

# **Teoria cyberśmieci. O napięciach między materialnością i niematerialnością w refleksji nad nowymi mediami**

Urszula Pawlicka

---

Aleksandra Kil

---

## **Teoria cyberśmieci. O napięciach między materialnością i niematerialnością w refleksji nad nowymi mediami**

---

**W** tym tekście moją uwagę będą zajmować niechciane drukarki, nieaktualne oprogramowanie, zepsute myszki i stare klawiatury, niedziałające strony internetowe, spam i stosy zbędnych dyskietek. Wszystkie je można by określić mianem cyberśmieci albo, zamiennie, śmieci cyfrowych (*digital rubbish*) czy e-odpadów (*e-waste*). Niejednorodność zestawu podanych przykładów (które oczywiście nie tworzą listy wyczerpującej kategorii e-śmieci) jest zamierzona: znajdziemy tu z jednej strony zużyte, zniszczone bądź po prostu niepotrzebne sprzęty elektroniczne, których w dobie technologicznego i konsumpcyjnego przyśpieszenia, nieustannych upgrade'ów prędko przybywa – nad nimi właśnie głowią się ekolodzy, widząc w tych odpornych na procesy rozkładu odpadach zagrożenie dla środowiska. Z drugiej strony możemy wyróżnić niepotrzebne już, bezwartościowe obiekty cyfrowe, pochodzące ze świata wirtualnego, które – przynajmniej jak dotąd myśleliśmy – sytuują się poza ekosystemem. To, zdawałoby się, interesujący przykład „śmieci bez materii”.

Sygnalizując, że nasuwające się nam niewinnie na myśl rozróżnienie odnośnie do cyfrowych śmieci jest właściwie dość problematyczne dla współczesnych

---

**Aleksandra Kil** – doktorantka w Instytucie Kulturoznawstwa UW. Przygotowuje pracę poświęconą digitalizacji warsztatu naukowego w humanistyce. Stypendystka na Uniwersytecie Amsterdamskim (2012). Współpracuje z Pracownią Badań Pejzażu Dźwiękowego (IK UW). Publikowała w „Pracach Kulturoznawczych” oraz „Tekstach Drugich”. Kontakt: [aleksandramaria.kil@gmail.com](mailto:aleksandramaria.kil@gmail.com)

badaczy mediów, chcę przedstawić e-odpady jako temat podejmowany w medioznawczej refleksji, ukazujący napięcia między tym, co materialne i niematerialne. Dostrzegam w studiach nad nowymi mediami, kojarzonymi dotychczas raczej z badaniem wirtualności i immaterialnego porządku kodów, oznaki uwiedzenia „zwrotem ku rzeczom” czy „powrotem do materialności”, które zagościły w humanistyce od końca lat 90.<sup>1</sup> Chciałabym zatem podążać za wektorem tego zwrotu; interesuje mnie, jak wybrani tu do analizy autorzy, identyfikujący się lub identyfikowani z tak zwaną archeologią mediów, w swych rozważaniach o „cyfrowym brudzie” redefiniują materię i jakie medialne ekologie (re)konstruują. Co może oznaczać dla medioznawstwa przyjęcie perspektywy „nowego materializmu”?

### Medioznawczy zwrot ku materialności

We współczesnych badaniach mediów rozwijane są takie nurty refleksji, w których można zauważyć przeniesienie uwagi ze znaków (samych komunikatów, gatunków wypowiedzi, dyskursów) na nośniki i ich techniczne uposażenie – zajmuje się tym choćby wspomniana archeologia mediów czy *software studies*. Ta pierwsza domaga się, jak sądzę, przedstawienia. Swą nazwą odwołuje nie tylko do adaptowanej przez siebie metody archeologiczno-genealogicznej Michela Foucaulta, lecz przecież także zaznacza, że nie jest tożsama z historią mediów, ujmującą raczej ich społeczno-polityczny, nie zaś technologiczny aspekt. Sami badacze, choć świadomi mogących pojawić się wątpliwości („Jak można przedmiotowi, który jest jeszcze tak nowy, przypisać archeologię?”<sup>2</sup>), swoje podejście stosowane w analizach drążących prapoczątki mediów i liczne remediacje określają też jako paleontologiczne. W takim samookreśleniu widzę zatem pewną obietnicę umieszczenia w centrum zainteresowania tego, co można by chyba nazwać „kulturą materialną” mediów.

Jak pokazuje Jussi Parikka, autor opracowania *What is media archaeology?*, archeologia mediów nie jest obszarem o zwartym programie badawczym i, choć część badaczy (w tym sam Parikka) jest mocniej lub luźniej związana z berlińskim Uniwersytetem Humboldtów i wypracowaną tam przez Friedricha Kittlera teorią mediów, to jednak znajdziemy w ich ujęciach wyraźne różnice i inaczej rozłożone akcenty; jak toposy u Erkkiego Huhtamo, głęboki

1 Taką cezurę proponuje Ewa Domańska, zob. tejeż *Problem rzeczy we współczesnej archeologii*, red. J. Kowalewski, W. Piasek, M. Śliwa, w: *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, IF UW, Olsztyn 2008, s. 31.

2 S. Zielinski *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. IX.

czas u Siegfrieda Zielinskiego czy cyfrowe archiwa u Wolfganga Ernsta<sup>3</sup>. Nie u wszystkich też skupienie na budowie i funkcjonowaniu urządzeń, takie „ściśle” rzeczoznawstwo, jest tak kluczowe, jak dla Kittlera, który śmiał się z badaczami mediów „znających matematykę tylko ze słyszenia”.

Ponadto wymienieni tu autorzy, z wyjątkiem Parikki, nie zaznaczają powinowactwa swoich prac z zyskującymi coraz szersze zainteresowanie w filozofii stanowiskami: nowym materializmem, realizmem spekulatywnym i *object-oriented ontology*. Fiński medioznawca, czyniąc to, postuluje nawet nowy materializm jako teorię mediów<sup>4</sup>. Co chciałby zapożyczyć od filozofów? W ich myśleniu odpowiada mu przede wszystkim odrzucenie Kantowskich rzeczy samych w sobie i zmiana myślenia o przyczynowości. To, co nie-ludzkie, przestaje być myślane jako tylko działające mechanicznie i staje się spekulatywne, co w interpretacji Parikki oznacza swego rodzaju indeterminację. W eksplorowaniu różnych medialnych materialności (o których jeszcze będzie mowa) autor widzi szansę na pełniejszy opis, na objęcie uwagą czynników pozaludzkich, wcześniej pomijanych w cechujących się asymetrią studiach. Archeologia mediów miałaby jego zdaniem uwzględniać trzy czasowości, trzy wymiary trwania: ludzki, techniczny i geologiczny.

