



W STRONĘ
METAKULTURY
ROZWOJU

Edwin Bendyk

Wiedźmin to niewątpliwie jedna z najmocniejszych marek polskiej kultury popularnej. Książki Andrzeja Sapkowskiego opowiadające o dziejach Geralta z Rivii sprzedają się doskonale nie tylko w Polsce. Globalny rozgłos seria zyskała jednak dzięki grze komputerowej *The Witcher*, stworzonej i wyprodukowanej przez firmę CD Projekt RED. W tym artykule mniej interesuje mnie historia sukcesu; o wiele ciekawsza jest analiza tego przypadku jako przykładu procesu pojawienia się nowości będącej symptomem zmiany kulturowej i społecznej. Nowość ta stała się podstawą szeregu innowacji, które doprowadziły do instytucjonalizacji nowych praktyk kulturowych, społecznych i gospodarczych związanych z rozwojem przemysłu gier komputerowych.

Pierwsze publiczne zapowiedzi prac nad cyfrową adaptacją *Wiedźmina* pojawiły się w 2002 roku¹. W tym czasie gry komputerowe tworzyły już ważny segment rynku informatycznego w Polsce, z własną strukturą, czyli instytucjami organizującymi życie graczy (np. liga cybersportu), metakulturą, czyli dyskursami medialnymi integrującymi społeczność użytkowników i dystrybutorów gier, i organizacjami regulującymi przepływ informacji o nowościach, ocenach konkretnych tytułów i zapowiedziach. Rosnąca popularność gier komputerowych jako nowej, szybko rozwijającej się praktyki społecznej wzbudziła zainteresowanie badaczy-pionierów². Podjęli oni próbę wyjaśnienia tych praktyk i ich interpretacji w kategoriach nowej formy uczestnictwa w kulturze³.

W 2004 roku powstało Polskie Towarzystwo Badania Gier, przez co gry zyskały częściową legitymizację symboliczną dzięki uznaniu przez środowisko akademickie. Częściową, bowiem sami badacze podejmujący tematykę gier znajdowali się na marginesie akademickiego obiegu.

Na nowej sferze społecznej i kulturowej rzeczywistości ciążyła jednak opinia podejrzanego świata, wzmacniana przez popularne media głównego nurtu podejmujące i nagłaśniające najbardziej wątpliwe zjawiska związane z grami: piractwo polegające na nielegalnym kopiowaniu gier, przemoc, problem uzależnienia czy odspołecznienie graczy. W opowieściach tych rzeczywistość mieszała się ze stereotypami i uproszczeniami.

Mimo nieustannego rozwoju, świat gier komputerowych ciągle nie był traktowany jako poważne zjawisko o charakterze kulturotwórczym, a badacze innowacyjnych zjawisk technicznych nie dostrzegali w przemyśle gier istotnego potencjału modernizacyjnego. Widać to było wyraźnie w 2006 roku podczas grudniowej konferencji *Kultura 2.0*, której byłem jednym z organizatorów. Jeden z punktów programu poświęcono analizie potencjału *Wiedźmina* jako podstawy dla ewentualnego systemu popkulturowego o międzynarodowym zasięgu. Gra, choć jeszcze niedostępna na rynku, zyskała duże uznanie na świecie podczas prezentacji wersji demonstracyjnych

1 *Wiedźmin Z CD Projektu?*, GRY-Online.pl; <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=5363> (12 października 2015).

2 E. Bendyk, W. Krusiński, *Gra w Dwa Światy*, „Polityka” 49/2002; <http://archiwum.polityka.pl/art/graw-dwa-swiaty,376740.html> (13 października 2015).

3 J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2014.

w trakcie najważniejszych imprez poświęconych elektronicznej rozrywce. Nikt jednak nie wiedział jeszcze wówczas czy *Wiedźmin* okaże się komercyjnym sukcesem (premiera gry miała miejsce w 2007 roku). Reszta jest historią. Za punkt kulminacyjny można uznać dzień 15 kwietnia 2015 roku, gdy giełdowa waloryzacja CD Project RED, producenta *Wiedźmina*, przekroczyła 2 mld złotych, więcej niż tego dnia miała Jastrzębska Spółka Węglowa⁴.

WIEDŹMIN A ROZWÓJ

Dlaczego analiza tego przypadku jest ważna dla zrozumienia zależności między kulturą i rozwojem? Oczywiście, można potraktować tę historię jako przykład rozwoju przemysłów kreatywnych w Polsce. W tej analizie chciałbym jednak zwrócić uwagę nie na sam fakt instytucjonalizacji nowej formy aktywności gospodarczej, lecz na złożony mechanizm ujawniania i mobilizacji nowych zasobów, których dominujący dyskurs rozwojowy nie uznaje za istotne ani w wymiarze kulturotwórczym, ani technologicznym, ani też gospodarczym. Analizie tej towarzyszyć będzie hipoteza, którą wyjaśnić miały badania prowadzone w ramach projektu *Kultura i rozwój*, realizowanego od 2010 roku przez Narodowe Centrum Kultury i Collegium Civitas (do 2012 roku), a następnie przy współpracy Fundacji Nowej Kultury „Bęc Zmiana” (w ramach projektu *Fraktale*). Zgodnie z tą hipotezą w Polsce istnieją istotne zasoby rozwojowe ukryte w twórczych praktykach społecznych i kulturowych, społecznych mechanizmach tworzenia i dystrybucji wiedzy oraz innowacji, samozaopatrzenia materialnego i kulturowego. Zasoby te jednak nie są rozpoznane i uznane w dominującym dyskursie rozwojowym, przez co nie są przedmiotem polityk publicznych, a bywa, że są wręcz aktywnie delegitymizowane przez zagrożone grupy interesu. W efekcie alokacja środków rozwojowych w istniejącym ładzie instytucjonalnym i strukturze dyskursu rozwojowego jest nieoptymalna.

