

Antropologia mediów

Wykład III, semestr II

Krzysztof Gajewski
Instytut Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej
Uniwersytet Warszawski

Warszawa, 10 marca 2022

Spis treści

1	Problemy kultury uczestnictwa	2
1.1	Konwergencja mediów	2
1.2	Przestrzeń powinowactwa	2
1.3	Luka uczestnictwa	2
1.4	Wykluczenie cyfrowe	2
1.5	Uczestnictwo jawne i ukryte	3
1.6	CAPTCHA	3
1.7	Motywacja	3
2	Literatura	3

1 Problemy kultury uczestnictwa

1.1 Konwergencja mediów

Henry Jenkins

Poprzez konwergencję rozumiem przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę. (...) Konwergencja reprezentuje (...) zmianę kulturową, polegającą na zachęcaniu konsumentów do wyszukiwania nowych informacji i tworzenia połączeń pomiędzy treściami rozproszonymi w różnych środkach przekazu.¹

1.2 Przestrzeń powinowactwa

Affinity space, affinity group, James Paul Gee

oferują potężne możliwości uczenia się, (...) ponieważ (...) polegają na nauczaniu rówieśniczym, w którym każdy uczestnik jest stale zmotywowany do zdobywania nowej wiedzy lub doskonalenia posiadanych umiejętności, a także ponieważ pozwalają każdemu uczestnikowi poczuć się jak ekspert, nawet jeśli korzysta z wiedzy innych

1.3 Luka uczestnictwa

participation gap

Co można osiągnąć za pomocą przestarzałej maszyny w bibliotece publicznej z obowiązkowym oprogramowaniem filtrującym i bez możliwości przechowywania lub skopiowania danych, jest niczym w porównaniu z tym, co można osiągnąć za pomocą komputera domowego z nieograniczonym dostępem do Internetu, dużą przepustowością i ciągłą łącznością

1.4 Wykluczenie cyfrowe

digital divide, przyczyny

1. geograficzne
2. ekonomiczne
3. rasowe

¹Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

4. płciowe (genderowe)
5. pokoleniowe (age gap)

1.5 Uczestnictwo jawne i ukryte

Mirko Tobias Schäffer: explicit and implicit participation

1. uczestnictwo explicite (hakowanie Microsoft Xbosa)
2. uczestnictwa implicite (peer-to-peer, social bookmarking, folksonomia, human-based computation)

1.6 CAPTCHA

CAPTCHA = Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart (reverse Turing test)

1.7 Motywacja

1. próg uczestnictwa (participation threshold)
2. zachęty jawne
3. zachęty ukryte
 - reputacja
 - gamifikacja: SAP Community Network, Stack Overflow, Yahoo! Answers, LinkedIn, Amazon.com, Duolingo, Forvo, Wikipedia
 - Johann Huizinga: *homo ludens* — zabawa jako źródło kultury

2 Literatura

1. Henry Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa 2007.
2. Mirko Tobias Schäffer, Bastard Culture! How User Participation Transforms Culture Production, Amsterdam 2011