Trzeba przyznać, że taka propozycja odbiega od stylu wcześniejszych analiz. O mediach (zwłaszcza cyfrowych) zwykło się myśleć nie inaczej, jak o niematerialnym strumieniu znaczeń, sferze symulacji; znaczących odsyłających w nieskończoność do kolejnych znaczących, świecie nic nieważących, ulotnych linków i lewitującej nie wiadomo gdzie technologii *cloud computing*. Dla wielu badaczy zajmujących się rzeczami ekspansja medialnych bytów oznacza atrofie realnego – po rewolucji cyfrowej „wszystko znika”, „w przestrzeni cyfrowej nie ma już rzeczy, lecz jedynie znaki”<sup>5</sup>. Marek Krajewski pisze o współczesnych problemach z rzeczami, diagnozując ich hybrydyczność i za jeden z przejawów owej hybrydyczności uznając zatarcie się materialnego i niematerialnego<sup>6</sup>. Wyróżnia tu trzy dopełniające się procesy: i m m a t e r i a l i z a c j ę oznaczającą, że przedmioty są percypowane zmysłowo, ale nie zajmują miejsca w przestrzeni fizycznej, t e l e m a t e r i a l n o ś ć (kontakt z fizycznymi bytami jest za pośrednictwem przez interfejsy) oraz d e m a t e r i a l i z a c j ę, czyli de-

3 Zob. J. Parikka *What is media archaeology?*, Polity Press, Cambridge 2012.

4 Zob. J. Parikka *New materialism as media theory: medianatures and dirty matter*, „Communication and Critical/Cultural Studies” 2012 vol. 9, no. 1, s. 95-100.

5 H. Böhme *Fetyszyzm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, PWN, Warszawa 2012, s. 121.

6 Zob. M. Krajewski *Co dziś konsumujemy? Socjologia przedmiotów*, w: *Konsumpcja – istotny wymiar globalizacji kulturowej*, red. A. Jawłowska, M. Kempy, IFiS PAN, ISNS UW, Warszawa 2005.

stabilizację znaczeń, które przypisujemy przedmiotom. Nietrudno dostrzec, że zaobserwowane przez Krajewskiego tendencje są ściśle związane z rozwojem Sieci. Skutkiem tych wszystkich przemian jest, według poznańskiego badacza, zmniejszenie roli tego, co materialne, fizyczne – w takiej interpretacji hybrydyzacja nie służy więc przedmiotom.

Zdaje się jednak, że w ujęciu medioznawców-nowych materialistów mogłaby ona oznaczać, że materialne, zamiast zostać zdominowane/zastąpione przez niematerialne, jest jeszcze bardziej z nim związane. Jak bowiem zauważa Parikka, „znaki są transmitowane jako sygnały, przez kable i *hardware*, w złączających się elementach z metali ciężkich i PCV”<sup>7</sup>. To materialne ukorzenie znaku zostało nieco zapomniane, na co wpłynął zapewne strukturalizm, ale w spowinowaconych z semiologią koncepcjach znów powraca, chociażby w semioforach Krzysztofa Pomiana. Na tę nieodłączność cyfrowego i realnego, o której pisze Parikka, zwraca też uwagę publicystyczny i zdecydowanie nieaprobacyjny opis:

Za rozmigotanymi ekranami kryją się hangary wyładowane serwerami i owinięte kilometrami kabli, które przetwarzają i magazynują dane. Estetycznie odpychający, zatem ukryty przed naszymi oczami, ponuro szarzyły rewers wszechkolorowego świata Internetu. Na rzędach półek zawalonych żelastwem *soft power* przeobraża się w *hard power*, molochy pochłaniają gigantyczne ilości energii, zużywanej nie tylko na napędzanie sprzętu IT, ale też na chłodzenie, wentylację, klimatyzację.<sup>8</sup>

Zanegowanie całkowitej osobności i nierealności cyberprzestrzeni leży też u podstaw proklamowanych przez Richarda Rogersa metod cyfrowych<sup>9</sup>. Można by jednak krytycznie zauważyć, że mimo ogłoszenia „końca wirtualności” jako osobnej, niematerialnej sfery praktykujący *digital methods* przez uznanie ontologicznej odrębności obiektów cyfrowych i dystansowanie się od badań w świecie *offline* ten podział niejako podtrzymują.

Na przekór pokutującej wciąż wizji immaterialnego świata nowych mediów medioznawcy biorą na warsztat materię i, jak sądzą, ogłaszają tym samym swój „powrót do rzeczy”. Wziąwszy pod uwagę, jak chętnie czynią to, odwołując się do e-odpadów, możemy chyba powiedzieć, że jest to też swoisty „zwrot ku śmieciom”.

7 J. Parikka *New materialism...*, s. 97.

8 R. Stec *Jądro cyberciemności*, „Gazeta Wyborcza”, 1.12.2012 (e-wydanie).

9 Zob. R. Rogers *Koniec wirtualności – metody cyfrowe*, przeł. A. Różycka, „Prace Kulturoznawcze” 2013 nr XV, s. 313-340.

## O materialności(ach) jako relacjach

Refleksja o odpadach ma zresztą swoją historię i jako garbologia zajmuje oficjalne miejsce na mapie akademickich dyscyplin. Prekursorem nauki o śmieciach był amerykański badacz William Rathje, a uchodzącą już za klasyczną pracą na ten temat jest opublikowana w 1979 roku *Rubbish theory. The creation and destruction of value* Michaela Thompsona<sup>10</sup>. Analizowanie zarówno fenomenu ciągłego przyrastania śmieci, jak i samej ich treści może być ciekawym sposobem na uwidocznienie mechanizmów tak zwanego kulturowego metabolizmu, a o pożytkach z interesowania się rupieciami i szpargałami wiedzą także artyści uprawiający *trash art*. Sama „garbologia Internetu” nie jest wcale *novum* i ona również doczekała się wielu artystycznych artykulacji<sup>11</sup>.