Wiedźmin jest przykładem sukcesu, który skłania do zadania pytania: ile podobnych inicjatyw zostało zaprzepaszczonych, bo osoby o podobnym potencjale twórczym nie potrafiły samodzielnie zgromadzić odpowiednich zasobów potrzebnych do rozwoju swej idei? Nie chodzi przy tym o pytanie o te wszystkie możliwe spółki *high-tech* o miliardowej waloryzacji, lecz o potencjał twórczej podmiotowości, który nie musiał prowadzić jedynie do nowych form działalności gospodarczej. Pytanie o nieoptymalnie wykorzystany czy wręcz zmarnowany potencjał dotyczy także innowacji społecznych zmieniających formy przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu i kulturowemu w obszarach zmarginalizowanych oraz innowacji organizacyjnych w polu edukacji i kultury, zwiększających efektywność tworzenia wiedzy i zarządzania dobrami publicznymi. To główne pytanie rodzi jednak nowe wątpliwości: jeśli by hipotezę o istniejącym potencjale rozwojowym w obszarach

Wiedźmin jest przykładem sukcesu, który skłania do zadania pytania: ile podobnych inicjatyw zostało zaprzepaszczonych

⁴ A. Torchała Redaktor, „*Wiedźmin*” Droższy Od JSW [Wykres Dnia], Bankier.pl; <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Wiedzmin-drozszy-od-JSW-Wykres-dnia-7245908.html> (17 października 2015).

braku uznać za prawdziwą, to jakie mogą być inne konsekwencje blokowania możliwości aktualizacji tego potencjału? Czy napięcie towarzyszące próbom artykulacji nowych form twórczej podmiotowości nie doprowadzi do sytuacji kryzysowych w wymiarze politycznym?

Szybka analiza wykazała, że polski rynek jest zbyt mały, ze względu na obciążenie piractwem. Sens miała jedynie produkcja przeznaczona na rynek globalny

Wróćmy do *Wiedźmina*. Na jego sukces złożyło się wiele czynników, a transformacja gospodarcza 1989 roku otworzyła przestrzeń do aktywności przedsiębiorczym ludziom. Wśród nich znaleźli się Marcin Iwiński i Michał Kiciński, którzy postanowili zarobić na swojej chłopięcej pasji — grach komputerowych. Zaczęło się od handlu plecakowego na warszawskiej giełdzie elektronicznej przy ulicy Grzybowskiej⁵; w 1994 roku powstała z ich inicjatywy firma CD Projekt RED, zajmująca się importem, lokalizacją i dystrybucją gier⁶. Na początku XXI wieku zrodził się pomysł, żeby stworzyć własną grę.

Obiektywne warunki strukturalne wymusiły logikę produkcji. Szybka analiza wykazała, że polski rynek jest zbyt mały, ze względu na obciążenie piractwem. Sens miała jedynie produkcja przeznaczona na rynek globalny, co z kolei określiło standardy jakości i złożoności produktu. Kilka lat pracy stuosobowego zespołu i budżet wynoszący około 20 milionów przyniosły efekt. Rzec można — wzruszająca historia sukcesu w rodzącym się polskim kapitalizmie, wzór do naśladowania przez innych młodych, ambitnych przedsiębiorców! Chcesz osiągnąć sukces, *think global!, think big!* To też nieustannie słyszą twórcy start-upów podczas kolejnych barcampów. Ci, którym się uda stają się bohaterami środowiskowych i medialnych opowieści. To oni tworzą później mitologie Krzemowej Doliny i *start-up nations*. Te spersonalizowane mitologie oparte na opowieściach o charyzmatycznych przedsiębiorcach, jak Steve Jobs, zdają się prowadzić do konkluzji, że najlepsze środowisko rozwoju to darwinowski świat natury, w którym rządzi bezwzględna konkurencja nagradzająca najlepszych.

Analiza pogłębionych, systemowych studiów nad historią poszczególnych przełomowych innowacji lub całej sfery kreatywności i innowacyjności pokazują jednak, że darwinizm jako model działania ekosystemu rozwoju jest najmniej efektywny, trwały rozwój wymaga złożonej infrastruktury tworzonej zarówno w ramach mechanizmów rynkowych, jak i świadomej polityki publicznej⁷. Szczęśliwych przypadków, podobnych do historii o baronie Munchausenie, o twórczych osobowościach, które siłą swego geniuszu wydzwignęły się z marginesu na wyżyny uznania jest bardzo mało, a ich pogłębiona analiza zazwyczaj prowadzi do czynników strukturalnych,

5 Jak Życ Po Wielkiej Grze; <http://www.forbes.pl/michal-kicinski-cd-projekt-jak-zyc-po-wiedzminie,artykuly,194948,1,1.html> (13 października 2015).

6 https://www.cdprojekt.com/Grupa_kapitalowa/Historia_korporacyjna (13 października 2015).

