

Magdalena Kołodzińska

Cyberpamięć i inne formy upamiętniania w przestrzeni Internetu jako czynnik kształtowania kultur pamięci miast

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 11/3, 9-21

2015

Artykuł został 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.

Cyberpamięć i inne formy upamiętniania w przestrzeni Internetu jako czynnik kształtowania kultur pamięci miast

Słowa kluczowe: cyberpamięć, kultura pamięci, pamięć zbiorowa, wirtualne miasto, technologia teleinformatyczna, chmura obliczeniowa

Key words: digital memory, culture of memory, collective memory, virtual city, Information and Communications Technology, cloud computing

Publiczne dyskursy na temat naszej przeszłości zintensyfikowały się w ciągu ostatnich 30 lat. Technologiczne, polityczne, interpersonalne, społeczne i kulturowe zmiany pozwalają odpowiedzieć na pytanie, jak i dlaczego ludzie oraz społeczeństwa pamiętają i zapominają¹. Niniejszy artykuł nie stanowi pełnego opracowania możliwych form pamięci w powszednich praktykach użytkowników Internetu, to raczej próba przybliżenia całkiem nowej i niebywale obszernej sfery badawczej, która zaistniała na skutek powstania oraz rozwoju społeczeństw sieciowych. Artykuł koncentruje się również na roli pamięci w przestrzeni Internetu, pod którego wpływem zmienia się pamięć i cały proces komunikacji oraz sposób oddziaływania na pamięć zbiorową.

Paul Levinson, profesor na Wydziale Komunikacji i Medioznawstwa w Fordham University w Nowym Jorku, stwierdza, że żyjemy w czasach nowych nowych mediów, bowiem ewidentnie odznaczają się od wcześniejszych nowych mediów: konsument owych mediów jest równocześnie producentem, są tworzone przez amatorów, wysoce zróżnicowane, całkowicie bezpłatne, rywalizujące i wzajemnie katalityczne, bardziej podległe i uwarunkowane od użytkowników aniżeli różnych wyszukiwarek czy poczty elektronicznej². W skład nowych nowych mediów wchodzi wszelkie materiały tekstowe, dźwiękowe, audiowizualne i fotograficzne tworzone przez użytkowników, newsy, blogi i mikroblogi, media społecznościowe, systemy ogólne (m.in. MySpace) i specyficzne (np. Wikipedia) oraz hardware i software urządzeń mobilnych³.

W całej historii ludzkości nie było takiego społeczeństwa, które żyłoby w tak znamienych i interesujących czasach. Podczas gdy Marshall McLuhan

¹ A. Hoskins, A. Banier, W. Kantsteiner, J. Sutton, *Editorial*, "Memory Studies" 2008, nr 1, s. 5–7.

² P. Levinson, *Nowe nowe media*, Kraków 2010, s. 11–13.

³ Tamże, s. 14.

rozpoczął pracę nad dziennikiem nowej ery informacji, na świecie pojawił się komputer, natomiast w 1980 roku, kiedy umierał, firma Apple zaistniała dopiero co na rynku. Kontynuatorem jego badań został Derrick de Kerckhove – student, tłumacz i współpracownik oraz szef McLuhan Program on Culture and Technology Uniwersytetu w Toronto. Nadał on wirtualności kulturowe znaczenie, łącząc ją z ideą integracji poczynań ludzkich w skali ogólnosiątkowej. Wszystko to zaszło pod wpływem koncentracji i zwiększenia szybkości komputerów, standaryzacji międzynarodowych sieci komunikacyjnych oraz zintensyfikowania biologicznej zależności pomiędzy człowiekiem i urządzeniem⁴. W dzisiejszych czasach ludzie coraz częściej doświadczają realnej obecności w wirtualnym świecie i związku z tym niewykluczone jest, że niebawem będą transferować część swoich codziennych zajęć z „przestrzeni rzeczywistej” do środowisk wirtualnych⁵.

Zarówno w mediach, jak i w literaturze naukowej coraz częściej używa się terminu „cyberpamięć”. Rozwój Internetu na przełomie XX i XXI wieku stanowi z pewnością jeden z najbardziej doniosłych przełomów technologicznych w historii ludzkości. Internet, początkowo wykorzystywany głównie do badań naukowych, stał się pod koniec lat 90. XX wieku nieodłącznym elementem funkcjonowania tak zwykłych ludzi, jak i całych społeczności. Pokażna część dziedzictwa intelektualnego przechowywana jest obecnie w postaci cyfrowej. Łącząc technologie informatyczne z telekomunikacyjnymi, Internet otworzył nową erę globalnego komunikowania. Wszystkie te zjawiska spowodowały, że cyberpamięć nabrała szerokiego znaczenia i stała się powszechnie stosowanym pojęciem.

Przedrostek „cyber-” określa obecnie to wszystko, co kojarzy się z komputerami czy nową technologią elektroniczną i funkcjonuje w znaczeniu „informatyczny”, „interaktywny”. Do końca lat 80. ubiegłego stulecia kojarzony był z gałęzią nauki badającej zjawiska sterowania i łączności zwanej cybernetyką (fr. *cybernétique*, ang. *cybernetics*, od gr. *kybernetikos* – sterujący, *kybernetes* – sterownik, zarządca). Cybernetyków interesują tylko układy techniczne (a więc roboty i urządzenia przesyłające informacje), ale również organizmy żywe (układ nerwowy, który przetwarza impulsy otrzymywane ze środowiska i steruje organizmem). Twórcą cybernetyki był Norbert Wiener, amerykański matematyk zajmujący się rachunkiem prawdopodobieństwa, analizą funkcjonalną oraz przetwarzaniem cyfrowych sygnałów. Swoje przemyślenia na temat tej dziedziny wiedzy zawarł w pracy zatytułowanej *Cybernetyka czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*⁶.

