Konrad Dominas

# INTERNET JAKO NOWA PRZESTRZEŃ RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ

# INTERNET JAKO NOWA PRZESTRZEŃ RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ

Konrad Dominas

# INTERNET JAKO NOWA PRZESTRZEŃ RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ

Pracownia Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych
Poznań 2017

Recenzenci: Ewa Skwara, Bogdan Trocha
Adiustacja, korekta: Hanna Kossak-Nowocień
Indeks: Konrad Dominas
Skład, łamanie, projekt okładki: Michał Wolski
Grafika na okładce: Jacek Rosiak
W grafice wykorzystano: *Persefona i Hades*, Kodros, ok. 430 r. p.n.e., BM Vase E82, British Museum; *Achilles opatrujący Patroklosa*, Sosias, ok. 500 r. p.n.e., Altes Museum; amfora panatenajska, Malarz Berliński, ok. 480 r. p.n.e., Muzeum Narodowe w Warszawie.
W składzie wykorzystano krój pisma Gentium Plus 10/14,6 (przypisy 8/12,6) autorstwa Victora Gaultneya
Tytuł został złożony krojem Cambria 19/22 autorstwa Jellego Bosmy.
Druk: Zakład Graficzny UAM, ul. Wieniawskiego 1, Poznań

© Copyright by Pracownia Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych, 2017

ISBN: 978-83-7980-024-7

Pracownia Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych
Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ul. Fredry 10

*Szymkowi, Madzi i Rodzicom*

# Spis treści

WSTĘP 9

I. OD ANTYKU DO INTERNETU, OD INTERNETU DO ANTYKU – PRÓBA SCALENIA 17

1. Dwa wymiary rozumienia literatury antycznej w Internecie 17

2. Dwie perspektywy badań grecko-rzymskich tekstów w Sieci 26

2.1. Perspektywa *eClassics* 27

2.2. Perspektywa medioznawcza 30

II. DOTYCHCZASOWE PRACE Z ZAKRESU RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ – PRÓBA ANALIZY ZJAWISKA 35

1. Analiza prac i przedsięwzięć z zakresu recepcji literatury antycznej w popkulturze oraz filmie 35

1.1. Serie wydawnicze i periodyki naukowe 35

1.2. Konferencje i grupy badawcze 43

2. Analiza prac i przedsięwzięć z zakresu *eClassics* 45

III. INTERNET JAKO NOWA PRZESTRZEŃ RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ 51

1. Techniczna definicja Internetu i jej konteksty 53

2. Internet w świetle statystyk 57

3. Internet a nowe media 61

4. Internet a Web 2.0 64

5. „Antyczna przestrzeń cyfrowa" 67

IV. MECHANIZMY RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ W INTERNECIE 71

1. Trzy przestrzenie recepcji literatury antycznej 71

2. Mechanizmy recepcji literatury antycznej w kontekście determinizmu technologicznego 77

3. Pozostałe teorie i koncepcje związane z mechanizmami recepcji literatury antycznej w cyberprzestrzeni 82

4. „Antyczna przestrzeń cyfrowa" – między dotychczasową recepcją a literaturą i kulturą popularną 86

5. Cztery wymiary recepcji literatury antycznej w Internecie 91

V. UOBECNIANIE SIĘ LITERATURY ANTYCZNEJ W INTERNECIE 95

1. Digitalizacja literatury antycznej 98

2. Procesy uobecniania się grecko-rzymskich tekstów w Sieci 102

2.1. Publikowanie literatury antycznej 102

2.2. Udostępnianie tekstów w środowisku cyfrowym 108

2.3. Tworzenie treści antycznych 110

3. Klasyfikacja materiałów antycznych uobecnionych w Sieci 111

VI. LITERATURA ANTYCZNA W POPKULTURZE – MIĘDZY UOBECNIANIEM SIĘ TREŚCI ANTYCZNYCH A WŁAŚCIWĄ RECEPCJĄ ANTYKU W INTERNECIE 117

VII. WŁAŚCIWA RECEPCJA LITERATURY ANTYCZNEJ ORAZ UNIWERSUM KULTUROWO-MEDIALNE 131

1. Nowy sposób rejestrowania i analizowania antyku w kulturze współczesnej 133

2. Od nowego sposobu analizowania i rejestrowania antyku do właściwej recepcji – destrukcja, dekonstrukcja i degradacja literatury antycznej 137

3. Właściwa recepcja literatury antycznej w Internecie 146

3.1. Wikipedia i YouTube – wzorcowe przykłady recepcji literatury antycznej 153

4. Uniwersum kulturowo-medialne 161

ZAKOŃCZENIE 165

BIBLIOGRAFIA 167

Literatura przedmiotu 167

Literatura podmiotu 181

Wydania i przekłady tekstów antycznych 183

Źródła internetowe 184

Strony poświęcone literaturze antycznej i jej recepcji 184

Pozostałe źródła internetowe 192

SUMMARY 195

SPIS ILUSTRACJI 197

INDEKS 199

# Wstęp

Wraz z upowszechnieniem się komputerów oraz pierwszych sieci komputerowych w latach 60. i 70. XX wieku kultura antyczna stała się istotną częścią nowej przestrzeni, którą współcześnie określa się mianem mediów cyfrowych lub nowych mediów. Dowodzi tego podjęty przez włoskiego jezuitę o. Roberto Busę w roku 1949 projekt *Index Thomisticus*[1] zrealizowany we współpracy z firmą IBM w roku 1974, a także powstanie Thesaurus Linguae Graecae w 1972 roku i Perseus Digital Library w roku 1987[2]. Wprowadzenie na początku lat 90. WWW, największej obecnie usługi Internetu, zapoczątkowało proces publikowania i udostępniania literatury antycznej w cyberprzestrzeni. Tym samym rozpoczął się etap jej złożonej recepcji.

Celem niniejszej książki jest uporządkowanie różnorodnych zagadnień odnoszących się do obecności literatury antycznej w Internecie oraz zaproponowanie metody badań tego zjawiska opartej na koncepcji tzw. miękkiego determinizmu. Zastosowanie tej metody wymaga uznania Sieci jako przestrzeni recepcji a nie jedynie ekwiwalentu tradycyjnej biblioteki, gromadzącej rozmaite przykłady tekstów starożytnych Greków i Rzymian. Założenie to jest jednym z najważniejszych punktów tej książki i stanowi podstawę przyjętej metody badawczej.

Koncepcja miękkiego determinizmu zakłada, że obok czynników technicznych mających bezpośredni wpływ na recepcję nie mniej istotną rolę

**[1]** http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age, dostęp: 28 XI 2016.

**[2]** S. Hockey, *The History of Humanities Computing*, [w:] *A Companion to Digital Humanities*, eds S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004; http://www.digitalhumanities.org/companion/, dostęp: 28 XI 2016; G. Crane, *Classics and the Computer: An End of the History*, [w:] *A Companion to Digital Humanities*, eds S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004.

odgrywają również czynniki społeczne oraz kulturowe, usytuowane poza przestrzenią cyfrową. Henry Jenkins, definiując pojęcie konwergencji rozumianej jako proces łączący różne media w jednym urządzeniu, wprowadza tzw. zmianę kulturową, która może być przykładem miękkiego determinizmu**[3]**. Równie ważne w tej koncepcji jest zwrócenie uwagi na samych uczestników procesu recepcji. Należy bowiem pamiętać, że nawet za najbardziej skomplikowanymi mechanizmami cyfrowymi stoi człowiek, jego wiedza i umiejętności interpretowania informacji. Dostrzegł to Walter J. Ong, który w tekście *Informacja a/lub komunikacja – interakcje* pisze:

> system informacyjny zaprojektowany przez ludzi nie może po prostu wynikać z innej informacji, lecz wymaga także wcześniejszej komunikacji, motywacji powiązanej z dyskursem między świadomymi istotami ludzkimi. Komputery mają swe ostateczne źródło w człowieku, a nie w innym komputerze czy w konkatenacji innych komputerów *ad infinitum* **[4]**.

Jak zatem przedstawić najważniejsze założenia recepcji antyku w Sieci? Na początek najprościej posłużyć się metaforą.

Wyobraźmy sobie skrzynię, w której ktoś zamknął pewien przedmiot. Wiedzeni ciekawością, niczym mityczna Pandora, próbujemy ową skrzynię otworzyć. Okazuje się jednak, że kluczem jest poznanie mechanizmu, który zabezpiecza schowaną w niej rzecz. W chwili kiedy udaje się nam wykonać zadanie i dostać do wnętrza, znajdujemy kolejną skrzynię z następnym chroniącym ją mechanizmem. Ciekawość wzrasta, a sytuacja powtarza się raz za razem. Kiedy wszystkie mechanizmy zostają już rozszyfrowane i wszystkie skrzynie otwarte, odnajdujemy upragniony przedmiot: kartkę papieru, a na niej napis – złóż wszystkie skrzynie i rozpocznij od nowa.

Być może zastosowaną w tym miejscu przenośnię powinno uznać się za niestosowną w monografii naukowej, jednak to ta właśnie metafora precyzyjnie oddaje skomplikowane relacje między różnymi przestrzeniami badań recepcji antyku w środowisku cyfrowym. Ową skrzynią jest Internet, w którym zamknięto, a właściwie należałoby powiedzieć, nieustannie zamyka się, literaturę antyczną. Otwieranie kolejnych skrzyń jest procesem recepcji wiodącym w stronę poznania kolejnych jej mechanizmów. Powtarzalność tego procesu ilustruje dynamikę cyberprzestrzeni, która w wyniku technologii i działań użytkowników Sieci nieustannie się aktualizuje i dezaktualizuje.

**[3]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 9.

**[4]** W.J. Ong, *Informacja a/lub komunikacja – interakcje*, [w:] idem, *Osoba – świadomość – komunikacja. Antologia*, wybór, wstęp, przekład i oprac. J. Japola, Warszawa 2009, s. 277.

Recepcja literatury antycznej jest zatem dynamicznym, wielowymiarowym procesem przemiany uobecnionego w przestrzeni cyfrowej grecko-rzymskiego tekstu. Ze względu na interdyscyplinarność zjawiska, a także jego skalę i zasięg, główny punkt ciężkości położono w tej pracy na opisanie poszczególnych procesów recepcji i odpowiedzialnych za nie mechanizmów. Internet przedstawiono jako nową przestrzeń recepcji w czterech wymiarach:

- jako przestrzeń uobecniania się treści antycznych;
- jako przestrzeń właściwej recepcji literatury antycznej;
- jako przestrzeń uniwersum kulturowo-medialnego;
- jako przestrzeń rozrywki i zabawy, w której starożytność staje się zarówno elementem przetwarzanym, jak i przetwarzającym.

