



Literatura cyfrowa w kontekście kultury uczestnictwa

Urszula Pawlicka

Urszula Pawlicka

UNIWERSYTET WARMIŃSKO-MAZURSKI

Literatura cyfrowa w kontekście kultury uczestnictwa

10.18318/978-83-65573-14-8.3

Pokłosiem konferencji zorganizowanej w 2012 roku między innymi przez Edinburgh College of Art w ramach projektu badawczego ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice) była publikacja *Remediating the Social* (Biggs 2012), koncentrująca się na zmianach organizacyjnych społeczeństwa pod wpływem nowych mediów oraz na socjologicznych aspektach sztuki i literatury cyfrowej. Na *Remediating the Social* złożyły się artykuły teoretyczne oraz dokumentacje praktyk artystycznych, angażujących systemy cyfrowe i sieciowe. Szczególnie ważne dla artystów było wykorzystanie mediów społecznościowych, rozpatrywanych nie tylko jako media umożliwiające interakcje społeczne (np. Facebook czy Twitter), lecz przede wszystkim jako część większego procesu „mediatyzacji społeczeństwa”, rozumianego jako przekształcanie i intensyfikowanie relacji społecznych przy użyciu nowych technologii. Wspólnota jest budowana w wyniku praktyk indywidualnych bądź kolektywnych, mających na celu wzmacnianie więzi międzyludzkich. Najważniejszym urządzeniem staje się komputer, pełniący funkcje nie tylko mediacyjne, lecz także sprawcze i performatywne. Komputer i – szerzej – urządzenia nowomediálne stały się ważnym czynnikiem w projektowaniu współczesnej kultury oraz w generowaniu sztuki i literatury cyfrowej (por. Biggs 2012: 11).

Syntopia społeczeństwa, kultury i technologii cyfrowych, o której na polskim gruncie pisali Ryszard W. Kluszczyński (Kluszczyński 2010) i Piotr Zawojski (Zawojski 2010), jest tak silna, że nie sposób opisywać poszczególnych elementów bez włączenia ich w pozostałe konteksty. W efekcie funkcjonuje wiele pojęć, charakteryzujących ów splot: kultura interfejsu, cyberkultura, kultura software'u, kultura cyfrowa, kultura nowomediałna czy kultura algorytmiczna. Każdy z tych terminów różni się sposobem ujęcia problemu – na użytek niniejszego tekstu interesuje mnie ogólny aspekt kształtowania współczesnej kultury za sprawą użycia inteligentnych urządzeń i oprogramowań jako kluczowych dla „mediatyżacji społeczeństwa”.

Według Janeza Strehoveca najistotniejsze jest pojęcie kultury algorytmicznej (*algorithmic culture*), która jest „w sercu dzisiejszej kultury internetu i społeczeństwa sieci, a seria algorytmów w istocie definiuje indywidualne zachowania, podejmowane decyzje, postrzeganie i myślenie” (Strehovec 2012: 80; por. również przekład A. Małeckiej w: „Teksty Drugie 3/2015, s. 156-169). Strehovec przywołuje znaczące przykłady algorytmów, jakimi są PageRank Google, służące do pozycjonowania stron, oraz EdgeRank, który jest wykorzystywany przez Facebooka i którego zadaniem jest decydowanie, które posty ukazą się w Aktualnościach użytkowników, a które nie.

Oprócz algorytmu istotnym pojęciem jest *software*, którego rola jest kolosalna, ponieważ rozwijają się badania nad software'em (*software studies*), powstaje teoria software'u i sztuka software'u (Fuller 2008, Manovich 2013, Celiński 2013). Lev Manovich zauważa, że: „od medioznawstwa zmierzamy w stronę czegoś, co można by nazwać programoznawstwem, czyli od teorii mediów do teorii oprogramowania” (cyt. za Zawojski 2010: 144). Teza Manovicha jest potwierdzeniem przywołanej powyżej zmiany

w postrzeganiu mediów, które nie mają już funkcji wyłącznie komunikacyjnych, ale mają przede wszystkim służyć do rozwoju i wzmocnienia kreatywności. Głoszony zwrot postmedialny wiąże się z przesunięciem przedmiotu badań z hardware'u na software – z materialnego nośnika na kod cyfrowy i zdematerializowaną informację (Celiński 2013: 11-12, 31-35). Upowszechnienie komputerów, dostępność internetu oraz pojawienie się iPhone'a¹ umożliwiło powstanie globalnej sieci komunikacyjnej, zapewniającej mobilne, natychmiastowe i indywidualne uczestnictwo w życiu społecznym. To software zaczyna wyznaczać kierunek rozwoju mediów, kształtując tym samym strukturę społeczną.

Charakterystyka kultury uczestnictwa

We wrześniu 2010 roku Nick Montfort na pierwszych warsztatach zorganizowanych przez założycieli internetowej bazy ELMCIP w Bergen mówił o społeczności interaktywnej fikcji (*interactive fiction community*), obejmującej m.in. programistów, autorów, krytyków, graczy oraz ludzi organizujących wydarzenia czy konkursy. Montforta interesował nie tyle aspekt teoretyczny, dotyczący fikcji interaktywnej, ile kwestie praktyczne – twórca wielu prac generatywnych skoncentrował się wyłącznie na „twórczym programowaniu” (*creative computing*) (Montfort 2012: 15). Montfort wskazał na jeden z najważniejszych sposobów uczestnictwa w kulturze cyfrowej – termin „computing” należy rozumieć jako zdolność do korzystania z komputerów, przetwarzania danych oraz posługiwania się oprogramowaniem. Szczególnie atrakcyjne wydaje się użycie przymiotnika „creative”, sygnalizujące z jednej strony połączenie kreatywności artystycznej z programowaniem, z drugiej zaś możliwość samodzielnego generowania obiektów przez zdobycie

¹ Paul Levinson za największy przełom w historii *nowych mediów* uznaje pojawienie się iPhone'a w 2007 roku (Levinson 2010: 21).

umiejętności informatycznych. Według artysty opanowanie umiejętności programowania, podobnie jak działalność kulturowa, ma wartość społeczną, ponieważ pozwala wszystkim użytkownikom komputerów zaangażować się w praktyki software'u i użyć go do celów artystycznych (Montfort 2012: 18).

