniającymi ludzką percepcję, kuszącymi wyjątkowością, wirtualnymi miejscami rozrywki na czele<sup>5</sup>.

Zatem kolejnym elementem wartym rozważenia jest kwestia jakości treści zamieszczanej w internecie, ze szczególnym uwzględnieniem treści dostępnych na portalu YouTube. Nie będziemy się skupiać na treściach jawnie szkodliwych – chodzi o rozważenie, czy możliwość swobodnego zamieszczania tworzonych filmów jedynie wzbogaca doświadczenie ich twórców i odbiorców, czy też prowadzi do znaczącego i sukcesywnego obniżenia jakości tych powszechnie dostępnych, amatorskich produkcji.

Zapewne od razu odpowiedzieć można, iż obie tezy są uprawnione, lecz wypadaloby odpowiedzieć na pytanie, w jakim kierunku zmierzamy, czy chodzi o absolutną demokratyzację przekazu, czy też zależy nam na wzbogacaniu naszego dorobku kulturowego, który przekażemy kolejnym pokoleniom. Co więcej, istotne z tego punktu widzenia jest zwrócenie uwagi na fakt, iż YouTube, początkowo narzędzie typowo rozrywkowe, zyskiwać zaczyna nowy wymiar, staje się portalem, którego zawartość bywa coraz częściej przedmiotem analizy rozmaitych naukowych opracowań<sup>6</sup>. Będziemy rozważać powyższe kwestie, a zacząć wypada od fenomenu współczesnej kultury partycypacji, którą można obecnie próbować określać już nieco innym mianem, a mianowicie kultury kreatywności.

### *Remix vs „kultura tylko do odczytu”. W stronę kreowania nowej jakości*

Kluczem do rozważań o nowym wymiarze kultury i miejscu, jakie zajmować będą w niej amatorskie produkcje, jest obserwacja współczesnych procesów. Amatorskie treści zamieszczane na portalu YouTube, niezależnie od ich tematyki i celu zamieszczenia, można z grubsza podzielić na te oryginalne i te, które są wynikiem zespolenia kilku elementów, stanowiących do tej pory odrębnie istniejące treści.

Coraz częściej mamy zatem do czynienia z czynnościami, których celem jest nie tyle wykreowanie treści innowacyjnej, co przetwarzanie treści już istniejącej. Usieciowione środowisko stanowi doskonałą przestrzeń dla działań, w wyniku których dochodzi do gromadzenia i łączenia dokonań wielu osób<sup>7</sup>.

Autorem, który przypisuje temu zjawisku istotną rolę we współczesnych przemianach kulturowych, jest L. Lessig, twórca poczytnej książki „Remix. Making

<sup>5</sup> E. Clark: What Good..., jw., s. 1.

<sup>6</sup> Chodzi tutaj przykładowo o szereg opracowań, w których autorzy analizują zagadnienia związane bezpośrednio i pośrednio z portalem YouTube, przywoływanych na łamach niniejszego artykułu.

<sup>7</sup> M. du Vall: Obywatelski hacking jako implikator zmian społecznych w XXI wieku, [w:] M. Marczevska-Rytko (red.): Demokracja elektroniczna: kontrowersje i dylematy, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej (w druku).

Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy”<sup>8</sup>. Wskazuje on na zjawisko remiksu jako na istotę funkcjonującej obecnie kultury<sup>9</sup>. Oczywiście remiks nie jest jedynym wyznacznikiem, który wart jest przywołania, niemniej cechuje on różnorodne dziedziny kultury: muzykę, sztukę, film, literaturę, a ponadto także prawo, ekonomię<sup>10</sup> i szeroko pojmowaną twórczość naukową. Jest to poniekąd potwierdzenie założenia, iż współcześnie mamy do czynienia z fenomenem ucieleśniającym podstawowe wartości społeczeństwa sieciowego, jakimi są: pasja i wolność (także wolność tworzenia), otwartość, aktywność i kreatywność<sup>11</sup>.

Do tworzenia dzieł naukowych używamy przecież języka – w tym języka codziennego, wraz z pojęciami, które zostały poddane procesowi operacjonalizacji, po to, by nadać im odpowiednie znaczenie, aby mogły adekwatnie opisywać analizowany przez badacza wycinek rzeczywistości.

To, co nazywamy pisaniem, to oczywisty, techniczny proces przenoszenia na papier myśli, proces, w którym jednostka ludzka otrzymuje możliwość – czy nawet więcej, wolność – tworzenia, swobodnego wyrażania siebie i swojego myślenia, co zasadniczo wiąże się z pierwszą, wolnościową generacją praw człowieka<sup>12</sup>. Choć spojrzenie na to, co nazywamy pisaniem, także zmienia współcześnie swoje znaczenie, albowiem okazuje się, że operujemy kategoriami, które zyskują nowy wymiar. Jeśli mówimy o wolności ekspresji jako o podstawowym prawie jednostki, powinniśmy zrozumieć, że współcześnie młodzież, posiadająca dostęp do nowych technologii, uważać będzie, iż pisanie tekstowe jest jedynie jedną (i wcale nie najbardziej interesującą) z form komunikowania. Komunikować się można bowiem na wiele rozmaitych sposobów, używając do wyrażania swych idei obrazów i dźwięków<sup>13</sup>.

Kolejną interesującą kwestią jest zagadnienie twórczości naukowej. Często-kroć naszą rolą jest nauczanie, w jaki sposób twórczość piśmiennicza, zwłaszcza ta o znamionach naukowości, powinna wyglądać. Zwracamy wtedy uwagę na podawanie przez autora odwołań do źródeł, z których korzystał. Nie jest też przyjęte pozyskiwanie zgody na umieszczenie cytowanej treści w tworzonym przez nas dziele<sup>14</sup>. Taka praktyka i prawne obostrzenie, wymagające przy cytowaniu każdorazowej akceptacji autora, zapewne nie spotkałyby się z pozytywnym przyjęciem i hamowałyby rozwój nauki.

