

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Elizy Matusiak

Gdy słuchacz staje się użytkownikiem O sytuacji komunikacyjnej fikcjonalnych dzieł audialnych

przygotowanej pod kierunkiem dr hab. Moniki Worsowicz, prof. UŁ i dr Joanny Bachury-Wojtasik

Przedstawiona do recenzji rozprawa liczy 217 stron i składa się sześciu rozdziałów, Wprowadzenia, Zakończenia i zestawienia wykorzystanej literatury.

Mgr Eliza Matusiak poddaje analizie fenomen słuchowiska interaktywnego i podejmuje niezwykle interesujący i nowy na gruncie medioznawstwa w Polsce problem, korzystania przez słuchaczy z możliwości, jakie tworzy ten rodzaj słuchowiska. Celowo nie określam tego gatunku audialnego jako radiowego, bowiem obecnie nie jest to już takie oczywiste, choć z radiem (i to artystycznym) ma najwięcej wspólnego. Zresztą, nie można nie zgodzić się z prawdziwym dla środowiska badaczy radia autorytetem, Kate Lacey której wypowiedź przytacza Autorka, a która uważa, że „nie ma jednej rzeczy zwanej radiem”.

Ta obserwacja dowodzi tylko ogromnych zmian w mediach pod wpływem Internetu. Jest żywym przykładem mediamorfozy, którą trafnie, choć żartobliwie, ujął Cory Doctorow: „Internet połyka media, a następnie je wypluwa. Czasem je wzmacnia. (...) Czasem też umierają”¹.

Na podstawie omawianej pracy – co optymistyczne – uznać wypada, że radio, podobnie jak inne media, nie umarło z powodu Internetu. Przeciwnie, próbuje się bronić, wykorzystując szanse jakie stwarza Internet i nowe technologie. Istotny jednak jest sposób tej obrony.

Autorka dysertacji, w istocie, rysuje rozwój radia, a w szerszym planie – komunikacji dźwiękowej, opisując jej niewielki, aczkolwiek ważny fragment.

¹ C. Doctorow *Media-Morphosis: How the Internet Will Devour, Transform, or Destroy Your Favorite Medium*
http://www.internetrevolution.com/document.asp?doc_id=171555

Pierwszy rozdział, zatytułowany *W procesie przeobrażeń. Kultura uczestnictwa i zwrot audytywny* poświęcony jest analizie audialności w perspektywie współczesnej kultury partycypacyjnej i zmian przeobrażeń mediów pod wpływem konwergencji.

W rozdziale drugim *Ład w nieładzie. Nielinearność, ergodyczność i hipertekst a opowieść audialna* Autorka wprowadza zagadnienia związane z nielinearnością formy utworu – rozpoczynając od literatury, dzieł literackich i hipertekstowych, by następnie wyjaśnić jej zastosowanie w odniesieniu do teatru radiowego.

Rozdział trzeci, *Od „Wojny światów” do podcastu. Słuchowisko jako gatunek* podejmuje refleksję teoretyczną nad genologicznym ujęciem słuchowiska radiowego. Autorka opisuje początki gatunku, jego przemiany formalne oraz technologiczne, przywołuje specyfikę tworzywa i sztuki montażu. Omawia także funkcjonowanie teatru audialnego w podcastingu.

W kolejnym rozdziale, *Nie tylko dźwięk. O narracji słuchowiska radiowego* Autorka wskazuje na znaczenia i sposoby prowadzenia narracji w dramacie audialnym. Punkt wyjścia stanowi narracja klasycznego słuchowiska, a następnie Autorka omawia badania nad narracją literatury hipertekstualnej.

Kluczowe dla pracy są dwa końcowe rozdziały. W piątym, w którym Autorka wskazuje wyróżniki słuchowiska interaktywnego, odpowiada na pytanie jak interaktywna forma opowieści współistnieje z determinantami genologicznymi radiowego teatru. Wyróżnia modele konstrukcyjne słuchowisk interaktywnych i analizuje wybrane tytuły traktując je jako *case studies*.