We wczesnych etapach popularyzacji mediów społecznościowych jedni badacze podkreślali ich negatywny wpływ na więzi społeczne i wartości kulturowe (Keen 2007), inni zaś, jak Henry Jenkins czy Paul Levinson (Levinson 2010) upatrywali w nowych technologiach pozytywnej możliwości rozwoju kultury i społeczeństwa. Zgodnie z twierdzeniem Jenkinsa: „ważniejsze od tego, jakie narzędzia są dostępne kulturze, jest to, jak kultura decyduje się używać tych narzędzi” (Jenkins 2009: 8). Autor *Kultury konwergencji* wskazywał na świadome posługiwanie się nowymi technologiami przez społeczeństwo, które dzięki aktywnemu uczestnictwu decyduje o kierunku rozwoju kultury. Jenkins wprowadza koncepcję „kultury uczestnictwa”, będącą „odpowiedzią na eksplozję nowych technologii medialnych, które umożliwiają konsumentom przechowywanie, komentowanie i rozpowszechnianie treści medialnych w niebywały dotąd sposób” (Jenkins 2009: 8). Badacz wyraźnie koncentruje się na aspekcie kulturowego uczestnictwa, a nie na interaktywności mediów, uznając, że „interaktywność jest własnością technologii, a udział jest własnością kultury” (Jenkins 2009: 8). Interaktywność, przynależna nowym mediom, pozwoliła przeciętnym odbiorcom na czynne uczestnictwo niemal we wszystkich sferach życia. W efekcie posługiwania się nowymi technologiami zachowania społeczne formują się przez działanie – określenie Biggsa *social in action* (Biggs 2012: 11) można rozumieć jako budowanie wspólnoty w szczególnych momentach interaktywnego odbioru, generowania treści, przesyłania danych, rozpowszechniania wiedzy czy krytycznego obnażania zasad algorytmów i polityki internetowej.

W publikacji *Confronting the Challenges of Participatory Culture* Jenkins definiuje kulturę uczestnictwa, wskazując na jej pięć fundamentalnych właściwości: niski próg artystycznej ekspresji i zaangażowania obywatelskiego; silną motywację do tworzenia i dzielenia się swoimi wytworami z innymi; nieformalny mentoring wewnątrz grupy; wiarę uczestników w wartość swoich działań; silną więź grupową oraz liczenie się z opinią innych dotyczącą własnej aktywności (Jenkins 2009: 3). Gerhard Fischer, opisując przejście od kultury konsumpcyjnej do partycypacyjnej (Fischer 2011: 42), dodatkowo przedstawia zarówno jej mocne, jak i słabe strony. Do pierwszych zalicza m.in.: zaangażowanie utalentowanych ludzi z całego świata, uczynienie wszystkich głosów słyszalnymi oraz wystawienie własnych wytworów na krytykę publiczną. Wady modelu kultury uczestnictwa wynikają natomiast: ze sceptycznego podejścia do prac kolektywnych, które narażają na utratę indywidualności i których rezultat może podważać wartość artystyczną; z nagromadzenia zbędnych informacji; z braku spójnego głosu oraz z niewystarczającego doświadczenia i niedostatków wiedzy niezbędnej do skutecznych realizacji zadań (Fischer 2012: 12).

Mimo pewnych słabości, wskazanych przez Fischera, kultura partycypacji daje swym uczestnikom nieistniejące dotychczas możliwości aktywnego udziału w życiu społecznym dzięki wykorzystywaniu nowych mediów. Kultura ta przyczynia się do budowania wspólnoty społecznej, w której każdy może być zarówno producentem, jak i konsumentem, twórcą i odbiorcą, artystą i programistą. Dzięki przeróżnym narzędziom technologicznym każdy może wygenerować i opublikować swój tekst, choćby dzięki zremiksowaniu istniejących utworów. Kultura uczestnictwa wiąże się ze zjawiskiem konwergencji, określonej przez Jenkinsa jako „przepływ treści między różnymi platformami medialnymi” (Jenkins 2007: 256) – użytkownik może zapożyczyć tekst z jednego

medium, przerobić go, połączyć z elementami innego medium, a następnie upowszechnić za pośrednictwem odmiennego środka przekazu. Remiksowanie, mash-upy czy adaptacje sieciowe² implikują powstanie cyfrowej sztuki transdyscyplinarnej, którą trudno analizować w obrębie tylko jednej dyscypliny. W przeciwieństwie do interdyscyplinarności, która zakładała pewien poziom oddzielenia mediów i funkcji – prace odwoływały się do innego medium, lecz wciąż pozostawały w sferze praktyk własnych – transdyscyplinarność konotuje bezpośrednie połączenie dziedzin, przechodzenie pewnych właściwości z jednego obszaru wiedzy do drugiego. W konsekwencji programista może stać się artystą, a artysta – programistą (Gibson 2008: 1). Dzięki działaniom kolektywnym projekty transdyscyplinarne stają się możliwe oraz pozwalają na poszerzenie perspektyw *badawczych*, dzięki czemu mogą aktywnie uczestniczyć w rozwoju współczesnych zjawisk kulturowych.

Przykładem na transdyscyplinarność są projekty literatury cyfrowej, które łączą właściwości literackie z aspektami cyfrowych sztuk (audio)wizualnych oraz przede wszystkim z procedurami programistycznymi. Egzemplifikacją są także prace powstałe w wyniku konwergencji sztuki z mediami społecznościowymi. *Social media art* to sztuka rozpowszechniana za pośrednictwem mediów

² Zaadaptowane do warunków sieciowych utwory tradycyjne ulegają transformacji z postaci statycznej na formę wykorzystującą właściwości nowych mediów. Statyczny dotychczas tekst ulega konwersji w formę hipertekstową, interaktywną, kinetyczną lub animacyjną i przeznaczony jest już nie tylko do czytania, lecz także do eksplorowania, oglądania i generowania. Polskimi adaptacjami sieciowymi są *Blok* Sławomira Shutego z 2003 roku (hipertekst jest recyklingiem jego wcześniejszych tekstów drukowanych, przede wszystkim *Cukru w normie* z 2002 roku), adaptacja dzieła *Rękopisu znalezionego w Saragossie* Jana Potockiego w wykonaniu Mariusza Pisarskiego w 2012 roku, w tym samym roku ukazał się przekład cyfrowy poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego w opracowaniu Urszuli Pawlickiej i wykonaniu Łukasza Podgórnego; internetowa gra paragrafowa z 2013 roku *Batwochwał* na podstawie opowiadań Brunona Schulza w przygotowaniu Mariusza Pisarskiego i Marcina Byłaka, dźwięk zrealizował Artur Sosen Klimaszewski.

społecznościowych, powstająca z inspiracji specyfiką ich funkcjonowania oraz wykorzystująca treści ściągnięte z sieci (Pollack 2011). *Social media art* obejmuje takie działania, jak literatura powstająca na Twitterze, *net art* wykorzystujący design Facebooka, inicjatywy kolaboracyjne powstające na różnych portalach internetowych czy filmy wyprodukowane w wyniku remiksu wideo na YouTube. Istnieje również zjawisko *meme art* (Knibbs 2013, Grossman 2013) – zalicza się do niego sztukę opartą na memach oraz memy uznane za sztukę. Każda z relacji jest egzemplifikacją kultury uczestnictwa – wykorzystania twórczości internetowej, która bezsprzecznie prowadzi do zmian w rozumieniu kategorii sztuki.