Ludzie nauki zazwyczaj nie prowadzą dogłębnej refleksji nad źródłami swej twórczości, ponieważ opanowali metodologiczny warsztat, który stał się dla nich

<sup>8</sup> L. Lessig: *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, London 2008.

<sup>9</sup> Tamże, s. 14.

<sup>10</sup> A. Nacher: *Remiks i mashup – o niełatwym współbrzmieniu dwóch cyberkulturowych metafor*, *Przegląd Kulturoznawczy* 2011, nr 1 (9), s. 77.

<sup>11</sup> M. du Vall: *Obywatelski hacking...*, jw.

<sup>12</sup> Zob. np. K. Vasak: *For the third generation of human rights: the rights of solidarity*, Inaugural Lecture to the Tenth Study Session of the International Institute of Human Rights, Strasbourg 2, 1979.

<sup>13</sup> R. Koman: *Remixing Culture: An Interview with Lawrence Lessig*, <http://www.oreillynet.com/pub/a/policy/2005/02/24/lessig.html> (dostęp: 6.09.2012).

<sup>14</sup> L. Lessig: *Remix...*, jw., s. 54.

oczywisty. Nie budzi zatem wątpliwości korzystanie z rozmaitych dzieł (pod warunkiem zamieszczenia odwołania) i wytwarzanie tym sposobem nowej jakości. Nie sposób wyobrazić sobie dzieła naukowego, w którym autor nie przywoływałby szeregu źródeł, a zatem być może (nieco upraszczając) i naukowiec tworzy remiks, to jest „remiksuje” zebrane materiały i nie jest to nic nadzwyczajnego czy zaskakującego.

Remiks jest jednak tylko jednym z przejawów tak zwanej „kultury do zapisu i odczytu”, jak ją nazywa autorka analizująca zjawisko remiksu, czyli – za terminem przywoływanym przez Lessiga – *read-write culture*<sup>15</sup>. Pojęcie to jest niewątpliwie terminem pojemnym, można w jego ramach umieścić różnorodną działalność zarówno artystyczną (w szczególności z obszaru audiowizualnego), jak i w obszarze szeroko pojmowanej kultury popularnej<sup>16</sup>. Niektórzy również wskazywać będą, że formą współczesnej sieciowej aktywności w obszarze twórczości kulturalnej nie tyle jest remiks, ponieważ określenie to jest właściwe dla kultury przedinternetowej, ale tak zwany *mashup*<sup>17</sup>.

Określenie to może być odpowiedniejsze dla cyberkultury, ponieważ pochodzi ze słownika informatycznego. Sieciowy *mashup* to internetowe aplikacje, które wykreowane zostały przez połączenie zawartości treściowej, prezentacji lub też funkcjonalności danych aplikacji rodem z różnorodnych źródeł sieciowych. Celem, jaki przyświeca łączeniu tych wszystkich funkcji, jest osiągnięcie wartości dodanej, która wyraża się w stworzeniu bardziej pożytecznych serwisów i aplikacji<sup>18</sup>. Patrząc z punktu widzenia użytkownika sieci, zostaje on wyposażony w narzędzie, które pozwala mu na integrowanie zamieszczanych treści w prosty sposób, a co za tym idzie, tworzenie nowej treści.

Wynika z tego, że *mashup* może być rozpatrywany jako termin zbliżony znaczeniowo do remiksu, jednakowoż istnieje podstawowa różnica: treści tworzone w wyniku zastosowania techniki *mashupu* wyraźnie odsyłają odbiorcę wprost do źródła. Jeśli *mashup* będziemy rozpatrywać w kategoriach twórczości, swego rodzaju działalności kulturowej, stanowić on będzie odzwierciedlenie zespolonych, aczkolwiek nieprzekształconych elementów mediosfery<sup>19</sup>.

Ideą remiksu nie jest pozostawienie fragmentu wykorzystywanej treści w formie niezmienionej, nie chodzi także o intencjonalne odcięcie remiksowanej treści od źródła. Choć jedna z popularniejszych definicji remiksu (co prawda odnosząca się głównie do sfery twórczości muzycznej) wskazuje, iż remiks „to alternatywny

<sup>15</sup> Tamże, s. 28.

<sup>16</sup> A. Nacher: Remiks i mashup..., jw., s. 77.

<sup>17</sup> W podstawowej definicji informatycznej mashupy to strony internetowe zdolne do integrowania dynamicznie zmieniających się fragmentów informacji z całkowicie różnych źródeł i integrowania ich w całość, która z kolei zdolna jest do dalszego przetwarzania zgodnie ze zmieniającymi się danymi, zob. E.J. Malone: What Web 2.0 Can Teach Us about Learning, *Chronicle of Higher Education* 2007, vol. 53, nr 18, s. B26.

<sup>18</sup> J. Yu, B. Benatallah, F. Casati, F. Daniel: Understanding Mashup Development and its Differences with Traditional Integration, *Internet Computing IEEE* 2008, vol. 12, nr 5, s. 44.

<sup>19</sup> A. Nacher: Remix i mashup..., jw., s. 78.

miks nagranych piosenek, różniący się od oryginału, polegający na rozdzielaniu poszczególnych komponentów i instrumentarium danego utworu w celu utworzenia czegoś, co brzmi zupełnie inaczej<sup>20</sup>, wydaje się, że jest wprost przeciwnie, że właśnie zachowanie łączności z owym źródłem daje możliwość osiągnięcia większej popularności, a niekiedy komercyjnego sukcesu.

Niejednokrotnie mamy jednak do czynienia z zatarciem łączności ze źródłem, z niemożnością odtworzenia czy wskazania treści, które stały się pierwowzorem dla danego wytworu. Czy jednak należy oceniać to negatywnie, czy w tym wypadku tak istotna jest wiedza o treściach, stanowiących podstawę wytworzonego utworu? Odpowiedź nie jest jednoznaczna. Z jednej strony cieszymy się, że powstaje nowe dzieło, że twórczość jest żywa, ciągle się rozwija, a remiks stanowi podwalinę dla nowej kulturowej wartości. Z drugiej jednak strony musimy zważać na prawa autorskie należne właścicielom remiksowanych utworów.

