

Anna Nacher

- adiunkt w Instytucie Sztuk
Audiowizualnych UJ.

Jej zainteresowania naukowe koncentrują się na analizie przemian dyskursu przestrzeni w mediach nowej generacji, praktykach dyskursywnych internetu drugiej generacji, ludologii i telewizji doby konwergencji.

Autorka książki *Telepłeć. Gender w telewizji doby globalizacji* (2008).

ANNA NACHER

PROJEKTOWANIE JAKO NEGOCJACJA

- między dominacją kodu
a ekstazą partycypacji

Zmiana formuły komunikacyjnej, jaka dokonuje się w internecie na przestrzeni ostatnich lat, funkcjonuje w zwielokrotnionej optyce: jako skuteczne w dobie zmęczenia tradycyjnymi formami reklamy narzędzie marketingowe, jako środowisko tzw. wolnej kultury i miejsce taktyk oporu wobec logiki korporacyjnego kapitalizmu próbującego opanować i zawłaszczyć obszar oddolnych praktyk twórczych, jako kolejna odsłona optymalizacyjnych strategii kapitału, wykorzystujących inteligencję zbiorową pod postacią utopijnie kreślonych zasad *crowdsourcing*¹, ale także jako zespół warun-

1 *Crowdsourcing* oznacza delegowanie zadań, które zwykle są wykonywane przez pracowników firmy, na grupę zaangażowanych konsumentów-współpracowników - obecnie często wykorzystuje się ją w strategiach kampanii reklamowych, w których na przykład

ków umożliwiających polityki ruchu *open source* wychodzące poza - jak to określają ujęcia krytyczne - towarową logikę konsumpcji. Trzeba tutaj jeszcze dodać, że technologia komputerowa w coraz większym stopniu staje się mobilna, płynnie włączając się w doświadczenie użytkownika (co przyjmuje formę rozwiązań w paradygmacie *ubiquitous computing*²) oraz wchodząc w relacje z systemami informacji geograficznej za pomocą technologii GPS czy praktyk geotaggingu, dostępnych już także w zwykłych telefonach komórkowych. Problem z opisem i analizą zjawiska znanego jako Web 2.0, internet nowej generacji czy media społecznościowe (bo takimi określeniami można posługiwać się w zasadzie zamiennie) polega nie na konieczności rozstrzygnięcia, która z przywołanych figur charakteryzuje je najdokładniej - kłopot polega na tym, że jest ono każdą z nich jednocześnie. Stąd być może trudność w rozwikłaniu złożonych dyskursów władzy, w jakich uczestniczy przy pomocy narzędzi myślenia dialektycznego; jeśli są tacy, którzy twierdzą, że cała sprawa przedstawia się nadzwyczaj prosto i sprowadza do kolejnej usurpacji Wielkiego Kapitału, zaprawdę nie wiedzą, co czynią. Podobnie zresztą, jak rzecznicy poglądu, że nareszcie nadeszła upragniona era twórczej wolności, w której każdy użytkownik staje się panem/panią swojej artykulacji. Rzecz nie polega też na hipokryzji aptekarskiego wyważenia i poszukiwaniu iluzorycznego „środka”. Bardziej niż kiedykolwiek potrzebna jest strategia myślenia krytycznego, która pozwoliłaby uchwycić całą złożoność sytuacji.

Wydaje się, że jednym z poręcznych narzędzi może być przyjrzenie się kategorii designu w obszarze HCI (*human-computer interaction*). Muszę od razu zastrzec, że interesuje mnie tutaj pewien wycinek tej dynamicznie rozwijającej się dziedziny, którą przedstawia wyczerpująco Marcin Składanek na sąsiednich stronach, zwracając uwagę na jej wewnętrzną heterogeniczność i hybrydowość aktorów kształtujących ją w szeregu wymian i negocjacji³. Poświęcam zatem uwagę pewnym szczególnym rysom dyskursywnym wybranych wątków teorii designu, ze szczególnym uwzględnieniem funkcjonowania - czasem wyrażanym wprost, a czasem tylko zakładanym - pojęć użytkownika i użytkownika. Czym zatem jest design - od razu dodam tutaj, że

spot jest opracowywany przez grupy studentów wolontariuszy albo ogłasza się konkurs na zaprojektowanie opakowania (jak w przypadku kampanii piwa Freeq z 2007 roku). Tapscott i Williams określają *crowdsourcing* jako „oddawanie określonych zadań w ręce tłumu”. D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 20.

2 Por. M. Składanek, *Hybrydyczne przestrzenie interakcji człowieka z komputerem w perspektywie postulatów Ubicomp*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2007 nr 3, s. 53-62.

3 M. Składanek, *Projektowanie interakcji - pomiędzy wiedzą a praktyką*, w tym numerze „Kultury Współczesnej”. Inspirowana między innymi Latourowską teorią aktora-sieci wizja technologii komputerowych jako obszaru szczególnych negocjacji między przemysłem, nauką, artystami i zwykłymi użytkownikami jest zresztą figurą umożliwiającą najbardziej twórczą analizę kulturowych kontekstów, w jakich się sytuuje, por. m.in. A. Galloway, *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, 2008, niepublikowana rozprawa doktorska, dostępna online <http://www.purselipsquarejaw.org/dissertation.html>, odsłona 20 września 2008.

rozumiany jako praktyka dyskursywna o nader materialnym wymiarze - i kim są użytkownicy w dobie treści tworzonych przez uczestników jako naczelnej strategii rynkowej? Kto decyduje o możliwościach wymiany komunikacyjnej: system czy użytkownik? Interesuje mnie przede wszystkim kwestia odrębności porządków, do jakich przynależy projektowanie oraz rodzaju - jak się wydaje, organizowanych przezeń - aktywności odbiorczych. W bardziej tradycyjnych ujęciach projektowanie zazwyczaj jest w tej diadzie członem kulturowo uprzywilejowanym, zarówno jako pozycja sprawowania dyskursywnej władzy (projektant jako ktoś, kto decyduje), jak i pozycja zlokalizowana w obszarze wiedzy eksperckiej. Użytkownicy często bywają w tym układzie „tylko” użytkownikami - taka figura odpowiada tradycyjnym ujęciom kultury masowej, w których odbiorcy są postrzegani głównie jako niezróżnicowana masa. W wielu dyskusjach wokół mediów społecznościowych oraz zwiększonej aktywności twórczej odbiorców pobrzmiewają więc echa dobrze już znanych - choć od dawna zweryfikowanych - modeli teoretycznych⁴. Chciałabym zatem przyjrzeć się stosunkowo dobrze już opisanemu modelowi kultury partycypacji⁵, sięgając nieco głębiej pod powierzchnię obiegowych i tautologicznych ujęć sprowadzających to zjawisko wyłącznie do gestów intencjonalnej ekspresji ludzkich aktorów wymian komunikacyjnych.

