

Antropologia nowych mediów

WYKŁAD 10

dr Krzysztof Gajewski
Instytut Badań Literackich
Polskiej Akademii Nauk

1 Kultura uczestnictwa

1.1 Termin

Henry Jenkins: "reakcja kultury na gwałtowny rozwój nowych mediów, umożliwiających łatwe gromadzenie i obróbkę informacji, dzielenie się nią i jej publikację"

1.2 Geneza idei

- Richard Dawkins
 - *Interactive evolutionary computation* — umysł ludzki pełni rolę funkcji ewaluacyjnej algorytmu ewolucyjnego
 - mem (gr. *mimesis*)
- Edward Abramowski — *Idee społeczne kooperatywności*, ruch spółdzielczy, Związki Przyjaźni

1.3 Przykłady

- zjawiska, które zyskały "drugie życie" dzięki mediom elektronicznym
 - wymiana umiejętności, *tandem learning, language exchange*
 - *carpooling, free accomodation*
 - kooperatywy spożywcze
- Web 2.0
 - blogosfera

- Wikipedia, YouTube, Twitter, Flickr, SecondLife, Facebook
- GoogleMaps + Panoramio
- *social banking*
- crowdsourcing
 - Oxford English Dictionary (James Murray) — przez 70 lat wolontariusze przysyłali przykłady użycia słów
 - Forvo
 - *Social search engine, social bookmarking, questions&answers*
 - *crowdfunding*
- human-based computation
 - wyszukiwanie ładnych widoków, atrakcyjnych twarzy
 - translatory internetowe
 - Luis von Ahn: GWAP (*game with a purpose*)
 - * reCAPTCHA
 - * ESP Game, Google Image Labeler, Google Image Search

Literatura

- [1] Edward Abramowski, Związki Przyjaźni, Zielona Góra 1994,
- [2] Mariusz Biedrzycki Genetyka kultury, Warszawa 1998.
- [3] Richard Dawkins, Ślepy zegarmistrz czyli ewolucja dowodzi, że świat nie został zaplanowany, przeł. A. Hoffman, Warszawa 1994.
- [4] Henry Jenkins, Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York: New York University Press 2006.