7 M. Mazzucato, *The Entrepreneurial State: Debunking Public vs. Private Sector Myths*, 2014; I. Tuomi, *Networks of Innovation: Change and Meaning in the Age of the Internet*, Oxford University Press, Oxford–New York, 2002; V.W Hwang, G. Horowitz, *The Rainforest: The Secret to Building the next Silicon Valley*, Regenwald, Los Altos Hills, 2012.

jakie miały kluczowy wpływ na rozwój twórczego potencjału. Jednym z najczęściej zapominanych czynników strukturalnych były, i są, uwarunkowania klasowe⁸.

Nie inaczej jest w przypadku *Wiedźmina*. Jeśli przeczytać w serwisie Onet.pl zapowiedź materiału o historii Michała Kicińskiego i Marcina Iwińskiego, jawi się rzeczywistość z klasycznych fabuł o karierze w stylu Billa Gatesa: „Zamiast odrabiać lekcje, oddawali się szaleństwu gier wideo. Ledwo prześlizgnęli się przez szkołę. Biznes zaczynali od straganu na warszawskiej giełdzie komputerowej, gdzie sprzedawali tajemniczy wynalazek z USA — płyty CD. Dziś są milionerami i konkurują z największymi w branży gier komputerowych”⁹. Czyż nie inaczej zaczynał wspomniany Bill Gates?

Nie odmawiając niczego talentom warszawskich nastoletków, warto zwrócić uwagę, że byli oni uczniami elitarnego Liceum im. Józefa Czackiego. I nawet jeśli jeden z nich tej szkoły nie skończył, bo zawałił egzamin komisyjny z matematyki, która przegrała z grami, to jednak ten trop wskazuje na ważny czynnik strukturalny: kapitał kulturowy. Początek transformacji był natomiast okresem, który dawał szansę na szybką transformację tej formy kapitału na kapitał finansowy. Choć więc pozornie twórcy CD Projekt RED nie mieli nic, podobnie jak bohaterowie *Ziemi Obiecanej*, to razem mieli jednak wystarczająco wiele, by założyć fabrykę.

Kapitał finansowy, zakumulowany w trakcie rozwoju przedsiębiorstwa zajmującego się dystrybucją, pozwolił w kolejnym etapie zniwelować niedostatki rozwojowego ekosystemu: niedostatek kompetencji absolwentów uczelni, brak infrastruktury wsparcia biznesu itd. Do dziś wiele elementów rozwojowego ekosystemu zmieniło się, zwłaszcza jeśli chodzi o infrastrukturę biznesu. Nie o biznesie jest jednak ten tekst, tylko o szeroko rozumianym potencjale rozwojowym — przykład *Wiedźmina* miał pokazać tylko, że nawet w tak jasno określonym polu, jak przemysł kreatywny, mechanizmy tworzenia wartości od idei do przedsiębiorstwa i produktu jako marek to bardzo złożony proces.

KULTURA I STRUKTURA

W dalszej części analizy nie będę więc zajmować się systemem wsparcia dla rozwoju przemysłu gier komputerowych. Nie chodzi o sektorową politykę przemysłową, lecz o rozwój rozumiany jako realizacja aspiracji i możliwości, jakimi dysponuje każda osoba¹⁰. Co hamuje uznanie i włączanie twórczej podmiotowości osób i grup? I jak

Co hamuje uznanie
i włączanie twórczej
podmiotowości osób i grup?
I jak zidentyfikowane
bariery zlikwidować
lub obniżyć?

⁸ M. Gladwell, *Outliers: The Story of Success*, Little, Brown and Company, New York, 2008; R. Hewison, *Cultural Capital: The Rise and Fall of Creative Britain*, Verso, New York 2014.

⁹ „Na Bogato”: Michał Kiciński i Marcin Iwiński — O Dwóch Takich, Co Stworzyli „Wiedźmina”; <http://wideo.onet.pl/biznes-na-bogato-michal-kicinski-i-marcin-iwinski-o-dwoch,156032,w.html> (17 października 2015).

¹⁰ M. Castells, P. Himanen, *Reconceptualizing Development in the Global Information Age*, Oxford University Press, Oxford 2014.

Zanim jednak możliwe będzie projektowanie ewentualnych rekomendacji, należy zidentyfikować istniejące bariery uniemożliwiające rozpoznanie ukrytych potencjałów

zidentyfikowane bariery zlikwidować lub obniżyć? Poszukiwaniu odpowiedzi musi towarzyszyć świadomość głębokich przemian, jakie obserwujemy w polu kultury¹¹, jak i równie głębokich przemian struktury społecznej¹². Struktura społeczna w kształcie utworzonym w nowoczesności zanika, instytucjonalne formy koordynacji działania jednostkowego i zbiorowego tracą na znaczeniu, bo w coraz większym stopniu są oderwane od konkretnego doświadczenia ludzi wystawionych na oddziaływanie sił i procesów znajdujących się poza sferą kontroli nowoczesnych instytucji. Najważniejszą z tych sił jest zglobalizowany kapitał finansowy, nierespektujący suwerenności państw. Tym samym ulega erozji legitymizacja państwa i związanych z nim nowoczesnych instytucji, mają one w coraz większym stopniu charakter „instytucji zombie”¹³. Efektem tego procesu, wzmacnianego przez zmianę technologiczną, w wyniku której jednostka została zaopatrzona w media umożliwiające zaspokajanie potrzeb indywidualnych i koordynację działań zbiorowych poza dotychczasowym łańcem instytucjonalnym, jest przemiana podmiotowości. Podmiotem stała się jednostka¹⁴. Jak ten podmiot staje się aktorem, czyli aktywnym twórcą własnej i powszechnej historii¹⁵? Jak ten proces odbywa się w sytuacji, gdy kultura odkleiła się od struktury¹⁶, lecz już zaczyna się proces strukturyzacji, w którym kultura rozumiana jako semioza, symboliczna redukcja złożoności świata życia do ustrukturyzowanych form symbolicznej reprezentacji nabiera kluczowego znaczenia¹⁷?