Design jako komunikowanie

Rozważanie projektowania w perspektywie komunikacyjnej ma swoją historię⁶ i bywa przeciwstawiane funkcjonalistycznemu modelowi designu w jego skrajnie użytkowej wizji. Centralnym zagadnieniem ujęcia komunikacyjnego staje się kwestia intencji projektanta (widzianego tutaj, zgodnie z klasycznymi teoriami komunikowania, jako nadawca specyficznego komunikatu) oraz interpretacji odbiorcy/użytkownika. Jeśli widzieć projektowanie w optyce działań znaczeniowców, to daje się przy tym zauważyć co najmniej pięć per-

4 Przykładem wpisującym się w ten model może być książka A. Keena, *Kult amatorów. Jak internet niszczy kulturę*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

5 Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006; D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia...*

6 Za jedno z pionierskich ujęć można uznać rozdział dotyczący semiotyki architektury w *Nieobecnej strukturze* Umberto Eco (przeł. P. Weinsberg, P. Bravo, KR, Warszawa 1996, Część C: *Funkcja i znak. Semiologia architektury*). W architekturze mamy poza tym do czynienia z zainicjowanym przez Victora Papanka nurtem tzw. *social design* wypływającym z przekonania, że właściwe projektowanie może przyczynić się do wzbogacenia środowiska życia ludzi oraz pozytywnej zmiany społecznej (por. V. Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York 1984). Wydaje się jednak, że podobne założenia można odnaleźć już u członków Bauhausu (i to nie tylko w skrajnie funkcjonalistycznym podejściu Hannesa Meyera). Projektowanie widziane jako proces komunikacyjny jest jednak także obecne w teoriach dotyczących wzornictwa przemysłowego, por. N. Crilly, D. Good, D. Matravers, P.J. Clarkson, *Design as Communication: Exploring the Validity and Utility of Relating Intention to Interpretation*, „Design Studies” 2008 nr 29, s. 425-457.

spektyw: lingwistyczną (produkt jako rodzaj odczytywanego przez odbiorców języka posiadającego własną składnię i gramatykę), semiotyczną (artefakt jako element kodu, za pomocą którego użytkownicy tworzą znaczenia), retoryczną (projektowanie jako zespół strategii perswazyjnych), teorii systemowej (produkt widziany jako składnik procesu społecznego) oraz komunikacyjną (w wąskim tego słowa rozumieniu, odnosząca się do klasycznej teorii komunikacji, produkt będzie więc widziany jako element łańcucha modelu transmisyjnego)⁷. Także i w tym obszarze daje się jednak zauważyć krytyka paradygmatów kreślonych przez klasyczne modele wymian komunikacyjnych, w których znaczenie jest „zawarte” w artefakcie, a nie konstruowane przez użytkowników. Podkreślane jest także znaczenie kontekstu konkretnego zastosowania/użycia, który stanowi o procesie dekodowania znaczenia - ten wątek krytyczny jest szczególnie istotny wobec zmian w teorii projektowania interakcji, jakie kreśli Marcin Składanek we wspomnianym artykule, gdzie coraz istotniejszą rolę odgrywają konteksty użycia. Najistotniejsze jest jednak to, że komunikacyjna teoria designu zwraca uwagę na fakt, iż projektowanie - nawet jeśli abstrahować od zagadnień estetycznych - musi być postrzegane jako proces o charakterze komunikacyjnym i kulturowym, a wymiany komunikacyjne także i w tym obszarze powinny być postrzegane jako proces oparty na szeregu negocjacji, a nie po prostu „odczytywanie” znaczeń. Sytuacja wykorzystania artefaktu wbrew intencjom jego projektantów jest bowiem sytuacją wcale nie tak rzadką i rozpatrywanie jej wyłącznie w kategoriach błędu komunikacyjnego nie wydaje się adekwatne w świetle nowszych propozycji teoretycznych i praktycznych projektowania w obszarze szeroko rozumianej HCI. Powróć do tego wątku w dalszej części tekstu.

Interesującą propozycję stanowi w tym względzie (sytuujące się na przecięciu się nauk ścisłych, stosowanych i humanistycznych) podejście inżynierii semiotycznej (*semiotic engineering*) wypracowane w zespole badawczym Semiotic Engineering Research Group (SERG) w Rio de Janeiro, skupionym wokół Clarissy Sieckenius de Souza⁸. Frieder Nake i Susanne Grabowski⁹ widzą w tym podejściu wręcz zmianę o charakterze paradygmatycznym, gdzie semiotyka staje się - prócz matematyki - jedną z podstawowych dziedzin wspomagających informatykę. Trzeba tutaj jednocześnie zastrzec, że semiotyka jest w ujęciu Sieckenius de Souza bliska jej wersji krytycznej i pragmatycznej, tak jak ujmowali ją w klasycznym już podręczniku Gunther Kress i Robert Hodge¹⁰. Każda interakcja z komputerem jest w tym ujęciu manipulacją znakami w szeroko kreślonym procesie komunikacji, który obejmuje także motywacje, wybory i decyzje projektanta systemu. Sieckenius de Souza wprowadza pewne istotne novum: koncentruje się nie tylko na sprawnym przekazywaniu użyt-

7 Zob. przypis 6.

8 C. Sieckenius de Souza, *The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction*, MIT Press, Cambridge 2005.

9 F. Nake, S. Grabowski, *Human-Computer Interaction Viewed as Pseudo-Communication*, „Knowledge-Based Systems” 2001 nr 14, s. 441-447.

10 R. Hodge, G. Kress, *Social Semiotics*, Cornell University Press, Nowy Jork 1988.

kownikowi intencji autora rozwiązania, ale interesuje ją także elastyczność wykorzystania, w tym otwarcie na sytuacje nieprzewidziane przez designera. Jak pisze:

Choć prawdą jest, że projektowanie musi polegać na intuicji i oswajaniu, aby zminimalizować kognitywny wysiłek użytkowników, to równie prawdziwe jest stwierdzenie, że projektanci mogą odnieść sukces tylko wtedy, gdy użytkownicy są w stanie poradzić sobie z tym, co nieoswojone i zobaczyć wartość w tym, co nowe. A zatem ostatecznym celem projektowania HCI jest nie tyle odzwierciedlenie tego, kim jest użytkownik w sytuacji pierwszego kontaktu z systemem, ale zaproponowanie wyobrażeń, do których użytkownicy mogą się odnieść i które mogą w końcu włączyć¹¹.

Takie podejście, zdaniem autorki, pozwala zmodyfikować filozofię charakterystyczną dla - jak to określa Donald Schön¹², na którego powołuje się autorka - racjonalności technicznej, nastawionej przede wszystkim na instrumentalne rozwiązywanie problemów oraz optymalizację podejmowanych w tym celu kroków (ich konsekwencją jest właśnie wąsko rozumiany funkcjonalizm). Pomija się w takim ujęciu kwestię postawienia problemu, jak wiadomo, operację daleką od jednoznaczności i „przezroczystości”. Frieder Nake i Susanne Grabowski podkreślają potrzebę wypracowania nowej teorii designu, która jednocześnie będzie designem jako teorią. Współbrzmi to z sądem Paula Dourisha, który widzi w technologii swoistą filozofię w działaniu. Twierdzi, że „o ile każdy system oprogramowania wprowadza pewien rodzaj formalizacji świata, to HCI ma do czynienia z formalizacją ludzkiej aktywności poznawczej. To zagadnienia, które przez wieki znajdowały się w samym sercu filozoficznej debaty. W pewnym sensie trudno sobie wyobrazić przedsięwzięcie bardziej filozoficzne¹³. Zdaniem Nake i Grabowski sedno kryje się bowiem nie tyle w projektowaniu systemu jako produktu (skończonego, zamkniętego, zdefiniowanego) z dodanym elementem interakcji, ile - z racji interaktywności całego układu - w projektowaniu uwzględniającym interakcję za pomocą znaków w jej procesualnym charakterze. (Donald Schön - jak pisze Składanek - inicjator perspektywy pragmatycznej w projektowaniu, określił tę sytuację za pomocą dwóch fraz: jako funkcja-w-użyciu (*function-in-use*) oraz refleksja-w-działaniu (*reflection-in-action*). Sieckenius de Souza przywołuje ważną dla teorii designu HCI filozofię „projektowania użyteczności” (*design for usability*), proponowaną przez Adlera i Winograda¹⁴. Warto zwrócić tutaj uwagę, że oznacza to konieczność projektowania dla improwizacji, adaptacji i apropiacji - kwestia adaptacji jeszcze zresztą tutaj powróci. Być może zresztą zmiana w podejściach do projektowania systemów jest funkcją historycz-

11 C. Sieckenius de Souza, *Semiotic Engineering: Bringing Designers and Users Together at Interaction Time*, interacting with Computers" 2005 nr 17, s. 318.