Warto w tym miejscu zaznaczyć, że ostatni z wymiarów nie jest przedmiotem badań w niniejszej monografii. Przestrzeń rozrywki i zabawy, obejmująca m.in. świat gier sieciowych, jest na tyle rozbudowana i niejednorodna w swym interdyscyplinarnym wymiarze, że wymaga ona osobnych studiów, połączonych z pracą różnych środowisk naukowych. Niemniej należy zdać sobie sprawę, że w literaturze przedmiotu pojawia się coraz więcej artykułów uwzględniających tę właśnie tematykę**[5]**.

Cechą charakterystyczną recepcji literatury antycznej w Sieci jest usytuowanie jej między trzema obszarami badań: dotychczasową recepcją literatury antycznej głównie w literaturze wysokiego obiegu; literaturą i kulturą popularną; przestrzenią Internetu. Z tego powodu tak wiele uwagi poświęcono w niniejszej książce stosowanym dotąd metodom recepcji, m.in. przez Lornę Hardwick, Charlesa Martindale'a, Gideona Nisbeta, a w Polsce przez Stanisława Stabryłę. Ostatnia wyżej wymieniona przestrzeń staje się coraz częściej obiektem badań w polskiej literaturze przedmiotu. Świadczą o tym różne przedsięwzięcia prowadzone zarówno przez filologów klasycznych, m.in. Ewę Skwarę, Radosława Piętkę, Aleksandrę Klęczar, Aleksandra W. Mikołajczaka, Katarzynę Marciniak, jak i badaczy literatury popularnej, m.in. Annę Gemrę, Bogdana Trochę, Adama Mazurkiewicza, Jakuba Z. Lichańskiego.

**[5]** Zob. m.in. S. Chmielewska, *C://Hercules in Computer Games/A Heroic Evolution*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 177–191; M. Kominiarczuk, *Starożytność na planszy, czyli studium popularności motywów antycznych we współczesnych hobbystycznych grach planszowych*, [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury antycznej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 117–130.

Należy jednak zaznaczyć, że choć recepcja antyku w literaturze i kulturze popularnej jest zjawiskiem niezwykle interesującym, to zagadnienie to wymaga osobnych badań i analiz. Uznanie literatury i kultury popularnej za główny obszar recepcji oznaczałoby, że specyfika Internetu jest konsekwencją przemian zachodzących w popkulturze. Teza ta nie jest pozbawiona argumentów, jednak w kontekście recepcji stanowi bardzo duże uproszczenie, prowadzące proces inkorporacji literatury antycznej w stronę jednokierunkowej interpretacji. Z drugiej strony popkultura jest niejednokrotnie kluczem do właściwego zrozumienia samej istoty transformacji antyku. Wpisuje ona starożytność w szeroki kontekst interdyscyplinarny, nieograniczający się tylko i wyłącznie do badania zgodności między literackim pierwowzorem a inkorporowanym w nową przestrzeń motywem lub wątkiem literackim. Z tego powodu recepcję literatury antycznej w popkulturze potraktowano jako zjawisko zastane, precyzyjnie opisane m.in. przez Annę Gemrę, Bogdana Trochę, Adama Mazurkiewicza, Jakuba Z. Lichańskiego **[6]**.

W kontekście powyższej problematyki warto kilka słów poświęcić na definicję literatury i kultury popularnej. Tę pierwszą wprowadzono za *Słownikiem literatury popularnej* pod redakcją Tadeusza Żabskiego jako „dziedzinę twórczości literackiej, obejmującą utwory przeznaczone dla szerokiego kręgu czytelników, nastawione na realizację ich potrzeb osobowościowych, na dostarczenie im rozrywki i silnych przeżyć emocjonalnych" **[7]**. Drugą definicję podano za Johnem Fiske: „Kultura popularna – pisze autor – to nie tyle kultura przedmiotów artystycznych i obrazów, ile zespół czynności kulturowych, dzięki którym sztuka przenika do obyczaju i warunków codziennego życia" **[8]**.

**[6]** A. Gemra, *Nec Hercules Contra Plures: What Popular Culture Does with Antiquity* (*Outline of the Problem*), [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 91–116; B. Trocha, *Between the Clichés and Speculative Re-Narration: Features of Ancient Themes in Popular Literature*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 21–36; A. Mazurkiewicz, *Recepcja antyku w kulturze popularnej. Wstępne propozycje rozpoznania zjawiska* (*na wybranych przykładach*), [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury popularnej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 8–23; J.Z. Lichański, *Wątki antyczne w powieści kryminalnej: próba opisania zjawiska*, [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury popularnej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 24–38.

**[7]** T. Żabski, *Literatura popularna*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. idem, Wrocław 2006, s. 310. Zob. również J.Z. Lichański, W. Kajtoch, B. Trocha, *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*, Wrocław 2015.

**[8]** J. Fiske, *Postmodernizm i telewizja*, przeł. J. Mach, [w:] *Pejzaże audiowizualne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 175. Zob. również idem, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.

W rozdziale pierwszym przedstawiono dwie koncepcje rozumienia literatury antycznej w Internecie: 1) jako teksty opublikowane i udostępnione w środowisku cyfrowym; 2) jako niezliczoną liczbę przykładów recepcji w postaci setek stron i serwisów internetowych. Następnie zagadnienia te wpisano w tematykę *eClassics*, łączącą filologię klasyczną z technologiami internetowymi i informacyjnymi oraz tematyką medioznawczą. *EClassics* i medioznawstwo wyznaczają w ten sposób dwie możliwości badań literatury antycznej w cyberprzestrzeni.

Celem rozdziału drugiego jest odpowiedź na pytanie, jak w dotychczasowych pracach i przedsięwzięciach związanych z recepcją antyku w szeroko rozumianej kulturze współczesnej przedstawiano problematykę Internetu i czy w ogóle tematyka ta była przedmiotem analiz naukowych. Badaczom recepcji ukazują się trzy możliwe odpowiedzi na te pytania. Po pierwsze Internet może być postrzegany jako instrumentarium informatyczne pozwalające np. na coraz dokładniejsze publikowanie i udostępnianie tekstów antycznych. Po drugie można go wpisać w zagadnienia związane z edukacją i wreszcie po trzecie jako uzupełnienie tradycyjnych metod recepcji – przestrzeń niekończących się przykładów i odniesień, w której medium jest zaledwie platformą cyfrową.

Uznanie Internetu za nową przestrzeń badań wymaga precyzyjnej definicji tego medium, a następnie zestawienia jej z powszechnie używanymi terminami „nowych mediów" i „Web 2.0". Problemom tym poświęcono rozdział trzeci. Poprzedza je niezwykle ważne rozróżnienie między przetwarzaniem danych a odczytywaniem i interpretowaniem informacji przez człowieka. Ten najbardziej techniczny rozdział kończy się wprowadzeniem pojęcia „antycznej przestrzeni cyfrowej", którą tworzą informacje oraz korzystający z nich internauci. Cechą charakterystyczną tej przestrzeni jest brak granic, dynamiczność, ulotność, zmienność.

Rozdział czwarty rozpoczyna dokładna analiza trzech wspomnianych już przestrzeni recepcji literatury antycznej w Internecie. W tej części pracy skupiono się przede wszystkim na opisaniu mechanizmów transformacji antyku w perspektywie determinizmu technologicznego i w następstwie tego wprowadzeniu czterech wyróżnionych już wymiarów recepcji grecko-rzymskich tekstów.

Rozdział piąty opisuje pierwszy wymiar recepcji – uobecnianie się treści antycznych w Sieci. Wyodrębniono w nim trzy procesy tego wymiaru – publikowanie, udostępnianie i tworzenie informacji – które

układają się w dwa schematy: historyczny oraz współczesny. Jedynie pierwszy schemat pozwala prześledzić powyższe procesy w ujęciu chronologicznym. Rozdział piąty otwiera omówienie mechanizmu digitalizacji, bez którego podjęcie jakiejkolwiek dyskusji na temat recepcji literatury antycznej w cyberprzestrzeni byłoby bezzasadne. Następnie przedstawiono proces udostępniania i tworzenia grecko-rzymskich tekstów oraz dokonano ich klasyfikacji, wyodrębniając trzy grupy serwisów: wydawniczy, akademicki i społecznościowy.

Rozdział szósty jest pewnego rodzaju wprowadzeniem do drugiego wymiaru recepcji literatury antycznej w Internecie. Dzięki zestawieniu tematyki i problematyki detektywistycznych powieści kryminalnych rozgrywających się w czasach starożytnych ze specyfiką Internetu w chwili powstania WWW na początku lat 90. rozdział ten dotyczy zarówno twórców literatury popularnej, jak i jej odbiorców. Autorzy mogą korzystać z Sieci, wyszukując w niej informacji na temat epoki starożytnej, np. konkretnych źródeł literackich, oraz sprawdzać zainteresowania czytelników, śledząc ich wypowiedzi na forach internetowych lub w serwisach społecznościowych. Odbiorcy mogą natomiast postrzegać Internet jako narzędzie umożliwiające im w każdej chwili sprawdzenie bądź zweryfikowanie użytych przez autora motywów czy passusów z literatury antycznej. Między autorami a odbiorcami powstaje zatem sprzężenie zwrotne, które wytwarzane jest przez Sieć i jej specyfikę, czyli przez procesy recepcji i jej mechanizmy.

Rozdział siódmy opisuje dwa kolejne wymiary transformacji grecko-rzymskich tekstów: właściwą recepcję oraz uniwersum kulturowo-medialne. Pierwsze dwa podrozdziały poświęcono nowym sposobom rejestrowania oraz analizowania literatury antycznej w szeroko rozumianej kulturze współczesnej oraz trzem wykorzystywanym dotąd metodom badań recepcji: destrukcji, dekonstrukcji i degradacji. Właściwą recepcję literatury antycznej w Sieci otwierają trzy schematy zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną. Opis drugiego wymiaru zamyka analiza jego wzorcowych przykładów: Wikipedii i YouTube. Kolejny podrozdział – uniwersum kulturowo-medialne – jest w rzeczywistości rozwinięciem koncepcji supersystemu rozrywkowego Marshy Kinder **[9]** oraz opowiadania transmedialnego Henry'ego Jenkinsa **[10]**. Koncepcje te

**[9]** M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991, s. 2.

**[10]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, op. cit., s. 93–129.

zamykają ostatni, omówiony w tej książce wymiar recepcji literatury antycznej w Internecie.