Odwołując się do przytoczonych twierdzeń Fischera, słabością projektów z obszaru *social media art* byłyby nie zawsze zasługująca na uznanie ich wartość artystyczna. W kulturze uczestnictwa następuje jednak przesunięcie uwagi z jakości wytworu na aspekt kształtowania metod społecznej komunikacji. W miejsce pytania o wartość „arcydzieła” pojawia się zatem kwestia sposobów rozwoju więzi społecznych poprzez sieciowe prace kolektywne oraz kreatywne wykorzystywanie nowych technologii.

Najważniejszymi kategoriami kultury uczestnictwa są: partycypacja, kreatywność, współpraca oraz dzielenie się. Wszystkie te aspekty zostaną omówione w kontekście literatury cyfrowej, której już od lat 60., kiedy pojawiła się idea Xanadu Teda Nelsona, towarzyszyła myśl zbudowania „nieograniczonego systemu powiązanych ze sobą informacji mającego spełniać kontrkulturowe marzenia o powszechnym dostępie do informacji i o wolnym od jakichkolwiek barier komunikowaniu się ludzi” (Hopfinger 2010: 173).

Idee wspólnotowe w literaturze cyfrowej

W przeciwieństwie do literatury udostępnianej w internecie, dla której sieć jest medium wyłącznie do publikacji tekstów mających postać tradycyjną – literatura cyfrowa, generowana przy użyciu nowych technologii, traktuje nowe media nie tylko jako sposób rozpowszechniania utworów, ale przede wszystkim wręcz jako podmiot sprawczy, wytwórczy i taki, w którego kontekście należy rozpatrywać dzieła elektroniczne. Loss Pequeño Glazier twierdzi, że literatura cyfrowa powinna być analizowana nie z perspektywy kontynuacji czy rozszerzenia form drukowanych, lecz jako nowy sposób myślenia o tekście wynikający z funkcjonowania nowych mediów (Glazier 2002: 6). Dalej Glazier dodaje: „Sieć, którą czytamy, jest siecią, którą współtworzymy („the web we read is the web we write on”, Glazier 2002: 33), podkreślając tym samym podwójną funkcję użytkownika – będącego i odbiorcą, i twórcą; artysty – o statusie poety i programisty; oraz obiektu – mającego postać zarówno dzieła artystycznego, jak i procesu, nastawionego na dalsze działania.

Literatura cyfrowa, wymagająca zatem aktywności twórcy, urządzenia i użytkownika, postrzegana jest według Strehoveca jako społeczne wydarzenie (*social event*) (Strehovec 2012: 79). Wyraźnie zatem manifestuje się wspólnotowe znaczenie literatury elektronicznej, przejawiające się zarówno w użyciu nowych mediów mających wartość zarówno socjologiczną, jak i w jej strukturze wymagającej interaktywnego odbioru. Literatura cyfrowa, demonstrowana jako „społeczne wydarzenie”, rozgrywa się między różnymi podmiotami: twórczymi, odbiorczymi i technologicznymi.

Kreowanie wspólnoty przyświecało literaturze cyfrowej już od przywołanego momentu zaprojektowania przez Teda Nelsona systemu Xanadu – sieciowego archiwum danych, służącego

kolektywnemu budowaniu wiedzy. Propozycją nowego systemu społecznego był hipertekst ujmowany jako utopia państwa opar- tego na zasadach demokracji i heterarchii. „Hipertekst deformuje poczucie hierarchiczności i logiczności świata; utrwała przekonanie o jego przypadkowości i wirtualności, osłabia poczucie spójności na rzecz polifoniczności i rozłączności zjawisk” (Dróżdź 2009: 255) – struktura nieliniarna, sieciowa i otwarta pobudza więc myśl o ustroju wolnym od hierarchii, w którym to społeczeństwo partycypacyjne będzie nadawać kształt państwu.

Kolejna utopia pojawiła się wraz z rozwojem internetu, a z nim – paradygmatu sieci.

Internet ożywił w niektórych środowiskach postawy utopijne, rozumiane jako sprzeciw wobec aktualnego porządku społecznego. Pojawiły się nadzieje i projekty zagospodarowania sieci, wykorzystania wolnej przestrzeni, jeszcze niezdominowanej przez kapitalistyczne stosunki własności, w której można tworzyć alternatywne relacje społecznej współpracy, budować kognitywne wspólnoty, tworzyć obszary wymiany opartej na darze jako przeciwstawienie wdzierającym się we wszystkie dziedziny życia relacjom rynkowym i towarowym (Świąćkowska 2008: 131).

Pojawienie się internetu rozpoczęło zatem etap zaawansowania technologicznego i było przełomowym punktem w historii literatury cyfrowej, która od tej pory mogła być rozpowszechniana na skalę światową.

Warto jednak jeszcze raz zaznaczyć, że twórcy literatury elektronicznej już w erze „przedinternetowej” mieli ambicję budowania więzi społecznych przez realizowanie projektów kolektywnych. Przykładem są pionierskie hiperteksty Judy Malloy: *Uncle Roger* i *Forward Anywhere*. Powieść w odcinkach *Uncle Roger*³ powstała

³ W 1995 roku powstała pierwsza wersja sieciowa *Uncle Roger*, a w 2011 roku, w 25. rocznicę hipertekstu, został on rozbudowany między innymi o oryginalne fragmenty w części „Terminals” oraz o menu w „Party in Woodside”, estetyką zbliżone

w 1986 roku w pierwszej sieci elektronicznej (Art Com Electronic Network) i była wspólnie pisana na forum przez pierwszą sieciową społeczność The Well, założoną przez Malloy (Malloy b.r. A). W 1989 roku, w stulecie wydania pisma „The Wall Street Journal”, Michael Miller opublikował artykuł o technologicznych osiągnięciach epoki, w którym wspomina o pierwszym gatunku literackim powstałym przy zastosowaniu komputerów – *Uncle Roger* określił mianem „database novel” (Malloy 2012). Miller podkreśla, że konceptualna powieść Malloy wzmacnia rolę użytkowników, którzy brali udział w konstruowaniu utworu, a następnie sami decydowali o kolejności lektury jej fragmentów na ekranie swoich komputerów.