Dla potrzeb tej analizy szczegółowe rozdzielanie *mashup* i remiksu nie wydaje się zasadne. Mimo powyżej zarysowanych różnic remiks jest chyba kategorią pojemniejszą, a co więcej, nadal przystającą do wszechobecnego cyberświata, pomimo iż zasadniczo wywodzi się z minionej epoki. Podobnie uważają M. Knobel i C. Lankshear, klasyfikując *mashup* jako podkategorię remiksu<sup>21</sup>.

Wróćmy w tym miejscu do kwestii ewolucji dzisiejszej kultury. Dlaczego tak istotne jest to, co dzieje się obecnie, dlaczego mówimy o tak poważnej zmianie?

Nierzadko przywoływany jest przykład Johna Philipa Sousy<sup>22</sup>, który nadał swej podróży do stolicy Stanów Zjednoczonych konkretny cel. W roku 1906 przerażony otaczającymi go zmianami udał się z wizytą do władz państwowych, by poinformować je o diabelskim wynalazku, jakim są „maszyny gadające”. Zaznaczył, że za ich przyczyną zrujnowany zostanie rozwój muzyki w USA.

Kiedy byłem chłopcem, przed każdym domem w letnie wieczory można było znaleźć młodych ludzi, którzy wspólnie śpiewali zarówno współczesne, jak i stare piosenki. Dziś słyhać tylko te piekielne maszyny dzień i noc. Nie będziemy doświadczać już śpiewu. Śpiew ludzki zostanie wyeliminowany poprzez proces ewolucji, jak niegdyś stało się z ogonem u człowieka, który zniknął, gdy człowiek wykształcił się z małpy<sup>23</sup>.

I rzeczywiście, trudno sobie wyobrazić powstanie wybitnych dzieł bez tego typu naturalnej ludzkiej aktywności.

Każdy, kto choć trochę interesuje się muzyką, wie, iż naturalną skłonnością osoby muzykującej (wykonawcy amatora) jest improwizacja albo, uściślając (gdyż improwizacja także ograniczona jest pewną formą), tworzenie muzyki in-

<sup>20</sup> M. Knobel, C. Lankshear: Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization, *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 2008, vol. 52, nr 1, s. 22 (tłum. M. Majorek).

<sup>21</sup> Tamże, s. 23.

<sup>22</sup> John Philip Sousa (1854–1932), amerykański kompozytor i dyrygent.

<sup>23</sup> L. Lessig: Remix..., jw., s. 24–25.

tuicyjnej<sup>24</sup>. Wykonawca zatem, odtwarzając melodię, stara się nierzadko dodać coś od siebie, przekształcić frazę zgodnie ze swoimi preferencjami, co dzieje się w sposób spontaniczny i naturalny. Nie znając odpowiedniej formy, nie będąc wykształconym w teorii formy i zasadach harmonii, dodaje coś od siebie w sposób instynktowny. Twórca taki, przeważnie pozbawiony możliwości zapisu i masowego rozpowszechniania, może jedynie liczyć na przechwycenie swojego motywu, owej, wcześniej już wspomnianej, wartości dodanej, przez współwykonawcę bądź kogoś, kto potrafi wpasować dany motyw w odpowiednią formę. W taki sposób oryginalny ludowy śpiew stawał się podstawą arcydzieł, którymi zachwycają się współcześni miłośnicy muzyki klasycznej.

Mamy do czynienia z momentem, który daje nam możliwość powrotu do tego typu kultury. To, z czym mieliśmy dotąd do czynienia, to kultura bazująca na odczycie, przyswajaniu jednostronnego przekazu. Lessig nazywa ją kulturą tylko do odczytu, czyli *read-only culture*<sup>25</sup>. Nie jest jednak tak, że mamy do czynienia z zanikiem tego typu formy przekazu, wprost przeciwnie, wydaje się, iż ma się ona nadal doskonale. Niemal cały XX wiek był epoką triumfu tej właśnie formy, a wszystkie tzw. „stare media” mimo coraz większej interaktywności stanowią nadal egzemplifikację kultury „tylko do odczytu”.

Nawiązując do zasadniczego podziału na poziomy kultury (ludowa, masowa, wysoka), można się doszukiwać analogii między twórczością ludową a współczesną amatorską twórczością bazującą na nowych technologiach. Należy jednak zadać sobie pytanie, w jakiej mierze zjawiska te można ze sobą utożsamiać. Tradycyjnie pojmowana twórczość ludowa wiąże się nierozzerwalnie z konkretnym terytorium, ludowe pieśni czy plastyczne motywy danego regionu wykazują cechy charakterystyczne i w związku z tym twórczość ludowa różnych regionów może się w istotny sposób między sobą różnić. Natomiast współczesna twórczość internetowa ma charakter globalny i tym samym nie wykazuje ścisłego związku z terytorium zlokalizowanym w przestrzeni fizycznej. Z tego też względu trudno jednoznacznie twórczość tę wpisywać w kategorię „stechnicyzowanego folkloru”, choć niewątpliwie ona i folklor wykazują wspólne cechy.

Współcześnie słowem wytrychem staje się interaktywność, w której niektórzy upatrują możliwość urzeczywistnienia marzenia o powrocie do kultury zapisu

<sup>24</sup> Muzyka intuicyjna – oryginalne odkrycie Karlheinz Stockhausena, jednego z największych odnowicieli muzyki europejskiej w XX wieku – jest przeciwstawiana muzyce opartej na zasadach racjonalnych, stosowanych przez wszystkich wcześniejszych kompozytorów. Polega na spontanicznej, zespołowej kreacji, niebędącej jednak improwizacją, gdyż nie odnosi się do żadnych schematów, nie realizuje określonej formy. Istotą tej muzyki jest samo działanie, którego celem jest wewnętrzna przemiana człowieka, ćwiczenie i rozwój zmysłu intuicji oraz uzyskanie nadświadomości. Podczas tworzenia muzyki intuicyjnej dominuje nastawienie medytacyjno-kontemplacyjne. W odkryciu przez Stockhausena muzyki intuicyjnej przemożny wpływ miały jego fascynacje kulturami muzycznymi Dalekiego Wschodu, praktykami jogi i buddyzmu zen oraz psychologią głębi Carla Gustava Junga (A. Chłopecki: Karlheinz Stockhausen. O muzyczną nadświadomość, *Ruch Muzyczny* 1974, nr 18, s. 12–15, za: R. Iwański: Hati – droga muzycznej integracji, *Okolice. Kwartalnik Etnologiczny* 2004, nr 1–2, s. 2).