Wracając do medioznawczych analiz e-śmieci, powinniśmy zatrzymać się dłużej nad pracą Jennifer Gabrys pod tytułem *Digital rubbish: a natural history of electronics*. Autorka sytuje swoje rozważania w obrębie studiów nad mediami, choć zaznacza także, że czerpie z geografii kulturowej i STS. Jak pisze, inspirowuje ją bardziej Haraway niż Latour i dlatego, mimo udatności analiz w duchu ANT w badaniu technologii, nie wykorzystuje w swojej książce teorii aktora-sieci. Nie można też u niej znaleźć nawiązania *expressis verbis* do archeologii mediów, niemniej Parikka jest skłonny tak identyfikować jej studium. W jego tekstach, poruszających także problem cyberśmieci i materialności, odszukamy za to Latourowskie wątki.

Zastanawiający jest dla mnie fakt, że za przewodnika (który jednak nie wyznaczył dokładnej trasy, lecz jedynie możliwe kierunki) Gabrys wybrała sobie Waltera Benjamina. To jego koncepcja historii naturalnej „przyrododziejów” – wedle której natura i historia nie stanowią osobnych pięt, ale są połączone, razem tworząc „żywiół wieczystego rozkładu, nieustannej produkcji zwłok i ruin”<sup>12</sup> – oraz studiowanie skamielin, śladów, pozostałości w krajobrazie pasaży zainspirowały ją do zajęcia się „materialnymi, politycznymi, temporalnymi i wyobrażeniowymi rejestrami elektroniki jako techno-naturalnych osadów”<sup>13</sup>.

10 Polscy czytelnicy mogą znać podstawowe założenia tej pracy dzięki artykułowi Jonathana Cullera zamieszczonemu w „Kulturze Współczesnej”. Zob. tegoż *Teoria śmieci*, przeł. B. Brzozowska, „Kultura Współczesna” 2007 nr 4, s. 6-22.

11 Zob. E. Wójtowicz *Lost in uploading. Kulturowa garbologia Internetu*, „Kultura Współczesna” 2007 nr 4, s. 87-102.

12 Wykładnię Benjaminowskiej historii naturalnej zaczerpnęłam z: A. Lipszyc *Sprawiedliwość na końcu języka. Czytanie Waltera Benjamina*, Universitas, Kraków 2012, s. 197.

13 J. Gabrys *Natural history*, w: *Depletion design: a glossary of network ecologies*, ed. C. Wiedemann, S. Zehle, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2012, s. 104.

Jakie warstwy tych osadów można by wskazać? Gabrys interesują między innymi: mikrochipy, twarde dyski, miedziane kable (gdzie i jak powstają, kto je utylizuje), zanieczyszczona gleba Doliny Krzemowej, w której jest największe zagęszczenie wysypisk toksycznych śmieci, elektroniczny rynek akcji, liczona w ogromnych jednostkach ilość wysyłanych maili, a także te wszystkie sposoby myślenia i wizje, które otaczają, żywią i uprawomocniają nowomediálny porządek i jego obfitość. Podobnie jak Joanna Żylińska i Sarah Kember<sup>14</sup> oraz Parikka, autorka proponuje, by obiektem uwagi teoretyków mediów uczynić coś więcej niż tylko praktyki i znaczenia przekazów, a nawet więcej niż wyizolowane instytucje czy obiekty. Mówiąc, że zajmuje ją materialność, Gabrys nie ma na myśli „surowej materii”, lecz „złożony zestaw materialnych procesów i relacji”<sup>15</sup> – tu zresztą jej stanowisko jest bliskie sieciowemu podejściu Latoura. Materialność mediów elektronicznych to zatem nie tylko związki chemiczne, minerały, ciała (wytwórców, użytkowników, pracujących przy recyklingu), gleba i woda, ale także ekonomiczne, kulturowe i polityczne obiegi, w których te media krążą. To właśnie śmietnik okazuje się miejscem, w którym najdogodniej śledzić te medialne materializacje – tam spotykają się urządzenia wykonane z różnych tworzyw (odporne na procesy rozkładu, lecz składowane nie bez szkody dla środowiska), ludzie (którzy narażają swoją cielesną materialność, pracując przy toksycznych śmieciach; niszcząc mikrochipy żrącymi kwasami), interesy ekonomiczne (designerów, producentów, sprzedawców usług *online* albo e-booków), narracje i wyobrażenia (o tym, kiedy sprzęt jest „przestarzały” i trzeba wymienić go na nowszy model, o potrzebie digitalizacji wszelkich danych, o zaletach zakupów przez Internet i prowadzenia kampanii w portalach społecznościowych). Elementów tej sieci może być więcej.

Jussi Parikka, przyglądając się różnym pracom z zakresu archeologii mediów, stwierdza, że zasadnie byłoby mówić o materialnościach, i to materialnościach różnego typu. Wyróżnia tu (1) materialności praktyk kulturowych, na które składają się zarówno ucieleśnione ludzkie aktywności, jak i ich efekty w postaci tego, co zostało zaprogramowane, wynalezione, zaprojektowane; (2) materialności materiałów, czyli nie-ludzkich czynników, których docenienie może sprawić, że historię mediów ujrzymy jako historię eksperymentowania ze szkłem i związkami chemicznymi oraz (3) materialności technologii – tego, co maszynowe; części i schematów funkcjonowania, do zgłębiania których

14 Por. S. Kember, J. Żylińska *Life after new media. Mediation as a vital process*, MIT Press, Cambridge 2012.

15 J. Gabrys *Digital rubbish: a natural history of electronics*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2011, <http://hdl.handle.net/2027/spo.9380304.0001.001> (dostęp: 17.04.2013).

zachęcał Kittler<sup>16</sup>. Wyszczególnienie tych typów nie oznacza jednak, jak sądzę, że trzeba studiować je osobno – wszakże Parikka, wzorując się na Donny Haraway koncepcji natury kultury, pisze o *medianatures* jako o kontinuum różnorodnych materialności<sup>17</sup> – jeśli teoria mediów ma czerpać z nowego materializmu, destylowanie tych składników nie wydaje mi się właściwe; jakież bowiem nowe pola badawcze miałyby otwierać?

### **Ekonomia polityczna e-śmieci i dirty matter. Medioznawstwo jako krytyka?**

W *Digital rubbish* znajdziemy odwołanie do tekstu Arjuna Appaduraia o społecznym życiu przedmiotów<sup>18</sup> – jego koncept trajektorii, po których poruszają się rzeczy cyrkulujące między reżimami wartości, Gabrys wzbogaca o kategorię materialnej resztki, pozostałości (*material remainder*). Zajmując się e-śmieciami, autorka mówi raczej o „społecznej śmierci przedmiotów”, by podkreślić, że status omawianych przez nią artefaktów różni się od tych, które analizował Appadurai – nie są to rzeczy w fazie towaru, lecz raczej te, które straciły wartość ekonomiczną; e k s-towary (choć etap bycia odpadem jest przecież, jak wiemy, czasowy). Społeczne życie rzeczy (zakończone śmiercią) trzeba więc rozumieć jako obieg, w którym nie tylko następuje fluktuacja wartości, ale w którym znajdujemy też materialne ślady – tym śladem jest sam nieprzydatny, wyrzucony, pozbawiony wartości wymiennej stary monitor, ale także, jak zauważa Gabrys, puste hale fabryczne i parkingi w Dolinie Krzemowej, pozostałości po erze świetności firmy produkującej to urządzenie w czasach gospodarczego boomu.