Rozwój infrastruktury komputerowej, cyfryzacji i miniaturyzacji oraz rozpowszechnienie sieci internetowej doprowadziło w latach 90. XX wieku do

⁴ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 2001, s. 55.

⁵ D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001, s. 24.

⁶ K. Banach, *Norbert Wiener (1896–1964)*, [online] <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/901>>, dostęp: 15.04.2013.

powstania szeregu nowych pojęć, takich jak: miasto bitów⁷, cybermiasto czy miasto cyfrowe, pozwalających zobrazować nowy typ miast, w których rośnie znaczenie przestrzeni oraz powiązań wirtualnych. Społeczności miast cyfrowych lub e-miast korzystają na szeroką skalę w życiu codziennym z usług informatycznych i innowacyjnych. Miasta cyfrowe funkcjonują dzięki bezprzewodowej infrastrukturze, najlepiej szerokopasmowej, pozwalającej tworzyć gęstą sieć powiązań służących rozwojowi ogólnie dostępnych usług internetowych, zwłaszcza związanych z zarządzaniem i administracją. Cybermiasta przekraczają współczesne fizyczne pojęcie miasta i tworzą niezależną, eksterytorialną oraz istniejącą w praktyce rzeczywistą przestrzeń (przestrzeń wirtualną). W sieci internetowej można obejrzeć cyfrowe odwzorowania starożytnych miast (m.in. Pompeje, Monte Alban, Çatal Huyuc, Karnak), natomiast współczesne miasta (np. Florencja, Berlin, San Francisco) funkcjonują w trybie online, a informacje o nich są systematycznie uzupełniane i na bieżąco aktualizowane⁸.

Pojęcie cyberpamięci wiąże się również z określeniem „wirtualne miasto” (*virtual-city*), oznaczającym sumę wszystkich informacji tworzonych, przechowywanych i stosowanych w cyberprzestrzeni, a odnoszących się do rzeczywistego miasta. *Virtual-city* jest zawsze częścią cybermiasta (*cyber-city*), nie zajmuje bowiem określonego miejsca na mapie, jest natomiast dystrybuowane i rozproszone w komputerowej czasoprzestrzeni. Można też powiedzieć, że wirtualne miasto jest bezgranicznym, nielokalnym, niegeograficznym, społeczno-przestrzennie-czasowym zjawiskiem dającym pole do popisu fantazji, wyobraźni, marzeniom umożliwiającym tworzenie mitów, powiększanie zakresu wiedzy i jej oddziaływania na rzeczywistość. Innymi słowy to informacje i wiedza budują wirtualne miasto⁹.

Przez wiele lat ustne opowiadania i rytuały, których znajomość była częścią tradycji, dla większości ludzi stanowiły główną formę reprezentacji przeszłości. Zazwyczaj były one przekazywane z pokolenia na pokolenie. Obok nich istniały rękopisy i książki, które opisywały przeszłość w formie tekstu czy ilustracji (ryciny, fotografie itp.). Większość ludzi jako nośnik pamięci historycznej wymienia: pamięć indywidualną i tradycję rodzinną, tradycję grupową i narodową, dzienniki i pamiętniki, podręczniki, opracowania i powieści historyczne, różne inne dzieła literackie i inne dzieła sztuki, filmy i audycje telewizyjne o przeszłości, zabytki, pomniki i muzea, herby, domowe pamiątki, zdjęcia, groby i cmentarze. Osoby lepiej wykształcone wspomną jeszcze o archiwach, bibliotekach i filmotekach narodowych, hipotekach czy dokumentach sądowych. Przeszłość znajduje odzwierciedlenie praktycznie w każdym przedmiocie, a także zjawiskach i procesach, które trwają po dzień dzisiejszy.

⁷ W. J. Mitchell, *City of bits. Space, place and the infobahn*, Cambridge 1996.

⁸ D. de Kerckhove, *Inteligencja...*, s. 24.

⁹ K. Physentzides, *VIRTUAL-CITY. From the vertical city to the virtual-city: the rise of the cyber-city*, [online] <http://www.corp.at/archive/CORP2005_PHYSENTZIDES.pdf>, dostęp: 15.04.2013.

W rezultacie nośnikiem pamięci o przeszłości, w zależności od kontekstu, może być właściwie wszystko¹⁰.

Współcześnie człowiek egzystuje w przestrzeni ukształtowanej przez nowe media. Nowoczesne społeczeństwa sieciowe mocno podkreślają swoją obecność w otwartej kulturze, kreując i formułując ją oraz określają warunki partycypacji. Z kolei rolą filozofów czy socjologów są wyłącznie działania, aby to opisać. Jak twierdzi amerykański socjolog Henry Jenkins: „W kulturze konwergencji wszystko jest możliwe. Już dziś przenikanie się form, nakładanie treści powoduje, że zaciera się różnica pomiędzy artykułem, przekazem wideo a prezentacją multimedialną. Zaciera się granica autorstwa w przypadku współtworzenia i współedytowania treści”¹¹.