Forward Anywhere to natomiast hiperfikcja, która powstała w wyniku kompilacji e-maili wymienianych między Judy Malloy i Cathy Marshall podczas ich wspólnej pracy w Xerox PARC w latach 1993-1996 (Marshall, Malloy, b.r.). E-maile charakteryzujące się powtarzalnością wątków, powracaniem do pewnych zdarzeń, asocjacyjnością i intertekstualnością, były doskonałym materiałem do skonwertowania w strukturę hipertekstową. W efekcie otrzymujemy portret kobiet, które nie mając możliwości bezpośredniej komunikacji, sięgają po formę e-maila, by dzielić się swoimi przeżyciami, refleksjami i uczuciami (zob. Moulthrop b.r.). *Forward Anywhere* prezentuje nie tylko jeden z pierwszych wzorców struktury utworu literackiego, ale także wpisuje się w szerszy kontekst feministyczny, wskazujący na rolę kobiet w budowaniu technologii cyfrowych.

do pierwotnej wersji opublikowanej na ACEN Datanet. Natomiast w 2012 roku, podczas konferencji Electronic Literature Organization na Uniwersytecie West Virginia *Uncle Roger* został włączony do wystawy „Media Arts”, kierowanej przez Dene Grigar i Sandy’ego Baldwina. Od tej pory Malloy zaczęła pracę nad rekonstrukcją oryginalnej wersji *Uncle Roger* w języku BASIC. Proces odtwarzania pierwotnego stylu hiperpowieści z lat 1986-1988 był dokumentowany na Twitterze, a obecnie jest dostępny w internecie pod adresem: <http://www.well.com/user/jmalloy/uncle Roger/partytop.html> (Malloy 2012).

Communitize. Kreatywność i partycypacja

W dziedzinie literatury cyfrowej można wyznaczyć trzy kategorie – twórczą aktywność, partycypację oraz transnarodowość – które są znakiem przemian zachodzących w literaturze i które świadczą o jej roli w rozwoju kultury uczestnictwa.

Creative writing oznacza twórcze pisanie, czyli umiejętność samodzielnego przygotowywania utworu literackiego przy wykorzystaniu różnych gatunków tekstu, stylów językowych i środków artystycznych. *Creative writing* wiąże się z piśmiennością, natomiast *creative computing* z programowaniem. Przywołane już wcześniej pojęcie kreatywnego wykorzystywania komputerów świadczy o połączeniu kompetencji czytania i pisania z umiejętnością posługiwania się nowymi technologiami. Literatura cyfrowa wymaga zarówno od twórcy, jak i od użytkownika nie tylko zdolności piśmienniczych, ale także wiedzy o funkcjonowaniu kultury nowomediów i działaniu interfejsów. Stąd Roberto Simanowski używa terminu „transliteracy” na określenie poszerzenia umiejętności czytania i pisania o zdolności związane z uczestniczeniem w kulturze cyfrowej. Literatura cyfrowa uczy nas, jak posługiwać się technologiami, by wykorzystywać je w praktyce, oraz pomaga zrozumieć współczesną sztukę i kulturę (Simanowski 2010: 232). Twórcza aktywność w literaturze cyfrowej oznacza zdolność do wykorzystywania nowych narzędzi, by móc wyprodukować utwór oryginalny, intrygujący i wprowadzający nową jakość w danej dziedzinie.

Kreatywność to także świadomość tego, co możemy zrobić z obiektami dostępnymi już w sieci, istniejącymi na zasadzie *creative commons* czy *open source*. Twórcza aktywność to nie tylko pisanie procedur służących do wygenerowania utworu cyfrowego, ale przede wszystkim opracowywanie założeń całej struktury utworu, widzianego jako zbiór odrębnych kodów: językowych,

wizualnych, dźwiękowych, informatycznych. Dzieło cyfrowe odznaczające się twórczym myśleniem wyróżnia koncepcja interaktywnego działania – utwór elektroniczny postrzegany jako proces wymaga aktywnego odbioru. Kreatywność wiąże się zatem również z mechanizmem konstruowania obiektu przez użytkownika, który ma świadomość, że dany tekst-instrument zapewnia mu swobodę przetwarzania i produkowania.

Kreatywność, jako kategoria kultury uczestnictwa, manifestuje się w działalności kolektywnej i performatywnych praktykach wspólnoty. Simon Biggs i Penny Travlou opisują *creativity* jako proces interakcji i aktywność wymiany między członkami społeczności (Biggs, Travlou 2010). Odwołując się do koncepcji Jamesa Leacha z publikacji *Creative Land*, autorzy dodają, że konstytuowanie „kreatywnych” rzeczy ma służyć budowaniu zbiorowości partycypacyjnej, dlatego wyprodukowany przedmiot nie jest rozpatrywany wedle jego wartości ekonomicznej, lecz jest postrzegany w kategoriach „kultury daru”. Podczas gdy do tej pory kreatywność odnosiła się wyłącznie do praktyki indywidualnej, w kulturze uczestnictwa działalność jednostkowa staje się częścią procesu budowania aktywnej społeczności.

Twórcza aktywność w literaturze cyfrowej przejawia się zatem w strategiach budowania utworu (remiksowanie, wykorzystywanie wyszukiwarki internetowej) oraz w praktykach kolektywnych.

Sea and Spar Between Nicka Montforta oraz Stephanie Strickland jest utworem generatywnym⁴, powstałym w wyniku zremik-

⁴ Teksty generatywne cechują się samowytwarzaniem i permutacyjnością. Utwór powstały na bazie algorytmu nieustannie zmienia swą strukturę bądź zawartość, w efekcie konstruując nowe wersje tekstu. Chris Funkhouser twierdzi, że teksty generatywne mogą być postrzegane jako wykonywanie pewnego rodzaju permutacji, w wyniku czego następuje ich transformacja lub reorganizacja; składniki budowy tekstu lub języka zmieniają swą kolejność bądź są zamieniane na inne (Funkhouser 2007: 31-37).

sowania⁵ poezji Emily Dickinson z powieścią amerykańskiego pisarza Hermana Melville'a *Moby Dick* (Montfort, Strickland 2011). Można wnioskować, że motywy wyprawy wielorybniczej z utworu Melville'a zainspirowały artystów do zaprogramowania architektury tekstowej imitującej morskie głębiny, obejmującej około 225 bilionów wersów (każdemu przypisany jest numer położenia), których liczba miała być porównywalna do ilości ryb w morzu. *Sea and Spar Between* jest trafną egzemplifikacją działalności humanistyki cyfrowej, która wykorzystując cyfrowe techniki liczenia, pozwala na analizę jakościową tekstów literackich. Dzięki dostępnym narzędziom cyfrowym jesteśmy w stanie określić liczbę powtarzających się słów i wyselekcjonować tylko te frazy, które są interesujące dla naszego projektu. Przez wyznaczenie procedury wyboru słów można skomponować zremiksowany utwór.

