

Daniel Mider

## Aneks 1. Klasyfikacja kanałów internetowej komunikacji

ANEKSY

W projekcie badawczym „Formy i treść ekspresji kultury politycznej Polaków w Internecie w kampaniach wyborczych 2010 i 2011 roku” realizowanym pod kierownictwem prof. dr hab. Jana Garlickiego przyjęto taksonomię kanałów internetowej komunikacji, której główne kryterium podziału stanowi Sieć 1.0 (*Web 1.0*) i Sieć 2.0 (*Web 2.0*). Nazwy te wiążą się z przeprowadzoną w październiku 2004 roku konferencją zorganizowaną przez kompanię medialną O'Reilly Media (dawniej: O'Reilly & Associates) oraz MediaLive International. Terminy zaproponował Tim O'Reilly, a w toku burzy mózgów uczestnicy konferencji nadali im określone treści<sup>1</sup>. Za cezurę powstania Sieci 1.0 powszechnie przyjmuje się opublikowanie w 1993 roku pierwszej specyfikacji języka HTML (*Hyper Text Markup Language*) umożliwiającego stworzenie World Wide Web (WWW, ang. ogólnoświatowa sieć), której cechą definicyjną stanowi działanie oparte na stronach internetowych połączonych odnośnikami (*hyperlinks*). Z kolei Sieć 2.0 powstała w następstwie ekonomicznego kryzysu Sieci 1.0 wywołanego paniką giełdową i w efekcie załamaniem rynku w 2001 roku. W publicystyce wydarzenia to określane jest mianem pęknięcia bańki internetowej (*burst of dot-com bubble*). W najogólniejszym rozumieniu Sieć 2.0 stanowi jakościowe rozwinięcie cech Sieci 1.0 na płaszczyźnie technicznej oraz społecznej zapoczątkowane na przełomie

<sup>1</sup> T. O'Reilly, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, w: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, O'Reilly, 2005, dostęp: kwiecień 2011, s. 1–2.

2003 i 2004 roku<sup>2</sup>. Sieć 1.0 i Sieć 2.0 obecnie współistnieją obok siebie w Internecie.

Wdrażane na przełomie 2003 i 2004 roku rozwiązania techniczne nadały kanałom internetowej komunikacji Sieci 2.0 odmienne w stosunku do Sieci 1.0 charakterystyki. Kanały składające się na Sieć 2.0 cechuje znacznie silniejszy potencjał więziotwórczy; stosowane technologie umożliwiają **tworzenie i działanie inkluzywnych oraz ekskluzywnych sieci społecznych** połączonych wspólnymi poglądami, zainteresowaniami prywatnymi lub zawodowymi, a także problemami, bądź asocjacją na zasadzie tożsamości społecznej lub etnicznej. W socjolekcie znawców Internetu mówi się o sieciach społecznych (*social networks*). Przykładem kanałów komunikacji Sieci 2.0 są liczne, popularne serwisy społecznościowe – między innymi Facebook, Nasza Klasa, Goldenline oraz Grono. W Sieci 1.0 możliwość tworzenia sieci społecznych ma charakter ograniczony pod względem technicznym, na przykład grupy dyskusyjne Usenetu, listy dystrybucyjne lub newslettery dostarczają istotnie uboższych możliwości konstruowania sieciowej tożsamości oraz zróżnicowanego komunikowania się.

Sieć 1.0 odróżnia od Sieci 2.0 **odmienny sposób klasyfikowania treści zamieszczanych w Internecie**. W Sieci 1.0 treści porządkowane są hierarchicznie i odgórnie przez niewielką liczbę ośrodków. Klasyfikacja odbywa się na podstawie jednolitych, predefiniowanych kluczy kodowych. Z kolei struktura zasobów informacyjnych w ramach Sieci 2.0 ma charakter rozproszony, oddolny i amorficzny. Ponadto użytkownicy posługują się dowolnymi słownikami w celu kategoryzowania treści. Ten sposób klasyfikacji nazwany jest najczęściej folksonomią<sup>3</sup>, rzadziej etnoklasyfikacją (*ethnoclassification*) lub społeczną klasyfikacją (*social classification, social benchmarking*).