Kilka słów komentarza należy poświęcić zastosowanej w niniejszej pracy terminologii. Takie pojęcia, jak Internet, Sieć, a nawet WWW potraktowano z powodów stylistycznych synonimicznie, tym samym zdając sobie sprawę z faktu, że WWW jest jedną z usług Internetu, a sam Internet jest jedną z sieci komputerowych. Z tych samych powodów używany jest w tekście wieloznaczny termin „cyberprzestrzeń”**[11]**. Wiele z powyższych kwestii omówiono w rozdziale trzecim.

Rozbudowane niekiedy przypisy wynikają z samej specyfiki mediów cyfrowych, stąd też wiele adresów URL jest długich i przez to nieczytelnych. Dlatego w bibliografii wszystkie źródła elektroniczne podzielono na dwie części: serwisy internetowe poświęcone literaturze antycznej i jej recepcji oraz pozostałe źródła elektroniczne.

**[11]** A. Mazurkiewicz, *Cyberprzestrzeń*, [hasło w:] idem, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Łódź 2014, s. 120–124.

Rozdział I

# Od antyku do Internetu, od Internetu do antyku – próba scalenia

## 1. Dwa wymiary rozumienia literatury antycznej w Internecie

W przestrzeni tradycyjnej, którą przedstawiciele kanadyjskiej szkoły medioznawczej (Marshall McLuhan, Eric A. Havelock, Walter J. Ong, Derrick de Kerckhove) określają mianem galaktyki Gutenberga, historia literatury antycznej obejmuje całe piśmiennictwo od czasów archaicznych (IX wiek p.n.e.) aż po VI wiek n.e. Jak pisze Mieczysław Brożek w przedmowie do *Historii literatury łacińskiej w starożytności. Zarys*: „Na dzieje literatury składają się dzieje jej powstania i narastania oraz dzieje trwania i przemijania”**[1]**. Obok monumentalnych prac z zakresu historii literatury greckiej i łacińskiej (m.in. *Literatura grecka* Tadeusza Sinki, t. 1–3, Kraków–Wrocław 1931–1954)**[2]** jej tematykę uzupełniają liczne monografie poświęcone konkretnym autorom (np. *Cyceron i jego współcześni* Kazimierza Kumanieckiego, Warszawa 1959), gatunkom literackim (np. *Historia komedii rzymskiej* Ewy Skwary, Warszawa 2001), a także wybranej problematyce (np. *Choreja. Muza i bóstwo w religii greckiej* Edwarda Zwolskiego, Warszawa 1978). W porównaniu z galaktyką Gutenberga literaturę antyczną w Internecie należy rozumieć dwuwymiarowo: 1) jako opublikowane i udostępnione teksty w środowisku cyfrowym; 2) jako niezliczoną liczbę przykładów recepcji w postaci setek stron i serwisów internetowych. Takie rozumienie literatury

**[1]** M. Brożek, *Historia literatury łacińskiej w starożytności. Zarys*, Wrocław 1969, s. 5.

**[2]** Zob. również *Literatura Grecji starożytnej*, red. H. Podbielski, t. I: *Epika – liryka – dramat*, t. II: *Proza historyczna – krasomówstwo – filozofia i nauka – literatura chrześcijańska*, Lublin 2005; M. Cytowska, L. Rychlewska, H. Szelest, *Literatura rzymska. Okres archaiczny*, Warszawa 1996; M. Cytowska, H. Szelest, *Literatura rzymska. Okres augustowski*, Warszawa 1990; iidem, *Literatura rzymska. Okres cesarstwa*, Warszawa 1992; iidem, *Literatura rzymska. Okres cesarstwa. Autorzy chrześcijańscy*, Warszawa 1994; K. Kumaniecki, *Literatura rzymska. Okres cyceroński*, Warszawa 1977.

antycznej otwiera z kolei dwie możliwości rozumienia Internetu: 1) jako przestrzeni publikowania, udostępniania i upowszechniania grecko-rzymskich tekstów oraz wiedzy o nich; 2) jako przestrzeni recepcji literatury antycznej podlegającej konkretnym mechanizmom cyfrowym, marketingowym, kulturowym itp.

Do pierwszego wymiaru rozumienia literatury antycznej, który może być uzupełnieniem tradycyjnego obszaru badań, możemy zaliczyć m.in. cyfrowe wydania tekstów antycznych i ich przekłady, komentarze i artykuły naukowe, zdigitalizowane edycje książek wielu znanych wydawnictw (Brill, Cambridge University Press, Wiley Online Library oficyny Wiley-Blackwell**[3]**). Przykładem jest w tym zakresie *The Perseus Digital Library***[4]** (ilustr. 1), jeden z najstarszych serwisów internetowych, udostępniających od roku 1987 teksty literatury greckiej i łacińskiej (zarówno w oryginale, jak i angielskim przekładzie – kolekcja *Greek and Roman materials*)**[5]**, a także repozytoria grecko-rzymskiej literatury, takie jak *Classical Latin Texts. A Resource Prepared by The Packard Humanities Institute***[6]**, *The Latin Library***[7]**, *IntraText Digital Library***[8]**, *Bibliotheca Augustana***[9]**. Serwisy *Theoi Greek Mythology* Aarona J. Atsmy**[10]** oraz *Greek Mythology Link* Carlosa Parady**[11]** przedstawiają natomiast setki haseł mitologicznych, opracowanych zarówno pod kątem filologicznym, jak i ikonograficznym. Ponadto *Theoi* udostępnia najważniejsze teksty źródłowe związane z mitologią antyczną (dział *Theoi Texts Library*)**[12]**, np. *Teogonię* Hezjoda, *Bibliotekę* Pseudo-Apollodora i wiele innych, łącznie około stu pozycji**[13]**.

**[3]** http://onlinelibrary.wiley.com/, dostęp: 29 I 2017.

**[4]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/, dostęp: 5 X 2016.

**[5]** www.perseus.tufts.edu/hopper/collection?collection=Perseus:collection:Greco-Roman, dostęp: 5 X 2016. Każdy przekonwertowany do postaci cyfrowej tekst Perseus Digital Library jest w pełni interaktywny, co pozwala użytkownikowi przeszukiwać go pod kątem rozmaitych parametrów takich jak np. częstotliwość występowania danego słowa w korpusie wszystkich antycznych dzieł bazy – aplikacja *Perseus Search Tools*. Zob. http://www.perseus.tufts.edu/hopper/search?doc=Perseus%3atext%3a2008.01.0501, dostęp: 5 X 2016.

**[6]** http://latin.packhum.org/, dostęp: 5 X 2016.

**[7]** http://www.thelatinlibrary.com/, dostęp: 5 X 2016.

**[8]** Korpus tekstów łacińskich znajduje się na stronie *Bibliotheca Latina IntraText*, http://www.intratext.com/latina/, dostęp: 5 X 2016.

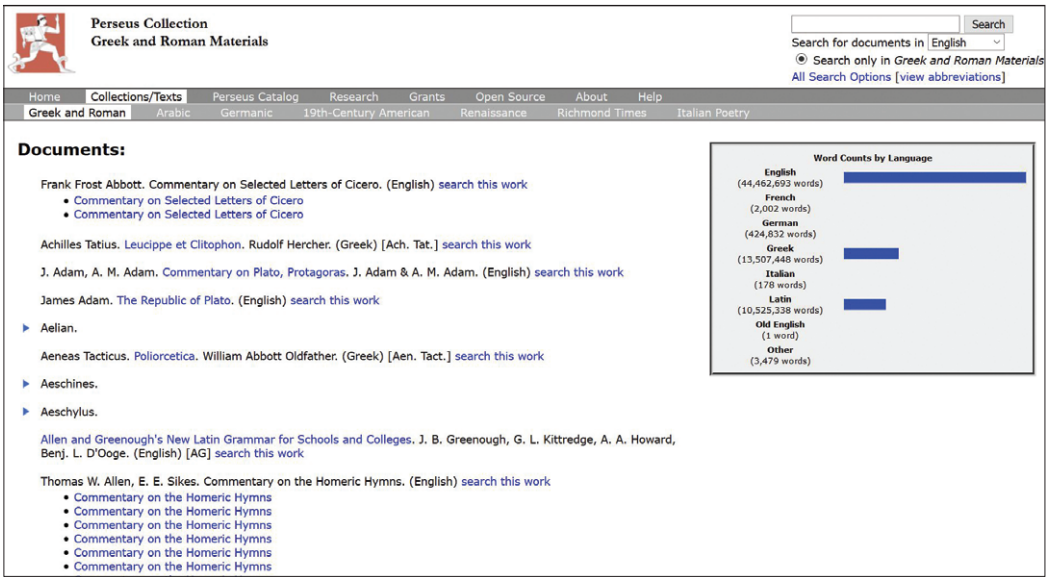
**[9]** https://www.hs-augsburg.de/~harsch/augustana.html, dostęp: 5 X 2016.

**[10]** http://www.theoi.com/, dostęp: 5 X 2016.

**[11]** http://www.maicar.com/GML/AboutGML.html, dostęp: 5 X 2016.

**[12]** http://www.library.theoi.com/, dostęp: 5 X 2016.

**[13]** Większość tekstów dostępnych w bazie *Theoi Texts Library* pochodzi z wydań Loeb Classical Library znajdujących się w tzw. domenie publicznej (ang. public domain). Jest to twórczość, z której można korzystać bez ograniczeń wynikających z uprawnień posiadaczy autorskich praw majątkowych, gdyż prawa te wygasły lub twórczość ta nigdy nie była bądź nie jest przedmiotem prawa autorskiego. Na przykład tekst *Teogonii* Hezjoda pochodzi z następującego wydania: Hesiod, *Homeric Hymns, Epic Cycle, Homerica*, transl. H.G. Evelyn-White, Loeb Classical Library, v. 57, London 1914, http://www.theoi.com/Text/HesiodTheogony.html, dostęp: 5 X 2016.




Ilustr. 1
Zrzut ekranowy głównej strony *Perseus Collection. Greek and Roman Materials*

Dużą popularnością cieszą się również hasła encyklopedii *Britannica*[14], a w kontekście filozofii antycznej materiały *Stanford Encyclopedia of Philosophy*[15].