Podążanie śladem przedmiotów przybiera u Gabrys formę śledzenia „życia po życiu” produkowanych na Zachodzie e-śmieci. Spora część z nich jest wysyłana poza Europę i Amerykę Północną do Chin, Indii, Pakistanu czy Nigerii – w tych krajach prawo dotyczące składowania tego typu odpadów nie jest aż tak restrykcyjne, a tania siła robocza wykonuje „brudną robotę”; czyli bez zachowania środków ostrożności rozbiera na części komputery i inne sprzęty, odzyskując z nich różne surowce, takie jak platyna, miedź czy złoto. Inny przypadek recyklingu stanowią elektroniczne śmieci wysyłane do rozwijających się krajów, w których jednak nie są odpadami, ale wchodzą do ponownego użytku. Ta część analizy Gabrys przypomina studia Ulricha Becka

16 O materialnościach Parikka pisze w: *What is media archaeology?* s. 163-164.

17 Por. J. Parikka *Introduction*, w: *Medianatures. The materiality of information technology and electronic waste*, ed. J. Parikka, 2011, z serii *Living books about life*, <http://www.livingbooksaboutlife.org/books/Medianatures> (dostęp: 17.04.2013).

18 Zob. wstęp do książki: *The social life of things: commodities in cultural perspective*, ed. A. Appadurai, Cambridge University Press, Cambridge 1986.



nad światowym ryzykiem, w których niemiecki socjolog wskazuje, że ryzyko (w tym wypadku byłyby nim materialności powstające przez e-śmieci oraz one same) jest tworem nierespektującym granic państw narodowych, za to rysującym nowe podziały przebiegające na linii „dawcy ryzyka – biorcy ryzyka”, metaforycznie określani jako ci „w górze rzeki” i „w dole rzeki”<sup>19</sup>.

W materiałach, z których korzysta Gabrys (a także w zredagowanej przez Parikkę książce), odnaleźć możemy raporty organizacji, takich jak Green Peace czy Basel Action Network działających przeciwko zanieczyszczaniu środowiska. Choć autorka nie przyjmuje wprost postawy działaczki, zaznaczając, że ziszczanie idei *green electronics* należy do kogoś innego, i pozostawiając sobie rolę tej, która analizuje i łączy ze sobą pozornie oddalone fragmenty jednego „ciała” elektroniki, to jednak zastanawiam się, czy jej refleksja nie jest wersją badań krytycznych. Podobne, a nawet wyraźniejsze intuicje nasuwają mi się przy lekturze Parikki. Fiński badacz posługuje się bowiem formułą *dirty* (albo *bad*) *matter*<sup>20</sup> – zaznacza, że materia nie zawsze jest życiodajna, kreatywna, dobroczynna; że czasem niszczycielsko działa w sieciach, w które jest zaplątana. Przykładem przywoływanym przez Parikkę w tym miejscu są właśnie ludzie pracujący na wysypiskach e-śmieci w Chinach, źle opłacani, wyzyskiwani, wystawiający swe ciała na działanie toksycznych substancji. Parikka zaznacza, że chciałby godzić perspektywę posthumanistyczną z (należałoby dodać, właściwym raczej studiom kulturowym) impulsem krytycznym, nie zaniedbując pytań o rasę, płeć, nierówności<sup>21</sup>. Zdaje się, że kategoria „złej materii” ma być narzędziem (lub jednym z narzędzi) w uprawianiu tej krytyki.

Niemożliwe byłoby sprawdzenie, czy analizy Gabrys i Parikki zdołały dotrzeć do tych, przeciwko którym stawiają pośrednio zarzuty, choć wydaje się to pewnie mało prawdopodobne. Jest jednak zaskakujące, w jaki sposób rysowane przez badaczy obrazy medialnych ekologii przypominają wizję środowiska mediów prezentowaną przez firmę Google.

Ekologia mediów to termin rozpowszechniony przez Marshalla McLuhana, choć wtedy jeszcze używany raczej w innym znaczeniu, podkreślającym przede wszystkim, że Kanadyjczykowi nie chodziło o zawartość przekazu, ale o rolę samego przekaznika jako czynnika modelującego nasze zmysły i kształtującego otoczenie. Ekologie mediów u Parikki i Gabrys oznaczają raczej materialne relacje łączące media, ludzi i środowisko. Tę trójdziałną strukturę

19 U. Beck *Spółczesność światowego ryzyka. W poszukiwaniu utraconego bezpieczeństwa*, przeł. B. Baran, Scholar, Warszawa 2012, s. 237.

20 J. Parikka *New materialism...*, s. 99.

21 Zob. wywiad z J. Parikką: J. Parikka, M. Dieter *New materialism and non-humanisation*, w: *Speculative realities. Blowup reader*, Institute for the Unstable Media, e-book, <http://v2.nl/archive/articles/speculative-realities-blowup-reader-6> (dostęp: 21.04.2013).

zachowuje też Google'owska ilustrowana zdjęciami opowieść o tym, „gdzie mieszka internet”<sup>22</sup> – korporacja, dając się nam lepiej poznać, prezentuje na swojej stronie fotografie swoich pracowników, technologii i miejsc, w których ulokowane są jej największe serwerownie (m.in. w Finlandii, w stanach Iowa i Północna Karolina), a wszystko to jest połączone z interaktywnymi mapami pozwalającymi na dokładną geograficzną identyfikację. Zdjęcia w zakładce *technology* pokazują, że tak naprawdę „internet mieszka” w namacalnych, imponujących pod względem rozmiaru halach, wśród niezliczonej ilości przewodów i systemów chłodzących. Zadziwia estetyzacja maszyn; kable, osłony i rury – te, zdawałoby się, techniczne „bebechy” tworzą kolorowe kompozycje w barwach logo Google'a. „Podszewka” wirtualnego świata jest więc tak wspaniała, jak on sam – to prawdopodobnie wiadomość, którą ma zdekodować osoba oglądająca te zdjęcia. Ludzie to ubrani w firmowe koszulki pracownicy, o których czytamy, że są naukowcami, fanatykami starych samochodów bądź entuzjastami gier planszowych. Jako miejsce pokazano z kolei krajobrazy, widoki informatycznych centrów firmy skąpanych w słońcu lub pod chmurami, otoczonych przez wody, łąki, drzewa, śniegi. To pewnie ma służyć za reprezentację „naturalnego” środowiska.

