

Rafał Ilnicki

Kultura nienawiści na portalach społecznościowych jako zaburzenie tabuizacji

Kultura Popularna nr 4 (34), 158-166

2012

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Rafał Ilnicki

**Kultu-
ra nie-
nawiści
na por-**

**talach społecz-
nościowych
jako zaburzenie
tabuizacji**

Co to jest portal społecznościowy? Trudno na to pytanie jednoznacznie odpowiedzieć, ponieważ coraz więcej usług i urządzeń oferuje różne funkcje społecznościowe. Istnienie strony nie stanowi koniecznego warunku korzystania z mediów i portali społecznościowych, bowiem można się z nimi łączyć przez inne serwisy. W przypadku portalu Facebook nie musimy cały czas być na nim aktywni – wystarczy, że mamy zainstalowaną określoną aplikację, która automatycznie podaje do wiadomości, że przeczytaliśmy jakiś artykuł czy też odwiedziliśmy stronę albo dodaliśmy jakieś wideo do ulubionych. Jest to szczególnie ważne w perspektywie kultur nienawiści, ponieważ ich miejscem przejawiania się są właśnie strony internetowe, jednak nie przypominają one klasycznych portali społecznościowych, gdzie mamy konta. Istotne jest zatem uwzględnienie ich w szerszym kontekście przemian społecznościowych mediów elektronicznych.

Współcześnie istnieje globalne nakierowanie uwagi użytkowników poprzez wprowadzanie rozwiązań technologicznych po to, by wszelkie treści podawać zgodnie z aktualnym paradygmatem innowacji społecznościowych. W ten sposób można je określić jako zapośredniczenie coraz większej ilości aktywności użytkowników i oddać przez pojęcie społecznościowienia. Coraz mniejsza liczba usług i aplikacji nie posiada funkcji społecznościowych, do których mogą należeć: importowanie treści do serwisu, komentowanie, dzielenie się danymi zasobami. Takie ujęcie tematu pozwala na abstrahowanie od kolejnych komercyjnych wcieleń Web-u przebiegających od Web 1.0 do Web 3.0, jeśli przyjmijemy, że są to rozwiązania rozwiązań nie tyle technologiczne, co ekonomiczne i wiążą się z wprowadzaniem nowych ofert wykorzystania treści. Są one numerowane zgodnie z ewolucją ich funkcjonalności i cechuje je integracja wszelkich usług dostępnych w internecie przez filtry i rozszerzenia pozwalające na ich społecznościowe wykorzystanie i realizujące się najczęściej na popularnych portalach (Facebook, Nasza-klasa) poprzez komentowanie i opiniowanie. Internet jako sieć przesyłu informacji jest od początku swojego istnienia (wyłączywszy wstępny okres rozwoju) medium społecznościowym. To, co określamy jako nowe dotyczy zarówno zachowań użytkowników (w i poza internetem), jak i ich nastawienia względem technologii komunikacyjnych oraz istnienia stron i aplikacji społecznościowych. Czynniki antropologiczne jest kodeterminowane przez technologiczne, przez co społecznościowość zostaje w pewnym sensie rozmyta (trudno powiedzieć, gdzie się kończy i gdzie zaczyna). Natomiast w innym sensie zostaje uwarstwiona poprzez wprowadzanie wielu płaszczyzn i funkcjonalności różnych poziomów (użytkownicy mogą wybrać te treści, którymi się dzielą z innymi, ustawić automatyczne powiadomienia o danym typie aktywności itd.). W ten sposób internet rozpatrywany jako globalne medium społecznościowe (bo pełni teraz taką funkcję) należy do płaskiej ontologii, jednak nie jest to ontologia dysku, lecz tortu, gdzie poszczególne warstwy mieszają się, wymieniają, posiadają różną gęstość.

Właśnie w takim środowisku społecznościowym powstają kultury nienawiści. Portale społecznościowe są zatem aktualizacją szerszej tendencji – społecznościowego paradygmatu rozwoju internetu. Dlatego też należy zwrócić uwagę, że mówiąc o zjawiskach, które na nich zachodzą, nie możemy ograniczać ich jedynie do danej strony internetowej, bowiem najczęściej dotyczą one interaktywnych obwodów interakcji tworzonych przez użytkowników, które łączą zarówno strony internetowe, telefonie komunikacyjne, jak i pocztę, z praktykami, które można określić jako zewnętrzne względem tego, co dzieje się na samym portalu.