<sup>25</sup> L. Lessig: *Laws that choke...*, jw.

i odczytu. Interaktywność nierzadko kojarzona jest z „nowymi mediami” i im przypisywana, ponieważ wydaje się stanowić ich główną cechę<sup>26</sup>. Jest to jednakże przekonanie mylne.

Interaktywność definiowana jest jak wzajemny dialog toczący się między użytkownikiem a systemem, w którym pojawiają się elementy konceptualne egzegezy socjologicznej (obustronny dialog) oraz pojęcia wywiedzione z nomenklatury informatycznej (użytkownik i system); przymiotnik „interaktywny” rozumiany jest jako aktywny udział użytkownika, powstający w wyniku sterowania przez niego przebiegiem programu komputerowego bądź wideo; system, który wymienia z odbiorcą rozmaite informacje i opracowuje wpisane przez niego dane po to, by w obrębie programu wygenerować adekwatną odpowiedź [...] zaś określenie „media interaktywne” stosowane jest do mediów, których obserwator stał się źródłem wszelkiego rodzaju informacji i danych w celu przejęcia kontroli nad treścią i czasem trwania przekazu, co z kolei umożliwia wprowadzenie bardziej zindywidualizowanego materiału programowego<sup>27</sup>.

Wynika z powyższego, że chodzi o możliwość wymiany informacji między użytkownikiem a systemem, co daje użytkownikowi również możliwość podejmowania pewnych decyzji, moderowania przekazu, wpływania na jego treści.

Niemniej definicja ta nie ogranicza interaktywności jedynie do „nowych mediów”, ponieważ ich rozwój wymusił także przemianę „starych”, które zmuszone zostały do zmiany swojego dotychczasowego wizerunku i trybu funkcjonowania, wzbogacając swą ofertę o elementy interaktywności. Interaktywność „starych mediów” w oczywisty sposób dokonała zmiany ich oblicza.

Jednak mimo iż doszło do przeniesienia punktu ciężkości na relację z odbiorcami<sup>28</sup>, tj. dano im szcążkowe możliwości decyzyjne, nie było miejsca na wolną kreację jednostek. Był to nadal przekaz wertykalny, odgórny, gdzie masy mogą być głównie odbiorcami, bądź ewentualnie zabierać głos, uczestniczyć, jak już wspomniano, w podejmowaniu niektórych decyzji. Nie było miejsca na swobodne kreowanie nowej jakości, na twórczość, która będzie wносить istotny wkład w przemianę i tworzenie kultury. Interaktywność zatem nie mogła być terminem kluczowym i zarazem podstawowym dla opisu dotychczasowych współczesnych kulturowych przemian.

Wspomniana niczym nieskrępowana twórczość teraz powraca i mamy do czynienia z niemożliwą do powstrzymania falą. Dzieje się tak, albowiem tak zwane „nowe media” stają się kanałem komunikacji pozwalającym na niemal nieskrępowanie tworzenie i przekazywanie utworów szerokiej publice. „Nowe media”

<sup>26</sup> E.M. Hartmann: *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor?* [w:] A. Gwóźdź (red.): *Pogranicza audiowizualności*, Kraków 2010, s. 283.

<sup>27</sup> J.F. Jensen: „Interactivity” – Tracking a new concept in Media and Communication Studies, *Nordicom Review* 1998, nr 1, s. 191.

<sup>28</sup> J. Bardoel, M. Deuze: „Network Journalism”: Converging Competences of Old and New Media Professionals, *Scholar Works*, Indiana University, <https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/3201/?sequence=1> (dostęp: 9.09.2012).



– i ich rosnąca dostępność dla coraz większej rzeszy użytkowników – dają możliwość taniego i łatwego rozpowszechniania tworzonych treści.

Jak już wspomniano, powszechnie dysponujemy niezbędnymi, prostymi i zarazem niedrogimi urządzeniami<sup>29</sup>, a także żyjemy w świecie, w którym obraz stał się zasadniczym komunikatorem. Powyżej nieco miejsca poświęciliśmy kwestii muzyki, biorąc za przykład czasy sprzed rewolucji spowodowanej pojawieniem się mediów masowych. Obecnie jednak to nie muzyka, lecz ruchomy obraz jest treścią, która najłatwiej trafia do wyobraźni odbiorców. Już od dawna mamy także do czynienia z synergią między muzyką a filmem<sup>30</sup>, a muzyka nadal odgrywa – może już nie jak niegdyś wiodącą, ale nadal kluczową – rolę, mimo trwającej epoki ruchomych obrazów.

### *YouTube jako przestrzeń dla rozwoju kultury kreatywnej*

Obecnie mamy zatem do czynienia z przeniesieniem punktu ciężkości z ludowej twórczości muzycznej bądź plastycznej, przetwarzanej w amatorski sposób i wykorzystywanej przez profesjonalnych twórców (jak kiedyś np. przez Fryderyka Chopina) – na ruchomy obraz, przetwarzany na rozmaite sposoby, już nie tyle przez profesjonalistów, ile przede wszystkim przez amatorów posługujących się powszechnie dostępnymi narzędziami. I teraz zbliżamy się do kwestii zasadniczej, a mianowicie rozstrzygnięcia, czy taka twórczość rzeczywiście wzbogaca kulturę, prowadzi do jej rozwoju, czy wprost przeciwnie, uszczupla ją poprzez spadek jakości wytwarzanych treści.