Szósty i ostatni zatytułowany *Słuchacz i bohater. Sytuacja komunikacyjna odbiorcy słuchowiska interaktywnego* stanowi podsumowanie dokonanych w pracy analiz i umożliwia opis oraz analizę sytuacji komunikacyjnej, w jakiej znajduje się słuchacz interaktywnej opowieści audialnej. W rozdziale tym Autorka przedstawia wyniki badań nad wrażeniami odbiorczymi po wysłuchaniu wybranych słuchowisk interaktywnych.

Jak widać, podjęta przez mgr Elżę Matusiak problematyka ma wiele różnorodnych wymiarów. Autorka wymienia je, formułując pytania badawcze. Odpowiadając na nie wykorzystwała, jak pisze na str. 8, metodę triangulacji „scalającą analizę treści i zawartości wybranych opowieści audialnych, analizę genologicznych właściwości słuchowiska radiowego w odniesieniu do interaktywnych odsłon gatunku oraz metodę quasi eksperymentu”. Nie jest jednak jasne, na podstawie tego fragmentu tekstu, czy chodzi o tzw. triangulację danych pochodzących z różnych źródeł czy triangulację metodologiczną tzn. wykorzystanie wielu metod dla zbadania pojedynczego, wybranego problemu badawczego. Jeżeli Autorce chodziło o triangulację metodologiczną, należałoby więc, za K. Koneckim, zastrzec, że triangulacja jest terminem

pochodzącym z zupełnie odmiennych dziedzin: nawigacji i geodezji i jego wykorzystanie do badań i wyjaśniania zjawisk i procesów społecznych ma ograniczony zakres i nie powinien być rozumiany dosłownie jako użycie kilku metod badawczych. W każdym razie, chodziłoby tutaj raczej o możliwość uzupełniania danych zebranych jedną metodą danymi zebranymi innymi sposobami.

Rozważając różne wymiary fenomenu słuchowiska internetowego i jego różne konteksty niedostateczne, mam wrażenie, uwypukliła w pracy to, co jest dzisiaj kluczowe, tzn. nowe kanały dystrybucji i nowe form wyrazu, które razem „przyczyniają się do rozkwitu zarówno tradycyjnych jak i nowatorskich form kultury” i kształtują nowe zachowania i role użytkowników². Dzięki nowym technologiom - i w gospodarce i kulturze - odchodzi się od reguły "push" - jednostronnej komunikacji rozsiewczej i alokacyjnej, na rzecz kultury typu "pull" – odbiór na żądanie, pod dyktando odbiorcy, czyli tych technologii, które rozwijają się elastycznie, wychodząc naprzeciw potrzebom użytkowników. Przemysł kultury, podobnie jak gospodarka, opiera się na produkcji szerokiej gamy produktów niszowych, dopasowanych do zmiennych i wyspecjalizowanych potrzeb wąskich grup odbiorców, wykorzystując inicjatywę, aktywność, twórczy wkład konsumentów - użytkowników przeobrażających się w tofflerowskich prosumentów, conductorów, power users lub pro-amatorów – "zdolnych do innowacji, oddanych sprawie i połączonych w struktury sieciowe, którzy pracując, osiągają standardy profesjonalne"³.

W ten sposób „przyciąganiu” dóbr kultury towarzyszy często "wypychanie" treści własnych lub przetworzonych przez ludzi, mówiąc słowami amerykańskiego blogera i przedsiębiorcy internetowego Davida Sifry: "znanych uprzednio jako publiczność"⁴. Jako wynik ekspansji mediów cyfrowych i upowszechnienia nowych form komunikacji pojawił się bowiem nowy typ odbiorcy - już użytkownika. Ale pojawiają się jeszcze inne role odbiorców: współpracownika-innowatora, konsultanta, beta-testera, koproducenta itp.

Wszystkie te role wskazują na coraz bliższe więzi między nadawcami-producentami a audytorium traktowanego się jako wspólnota kreacyjna twórców i odbiorców.