12 D.A. Schön, *The Reflexive Practitioner*, Basic Books, Nowy Jork 1983.

13 P. Dourish, *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*, MIT Press, Cambridge 2004, s. VIII.

14 P. Adler, T. Winograd, *Usability: Turning Technologies into Tools*, Oxford University Press, Nowy Jork 1992.

nych kolei losu technologii komputerowej: przejścia od komputera w charakterze maszyny liczącej, analitycznej i przetwarzającej dane w konglomeracie biznesu, wojskowości i technonauki do komputera jako medium komunikacji w jego licznych zastosowaniach związanych z praktykami życia codziennego. Z jednej strony skutkuje to zwiększeniem liczby problemów, które muszą rozwiązać projektanci, z drugiej zaś oznacza konieczność otwarcia na nieprzewidywalność taktyk użytkowania.

O ile w przypadku artefaktów o charakterze przemysłowym lub architektonicznym wymiany komunikacyjne - choć oczywiste - są kwestią symbolizacji (pewnego wyobrażenia na temat tego, co myślą użytkownicy ze strony projektanta oraz intencji i wizji designera ze strony użytkowników), to w przypadku komunikacji zapośredniczonej komputerowo u samych jej podstaw mają one wymiar formalny i techniczny (podstawowe prawo technologii komunikacyjnych: suma danych na wejściu musi się równać sumie danych na wyjściu). Komunikacja bazuje także w dużej mierze na algorytmach optymalizujących procedury (a zdaniem Nake i Grabowski ma miejsce także podwójna transformacja: znaku na sygnał, a tegoż ponownie na znak) - w pewnym sensie istotnie więc komunikujemy się z maszyną (lub za jej pośrednictwem z innymi ludźmi). Ta oczywista różnica rodzi wiele pytań, w tym także o różnicę między językiem naturalnym a językami programowania, co w opinii badaczy stanowi jeden z najistotniejszych wątków refleksji krytycznej wobec popularnych utopii progresywizmu¹⁵.

To problem zbyt obszerny, aby rozwijać go w tym miejscu, w związku z dalszymi moimi rozważaniami nasuwa się jednak kilka wątpliwości co do natury tej dychotomii. Radykalne rozdzielenie języków programowania i języków naturalnych - choć w dużej mierze uzasadnione - bywa jednak czasem fetyszyzowane (można powiedzieć ironicznie, że przybiera formułę „nic poza kodem”). Wątpliwość kulturoznawcy - już na bardzo ogólnym poziomie - budzi między innymi kwestia rzekomej „czystości” i obiektywizmu języka matematyki (na którym oparte są języki programowania oraz pewne jego operacje w rodzaju algorytmów), która prowokuje dyskusję we współczesnej filozofii nauki¹⁶. Na bardziej konkretnym poziomie Andrew Geoffrey, autor hasła „Algorytm” w leksykonie *Software Studies*¹⁷, wskazuje na fakt, że można algorytm traktować jako Foucaultowską wypowiedź, czyli uwzględniając historyczne funkcjonowanie takiego aktu językowego. Sam autor analizuje algorytm

15 Rozwija tę myśl wielu teoretyków rodzącej się dziedziny *software studies*, por. F. Kittler, *Code (Or, How Can You Write Something Differently)*, [w:] *Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, MIT Press, Cambridge 2008; A.R. Galloway, *Protocol: How Control Exists after Decentralisation*, MIT Press, Cambridge 2004; L. Manovich, *Software Takes Command*, wersja elektroniczna z 20 listopada 2008: <http://www.softwarestudies.com/softbook>. Por. artykuł o dyscyplinie *software studies* M. Filiciak, *Zajrzeć pod powierzchnię ekranu*, „Kultura Popularna” 2008 nr 4, s. 15-18. Por. także F. Nake, S. Grabowski, *Human-Computer... - z perspektywy projektowania HCI*.

16 Por. K. Abriszewski, *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza teorii aktora-sieci Bruno Latoura*, Universitas, Kraków 2008.

17 *Software Studies...*

z punktu widzenia jego pragmatyki, wskazując na fakt, że ograniczenie się do formalnej abstrakcji algorytmu nie pozwala zobaczyć wielu procesów, w które jest uwikłany (ale trop krytyczny wskazujący na dehumanizujący charakter języków programistycznych - zgadzam się tutaj z autorem - wydaje się niezbyt użyteczny i nieadekwatny). Można dodać, że chodzi o wpisanie kodu w szersze procesy kulturowe nie tylko wtedy, kiedy staje się on wykonywalny, ale także na etapie konstruowania. Friedrich Kittler, przytaczając definicję kodu jako „z perspektywy matematycznej mapowania skończonego zestawu symboli alfabetu na odpowiednią sekwencję sygnałów”¹⁸, wiąże kryptografię w ujęciu historycznym z zarządzaniem i kontrolą w przypadku rozległego imperium, a później państwa narodowego (oraz, co stanowi wątek nie mniej fascynujący, z istnieniem podwójnego systemu zapisu: alfabetu dla zwykłych użytkowników oraz kodu dla wtajemniczonych, określanego z języka arabskiego jako *sifr*). Potęga kodu kryłaby się więc nie tyle w możliwości zupełnego odcięcia procedur symbolizacji od podłoża kulturowego, ale - przeciwnie - w jego związaniu z kulturą o militarnej proveniencji, określaną mianem C3 (*command, control, communication*). Interesującym dla kodu i kryptografii przypadkiem - zwłaszcza w świetle kodu binarnego - jest także przywołana przez Kittlera historia symbolu oznaczającego zero, który w języku europejskiej matematyki w obecnej formie pojawił się w XI wieku zapożyczony z Indii (pośrednikiem była kultura islamu), ma zatem (jak inne symbole) charakter kulturowy i historyczny, a zatem kontyngentny, zmienny i podatny na gry władzy. Sygnalizuję tutaj ten bardzo złożony i znacznie wykraczający poza zakres moich rozważań problem, gdyż jednoznaczność i formalizm kodu bywają postrzegane jako swoista instancja ostateczna komunikacji zapośredniczonej komputerowo. Rzeczywiście, nie jesteśmy w stanie przekroczyć ograniczeń projektowych systemu. Możemy zrobić tyle, na ile pozwala program (albo, ogólniej, reguły komunikacji w środowisku maszynowym). Kwestia retoryki w przypadku kodu jawi się już mniej jednoznacznie, gdy weźmiemy pod uwagę hakerskie eksperymenty językowe¹⁹, polegające na symulacji języków naturalnych, ale jednocześnie podważające w ten sposób „przezroczystość” języków programowania, ujawniające jego mechanizmy (pozostaje jednak pytanie o to, czym jest retoryka w przypadku języka niereferencjalnego) oraz realizacje z dziedziny *browser-art* czy *software-art*²⁰. Nie oznacza to jednak, że nie można traktować komunikacji zapośredniczonej komputerowo jako pewnej specyficznej negocjacji.