Czy powinien budzić w nas zadowolenie fakt, że każdy może zostać reżyserem, twórcą, nazywać siebie artystą i dzięki amatorskim, nierzadko prymitywnym produkcjom zdobywać popularność i stawać się punktem odniesienia dla innych? Czy może, nie będąc w stanie nic więcej uczynić, możemy jedynie się przyglądać tym przemianom i je akceptować, dostrzegając w nich elementy pozytywne. Główną przyczyną, z powodu której tego typu rozterka w ogóle się pojawia, jest powstanie miejsc w wirtualnej przestrzeni, gdzie amatorskie utwory mogą być swobodnie zamieszczane – portal YouTube przychodzi na myśl w pierwszej kolejności.

Jedną z pierwszych autorek, która zwróciła uwagę na dokonującą się zmianę, była Amanda Lotz. W swej książce zatytułowanej „The Television Will Be Revolutionized”, niejako w formie dodatku do zamkniętej monografii, opisuje zaistniałą sytuację, w szczególności rozważając kontekst amatorskich produkcji wideo i ich wpływ na produkcję filmową i telewizyjną. Podówczas, pod koniec roku

<sup>29</sup> W chwili obecnej narzędziem twórcy może być prosty aparat cyfrowy z funkcją wideo, czy nawet telefon komórkowy.

<sup>30</sup> Już w latach trzydziestych XX wieku wskazuje się na synergię filmu i piosenki. Zob. P. Szczepaniak: Piosenka jako przykład synerгии między filmem, przemysłem płytowym a radiem w latach trzydziestych XX wieku, [w:] A. Gwóźdź (red.): Pogranicza..., jw., s. 187–208.

2006, autorce trudno było przewidzieć, w jakim kierunku pójdzie rozwój portalu, czy będzie to jedynie przemijający trend, czy też tego typu produkcje staną się poważnym konkurentem dla tradycyjnej telewizji. Lotz wskazuje, że dotychczas (tj. do roku 2007) zarówno YouTube'owa produkcja, jak i audytorium, były zdominowane przez nastolatków bądź studentów. Dane nie zaskakiwały, ponieważ była to podówczas technologiczna nowinka, a takie najszybciej rozpowszechniają się wśród młodego pokolenia. Co ciekawe, zauważyła też jednak, że już w tym okresie zaczęły się pojawiać produkcje profesjonalne, wystąpienia polityków, debaty na poważne tematy społeczne<sup>31</sup>, filmy wideo zamieszczane przez rozmaite firmy.

W obliczu tego, co portal YouTube współcześnie sobą reprezentuje, wydaje się uzasadnione zaprzeczenie twierdzeniu o jego homogeniczności. Nie można uznać, że YouTube jest jedynie portalem do zamieszczania dowolnych treści, zdecydowanie jest bowiem czymś o wiele bardziej złożonym, a w jego obszarze można wyróżnić kilka istotnych kategorii.

Najpierw wypada się skupić na założeniu o istnieniu co najmniej dwóch YouTube. Z jednej strony jest YouTube, którego treści pochodzą niejako „od wewnątrz” i są firmowane przez profesjonalny przemysł medialny; z drugiej YouTube o treściach pochodzących „z zewnątrz”.

Jeszcze bardziej interesujące może być założenie, że te dwa światy filmowej produkcji, profesjonalny i amatorski, czasem ze sobą koegzystują, a czasem wręcz kolidują, lecz ich kohabitacja nie prowadzi w takim stopniu do zjawiska konwergencji, jak tego oczekiwano. Obecnie profesjonalne produkcje: film, muzyka (głównie teledyski) i reklama funkcjonują głównie obok tych „podwórkowych”. Pojawia się dychotomia treści produkowanych przez przeciętnych użytkowników – i produkcji tradycyjnych mediów. Stanowić to może problem natury analitycznej, rodzić trudność postrzegania YouTube jako portalu nowej medialnej jakości, konwergencji oraz mutacji różnorodnych kategorii<sup>32</sup>.

Zostawmy zatem kwestię funkcjonowania na YouTube treści profesjonalnych, a wróćmy do produkcji amatorskiej. Wcześniej zasygnalizowaliśmy, iż treści amatorskie można podzielić na dwie grupy, te zupełnie oryginalne, kręcone pośród znajomych i bliskich<sup>33</sup>, i te, których podstawę stanowią treści profesjonalne, komercyjne, nierzadko bardzo popularne. W szczególności będziemy się skupiać na jakości tych produkcji, ich wkładzie w rozwój kultury. Mowa tutaj o użytkownikach, ponieważ rozpatrywanie YouTube jako medium ma sens jedynie wówczas, gdy ludzie robią z niego użytek w codziennym życiu. Dotychczasowe myślenie o użytkowaniu mediów musi zostać przewartościowane, albowiem mamy

<sup>31</sup> A.D. Lotz: *The Television Will Be Revolutionized*, New York–London 2007, s. 252.

<sup>32</sup> J. Burgess, J. Green: *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, Cambridge 2009, s. 39–40.

<sup>33</sup> Zob. np. niezwykle popularne wideo zamieszczone na YouTube, pokazujące reakcję chłopca po wizycie u dentysty *David after dentist*, <http://youtu.be/txqiwrBYGrs> (dostęp: 15.09.2012).

do czynienia z nową formą kulturowej produkcji, która zaistniała w obszarze codziennego użytkowania mediów.

Użytkownicy serwisu tworzą nowe formy przekazu w celu zakomunikowania otoczeniu ich własnego kulturowego doświadczenia, które w oczywisty sposób powiązane jest z tym, co odbierają drogą mediów komercyjnych. Tego typu czynności przyjęto nazywać „redagowaniem” – mamy do czynienia z produkcją nowego materiału poprzez edytowanie już istniejącej treści. W dużej mierze stwierdzić można, zważywszy na wcześniejsze rozważania, że redagowanie jest niczym innym jak formą remixu, jeśli spróbujemy rozciągnąć tę kategorię na większość czynności wykonywanych przez amatorskich użytkowników serwisu YouTube. Niektórzy będą chcieli tego typu działalność wpisywać w szeroką kategorię „społeczeństwa redakcyjnego (redagującego)”<sup>34</sup> i faktem jest, że niezależnie od jakości wytwarzanych (redagowanych) treści, jest to przejaw postępującej na naszych oczach zmiany kulturowej.