² J. Hofmokl J., A. Tarkowski *Obieg kultury - dystrybucja dóbr cyfrowych w : Kultura 2.0 Wyzwania cyfrowej przyszłości* 2007 s. 32

³ Ch. Leadbeater, P. Miller *The Pro-Am revolution* 2005

⁴ J. Hofmokl, A. Tarkowski op.cit

Jednakże dzieło, które powstaje w wyniku swoistego współdziałania staje się „czystym” medium, którego autorstwo trudno określić⁵

Powstaje jednak pytanie, czy te typy odbiorców będą kiedyś rzeczywiście dominowały, tymczasem bowiem mamy do czynienia z różnymi barierami dostępu i do nowych technologii i do nowych treści. Tim O’Reilly, charakteryzując nową fazę Internetu - Web 2.0 (obecnie przeżywamy fazę 4.0), określał ją mianem „architektury uczestnictwa”⁶. Partycypacja, formy zaangażowania użytkowników są bardzo zróżnicowane i układają się w pewne kontinuum: od odbiorcy dość biernego, poprzez odbiorców aktywnych związanych z mediami tradycyjnymi, uczestników-współtwórców w procesie tworzeni programu/zawartości w ramach UGC (user generated content) po organizatorów, twórców i zarządzających zawartością w mediach partycypacyjnych.

Oczywiście, tworzenie i równocześnie korzystanie z treści mediów cyfrowych odbywa się w środowisku sieciowym o bardzo złożonych powiązaniach, bardziej interaktywnym, bardziej mobilnym i bardziej uspołecznionym niż dawniej. Co więcej, skala uczestnictwa, poziom zaangażowania i jego formy, a także kontrola przekazu zależą od decyzji użytkownika. W każdym razie wywołuje to różnorakie następstwa. Również negatywne.

Wypada się zgodzić z Kazimierzem Krzysztofkiem, który uważa, że społeczna produkcja treści prowadzi m.in. do rewolucji organizacyjnej, kryzysu autorytetów i starych instytucji, mobilności i nomadyczności, migracji sieciowych⁷.

Podstawowe znaczenie ma tutaj pojęcie interakcji. Tak w każdym razie uważa Autorka pracy, przeprowadziwszy badania nad słuchowiskiem interaktywnym jako nowym gatunkiem audialnym i nowym zjawiskiem w kulturze.

Wspomnę zatem, przy tej okazji, że w moim przekonaniu, Autorka zajmuje się w istocie rzeczy relacjami, które umieściłbym w tym fragmencie kultury, którą określiłbym jako kulturę zapośredniczoną przez komputer, jeżeli urządzenie to potraktować jako medium. Ale nie jako medium masowe (jakkolwiek by je definiować) lecz jako nową kategorię mediów przeznaczoną dla masowej publiczności.

Ten typ kultury narodził się po wprowadzeniu World Wide Web i innych powiązań sieciowych. Studia nad komputerem jako rodzajem mediów wiążą się, poza nazwiskiem

⁵ S.Szykowna, *Sztuka interaktywna w Sieci a problem kreacji*, w: Homo kreator czy homo ludens? Twórcy-internauci o podróżnicy, red. W.Muszyński, M.Sokołowski Toruń 2008

⁶ T. O’Reilly *What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software* <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

⁷ K.Krzysztofek *Internet uspołeczniony: Web 2.0 jako zmiana kulturowa* w: Nowe media i komunikowanie wizualne (red. P. Francuz, S. Jędrzejewski) 2010

oczywistym - Alana Turinga, z takim nazwiskami wizjonerów jak V. Bush, T.Nelson czy A. Kay i obejmują wiele różnych kwestii merytorycznych i metodologicznych, z których najważniejsza, z punktu widzenia omawianej rozprawy, dotyczy wytyczenia granic między „medium”, „tekstem” a „kontekstem”. Stąd takie znaczenie należy przypisać pojęciu „interaktywności”.