18 F. Kittler, *Code...*, s. 40.

19 Por. M. Szota, *Magiczna sztuka programowania komputerów*, „Kultura Popularna” 2008 nr 4, s. 37-40.

20 Od klasycznych już dzisiaj realizacji kolektywu Jodi.org, pionierów ASCII art (Vuk Cosić) czy I/O/D po prace zaprezentowane w ramach wystawy CODeDOC w Whitney Museum of American Art w 2002 roku, zorientowane na pokazanie funkcjonowania kodu jako materiału interwencji artystycznych ujawniających jego polityki (artyści - m.in. Sawad Brooks, Camille Utterback, Golan Levin) posługiwali się językami: C, Pearl czy popularną Java). Por. R. Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson, London 2004; E. Wojtowicz, *Net-art*, Rabid, Kraków 2008; Ł. Ronduda, *Software Art/Browser Art*, „Zeszyty Artystyczne” 2003 nr 11.

Choć Sieckenius de Souza wskazuje na odrębność procesu interpretacji w przypadku człowieka i komputera, gdyż tylko w odniesieniu do interpretacyjnej aktywności ludzkiego umysłu można mówić o semiozie nieograniczonej, a więc procesie w pełni otwartym, którego symulacja nie jest możliwa za pomocą algorytmu (podczas gdy komputer posługuje się semiozą ograniczoną, polegając na precyzyjnie zaprogramowanych sekwencjach działań), to stwierdza jednocześnie, że w artefaktach technologii komputerowej zakodowane jest coś więcej niż zestaw procedur do wykonania:

systemy komputerowe zawierają coś, co przypuszczalnie jest najbogatszą formą kodowania (lub reprezentacji) szczególnej konfiguracji znaczącej, jaką zdolny jest wytworzyć ludzki umysł. Zawierają zakodowaną wizję projektową, która ów artefakt stworzyła. Innymi słowy, artefakty komputerowe są same w sobie znakami. Reprezentują i znaczą to, co projektanci mieli na myśli, realizując proces designu²¹.

Taki pogląd jest oczywisty na gruncie nauk humanistycznych i społecznych (ucieleśnia go podejście określone przez Andrew Feenberga²² jako hermeneutyka technologii, w którym mieszczą się propozycje tak różne, jak Bruno Latoura czy Jeana Baudrillarda), wydaje się jednak długo zapoznany w obszarze nauk stosowanych. Tym bardziej propozycja ośrodka SERG - sytuując się w obszarze inżynierii, jak pokazuje Składanek, najbardziej przywiązanej do paradygmatu funkcjonalistycznego - jawi się więc ciekawie, zwłaszcza, że czerpie - według Sieckenius de Souza - z szeregu dyscyplin, włączając psychologię czy antropologię. Zdaniem autorki, ostatecznym celem HCI powinno być nie tyle uchwycenie znaczeń wytwarzanych przez użytkownika i zakodowanie go w systemie, ile dostarczenie użytkownikowi narzędzi wspierających jego proces semiozy w momencie interakcji. Konsekwencją jest propozycja zmiany celu projektowania HCI: z wytwarzania wysokiej jakości systemów interakcji, na ich wprowadzanie, co wiąże się ze zmianą roli - designer i użytkownik stają się w tym procesie interlokutorami (widoczna inspiracja podejściem Donalda Schöna). Wpływa to z faktu, że znaczenie jest zawsze w ruchu, jest przede wszystkim szeregiem negocjacji.

Projektowanie w procesie

O ile podejście inżynierii semiotycznej uwzględnia procesualność, elastyczność i otwartość komunikacji w akcie projektowania, to wciąż jednak główna rola przypada designerowi, a nacisk zostaje położony na efektywność komunikacyjną i sprawność wdrożenia. Podejścia określane jako projektowanie skoncentrowane na użytkowniku (*user-centered design*) podlegają jednak pewnej istotnej modyfikacji, co wyczerpująco przybliży Składanek. Jak się wydaje, ważnym czynnikiem stają się także złożone artykulacje i kulturowe konteksty, w jakie wpisuje się bogata ekologia praktyk nadużycia i zniekształcenia

21 C. Sieckenius de Souza, *Semiotic Engineering...*, s. 327.

22 A. Feenberg, *Questioning Technology*, Routledge, Londyn 1999.

intencji designera (tutaj bowiem mieści się haking²³). Jednym z symptomów tych zmian będą filozofie projektowania-dla-zawłaszczania (*design for appropriation*) oraz projektowania-dla-hakowania (*design for hackability*). Różnica nosi znamiona paradygmatycznej i można, jak się rzekło, zauważyć pewne jej załączki w podejściu oferowanym przez inżynierię semiotyczną, a z pewnością w filozofii projektowania jako „refleksyjnej konwersacji”. Jennie Carroll²⁴ określa tę przemianę jako przejście od technologii zaprojektowanej (*Technology as Designed*) do technologii w użytkowaniu (*Technology in Use*). Ta pierwsza oznacza spojrzenie z perspektywy projektantów, specjalistów od rynku oraz oczekiwań użytkowników uchwyconych w momencie projektowania, ta druga zaś reprezentuje potrzeby użytkowników, wyrażane w codziennych zastosowaniach technologii. Carroll widzi w tych codziennych użyciach coś więcej niż „odczytanie” komunikatu: jej zdaniem proces projektowania technologii jest finalizowany przez użytkowników, którzy dostosowują ją do własnych potrzeb, często obchodząc ograniczenia systemów bądź stosując jakieś funkcje czy własności oprogramowania w nieoczekiwany sposób i realizując własne cele, odległe od zaprojektowanych.