Ekologia medialna według Google'a, chociaż odczarowuje mit o ulotnej i nierealnej cyfrowej technologii, jest oczywiście wyraźnie elementem firmowego marketingu. Google nie pokazuje nam swojego złego oblicza, którego zresztą – zgodnie ze swoim hasłem *Don't be evil* – nie ma. Na bezpośrednią krytykę wielkich korporacji (tym razem wymierzoną w koncern Apple) odważyli się twórcy aplikacji na telefony komórkowe *Phone Story*<sup>23</sup>. Animowana historia iPhone'a prowadzi odbiorcę na śmietniki w Chinach i do kopalń w Kongo, opisuje łamanie praw pracowniczych i obnaża mechanizmy kreujące potrzeby, wpisujące w technologię zamierzoną krótkotrwałość (tak zwaną *planned obsolescence*).

Technologiczne korporacje są jednak tylko częścią siatki podmiotów stosujących różne strategie dematerializujące nowe media (na przykład reklamując świadczone przez siebie usługi poczty elektronicznej jako przyjazny środowisku sposób na oszczędzanie papieru). Gabrys pisze o dematerializacji właśnie jako o strategiach, nieraz podstępnych. Rynek e-towarów może być przykładem, na którym widać wyraźnie opisany przez Marksa proces odrywania się wartości użytkowej (o której stanowią pewne fizyczne właściwości rzeczy, jaka w wymianie staje się towarem) od wartości wymiennej, a dalej ceny od wartości wymiennej. Ten proces odrywania, abstrahowania od wyjściowej

22 Zob. *Where the Internet lives*, <http://www.google.co.uk/about/datacenters/gallery/#/> (dostęp: 17.04.2013).

23 *Phone story*, <http://www.phonestory.org/#about> (dostęp: 17.04.2013).

„materialności” produktu można by, jak sądzę, zinterpretować także jako strategię dematerializacji, która skutkuje tym, że książka w wersji elektronicznej kosztuje mniej niż ta papierowa, a za treść czasopism w Internecie mało kto ma ochotę zapłacić. Porównawszy sposoby, w jaki dematerializację rozumie Gabrys oraz Krajewski (u tego drugiego jest to raczej pojęcie *stricte* opisowe), myślę, że tym bardziej brytyjska autorka jawi się jako krytyczka proponująca optykę „rematerializacji” mediów. Tu jednak czyha pewna pułapka, w którą wpada nasze nawykłe do nowoczesnej epistemologii myślenie. By nie powracać do tradycyjnego, zakwestionowanego tu już przecież, pojęcia materii, wspomnianą dematerializację w przypadku Gabrys trzeba by ująć w cudzysłów. Rozważywszy przykład e-booków, musimy uznać, że w rozumieniu sieciowym (relacyjnym) materii wcale nie ubywa, lecz pojawiają się jej inne formy, nowi materialni aktorzy (np. e-czytniki)<sup>24</sup>.

### **Śmietnik czy archiwum? O trwałości tego, co cyfrowe**

Bycie odpadem to pewien etap w biografii przedmiotu; stan, w którym rzecz znalazła się dzięki decyzjom i działaniom ludzi, ale pewnie także wskutek oddziaływań innych, „silniejszych” przedmiotów, które zdołały ją – dzięki swej nowości i sprawności – zastąpić i zepchnąć na margines; na śmietnik czy do lamusa. Jak uważa Michael Thompson, odpad to kondycja pośrednia, mediująca między przedmiotami czasowymi a trwałymi, właściwie umożliwiająca przedmiotowi transformację z jednego typu w drugi. Podchwytując ten wątek, zauważamy, że droga od statusu przedmiotów użytkowych, w które wpisane jest zużycie (takimi są przecież komputery, płyty CD itd.) do dzieł sztuki wiedzy właśnie przez śmieci. O ile w przypadku przestarzałych odbiorników umieszczanych w muzeach techniki nietrudno sobie to wyobrazić, to pewne trudności może tu nastroczać na przykład nieaktualne oprogramowanie albo wygasłe strony internetowe. Czy one także mogą zmienić się w trwałe obiekty? W końcu jak unieruchomić to, co cyfrowe?

Medialne nośniki magazynujące dane mają raczej krótki żywot i cechuje je duża zastępowalność. Nawet jeśli można powiedzieć, że w dobie dysków USB wciąż jeszcze istnieją płyty CD, kasety VHS, taśmy magnetyczne, płyty winylowe i dyskietki, to jednak część z nich wyszła z powszechnego użytku, a inne to retro-obiekty, z których przy pewnym wysiłku można z powrotem skorzystać. Skąd więc wiara, że formaty cyfrowe nadają się tak dobrze do archiwizacji i ocalą nasze bazy danych przed popadnięciem w niebyt? Widząc, jak popularna jest dzisiaj digitalizacja tego, co chcemy zachować od

24 Za zwrócenie mi uwagi na tę pułapkę w myśleniu o dematerializacji dziękuję Jackowi Małczyńskiemu.

zniszczenia, musimy uznać, że ufność pokładana w możliwościach cyfryzacji jest duża. Co ze słabymi punktami takiego rozumowania?

Po pierwsze, ilość cyfrowych danych jest ogromna i obecnie mierzy się ją w terabajtach (a przynajmniej to aktualny stan wiedzy w momencie pisanego tego tekstu). Świat mediów elektronicznych został opanowany przez figurę nadmiaru. Jennifer Gabrys sądzi, że u źródeł tego zjawiska może leżeć niewłaściwa recepcja cybernetycznej teorii komunikacji Shannona i Weaver'a – upowszechniony w medioznawstwie model błędnie odnoszony nie do ściśle technicznych sytuacji, ale do komunikacji w ogóle sprawił, że wszystko zaczęło być postrzegane jako informacja dająca się kwantyfikować oraz składować. Cyfrowe dane to ujednoczona masa, która dzięki kompresji plików nie oddaje w swej informatycznej postaci różnicy między opasłym tomem a ulotką.