W kontekście powyższych pytań hipoteza o nieodkrytych zasobach rozwojowych nabiera dodatkowego znaczenia — istnieje bowiem szansa, że proces semiozy i rekonstrukcji form życia społecznego umożliwi włączenie tych potencjałów. Zanim jednak możliwe będzie projektowanie ewentualnych rekomendacji, należy zidentyfikować istniejące bariery uniemożliwiające rozpoznanie ukrytych potencjałów. Do tego z kolei potrzebna jest operacyjna definicja kultury i naszkicowany model „człowieka kulturalnego”. W badaniu posłużyłem się definicją kultury zaproponowaną przez twórców Obserwatorium Żywej Kultury¹⁸:

11 Z. Bauman, *Kultura w płynnej nowoczesności*, Agora, Warszawa 2011.

12 A. Touraine, *La fin des sociétés*, Éd. du Seuil, Paris 2013 ; M. Marody, *Jednostka po nowoczesności: perspektywa socjologiczna*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2014.

13 U. Beck, *Władza i Przeciwwładza w epoce globalnej. Nowa ekonomia polityki światowej*, przeł. J. Łoziński, Scholar, Warszawa 2005.

14 M. Marody, dz. cyt.

15 Alain Touraine, *Nous, sujets humains*, Seuil, Paris 2015.

16 *Współczesne Społeczeństwo Polskie Codzienność i Odświętność — Sesja Referatowa*, IV Elbląskie Forum Kulturoznawcze 2014; https://www.youtube.com/watch?v=JrTcbTKd3zo&feature=youtube_gdata_player (29 listopad 2014).

17 N.-L. Sum, B. Jessop, *Towards a Cultural Political Economy: Putting Culture in Its Place in Political Economy*, 2013.

18 *Obserwatorium Kultury — Podstawa Teoretyczna*; <http://ozkultura.pl/> (2 listopada 2015).

Kulturę rozumiemy jako specyficzne środowisko życia człowieka współczesnego i zarazem jako federację subkultur, w której kultura popularna dominuje w sensie ilościowym i w dużej mierze jakościowym, a inne typy i/lub formy kultury (ludowa, wysoka itp.) są swoistymi niszami, pozostającymi jednak w sieci wzajemnych, na ogół złożonych, relacji.

Takie rozumienie kultury wyklucza jej wąskie, normatywne ujęcie: bądź jako sfery działania instytucji kultury, bądź jako sfery ograniczonej do obcowania ze sztuką, a dokładniej sztukami pięknymi, lub z ofertą instytucji kultury w tzw. czasie wolnym. Pozwala natomiast łączyć dziedziny rzeczywistości dotąd zwykle sobie przeciwstawiane (przykładem może być opozycja natura vs kultura, gdyż w specyficznym ludzkim środowisku natura istnieje dzięki kulturze: jako ogród, wirydarz, park romantyczny, arboretum, rezerwat dzikiej przyrody czy też atrakcja turystyczna). Pozwala unikać sztywnych podziałów na aktywnych nadawców i pasywnych, poddawanych kulturowej „obróbce”, odbiorców, co ma szczególne znaczenie w tzw. kulturze 2.0 (1).

Wreszcie uwzględnia wiele zjawisk i procesów dostrzeganych przez współczesnych teoretyków kultury i jej badaczy, lecz ciągle zbyt słabo widocznych w praktykach zarządzania kulturą, w edukacji kulturalnej i w upowszechnianiu kultury. Mamy tu na myśli chociażby tzw. zwrot ku rzeczom (2), proces globalizacyjny (3), upłynnienie rzeczywistości (4), wynajdywanie tradycji (5) albo „ikonizację” kultury (6) i wiele innych.

W ślad za taką definicją kultury pojawia się konstrukt „żywej kultury”:

Podstawą naszej pracy jest roboczy konstrukt „żywej kultury”, to jest wielowymiarowego środowiska życia jednostek i grup społecznych oraz funkcjonowania instytucji społecznych, w którym zachodzą dynamiczne procesy, rozwijają się praktyki kulturowe o zróżnicowanych charakterystykach aksjologicznych i zróżnicowanych, najczęściej polisemicznych, znaczeniach.

Oraz model człowieka kulturalnego:

Uważamy również, iż model człowieka kulturalnego nie powinien być wynikiem stosowania przemocy symbolicznej przez tradycyjne instytucje kultury (i stojące za nimi państwo), lecz że powinien być efektem negocjacji pomiędzy: państwem w funkcji „strażnika podstawowych wartości demokratycznych” a wartościami i potrzebami obywateli. Jest to związane z (pozornym) dylematem: jak wobec tego formułować (i realizować) wartości, wzorce i ideały kulturalne; uważamy, że one tak czy owak istnieją, ukryte w praktykach kulturowych ludzi, które warto odkrywać.