Podobna perspektywa jest bliska także Alanowi Dixowi, który proponuje filozofię projektowania-dla-zawłaszczania (*designing for appropriation*), zwracając uwagę na całość praktyk związanych z wykorzystaniem technologii - jak przypomina autor, życie codzienne pełne jest tego typu drobnych i większych technologicznych nad-użyć: zarówno kiedy otwieramy puszkę z farbą śrubokrętem, jak i kiedy używamy telefonu komórkowego w charakterze latarki czy wysyłamy maila do siebie z informacją, do której chcemy mieć dostęp w podróży (aby pozostał na serwerze naszej poczty elektronicznej, z której możemy korzystać w trybie online). Zdaniem Dixy, nie oznacza to, że wystąpił błąd w komunikacji między projektantem a użytkownikiem czy że projektant przeoczył jakąś możliwość zastosowania. Takie zjawisko świadczy raczej o tym, że technologia została oswojona i przejęta, że zadomowiła się w doświadczeniu użytkowników. Technologia staje się dla odbiorców nie tym, co „dane” przez przemysł, ale czymś własnym i bliskim - tak zdaniem Dixy wygląda mechanizm zawłaszczania (*appropriation*). Kwestią wagi kluczowej stają się zatem sposoby przejmowania czy też zawłaszczania technologii przez użytkowników. Zaletą współuczestnictwa użytkowników w procesie projektowania jest to, że umożliwia ono charakterystykę końcowej fazy projektowania w katego-

23 *Hacking* należy w tym kontekście rozumieć jako praktykę kulturową, związaną z kreatywnym stosowaniem technologii (oraz dużą wiedzą na jej temat i gotowością do dzielenia się nią), wbrew jej zaprojektowanemu przeznaczeniu - w odróżnieniu od *cracking*, czyli działań szkodliwych dla innych użytkowników. Kultura popularna ukształtowała jednak wizerunek cyberprzestępcy włamującego się do systemów komputerowych, podczas gdy ruch hakerski sformułował własne zasady etyczne i stanowi pewną propozycję kontrkulturową. Por. Jargon File, <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>

24 J. Carroll, *Completing Design in Use: Closing the Appropriation Cycle*, Proceedings of the 12th European Conference on Information Systems (ECIS 2004), wersja online: <http://is2.lse.ac.uk/asp/aspecis/20040031.pdf>, odłona 17 maja 2009.

riach dynamiki zmiany w środowisku, w jakim produkt się pojawia. Może to być istotny kontekst dla jego doskonalenia - zastosowania oprogramowania w biurze różni się bowiem od tych domowych. Współuczestnictwo powoduje także, że ludzie czują się w większym stopniu związani z produktem, którym się posługują. Kreatywne inicjatywy i improwizowane, prowizoryczne użycie widziane są zatem nie jako błąd komunikacyjny, ale jako dopełnienie procesu innowacji. Kluczowe z punktu widzenia projektantów (a także, nie można oprzeć się tej myśli, z punktu widzenia przemysłu technologii informacyjnych) jest jednak, jak pisze Jennie Carroll, co innego:

Narzędzia i techniki designu uczestniczącego [participatory design] obejmują czynność wzajemnego uczenia się od siebie użytkowników i projektantów oraz modelowanie i prototypy wczesnej fazy projektowej [low fidelity prototypes]. Postrzeganie procesu zawłaszczenia [appropriation] jako dopełnienia projektu wskazuje jednak na fakt, że wkład użytkownika może być rozszerzony poza rolę (częściowego) uczestnictwa w procesie projektowania poprzedzającym wdrożenie. Skuteczne projektowanie uczestniczące uwzględniałoby zatem użytkowników jako współprojektantów, włączając w cały proces ich zróżnicowane cele, niewyartykułowane potrzeby oraz wiedzę pozostającą poza poziomem dyskursywnej wypowiedzi - poprzez podejmowane przez nich aktywności w kształtowaniu i wdrażaniu systemu w trakcie jego użytkowania²⁵.

Mamy zatem do czynienia z ważną zmianą formuły komunikacyjnej, w której użytkownik staje się współautorem negocjowanej semiozy, przy niezmiennym jednak rynkowej logice efektywności i wydajności procesu projektowania. Pewnym wariantem filozofii projektowania dla zawłaszczenia byłyby inicjatywy mieszczące się w ramach designu-dla-hakowania, któremu poświęcono jeden z paneli konferencji „Designing Interactive Systems” w roku 2004 (DIS2004), zorganizowanej przez MIT oraz Harvard University. Autorzy panelu nawiązywali do koncepcji codziennego designu adaptatywnego Thomasa P. Morana, wyrażonej podczas wcześniejszej konferencji (w roku 2002) - wiele z jego idei zawiera się także w propozycjach Carroll i Dix'a. Wydaje się, że można byłoby nazwać tego rodzaju praktyki designem wernakularnym (*vernacular*), przez analogię do architektury wernakularnej, na którą zresztą powołuje się Moran²⁶. Uczestnicy panelu „Design for Hackability” sytuują swoją debatę w odniesieniu do specyficznej konfiguracji mediów mobilnych, opartych na łączności bezprzewodowej oraz paradygmatu bezszwowej lub wszechobecnej technologii komputerowej (*seamless computing, ubiquitous computing*). Sięgają także do hakingu jako „krytycznej i sprzyjającej zabawie praktyce projektowania, inspirowanej współczesną i historyczną kulturą hakerską, net artem, filozofią «do-it-yourself» oraz kulturą remiksu²⁷”. Twórcy przywołują cechy definiujące etykę i kulturę hakingu, które można sprowadzić do kilku

25 J. Carroll, *Completing Design*

26 T. Moran, *Everyday Adaptive Design*, prezentacja z wystąpienia w British Museum, konferencja „Designing Interactive Systems”, Londyn 25-29 czerwca 2002, wersja online: <http://sigchi.org/dis2002/>, odsłona 20 maja 2009.

27 A. Galloway, J. Bruckner-Cohen, L. Gaye, E. Goodman, D. Hill, *Design for Hackability*, Proceedings from Designing Interactive Systems 2004, A C M Press, Nowy Jork 2004.

zasadniczych przekonań: „umożliwienie dostępu do technologii oraz rozpowszechniania wiedzy o niej; dostęp do władzy nad technologią dla zwykłych użytkowników; decentralizacja kontroli; ochrona prywatności; przekraczanie ograniczeń; tworzenie piękna i niewyrządzenia krzywdy innym ludziom”²⁸. Najistotniejsze w dobie kultury nakłaniającej do rozlicznych sposobów personalizacji technologii jest jednak to, że dla panelistów *design-for-hackability* nie oznacza po prostu przystosowania produktu do własnych potrzeb czy jego adaptacji, ale - redefinicję. Dlatego polega także na stworzeniu przestrzeni do zabawy, gdzie użytkownicy nie są zmuszani do adaptacji, a napięcia między ludźmi oraz artefaktami są ujawniane i podkreślane: stąd wiele z zaprezentowanych podczas panelu przykładów ma charakter aplikacji przeznaczonych do prywatnego użytkownika, a także rozmaitych form gier typu HRG (*hybrid-reality games*)²⁹. Jonah Bruckner-Cohen zaprojektował (modyfikując elementy dostępne na rynku) na przykład urządzenie WiFiHOG, które pozwala na pewną kontrolę użytkownika nad sposobami włączania się do publicznych sieci dostępu WiFi, kierowanie ruchem danych, a nawet blokowanie dostępu³⁰. Artysta wychodzi z założenia, że może to być jeden ze sposobów na zbadanie możliwości korzystania z przestrzeni publicznej: „Jeśli istnieje możliwość połączenia, a sieci są udostępniane publicznie, to dlaczego ludzie nie mogliby ich używać w sposób, jaki tylko im odpowiada - nawet je blokować”³¹. Dla Brucknera-Cohana hakowalny design oznacza „dekonstrukcję fundamentalnych założeń co do tego, jak technologia mogłaby lub powinna istnieć z punktu widzenia użytkownika”³². Znacznie ważniejszy, zważywszy na konsekwencje logiki optymalizacji i funkcjonalności jako naczelnej ramy organizującej negocjacje w zakresie projektowania, wydaje mi się natomiast sposób na osiągnięcie tego celu. Zdaniem artysty

czasem oznacza to zredukowanie funkcjonalności urządzenia, na rzecz pełnego ujawnienia jego prawdziwej wartości, przy poszerzeniu tradycyjnych form interakcji dla osiągnięcia nieoczekiwanych rezultatów czy łączenia w sieć indywidualnych aktywności i zmiany ich w kolektywną działalność oraz otwarcia nowych kanałów komunikacji między obcymi sobie ludźmi”.