Do drugiego wymiaru rozumienia literatury antycznej w cyberprzestrzeni należą m.in. rozmaite serwisy społecznościowe. Reprezentują one wiedzę specyficzną, współtworzoną przez setki tysięcy internautów na całym świecie, wśród których najpopularniejsza jest bez wątpienia Wikipedia[16]. Dla przykładu, anglojęzyczne hasło „Virgil" utworzono 10 sierpnia 2001 roku[17]. W latach 2001–2016 pracowało nad nim 1057 edytorów, którzy na 2075 wersjach elektronicznego dokumentu dokonali 1487 zmian[18]. W ciągu ostatnich trzech miesięcy (od 7 lipca do 4 października 2016) angielską wersję witryny wyświetlono 92 532 razy (1028/dzień)[19]. Hasło dostępne jest w 138 językach. W rozpatrywanym okresie łączna liczba użytkowników wyniosła

[14] https://www.britannica.com/, dostęp: 5 X 2016.
[15] http://plato.stanford.edu/, dostęp: 5 X 2016.
[16] Według firmy Alexa monitorującej rynek internetowy Wikipedia zajmuje szóste miejsce wśród najpopularniejszych serwisów na świecie, zob. http://www.alexa.com/siteinfo/wikipedia.org, dostęp: 7 X 2016.
[17] https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&dir=prev&action=history, dostęp: 5 X 2016. Najstarszą wersję hasła można znaleźć na następującej stronie: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&oldid=292931, dostęp: 5 X 2016.
[18] Obliczeń dokonano na podstawie danych pochodzących z działu *Revision history statistic*, https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/?article=Virgil&project=en.wikipedia.org, dostęp: 5 X 2016.
[19] https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all-access&agent=user&range=latest-90&pages=Virgil, dostęp: 5 X 2016.

301 985 (3355/dzień) **[20]**. Do omawianego hasła prowadzi ponad 2 tysiące odnośników zlokalizowanych w innych hasłach Encyklopedii, np. „Ennius", „Aeneas", „Diana (mythology)" itd.**[21]** Innym ciekawym przykładem z zakresu projektów społecznościowych jest należący do korporacji Google serwis YouTube. Występuje w nim około 51 tysięcy filmów związanych z hasłem „Iliad" (stan na październik 2016). To tylko jeden z ogromnej liczby przykładów stron i serwisów odnoszących się w tytule do literatury antycznej. Każdy z nich generuje setki wypowiedzi, komentarzy i odnośników do innych stron internetowych. Wymiar ten reprezentują również tysiące amatorskich stron internetowych, blogów, informacji i komentarzy na Facebooku, mniej lub bardziej udanych kopii popularnych serwisów i witryn internetowych.

Podstawowym problemem badawczym, wynikającym z odmiennego niż w przestrzeni tradycyjnej rozumienia literatury antycznej w Internecie, jest sam podział uwzględniający dwa wymiary grecko-rzymskich tekstów. Mogłoby się wydawać, że jest on precyzyjny i w istotny sposób wyznacza granicę zagadnienia. Tymczasem specyfika Sieci, objawiająca się przede wszystkim w jej interaktywności i hipertekstualności, sprawia, że wymiary te mogą nieustannie przenikać się i uzupełniać. W wyniku tych zmian – zachodzących albo na granicy przestrzeni tradycyjnej i cyfrowej, albo wyłącznie w cyberprzestrzeni – w problematyce recepcji literatury antycznej w środowisku cyfrowym pojawia się kolejny obszar badawczy: literatura i kultura popularna. Ilustrują to następujące przykłady.

Film *Minecraft: Theseus and the Minotaur***[22]**, zamieszczony przez użytkownika Inferno w serwisie YouTube 25 marca 2012 roku, przedstawia historię jednego z najczęściej przetwarzanych motywów mitologicznych – zmagania Tezeusza z Minotaurem (ilustr. 2). Podstawą fabuły kilkuminutowego klipu mogą być podręczniki mitologiczne w wersji książkowej (np. *A handbook of Greek mythology: including its extension to Rome* H.J. Rose, New York 1959), jak i elektronicznej (np. wspomniane już *Theoi Greek Mythology***[23]** oraz *Greek Mythology*

**[20]** https://tools.wmflabs.org/langviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all-access&agent=user&range=latest=90-&page=Virgil&sort=views&direction1=&viewlist, dostęp: 5 X 2016.

**[21]** https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&action=info#mw-pageinfo-watchers, dostęp: 5 X 2016.

**[22]** https://www.youtube.com/watch?v=knTZH3uiJAU, dostęp: 29 I 2017.

**[23]** Zob. hasło Minotauros, http://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html, dostęp: 4 II 2017, a także przedstawienia Tezeusza i Minotaura na greckich wazach, *Greek Vase Paintings 8*, http://www.theoi.com/gallery-vase-paintings-8.html, dostęp: 4 II 2017.

Ilustr. 2
Zrzut ekranowy z klipu *Inferno Minecraft: Theseus and The Minotaur*

*Link*[24]), a także hasła pochodzące z Wikipedii[25]. Prymarnym źródłem wszystkich materiałów jest jednak literatura antyczna, np.: *Żywot Tezeusza* Plutarcha, *Biblioteka* Pseudo-Apollodora (III 1, 4; *Epitome* I, 8) i wiele innych. Najciekawszy w kontekście recepcji jest jednak sam sposób przedstawienia historii przez Inferno. Autor bazuje na niezwykle popularnej grze komputerowej Minecraft, stworzonej przez Markusa Perssona i rozwijanej przez studio Mojang AB od 2009 roku[26]. Produkcję dopełnia muzyka Two Steps from Hell (utwór *Moving Mountains*), niezwykle popularna przy tego typu przedsięwzięciach[27]. Czy film jest zatem przykładem recepcji mitologii i literatury antycznej, w którym wykorzystano jedną z ikon kultury popularnej, czy też przykładem zainteresowań grą Minecraft fanów, którzy nawiązali tym razem do znanego niemal każdemu odbiorcy opowiadania[28]? W zależności od udzielonej odpowiedzi literatura antyczna jest albo podmiotem recepcji, jeśli uznamy, że punktem przewodnim

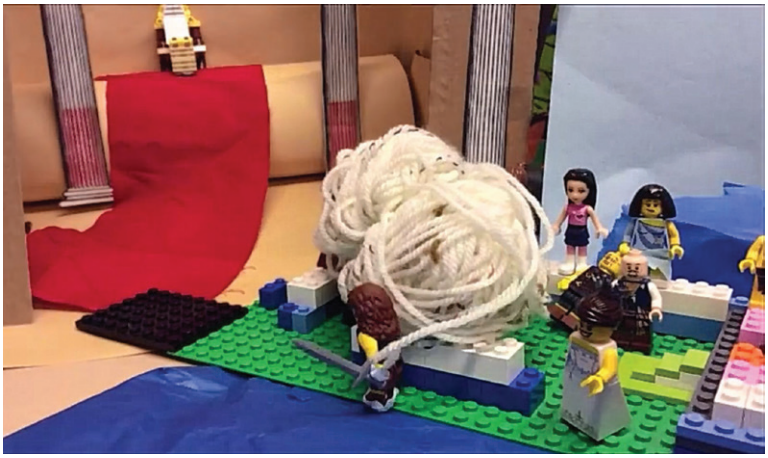
**[24]** Zob. hasło Theseus, http://www.maicar.com/GML/Theseus.html, dostęp: 4 II 2017.

**[25]** Zob. https://en.wikipedia.org/wiki/Minotaur oraz https://en.wikipedia.org/wiki/Theseus, dostęp: 29 I 2017.

**[26]** Minecraft to niezależna produkcja pozwalająca graczom na tworzenie własnych przedmiotów oraz wznoszenie wymyślonych przez nich budynków w świecie osadzonym w realiach fantasy. Jak piszą autorzy serwisu GRYOnline.pl: „Cała gra to w gruncie rzeczy jedna wielka piaskownica, nieograniczająca w żaden sposób swobody gracza". Zob. http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=15755, dostęp: 30 I 2017. Zob. również oficjalną stronę gry: https://minecraft.net/pl-pl/, dostęp: 30 I 2017.

**[27]** Two Steps from Hell to wytwórnia muzyczna, prowadzona przez Thomasa Bergersena i Nicka Phoeniksa, zajmująca się produkcją oprawy muzycznej głównie do zwiastunów filmowych oraz zwiastunów gier komputerowych, zob. http://www.twostepsfromhell.com/page2/index.html, dostęp: 4 II 2017.

**[28]** Po wpisaniu w okno wyszukiwarki YouTube frazy „minecraft mythology" odbiorca otrzyma 343 tysięcy wyników, „minecraft films" – ponad 11 milionów.



Ilustr. 3
Tezeusz, Ariadna i nić. Zrzut ekranowy z animacji *Theseus and The Minotaur Year 5 Lego Animation*

są mitologiczne postaci, albo też jej przedmiotem, jeśli założymy, że klip koncentruje się na grze Minecraft. Bez względu jednak na odpowiedź źródłem prezentacji Inferno jest pośrednio lub bezpośrednio literatura antyczna inkorporowana przez medium cyfrowe i przedstawiona za pomocą kultury masowej.

Popularność klipu, który doczekał się ponad 11 tysięcy odsłon, nie musi jednak wynikać z zainteresowań odbiorców mitologią antyczną. W 2011 roku premierę miał film w reżyserii Tarsema Singha *Immortals. Bogowie i herosi* (*Immortals*, USA), opowiadający o walce Tezeusza z tytanami. Jednym z najbardziej charakterystycznych motywów produkcji jest walka głównego bohatera z postacią przypominającą do złudzenia mitycznego Minotaura. Ponadto kilka miesięcy po umieszczeniu *Minecraft: Theseus and the Minotaur* w serwisie YouTube firma Lego wprowadziła do sprzedaży nową serię klocków: Lego Minecraft**[29]**.

Klocki Lego stały się przewodnim motywem innego filmu: *Theseus and The Minotaur Year 5 Lego Animation*. Jego twórcami i narratorami są pięciolatkowie z przedszkola Pilgrim Primary School z Plymouth w Wielkiej Brytanii**[30]**. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, mamy do czynienia z Minotaurem i Tezeuszem. Pojawiają się również postaci Ariadny, Minosa, Egeusza. Dzieci przedstawiły fabu-

**[29]** Duńska firma odpowiedziała w ten sposób na ogromne zainteresowanie grą Minecraft. Najprawdopodobniej wprowadzenie nowej linii klocków zostało poprzedzone wnikliwą analizą rynku, uwzględniającą również serwisy społecznościowe, w tym platformę wideo YouTube. W kontekście Lego Minecraft, zob. https://www.lego.com/pl-pl/minecraft oraz *Minecraft. Brickipedia. Fandom powered by Wikia*, http://lego.wikia.com/wiki/Minecraft, dostęp: 30 I 2017.