Jeden z typów interaktywności odnosi się do komunikacyjnej relacji między medium a jego użytkownikiem. Użytkownicy mediów przewidują i przeformułują końcowe etapy sekwencji interakcji. Pozwala to na większą elastyczność i dynamizm, czego typowym przykładem są gry komputerowe, ale też i fikcja interaktywna⁸. Ten typ interaktywności można określić jako selektywność, gdyż chcąc kontynuować interakcję użytkownik musi dokonywać wyborów. Ponadto, jako sekwencja komunikacji, wzajemna wymiana może też być określona jako uporządkowane ustawianie „kolejki”, w pewien sposób korespondujące z zabieraniem głosu podczas zwykłej konwersacji. W porównaniu na przykład do sytuacji reżysera filmowego czy teatralnego i ich zespołów, projektanci systemu i programiści oprócz tego, że dostarczają treść, odgrywają szczególną rolę w umożliwianiu interakcji użytkownikom, choćby projektując interfejs i w ten sposób się z nimi w pewnym sensie „komunikując”. Powyższe rozwiązania komunikacyjne wzięte razem stawiają w nowym świetle pytanie dotyczące tego, kto (w sensie, ile osób i w jakim zakresie) jest „autorem” medialnych dyskursów. Ale to już inna kwestia.

To stwierdziwszy, rozważania i refleksje ujęte w dysertacji należałoby, w moim przekonaniu, uzupełnić o perspektywę intertekstualną. Być może nawet, wydajniejszym pojęciem dotyczące analizowanego w pracy zjawiska aktywnego współtworzenia dzieła dźwiękowego przez użytkowników byłaby w właśnie „intertekstualność” czy też „dialogiczność”. Sama zresztą Autorka wskazuje na znaczenie w słuchowiskach interaktywnych dialogowej formy ekspresji niejednokrotnie przybierającej pozycję dominującą. Jak wiadomo, istotny wkład w rozwój „dialogowości” wniósł Michał Bachtin wraz ze skupionym wokół niego kręgiem badaczy⁹. Podstawowa idea Bachtina, „dialogiczność” (przetłumaczona przez Kristevą jako „intertekstualność”), wskazuje na „konieczny związek między jakąkolwiek wypowiedzią a innymi wypowiedziami”¹⁰. Przy czym „wypowiedzi” są tutaj rozumiane w szerokim sensie

⁸ J.H. Murray *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* 1997

⁹ M.Bakhtin *The Dialogic Imagination: Four Essays* 1981
M. M. Bell & Michael Gardiner (eds.). *Bakhtin and the Human Sciences* 1998

¹⁰ R.Stam *Film Theory* 1992 p.203

semiotycznym jako nośniki znaczeń. Są nimi zatem na przykład konwersacje, sztuki teatralne, słuchowiska radiowe, spektakle telewizyjne, powieści, gazety czy systemy hipertekstowe. Przechodząc na grunt semiotyki, można by powiedzieć, że składające się na każdy z tych przekazów znaki uzyskują znaczenie w relacjach z innymi znakami.

W dawniejszych badaniach naturalnym przedmiotem analizy intertekstualnej był przepływ przekazu telewizyjnego i radiowego. Obecnie, wybór i łączenie elementów dyskursu w intertekstualną konfigurację umożliwia odbiorcom np. kilka kanałów telewizyjnych czy w przypadku radia cyfrowego, zawartość audialna uzupełniona przez dane dodatkowe widoczne na ekranie odbiornika cyfrowego. W istocie komputera. W ten sposób przepływ antycypuje pewne aspekty komunikacji zapośredniczonej przez komputer. W komunikacji tego typu "hipertekst" i „hipermedia” służą do łączenia ze sobą elementów przekazu¹¹.

W przypadku słuchowiska interaktywnego mamy do czynienia z inną sytuacją, bowiem gatunek ten należałoby potraktować jako przykład remediacji¹². Chodzi, z jednej strony o zjawisko nadawania słuchowisku cech bezpośredniości doświadczenia – *immediacy*, a drugiej zaś hipermedialności.

W pierwszym przypadku dochodzi do pewnego rodzaju sprzeczności. Bezpośrednie doświadczenie uzyskiwane jest w warunkach rzeczywistości wirtualnej czyli w sytuacji braku medium pośredniczącego między odbiorcą a ukazywaną rzeczywistością lub jego „przezroczyści”, by medium to nie stanowiło bariery w odbiorze.

Z kolei hipermedialności to obecność w przekazie medialnym wielu form i środków przekazu różnych mediów. Chodzi o to, by multiplikować zarówno media jak i przestrzenie po których podąża przekaz i podkreślać relację między tymi przestrzeniami, ich zestawienia aż do pełnej asymilacji jednej w drugiej.