Formy pamięci uległy przekształceniu. Od czasu rewolucji medialnej, która fundamentalnie zmieniła życie ludzi w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat, rozpoczął się „boom pamięciowy”. Świadomość dziedzictwa architektonicznego i urbanistycznego własnego miasta czy regionu jest czynnikiem, który kształtuje kulturę pamięci. Dlatego też tak istotna jest znajomość jej bogactwa, różnorodności, tworzących ją ludzi oraz historii na przestrzeni wieków. Nowe technologie cyfrowe rozszerzają możliwości kreowania i przedstawiania miasta, nadając im nowe praktyki i znaczenia. W sieci budujemy nowy krajobraz miejski za pomocą elektronicznych narzędzi. Rola mediów, a zwłaszcza Internetu wydaje się być kluczowa dla pamięci kulturowej, ponieważ bez nich nie byłoby możliwe jej gromadzenie, przechowywanie i rozpowszechnianie¹². Media cyfrowe nadają kształt nie tylko dzisiejszej komunikacji społecznej, ale także w coraz większej mierze określają naszą wiedzę o przeszłości i stwarzają nowe formy pamięci oraz nauczania historii. Biblioteki i archiwa stanowią ogromne magazyny pamięci, ale nie dają gwarancji jej ciągłości ani zapamiętania i przekazywania kolejnym pokoleniom.

Wykorzystywanie Internetu do codziennej komunikacji zapoczątkowało nową erę w nawiązywaniu kontaktów pomiędzy ludźmi zarówno w skali lokalnej, jak i globalnej. *Cyber-communication* przyniosła nowe formy komunikacji, takie jak: media społecznościowe, gazety online i osobiste blogi, gdzie można wyrazić i upublicznić własne poglądy na dowolny temat. Perspektywa kulturowa w badaniu pamięci otwiera nowe horyzonty dzięki zorientowaniu na procesy komunikacji i rozmaite symboliczne formy reprezentowania przeszłości, w tym te, które umożliwia kultura nowych mediów.

Ludzie aktywnie pamiętają o przeszłości swoich miast i opowiadają własne historie w trybie online: na osobistych stronach internetowych, blogach (miniblogi, mikroblogi), forach, portalach, wortalach, w serwisach miejskich itp. lub w zinstytucjonalizowanych zbiorach archiwalnych. Internet to wspólne, publiczne miejsce pamięci i zapominania. Funkcjonuje dla osobistej refleksji

¹⁰ M. Kula, *Nośniki pamięci historycznej*, Warszawa 2002, s. 7.

¹¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 283.

¹² I. Irwin-Zerecka, *Frames of remembrance. The dynamics of collective memory*, New Brunswick 1994, s. 165.

o przeszłości, jak również jako doświadczenie czasu (przeszłość – terażniejszość – przyszłość). Pamiętanie online opiera się na zrozumieniu znaczenia udziału i interakcji. Współcześnie społeczeństwa pośredniczą w rozprzestrzenianie relacji minionych wydarzeń. Pragnienie i potrzeba, by zapamiętać przeszłość (a czasem by ją zapomnieć), stały się podstawowymi elementami współczesnej kultury historycznej¹³. Działania społeczne w sieci nabierają dużego znaczenia w kultywowaniu pamięci o przeszłości całych społeczności, takich jak właśnie miasta.

Cyberpamięć sprawiła, że ludzie nie muszą zapamiętywać tak wielu rzeczy, jak w czasach przed jej pojawieniem się. Obecnie możemy polegać np. na Google czy innej internetowej wyszukiwarce, dzięki którym coraz łatwiej możemy odnaleźć informacje w cyberpamięci Internetu. Przemieszczenie wiedzy do sieci oznacza również przemieszczenie do niej pamięci. Człowiek już od dawna przenosił swoją wiedzę i pamięć na różnego rodzaju nośniki. Różne środki, za pomocą których rejestrowano dane, służyły przede wszystkim zachowaniu pamięci o przeszłości. Innymi słowy przez to właśnie, że zostały zarejestrowane, stały się elementami przeszłości¹⁴. Francuski historyk Pierre Nora zauważa, że nowoczesna pamięć jest przede wszystkim pamięcią archiwalną – „gigantycznym i zapierającym dech w piersiach magazynem zawierającym materialne zasoby tego, czego nie mogliśmy już zapamiętać, nieograniczonym zbiorem tego, co może zostać przywołane”¹⁵.

W erze cyfrowej pamięć ludzka ma współdziałać z technologiami cyfrowymi. Pamięć jest barwnym i dynamicznym zjawiskiem, ponieważ opiera się na interakcji z otaczającym środowiskiem, tak aby każdy obiekt mógł być zinterpretowany jako źródło informacji, zwłaszcza artefakty i technologie, takie jak sieć globalna (World Wide Web – WWW). Interakcja między pamięcią a otaczającymi człowieka technologiami nie jest nowoczesnym odkryciem. W istocie ludzie zawsze oddziaływali ze środowiskiem naturalnym na zasadzie sprzężenia zwrotnego i używali nośników, na których potrafili zapisać swoją wiedzę o nim i o przeszłości, gdyż czuli konieczność, by przemieścić na zewnątrz swoich umysłów część nabytej informacji tak, aby była ona dostępna w innym czasie albo w innym miejscu. Dawne społeczeństwa żyły w epokach, gdy technologia rejestrowania była zbyt słabo zaawansowana, aby można ją było łatwo wykorzystywać i nią na co dzień manipulować. Obecnie korzysta się z nowoczesnych narzędzi do dwukierunkowej komunikacji i interakcji, które umożliwiają dzielenie się wiedzą i pamięcią. W tym kontekście dopiero można w pełni pojąć znaczenie globalnej sieci WWW, która zaczyna odgrywać istotną rolę w rozwoju oraz zmienianiu ludzkiej pamięci.