Rafał Illnicki – filozof-kulturoznawca, doktorant w Instytucie Kulturoznawstwa UAM. Autor książki *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja* (2011) oraz współredaktor pracy zbiorowej *Sfery refleksji religioznawczej* (2012). Stypendysta im. Adama Mickiewicza (2012) oraz Miasta Poznania (2012). Interesuje się filozofią mediów i techniki, posthumanizmem i transhumanizmem.

Kultura nienawiści

Kultura nienawiści jest wytworem mediów społecznościowych. Przedmiotem zainteresowania jest tutaj głównie forum obrazkowe 4chan.org. Jego odpowiedniki istnieją w wielu krajach. Nie chodzi o wartościowanie tego portalu – istnieje na nim wiele pozytywnych inicjatyw nie związanych z tytułową kulturą nienawiści, jednak niektóre zachowania są o tyle istotne, o ile obrazują tendencję w internecie do ekspresji nienawiści, która staje się źródłem przyjemności (podwójnej przyjemności wynikającej z ekspresji negatywnych uczuć w powiązaniu z poczuciem anonimowej wspólnotowości). Użytkownicy nie mają pseudonimów – wszyscy są podpisani jako „anonymous” – to jest podstawowa różnica względem większości portali społecznościowych, gdzie użytkownicy posiadają konta z podstawowymi danymi (należy tutaj odróżnić anonimowy tryb dostępu do stron od grupy aktywistów „Anonymous”, której cele są jasno sprecyzowane i nie odnoszą się do zachowań nienawistnych). Nie przeszkadza to jednak w formowaniu się społeczności, dlatego też portale takie jak 4chan.org zaliczam do portali społecznościowych w przeciwieństwie do kultur nienawiści na forach obrazkowych, gdzie nie powstają relatywnie trwałe kultury. Przykładem jest tutaj portal chamsko.pl, gdzie znajdują się żarty o zabarwieniu rasistowskim, seksistowskim oraz te, których głównym celem jest obrażanie różnych grup osób.

W ten sposób kultura nienawiści zyskuje swoje trwałe miejsce. Jest ona rozumiana w charakterze poważnym, pomimo tego, że może przejawiać się w formie gry. „Anonimy” – użytkownicy forów obrazkowych najczęściej – podają do wiadomości dane konkretnej osoby, która zostaje w różny sposób przez nich dręczona – poprzez wysyłanie maili, włamywanie się na konto, rajdy (użytkownicy umawiają się w danym miejscu, gdzie będzie obiekt lub obiekty wyładowania przez nich nienawiści i grupowo wykonują jakieś czynności, np. spamują, przeciążają serwer), czy *stalking*. Najczęściej „ofiara” nie zawiniła niczym, ani też nie wiemy dokładnie, co takiego zrobiła, by zasłużyć sobie na różne formy prześladowania. Mechanizm ten można jednak zrozumieć poprzez obserwację tego, w jaki sposób realizuje się nienawiść w stosunku do tabu – łatwiej tutaj zaobserwować pewne wzorce niż w przypadku jednostkowych obiektów zainteresowania „anonimów”. Nienawiść różni się zatem od *flame’u* i *trollowania* – praktyk mających na celu prowokację. Wiąże się z niedostrzeganiem odpowiedzialności użytkowników za własne działania, co jest skutkiem ich anonimowości (faktycznej na poziomie przekonań, lecz z punktu informatycznego jest to najczęściej anonimowość pozorna, bowiem można dotrzeć do poszczególnych użytkowników).