Uzbrojeni w definicję kultury (żywej kultury) i wynikający z nich model człowieka kulturalnego rozpoczęliśmy proces badawczy złożony z dwóch elementów: analizy dyskursu (kontekstu epistemologicznego), realizowany w ramach projektu Spisek kultury oraz studiów przypadków nieodkrytych wymiarów życia kulturalnego, realizowanych w ramach projektu Fraktale. Podczas Spisku kultury analizę literaturową

uzupełniliśmy o eksperckie wywiady pogłębione zarówno z przedstawicielami środowiska akademickiego, jak i osobami uczestniczącymi w wytwarzaniu wiedzy, ale funkcjonującymi częściowo lub całkowicie poza obiegiem akademickim. Pełny raport podsumowujący badania dostępny jest na stronie internetowej projektu¹⁹.

Do interpretacji materiału posłużyliśmy się koncepcją przeszkody epistemologicznej, zaproponowaną przez Gastona Bachelarda przy okazji wyjaśniania fenomenu narodzin umysłu nowoczesnego²⁰. Bachelard pokazał, jak trudnym procesem było przestawienie myślenia z przednowoczesnego na nowoczesne, posługujące się w codziennym dyskursie kategoriami racjonalnymi i pojęciami naukowymi. Pokonanie przeszkód epistemologicznych umożliwiło nie tylko zaistnienie umysłu naukowemu — dzięki niemu człowiek inaczej spojrzął na świat, odkrywając w nim zasoby zasłonięte przed umysłem przednowoczesnym. Mobilizacja tych zasobów umożliwiła rewolucję przemysłową.

Dziś stajemy wobec podobnego i jednocześnie odwrotnego procesu. Nowoczesne struktury epistemologiczne nie nadają się do opisu świata „żywej kultury”, nie można go jednak opisać w pełnej różnorodności, potrzebna jest nowa rama koncepcyjna umożliwiająca redukcję złożoności do kategorii pozwalających na stworzenie nowej struktury i budowę ładu instytucjonalnego lepiej sprzyjającego rozwojowi. Proces ten nie jest zdeterminowany, można natomiast spróbować zidentyfikować przeszkody epistemologiczne i strukturalne hamujące jego rozwój, a następnie przedstawić propozycje rozwiązań o charakterze metakulturowym, czyli takich, które będą wewnątrz przestrzeni kultury waloryzować wybrane procesy semiozy, stymulując opartą na nich strukturację i prorozwojową zmianę społeczną oraz instytucjonalną.

PRZESZKODA PIERWSZA — DANE I POJĘCIA

Pierwsza przeszkoda epistemologiczna ujawnia się w banalny sposób — jako brak danych statystycznych niezbędnych do ilościowego opisu zjawisk społecznych i kulturowych, który z kolei wiąże się z brakiem jednoznacznych pojęć/definicji. Problem jest jednak wielowymiarowy. Rzeczywiście, w pierwszej kolejności chodzi o dane, jakimi posługują się statystyki publiczne — ich adekwatność i aktualność, a także zakres oraz rozdzielczość. Raporty o stanie kultury polskiej, przygotowane na Kongres Kultury Polskiej w 2009 roku, ujawniły, że baza informacyjna dotycząca kultury przygotowywana przez GUS jest niewystarczająca i zapewnia jedynie podstawową reprezentację rzeczywistości, i to w wymiarach odnoszących się do zdefiniowanych praktyk, jak liczba instytucji kultury, ich publiczność czy budżety. Niejako z definicji statystyki te nie są w stanie odnosić się do „żywej kultury”, która się tworzy i nie jest jeszcze zdefiniowana. Dane gromadzone przez GUS i statystyki publiczne trudno też wykorzystać jako ewentualne wskaźniki dla niewidocznych procesów i aktywności.

¹⁹ Spisek Kultury, <https://spisekkultury.wordpress.com/> (17 października 2015).

²⁰ G. Bachelard, *Kształtowanie się umysłu naukowego: przyczynek do psychoanalizy wiedzy obiektywnej*, przeł. D. Leszczyński, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2002.

Ta kwestia nie dotyczy jedynie zjawisk „kultury żywej”, lecz także nowych obszarów na styku światów kultury i gospodarki, jak przemysły kreatywne i kulturowe, które już mocno manifestują swoją obecność poprzez intensywność praktyk kulturowo-gospodarczych, lecz także sprawiają trudność we właściwej reprezentacji liczbowej nie tylko w statystykach kultury, lecz również gospodarki. To problem uniwersalny, widoczny nie tylko w Polsce — każda konferencja poświęcona przemysłom kreatywnym zaczyna się od definicji pojęć i miar, jakie mają określać przedmiot analizy. Podobnie, w szerszym wymiarze, każda dyskusja odnosząca się do kultury wymaga dziś zdefiniowania tego pojęcia, o czym pisaliśmy wcześniej.

Analizując pierwszą przeszkodę epistemologiczną, należy zwrócić uwagę na symetryczny problem związany z danymi — ich fetyszyzację polegającą na przekonaniu, że rzeczywistość żywej kultury i świata życia można zredukować do liczbowych reprezentacji, a więc poddać pomiarowi. To przekonanie prowadzi do pokusy ekonomizacji, czyli mierzenia w oparciu o istniejące dane i wskaźniki efektywności działań instytucji oraz znaczenia praktyk i zjawisk. Taka fetyszyzacja prowadzi może do zamiany celów i środków — kiedy pomiar staje się celem i przedmiotem oceny, a nie tylko miarą mającą pomóc w bardziej złożonej ocenie. Na problem ten narzekają dziś zwłaszcza przedstawiciele świata nauki wskazujący na „punktozę” jako chorobę dręczącą naukę, która jest wyrazem poddania instytucji nauki logice działania postfordowskich przedsiębiorstw.