I jeszcze jedna kwestia, którą Autorka, niestety, ominęła, deklarując na str. 8-9, że odnosi się w pracy do formy słuchowiska interaktywnego nie zaś do jego treści. Skoro jednak za J. Frasa twierdzi, że w badaniach medioznawczych zawartość „pojmwana jest jako forma i treść zarazem” (str.8), to trudno byłoby te kategorie od siebie oddzielić. W przypadku badanych słuchowisk mamy do czynienia z sytuacją, którą A.Keen, autor *Kultu amatora*. W podtytule - *Jak internet niszczy kulturę* określił jako dysfunkcjonalną z punktu widzenia współczesnej

¹¹ E.J Aarseth *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* 1997,
J.D.Bolter,R.Grusin *Remediation. Understanding New Media* 2000
G.P. Landow *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* 1992

¹² J.D Bolter, R.Grusin tamże

kultury¹³. Sieć, pisze Keen, „zalewana” jest materiałami produkowanymi przez internautów, a fakt, że Internet funkcjonuje dziś w przestrzeni umożliwiającej aktywne, kreatywne uczestnictwo we współczesnej kulturze, jest, jego zdaniem bardziej jego wadą niż zaletą.. Dzisiejszy Internet twierdzi dalej - „wszyscy są zajęci egocastingiem, są zbyt zanurzeni w darwinowską walkę o kontrolę umysłów, by słuchać kogokolwiek”¹⁴.

W związku z tym, warto też było sięgnąć do najnowszej pracy, kilkakrotnie cytowanego przez Autorkę J.D.Boltera, *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media* 2019, w której amerykański badacz twierdzi, że straciliśmy wiarę w "kulturę przez duże K". Załamały się hierarchie, które uznawały na przykład muzykę klasyczną jako ważniejszą od popu, powieści literackie jako bardziej wartościowe od komiksów, a telewizję i film jako media niepoważne. Pojawiły się bowiem nowe formy mediów cyfrowych, które zintensyfikowały te zmiany, oferując nowe platformy komunikacji i ekspresji.

Dodajmy do tego sytuacje moralnie i społecznie wątpliwe w omawianych słuchowiskach. Interaktywny odbiorca tych słuchowisk, a w istocie gier komputerowych: „ginie” za brak wiedzy, jest „wyśmiewany” za brak logiki, „zabijany” za brak zaangażowania, „złapany” przez niezidentyfikowane stworzenia, gdy po utracie wzroku kluczy ulicami miasta. Na szczęście – dodajmy wspaniałomyślnie - zawsze ma szansę powrotu do ostatniego zapisanego momentu opowieści lub punktu węzłowego.

Świetnie zapowiadająca się badaczka współczesnej kultury nie może przejść obok tych zjawisk nie zauważając ich. Ostatecznie, słuchowisko, również, a może przede wszystkim, interaktywne, to nie jest neutralna zabawa dźwiękiem, ale ważny artefakt kultury niosący ze sobą jakieś znaczenia.

Przypomina mi się tutaj, niewyemitowany, na życzenie rodziny, odcinek Kiepskich, w którym nieżyjący już aktor, Ryszard Kotys w ramach deepfake’u namawia Kiepskiego do szczepienia przeciwko Covid-19, bo, jak mówi - „w niebie może jest i fajnie, ale wolałbym być z Wami, tam, na ziemi”.

W ostatnim, szóstym rozdziale Autorka omawia własne badania ankietowe, które zostały zrealizowane wśród 75 studentów po odsłuchaniu przez nich czterech wybranych słuchowisk interaktywnych. Studenci ci uczestniczyli również w dokonywanych wyborach fabuły słuchowiska: w 3-4 osobowych grupach w przypadku głośnika interaktywnego, a

¹³ A.Keen Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę 2007

¹⁴ tamże s.51

indywidualnie w przypadku laptopów i smartfonów. Badania, których narzędziem badawczym był kwestionariusz ankiety zawierający pytania zamknięte i otwarte, których celem było odnotowywanie wrażeń badanych po odsłuchaniu wybranych słuchowisk.