¹³ D. Valatsou, *History and our own stories: remembering online*, [online] <http://nu.se/polopoly_fs/1.50038!Collective%20memory%202.0.pdf>, dostęp: 15.04.2013.

¹⁴ F. Schirmmacher, *Potrzebujemy europejskiej wyszukiwarki*, [online] <<http://www.press-europ.eu/pl/content/article/846521-potrzebujemy-europejskiej-wyszukiwarki>>, dostęp: 15.04.2013.

¹⁵ Ł. Biskupski, *Sztuka jako nauka pomocnicza historii*, [online] <<http://www.obieg.pl/rencenze/10735>>, dostęp: 15.04.2013.

Cyberpamięć jest sztucznym systemem, który poprzez akt upowszechniania i uzewnętrzniania w sieci WWW stawia niektóre obiekty poza ludzkim umysłem. Treści przenoszone w trybie online nie są jedynie przedmiotem transferu – to nowe teksty stworzone w nowych językach, tak aby mogły w istotny sposób wpływać na kulturę zarówno z punktu widzenia jednostki, jak i zbiorowości. Sieć jest częścią cyberprzestrzeni, do której dostęp mają miliony użytkowników i dzięki temu staje się miejscem do przechowywania nieograniczonej w praktyce ilości informacji i pamięci jako takiej¹⁶. Zasoby Internetu mogą być interpretowane w różny sposób i stają się częścią wielu indywidualnych kultur pamięci. Każdy może dodać nową treść generowaną przez innych użytkowników, stawiając ją w osobistym kontekście tworzenia własnej pamięci, a zatem znaleźć się w sieci różnych kultur oraz rodzajów wiedzy. Jak twierdzi Pierre Levy, francuski cyberteoretyk i twórca pojęcia „zbiorowa inteligencja”, w Internecie ludzie wykorzystują dla osiągnięcia zbiorowego celu i zbiorowych założeń wypracowane w określonej dziedzinie kompetencje specjalistyczne: „Nikt nie wie wszystkiego, każdy wie coś. Całą wiedzę ma ludzkość”¹⁷. Zbiorowa inteligencja określa właśnie umiejętność wirtualnych społeczności do korzystania z potencjału naukowego wszystkich swoich członków.

Marian Golka, polski socjolog teorii kultury, nazywa Internet „bezkresnym oceanem pamięci”, jako że stanowi on największy w dziejach ludzkości zbiornik sztucznej pamięci, oferując w zasadzie nieograniczone możliwości archiwizacji. W ten sposób przejawia się właśnie istnienie wspomnianej wcześniej pamięci archiwalnej, cechującej się silną potrzebą zapisu wszystkiego, co wiąże się z przeszłością.

Cyberpamięć może być też równocześnie swego rodzaju pułapką. Po pierwsze, Internet jest „przypuszczalnie największym destrukтором ludzkiej pamięci jednostkowej, której jak dotąd nic nie potrafi zastąpić”¹⁸. Może to spowodować odwrócenie kulturowego i społecznie ukształtowanego procesu tworzenia i podtrzymywania komunikacyjnej pamięci. Wcześniej była to pamięć indywidualna – biograficzna, w której treści żyły w świadomości człowieka. Obecnie obserwujemy przeniesienie dużej części zasobów pamięci poza jego byt, choć coraz częściej ze sztucznych nośników pamięci przenosi się informacje do pamięci poszczególnych ludzi¹⁹.

Internet zmienia sposób, w jaki ludzie zapamiętują i oferuje wiele nowych możliwości w tym względzie. Na Youtube można zobaczyć ocalonego z Holocaustu tańczącego ze swoimi wnukami do melodii *I will survive*. Może to zrobić tylko realnie żyjąca osoba, a jej działanie stanowi istotny wkład w kulturę

¹⁶ R. Mascella, P. Lattanzio, *Fluid memory on the web 2.0*, [online] <<http://www.interdisciplinary.net/wp-content/uploads/2010/02/lattanzio2paper.pdf>>, dostęp: 15.04.2013.

¹⁷ P. Lévy, *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*, Cambridge 1997, s. 20.

¹⁸ M. Golka, *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009, s. 118.

¹⁹ K. Kaźmierska, *Współczesna pamięć komunikacyjna i kulturowa. Refleksja inspirowana koncepcją Jana Assmanna*, w: *Kultura jako pamięć. Posttradycyjalne znaczenie przeszłości*, red. nauk. E. Hałas, Kraków 2012, s. 54.

pamięci²⁰. Następnym przykładem jest przedstawienie Auschwitz w Web 2.0²¹, które obrazuje ewolucję różnych form pamięci o tym niemieckim obozie koncentracyjnym, a także zapominania o nim oraz ukazywania go w sposób absolutnie zindywidualizowany. W ten sposób obrazy przeszłości stają się często palimpsestami²² potoczności. Analizując przedstawienia Auschwitz w Web 2.0, szuka się sposobności rekonstrukcji nie tylko ram pamięci, ale również granic podmiotowej tożsamości²³.

Kolejny przykład pamiętania w sieci globalnej stanowi Wirtualny Sztetl (ang. *Virtual Shtetl*), który jest portalem żydowskiej historii lokalnej – projektem multimedialnym Muzeum Historii Żydów Polskich. Wirtualny Sztetl posiada najobszerniejszy zbiór opracowań na temat historii lokalnych społeczności żydowskich, uwzględniający informacje o losach Żydów polskich i ich dziedzictwa kulturowego po II wojnie światowej. Zawiera on opisy historii 2 246 miejscowości w Polsce i krajach sąsiednich, prawie 68 300 współczesnych i archiwalnych zdjęć, ponad 1 000 nagrań audio i wideo, a także ponad 30 000 stron tekstów²⁴.