**[30]** https://www.youtube.com/watch?v=Jh1mzp_cYjo, dostęp: 30 I 2017. Film, który jest bardzo swobodnym nawiązaniem do mitologii, zamieszczono w serwisie 3 III 2014 roku w kategorii edukacja.

łę mitu za pomocą rozmaitych zestawów klocków Lego, które uzupełniły m.in. kartonami, kolorowymi wycinankami oraz obowiązkowym w historii kłębkiem nici (ilustr. 3).

Kultura popularna jest w powyższych przykładach kluczem do przedstawienia (perspektywa autorów) i zrozumienia (perspektywa odbiorców) mitu o Tezeuszu i Minotaurze w środowisku cyfrowym. Internet staje się w tym kontekście miejscem przenikania się trzech przestrzeni: literatury antycznej i jej dotychczasowej recepcji, środowiska cyfrowego oraz literatury i kultury popularnej. Analiza przywołanych tu filmów bez odniesień do popkultury odbiera procesowi recepcji jego istotę, wynikającą z zastosowanych mechanizmów przynależnych zarówno do cyberprzestrzeni, jak i literatury i kultury popularnej.

Kolejnym problemem wynikającym z dwuwymiarowego rozumienia literatury antycznej jest pytanie o jej skalę i zasięg w Internecie. Po wpisaniu do wyszukiwarki Google frazy „ancient literature" w ciągu niespełna sekundy otrzymamy ponad 88 milionów stron internetowych, po wpisaniu frazy „literatura antyczna" ponad czterysta tysięcy (stan na 5 października 2016 roku)**[31]**. Charakterystyczne dla Internetu jest to, że ramy powyższych pojęć – bez względu na ich znaczenie, definicję i język – wyznacza wyszukiwarka internetowa: program komputerowy działający na podstawie odpowiednich algorytmów i stosowany do znajdowania, indeksowania i udostępniania informacji**[32]**. Jak pisze Alexander Halavais w książce *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*: „Nowoczesna wyszukiwarka przejęła obowiązki, które przedstawiciele wielu starożytnych kultur przekazywali wyroczni – rolę źródła wiedzy na temat świata i tego, kim jesteśmy"**[33]**. We wrześniu

**[31]** Polityka prywatności firmy Google znacząco zmieniła się 1 III 2012 roku, a jej aktualna wersja pochodzi z 29 VIII 2016 roku. Na stronach korporacji, we wstępie do punktu *Gromadzone informacje* (https://www.google.com/intl/pl/policies/privacy/#infocollect, dostęp: 5 X 2016), czytamy: „Aby oferować wszystkim użytkownikom lepsze usługi, zbieramy różnorodne informacje – od informacji podstawowych, takich jak określenie, jakim językiem posługuje się użytkownik, aż po te bardziej złożone, np. ustalenie najbardziej przydatnych reklam, najbliższych internetowych znajomych lub ulubionych filmów na YouTube". Oznacza to, że system wyszukiwania informacji nie opiera się już tylko i wyłącznie na algorytmie PageRank, czyli ocenianiu jakości strony na podstawie liczby prowadzących do niej połączeń, ale uwzględnia również szereg innych parametrów, w tym pełną personalizację usług. Zob. *Google. Wszystko o wyszukiwaniu. Algorytmy*, http://www.google.pl/intl/pl/insidesearch/howsearchworks/algorithms.html, dostęp: 5 X 2016.

**[32]** Zasady działania wyszukiwarek internetowych, zob. J.L. Ledford, *SEO. Biblia*, przeł. J. Lipka, Gliwice 2009, s. 25–32; L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji w serwisach internetowych*, przeł. K. Masłowski, T. Jarzębowicz, Gliwice 2003, s. 172–177.

**[33]** A. Halavais, *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2012, s. 15.

2016 roku witrynę najpopularniejszej w Polsce wyszukiwarki Google odwiedziło ponad 97% użytkowników Internetu**[34]**.

Powyższe dane warto zestawić z kilkoma faktami pochodzącymi z historii filologii klasycznej. Otóż w 1839 roku August Friedrich von Pauly opublikował pierwszy tom *Realencyclopädie der Classischen Altertumswissenschaft*. Po jego śmierci w 1845 roku dzieło kontynuowali Christian Waltz i Wilhelm Teuffel. Pierwsza edycja encyklopedii, licząca sześć tomów, została ukończona w roku 1852**[35]**. W 1890 roku Georg Otto August Wissowa rozpoczął pracę nad nową, dokładniejszą wersją *Realencyclopädie*, obejmującą całą wiedzę o starożytności klasycznej. Dziewięćdziesiąt lat pracy zaowocowało monumentalnym dziełem składającym się z 82 tomów – 47 w pierwszej serii (A-Q), 19 w drugiej (R-Z), 15 suplementów i indeksu**[36]**. Dla przykładu tylko piąty tom encyklopedii (Halbbände 9–10, Demogenes–Ephoroi) z 1905 roku zawiera 1437 stron**[37]**. Najnowsza wersja encyklopedii, *Der neue Pauly: Enzyklopädie der Antike*, wydana w latach 1996–2003, liczy 15 tomów i indeks, łącznie ponad 12 tysięcy stron**[38]**. Anglojęzyczna wersja tego wydania, *Brill's New Pauly: Encyclopaedia of the Ancient World*, składa się z dwóch części: *Antiquity* (15 tomów i indeks), *Classical Tradition* (5 tomów i indeks), oraz 6 suplementów**[39]**. Wersja ta dostępna jest w formie elektronicznej na stronie wydawnictwa Brill**[40]**.

**[34]** Według danych firmy gemiusRanking. Zob. ranking *Wyszukiwarki – silniki*, stan na 5–25 IX 2016, http://www.ranking.pl/pl/rankings/search-engines.html, dostęp: 5 X 2016.

**[35]** *Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft in alphabetischer Ordnung*, hrsg. A.F. von Pauly, C. Walz, W.S. Teuffel et al., Stuttgart 1837–1852.

**[36]** *Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, hrsg. A.F. von Pauly, G. Wissowa, W. Kroll, K. Witte, K. Mittelhaus, K. Ziegler, H. Gärtner, A. Wünsch, Stuttgart 1894–1980. Wykaz wszystkich tomów: http://www.worldcat.org/title/paulys-real-encyclopadie-der-classischen-altertumswissenschaft/oclc/21477521#details-allauthors, dostęp: 6 X 2016.

**[37]** *Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, hrsg. G. Wissowa, Bd. 5, Stuttgart 1905, https://ia800309.us.archive.org/25/items/PWRE09–10/PWRE09–10_Bd_V_1903–5.pdf, dostęp: 6 X 2016.

**[38]** *Der neue Pauly. Enzyklopädie der Antike*, hrsg. H. Cancik, H. Schneider, A.F. von Pauly, Bd. 1–16, Stuttgart 1996–2003. Niniejsze wydanie dostępne jest online na stronie wydawnictwa BrillOnline, http://referenceworks.brillonline.com/browse/der-neue-pauly, dostęp: 6 X 2016. W latach 2004–2015 ukazało się również 10 suplementów. Ich wykaz wraz z czterema kolejnymi zapowiedziami wydawniczymi można znaleźć na stronie wydawnictwa Wissenschaftliche Buchgesellschaft, http://www.wbg-wissenverbindet.de/shop/de/wbg/der-neue-pauly-%E2%80%93-supplemente, dostęp: 6 X 2016. W latach 1964–1975 wydano jak dotąd najkrótszą wersję leksykonu, *Der Kleine Pauly: Lexikon der Antike*, hrsg. H. Gärtner, A.F. von Pauly, W. Sontheimer, K. Ziegler, Bd. 1–5, München 1964–1975.

**[39]** Zob. http://www.brill.com/publications/brills-new-pauly-supplements, dostęp: 28 XI 2016.

**[40]** http://referenceworks.brillonline.com/browse/brill-s-new-pauly, dostęp: 6 X 2016. Jednodniowy dostęp do bazy kosztuje niecałe 14 dolarów amerykańskich (13.95 – stan na 6 X 2016).

Innym przykładem jest pomnikowy *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, który od 1884 roku wydawany był pod redakcją Wilhelma Heinricha Roschera w wydawnictwie B.G. Teubner. Po śmierci Roschera w 1923 roku jego pracę kontynuował Konrat Ziegler. Zakończył ją w 1937 roku**[41]**. Sześciotomowa encyklopedia wraz z indeksem i czterema suplementami stanowi nadal jedno z najważniejszych źródeł grecko-rzymskich podań, o czym świadczą wstępy do większości powojennych encyklopedii i leksykonów mitologicznych, m.in.: *Classical Mythology* Marka P.O. Morforda i Roberta J. Lenardona (2003), *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej* Pierre'a Grimala (1951, wyd. pol. 1987), *Mity greckie* Roberta Gravesa (1955, wyd. pol. 1967) i wiele innych. Korzystają z niej również wymienione już serwisy internetowe: *Theoi Greek Mythology* oraz *Greek Mythology Link*. Wszystkie kilkanaście tysięcy stron *Leksykonu* dostępnych jest w systemie *public domain* w serwisie Internet Archive niemal we wszystkich popularnych formatach książek elektronicznych (m.in. PDF, MOBI, EPUB)**[42]**.

Gdyby *Realencyclopädie der Classischen Altertumswissenschaft* oraz *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie* udało się w pełni zdigitalizować (zapisać w postaci stron internetowych)**[43]**, zindeksować (każde hasło udostępnić wyszukiwarce internetowej) i nieodpłatnie zapisać w domenie publicznej, zasadne stałoby się pytanie o sens istnienia „wiedzy o antyku" w takich serwisach jak Wikipedia. Mielibyśmy do czynienia z materiałem opracowanym przez znawców tematu, dodatkowo zaktualizowanym i dostosowanym do wymogów współczesnych internautów. Oznaczałoby to nadanie wszystkim tekstom właściwej funkcjonalności i użyteczności dokumentów elektronicznych. Uzasadnione byłoby zaangażowanie do tego typu przedsięwzięcia społeczności internetowej. Dotyczyłoby ono jednak nie treści poszczególnych haseł, tematów i zagadnień, ale komentarzy do nich, dyskusji i dialogu z wykorzystaniem wszelkich możliwych technologii internetowych. Wówczas największa na świecie encyklopedia społecznościowa byłaby w kontekście antyku tylko tym, czym w rzeczywistości jest: w wielu przypadkach nieudaną parafrazą książek naukowych

**[41]** W.H. Roscher, *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Bd. 1–9, Leipzig 1884–1937.

**[42]** Zob. https://archive.org/search.php?query=Ausf%C3%BChrliches%20Lexikon, dostęp: 6 X 2016.

**[43]** Projektem ilustrującym niniejszy przykład może być serwis *Digital Fragmenta Historicorum Graecorum* (DFHG Project) kierowany przez Monikę Berti z The Humboldt Chair of Digital Humanities na Uniwersytecie w Lipsku. Jest to digitalizowana wciąż wersja pięciotomowego *Fragmenta Historicorum Graecorum* pod redakcją Karla Müllera wydana w latach 1841–1870. Zob. http://www.dfhg-project.org/#, dostęp: 6 X 2016.

i popularnonaukowych pomieszanych z subiektywną opinią redaktorów i ogólną wiedzą nieznanego pochodzenia, wyszukaną w Internecie.