Leonardo Flores porównał pracę Montforta i Strickland do *Stu tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau, który również proponował czytelnikom skonstruowanie niezliczonej ilości utworów z określonej liczby słów (Flores 2013). Flores wskazuje jednak na znaczącą zmianę, którą można wiązać z rozwojem humanistyki cyfrowej, a mianowicie na przejście od postmodernistycznej przypadkowości do generatywnych utworów działających wedle konkretnych zasad. Odbiorca *Sea and Spar Between* może zatem swobodnie poznawać wszystkie wersy przez wpisywanie liczb o funkcji współrzędnych wyznaczających „geograficzne położenie” strof. W układzie liczb 3177869:10187681 pierwsza część odnosi się do długości tekstu; możemy wówczas eksplorować przestrzeń, kierując

⁵ Lawrence Lessig definiuje remiks jako kolaż elementów kultury RO (Read-Only). Lessig odróżnia kulturę RO „tylko do odczytu”, uprawniającą wyłącznie do odbioru pliku bez wprowadzania zmian, od kultury RW (Read/Write), umożliwiającej odczyt, modyfikację i zapis (Lessig 2009: 37). „Remiksowanie jest esencją twórczości RW. Jest wyrazem wolności korzystania z «nowych i starych piosenek» i tworzenia na ich podstawie” (Lessig 2009: 64).

strzałkami w prawo lub w lewo; drugi ciąg liczb natomiast określa szerokość tekstu, którą można zmieniać poprzez ruch strzałkami w górę lub w dół.

Judy Malloy, analizując projekt Montforta i Strickland, wskazuje na specyficzną „piśmienność” programowania (Malloy b.r. B), rozumianą jako generowanie kodu pełniącego funkcję poetyki tekstu literackiego. Analiza literacka *Sea and Spar Between* polega na odkryciu zasady konstruowania utworu, a następnie na zastanowieniu się nad literackim efektem zremiksowania danych fragmentów.

Kolejnym przykładem remiksu stworzonego na zasadzie *open source* – otwartego źródła programowania – jest *Taroko Gorge* Montforta o tytułowym parku narodowym w Tajwanie, opublikowany 8 stycznia 2009 roku (Montfort 2009). Generatywny projekt polega na mechanicznym i permutacyjnym rozszerzaniu się tekstu – struktura ta ma oddawać sukcesywność zwiedzania owego parku. Flores zauważa, że „tak jak nigdy nie można wejść dwa razy do tej samej rzeki, tak nie można odczytać ponownie takiego samego układu tekstu” (Flores 2012). W wyniku udostępnienia kodu działania projektu rozpoczął się proces generowania utworów przez innych artystów, bazujących na procedurze *Taroko Gorge*. Kolejni twórcy poematu, m.in. Scott Rettberg, J.R. Carpenter, Talan Memmott, Leonardo Flores, Judy Malloy, podawali przed swoim nazwiskiem, jako znakiem autorstwa własnej pracy, przekreślone nazwiska artystów, na kodzie których opierali się, generując swój utwór. W konsekwencji 9 grudnia 2012 roku Montfort wznowił *Taroko Gorge*, nie wprowadzając do niego żadnych zmian, lecz wpisując przed swoją sygnaturą 20 przekreślonych nazwisk artystów, którzy wykorzystali bądź także zmodyfikowali jego kod. Ten gest pokazuje, po pierwsze, zacieranie granic autorstwa utworów stworzonych na bazie innych tekstów, powstających na zasadzie *open*

source – w efekcie procedura wykorzystywana w projekcie staje się ważniejsza niż autorstwo i sama treść. Po drugie, Montfort wskazuje na wspomniane już wcześniej połączenie *creative writing* z *creative computing* – kreatywność widać tu w twórczym wykorzystaniu otwartego kodu programowania w celu wygenerowania własnego utworu, o którego sukcesie będzie świadczyć nie ilość „wyświetleń”, ale liczba prac powstałych w wyniku jego przekształcenia.

Oprócz remiksu kolejną strategią budowania utworu cyfrowego, polegającą na wykorzystywaniu istniejących już tekstów, jest czerpanie materiałów z zasobów wyszukiwarki internetowej. Mimi Cabell i John Cayley, wraz z innymi autorami, w szkicu *Invisible Participation* (Cabell, Cayley i in. 2012) wskazali na kontekst niewidocznego i często nieświadomego uczestnictwa w kulturze. „Ukryta partycypacja” polega na budowaniu wiedzy o świecie, dostępnej w internecie, przez wykorzystywanie języka w sieci. Rortiańska zasada zależności między językiem i rzeczywistością ujawnia się we wpisywaniu słów w wyszukiwarce Google, która na podstawie najczęściej wywoływanych fraz indeksuje strony i tym samym steruje myślą użytkownika, kształtując przy tym jego obraz świata.

„Paszczka Google” (*the maw of Google*) staje się źródłem inspiracji dla artystów wykorzystujących wyszukiwarkę do uzyskiwania tekstu cyfrowego. Przykładem jest projekt *No Time Machine* Ayi Karpinskiej i Daniela C. Howe’a. Punktem wyjścia *found poetry*, czyli utworu skomponowanego z wydobytych, istniejących już wyrażeń, było fundamentalne pytanie o wartość czasu w życiu ludzkim, a dokładnie o to, co ludzie gotowi są porzucić, by odnieść sukces w tym „panicznym pędzie do skuteczności” (Karpinska, Howe 2007). Artyści poszukują odpowiedzi przez wpisywanie w wyszukiwarkę internetową zdań „nie mam czasu na” czy „nie możesz znaleźć czasu dla”. Na podstawie przygotowanego zestawu

procedur program analizuje wyniki i porządkuje je w formę poetyckiej rozmowy. We wstępnym opisie projektu Howe i Karpinska wskazują na istotę współpracy między człowiekiem i komputerem, który „rozszerza pole kreatywnego pisania poprzez włączenie mediów sieciowych i programowalnych” (Karpinska, Howe 2007). *No Time Machine* to zatem, po pierwsze, odzwierciedlenie znaczenia twórczej aktywności w kulturze uczestnictwa, realizowanej w technice generowania utworu i, po drugie, dowód „niewidocznej partycypacji”, w formie zamieszczania tekstów i postów w sieci, które następnie, w wyniku zindeksowania haseł w wyszukiwarce, kreują obraz świata i społeczeństwa.

Algorytmy wyszukiwarki stały się również inspiracją do zorganizowania przez Korporację Ha!art 7 września 2012 roku „warsztatów sieciowej literatury generatywnej według Johna Cayley’a”, pt. „Tomasz Pułka kontra Google”. Celem warsztatów prowadzonych przez Mariusza Pisarskiego było kolektywne skonstruowanie utworu dzięki użyciu fragmentów z prozy Tomasza Pułki *Vida local*, „przefiltrowanej” przez wyszukiwarkę Google. Zadaniem uczestników było wybranie z tekstu Pułki ciągu trzech słów, a następnie wpisanie ich w wyszukiwarkę i wyselekcjonowanie z wyświetlonej listy wyników zdania, zawierającego dane wyrażenie w innym niż pierwotny kontekście. Wspólna praca nad „rozbiórką” prozy Pułki przy użyciu „paszczy Google” miała na celu zestawienie tych dwóch podmiotów twórczych: z jednej strony oryginalnego i pretensjonalnego stylu autora *Vida local*, z drugiej zaś maszyny reprezentującej „zbiorową świadomość językową polskiej sieci” (red. Korporacja Ha!art 2012). Eksperyment miał również na celu zwrócenie uwagi na zagadnienie atrakcyjności języka współczesnych pisarzy – niezbitym dowodem na niekonwencjonalność stylu literackiego byłaby zatem informacja, że podana fraza nie została odnaleziona przez wyszukiwarkę Google.