Wspomniane wyżej komunikowanie swojego kulturowego doświadczenia wiąże się bezpośrednio z możliwościami, jakie daje YouTube. Pozwala on bowiem wszystkim, którzy chcą, przy minimalnych wymaganiach zamieszczać różnorakie produkcje, począwszy od rozmaitych form remixu, a skończywszy na filmikach ukazujących „zwykły dzień zwykłego człowieka”. Prowadzi to do krytyki płynącej ze stron środowisk, które upatrują w takiej demokratyzacji upadek wszelakich zasad i reguł, na podstawie których tworzona powinna być sztuka audiowizualna.

Z jednej strony więc podkreślamy, jak ważne jest odrodzenie się oddolnej kreatywności, że właśnie jesteśmy tego świadkami, z drugiej zaś działania te poddawane są krytycznej rewizji<sup>35</sup>. Mirosław Filiciak przywołuje wywód Toby’ego Millera, który pisze, że

nowy świat ma podobno zamieniać konsumentów w producentów, uwalniać niepełnosprawnych od ich ograniczeń, zachęcać do tworzenia nowych podmiotowości, nagradzać intelekt i konkurencyjność, łączyć ludzi różnych kultur oraz pozwalając zakwitnąć miliardom kwiatów w postpolitycznej kornukopii. To wariacja na temat marksistowsko-godardowskiego mokrego snu, w którym ludzie od rana do nocy łowią ryby, filmują [...] i zdobywają fundusze<sup>36</sup>.

Przed wszystkim będzie się zatem wskazywało na niską jakość youtube’owych produkcji, która prowadzić ma raczej w kierunku regresu kultury niż wzrostu wartości jej artystycznych walorów. Dodatkowo pod szczególną rozważę bierze się także ich wymiar moralny, który niejednokrotnie nie mieści się w dotychczasowo-

<sup>34</sup> J. Burgess, J. Green: YouTube. Online Video..., jw., s. 48.

<sup>35</sup> M. Filiciak: Inny wymiar otwartości. Internetowa reprodukcja i redystrybucja treści kulturowych, *Przegląd Kulturoznawczy* 2011, nr 1 (9), s. 68.

<sup>36</sup> T. Miller: Can Natural Luddites Make Things Explode or Travel Faster? *The New Humanities, Cultural Policy Studies, and Creative Industries*, [w:] J. Holt, A. Perren (red.): *Media Industries. History, Theory, and Method*, Hoboken, NJ 2009, s. 188 za: M. Filiciak: Inny wymiar..., jw., s. 69.

wych, ugruntowanych ramach. Amatorzy nierzadko filmować będą wszystko, co naokoło się aktualnie dzieje, by nie stracić szansy pokazania czegoś świeżego, nie stracić tak zwanego *YouTube moment*.

Nakręcone ogólnodostępnym sprzętem, najczęściej telefonem komórkowym, filmy niemal w czasie rzeczywistym przesyłane są przez twórców do serwisu YouTube. Powoduje to, iż do sieci trafia wszystko, co zostaje nagrane w danym momencie, nierzadko niesprawdzone i jakościowo mierne, by niepotrzebnie nie tracić czasu na obróbkę czy choćby powierzchowne dopracowanie materiału. Co więcej, producenci sprzętu nagrywającego (nieco bardziej wyrafinowanego niż telefon z funkcją wideo) sami zachęcają użytkowników do tego typu postaw, projektując narzędzia umożliwiające rozpoczęcie nagrywania 15 sekund wcześniej, uprzedzając naciśnięcie przycisku przez użytkownika<sup>37</sup>. Chodzi oczywiście o to, by to maszyna zdecydowała za twórcę i uchroniła go, w razie niezdecydowania, od utraty potencjalnie cennego zapisu.

Z powyższego wynika, iż po pierwsze stajemy się w pewnym sensie zależni od narzędzi, które powodują np. niską technicznie jakość nagrania albo prowokują bezrefleksyjne rozprzestrzenianie się treści audiowizualnych w internecie, po drugie zaś, by ową bezrefleksyjność zniwelować, powinniśmy zadbać o medialną edukację pokolenia partycypującego w sieciowej przestrzeni, sugerując konieczność wprowadzenia odpowiedniej polityki – obecnie skupia się ona na tak zwanej *participatory gap*, wynikającej z kolei z *digital divide*, czyli innymi słowy na wykluczeniu z uczestnictwa w kulturze ludzi nieposiadających odpowiednich umiejętności cyfrowych<sup>38</sup>. Tylko gdzieś tam da się także uchwycić obawę o jakościową stronę tej partycypacji<sup>39</sup>.

Istotnym elementem, na który wskazuje Jenkins, jest tak zwany dylemat partycypacji<sup>40</sup>, pojawiający się w szeroko pojmowanych rozważaniach nad nowymi, cyfrowymi mediami i naszym ich użytkowaniem. Nawet ci, którzy krytycznie spoglądają na opisywane zjawisko, są skłonni przyznać, że nowe możliwości uczestnictwa zdecydowanie przyczyniają się do demokratyzacji współczesnej

<sup>37</sup> Użytkując do nagrywania wideo telefon komórkowy typu smartfon, jesteśmy zmuszeni do uruchomienia aplikacji nagrywania filmów, co znacząco wydłuża czas i powoduje, że nie zarejestrujemy czegoś, co w danym momencie jest przedmiotem naszego zainteresowania. Zwykła kamera cyfrowa także wymaga dokonania kilku czynności, zanim będziemy mogli rozpocząć proces nagrywania. Pojawiają się zatem urządzenia lub aplikacje na smartfony, które w takich momentach posiadają funkcję automatycznego nagrywania, wyprzedzają intencję użytkownika, rozpoczynając nagrywanie w momencie dotknięcia na ekranie ikony kamery. Firma Casio wprowadziła na rynek kamerę z funkcją *YouTube capture mode*, która cechuje się swoistą integracją oprogramowania z wymogami technicznymi portalu YouTube. Dzięki tego typu aplikacji w kamerze, użytkownik z włączonym trybem YouTube uzyskuje materiał, który może niemal natychmiast umieścić na portalu, bez konieczności zmiany formatu pliku i jego dalszej obróbki.