Tu wyłania się kolejny problem – mianowicie, jak w cyfrowej sferze odróżnić to, co jest nieużywanym, nieprzydatnym odpadem, od tego, co uznajemy za potrzebne i wartościowe; śmietnik od archiwum? Na dysku naszego komputera folder „kosz” (oznaczony przez rysunek kosza na śmieci, zgodnie z regułami mimetycznej ikonografii) nie różni się pod względem technicznym od folderów, w których przechowujemy cenne dane – pełni bowiem taką samą funkcję, lecz w stosunku do niechcianych plików, które wciąż pozostają na naszym twardym dysku. Szukający odpowiedzi na pytanie, jak trwale usunąć dane z komputera, zwykle otrzymują wskazówki, jak najskuteczniej dokonać fizycznej destrukcji części maszyny. Zdaje się więc, że ucyfrowienie pozwoliło na zamazanie się granic między odpadem a przekazem – w każdym razie ta dystynkcja, nie będąc wspieraną przez technologię, jest zdana tylko na ludzkie hermeneutyczne narzędzia<sup>25</sup>.

Archiwum stało się we współczesnym medioznawstwie jedną z najważniejszych metafor mediów – uważa się, że portale takie jak YouTube czy Flickr gromadzące nasze filmowe lub fotograficzne pliki są takim właśnie archiwami, w dodatku istniejącymi w tak zwanej „chmurze” (ma się do nich dostęp nie tylko z własnego, konkretnego urządzenia)<sup>26</sup>. Jednakże, jak pisał o Internecie Kittler, „medium, które archiwizuje wszystkie inne media, nie może archiwizować siebie”<sup>27</sup>. Chociaż zadania zachowywania stron internetowych podjęli się twórcy Wayback Machine (znajdziemy tam katalog zdjęć stron WWW

25 Jak pisze Wolfgang Ernst, „The electronic archive no longer emphatically differentiates between memory and waste. There is no technical distinction between sense and nonsense”, tegoż *Agencies of cultural feedback: the infrastructure of memory*, cyt. za: J. Gabrys *Digital rubbish*.

26 Zob. P. Snickers *The archival cloud*, w: *The YouTube reader*, ed. P. Snickers, P. Vondereau, KB, Stockholm 2009, s. 292-313.

27 F. Kittler *Museums on the Digital Frontier*, cyt. za: J. Gabrys *Digital Rubbish*.

zachowywanych od 1996 roku do niedawnej przeszłości), to jednak to uwiecznianie jest selektywne, zatem trzeba przyznać, że zasadniczo Kittler ma rację. Sam Internet nie dysponuje mechanizmem autokonserwacji.

Ze wskazaniem przez niemieckiego teoretyka mediów problemem próbowała zmierzyć się Olija Lialina, rosyjska artystka, jedna z prekursorów netartu. Współ z Draganem Espenschiedem stworzyli w 2011 roku pracę zatytułowaną *Once Upon*, w której wskrzeszają ducha Internetu z 1997 roku<sup>28</sup>. Na starych monitorach można oglądać trzy zaprojektowane przez artystów programy – ich wyobrażenia na temat tego, jak popularne dziś media społecznościowe mogłyby wyglądać w czasach, w których jeszcze nikt nie słyszał o Facebooku, Google'u+ i YouTube. Te celowo anachroniczne programy naśladują strony internetowe z 1997 roku – uruchamiają się powoli (ze względu na ślimacze tempo przesyłu danych, właściwe tamtej epoce) i w swej stylistyce niezwykle odstają od obowiązujących dzisiaj wzorców. Zamiast kółek mamy wszechobecne kwadraty, zamiast prawdziwych imion i nazwisk na profilach użytkowników zabawne pseudonimy (nicki). Wszystkie trzy strony zostały stworzone za pomocą tak zwanych ramek (*frames*), które niegdyś były podstawowym rozwiązaniem w projektowaniu stron w języku HTML. To właśnie ramki były główną inspiracją dla Lialiny i Espenschieda. Ta technologia budowania witryn internetowych upowszechniła się w 1995-1996 roku dzięki nowoczesnej podówczas przeglądarce Netscape 2.0. Po 1997 roku jednak ramki zaczęły znikać (jakże efemeryczne było więc ich istnienie), by w 2011 roku zostać uznanymi przez organizację World Wide Web Consortium, ustanawiającą standardy pisania stron WWW, za niezalecaną. Jak przyznała Lialina, ona sama jako projektantka nie była entuzjastką ramek, lecz kiedy zostały one uznane za zbędne i niepożądane, wzbudziły jej zainteresowanie. Swoją pracą chciała „odać hołd wymarłej technologii”.

Możemy zaobserwować tu opisane przez Thompsona przejście od przedmiotu czasowego (jakim jest obowiązująca tymczasowo technika projektowania) przez śmieci (ramki popadające w zapomnienie od 1997 do 2011 roku, uznane wreszcie za „odpady”) aż do dzieła sztuki, czegoś utrwalonego dzięki *Once Upon*. Interesujące jest także to, że, jak opowiada Lialina, autorzy pracy musieli opierać się głównie na swoich wspomnieniach na temat tego, jak wyglądała Sieć sprzed 1997 roku. To zresztą data graniczna, rozpoczynająca „erę dot-comów”, czyli, upraszczając, przejście Internetu od stadium amatorskich stron do komercyjnych przedsięwzięć i profesjonalnie tworzonych produktów. To zaranie Sieci takiej jaką znamy obecnie.

---

28 Pracę można znaleźć pod adresem: <http://ix-upon.com/> (dostęp: 18.04.2013). Prezentacji projektu przez Oliję Lialinę miałam okazję posłuchać podczas konferencji *Unlike us #2* zorganizowanej przez Institute of Network Cultures, 9 marca 2012 roku Amsterdam.

Jest jeszcze jeden aspekt upamiętniania dawnego Internetu i mocno wybrzmiewa on w całej działalności Lialiny – otóż artystka ze szczególną pieczołowitością tropi ślady „cyfrowego folkloru” – elementów, takich jak animowane GIF-y, które zestrzały się najszybciej i przez zawodowych projektantów tak zwanych layoutów są dziś uważane za wcielenie kiczu i amatorszczyzny. Artystyczny gest wyciągnięcia ich na pierwszy plan nadaje im jednak uszlachetniające drugie życie. Praca Lialiny i Espenschieda uświadomiła mi także, że Internet ma całkiem niekrótką historię, której kolein wcale nie śledzimy, a nowe media nie są tak nowe, jak chcielibyśmy sądzić. Wiele z elementów cyfrowego świata, który znamy dzisiaj, powstało na gruzach innych, nieudanych pomysłów. Ten artystyczno-archeologiczny punkt widzenia może więc podważać narrację o nieustannym postępie w świecie mediów, gdyż nie kontynuuje on opowieści o rozwoju techniki jako „quasi-naturalnej ewolucji”<sup>29</sup>.