Warto w tym kontekście zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt. Otóż wymienione przykłady obecności antyku w Internecie należą do przestrzeni, którą określa się mianem „płytkiej sieci" – materiałów, które dostępne są dla każdego internauty i mogą być bez żadnych przeszkód indeksowane i przetwarzane przez wyszukiwarki internetowe. Zakłada się, że strony te mogą obejmować zaledwie dwadzieścia procent zasobów Internetu. Pozostałe osiemdziesiąt należy do tzw. „sieci głębokiej", „niewidzialnej", która obejmuje materiały niedostępne dla większości użytkowników**[44]**. Dostęp do tego typu zasobów jest płatny albo wymaga przynależności do danej instytucji, firmy, korporacji itp. Przykładem mogą być w tym zakresie książki elektroniczne udostępniane przez coraz większą liczbę wydawnictw (Brill, Springer, Cambridge University Press, PWN i wiele innych), bazy danych bibliotek, uniwersytetów, organizacji, międzynarodowych projektów (m.in. JSTOR)**[45]**.

Podsumowując dotychczasowe rozważania, należy szczególną uwagę zwrócić na problem statusu ontologicznego literatury antycznej w Internecie, która odbiorcom uobecnia się zarówno w postaci konkretnych tekstów, jak i różnych form recepcji. W roku 2005 wspólnie z Aleksandrem W. Mikołajczakiem i Markiem Kaźmierczakiem pisaliśmy**[46]**:

> Problem badań nad antycznym dziedzictwem w kontekście zależności od środka przekazu pojawił się zanim jeszcze doszło do ekspansji nowych mediów w kulturze. Jednakże dopiero internet ukazał skalę problemu, który w okresie dominacji galaktyki Gutenberga wydawał się marginalny. Najczęściej ograniczał się on w istocie do opozycji oralności i piśmienności, nie odnosząc się do przemian statusu ontologicznego treści antycznych, uzależnionych od wykorzystywanego medium.

## 2. DWIE PERSPEKTYWY BADAŃ GRECKO-RZYMSKICH TEKSTÓW W SIECI

Status ontologiczny literatury antycznej w Internecie wymaga dwóch odmiennych perspektyw badawczych. Pomimo przenikania się poszczególnych wymiarów rozumienia grecko-rzymskich tekstów w Sieci rozwój technologii internetowych, a przede wszystkim pojawienie się serwisów społecznościowych, sprawiły, że

**[44]** A. Halavais, *Wyszukiwarki internetowe...*, op. cit., s. 59.

**[45]** https://www.jstor.org/, dostęp: 28 XI 2016.

**[46]** A.W. Mikołajczak, K. Dominas, M. Kaźmierczak, *W cyfrowym labiryncie*, Gniezno 2005, s. 70–71.

publikowanie, udostępnianie i upowszechnianie antyku nabrały charakteru naukowego. Z tego powodu pierwszą perspektywę badawczą wyznacza pojęcie *eClassics*, zaproponowane przez Gregory'ego Crane'a, Brenta Sealesa i Melissę Terras w artykule *Cyberinfrastructure for Classical Philology***[47]**. Procesy recepcji zbliżyły się natomiast do takich terminów jak opowiadanie transmedialne (koncepcja Henry'ego Jenkinsa)**[48]** czy supersystem rozrywkowy (*supersystem of entertainment*; koncepcja Marshy Kinder)**[49]**, łącząc tym samym wspomniane już trzy przestrzenie transformacji antyku: literaturę antyczną i jej dotychczasową recepcję, media cyfrowe, literaturę i kulturę popularną. Drugą perspektywę badawczą tworzy zatem odpowiedni kontekst medioznawczy, który w rozdziale tym został wpisany w podział między apologetami a oskarżycielami mediów (ilustr. 4), zaproponowany przez Érica Maigreta w *Socjologii komunikacji mediów***[50]**.

## 2.1. Perspektywa *eClassics*

Już na wstępie artykułu *The Computer, Hypertext, and Classical Studies* Jay David Bolter przekonuje, że w pewnym sensie filologia klasyczna zawsze była w duchu hipertekstualna – od kanonu antycznego rozpoczynano bowiem wyjaśnianie znaczeń poszczególnych terminów**[51]**. Samo pojęcie hipertekstu amerykański badacz mediów definiuje jako zorganizowaną za pomocą elektronicznych linków sieć połączonych ze sobą elementów: pojedynczych zdań, paragrafów, akapitów**[52]**. „Hipertekst – pisze autor – wykorzystuje moc komputera jako medium samo w sobie"**[53]**. Analogie między *Eneidą* Wergiliusza a poematami Homera można, zdaniem Boltera, przedstawić jako połączenia hipertekstualne**[54]**. Warto nadmienić, że w kontekście literaturoznawczym dotykają one w większym zakresie zagadnień komparatystyki literackiej lub szeroko pojętej intertekstualności. Bolter proponuje badaczom

**[47]** G. Crane, B. Seales, M. Terras, *Cyberinfrastructure for Classical Philology*, [w:] *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/000023/000023.html, dostęp: 31 I 2017.

**[48]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, op. cit., s. 93–111. Zob. rozdział siódmy niniejszej publikacji.

**[49]** M. Kinder, *Playing with Power...*, op. cit., s. 2–6. Zob. rozdział siódmy niniejszej publikacji.

**[50]** É. Maigret, *Socjologia komunikacji mediów*, przeł. I. Piechnik, Warszawa 2012, s. 25–31.

**[51]** J.D. Bolter, *The Computer, Hypertext, and Classical Studies*, „The American Journal of Philology" 1991, vol. 112, nr 4, s. 541–542, http://www.jstor.org/stable/294933, dostęp: 28 IX 2016.

**[52]** Ibidem, s. 541. Zob. również M. Hopfinger, *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010, s. 164–188.

**[53]** „hypertext exploits the power of the computer as a medium in its own right" [przeł. K.D.], J.D. Bolter, *The Computer...*, s. 541.

**[54]** Ibidem.

starożytności, aby mniej czasu poświęcali na pracę związaną z tekstami źródłowymi – ich edycją i wydaniami (Bolter używa pojęcia *urtext*) – a skoncentrowali się na analizie połączeń między poszczególnymi tekstami, co w rzeczywistości odpowiada nie tylko hipertekstualnym postulatom**[55]**, ale i podstawowym założeniom intertekstualności w rozumieniu Julii Kristevy czy Gerarda Genette'a. Artykuł Boltera można potraktować jako swoisty manifest, który w 1991 roku, w roku wydania tekstu, wynikał zarówno z rosnącej liczby opracowań przedstawiających nowe formy publikowania i łączenia ze sobą informacji w środowisku cyfrowym**[56]**, jak i z fascynacji samego autora projektami z pogranicza starożytności i informatyki, m.in. powstaniem *Thesaurus Linguae Grecae* (TLG) w 1972 roku oraz PDL w roku 1987**[57]**.

Gregory Crane, Brent Seales i Melissa Terras w artykule *Cyberinfrastructure for Classical Philology***[58]**, otwierającym trzeci tom Digital Humanities Quarterly (DHQ) *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure***[59]**, redefiniują takie terminy, jak *Philology*, *Classics*, *Wissenschaft*, a następnie wpisują je w perspektywę infrastruktury cyfrowej, przekształcając w *ePhilology*, *eClassics*, *eWissenschaft*. Poszczególne artykuły periodyku przemawiają za stwierdzeniem, że w epoce cyfrowej interdyscyplinarna współpraca między światem technologii a humanistyki nie jest już tylko wyzwaniem, lecz obowiązkiem, odkrywającym przed badaczami coraz to nowsze przestrzenie publikowania, udostępniania i upowszechniania literatury antycznej za pośrednictwem Internetu i technologii informacyjnych**[60]**. W takim przekonaniu opisywane i dogłębnie analizowane są takie serwisy, jak The Suda On Line (SOL), Scaife Digital Library w ramach Open Greek and Latin Project i wiele innych. Dodać należy, że autorzy większości artykułów pozostają pod wyraźnym wpływem

**[55]** Ibidem, s. 545.

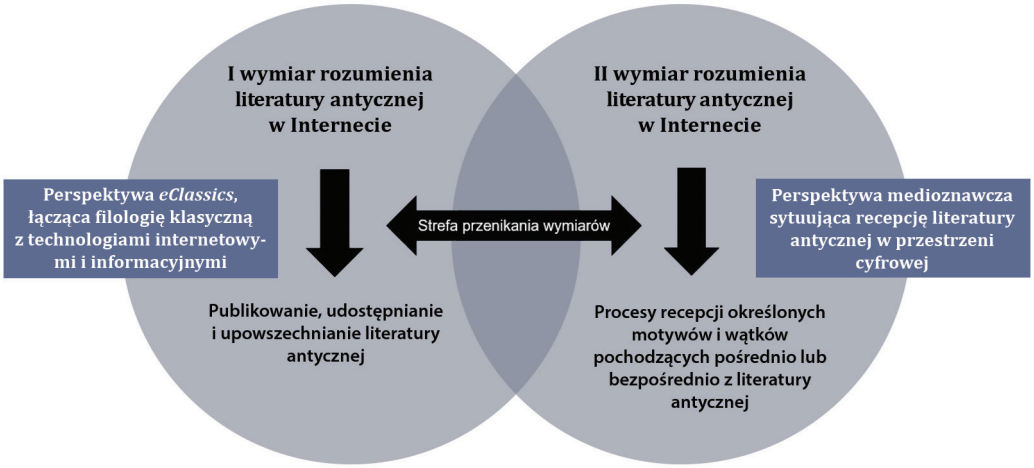
**[56]** W tym samym roku, co przytoczony artykuł, ukazała się książka Boltera *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print* (pol. wyd.: *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, Kraków–Bydgoszcz 2014), jedna z najważniejszych pozycji dotyczących analizy hipertekstu.