Autorka określa zrealizowane badania jako quasi-eksperymentalne. Określiłbym je raczej jako sondażowe z wykorzystaniem ankiety, w której większość pytań, jak rozumiem, stanowią te, w których Autorka zastosowała skalę odczuć (ocen) od 1 do 10.

Oczywiście, wybór rodzaju skali jest sprawą osobistych preferencji badaczki/badacza, ale istnieje tutaj kilka prawidłowości, które należy brać pod uwagę, decydując się o użyciu tej techniki i wyborze rodzaju skali. Skala z większą liczbą punktów pozwala na dokładniejsze rozróżnienie ocenianych zjawisk. Skala 1 do 10 daje większe zróżnicowanie aniżeli np. skala 1-3. Rzeczywiście jest tak, że badani, niezależnie od płci, wieku wolą używać skali 1-10, ponieważ większość z nas uważa, że „10” jest oceną najlepszą zaś „1” – najgorszą.

Formułując tę tezę zastrzegam, że nie wiem jak brzmiały dosłownie pytania zawierające skale, czy skale te były w toku badania pilotażowego testowane, w jakim stopniu są one wiarygodne i trafne. Nie wiadomo też jakie definicje operacyjne np. odczucia immersji, przyjmowała Autorka, formułując pytania ankiety. Nic nie wiadomo, dlaczego, analizując odpowiedzi, Autorka przyjęła takie a nie inne przedziały, określając np. poziom poczucia interaktywności na poziomie wysokim, średnim czy niskim.. Wreszcie, dlaczego ukontentowała się odpowiedziami na poziomie liczebności brzegowych, nie poszukując, w toku bardziej złożonych operacji statystycznych, jakichś związków łączących zmienne zależne z niezależnymi charakteryzującymi grupę badanych studentów.

Nade wszystko – i to chyba najważniejsze – dlaczego ograniczyła się w swoich badaniach do eksploracji „wrażeń odbiorczych”, nie dociekając jakich wyborów wątków fabularnych opowieści dokonywali odbiorcy słuchowisk interaktywnych, dopytują przy tym, dlaczego tych a nie innych.

Wyniki badań, które uzyskała, są, na ogół, zgodne z intuicjami i chyba niewiele wnoszą w rozpoznanie sytuacji odbioru słuchowisk interaktywnych.

I jeszcze dwie uwagi redakcyjne.

Praca Martina Listera i innych na którą kilkakrotnie powołuje się Autorka została wydana w Polsce w Wydawnictwie UJ w 2009 r., zatem chyba nie było potrzeby tłumaczenia jej fragmentów.

Na str. 19 Autorka kilkakrotnie przywołuje pracę J.D. Boltera *Przestrzeń pisma...* podczas, gdy omawiając zjawisko remediacji odnosi się, w istocie, do innej pracy J.D. Boltera, którą napisał wspólnie z R. Grusinem pt. *Remediation. Understanding New Media*.

Konkludując, rozprawa mgr Elizy Matusiak jest ważnym krokiem w poznawaniu ewolucji współczesnej kultury, sztuki radiowej oraz studiów nad komunikacją dźwiękową, a w planie ogólniejszym – przeobrażeń mediów pod wpływem najnowszych technologii.

Mimo przedstawionych uwag krytycznych, rozprawa doktorska mgr Elizy Matusiak pt. *Gdy słuchacz staje się użytkownikiem. O sytuacji komunikacyjnej fikcjonalnych dzieł audialnych* przygotowana pod kierunkiem naukowym dr hab. Moniki Worsowicz, prof. UŁ i dr Joanny Bachury-Wojtasik spełnia wymogi stawiane dysertacjom doktorskim przez ustawę z 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (dz. U. z 2018 r., poz. 1668) w związku z art. 187.1.

Wnoszę zatem o jej przyjęcie przez komisję ds. stopni naukowych w dyscyplinie nauki o kulturze i religii oraz nauki o sztuce Uniwersytetu Łódzkiego oraz dopuszczenie do publicznej obrony, która ma doprowadzić do uzyskania przez mgr Elizę Matusiak stopnia doktora w dyscyplinie nauki o kulturze i religii.

Sędziński