Efektownością „współpracy” między uczestnikami warsztatów, materiałem wyjściowym, algorytmem Google i zasobami internetowymi było wytworzenie tekstu „o wybitnie niestabilnej i nie dającej się określić kwestii autorstwa” (Pisarski 2012). Pisarski zadaje intrygujące pytanie: „kto stoi za tekstem: autor oryginału, reguła kompozycyjna, jej pomysłodawca, algorytm wyszukiwania, autorzy zdań wynalezionych w sieci, czy osoba dokonująca wyboru słów (w oryginale) i zdań (w rezultatach wyszukiwania)?” (Pisarski 2012). Opublikowane na stronie Ha!art ciekawe, choć również niepokojące, wyniki pracy pokazują z jednej strony konwencjonalność zwrotów stosowanych przez użytkowników sieci, z drugiej zaś pewną ich wyobraźnię językową, skoro niemalże każdy zwrot z prozy Pułki znalazł swoje zastosowanie.

Poza wyszukiwarką internetową w literaturze generatywnej wykorzystuje się także media społecznościowe. 21 sierpnia 2009 roku Dene Grigar zorganizowała „The 24-Hr. Micro-Elit Project” – dwudziestoczworgodzinne pisanie mikroopowiadań na Twitterze. W ramach projektu każdy użytkownik serwisu mógł opublikować własną mikrofikcję w postaci jednego tweetu, respektując tym samym zasadę dotyczącą jego długości i wynoszącą do 140 znaków. W ciągu 24 godzin Grigar obserwowała i wybierała publikowane tweety poświęcone życiu codziennemu w Ameryce w XXI wieku. Niemal w tym samym czasie użytkownicy Twittera, pochodzący z ponad 25 różnych państw, opublikowali ponad 85 mikrohistorii. Przebieg wydarzenia został udokumentowany na stronie projektu, na której widnieją wybrane *flash fiction* – 24 godzinom zostały przypisane 24 mikroopowiadania (Grigar 2009).

Kategoria kreatywności, jak wskazałam, ściśle wiąże się z partycypacją, przejawiającą się w opisanych praktykach kolektywnych oraz we wspólnym budowaniu globalnej wiedzy o literaturze cyfrowej. Partycypacja implikuje transnarodowość, oznaczającą

współpracę międzynarodową oraz traktowanie całego zasobu literatury cyfrowej jako spójnego obrazu jej rozwoju, bez znaczących podziałów na kraje⁶.

Scott Rettberg w jednym z tekstów otwarcie przyznaje, że na pytanie o miejsce, gdzie można kupić jego prace, odpowiada, że wystarczy wpisać nazwisko w wyszukiwarce Google, by znaleźć jego teksty i je nieodpłatnie przeczytać (Rettberg 2009). Jeden z głównych teoretyków literatury cyfrowej manifestuje jej kolosalne znaczenie, jakim jest działanie zgodnie z „kulturą daru”. Większość prac literatury elektronicznej dostępna jest w sieci nieodpłatnie i po zainstalowaniu wymaganego oprogramowania można swobodnie je przeglądać. W tym samym artykule Rettberg przytacza jeszcze inną anegdotę z czasów formowania Electronic Literature Organization, kiedy jako dyrektor wykonawczy udawał przedsiębiorcom istotę funkcjonowania ELO na zasadach non profit – spotykał się z wówczas z wątpliwościami dotyczącymi sposobów zarabiania (*monetize*) organizacji. Rettberg w miejsce pojęcia *monetize* podstawia hasło *communitize* – neologizm stworzony przez połączenie słów „monetize” z „community” – podkreślając tym samym, że celem ELO mają być zyski nie finansowe, lecz „wspólnotowe” – założeniem jest bowiem budowanie społeczności przez darmowy dostęp do literatury cyfrowej i uczestnictwo w jej rozwoju.

Działająca zatem od 1991 roku organizacja non profit Electronic Literature Organization (zob. Rettberg 2012) wydała do-

⁶ Transnarodowość, jako jedna z idei literatury cyfrowej, wydaje się jednak utopią. W dalszej części tekstu, w której zostały omówione antologie literatury cyfrowej, można mimo wszystko zaobserwować podziały na kraje. W międzynarodowej antologii, przygotowywanej przez organizację Electronic Literature Organization, pojawia się kategoria „Multilingual or Non-English” – przez co następuje wydzielenie prac anglojęzycznych. W 2012 roku ELMCIP opublikowało natomiast antologię europejskiej literatury cyfrowej, co ponownie świadczy o grupowaniu projektów na „amerykańskie” i „europejskie”.

tychczas dwie antologie literatury cyfrowej – obie dostępne są w sieci (pierwsza ukazała się dodatkowo na płycie CD) (ELO 2006, 2011). *Electronic Literature Collection Volume One*, przygotowana przez N. Katherine Hayles, Nicka Montforta, Scotta Rettberga i Stephanie Strickland, została opublikowana w październiku 2006 roku i obejmuje około 60 utworów, w tym prace między innymi Jima Andrewsa, Johna Cayleya, Michaela Joyce'a, Shelley Jackson i Stuarta Moulthropa⁷.

Kolejna, pod redakcją Laury Borràs, Talana Memmotta, Rity Raley oraz Briana Kim Stefansa, ukazała się w lutym 2011 roku i zawiera także ok. 60 utworów autorstwa między innymi: Montforta, Jasona Nelsona, Jörga Piringera i Stephanie Strickland (we współpracy z innymi artystami). Obie kolekcje wzbogacone są o spis wyjaśnionych terminów, kluczowych do interpretacji utworów cyfrowych.

W 2012 roku założyciele badawczego projektu ELMCIP stworzyli kolejną antologię literatury cyfrowej, tym razem europejską, zawierającą 16 projektów (ELMCIP 2012). *Anthology of European Electronic Literature*, której edycją zajęli się Maria Engberg, Talan Memmott i David Prater, zawiera dodatkowo nagrania wideo oraz sylabusy przedmiotów, obejmujące zagadnienia literatury cyfrowej, wykładane na uczelniach wyższych.