**[57]** Por. J.D. Bolter, *Hypertext and the classical commentary*, [w:] *Accessing antiquity: the computerization of classical studies*, ed. J. Solomon, Tucson 1993, s. 157–171.

**[58]** G. Crane, B. Seales, M. Terras, *Cyberinfrastructure for Classical Philology*, op. cit.

**[59]** Omawiany numer czasopisma powstał na bazie konferencji pod tym samym tytułem, która odbyła się 5 X 2007 roku na University of Kentucky. *AudioCast* z zapisem poszczególnych referatów, zob. www.rch.uky.edu/CenterOfGravity/, dostęp: 10 X 2016.

**[60]** Zob. zwłaszcza artykuł C. Blackwell, G. Crane *Cyberinfrastructure, the Scaife Digital Library and Classics in a Digital age*, [w:] *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, „Digital Humanities Quarterly" 2009, vol. 3, nr 1, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/000035/000035.html.




Ilustr. 4
Dwa wymiary rozumienia literatury antycznej w Internecie

wielu statystyk publikowanych m.in. przez Internet Archive (milion opublikowanych książek w 2008 roku), Google Books (siedem milionów zeskanowanych książek do 2008 roku) czy Wikipedii. Najbardziej znamienna jest w tym kontekście wypowiedź Crane'a: „Według jednego z szacunków Wikipedia pochłonęła 100 milionów godzin pracy – innymi słowy, jest projektem wartym miliard dolarów, jeśli uwzględnimy zainwestowany w nią wysiłek"**[61]**. Podsumowaniem powyższych poglądów może być stwierdzenie Gregory'ego Crane'a i Christophera Blackwella: „all classicists are digital classicists"**[62]**.

W perspektywie zależności między filologią klasyczną a technologiami informacyjnymi tom *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure* odsłania przed badaczami dwa niezwykle istotne problemy. Po pierwsze wskazuje, że praca filologów klasycznych powinna rozwijać się adekwatnie do trendów pojawiających się w kulturze, społeczeństwie i w technologii. W takim też kontekście autorzy wielokrotnie przedstawiają grecko-rzymską literaturę. Scenariusz ten prowadzi albo do całkowitej fascynacji mediami i technologią w duchu prac Marshalla McLuhana, Alvina Tofflera, Nicholasa Negroponte, albo do wiary w jeden z charakterystycznych mitów pozornie opisujących globalną Sieć: wszyscy mamy dostęp do Internetu i wszyscy z niego korzystamy; jeśli czegoś nie ma

**[61]** „By one estimate, Wikipedia has absorbed 100 million hours of labor – put another way, Wikipedia has, if measured by the labor invested, become a billion dollar project" [przeł. K.D.], G. Crane, B. Seales, M. Terras, *Cyberinfrastructure for Classical Philology*, op. cit., dostęp: 10 X 2016.

**[62]** C. Blackwell, G. Crane, *Cyberinfrastructure...*, op. cit., dostęp: 10 X 2016.

w Internecie, to nie istnieje; Internet jest nieograniczonym źródłem informacji**[63]**. Po drugie ogranicza on funkcje technologii tylko i wyłącznie do roli narzędzia przeznaczonego do digitalizacji, publikacji i udostępniania jak największej liczby tekstów jak największej liczbie odbiorców. Sporym niebezpieczeństwem jest w tym założeniu brak odpowiedniej analizy, związanej z mechanizmami stale aktualizujących i dezaktualizujących się mediów, a także literatury i kultury, w tym również kultury masowej. Powstanie i ewolucja Google Books, Internet Archive, Wikipedii, Perseus Digital Library, Thesaurus Linguae Graecae i wielu innych serwisów i projektów, na które powołują się autorzy tomu, nie musi być przyczyną jakichkolwiek zmian, a jedynie skutkiem przekształceń zachodzących w świecie rzeczywistym, w którym poszczególne składniki literatury, kultury i społeczeństwa tworzą swoisty system naczyń połączonych.

## 2.2. Perspektywa medioznawcza

Od czasów Marshalla McLuhana i przetłumaczonego niemal na wszystkie języki świata stwierdzenia „the medium is the message"**[64]**, centralnym punktem wielu dyskursów staje się sama medialność, tym samym spychając na drugi plan to, co media przenoszą lub przekazują. Jak pisze Dieter Mersch w *Teorii mediów*: „perspektywa nie tylko przesuwa się z treści czy symboli ku rzeczywistości medium, lecz także ku sposobowi, w jaki media przekazują, formują, konstruują czy też dyrygują"**[65]**. Przedstawiciele tzw. szkoły kanadyjskiej, uważanej przez wielu medioznawców za pierwszą ogólną teorię mediów, zakładali, że wszelkie zmiany zachodzące w społeczeństwie, kulturze, sztuce, ekonomii i polityce uwarunkowane są technologią i mediami, które odpowiadają za sposób ich kodowania. Poglądy m.in. Erica A. Havelocka, Waltera J. Onga, Jacka Goody'ego, Marshalla McLuhana oraz Derricka de Kerckhove'a, określane niekiedy jako *media turn*, stały się dla wielu współczesnych badaczy fundamentem ich teorii. Dotyczy to szczególnie prac Nicholasa Negroponte, Paula Levinsona, Lva Manovicha, Jaya Davida Boltera i innych. Wymienieni badacze w mniejszym lub większym stopniu kierują się dominantą determinizmu technologicznego, chociaż znaczenie tego

**[63]** K. Dominas, *Specyfika i mechanizmy Internetu a badania nad mitologizacją władzy w nowych mediach*, [w:] *Mitologizacja państwa w kulturze i literaturze iberyjskiej i polskiej*, red. B. Trocha, W. Charchalis, Zielona Góra 2014, s. 144–146.

**[64]** M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 39.

**[65]** D. Mersch, *Teorie mediów*, przeł. E. Krauss, Warszawa 2010, s. 112.

terminu jest niezwykle niejednorodne i wieloznaczne, zależne od poglądów i przyjętych koncepcji.

Wraz z rozwojem Globalnej Sieci i technologii internetowych kontynuatorów szkoły kanadyjskiej można za Érikiem Maigretem określić mianem apologetów mediów lub też w nawiązaniu do rozważań Umberta Eco na temat kultury masowej nazwać dostosowanymi**[66]**. Wysuwana przez badaczy koncepcja Internetu jako medium dającego początek „globalnej wiosce" nie u wszystkich znajduje jednak zrozumienie. Maigret zwraca uwagę na to, że według McLuhana rolę tę odgrywać miała telewizja z powodów dokładnie odwrotnych od tych wysuwanych w odniesieniu do niej dzisiaj – jako interaktywne i izolujące jednostki**[67]**. Ponadto cytowany już Mersch podkreśla jednostronną instrumentalność wielu medialnych odczytań i interpretacji jedynie w duchu „kanału informacyjnego" i „nośnika informacji"**[68]**. Warto również zaakcentować, że pierwsze publikacje kanadyjskiego uczonego (*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto 1962; *Understanding Media: The Extensions of Man*, Toronto 1964) powstawały w okresie, kiedy dopiero rozpoczynały się prace nad pierwszymi sieciami komputerowymi (Internet jeszcze nie istniał). Dopiero w 1969 roku w wyniku pracy uczonych skupionych wokół Agencji Zaawansowanych Projektów Badawczych USA powstała pierwsza sieć komputerowa ARPANet, złożona z czterech komputerów**[69]**.

Na drugim biegunie dyskursu medialnego znajdują się poglądy oskarżycieli mediów lub też zgodnie z poglądami Eco, apokaliptyków. Ich prace, reprezentowane m.in. przez Neila Postmana, Theodora W. Adorna, Jeana Baudrillarda, Raymonda Williamsa, opierają się na krytyce determinizmu technologicznego i jego wpływu na społeczeństwo. Relacje media–człowiek, dobrze opisane w literaturze przedmiotu, są współcześnie pogłębiane o nowe konteksty. W niedawno przetłumaczonej na język polski książce *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg* (*The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*) Nicholas Carr zwraca uwagę na wpływ technologii na ludzkie zachowania. „Ekran kom-

**[66]** Maigret wśród apologetów i oskarżycieli mediów wymienia trzy grupy badaczy: „kaznodziei", „proroków" oraz „mistycznych ascetów" (oskarżyciele mediów) lub „mistyków kontemplacyjnych" (apologeci mediów). Zob. É. Maigret, *Socjologia komunikacji...*, op. cit., s. 25–31. Podział na apokaliptyków i dostosowanych pochodzi z książki U. Eco *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010.

**[67]** É. Maigret, *Socjologia komunikacji...*, op. cit., s. 149.

**[68]** D. Mersch, *Teorie mediów*, op. cit., s. 9.

**[69]** A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, przeł. M. Dadan et al., Gliwice 2004, s. 38.

putera – pisze – odsuwa na bok nasze wątpliwości za pomocą licznych korzyści i udogodnień. Jest naszym sługą – tak bardzo uniżonym, że nietaktem byłoby wspomnieć, że jest także naszym władcą”**[70]**. Carr nie tylko nawiązuje do najnowszych badań z dziedziny technologii oraz neurobiologii oraz neuropsychologii, lecz w przyjętej przez siebie koncepcji determinizmu sięga również do poglądów McLuhana, Onga, Lewisa Mumforda**[71]**. Z kolei Andrew Keen kwestionuje istotę trendu Web 2.0 i reprezentowane przez niego usługi i serwisy internetowe, m.in. Wikipedię i blogosferę**[72]**. Edwin Bendyk we wstępie do cytowanej już pracy Halavaisa przytacza spostrzeżenia niemieckiego filozofa Petera Sloterdijka na temat plagiaryzmu w środowiskach naukowych. Według Sloterdijka 99% akademickiej produkcji humanistycznej powstaje ze świadomością, że nikt nigdy do niej nie zajrzy. Zdaniem Bendyka powodem tego są sami czytelnicy, których zastąpiły maszyny indeksujące**[73]**. Najdalej w swoich rozważaniach posunął się dziennikarz „Gazety Wyborczej” Wojciech Orliński. W książce o wymownym tytule *Internet. Czas się bać* postawił tezę, że wraz z rozwojem Internetu człowiek stracił kolejne przestrzenie własnej aktywności – m.in. wolność wyboru, prawo, dostęp do informacji, transparentność**[74]**.