Proces projektowania staje się w tym ujęciu jednocześnie jego dekonstrukcją o krytycznym potencjale (tak też można rozumieć postulat designu jako teorii). Pamiętając o tym, jak kreatywne praktyki użytkownicze stają się mechanizmem napędzającym innowacyjność przemysłu IT, można lepiej pojąć, dlaczego tego typu działania mogą prowadzić, jak twierdzi Bruckner-Cohen, do załamania technologicznego imperializmu i dlaczego tak ważny staje się ele-

28 Tamże, s. 2.

29 Gry odbywające się w hybrydowej przestrzeni stanowiącej mieszankę tej realnej (miejskiej) oraz online. Por. M. Składanek, *Hybrydyczne przestrzenie...*

30 Por. <http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/wifihog.html>, odsłona 22 maja 2009.

31 Tamże.

32 Tamże.

33 A. Galloway i in., *Design for Hackability...*

ment zabawy czy gry. Rzecz bowiem w wyjściu poza przemysłowe strategie optymalizacji zysku, oparte na efektywności ekonomicznej i wydajności finansowej. Jeśli zabawy nie daje się podporządkować logice pracy, a prymarnym celem designu staje się nie tyle użyteczność, ile inicjowanie nowych form komunikacji między ludźmi, to istotnie mamy do czynienia z praktyką krytyczną.

Upgrade, czyli próba krytyczna

Wypada się bowiem zgodzić z krytykami fenomenu Web 2.0, widzącymi w nim wiele z logiki korporacyjnego kapitalizmu - jego ideologia pobrzmiewa bodaj najpełniej w wielu postulatach wikinonii, które dostrzegają w zbiorowej kreatywności przede wszystkim ekonomiczny potencjał³⁴. Jeśli istotnie chodzi o „globalną współpracę, która zmienia wszystko”, to chciałoby się ironicznie dodać: wszystko oprócz najważniejszego - zarysowanej uprzednio logiki funkcjonalizmu uwikłanego w ekonomiczne strategie optymalizacyjne. Podejścia krytyczne inspirowane neo- i postmarksistowskim aparatem pojęciowym podkreślają, że coraz częściej dzisiaj użytkownicy zostają zaprzężeni do pracy na wiele sposobów: zarówno jako dostarczający treści poprzez platformy zaprojektowane przez dużych i małych graczy rynku medialnego (choć odsetek właściwych „twórców”, którzy zamieszczają wygenerowane przez siebie treści jest znikomy³⁵, to trzeba także pamiętać, że w dobie kultury remiksu kategoria twórczości także ulega zmianie - co brzmi dzisiaj już niemal jak truizm), jak i doskonalący oprogramowanie za pomocą interfejsów dostarczonych przez firmy, które coraz częściej udostępniają użytkownikom API (*Application Programming Interface*) (celuje w tym zwłaszcza Google, ale także Apple, Yahoo, a nawet Microsoft) - zdaniem Tima O'Reilly, twórcy pojęcia Web 2.0, aplikacje nowej generacji muszą być podatne na przejęcie, hakowanie, zawłaszczenie i/lub przetworzenie.

Jedną z najlepszych egzemplifikacji tej filozofii jest obecnie firma Apple (iPhone z jego AppStore) oraz Facebook, dla którego aplikacje tworzone przez strony trzecie są, jak się wydaje, jednym z głównych źródeł sukcesu. To zresztą w pewnym sensie przejęcie systemu zbiorowej pracy nad oprogramowaniem zainicjowanej w środowiskach GPL/Open Source (w konsekwencji dobrych wyników takiego modelu, co pokazuje przykład popularnej Mozilli Firefox, znacznie bezpieczniejszej od przeglądarki Internet Explorer). Jeśli jednak porzucimy tradycje krytyki inspirowanej marksizmem, to - kosztem mniejszej pewności co do natury i celu procesów, w których bierzemy udział jako użyt-

34 Por. D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia...* Bez krytyczny entuzjazm wobec Web 2.0 (oraz technoentuzjazm w ogóle) jest jednak także mitygowany przez opracowania krytyczne, wśród których należy wymienić przede wszystkim propozycje A.R. Gallowaya, *Protocol: How Control Exists after Decentralisation*, MIT Press, Cambridge 2004, oraz tegoż we współpracy z E. Thackerem, *The Exploit: A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.

35 Wedle przytoczonych przez L. Manovicha statystyk - zaledwie 0,5 do 1,5% użytkowników popularnych serwisów społecznościowych. Por. L. Manovich, *Praktyka (medialnego) życia codziennego*, przekład zbiorowy, „Kultura Popularna” 2008 nr 4, s. 71-81.

kownicy - możemy także zobaczyć pejzaż znacznie bardziej dynamiczny, z procesami o otwartym charakterze. Facebook działa bowiem jako przykład działań prosumenckich (czyli produkt jest w dużej mierze współtworzony przez konsumentów), co oznacza, że nie każde posunięcie firmy kończy się sukcesem. Wymownym przykładem jest tutaj ostatnia kontrowersja wokół zmiany statutu Facebooka: w lutym 2009 roku firma wycofała się - pod presją grup użytkowników i organizacji konsumenckich - z pomysłu cedowania praw własności do zawartości zamieszczanej przez użytkowników (a więc także zdjęć czy plików wideo) na firmę. Pomysł nie tylko upadł (czy właściwie został przez firmę oficjalnie zdementowany), ale Mark Zuckerberg zaprosił użytkowników do współtworzenia nowego kodeksu praw użytkownika (*Bill of Rights and Responsibilities*), mającego stanowić podstawę funkcjonowania popularnego portalu, z którego według ostatnich danych, korzysta 175 milionów osób na całym świecie³⁶. Wcześniej żywa debata wokół prywatności przyniosła możliwość skasowania profilu. Te przykłady pokazują, że projektowanie jest dzisiaj obszarem negocjacji - sądzą, że ową „pracę” użytkowników można zobaczyć nie tylko jako przykład wykorzystania darmowej pracy (choć wiele w tym słuszności), ale także - a może przede wszystkim - jako wymianę. Zamieszczenie kolekcji zdjęć na Picasie czy Flickrze zwalnia nas bowiem od konieczności trzymania ich na własnym dysku, a często zabezpiecza przed utratą danych. Nie jest więc tak, że użytkownicy nie dostają niczego w zamian. Ruch użytkowników bez wątplenia generuje jednak korzyści nieco innego rodzaju - stanowi o potencjale marketingowym portali społecznościowych (choć ten wątek być może wkrótce doczeka się postscriptum weryfikującego dotychczasowe wyobrażenia w obliczu kryzysu finansowego oraz doniesień o tym, że niezwykle popularny Facebook, jeszcze rok temu uważany za lidera w tej dziedzinie, w istocie wciąż nie jest zyskowny³⁷), zwłaszcza kiedy dostarczają one metadanych - co często jest wymuszane na poziomie systemu, a zgoda gwarantowana przez akceptację zasad użytkowania (*Terms of Use*). Warto przypomnieć jedną z naczelnych motywacji kryjących się za WiFihOG - prawo do korzystania w sposób, który użytkownik uzna za właściwy. Stąd

36 B. Stone, B. Stelter, *Facebook Withdraws Changes in Data Use*, „New York Times” z 18 lutego 2009, wersja online: http://www.nytimes.com/2009/02/19/technology/internet/19facebook.html?_r=1&scp=5&sq=Facebook&st=cse, odsłona 30 marca 2009. We wrześniu 2009 r. liczba ta przekroczyła 300 milionów, por. statystyki firmy <http://www.facebook.com/home.php?src=fftb#/press/info.php?statistics> (odsłona 19.09.2009) oraz oficjalna historia portalu <http://www.facebook.com/home.php?src=fftb#/press/info.php?timeline> (odsłona 19.09.2009).