Wracając do problemów z archiwizowaniem obiektów cyfrowych, chciałybym rozwinąć jeszcze jeden wątek, który nasunął mi się na myśl po przeczytaniu u Gabryś pewnego zastanawiającego stwierdzenia: „dane są stracone nie dlatego, że nie są archiwizowane, lecz wprost przeciwnie – dlatego, że właśnie są archiwizowane, że zdigitalizowane wkraczają w pozornie wieczne elektroniczne magazyny”<sup>30</sup>. Oznacza to, że tylko przez aktualizowanie formatu, w którym dany obiekt został cyfrowo zapisany, możemy zagwarantować mu trwałość – wtedy będzie mógł być odczytywany przez coraz to nowsze urządzenia. Archiwizowanie to więc nie odkładanie i zaprzestanie użytkowania, ale czynności całkiem przeciwne, które nie pozwolą wypaść z obiegu i umożliwią kolejne translacje, jak można by było powiedzieć, używając La-tourowskiego określenia.

### Spam jako aktor-sieć

Innym przykładem cyfrowego obiektu, który musi znajdować się w obiegu, by móc działać, jest spam. Jak podaje Wikipedia, nazwa spam to skrót pochodzący od angielskiego określenia mielonki (*shoulder pork ham*) – w ten wymowny sposób została podkreślona poślędniość elektronicznych wiadomości, niechcianych i wysyłanych w dużych ilościach do jak najszerszego grona odbiorców, prymarnie w celach handlowych. Pierwsze porcje spamu były wysyłane już w 1994 roku.

Spam to właściwie wiadomości, na które nikt nie czeka, z definicji niepotrzebne, od początku mające charakter odpadów. To zwykle reklamy

29 S. Zielinski *Archeologia mediów...*, s. 15.

30 J. Gabryś *Digital rubbish*.

pożyczek-chwilówek albo specyfików wspomagających odchudzanie, jak twierdzi Parikka – to hiperboliczne wersje naszych kulturowych fantazji<sup>31</sup>. Ich siła tkwi w obfitości, która potrafi sparaliżować funkcjonowanie systemów informatycznych – spamowanie jest właściwie nielegalne, a specjalne grupy antyspamowe walczą z rozsiewaną treścią.

Mam wrażenie, że spam jest dobrym przykładem e-śmieci, pokazującym konieczność współdziałania ludzkich i nie-ludzkich agentów. Jest też pewnie „złą materią”, zgodnie z ujęciem Parikki, ale akurat ten sposób interpretacji nie jest tu dla mnie najistotniejszy. Sto miliardów spamowych maili to dzienna dawka śmieci krążących nieustannie w internetowym obiegu. Najwięcej z nich wysyłanych jest z Chin i Stanów Zjednoczonych. Taka objętość jest możliwa dzięki rozprzestrzenianiu się wiadomości, które działają jak wirusy internetowe – jeśli adresat otworzy wiadomość i kliknie w link, który ona zawiera, powoduje instalację złośliwego oprogramowania (*malicious software*) na swoim komputerze. Zainstalowany program odtąd sam będzie wysyłał spam z prędkością kilkuset wiadomości na minutę, czyniąc adresata nadawcą śmieciowych treści.

Nasze komputerowe skrzynki pocztowe wyposażone są w filtry przesiewające wiadomości, które mają do nas trafić. Jeśli filtry są skuteczne, rzadko kiedy mamy okazję czytać jakikolwiek kawałek spamu. Czasem jednak program przepuści taką wiadomość, innym razem pomyli się i umieści w folderze „spam” coś, co nie powinno się tam znaleźć. Blokadę dla spamu może więc stanowić odpowiedni algorytm (na przykład filtr Bayesa<sup>32</sup>), ale – jak twierdzą specjaliści – spam w znanej obecnie formie może przestać być skuteczny w przyszłości, gdyż nie będzie już potrzebny w ekonomii, w której rozpowszechnianiem informacji o produktach i usługach zajmą się internauci i internautki. Ludzie dobrowolnie reklamujący różne przedmioty, wklejający linki i piszący o nich komentarze, w pewnym sensie zastąpią spamujące boty.

### **Czy materialność to sprawczość?**

Medioznawcze zainteresowanie materialnością, które chciałam pokazać w tym tekście, jest od strony filozoficznej inspirowane pracami wywołującymi zdrowy ferment w zataczającej szersze kręgi debacie posthumanistycznej.

31 Zob. M. Piesing *The web's oldest dark art.: can spam be canned?*, „The Independent”, <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/the-webs-oldest-dark-art-can-spam-be-canned-8552291.html> (dostęp: 18.04.2013).

32 Tak zwany *Bayesian spam filtering* to metoda statystyczna pozwalająca oszacować prawdopodobieństwo, że dana wiadomość należy do spamu. Zob. [http://en.wikipedia.org/wiki/Bayesian\\_spam\\_filtering](http://en.wikipedia.org/wiki/Bayesian_spam_filtering) (dostęp: 18.04.2013).

Mam tu na myśli teksty Bruno Latoura, które potem wpłynęły także na twórczość innych autorów (na przykład Jane Bennett w swojej *Vibrant matter. A political ecology of things* odwołuje się do Latoura), ale także równie inspirujące teksty Donny Haraway, Rosi Braidotti, Karen Barad i innych. Sądzę, że „zwrot ku materialności”, jaki prześwituje spod analiz e-odpadów, nie proponuje ani bardziej potocznego rozumienia materii jako czegoś zmysłowo odbieranego, ani nie rezerwuje pojęcia materii dla sfery tego, co organiczne (Bennett mówiła o „żywej”, „wibrującej” materii w odniesieniu do metali), ani też wcale nie posiłkuje się wypracowanym przez współczesnych fizyków naukowym pojęciem, a raczej jego różnymi wariantami mówiącymi o materii jako o cząstkach posiadających energię.