Przywołany projekt ELMCIP, rozwijany w latach 2010–2013 i kierowany przez Scotta Rettberga, to baza sieciowa – inspirowana przywołaną już dwukrotnie wizją Teda Nelsona – gromadząca informacje o publikacjach dotyczących literatury cyfrowej oraz o działaniach praktycznych. Celem twórców ELMCIP było

⁷ W kolekcji pierwszej nie znalazła się „klasyka hipertekstu”, jak *afternoon a story* Michaela Joyce'a z 1987 roku czy *Its name was Penelope* Judy Malloy z 1993 roku – obie zostały wydane na dyskietce przez Eastgate Systems. Dostępny w antologii jest natomiast hipertekst Shelley Jackson *my body – a Wunderkammer* z 1997 roku, utwór jednej z najważniejszych postaci literatury cyfrowej.

zbudowanie jednego miejsca dla społeczności literatury cyfrowej, obejmującego aktywność zarówno badaczy, artystów, programistów, jak i krytyków i odbiorców. Kluczowe pytanie, przyświecające działaniu platformy, dotyczyło zatem sposobu ukonstytuowania „twórczej społeczności” ujmowanej w kategoriach transnarodowych i transkulturowych (Rettberg, Tomaszek 2012). Na stronie ELMCIP każdy autor posiadający konto może dodać wpis o danej publikacji, przyczyniając się tym samym do poszerzenia wiedzy o literaturze cyfrowej. Wspólne rozbudowywanie bazy staje się jednocześnie świadectwem dynamicznego rozwoju literatury elektronicznej, wymagającej zauważenia i szerszego włączenia w proces edukacyjny.

Dzięki zinstytucjonalizowaniu literatury cyfrowej, pod szyldem organizacji ELO, pozycja literatury elektronicznej stopniowo się poprawia, o czymś świadczą wspomniane sylabusy. Electronic Literature Organization kieruje inicjatywą CELL (Consortium on Electronic Literature), mającą na celu rozwijanie partnerstwa między organizacjami, uniwersytetami, wydawnictwami i innymi jednostkami zajmującymi się badaniami literatury cyfrowej i dbającymi o wzmocnienie jej pozycji (ELO CELL, b.r.). Partnerami w ramach CELL są między innymi wspomniana baza ELMCIP, strona internetowa „I ♥ E-Poetry” kierowana przez Leonardo Floresa oraz pismo „Electronic Book Review”, edytowane przez Josepha Tabbiego i w całości dostępne w sieci.

* * *

W 2007 roku N. Katherine Hayles opublikowała tekst pt. *Electronic Literature: What Is It?* (Hayles 2007), natomiast w 2008 roku Dene Grigar w „Electronic Book Review” zamieściła artykuł o znaczącym tytule *Electronic Literature: Where Is It?* (Grigar 2008), w którym prowokacyjnie pyta już nie o treść w literaturze

elektronicznej, lecz o jej miejsce w środowisku akademickim i, szerzej – we współczesnej kulturze. Jednym z najważniejszych postulatów Grigar jest zredefiniowanie terminu *literacy*, związanego ściśle z piśmiennością. Ponownie zatem pojawia się hasło głoszące potrzebę modyfikacji pojęcia literatury w odniesieniu do formy cyfrowej, która łączy się już nie tylko z czytaniem i pisanem, ale także z programowaniem, oglądaniem, słuchaniem, generowaniem, kinetyką czy nawet dotykiem. Zmienia się również tradycyjnie rozumiana kategoria „interpretowania” – odbiór literatury cyfrowej wiąże się bowiem nie z odtwarzaniem intencji autora, lecz z interaktywnym działaniem, z doświadczaniem właściwości współczesnej kultury cyfrowej czy w końcu z uczestnictwem w budowaniu więzi społecznej.

Bibliografia

- Biggs Simon (2012) *Remediating the Social*, w: *Remediating the Social*, ed. S. Biggs, Bergen: ELMCIP, University of Bergen, s. 11-14, <http://www.elmcip.net/story/remediating-social-e-book-released> (10.11.2013).
- Biggs Simon, Travlou, Penny (2010) *Distributed Authorship and Creative Communities*, „Dichtung digital” no. 41, <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/biggs-travlou.htm>, (11.10.2013).
- Cabell Mimi, Cayley John i in. (2012) *Invisible Participation: Language and the Internet*, w: *Remediating the Social*, ed. S. Biggs, Bergen: ELMCIP, University of Bergen, s. 134-137, <http://www.elmcip.net/story/remediating-social-e-book-released> (10.11.2013).
- Celiński Piotr (2013) *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Drózdź Andrzej (2009) *Od liber mundi do hipertekstu. Książka w świecie utopii*. Warszawa: Biblioteka Analiz.
- Electronic Literature Organization *CELL Consortium on Electronic Literature*, <http://eliterature.org/cell/> (10.12.2013).
- Electronic Literature Organization, *Electronic Literature Collection*, 2006 *Volume 1*, 2011 *Volume 2*, <http://collection.eliterature.org/> (10.12.2013).