37 Szacowana wartość firmy w maju 2009, kiedy rosyjska firma inwestycyjna Sky Digital Investments zakupiła udział w wysokości 1,96% za kwotę 200 milionów dolarów inwestycji, była mniejsza o 5 miliardów w stosunku do października 2007 roku, kiedy Microsoft zakupił 1,6 % za 240 milionów. Por. profil firmy http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/facebook_inc/index.html?scp=1-spot&sq=Facebook&st=cse. Oszacowanie realnej wartości Facebooka jest jednak trudne, a zdolność do generowania przez firmę zysków odsuwa się wciąż w przyszłość (R. Cox, P. Briancon, *What Is Facebook Actually Worth?*, „New York Times” z 26 marca 2009, wersja online: http://www.nytimes.com/2009/05/27/business/27views.html?_n=1&scp=4&sq=Facebook&st=cse, odsłona 22 maja 2009).

dla Jose van Dijka sprawą kluczowej wagi jest traktowanie użytkowników nie tylko jako dostarczycieli zawartości, ale także źródła danych³⁸ - pozwala to zobaczyć kulturę partycypacji w odmiennym odcieniu. Web 2.0 stała się - co zrozumiałe - przedmiotem podejść krytycznych, również w odniesieniu do zmian w rozumieniu designu. Ciekawą propozycją stanowi rozprawa Mirko Tobiasa Schäfera³⁹, który ujmuje dynamikę społecznego zastosowania oprogramowania, jego produktów i technologii internetowych, analizując je przez pryzmat trzech procedur kształtujących ten proces: afordancji, designu i zawłaszczenia (*appropriation*), wskazując na wzajemne między nimi związki. Autor czerpie z całej palety ujęć konceptualizujących relację człowieka i technologii: od za-domowionego w kulturze audiowizualnej pojęcia dyspozytywu, przez propozycje Foucaulta (*apparatus*) i Deleuze'a (*assemblaż*) po Latoura i jego ANT, teorię afordancji⁴⁰ oraz hermeneutykę technologii Feenberga. Dzieli użytkowników według stopnia ich aktywności i umiejętności w zakresie wprowadzania zmian na poziomie oprogramowania (w czym można zobaczyć dalekie echo dyskursu deprecjonowania „zwykłych” sposobów użytkowania, które często są postrzegane jako „tylko” konsumpcja, z założenia w tym ujęciu bierna). Jak pisze Schäfer, „większość użytkowników tylko posługuje się aplikacjami i usługami oferowanymi przez użytkowników bardziej zaangażowanych w proces produkcji i modyfikacji”⁴¹. Pokazuje to właśnie swoiste uprzywilejowanie w teorii krytycznej aktów intencjonalnych.

Ważny wydaje mi się tutaj wątek związany z paradygmatem funkcjonalizmu i efektywności komunikacyjnej, który sprawia, że projektowanie w użyciu - nawet jeśli stanowi obszar praktyk zdecentralizowanych i heterogenicznych - jawi się jako jeszcze jedno ogniwo w przemyśle opartym w dużej mierze na rynkowej wartości innowacji. Z tego właśnie względu sądzę, że warto - podążając tropem wyznaczonym przez Michela de Certeau - uwzględnić w myśleniu krytycznym nie tylko praktyki artystyczne czy opozycyjne, poszerzające ostatecznie innowacyjność przemysłu technologii komputerowych, ale również takie działania, które wydają się trywialne, pozbawione sensu, absurdalne lub rzeczywiście błędne z punktu widzenia systemu (czy - jak chciał-

38 J. van Dijk, *Users Like You? Theorizing Agency in User-generated Content*, „Media, Culture & Society” 2009 nr 31.

39 M.T. Schäfer, *Bastard Culture. User Participation and the Extension of Cultural Industries*, rozprawa doktorska, publikacja elektroniczna <http://www.mtschaefer.net/entry/defending-my-bastard-culture/> odłona 23 listopada 2008.

40 To bardzo ciekawy wątek, którego podjęcie mogłoby wyznaczyć nieco odmienną trajektorię teorii designu w HCI oraz nawiązać do tematu materialności - szczególnie interesującego w przypadku artefaktów opartych na kodowaniu sygnałów. Warto także na marginesie zaznaczyć, że D. Norman, na którego nowszą (w stosunku do klasycznego ujęcia Gibsona) teorię afordancji powołuje się Schäfer, także dostrzega potencjał w propozycji Sieckenius de Souza. Por. J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Cornell University, New Jersey-London 1986; D. Norman, *The Design of Everyday Things*, MIT Press, Cambridge 1988; tegoż, *Design as Communication*, publikacja elektroniczna, http://www.jnd.org/dn.mss/design_as_comun.html, odłona 28 maja 2009.

41 M.T. Schäfer, *Bastard Culture...*, s. 178 [podkr. A.N.].

by Alexander R. Galloway - protokołu). Będą to bowiem praktyki, których subwersja nie polega na łamaniu reguł - pozornie przestrzegają one ustalonych procedur i rzeczywiście spełniają kryteria taktyk w rozumienia Michela de Certeau: są typowym „kłusowaniem”⁴², które nie oznacza działań w pełni autonomicznych i artykułowanych, ale akty skryte, trudne do uchwycenia, maskujące się pod pozorami zgody, funkcjonujące w obszarze zakreślonym i nadzorowanym przez hegemoniczną strategię. Można do nich, moim zdaniem, zaliczyć popularne fora internetowe, gdzie zamieszczane są komentarze do artykułów prasowych i informacji (Onet.pl, tvn24.pl, gazeta.pl). Stworzone dla debaty, z punktu widzenia deliberacyjnej przestrzeni publicznej dyskusji, w której prawo głosu jest jednym z fundamentów demokracji, są wykorzystywane przez użytkowników do rozmaitych gier społecznych (nie tylko zresztą przez użytkowników - ruch na forum oznacza zapewne ważną informację dla reklamodawców). Obserwacja jakiegokolwiek wątku politycznego daje niemal pełny obraz stosowanych zabiegów: w *trollowaniu* (czyli zamieszczaniu złośliwych komentarzy mających na celu prowokację polemiki) można zobaczyć znajomą strategię *detournement*, która ujawnia pozorność debaty publicznej w takim kształcie. Podobną funkcję zdaje się pełnić przybieranie obraźliwych lub znaczących pseudonimów (*pis.won, bolekJechu, moherowyberet*), czasem nawet - z pewną dozą autoironii - odsłaniające kulisy takiego mechanizmu (nicki z dodatkiem *.dzisiaj - marek.dzisiaj, lucyna.dzisiaj* itp. - wskazują na łatwość zmiany takiego autookreślenia, tymczasowość i prowizoryczność chwilowych tożsamości i jednocześnie na traktowanie debaty tego typu nie tyle jako poważnej dyskusji, ile gry). Nie jest także tajemnicą, że komentarze na portalach stały się jedną ze zorganizowanych strategii działania samych partii politycznych, które oddelegowują aktywistów do ich zamieszczania. Czy zatem system/protokół funkcjonuje sprawnie? Pozornie tak, ale jego prywatne, wpisane w design znaczenie uległo przemieszczeniu noszącemu ślady dekonstrukcji.