Innym sposobem ukazania pamięci miasta jest wyświetlanie na trójwymiarowym modelu kuli ziemskiej zdjęć satelitarnych, lotniczych, panoram zrobionych z poziomu ulicy oraz różnego rodzaju informacji geograficznych i turystycznych o danym mieście za pomocą programu Google Earth. W ten sposób powstaje wirtualny spacer – można podziwiać całe miasta w postaci trójwymiarowych obiektów z nałożonymi teksturami uwzględniającymi ukształtowanie terenu (np. wirtualny spacer po Kortowie w Olsztynie).

Interesującym zjawiskiem rozwijającym się w świecie Web 2.0 jest tworzenie Historii 2.0. W sieci powstają nowe idee tworzenia „internetowych ścian pamięci”, na których użytkownicy mogą „zawieszać” zdjęcia, notatki lub inne informacje o swoim mieście, określonym wydarzeniu historycznym lub jakiejś osobie. Takim przykładem jest m.in. Vietnam Veterans Memorial Interactive, stworzony 26 marca 2008 roku przez serwis Footnote.com. Na tej stronie internauci mogą umieszczać informacje o żołnierzach zaginionych lub zabitych w czasie wojny w Wietnamie. Wcześniej, w styczniu 2007 roku, Footnote.com zamieścił zbiory związane z amerykańską wojną o niepodległość, I i II wojną światową oraz urzędowaniem poszczególnych prezydentów USA. W efekcie oryginalne dokumenty historyczne zostały udostępnione w ramach sieci społecznościowych, umożliwiając odwiedzającym zarazem doświadczenie

²⁰ *I will survive Auschwitz*, [online] <<http://www.youtube.com/watch?v=cFzNBzKTS4I>>, dostęp: 15.04.2013.

²¹ *Miejsce Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau*, [online] <<http://pl.auschwitz.org/m/>>, dostęp: 15.04.2013.

²² Palimpsest (stgr. *παλίψηστον palimpseston*, od *πάλιν palin* – ponownie i *ψάω psao* – ścierać) – rękopis spisany na używanym już wcześniej materiale piśmiennym, z którego usunięto poprzedni tekst.

²³ M. Kaźmierczak, *Przedstawienia Auschwitz w Web 2.0. Obrazy przeszłości jako palimpsesty potoczności*, [online] <<http://www.uj.edu.pl/documents/3337228/d73e872b-9f25-49b0-a88c-481e52f6f381>>, dostęp: 15.04.2013.

²⁴ *Wirtualny Sztetl*, [online] <<http://www.sztetl.org.pl/pl/>>, dostęp: 15.04.2013.

i przeżywanie historii. Na tej zasadzie łącznie zebrano i udostępniono ponad 70 milionów dokumentów²⁵.

Marie Christine Boyer stwierdza, że miasto może być zdefiniowane jako stan faktyczny pamięci zbiorowej²⁶. Z punktu widzenia tych określeń możemy rozpatrywać pamięć miasta jako rodzaj pamięci zbiorowej, która jest tworzona przez doświadczenia jednostek w granicach samego miejsca, poprzez jego historię i społeczne środowisko. Doświadczenia zarówno mieszkańców, jak i obserwatorów powodują określone skutki w pamięci miasta, ustanawiając stosunki z przeszłością za sprawą upowszechniania wiedzy o historii miasta oraz jego społeczności w związku z dzisiaj.

Zasób dokumentów przechowywanych w postaci cyfrowej stale rośnie. Ze względu na ilość gromadzonych, przechowywanych i udostępnianych informacji w formie elektronicznej niezbędne jest istnienie archiwów cyfrowych. Przyrost danych krążących w cyberprzestrzeni wyprzedza tempo rozwoju sprzętu. Według szacunków IDC Digital Universe, w 2011 roku wytworzono lub zreplikowano 1,8 zetabajtów danych – jest to wielkość odpowiadająca 200 miliardom dwugodzinnych filmów w rozdzielczości High Definition. Ich obejrzenie (w cyklu całodobowym) zajęłoby człowiekowi 47 milionów lat. Okazuje się jednak, że już za 10 lat konieczne będzie zarządzanie 50-krotnie większą ilością danych i 75-krotnie większą liczbą plików²⁷. Nie ulega więc kwestii, że znaczna część wytwarzanej przez ludzkość informacji powinna zostać zarchiwizowana. IDC Digital Universe szacuje również, że w roku 2020 wygenerowanych zostanie 40 zetabajtów danych. Wartość ta odpowiada liczbie 700 500 000 000 000 000 ziaren piasku na wszystkich plażach na ziemi (siedem trylionów pięć biliardów) pomnożonej przez 57²⁸.

Każdego dnia odwiedzanych jest 8,6 miliarda stron na Facebooku, 2 miliardy plików filmowych na YouTube i umieszczanych jest 146 milionów wpisów na Twitterze. Wszystko to dzięki 5 miliardom urządzeń połączonych z siecią. Wydawać się może, iż Internet już i tak jest ogromną przestrzenią, a jednak w najbliższych latach stanie się kilkukrotnie większy. Firma Intel przewiduje, że do roku 2020 4 miliardy ludzi będzie łączyć się z Internetem przy pomocy 31 miliardów urządzeń. W roku 2010 przez Internet przewinęło się około 245 eksabajtów danych (1 eksabajt = 1018 bajtów), natomiast do roku 2015 liczba ta ma wzrosnąć do 1000 eksabajtów. To mniej więcej odpowiednik 250 bilionów fotografii cyfrowych²⁹.