Nienawiść do tabu wynika z prowadzonej przez użytkowników gry – jest stałym komponentem ich działań. Jej odniesieniem jest tabu, które pełni funkcję zasobu emocjonalnego. Gwarantuje ono to, że jeśli zostanie zaatakowane, to wywoła reakcję emocjonalną. Nienawiść jest tutaj realizowana poprzez zapośredniczenie w tabu – nie dotyka użytkowników bezpośrednio, lecz właśnie poprzez niszczenie tabu. Tabu z perspektywy użytkowników jest wszystkim, co zaburzane wywołuje kontrowersje i denerwuje innych prowokując ich do wyrażania oporu przeciw zaburzaniu procesu tabuizacji. Wszelkie zaburzenia tabuizacji uwalniają emocjonalną energię tego zasobu pozwalając „anonimom” na doświadczanie przyjemności. Zgodnie z twierdzeniem Wojciecha Chyły to właśnie przyjemność stanowi podstawowy przedmiot gier toczonych przez użytkowników mediów technicznych (Chyła, 2008: 175). Jej korelatem są afekty – krótkotrwałe emocje. Pojawiają się śmieszne obrazki,

żarty i infografiki mające dyskredytować jednostki lub grupy społeczne. Prowadzone są wojny między portalami (wszystko dozwolone) – „anonimy” podpisują swoje produkcje jako te stworzone przez portal wykop.pl.

W ten sposób powstają kultury nienawiści, autonomiczne enklawy globalnej sieci połączeń między urządzeniami nienawiści – mediami transmisji określonych treści mających wywołać emocje użytkowników. Kultura nienawiści oznacza system transmisji afektów nakierowanych na niszczenie kogoś lub czegoś poprzez zapośredniczenie w danym tabu, także z uwzględnieniem zaburzania procesów tabuizacji – nadawania i podtrzymywania istniejących w kulturze tabu. Na portalach takich jak 4chan.org dochodzi do wykorzystania tabu jako pewnej konwencji, którą należy przełamywać. Regułą staje się jego łamanie – ten aspekt nazywam kulturą nienawiści. Może on być ogólnym stanem jednostek połączonych danym portalem. Nie mają one innego celu poza niszczeniem tabu w sposób nienawistny, bowiem ich działania nie przypominają w żadnym sensie krytyki czy jakiegoś innego rodzaju ustosunkowania się do treści. Dlatego też kultura nienawiści oznacza pewne ukierunkowanie afektów – „anonimy” obserwują reakcje użytkowników i stąd czerpią satysfakcję. Jeśli ich działania pozostałyby bez odpowiedzi, to z pewnością wymieniliby obiekt tabu na inny – wyzwalający więcej emocji przy zbiorowym atakowaniu.

Zaburzenie tabuizacji

Tabu ma separować użytkowników kultury od pewnych wyróżnionych w danym kodzie kulturowym sfer życia. Niszczenie i obnażanie tabu odsłania te sfery i podważa ich istnienie. Tabu jest prywatność – w kilka minut cały świat, cała sfera publiczna konstruowana za pomocą mediów społecznościowych, zostaje nagle przestrzenią rozsyłania określonych informacji. W tym sensie prywatność, która nie była tabu, staje się nią dopiero w chwili upublicznienia, ale nie jest to tylko fakt informacyjny i komunikacyjny, lecz przede wszystkim egzystencjalny. Do tabu należy reakcja osoby upublicznionej, to jest takiej, której archiwa prywatności (choćby pod postacią jednego zdjęcia czy komentarza) zostaną rozesłane w przestrzeni publicznej portali społecznościowych, gdzie są dostępne do wglądu dla wszystkich, dla całej możliwej do wyobrażenia sobie publiczności. W ten sposób „anonimy” zaburzając tabu prywatności podważają podstawowe zasady funkcjonowania w kulturze. Jeśli ktoś staje się obiektem ataku i działań mających promować nienawiść, to tym samym tabu prywatności zostaje podważone.

Tabu zostaje zużyte i wyczerpane, gdy niszczenie go nie wywołuje negatywnych afektów – eksplozji energii nienawiści. Wtedy należy przenieść się ku innym tabu, by zrealizować *popęd nienawiści*. Tutaj psychoanaliza jest bezsilna, bowiem obiekt jest przypadkowy, zaś popęd nienawiści nie musi być normalizowany; unika on formatującego działania czynników „normalizacji popędowej” (Lyotard, 1994: 64). Tabu musi być symbolicznie reaktualizowane, czyli odnawiane, przez co zachowuje ono stabilność. W ten sposób kultury nienawiści znajdują pożywkę dla swoich działań. Ten mechanizm prowadzi do wyłonienia się nowego typu podmiotowości.