- ELMCIP (2012) *Anthology of European Electronic Literature*, <http://anthology.elmcip.net/> (10.12.2013).
- Fischer Gerhard (2011) *Understanding, Fostering, and Supporting Cultures of Participation*, „Interactions” vol. 18, no. 3, s. 42-53, <http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/2011/interactions-coverstory.pdf> (12.11.2013).
- Fischer Gerhard (2012) *Cultures of Participation*, http://www.uni-siegen.de/infme/start_ifm/downloads/tagungen/slides-cultures-of-participation-siegen_fischer.pdf (12.11.2013).
- Flores Leonardo (29.12.2012) *Taroko Gorge [2012 remix] by Nick Montfort*, <http://ilovepoetry.com/?p=121> (13.10.2013).
- Flores Leonardo (02.01.2013) *Sea and Spar Between by Nick Montfort and Stephanie Strickland*, <http://ilovepoetry.com/?p=117> (13.10.2013).
- Fuller Matthew (ed.) (2008) *Software Studies: A Lexicon*, Cambridge: The MIT Press.
- Funkhouser Chris (2007) *Prehistoric Digital Poetry. An Archeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Gibson Steve (2008) *Introduction: Why Transdisciplinary Digital Art?*, w: *Transdisciplinary Digital Art. Sound, Vision and the New Screen*, ed. R. Adams, S. Gibson, S. Müller Arisona. Heidelberg: Springer-Verlag Publications, s. 1-2.
- Glazier Loss Pequeño (2002) *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Grigar Dene (28.12.2008) *Electronic Literature: Where Is It?*, „Electronic Book Review”, <http://www.electronicbookreview.com/thread/techno-capitalism/invigorating> (10.09.2013).
- Grigar Dene (2009) *The 24-Hr. Micro-Elit Project. 24-Hrs. 24 Stories. All on Twitter*, http://www.nospace.net/dene/24hr/24-Hr_Micro-Elit_Project/Home.html (20.10.2013).
- Grossman Samantha (16.06.2013) *The Meme as Art: Painter Sophisticates Cyberculture*, <http://newsfeed.time.com/2013/06/16/the-meme-as-art-painter-sophisticates-cyberculture/> (09.10.2013).
- Hayles N. Katherine (02.01.2007) *Electronic Literature: What Is It?*, <http://eliterature.org/pad/elp.html> (10.09.2013).
- Hopfinger Maryla (2010) *Literatura i media po 1989 roku*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Keen Andrew (2007) *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Gharini. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Knibbs Kate (23.06.2013) *Are Memes the Pop Culture Art of our Era?*, <http://www.digitaltrends.com/social-media/when-does-a-meme-become-art/> (9.10.2013).
- Jenkins Henry (2007) *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins Henry (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education of the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press.
- Karpinska, Aya, Howe Daniel C. (2007) *No Time Machine*, <http://turbulence.org/Works/notime/about.html> (18.10.2013).
- Kluszczyński Ryszard (2010) *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Lessig Lawrence (2009) *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Levinson Paul (2010) *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka. Kraków: Wydawnictwo WAM.
- Malloy Judy (01.12.2012) *Uncle Roger – World Wide Web Edition*, <http://www.well.com/user/jmalloy/uncleroger/partytop.html> (10.10.2012).
- Malloy Judy (b.r. A) *The BASIC Uncle Roger – Beta Version_2*, http://www.well.com/user/jmalloy/uncleroger/uncle_readme.html (10.10.2012).
- Malloy Judy (b.r. B), *How new media writers create their work. Nick Montfort and Stephanie Strickland Sea and Spar Between*, http://www.narrabase.net/montfort_strickland.html (13.10.2013).
- Manovich Lev (2013) *Software Takes Command*. New York-London: Bloomsbury.
- Marshall Cathy, Malloy Judy (b.r.) *Forward Anywhere*, <http://www.eastgate.com/catalog/ForwardAnywhere.html> (10.10.2012).
- Montfort Nick (2009) *Taroko Gorge*, http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html (13.10.2013).
- Montfort Nick, Strickland, Stephanie (2011) *How to Read Sea and Spar Between*, http://nickm.com/montfort_strickland/sea_and_spar_between/reading.html (11.10.2013).
- Montfort Nick (2012) *Programming for Fun, Together*, w: *Remediating the Social*, ed. S. Biggs, Bergen: ELMCIP, University of Bergen, s. 15-19, <http://www.elmcip.net/story/remediating-social-e-book-released> (10.11.2013).

- Moulthrop Stuart (b.r.) *Where To? A Review of Forward Anywhere by Judy Malloy and Cathy Marshall*, <http://www.eastgate.com/reviews/Moulthrop.html> (10.10.2012).
- Pisarski Mariusz (2012) *Tomasz Pułka kontra Google*, <http://www.ha.art.pl/prezentacje/27-proza/2584-tomasz-pulka-kontra-google.html> (20.10.2013).
- Pollack Barbara (06.01.2011) *The Social Revolution*, <http://www.artnews.com/2011/06/01/the-social-revolution/> (10.10.2013).
- Redakcja Korporacja Ha!art (2012) *Redakcja – Tomasz Pułka kontra Google. Darmowe warsztaty sieciowej literatury generatywnej według Johna Cayley'a*, <http://www.ha.art.pl/wiadomosci/2556> (20.10.2013).
- Rettberg Scott (2009) *Communitizing Electronic Literature*, „Digital Humanities” vol. 3, no. 2, <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000046/000046.html> (02.11.2013).
- Rettberg Scott (2012) *Developing an Identity for the Field of Electronic Literature. Reflections on the Electronic Literature Organization Archives*, „Dichtung digital” no. 41, <http://www.dichtung-digital.de/en/journal/archiv/?postID=252> (02.11.2013).
- Rettberg Scott, Tomaszek, Patricia (2012) *Electronic Literature Communities, Part 1*, „Dichtung digital” no. 41, http://dichtung-digital.de/editorial/2012_41.htm (02.11.2013).
- Simanowski Roberto (2010) *Teaching Digital Literature. Didactic and Institutional Aspects*. w: *Reading Moving Letters*, ed. R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla, Bielefeld: Transcript Verlag, s. 231-248.
- Strehovec Janez (2012) *Derivative Writing. E-literature in the World of New Social and Economic Paradigms*, w: *Remediating the Social*, ed. S. Biggs, s. 79-83, <http://www.elmcp.net/story/remediating-social-e-book-released> (10.11.2013).
- Święćkowska Teresa (2008) *Wolne oprogramowanie i Open Access. Utopie internetowe czy fenomeny informacyjnego kapitalizmu?*, w: *Spotkania z utopią w XXI wieku*, red. P. Żuk, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Zawojski Piotr (2012) *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Katowice: POLTEXT.

Literatura cyfrowa w kontekście kultury uczestnictwa

Celem artykułu jest opisanie sposobów przejawiania się kultury uczestnictwa w literaturze cyfrowej. Po wstępie wprowadzającym w obszar „mediatyzacji społeczeństwa”, dokonującej się w wyniku nowych technologii, zostaje zdefiniowana kultura uczestnictwa, a także zostają wskazane najważniejsze jej wyznaczniki w kontekście teorii Henry’ego Jenkinsa i Gerharda Fischera. Dalej naświetlone zostają idee wspólnotowe w literaturze cyfrowej, które towarzyszyły jej twórcom od początku jej powstania. Następnie zostają wymienione trzy kategorie, wskazujące na funkcjonowanie literatury nowomediialnej w kulturze uczestnictwa: twórcza aktywność (obejmująca *creative computing* według Nicka Montforta oraz *transliteracy* według Roberto Simanowskiego), partycypacja oraz transnarodowość. W kolejnych partiach artykułu zostają opisane poszczególne aspekty literatury cyfrowej przez odniesienie do konkretnych inicjatyw: począwszy od remiksu, wykorzystywania wyszukiwarki internetowej, przez praktyki kolektywne, po organizacje i platformy mające na celu partycypacyjne budowanie wiedzy o literaturze elektronicznej (ELO, ELMCIP, EBR).

Digital Literature in the Context of Participatory Culture

The article aims at analysing the emerging digital literature in the context of participatory culture. Following an introduction showing the process of „remediating the social” under the influence of new technologies, the article provides the definition of participatory culture, as well as a discussion of its main features, according to Henry Jenkins and Gerhard Fischer. Then it discusses how the community has always been a central force driving digital literature. Subsequently, the article describes three categories of digital literature which highlight its participatory aspects: creativity (including Nick Montfort’s *creative computing* and Roberto Simanowski’s *transliteracy*), participation and transnationality. The author discusses those categories in relationship to particular initiatives, artworks and projects.