²⁵ A. Jones, *History 2.0: Interactive Vietnam Wall as a place for reflection*, online, „Content News” 2008, nr 5, s. 12–13.

²⁶ M. C. Boyer, *The city of collective memory: Its historical imagery and architectural entertainments*, London 1996.

²⁷ J. Gantz, D. Reinsel, *Extracting value from chaos*, w: *IDC analyze the future*, [online] <<http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>>, dostęp: 15.04.2013.

²⁸ Press Release, *New Digital Universe Study Reveals Big Data Gap: Less than 1% of World's Data is analyzed; less than 20% is protected*, [online] <<http://www.emc.com/about/news/press/2012/20121211-01.htm>>, dostęp: 20.04.2013.

²⁹ M. Badowski, *Czy to już czwarta era internetu?* [online] <<http://www.networkmagazyn.pl/czy-to-juz-czwarta-era-internetu/>>, dostęp: 20.04.2013.

Multimedialnym zbiorem tekstów, swego rodzaju skarbnicą dorobku kulturalnego ludzkości, jest Internet Archive³⁰. Ocala od zapomnienia nagrania dźwiękowe czy filmowe, które wcześniej były udostępnione tylko nielicznej grupie specjalistów w pilnie strzeżonych pomieszczeniach archiwów radiowych czy telewizyjnych. W swym działaniu nawiązuje do tradycji Biblioteki Aleksandryjskiej, gromadząc i digitalizując zbiory biblioteczne. Nie jest to pierwszy tego rodzaju projekt – jedną z analogicznych koncepcji stanowi The Project Gutenberg³¹. Jego inicjatorem w 1971 roku był Michael Hart. Ma on na celu udostępnienie dziedzictwa kulturowego ludzkości w formie książek elektronicznych (e-booków), do których dostęp ma być z założenia swobodny. W odróżnieniu od tego typu koncepcji Internet Archive zachowuje nie tylko same treści tekstów, ale również iczesne wydania książek z ich układem graficznym i typografią o walorach artystycznych oraz dokumenty i artykuły naukowe z różnorodnych dyscyplin. Spełnia także ideę „wehikułu czasu”, pozwalając spojrzeć w przeszłość samego Internetu dzięki mechanizmowi Wayback Machine, który gromadzi dane, zapisuje serwisy internetowe, ocalając je przed całkowitym zniknięciem z cyberprzestrzeni. W ten sposób można dziś obejrzeć archiwalne wersje serwisów internetowych poczynając od 1996 roku. Wayback Machine zwraca uwagę nie tylko na efemeryczność kultury elektronicznej, ale i jej wysoką wartość jako elementu dziedzictwa kulturowego przyszłości oraz na wagę swobodnego dostępu do kultury dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego w prawdziwym tego słowa znaczeniu³². Świadomość ulotności wiedzy oraz chęć zachowania śladów współczesnej kultury sprawiły, że Archiwum stale poszerza swoje zbiory, stając się największym muzeum ludzkiej wiedzy. Jednocześnie jego administratorzy walczą o wolny dostęp do informacji, co Brewster Kahle, dyrektor Internet Archive, uznaje za podstawowy cel projektu.

Jednym z najważniejszych trendów w branży ICT (ang. *Information and Communications Technology*) jest rozwijająca się w niezwykle szybkim tempie tzw. chmura obliczeniowa (*cloud computing*). Przyjęta przez *National Institute of Standards and Technology (NIST)* definicja tego pojęcia mówi, że *cloud computing* jest modelem umożliwiającym dostęp poprzez Internet do współdzielonej puli zasobów obliczeniowych (np. sieci, serwerów, pamięci masowych, aplikacji i usług). Są one konfigurowalne, dostępne „na życzenie”, mogą być szybko alokowane oraz zwalniane przy minimalnej interakcji użytkownika czy dostawcy usług³³. Chmura i aplikacje online zmieniły również nasze przyzwyczajenia, jeśli chodzi o udostępnianie danych. Nie przesyłamy już zdjęć w postaci załączników w e-mailach, ale przechowujemy je i udostępniamy

³⁰ *Internet Archive*, [online] <<http://archive.org/index.php>>, dostęp: 20.04.2013.

³¹ *Free ebooks – Project Gutenberg*, [online] <<http://www.gutenberg.org/>>, dostęp: 20.04.2013.

³² A. Maj, *Transformacje wiedzy. Idee wiki, commons i social bookmarking oraz ich wpływ na redefinicję pojęcia*, [online] <<http://annamaj.wordpress.com/2009/11/04/transformatcje-wiedzy-idee-wiki-commons-i-social-bookmarking-oraz-ich-wplyw-na-redefinicje-pojecia/>>, dostęp: 20.04.2013.

³³ *Introduction to cloud computing*, [online] <https://cs.uwaterloo.ca/~a78khan/courses-offered/cs446/2010_05/lecture-slides/16_CloudComputing.pdf>, dostęp: 20.04.2013.

za pomocą serwisów, takich jak Flickr czy Picasa. Coraz częściej korzystamy także z serwisów umożliwiających magazynowanie dużych plików, takich jak Rapidshare czy Wettransfer. Światowy rynek *cloud computingu*, czyli mocy obliczeniowej oraz przestrzeni dyskowych do przechowywania danych, rośnie niezwykle dynamicznie. Przechowywanie i archiwizowanie danych w chmurze nie jest jeszcze zjawiskiem powszechnym, ale wiele wskazuje, że takim się stanie. Szacuje się, że do roku 2020 prawie 40% informacji w cyfrowym wszechświecie będzie dostępnych właśnie w *cloud computing*³⁴.