Innym przykładem z tej dziedziny może być sposób wykorzystywania profili przez użytkowników portalu społecznościowego naszechoroby.pl⁴³. W polu „Objawy twojej głównej choroby” powinniśmy według instrukcji wpisać „tyko same objawy”, jak głoszą reguły: „które towarzyszyły Ci w rozpoznaniu choroby, np. bóle głowy, gorączka, wymioty, biegunka, itd. Nie opisuj ich całymi zdaniem! Wymieniaj tylko pojedyncze słowa! Używaj polskich znaków”. Jedną z użytkowniczek wpisała tutaj (jako „objawy, które wystąpiły u mnie przy:

42 Słowami de Certeau: „Racjonalnemu, ekspansjonistycznemu, centralnemu, spektakularnemu oraz hałaśliwemu wytwarzaniu jest przeciwstawiona produkcja zupełnie innego rodzaju, określona jako konsumpcja charakteryzująca się podstępami, rozpadem zależnym od sposobności, kłusowaniem, skrytością, nieustannym szemraniem, czyli, w sumie, niby-niewidzialnością, gdyż nie ujawnia się ona poprzez własne produkty (gdzie znalazłaby dla nich miejsce?), ale przez sztukę używania produktów jej narzucanych”. M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 32.

43 Materiał z wystąpienia konferencyjnego dr Moniki Górskiej-Olesińskiej, archiwum autorki, korespondencja prywatna.

Anemia - leczenia anemii" - drugi człon, z nazwą choroby jest uzupełniany automatycznie): „Pielęgniarka - i co z tego? Całe życie pomaga się innym, a potem dołapia się prawie wszystko... i radź sobie sam, człowieku...". Inna zaś, w tej samej rubryce (choć tutaj główną chorobą jest „Narkomania - leczenie narkomanii") wpisała: „Słońce stanęło w zenicie / Oglądam się na przebyłą drogę... / To jest moje życie?! Patrzeć na to nie mogę...!!!". Ktoś inny (definiowany przez główną chorobę „Rak - leczenie raka jelita grubego") wykorzystuje tę rubrykę do deklaracji: „walczę i się nie poddam". Przy czym interfejs zawiera także pole „O mnie", gdzie tego typu informacje byłyby zgodne z zaprojektowanym dlań użyciem. Można zobaczyć w tych praktykach potencjał subwersywny wobec systemu zaprojektowanego w taki sposób, że nie ma w nim miejsca na grupę wsparcia - jest to jednak również występ przeciw regule dominacji efektywności komunikacyjnej i optymalizacji systemu. Enuncjacje tego rodzaju przypominają wręcz działania artystyczne, świadomie subwersywne wobec Web 2.0, jak np. projekt wspomnianego już Jonaha Brucknera-Cohena, zatytułowany *Google Alert Loop. Self-perpetuating Google Alerts!*⁴⁴, który korzysta z rozwiązań Bloggiera (popularnej platformy bloggerkiej) oraz Google Alert, usługi dostarczania najświeższych newsów. Zasada polega na stworzeniu „pętli" - autopublikacji wpisów na blogu, zawierających określone wątki tematyczne z owych alertów, wysyłane na wyspecyfikowane adresy mailowe. Projekt - w zamierzeniu autora - ma pokazać, jak system automatycznych generatorów informacji może być wykorzystany do manipulowania opiniami w przestrzeni internetu.

Czy zatem istotnie dochodzi w Web 2.0, jak twierdzi Lev Manovich, do swoistej zamiany miejsc w przypadku partyzanckich taktyk użytkowników oraz hegemonicznych strategii rynku (co każe uznać, jak sugeruje Manovich, teorię de Certeau za nieco zdezaktualizowaną)? Zważywszy na rozpowszechnione w podejściach krytycznych waloryzowanie działań opartych na intencjonalnej artykulacji sprzeciwu - wydaje się, że wniosek to przedwczesny. Zwłaszcza że w rozdziale poprzedzającym wnikliwą analizę relacji między strategiami i taktykami de Certeau zastanawia się nad miejscem i charakterem nauki w tym układzie, wskazując na niebezpieczeństwo kryjące się w teoriach uprawianych jak strategie, czyli totalizujących pole doświadczenia społecznego i nieodwołalnie je domykających. Tak się dzieje w przypadku podejść krytycznych, z których radarów znika dokładnie to, co umyka także rozeznaniu strategicznej władzy. Z faktu, że „to, co wcześniej było efemeryczne, przelotne, nieuchwytnie i niewidzialne stało się stałe, mapowalne, widoczne"⁴⁵ nie wynika, że taktyki kulturowego partyzanckiego kłusowania czy „chwytania okazji" zniknęły (może raczej wpisują się w logikę żerowania kultury popularnej głównego nurtu na działaniach wobec niej krytycznych, opisaną ongiś przez Dicka Hebdige'a⁴⁶). One dzisiaj kryją się gdzie indziej, bo to jest wpisane

44 <http://googlealertloop.blogspot.com/>

45 L. Manovich, *Praktyka (medialnego)* s. 75.

46 D. Hebdige, *Subculture. The Meaning of Style*, Routledge, London-New York 2008.

w ich morfologię. Pytanie zaś o to, gdzie ich szukać, jest tyleż fascynujące, co obciążone pewnym niebezpieczeństwem. Ich ujawnienie może bowiem stać się narzędziem hegemonicznej strategii. Zaś na luksus zamykania oczu kulturowa teoria krytyczna nie może sobie pozwolić.

DESIGNING AS NEGOTIATION - BETWEEN DOMINATION OF CODE AND ECSTASY OF PARTICIPATION

The author analyses the discourse of design within the field of human-computer interaction (HCI) concentrating on how the notion of user has been re-contextualised and reconfigured within the media theory and practice. What do the concepts „design”, „designer” and „user” mean in the era of user-generated content employed as the main strategy of post-modernist marketing theory? Who makes the rules of communicational exchanges: system or user? How do the notions of „designer”, „system” and „user” relate to each other in the complex realms of Web 2.0? In what way the power discourses (centred around the processes of managing the communication) are involved in the processes of conceptualisation of those concepts? The text seeks answers to the above questions without determining the final outcome, trying to keep the line of argumentation open to emerging possibilities. Design is understood in terms of communication processes, hence the inspiration is derived from the discourses of semiotic engineering with main focus toward user-centred design and the recent trends both in practice and theory embracing the active role of user whose task is not only to employ the software and objects but also to re-appropriate it according to her or his own needs.