<sup>2</sup> G. Cormode, B. Krishnamurthy, *Key Differences between Web 1.0 and Web 2.0*, Nowy Jork 2008. w: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.145.3391&rep=rep1&type=pdf>, dostęp: kwiecień 2011, s. 6.

<sup>3</sup> Folksonomia (*folksonomy*) jest to neologizm stanowiący zlepek dwóch słów: angielskiego *folk* oraz greckiego *taxonomy*. Tłumaczyć można go na język polski jako ludowa (w rozumieniu: zbiorowa) klasyfikacja informacji. Polega na oznaczaniu przez użytkownika, czyli tzw. tagowaniu, w specjalnych katalogach, obejrzanych stron. Oznaczenia takie zawierają słowa kluczowe odpowiadające treści opisywanej strony. Istotne jest także to, że im więcej użytkowników oznaczy jakąś stronę tym samym słowem, tym lepiej dana strona jest w katalogu widoczna, a więc jest to nie tylko klasyfikacja, lecz również ranking popularności. T. Hammond, T. Hannay, B. Lund, J. Scott, *Social Bookmarking Tools (I). A General Review*, „D-Lib Magazine”, 2005, 11 (4), w: <http://www.dlib.org/dlib/april05/hammond/04hammond.html>, dostęp: kwiecień 2011.

Istotną cechą odróżniającą Sieć 2.0 od Sieci 1.0 jest masowe, **oddolne tworzenie i udostępnianie treści przez użytkowników**. W Sieci 1.0 tworzone i prezentowane treści mają na ogół charakter komunikatów „jeden do wielu” i „jeden do jednego”, natomiast Sieć 2.0 posiada zaawansowane technicznie możliwości wdrażania komunikacji „wielu do wielu”, zachowując również tryb przekazu Sieci 1.0. Wdrożone w ramach Sieci 2.0 technologie (określane nietłumaczonym na język polski mianem *mashup*) umożliwiają łatwe kreowanie różnorodnych treści i form oraz dzielenie się nimi; z kolei Sieć 1.0 stwarza bariery w tym zakresie spowodowane wymogiem opanowania określonych umiejętności informatycznych. Zawartość Sieci 2.0 tworzona jest głównie przez użytkowników, a nie przez nieliczne ośrodki. Technologia charakterystyczną w tym kontekście dla Sieci 1.0 są strony WWW oraz przeniesione do sieci tradycyjne serwisy informacyjne, zaś dla Sieci 2.0 – blogi, a także serwisy dziennikarstwa obywatelskiego (na przykład serwis ohmynews.com lub rodzime wiadomości24.pl. Podstawowa zasada dziennikarstwa uczestniczącego wyrażana jest formułą: „Każdy jest reporterem, każdy jest świadkiem”. W literaturze przedmiotu używane są także na określenie zjawiska dziennikarstwa obywatelskiego zwroty jak *We-media* (My-media) oraz *Grassroots Reporting* (oddolne dziennikarstwo)).

Kolejną cechą różnicującą Sieć 1.0 i Sieć 2.0 jest **indywidualizacja otrzymywanych treści oraz integracja wykorzystywanych kanałów komunikacji**. W ramach Sieci 1.0 użytkownik posługuje się każdym kanałem komunikacji odrębnie: czatem, pocztą elektroniczną, stroną internetową. W Sieci 2.0 istnieje tendencja do integracji rozmaitych kanałów internetowego przekazu w jednym miejscu sieci dla wygody użytkownika (na przykład Google Buzz). Ponadto użytkownik ma możliwość decydowania jakie treści, o jakiej tematyce i z jakich źródeł mają do niego stale docierać, a jakie mają być pomijane (egzemplifikacją mogą być czytniki kanałów oparte na technologii Atom lub RSS – *Really Simple Syndication*<sup>4</sup>).