Gracz-pasożyt

Michel Serres dowartościował pasożyta wskazując na to, że to właśnie mechanizm pasożytowania jest podstawowym dla kultury (Serres, 1982), której podstawą jest szum, chaos, niestabilność. Pasożyt wprowadzając wszystkie te zjawiska, które przeważnie są uważane za negatywne, informuje gospodarza o jakimś stanie rzeczy, płaci mu opowieścią za posiłek czy też w inny sposób pełni funkcję informacyjną. Serres buduje kaskady pasożytowania wskazując na to, że nie jest to proces jednowymiarowy, lecz raczej możemy mówić o wielowarstwowych porządkach pasożytowania, które pełnią rolę kulturotwórczą, bowiem w kreatywny sposób zaburzają organizację kultury. Pasożytowanie jest także cechą kultury mediów elektronicznych, gdzie realizuje się poprzez różne struktury przesyłu danych ugruntowujące pasożytnictwo (przetwarzanie w chmurze, p2p) (Ilnicki, 2011).

Gra „anonimów” polega na pasożytowaniu na tabu, czyli destruktywnym zaburzaniu kultury. Jest to gra o wyzwolenie jak największego pokładu emocji – nie prowadzi ona do kreatywności i właśnie tym odróżnia się od zaproponowanego przez Serres’a modelu. Pasożyt nie płaci już opowieścią za to, co otrzymuje od gospodarza, lecz wymusza reakcję emocjonalną, która nie przeradza się w konstruktywną aktywność. Gracz-pasożyt oznacza, że w przypadku łamania tabu i uwalniania energii dyskursywno-emocjonalnej nie występuje ani „czysta” gra, ani „czysty” rodzaj pasożytowania. Brak tutaj reguł oraz odniesienia do podstawowych zasad współżycia międzyludzkiego (w modelu nakreślonym przez Serres’a takowe reguły istnieją). Gra jest podstawowym wymiarem rzeczywistości technicznej (Erlach, 1998). Gracz-pasożyt musi mieć gospodarza-żywiciela. Gra toczy się na wielu poziomach: między graczami o oryginalny sposób niszczenia tabu, o wymyślne „tortury” innych użytkowników, o zabawne komentowanie podejmowanych czynności. Odnosi się ono jednak do konkretnej rzeczywistości, także tej emocjonalnej, egzystencjalnej i fizycznej, bowiem kultura nienawiści nie zaczyna i nie kończy się na portalach społecznościowych – obejmuje wiele sfer aktywności użytkowników.

Wprowadzenie figury gracza-pasożyta jako dominującego modelu podmiotowości występującej na tych „anonimowych” portalach społecznościowych pozwala na uchwycenie mechanizmu rozprzestrzeniania nienawiści wobec tabu. Gracz-pasożyt wykorzystuje tabu w kulturze jako zasób (nie może istnieć bez niego – nie może też nic dać gospodarzowi, bowiem jest anonimowy i korzysta z tej anonimowości jako zasłony dla własnych działań), dzięki któremu może przedłużać swoje istnienie, czyli działanie skupiające się na niszczeniu tabu, na których pasożytuje. Gracz-pasożyt jest operatorem mechanizmu zaburzającego tabuizację. Nie musi on przeprowadzać ataku na nowe tabu – jego aktywność może polegać na dołączaniu się do grupy już istniejących użytkowników. W ten sposób „anonimy” nie muszą wiedzieć o swoim istnieniu, nie ma obowiązku poznania się czy wytworzenia jakiejś więzi oprócz wymiany komunikatów na forum obrazkowym, gdzie zachodzi grupowanie się graczy-pasożytów, którzy wyruszają na kolejne akcje polegające na zaburzaniu tabu w kulturze. W ten sposób powstaje między nimi zupełnie nowy rodzaj społecznościowości – z pewnością wytwarza się pewna wspólnota interesów (zniszczyć tabu), jednak forma dzielenia się sukcesami (wklejane są obrazki przedstawiające oburzonych użytkowników) nadal pozostaje w sferze anonimowości.