PRZESZKODA DRUGA — BARIERA METODOLOGICZNA

Przeszkoda pierwsza, polegająca na braku adekwatnych danych i pojęć, jest w dużej mierze związana z kolejną barierą — brakiem ugruntowania metodologii badania żywej kultury. Jak docierać do zmieniającego się świata w sytuacji, w której zmienność nie jest jedynie wynikiem samego procesu życia społecznego i kulturalnego, ale także wyrazem potencjału zmiany strukturalnej? „Zwykłą” zmienność, polegającą na procesach zachodzących w ramach istniejącej struktury, można uchwycić za pomocą statystycznych fotografii, gdy jednak dochodzi do procesu strukturacji, wówczas owe fotografie-mapy zawsze będą nieaktualne.

Trudności metodologiczne związane z badaniem rzeczywistości w okresie zmiany strukturalnej mają charakter obiektywny, twardość wynikającej stąd przeszkody wzmacnia aspekt subiektywny — akceptacja przez badaczy, że rzeczywistość taka zmiana zachodzi, co powinno być źródłem badawczej ostrożności (w wymiarze subiektywnym ujawniają się m.in. uwarunkowania klasowe prowadzących badania). Napięcie wynikające z istnienia tej przeszkody metodologicznej ujawnia się podczas dyskusji polegających na interpretacji rzeczywistości i nowych zjawisk, takich jak ruchy miejskie czy nowe praktyki kulturowe. W zależności od przyjętych

Pierwsza przeszkoda epistemologiczna ujawnia się w banalny sposób — jako brak danych statystycznych niezbędnych do ilościowego opisu zjawisk społecznych i kulturowych

Jak docierać do zmieniającego się świata w sytuacji, w której zmienność nie jest jedynie wynikiem samego procesu życia społecznego i kulturalnego, ale także wyrazem potencjału zmiany strukturalnej?

założeń poznawczych można je traktować jako epifenomeny istniejącej struktury lub jako przejawy nowej strukturacji. W efekcie powstają zupełnie odmienne konkluzje dotyczące na przykład istotności analizowanych zjawisk.

Przyjęcie hipotezy o zmianie strukturalnej zmusza do założenia, że w badanej przestrzeni narasta ilość zjawisk emergentnych, nowych, których analiza wymaga się nowych pojęć. Rośnie tym samym znaczenie metod jakościowych. Ciekawym aspektem jest refleksyjność uczestniczących w procesach zmiany aktorów, którzy dysponują kompetencjami do tworzenia pojęć i semiozy, tym samym wchodząc w samozwrotny proces tworzenia wiedzy, przyspieszający proces strukturalnej.

Jednocześnie jednak wiele zjawisk zmiany zachodzi w środowiskach do autorefleksji jeszcze niezdolnych, co pokazują np. nowe praktyki kulturowe dzieci i młodzieży.

PRZESZKODA TRZECIA – TEORIA

Wskazane wcześniej przeszkody są w dużym stopniu warunkowane brakiem akceptacji lub nieznaną modelem teoretycznych umożliwiających interpretację obserwowanych procesów. Hipoteza zmiany strukturalnej narzuca konieczność testowania propozycji teoretycznych uwzględniających taki proces. Badanie towarzyszące projektowi Fraktale ujawniło dość słabą receptywność w polskim środowisku badawczym najnowszych propozycji teoretycznych podejmujących się przedstawienia przekształceń podmiotowości oraz kompleksowej zmiany strukturalnej. Bez odniesień do tych propozycji nie sposób badać kultury jako wyodrębnionego podsystemu.

PRZESZKODA CZWARTA – BARIERA INSTYTUCJONALNA

Deficyt innowacji metodologicznych i teoretycznych, polegający nie tylko na braku nowych propozycji, ale i na słabej recepcji w głównym nurcie badawczym propozycji formułowanych w globalnym obiegu naukowym, jest do pewnego stopnia skutkiem uwarunkowań subiektywnych, związanych z postawami badaczy, ma jednak także wymiar instytucjonalny. Zachowawczość epistemologiczna jest konsekwencją zachowawczości instytucji badawczych nastawionych na reprodukcję samych siebie, co prowadzi do ich petryfikacji m.in. przez kultywowanie podziałów dyscyplinarnych i barier utrudniających wymianę międzyinstytucjonalną.

PRZESZKODA PIĄTA – BARIERA UZNANIA

Świat nauki, podobnie jak świat kultury, jest światem żywym, w którym pojawiają się nieustannie zjawiska emergentne, prowadzące do powstawania nowych strumieni wiedzy omijających wskazane przeszkody, wiedzy odwołującej się do najnowszych

zbiorów danych, modeli interpretacyjnych i teoretycznych. Wiedza powstająca w coraz liczniejszych „manufakturach wiedzy” wyrastających na instytucjonalnym pograniczu świata nauki i innych światów wypełnia „białe plamy” na istniejących mapach kultury, nie staje się jednak społeczną samowiedzą, bo napotyka na barierę inercji dominujących dyskursów.