Materialność w omawianych w tym rozdziale tekstach to raczej siatka relacji – spełnia się w tym miejscu diagnoza Ewy Domańskiej: „Relacja, a nie rzecz staje się podstawową jednostką analizy. W tej zatem propozycji założona jest zmiana perspektywy z badania podmiotów, które tworzą relacje na badanie relacji, które tworzą podmioty, ale nic więcej”<sup>33</sup>. Czy to „nic więcej” ma oznaczać, że to jeszcze za mało nowatorskie podejście? Być może, choć w zestawieniu z tradycyjnymi sposobami konceptualizacji mediów te „relacyjne” stanowiska (tu można zaliczyć także „mediację” Żylińskiej i Kember) i tak stanowią pewne wyzwanie i brzmiały nieraz dość strasznie. Proponują bowiem rewolucję w pojmowaniu przedmiotu zainteresowań medioznawstwa – w miejsce „stabilnych”, uprzednio określonych odbiorników czy instytucji wprowadzają konieczność śledzenia wiązań, dzięki czemu choćby cyberprzestrzeń odzyskuje swe „ciało”, materialny wymiar.

Właściwie można by uznać, że droga do przeformułowania naszego myślenia o materialności, jaką proponuje Latour, nie jest rzeczywiście nowa. Francuski filozof w artykule o znamienym tytule *Can we get our materialism back, please?* argumentuje, że materializm, jakiego potrzebujemy, to nie ten, który wyrósł na gruncie Kartezjańskiej idei rzeczy rozciągniętej (*res extensa*) i zamienił nasze myślenie o świecie w myślenie o siatce geometrycznej, współrzędnych i bytach-pojemnikach, które w tej geometrycznej przestrzeni rezydują. Według Latoura taka wizja materii to raczej projekcja *res cogitans*, a więc pewien historyczny sposób rozumowania. Nie jest to odkrywcze myślenie Latoura, ponieważ – skądinąd krytykowany przez niego – Martin Heidegger tego odrzucenia Kartezjusza w myśleniu o rzeczy i przestrzeni dokonał znacznie wcześniej.

Materializm o Kartezjańskim rodowodzie Latour nazywa idealistycznym – to materializm, który rzeczy sprowadza do roli przedmiotów i wyobraża sobie mimetyczne odwzorowanie świata w postaci technicznych rysunków albo obrazów martwej natury. To też materializm, który dostarcza tylko r z a d k i e g o

33 E. Domańska *Problem rzeczy...*, s. 46.



opisu przedmiotu. Latour twierdzi, że w materializmie materialistycznym – czyli tym, za którego powrotem optuje – należy pokusić się o opis gęsty<sup>34</sup>. Zdaje się, że opis w stylu ANT, który uwydatnia wszelkie istniejące w sieci połączenia, dając tym samym głos aktorom i nie narzucając z góry hierarchii ani nie ograniczając liczby możliwych bytów, uważa on właśnie za ów opis gęsty. Skoro „prawdziwy” materializm jest tak naprawdę teorią aktora-sieci, to czy znaczy to, że materialność ma właściwości Latourowskiej sieci? Czy materialność nie przypomina tutaj zdolności do performowania, czyli sprawczości?

Wprost o *material agency* pisze Jane Bennett, której celem jest zakwestionowanie idei surowej, pasywnej materii. Woli rozumieć materię jako witalność, która działa zarówno w ludziach, jak i poza nimi, tworząc asamblaże o emergentnych właściwościach – ich całość nie redukuje się do sumy składników<sup>35</sup>. Siła i życiodajność materii, wyrażana w określeniach *vibrant* czy *vital*, nie są jednak rozumiane tylko jako (organiczny) żywiol, Bergsonowski „pęd życia”, który jest czymś odrębnym od już upostaciowionych materialnych form.

Jeśli nurt „powrotu do materialności” jest powrotem do Rzeczywistości, to wbrew krytykom Domańskiej, nie jest on ucieczką od kultury<sup>36</sup>. Ta „Rzeczywistość” (którą zresztą niepotrzebnie pisze się wielką literą) to raczej splątane więzi naturalno-kulturowe przenoszące efekty działań. Do opisu tych sieci rozmontowano czarną skrzynkę materii, która najwidoczniej dotąd – niczym czarne kulisy w teatrze – chowała się jako tło, była zastaną bazą, wyjściowymi warunkami. Takie uderzenie w trwałą materię jawi się jako krok dekonstrukcjonistyczny. A może jest to tylko ta wersja konstrukcjonizmu, której Latour radzi nie mylić z wymysleniem czy – jeszcze mocniej – zmyśleniem.

Trzeba tu zauważyć, że materialność pojmowana relacjonistycznie, rozchodząca się w sieci aktorów niczym impuls, rozciągnięta na wszystkie wiązania, traci coś swoistego, a już na pewno coś uchwytne, co można by dzięki ekstrakcji z tego splątania wyciągnąć. Może na tym polega Latourowskie usieciowienie, a także ambicje posthumanistyki, która przez pogłębianie pewnych torów refleksji wiąże człowieka na tyle mocno z tym, co nie-ludzkie, by nie sposób było narysować wyraźnej granicy. Tym samym można chyba powiedzieć, że para binariów materialność/niematerialność podzieliła los innych atakowanych przez myśl nieantropocentryczną „Wielkich Podziałów”.

34 B. Latour *Can we get our materialism back, please?*, „*Isis*” 2007 vol. 98, no. 1, s. 138-142.

35 Zob. J. Bennett *Vibrant matter. A political ecology of things*, Duke University Press, Durham 2010.

36 Zob. J. Kowalewski, W. Piasek *W poszukiwaniu utraconej Rzeczywistości. Uwagi na marginesie projektu „zwrotu ku rzeczom” w historiografii i archeologii oraz polemikę z tym tekstem*: E. Domańska, B. Olsen *Wszyscy jesteśmy konstruktywistami*, w: *Rzeczy i ludzie. Humanistyka wobec materialności*, red. J. Kowalewski, W. Piasek, M. Śliwa, IF UWM, Olsztyn 2008.

## Abstract

---

**Aleksandra Kil**

UNIVERSITY OF WROCŁAW

*Cybertrash theory. On tensions between materiality and immateriality in the new media scholarship*

The article concentrates on cybertrash (aka e-trash or e-waste) as an object of interest for media studies inspired by actor-network theory and new materialism. Looking at the analysis of e-trash the author observes in media studies some symptoms of the "turn to things," and then she is trying to identify the redefinitions of materiality as such. Her relational thinking, inspired by theories of Jussi Parikka and Jennifer Gabrys, is close to Bruno Latour's idea of agency. Other problems originating in the study of cybertrash are addressed here on the basis of spam and a netart work entitled *Once Upon* by Olia Lialina and Dragana Espenschieda.