Użytkownicy z tego pasożytowania czynią grę – kto znajdzie tabu, które po zniszczeniu, szykanowaniu i podważeniu wywoła najwięcej emocji, ten

wygrywa – radość ze sprowokowania tych emocji. Taki gracz nie uwzględnia reguł selekcji ofiar, obiektów zainteresowania, nie płaci też już opowieścią, jak kulturalny pasożyt opisywany przez Serres'a – jest on raczej pasożytem-drapieżnikiem. Nie jest do końca drapieżnikiem w czystej postaci, bowiem chroni go interfejs – ma ograniczony wpływ na swoje ofiary, który zwiększa się wraz z tworzeniem się wspólnoty nienawiści innych graczy-pasożytów.

Nienawiść staje się elementem kultury – jest transmitowana nie tylko świadomie, lecz także przez kliknięcia, przesyłanie plików, odwiedziny strony. Dzięki temu anonimowi przyjmują postać graczy-pasożytów – przesyłają treści jak największą liczbą kanałów zwiększając prawdopodobieństwo ich odbioru. Łatwość dystrybucji danych dotyczy nie tylko samych treści, ale także emocjonalnej reakcji użytkowników na te treści. Wszystkie te interaktywne sposoby dostępu sprawiają, że użytkownik, który tylko przegląda dane treści, staje się jednocześnie podmiotem je promującym, bowiem nawet jeśli ich nie przesyła, to zapewnia stronom większą liczbę odwiedzin. A zatem, jeśli policzymy setki tysięcy użytkowników jedynie przeglądających dane treści, nieświadomie na nich pasożytujących, to oni je także pozycjonują (na danych stronach czy w wyszukiwarkach).

W co grają anonimowi?

Żeby odpowiedzieć na to pytanie, odwołam się do hermeneutyki stosunków, wydarzeń i sieci pasożytniczych, które tworzą „wirtualny świat” (November, Camacho-Hübner, Latour, 2010: 113) dla graczy-pasożytów. Ten wirtualny świat powstaje po odłączeniu mapy od terytorium (by odwołać się do stwierdzenia Alfreda Korzybskiego). Jest on prawdziwy, prawdziwie mogą w nim uaktywniać się afekty, bowiem obiektywność gry prowadzonej przez „anonimów” zapewnia uwalnianie się emocji pochodzących z zaburzania procesów tabuizacji. Uzasadnienie tego porządku kultury nienawiści dotyczy głównie jego społecznego poziomu.

Zasady gry anonimowych użytkowników w postaci graczy-pasożytów dotyczą ciągłego łamania tabuizacji i wprowadzania zamiast niej nowej tabuizacji, nawet na własnym polu. Przy łamaniu tabu wyzwała się fala uderzeniowa afektów, która jest wykorzystywana do polowania – poszukiwania kolejnych ofiar. Jest to przykład zaburzenia relacji ofiarniczej, bowiem kozłem ofiarnym nie jest ktokolwiek – losowo wybrana jednostka, lecz skrupulatnie wyselekcjonowani ludzie, do których jest żywiony negatywny afekt. W ten sposób trudno mówić tutaj o czystej relacji ofiarniczej (w sensie, w jakim opisywał ją René Girard), skoro mamy do czynienia z czystą nienawiścią, zemstą oraz innymi najbardziej destruktywnymi emocjami. Anonimowi grają zatem negatywnymi emocjami, w procesie przełamania tabu zyskują oni kapitał destrukcyjnych afektów. Pomnaża się on poprzez przyciąganie kolejnych graczy-pasożytów (dołączają się w takim samym sensie, w jakim organizmy przyłączają się do swego żywiciela). Dzięki temu rośnie infrastruktura portalu oraz zmagazynowany w niej częściowo (w postaci treści audiowizualnych) kapitał nienawiści. Jest on wykorzystywany do tworzenia urządzeń nienawiści.