<sup>38</sup> J. Wojniak: Problem cyfrowej stratyfikacji w ponowoczesnym społeczeństwie informacyjnym, *Państwo i Społeczeństwo* 2010, nr 2, s. 140–141.

<sup>39</sup> H. Jenkins: *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Media Education for the 21st Century, Cambridge, MA 2009, s. 3.

<sup>40</sup> E. Müller: *Where Quality Matters: Discourses on the Art of Making a YouTube Video*, [w:] P. Snickars, P. Vonderau (red.): *The YouTube Reader*, Stockholm 2009, s. 126–127.

kultury medialnej. Niewykształcony amator może teraz bowiem uzyskać dostęp do obszarów wcześniej zarezerwowanych dla ekskluzywnego świata medialnych profesjonalistów. W dalszej kolejności prowadzić to może do kontestacji skostniałych układów i próby ponownego zdefiniowania dawno ustanowionych, niepisanych, utartych norm<sup>41</sup>.

Ta optymistyczna wizja nie jest podzielana przez wszystkich badaczy zajmujących się tym zagadnieniem. Niektórzy wskazują, iż w zasadzie do takiej „amatorskiej kontestacji” wcale nie dochodzi, a wspomniane bariery technologiczne również nie były problemem. Podnosi się, iż

twórczość jest aktywnością elitarną, bo wymaga nie tylko dostępu do narzędzi (ten jest dziś łatwy), kompetencji (których też w sieci nabyć jest stosunkowo łatwo), ale też trudniejszych do nabycia form kapitału ekonomicznego i kulturowego, dzięki którym można sobie w ogóle pozwolić na poświęcenie czasu na tworzenie i rozwijać w sobie takie ambicje<sup>42</sup>.

Wydaje się jednak, że mimo przekonującego charakteru tego wywodu nie można się do końca zgodzić z tezą, iż owa elitarność pozostaje elementem tak samo stabilnym, jak to było przed erą nowych mediów. Co prawda jest faktem, iż w dużej mierze twórczość nadal jest przestrzenią zarezerwowaną dla jednostek kreatywnych, lecz kreatywność ta może być wyzwalana przez coraz łatwiejszy dostęp do cyfrowych narzędzi przekazu. Być może komuś nie przyszłoby na myśl zostać amatorskim twórcą, gdyby narzędzia tę twórczość umożliwiające nie były tak łatwo osiągalne jak obecnie.

W tym aspekcie jako poważny problem postrzegać można niewykształconego youtube’owego twórcę, który nie stosuje się do podstawowych standardów estetycznych i etycznych, a nierzadko ich nie zna. Z tego też względu słychać głosy profesjonalistów i edukatorów opowiadających się za koniecznością wprowadzenia pewnego poziomu jakości poprzez stosowną edukację<sup>43</sup> techniczną i artystyczną. Celem byłoby uchronienie bezrefleksyjnie publikujących na portalu, nieświadomych amatorów od możliwości nieuprawnionego wykorzystania opublikowanych treści.

Podnoszony jest także postulat podjęcia próby „wytworzenia” nowego, bardziej profesjonalnego i świadomego przeciętnego twórcy. Musimy jednak zdać sobie sprawę z faktu, iż niekoniecznie należy tworzyć jakieś ścisłe normy i odgórnie narzucać wyśrubowane standardy techniczne. Wytwarzanie nowej jakości poprzez usilne edukowanie także nie zawsze przynosi pożądane skutki. Oczywiście nie neguję tych postulatów, należałoby się jednak w pierwszej kolejności przyrzeć, w jaki sposób dąży do homeostazy system, którym jest obszar amatorskich produkcji wideo upublicznianych w ramach serwisu YouTube.

<sup>41</sup> Tamże.

<sup>42</sup> M. Filiciak: *Inny wymiar...*, jw., s. 70.

<sup>43</sup> H. Jenkins: *Confronting the Challenges...*, jw., s. 105.

Wiadomo, iż do portalu codziennie trafiają tysiące filmów, niemniej podstawowe, proste, retoryczne pytanie brzmi: ile z tych produkcji zostanie obejrzanym przez kogoś spoza ścisłego kręgu rodziny i znajomych? Ile z nich zdobędzie popularność i czy te, które ją zdobędą, będą odznaczały się bardzo niską jakością? Zapewne część z nich tak, niemniej nie należy zapominać o czynniku, jakim jest chęć stworzenia czegoś nieprzeciętnego, nadzwyczajnego, czegoś, co będzie posiadało walory pozwalające na zwiększenie szansy na popularność twórcy<sup>44</sup>.

W tym miejscu warto zaproponować tezę, która być może jest nazbyt powierzchowna i upraszcza rozważany problem, aczkolwiek wydaje się uprawniona: w obszarze amatorskich produkcji występuje naturalna selekcja, która owocuje staraniami twórców o jakość upublicznianych przez nich obrazów. Pamiętajmy bowiem, że YouTube to nie tylko wirtualna przestrzeń i narzędzia, które umożliwiają zamieszczanie nakręconych różnymi sposobami produkcji, ale także medium społecznościowe, o czym oczywiście wiemy, lecz rzadko zastanawiamy się nad implikacjami tego faktu.

Jeśli zatem mowa o medium społecznościowym, to publicznością recenzującą dany obraz jest zazwyczaj konkretna społeczność. Często pojawiają się krytyczne uwagi ze strony tychże odbiorców. Można je podzielić na dwie zasadnicze grupy: uwagi techniczne i tematyczne<sup>45</sup>. Te pierwsze dotyczą takich kwestii, jak jakość oświetlenia, montaż, udźwiękowanie, rozdzielczość, te drugie zaś koncentrują się na treściach prezentowanych produkcji, wytykając przykładowo brak oryginalności, powtarzalność, zbyt dużą koncentrację w obrębie danej kategorii<sup>46</sup> itp.