Internet jest wszechogarniającym medium, a zasób cyberinformacji niezwykle istotnym czynnikiem komunikacyjnym. Kto nie istnieje w sieci, ten nie istnieje wcale. Według najnowszych statystyk, na świecie jest obecnie 634 000 000 aktywnych witryn internetowych³⁵. Oto kilka danych z roku 2012 świadczących o wielkości i zasięgu Internetu:

- 144 miliardy e-maili było wysłanych codziennie w ciągu całego roku, z tego 68,8% stanowił spam;
- 48% z najlepszych 100 blogów publikowano przez WordPress;
- 4 miliardy godzin wideo oglądano na YouTube w ciągu każdego miesiąca;
- 7 petabajtów (albo 10 do 15 potęgi) zawartości fotografii było dodanych do Facebooka każdego miesiąca;
- 634 000 000 – tyle stron internetowych istniało w grudniu 2012 roku;
- 51 000 000 – liczba stron powstałych tylko w ciągu 2012 roku;

Nazwy domen:

- 246 000 000 – liczba rejestracji nazw domen we wszystkich domenach najwyższego poziomu (TLD);
- 100 000 000 – liczba nazw domen .com na koniec 2012 roku;
- 14 100 000 – liczba nazw domen .net na koniec 2012 roku;
- 9 700 000 – liczba nazw domen .org na koniec 2012 roku;
- 6 700 000 – liczba nazw domen .info na koniec 2012 roku³⁶.

Jak słusznie zauważył francuski mediewista Jacques Le Goff, dzisiejszy świat „produkuje” pamięci zbiorowe o coraz to większych rozmiarach, zaś pisana współcześnie historia jest zależna od nich w stopniu znacznie większym niż kiedyś³⁷. Sieć stanowi obecnie jedno z głównych źródeł pozyskiwania informacji na temat lokalnej historii miasta czy regionu. Symptomatycznym aspektem jej funkcjonowania jest powstawanie w cyberprzestrzeni różnych, uwarunkowanych lokalnie wspólnot pamięci. Internet to medium w pełni demokratycznym. Każdy użytkownik może pełnić zarówno rolę nadawcy, jak i odbiorcy, dzielić się swą ekspercką wiedzą lub z niej korzystać. Wszyscy mogą

³⁴ Digital Universe, *Cloud computing in 2020*, [online] <<http://www.emc.com/leadership/digital-universe/iview/cloud-computing-in-2020.htm>>, dostęp: 20.04.2013.

³⁵ L. Garibian, *World Internet Stats: Websites, email, social media, and more*, [online] <<http://www.marketingprofs.com/charts/2013/10002/world-internet-stats-websites-email-social-media-and-more>>, dostęp: 20.04.2013.

³⁶ *Internet 2012 in numbers*, [online] <<http://royal.pingdom.com/2013/01/16/internet-2012-in-numbers/>>, dostęp: 20.04.2013.

³⁷ J. Le Goff, *Histoire et mémoire*, Paris 2004, s. 170.

czytać, komentować i tworzyć dowolne tematy, poddawać w wątpliwość ustalone „prawdy” i objawiać nowe, a zatem aktywnie uczestniczyć w kreowaniu specyficznych sposobów kodowania i dekodowania znaczeń i wartości, także tych odnoszących się do przeszłości. Powstaje w ten sposób nowa forma kultury pamięci, szalenie dynamiczna, która cały czas się zmienia i samoaktualizuje, podtrzymując kultury już istniejące i zarazem ciągle kreując nowe.

Bibliografia

- Badowski M., *Czy to już czwarta era Internetu?*, [online] <<http://www.networkmagazyn.pl/czy-to-juz-czwarta-era-internetu>>, dostęp: 20.04.2013.
- Banach K., *Norbert Wiener (1896–1964)*, [online] <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/901>>, dostęp: 15.04.2013.
- Biskupski Ł., *Sztuka jako nauka pomocnicza historii*, [online] <<http://www.obieg.pl/recenzje/10735>>, dostęp: 15.04.2013.
- Boyer M. C., *The city of collective memory: Its historical imagery and architectural entertainments*, London 1996.
- Digital Universe, *Cloud computing in 2020*, [online] <<http://www.emc.com/leadership/digital-universe/iview/cloud-computing-in-2020.htm>>, dostęp: 20.04.2013.
- Free ebooks – Project Gutenberg, [online] <<http://www.gutenberg.org/>>, dostęp: 20.04.2013.
- Gantz J., Reinsel D., *Extracting value from vhaos, w: IDC analyze the future*, [online] <<http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>>, dostęp: 15.04.2013.
- Garibian L., *World Internet Stats: Websites, email, social media, and more*, [online] <<http://www.marketingprofs.com/charts/2013/10002/world-internet-stats-websites-email-social-media-and-more>>, dostęp: 20.04.2013.
- Golka M., *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009.
- I will survive Auschwitz*, [online] <<http://www.youtube.com/watch?v=cFzNBzKTS4I>>, dostęp: 15.04.2013.
- Hoskins A., Banier A., Kantsteiner W., Sutton J., *Editorial*, *Memory Studies*, 2008, 1.
- Internet 2012 in numbers*, [online] <<http://royal.pingdom.com/2013/01/16/internet-2012-in-numbers/>>, dostęp: 20.04.2013.
- Internet Archive*, [online] <<http://archive.org/index.php>>, dostęp: 20.04.2013.
- Introduction to cloud computing*, [online] <https://cs.uwaterloo.ca/~a78khan/courses-offered/cs446/2010_05/lecture-slides/16_CloudComputing.pdf>, dostęp: 20.04.2013.
- Irwin-Zerecka I., *Frames of remembrance. The dynamics of collective memory*, New Brunswick 1994.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Jones A., *History 2.0: Interactive Vietnam Wall as a place for reflection, online*, „Content News” 2008, nr 5.
- Każmierczak M., *Przedstawienia Auschwitz w Web 2.0. Obrazy przeszłości jako palimpsesty potoczności*, [online] <<http://www.uj.edu.pl/documents/3337228/d73e872b-9f25-49b0-a88c481e52f6f381>>, dostęp: 15.04.2013.
- Każmierska K., *Współczesna pamięć komunikacyjna i kulturowa. Refleksja inspirowana koncepcją Jana Assmanna*, w: *Kultura jako pamięć. Posttradycyjalne znaczenie przeszłości*, red. naukowa E. Hałas, Kraków 2012.
- Kula M., *Nośniki pamięci historycznej*, Warszawa 2002.
- Kerckhove D. de, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001.
- Kerckhove D. de, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, Warszawa 2001.