Urządzenia nienawiści

Urządzenia nienawiści jako stałe obwody komunikacji są konstruowane przez graczy-pasożytów (urządzenia nie należy rozumieć tutaj jako tylko obiektu technologicznego, ale w szerszym kontekście jego wpływu na kulturę; w tym przypadku na formowanie się kultury nienawiści). Działają one na portalu (są organizmem pasożytującym na jego strukturze), ale też przyłączają się do innych usług i zasobów dostępnych w internecie. Są to połączenia między różnymi systemami dystrybucji. Anonimowe urządzenia nienawiści (magazynujące czystą nienawiść jako właściwość tyle emocjonalną, co metafizyczną) oraz urządzenia nienawiści służące do jej dystrybucji. Gracze-pasożyty stają się mimowolnie *nośnikami* oraz urządzeniami nienawiści, bowiem rozsiewają nie tylko nienawiść, ale linki, czyli połączenia do portali zawierających kapitał zmagazynowanej w nim nienawiści. Sami stają się częścią obwodu w grze, którą prowadzą. Nie są oni zatem totalnie wolni i niezależni od własnych aktywności, lecz w miarę ich pogłębiania formują różne urządzenia.

Urządzenia nienawiści oznaczają zestandaryzowane relacje, w jakich mogą występować gracze-pasożyty. Może być to *lurker* (podglądający), aktywny, komentujący – mają oni różne funkcje, którą bądź są uzgadniane, bądź też wynikają z samoorganizacji procesów zaburzania tabuizacji. Wtedy też tymczasowe i stałe role przyjmowane są spontanicznie. Tutaj wszystkie stałe klasyfikacje „anonimów” nie są do końca możliwe, ponieważ nie są one trwałe, lecz zmienne w czasie.

Urządzenie składa się z linii, zgodnie z rozumieniem, które nadał Gilles Deleuze interpretacji dyspozytywu sformułowanej przez Michela Foucault (Deleuze, 1992: 159–168). W przypadku kult nienawiści muszą one być obsadzone afektami – nie wystarczy zapis afektów, potrzebna jest produkcja libidinalnych wydarzeń-bomb, które eksplodując dostarczają pobudzeń i satysfakcji „anonimom”. Gracze-pasożyty są zatem splątani liniami nienawiści, które dla nich stają się powszedniością, bowiem urządzenia nienawiści oplatają subiektywność graczy-pasożytów, operują na otwartej wewnętrzności. Zatem nie są oni wyłączeni z kultury nienawiści, którą tworzą. Nie znajdują się na jakimś hipotetycznym *zewnątrz*.

Każde urządzenie nienawiści rozumiane jako sieć aktywnie rozprzestrzeniających się linii (oplatających wszystko, co znajdzie na swojej drodze *transferu*) ma określoną pojemność i zasady działania. Nie może ono funkcjonować bez graczy-pasożytów, którzy ponawiają akt zaburzania tabuizacji. Urządzenia nienawiści jako obwody działania graczy-pasożytów wykonują wszelkie dozwolone operacje na tabu: inwersje, wzmocnienia, osłabienia, łączenie różnych tabu z pominięciem zachowania ich ciągłości oraz spistości symbolicznej. Tabu oznacza granicę – społecznościowe media techniczne są z założenia pozbawione granic jako skutecznych weryfikatorów wprowadzanych treści. Takie urządzenia nienawiści jako technologiczne i nawykowe ugruntowanie kultury nienawiści muszą istnieć, żeby odnawiały przyjemność u poszczególnych graczy-pasożytów.

Gracz-pasożyt po opuszczeniu/odłączeniu się od gospodarza (jakim może być jednostka lub tabu czy też proces tabuizacji) może przyłączyć się do innego rodzaju kultury, co więcej – linie jego użytkowania mogą rozbiegać się na wiele kierunków jednocześnie. Urządzenia nienawiści pobierają od niego energię (nawykowo rozprzestrzenia on nienawistne treści utrzymując urządzenia nienawiści przy życiu), podczas gdy on pobiera ją z innych urządzeń. Gracz-pasożyt nie jest wyczerpany, ponieważ zawsze może się

do czegoś podłączyć – jeśli nawet jedno urządzenie nienawiści pobiera od niego energię, to inne może dawać mu satysfakcję. W tym sensie żyje on wielokrotnie robiąc kilka rzeczy równocześnie (wszystko w kategoriach medialnego fikcjonalizmu *jako że*¹, ponieważ graczom-pasożytom może wydawać się, że w pełni kontrolują własną aktywność, podczas gdy stają się oni częściami obwodów nienawiści i tym samym uzależniają od nich własne funkcjonowanie), tak że wielokrotność przeżywania-przełączania linii w urządzeniach dystrybucji nienawiści transformowanych na afekty, popędy oraz intencjonalne ukierunkowanie uwagi powoduje, że nie doświadczamy, lecz nasze ciało wraz z jego podłączeniami jest wykorzystywane jako zasób energii do tego, by utrzymywać innych graczy-pasożytów oraz infrastrukturę nienawiści przy życiu.