Warto przywołać w tym miejscu pracę P.G. Lange, która wskazuje, że wbrew pozorom problem jakości może sprzyjać refleksji użytkowników serwisu o tym, że współtworzą wspólnie nową jakość, a estetyczny wymiar ma wpływ na rozwój i możliwość ekspansji tych niewielkich społecznościowych sieci. Sami użytkownicy stają się zatem coraz bardziej wyczuleni na jakość zamieszczanych filmików i, co ciekawe, kwestia dbałości o tę stronę produkcji nie wynika z pobudek estetycznych, ale jest motywowana pragnieniem bycia docenionym i wzbudzenia podziwu pośród współuczestników sieci, a w dalszej kolejności – pragnieniem wyjścia poza nią i zyskania szerszej popularności<sup>47</sup>. Wizja osiągnięcia sukcesu oczywiście ma wymiar nie tylko społeczny, a także finansowy<sup>48</sup> – o tym czynniku

<sup>44</sup> Zob. C.C. Lin, S. Polaniecki: From Media Consumption to Media Production: Applications of YouTube™ in an Eighth-Grade Video Documentary Project, *Journal of Visual Literacy* 2009, vol. 28, no. 1, s. 102.

<sup>45</sup> E. Müller: Where Quality..., jw., s. 129.

<sup>46</sup> Krytykowanie zbyt dużej koncentracji na danej kategorii to uwagi odnoszące się do tworzenia filmów o tematach nadreprezentowanych. Zwraca się uwagę, że w danym, przykładowym temacie mamy do czynienia z wielością produkcji i jego dalsza eksploracja nic nowego nie wnosi.

<sup>47</sup> P.G. Lange: Publicly private and privately public: Social networking on YouTube, *Journal of Computer-Mediated Communication* 2007, no. 1, s. 361–380.

<sup>48</sup> Zob. J. Burgess, J. Green: The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide, [w:] P. Snickars, P. Vonderau (red.): *The YouTube Reader...*, jw., s. 89–107.

także nie można zapominać, ponieważ niezaprzeczalnie jest to współcześnie wyjątkowo silna motywacja.

### *Podsumowanie*

Portal YouTube jest narzędziem, które zrewolucjonizowało hermetyczną do tej pory przestrzeń audiowizualną. Kanał ten stał się atrakcyjnym polem twórczości, a co więcej, dociera również do osób spoza pokolenia najmłodszych użytkowników, będąc w pewnym sensie połączeniem starych mediów z nowymi. Zamieszczane tam obrazy traktować można jako formę krótkiego przekazu telewizyjnego, czy filmowego udostępnianego w sieci<sup>49</sup>. Pomimo szeregu obaw, przywołanych pokrótce w ramach niniejszej pracy, wnioski, jakie możemy wysnuć, w większości nastrajają nas optymistycznie. Mamy do czynienia z nieoczekiwanym jeszcze na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia powrotem świata, którego utrata opłakiwana była przez J.P. Souse.

Nie jest to może powrót w pełnym tego słowa znaczeniu, ale swego rodzaju odrodzenie, stechnologizowana odmiana utraconego świata niczym nieskrępowanej, ludzkiej twórczości. W ciągu kilkunastu lat przeszliśmy od wertykalnej struktury przekazu do horyzontalnie ukształtowanej przestrzeni, w ramach której rozwija się rzeczywistość oddolnej, nieograniczonej twórczości. W tę przestrzeń portal YouTube wpasował się doskonale, otwierając i demokratyzując obszar do tej pory zamknięty, umożliwiając tym samym narodziny i rozwój audiowizualnej kultury kreatywności. Z kolei wspomniana nieograniczoność budziła i nadal budzi uzasadnione wątpliwości pośród tych, którzy pragną rozwoju kultury, a nie jej regresu i „zaśmiecenia” treściami, które nie posiadają jakiegokolwiek waloru estetycznego.

Pomimo smutnej konstatacji, że jakość i towarzysząca jej estetyka, nie są już motywami przewodnimi, lecz środkami do osiągnięcia celu, możemy mówić o pozytywnym zjawisku samoregulacji, pozwalającej utrzymać pożądaną poziom jakości. To z kolei prowadzi do rozwoju oraz ulepszania twórczości, a tego właśnie przede wszystkim oczekujemy. Wydaje się, iż dbałość o pozostawienie odpowiedniej przestrzeni dla tej twórczości jest niezbędna, a dążenie do jej ograniczania, nawet powodowane szczytnymi pobudkami, doprowadzić może do zahamowania rozwoju i stłumienia kreatywności nowego pokolenia twórców amatorów.

<sup>49</sup> M. Majorek: Nowa jakość medialnych kampanii wyborczych na przykładzie amerykańskich kandydatów do urzędu prezydenta w pierwszej dekadzie XXI wieku, [w:] M. du Val, A. Walecka-Rynduch (red.): „Stare” i „nowe” media w kontekście kampanii politycznych i sprawowania władzy, Kraków 2010, s. 144.

## STRESZCZENIE

**Od kultury 'tylko do odczytu' do kultury kreatywności. YouTube jako medium demokratyzujące przestrzeń współczesnej twórczości audiowizualnej**

W artykule zaprezentowana została rola portalu YouTube w demokratyzacji przestrzeni audiowizualnej. Wolność i szeroka dostępność użytkowników do zasobów, powszechna możliwość zamieszczania dowolnych nagrań wideo powodują, że dystans między profesjonalnymi producentami a amatorami został tu radykalnie zminimalizowany. Warto odpowiedzieć na pytanie, czy ten trend jest stały, czy społeczność internetowa korzystająca aktywnie z portalu YouTube będzie nadal podążała tą liberalną drogą, czy też pojawi się tendencja zgoła odwrotna, która będzie miała na celu ograniczenie tej samowoli. Czy byłby to zamach na demokratyczną ideę portalu i jego kulturotwórczą rolę, czy też wynik naturalnego dążenia do podnoszenia jakości zasobów tej gigantycznej sieciowej telewizji. Celem artykułu jest udzielenie odpowiedzi na te i wiele innych pytań, które rodzą się wraz z rozwojem omawianego medium.

**Słowa kluczowe:** kultura, media, YouTube, kreatywność, demokratyzacja