- Le Goff J., *Histoire et mémoire*, Paris 2004.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, Kraków 2010.
- Lévy P., *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*, Cambridge 1997.
- Maj A., *Transformacje wiedzy. Idee wiki, commons i social bookmarking oraz ich wpływ na redefinicję pojęcia*, [online] <<http://annamaj.wordpress.com/2009/11/04/transformacje-wiedzy-idee-wiki-commons-i-social-bookmarking-oraz-ich-wplyw-na-redefinicje-pojecia/>>, dostęp: 20.04.2013.
- Mascella R., Lattanzio P., *Fluid memory on the web 2.0*, [online] <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/02/lattanzio2paper.pdf>>, dostęp: 15.04.2013.
- Miejsce Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau*, [online] <<http://pl.auschwitz.org/m/>>, dostęp: 15.04.2013.
- Mitchell W. J., *City of bits. Space, place and the infobahn*, Cambridge 1996.
- Physentzides K., *VIRTUAL-CITY. From the vertical city to the virtual-city: the rise of the cyber-city*, [online] <http://www.corp.at/archive/CORP2005_PHYSENTZIDES.pdf>, dostęp: 15.04.2013.
- Press Release, *New Digital Universe Study Reveals Big Data Gap: Less than 1% of World's Data is analyzed; less than 20% is protected*, [online] <<http://www.emc.com/about/news/press/2012/20121211-01.htm>>, dostęp: 20.04.2013.
- Schirmmacher F., *Potrzebujemy europejskiej wyszukiwarki*, [online] <<http://www.presseurop.eu/pl/content/article/846521-potrzebujemy-europejskiej-wyszukiwarki>>, dostęp: 15.04.2013.
- Valatsou D., *History and our own stories: remembering online*, [online] <http://lnu.se/polopoly_fs/1.50038!Collective%20memory%202.0.pdf>, dostęp: 15.04.2013.
- Wirtualny Sztetl*, [online] <<http://www.sztetl.org.pl/pl/>>, dostęp: 15.04.2013.

Streszczenie

Pojęcie cyberpamięci w ostatnich latach coraz częściej pojawia się zarówno w mediach, jak i w literaturze naukowej. Celem publikacji jest odpowiedź na pytania: w jaki sposób sieć internetowa wpływa na strategie upamiętniania lokalnej historii miasta czy regionu oraz w jakich formach i jak przebiegają procesy kształtowania się miejsc pamięci, a także całych wspólnot pamięci. Internet, początkowo wykorzystywany głównie do badań naukowych, stał się pod koniec lat 90. XX wieku nieodłącznym elementem funkcjonowania tak zwykłych ludzi, jak i całych zbiorowości. Obecnie użytkownik sieci nie jest już tylko biernym odbiorcą, może pełnić rolę nadawcy, dzielić się swą ekspercką wiedzą lub z niej korzystać. Powstaje w ten sposób nowa forma kultury pamięci, która cały czas się zmienia i samoaktualizuje, podtrzymując kultury już istniejące i zarazem ciągle kreując nowe. Pokażna część dziedzictwa intelektualnego przechowywana jest obecnie w postaci cyfrowej. Łącząc technologie informatyczne z telekomunikacyjnymi, Internet otworzył nową erę globalnego komunikowania. Wszystkie te zjawiska spowodowały, że cyberpamięć nabrała szerokiego znaczenia i stała się powszechnie stosowanym pojęciem.

Summary

Digital memory and other forms of remembrance in the Internet space as a factor shaping urban cultures of memory

Recently, the notion of digital memory is becoming increasingly present in both the media and scientific literature. The aim of this text is to answer questions on how the Net influences commemorating the local history of a city or region and shapes places of memory and communities of memory. In the 1990s the Internet, which had

been used mainly in scientific research, first became a part and parcel of the functioning of individuals and whole communities. Nowadays, every Internet user is not only its passive receiver but also plays the role of a sender and an addressee. They can share their specialist knowledge and use it. That is how a new form of memory culture is coined, which constantly changes and updates itself, keeping existing cultures and creating new ones. A vast majority of the intellectual heritage is currently shown in digital form. This means joining together information technologies and telecommunications. The Internet triggered the beginning of new era of global communication and all of these phenomena led to making digital memory a more important and more frequently used notion.