Paradoksalne zachowanie tabu

Paradoks funkcjonowania kultury nienawiści polega na tym, że portale społecznościowe same przestrzegają pewnych tabu. Najważniejszym jest zachowanie anonimowości. Nie należy podawać żadnych wskazówek, które pozwalałyby na identyfikację użytkowników. Dlatego też jest to kolejny powód, dla którego można tutaj mówić o kulturze, ponieważ nie jest to struktura pozbawiona zasad, lecz tworzy wewnętrzne reguły własnego postępowania.

Tabu są także pewne konwencje językowe, które wprowadzają podział użytkowników na grupy pod względem zaawansowania. Terminy te są wariacjami dwóch typów określenia jednostki *oldfag* (tłumaczone jako „starociota”), *newfag* („nowociota”). To, co pozwala na identyfikację użytkownika, to język, jakim się posługuje (kod kulturowy) oraz interaktywne zachowania czy też nawet tradycje (w jakich rajdach uczestniczył, jakie wersje dawnych forów pamięta, jakie zna anegdoty). Pozwala to na wprowadzenie pewnych hierarchii przy zachowaniu tabu anonimowości i nadbudowaniu na nim kolejnych warstw kultury. W ten sposób przeglądając dany serwis dostatecznie długo widzimy, że pewne rzeczy się powtarzają – to dosyć scentralizowane hierarchie dostępowe z wyraźnymi inicjatorami. Poprzez język, tworzone *memy*, czy też wprowadzanie innych treści „anonimowi” przejawiają swoją indywidualność w ramach infrastruktury dostępnej na danym portalu. Nie istnieje tabu centralne, to, którego nie można podważyć czy przełamać. Raczej możemy mówić o tabu sytuacyjnym, ale też do pewnego stopnia o tabu-autorytecie, tabu-sytuacji. Przełamanie tabu-sytuacji wyzwała wydarzenie, sensację, natomiast atak na tabu kulturowe wiąże się najczęściej z eskalacją reakcji obronnych oraz zwrotnej nienawiści.

1 Odwołuję się tutaj do kategorii wprowadzonej przez Hansa Vaihingera, który ukazał, że fikcje są nam niezbędne do życia. Taką fikcją społecznościowego stadium kultury technicznej jest wielozadaniowość (*multitasking*) – koncept kulturowy, bo niemożliwy do zrealizowania kognitywnego. Krytykiem tego pojęcia (oraz wynikającego z niego zachowania) jest Sherry Turkle, która wskazuje na fakt, że wszelka jednoczesność trwale zaburza relacje w kulturze, bowiem nie można skupić trwale na jednej rzeczy uwagi <http://www.youtube.com/watch?v=fECNx92kHhE&feature=youtu.be> [10.01.2012]. Zamiast *multitasking* Turkle proponuje *unitasking*.

BIBLIOGRAFIA

- Chyła W., 2008, *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*, Poznań.
- Deleuze G., 1992, *What is a dispositif?*, [w:] T.J. Armstrong (red.), *Michel Foucault: Philosopher*, New York.
- Erlach K., 1998, *Technotop. Technologische konstruktion der Wirklichkeit*, Stuttgart.
- Ilnicki R., 2011, *Transmisja pasożytnicza*, „Panoptikum”, nr 10.
- November V., Camacho-Hübner E., Latour B., 2010, *Wkraczając na terytorium języka. Przestrzeń w erze nawigacji cyfrowej*, „Kultura popularna”, 3-4, (102-126).
- Liotard J-F., 1994, *Des dispositifs pulsionnels*, Paris.
- Serres M., 1982, *Parasite*, London.