Inercja ta, podobnie jak w przypadku przeszkody czwartej, polega na dążeniu instytucji komunikowania społecznego i aktorów kształtujących dyskurs do reprodukcji dominujących dyskursów, bo wspomaga ją one reprodukcję struktury. Wobec tej inercji nowa wiedza jest marginalizowana do roli ciekawostek, egzotycyzowana, a w dyskursie zastępują ją utrwalone stereotypy. Dążenie instytucji i struktur dyskursu do reprodukcji nie jest jedynie wyrazem systemowej zachowawczości, lecz wynika też z interesów poszczególnych aktorów. Instytucje komunikacji społecznej, stanowiące część przemysłu medialnego, podobnie jak wiele środowisk i instytucji świata kultury, definiuje swój interes w odniesieniu do systemu praw autorskich i własności intelektualnej. W rezultacie nowe praktyki faktycznie lub potencjalnie zagrażające temu interesowi nie tylko nie mogą liczyć na uznanie, lecz są również aktywnie delegitymizowane, również na poziomie wiedzy o nich.

PRZESZKODA SZÓSTA — PRZESZKODA METAKULTUROWA

Przedstawione bariery epistemologiczne warunkują się wzajemnie, tworząc złożony układ odniesień. Brak uznania, a nawet delegitymizacja w dominujących dyskursach nowych zjawisk powoduje brak zainteresowania instytucji wiedzą o nich, co z kolei prowadzi do braku bodźców dla rozwoju zasobów danych, metod i teorii. Ten złożony system, który tworzą instytucjonalne i dyskursywne uwarunkowania kryjące się za wymienionymi przeszkodami, to metakultura, czyli sposób, w jaki kultura przedstawia samą siebie za pomocą dostępnych jej narzędzi: symboli, znaków, kodów, dyskursów i mediów.

Pojęcia metakultury używam w znaczeniu rozwiniętym przez Grega Urbana²¹, który zaproponował to pojęcie do analizy rewolucji nowoczesności. Badaczka interesowała to, w jaki sposób nastąpił przeskok od świata nastawionego na reprodukcję do świata, który zaczął premiować nowość i innowację. Wehikułami umożliwiającymi tę zmianę stały się, z jednej strony, zmiana technologiczna — wynalazek

Hipoteza zmiany
strukturalnej narzuca
konieczność testowania
propozycji teoretycznych
uwzględniających
taki proces

Wiedza powstająca
w coraz liczniejszych
„manufakturach
wiedzy” wyrastających
na instytucjonalnym
pograniczu świata
nauki i innych światów
wypełnia „białe
plamy” na istniejących
mapach kultury

21 G. Urban, *Metaculture: How Culture Moves through the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001.

Ten złożony system, który tworzą instytucjonalne i dyskursywne uwarunkowania kryjące się za wymienionymi przeszkodami to metakultura

kulturalna, czyli ocenianie za pomocą recenzji nowej produkcji kulturalnej, stała się podstawą biznesu. Z czasem te zależności między kulturą i metakulturą rozrosły się do systemu ekonomii prestiżu²², który służy nie tylko metakulturowej konsekracji nowej produkcji wytworów kultury, lecz także wytwarza popyt na nowe produkcje. Powstaje dynamiczny, złożony system stymulacji popytu i podaży, w którym kultura poprzez metakulturę jest najważniejszym aktorem, choć oczywiście dzięki afordan-

Druk, znany wcześniej w Korei i Chinach, nie doprowadził tam do powstania metakultury nowości, służył do wzmocnienia kultury reprodukcji

który oderwał tworzenie od dysseminacji owoców twórczości. Kultury przednowoczesne, polegające na metakulturze reprodukcji, posługiwały się utworami kultury, których upowszechnianie było najczęściej jednocześnie ich reprodukcją: powtarzanie mitów i opowieści łączyły dysseminację i reprodukcję, a te wymagały podobnych kompetencji kulturowych, jakimi dysponował sam twórca.

Wynalazek maszyny drukarskiej zmienił tę relację, prowadząc do specjalizacji — akt tworzenia, reprodukcji i dysseminacji zostały rozdzielone. Maszyna drukarska pozwala jednocześnie reprodukować dużo tego samego i wielu nowych rzeczy. Sama z siebie nie determinuje równowagi między reprodukcją a wytwarzaniem nowości.

maszyny drukarskiej, a z drugiej — pojawiły się innowacje kulturowe, waloryzujące pozytywnie produkcję nie tylko kopii starej kultury (np. Biblii), ale wytwarzanie nowych artefaktów.

Zmiana ta wymagała pojawienia się kulturowych instrumentów oceny nowości i związanej z tą nowością wartości pojawiających się artefaktów: książek, obrazów, przedstawień teatralnych, potem filmów. Te instrumenty to np. recenzje, ekspresje metakulturowe *par excellence*, z czasem jednak metakultura zaczęła nabierać wyrazu instytucjonalnego w postaci periodycznych mediów, dla których działalność meta-

które stwarza infrastruktura technologiczna. Ta jednak także rozwija się dynamicznie, korzystając z faktu, że aspektem metakultury nowości jest nie tylko wytwarzanie nowych utworów kultury, lecz także warunkowany metakulturowo popyt na inne innowacje: techniczne, społeczne, polityczne.

METAKULTURA NOWOŚCI JEST METAKULTURĄ INNOWACJI

Urban zwraca jednak uwagę na pewien szczególnie moment tworzenia się metakultury nowości. Jej powstanie związane było z wynalazkiem technicznym,

²² J. F. English, *Ekonomia prestiżu: nagrody, wyróżnienia i wymiana wartości kulturowej*, przeł. Łukasz. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.

Druk, znany wcześniej w Korei i Chinach, nie doprowadził tam do powstania metakultury nowości, służył do wzmocnienia kultury reprodukcji.