Wymienione i opisane powyżej charakterystyki tworzą kluczową cechę Sieci 2.0 – jest nią **kultura partycypacji i dynamicznej interakcji**, w której brak jednolitego ośrodka informacyjnego, a każdy może być potencjalnie nadawcą i odbiorcą komunikatu na równorzędnych zasadach. Sieć 1.0 może być utożsamiana przede wszystkim ze zbiornikiem informacji, zaś w Sieci 2.0 nastąpiło jakościowe przekształcenie w medium komunikacji i tworzenia wspólnot. W tabeli 1 dokonano autorskiej klasyfikacji kanałów

<sup>4</sup> L.B. Mills, *The Next Wave Now. Web 2.0*, „The School Administrator”, 2007, 64 (8), s. 4.

internetowej komunikacji w podziale na Sieć 1.0 i Sieć 2.0 w oparciu o wyżej opisane cechy.

**Tabela 1. Klasyfikacja kanałów komunikacji w Internecie**

| Sieć 1.0 ( <i>Web 1.0</i> )                                                                                             | Sieć 2.0 ( <i>Web 2.0</i> )                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Strony WWW (tradycyjne)</b>                                                                                          | <b>Serwisy społecznościowe</b><br>(ogólne, zawodowe, tematyczne, encyklopedyczne (oparte o mechanizm wiki))<br><br><b>Blogi</b><br>(tekstowe, wideoblogi, fotoblogi, audioblogi, linklogi) |
| <b>Grupy dyskusyjne (USENET)</b><br>(narodowe, tematyczne)                                                              |                                                                                                                                                                                            |
| <b>Listy dystrybucyjne i newslettery</b>                                                                                |                                                                                                                                                                                            |
| <b>Fora dyskusyjne</b><br>(fora w serwisach informacyjnych, fora dyskusyjne niezależne)                                 |                                                                                                                                                                                            |
| <b>Serwisy informacyjne</b><br>(wydawnictwa papierowe w wersji internetowej, wydawnictwa internetowe, telewizja, radio) | <b>Dziennikarstwo obywatelskie/oddolne i media niezależne</b><br>(dziennikarstwo obywatelskie/oddolne, newfeeds)                                                                           |
| <b>Czaty / IRC</b>                                                                                                      | <b>Mikroblogi</b>                                                                                                                                                                          |
| <b>Komunikatory internetowe</b>                                                                                         |                                                                                                                                                                                            |

*Źródło:* Opracowanie własne.

Prognozy dotyczące Internetu przewidują kolejne jakościowe stadia jego rozwoju w wymiarze technicznym i społecznym. Tworzą się obecnie zręby Sieci 3.0 opartej na sztucznej inteligencji zdolnej do wyszukiwania i kategoryzacji informacji nie tylko na podstawie słownikowego ich znaczenia, lecz również kontekstów kulturowych. Czynione są pierwsze próby wdrożenia tej technologii w postaci sieci semantycznych (*Semantic Web*) lub gier takich jak Second Life, czy Entropia Universe. Z kolei w Sieci 4.0 przewiduje się integrację obiektów wirtualnych z obiektami świata fizycznego w czasie rzeczywistym, co umożliwi permanentną interakcję pomiędzy ludźmi, programami i maszynami. Kolejny etap rozwoju

sieci – Sieć 5.0 – ma charakteryzować się przede wszystkim wyposażeniem sieciowych aplikacji w inteligencję emocjonalną; rozpoznawałyby one komunikaty nie tylko w kontekście semantycznym i kulturowym, lecz również afektywnym<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Na temat Sieci 3.0 patrz na przykład: M. Ivanova, T. Ivanova, *Web 2.0 and Web 3.0 Environments: Possibilities For Authoring And Knowledge Representation*, „Revista de Informatică Socială”, 2009, 7 (12), s. 7–21; potencjalne zastosowania Sieci 4.0 opisuje: C.A. Valhouli, *Clicks & Mortar: Web 4.0, The Internet of Things*, The Hammersmith Group, 2009, w: <http://www.thehammersmithgroup.com/images/reports/web4.pdf>, dostęp: kwiecień 2011; z kolei krótka informacja o Sieci 5.0 znajduje się w: P. Bhagat, *Web 5.0: Face Time*, w: <http://technbiz.blogspot.com/2007/04/web-50-face-time.html>, 2007, dostęp: kwiecień 2011.