Uwaga Urbana ma kapitalne znaczenie, bo wyjaśnia paradoksalny charakter nowoczesności. Z jednej strony, kult innowacji i nowości, z drugiej — powstanie narodów i państw narodowych stabilizowanych przez „tradycję”, której wynalazek²³ stał się możliwy dzięki właśnie możliwości masowej reprodukcji opowieści stabilizujących zbiorowe wyobrażenie wspólnego My.

Podobnie jednak jak technologia reprodukcji nie determinuje metakultury, tak metakultura nowości nie determinuje zdolności do wytwarzania innowacji. Oderwanie procesów kreacji, reprodukcji i dysseminacji powoduje, że może istnieć społeczeństwo nowoczesne w sensie obiegu w kulturze i systemie społecznym nowych artefaktów i innowacji, niezdolne jednak do ich samodzielnego wytwarzania.

Sytuację dodatkowo komplikuje przejście do ponowoczesności (lub późnej/płynnej nowoczesności). Wiąże się ono z nasileniem i upowszechnieniem metakultury nowości w skali globalnej — źródłem tego wzmocnienia jest globalizacja obiegu kultury i powstanie, obok lokalnych, globalnej metakultury. Jednocześnie jednak przemiana w samej kulturze, opisywana wcześniej, upadek hierarchii i zastąpienie jej „federacją subkultur” związane jest z przemianą normatywności — znaczenie metakultury rośnie, bo to ona ma podpowiadać co jest nowe i ważne (warte konsumpcji), sądy te nie są już jednak oparte na zobiektywizowanych „akademickich” ocenach, odwołujących się do kulturowej hierarchii, lecz są wyrazem pozycji metakulturowego aktora w ekonomii prestiżu i uwagi. Spektakularnym przykładem jest zjawisko celebrytizmu.

Przemiana ta nie oznacza „śmierci autorytetów”, lecz przemianę sposobu ich legitymizacji. Jej źródłem w coraz mniejszym stopniu jest miejsce w strukturze, a w coraz większym środowiskowe uznanie. Powstaje niejako meta-metakultura, czyli subtelny, oparty głównie na komunikacji sieciowej system jawnych (np. fejsbukowe „lajki”) i niejawnych (kliknięcia mierzone przez algorytmy wyszukiwarek) referencji budujących metakulturową pozycję recenzenta.

Instytucje nowoczesnej kultury, które z definicji miały metakulturowy status — to one mocą swojego istnienia orzekały co jest nowe i ważne, dopuszczając recenzje na łamy gazet, filmy do dystrybucji w kinach i obrazy do galerii — straciły tę samouzasadniającą się legitymację. Jeśli chcą kontynuować swą misję, muszą odnowić swój mandat, co mogą uczynić odwołując się do mechanizmów ponowoczesnej meta-metakultury lub do przemocy strukturalnej, by za jej pomocą zapewnić instytucjonalną reprodukcję. Opisane wcześniejsze bariery epistemologiczne sugerują, że to właśnie ta druga, oparta na przemocy strategia dominuje w Polsce.

Paradoksalnie instytucje i struktura, dążąc do reprodukcji, demodernizują się, tzn. tracą zdolność do wytwarzania innowacji

23 E.J. Hobsbawm, T.O. Ranger, *The Invention of Tradition*, Cambridge University Press, New York 1983.

W STRONĘ METAKULTURY ROZWOJU

Ma miejsce paradoksalna sytuacja, w której istniejąca metakultura nowości służy, z jednej strony, dysseminacji innowacji pochodzących z zewnątrz, z drugiej zaś – produkcji artefaktów kulturowych i naukowych służących reprodukcji struktury, lecz nie tworzących niczego nowego. Dominujący obieg produkcji i dysseminacji endogennych nowości rozwija się obok, również korzystając po części z metakultury nowości wzmocnionej przez ponowoczesną meta-metakulturę waloryzującą pozainstytucjonalną twórczość kulturową i naukową w alternatywnych sieciach uznania (blogosfera; Facebook jako główne narzędzie meta-metakultury; innowacje organizacyjne, jak serwisy crowdfundingowe).

Paradoksalnie, instytucje i struktura, dążąc do reprodukcji, demodernizują się, to znaczy tracą zdolność do wytwarzania innowacji, ciągle jednak budując swoją legitymację w odwołaniu do nowoczesnej metakultury, a wyrazem owej nowoczesności ma być naoczność modernizacyjnych osiągnięć. Opierająca się na epistemologicznych barierach metakultura uniemożliwia właściwą ocenę tej modernizacji i wskazanie jej imitacyjnego charakteru oraz dostrzeżenie, że rozwojowe zasoby twórcze i innowacyjne w coraz większym stopniu funkcjonują poza strukturą.

Z jednej strony, mamy więc stabilizowany metakulturowo coraz bardziej anachroniczny świat modernizacji na zasadzie kultu *cargo*, który *de facto* demodernizuje się w sensie strukturalnym, a z drugiej — rozwijający się alternatywnie świat życia i żywej kultury, który ulegać będzie strukturalizacji w oparciu o alternatywną metakulturę. Jaka to będzie metakultura? Nie jest to zdeterminowane, nic nie przesądza, że niezależnie powstanie metakultura stymulująca rozwój struktur umożliwiających wykorzystanie potencjału nieobecnych zasobów. Mając jednak świadomość tego napięcia, można zaprojektować politykę rozwojową opierającą się na interwencji metakulturowej, czyli na wspieraniu innowacji instytucjonalnych i strukturalnych stymulujących w sposób metakulturowy nie tylko reprodukcję i dysseminację, lecz także podaż innowacji.