Przedstawione powyżej relacje między zwolennikami a przeciwnikami Internetu, a w szerszym znaczeniu współczesnych technologii, nie są w historii mediów i kultury zjawiskiem nowym. Jak twierdzi Mersch, dookreślenie pojęcia mediów zawsze wahało się między materiałami, właściwościami fizycznymi, technologiami a funkcjami społecznymi**[75]**. Dla przykładu w założeniach szkoły frankfurckiej, szczególnie w pracach Maksa Horkheimera i Theodora W. Adorna (zwłaszcza *Dialektyka oświecenia*, 1944, wyd. pol. 1994), przemysł kulturowy stał się parkiem rozrywki, a technika i medialność zlały się w jedno. Według tej teorii media pozostawiły po sobie kompletną ruinę kultury – wszelkie dyskursy medialne są zatem skrajnie pesymistyczne. Wszak, jak pisze Maigret: „nawet, kiedy ocieramy się o media, obniżamy ich wartość; uważając je za banalne, przypisujemy im jednocześnie cudowne, wyjątkowe, często złe moce”**[76]**.

**[70]** N. Carr, *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, przeł. K. Rojek, Gliwice 2013, s. 13.

**[71]** Ibidem, s. 59–66.

**[72]** A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, wprow. K. Krzysztofek, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007.

**[73]** E. Bendyk, *Szukam, więc jestem*, [wstęp w:] A. Halavais, *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2012, s. 13.

**[74]** W. Orliński, *Internet. Czas się bać*, Warszawa 2013.

**[75]** D. Mersch, *Teorie mediów*, op. cit., s. 9.

**[76]** É. Maigret, *Socjologia komunikacji...*, op. cit., s. 24.

Spór między oskarżycielami mediów a ich apologetami, między apokaliptykami a „dostosowanymi" nie jest zatem sporem wyłącznie o media, ale także o wizję współczesnej, silnie zmedializowanej kultury i społeczeństwa. Niezliczona liczba dyskursów i metodologii odnoszących się do Internetu sprawia, że najbardziej skomplikowane staje się ogarnięcie naukowym namysłem tego, co stanowi treść tego medium – informacji, bez względu na to, czy jest ona tekstem, czy też rozbudowanym hipertekstem. Być może po raz pierwszy mamy do czynienia ze zjawiskiem tak dalece interdyscyplinarnym, że jego znaczenie najpełniej kształtuje się między analizami rozmaitych kontekstów: medioznawczych, technologicznych, socjologicznych, teoretycznoliterackich, kulturowych itp. Wszak „mediów nie da się zredukować do ich form reprezentacji, jak teatr i film, technik takich jak druk książek lub telewizja, lub do rodzajów symbolizacji takich jak pismo, obraz lub liczba. Żyją one jednocześnie we wszystkich tych postaciach"**[77]**.

**[77]** D. Mersch, *Teorie mediów*, op. cit., s. 8.

Rozdział II

# Dotychczasowe prace z zakresu recepcji literatury antycznej – próba analizy zjawiska

Punktem wyjścia do rozważań nad obecnością literatury antycznej w Internecie powinna być analiza dotychczasowych prac, obejmująca tematykę recepcji zarówno w kontekście metod badawczych, jak i mediów cyfrowych i popkultury. Założenia te wynikają z dwóch zasadniczych faktów: 1) z opisanych już wymiarów rozumienia antyku w cyberprzestrzeni; 2) ze związków między dotychczasową recepcją literatury antycznej a jej przemianami w Internecie, zapośredniczonymi przez literaturę i kulturę popularną, czego przykładem są opisane w rozdziale poprzednim filmy YouTube o Minotaurze i Tezeuszu.

Wprowadzony poniżej podział obejmuje problematykę recepcji antyku w popkulturze, filmie oraz pracach związanych z przestrzenią cyfrową. Cechą charakterystyczną przedstawionych w tym rozdziale serii wydawniczych, periodyków naukowych oraz rozmaitych przedsięwzięć jest ich interdyscyplinarność. Nawet jeśli poszczególne serie i tytuły skupiają się na konkretnym autorze lub problemie badawczym, to zazwyczaj ich zakres tematyczny jest bardzo szeroki i uwzględnia zarówno literaturę wysokiego obiegu, jak i popkulturę. Kompozycyjną osią niniejszej części jest zatem przypisanie poszczególnych podrozdziałów do dwóch perspektyw rozumienia grecko-rzymskiej literatury w mediach cyfrowych. Podrozdział pierwszy odpowiada perspektywie medioznawczej, natomiast drugi konwencji *eClassics*.

## 1. Analiza prac i przedsięwzięć z zakresu recepcji literatury antycznej w popkulturze oraz filmie

### 1.1. Serie wydawnicze i periodyki naukowe

Recepcja literatury antycznej w popkulturze cieszy się coraz większym uznaniem wśród wielu badaczy starożytności. Świadczy o tym

nie tylko liczba publikacji – głównie wieloautorskich – lecz także dziesiątki innych przedsięwzięć, takich jak: konferencje, sympozja, grupy badawcze, organizacje, zmiany w programach nauczania itp. Tematyka ta, co warto podkreślić, przyciąga coraz większą liczbę autorów reprezentujących różne dyscypliny naukowe: literaturoznawstwo, językoznawstwo, medioznawstwo, kulturoznawstwo, antropologię, historię, psychologię, *gender studies*, badania postkolonialne itp. Fakt ten znajduje swoje potwierdzenie m.in. w tytułach rozmaitych serii i tomów, drukowanych przez takie wydawnictwa, jak: Cambridge University Press, Brill, Bloomsbury Publishing, Oxford University Press, Wiley-Blackwell i wiele innych.

Spośród wydanych dotychczas 98 tomów serii *Blackwell Companions to the Ancient World*[1] oficyny Wiley-Blackwell dwa dotyczą zagadnień recepcji oraz tradycji: *A Companion to Classical Receptions* pod redakcją Lorny Hardwick i Christophera Straya (2007) oraz *A Companion to the Classical Tradition* pod redakcją Craiga W. Kallendorfa (2010). W pozostałych tomach znajdziemy szereg artykułów nawiązujących do powyższej problematyki, m.in.: *The Modern Reception of Catullus* Briana Arkinsa[2], *A Twenty-First-Century Caesar* Marii Wyke[3] czy *Ovid in the Twentieth Century* Theodore'a Ziolkowskiego[4]. Amerykańskie wydawnictwo ma ponadto w swojej ofercie dwie serie bezpośrednio związane z recepcją: *Handbooks to the Reception of the Classical World*[5] oraz *Classical Receptions*. Ta ostatnia zasługuje na szczególną uwagę. Dotychczas w serii, której redaktorką jest Maria Wyke z University College London, ukazało się pięć tytułów. Pierwszy z nich, *Classics and the Uses of Reception* pod redakcją Charlesa Martindale'a i Richarda F. Thomasa, niejako wyznacza tematykę opisywanych w kolejnych tomach problemów i za-

**[1]** Zob. http://eu.wiley.com/WileyCDA/Section/id-324320.html, dostęp: 14 X 2016. W najbliższym czasie Wydawnictwo planuje wydać kolejne trzy tomy: *A Companion to Euripides*, ed. L.K. McClure (styczeń 2017); *A Companion to Sparta*, ed. A. Powell (kwiecień 2017); *A Companion to Assyria*, ed. E. Frahm (maj 2017).

**[2]** B. Arkins, *The Modern Reception of Catullus*, [w:] *A Companion to Catullus*, ed. M.B. Skinner, Malden, MA 2007, s. 461–478.

**[3]** M. Wyke, *A Twenty-First-Century Caesar*, [w:] *A Companion to Julius Caesar*, ed. M. Griffin, Malden, MA 2009, s. 441–455.

**[4]** T. Ziolkowski, *Ovid in the Twentieth Century*, [w:] *A Companion to Ovid*, ed. P.E. Knox, Malden, MA 2009, s. 455–468.

**[5]** Jest to najnowsza inicjatywa Wydawnictwa (od roku 2014) związana z zagadnieniami szeroko pojętej recepcji i tradycji. Jak dotąd ukazały się trzy tomy poświęcone Owidiuszowi, Tukidydesowi i dramatowi greckiemu. Wkrótce ukaże się tom dotyczący recepcji świata antycznego w Europie Środkowo-Wschodniej pod redakcją Z. Martirosovej Torlone i D. LaCourse Munteanu (luty 2017). Wykaz tomów wraz danymi bibliograficznymi, zob. http://eu.wiley.com/WileyCDA/Section/id-822048.html, dostęp: 14 X 2016.

gadnień.„Świat antyczny – piszą redaktorzy – nie skończył się wraz z upadkiem Rzymu w piątym wieku n.e. Jego literatura, polityka, kultura były od średniowiecza do współczesności przyjmowane i odrzucane, używane i nadużywane, zarówno przez jednostki, jak i państwa. *The Classical Receptions Series* prezentuje nowe prace autorstwa czołowych naukowców, którzy za cel postawili sobie zbadanie sposobu, w jaki starożytność nadal kształtuje nasz własny świat”**[6]**. Zgodnie z zapowiedziami najnowszą publikacją w *Classical Receptions* będzie praca *The Ancient World in Popular Culture* pod redakcją Marii Wyke, Margaret Malamud i Lloyda Llewellyna-Jonesa**[7]**.

Wydawnictwo Cambridge University Press w 2013 roku zapoczątkowało serię *Classics after Antiquity***[8]**. Dwa pierwsze tytuły – *Classical Victorians Scholars. Scoundrels and Generals in Pursuit of Antiquity* Edmunda Richardsona (2013) i *Modernism and Homer. The Odysseys of H.D., James Joyce, Osip Mandelstam, and Ezra Pound* Leaha Culligana Flacka (2015) – proponują debatę na temat historii oraz miejsca i roli starożytności klasycznej we współczesnej kulturze globalnej. Nie mniej ciekawa jest seria *Roman Literature and Its Contexts* (m.in. *Freud's Rome. Psychoanalysis and Latin Poetry* Ellen Oliensis, 2009), natomiast w serii *Yale Classical Studies* wydano niezwykle wartościową pracę *Reception and the Classics. An Interdisciplinary Approach to the Classical Tradition* pod redakcją Williama Brocklissa, Pramita Chaudhuri, Ayelet H. Lushkov oraz Katherine Wasdin (2011).

W 2014 roku wydawnictwo Brill opublikowało pierwszy tom z serii *Brill's Companions to Classical Reception***[9]**. W 2016 roku oficyna planowała kolejne pięć tomów, a zapowiedzi wydawnicze sięgają kolejnych lat**[10]**.

**[6]** „The ancient world did not end with the sack of Rome in the fifth century AD. Its literature, politics, and culture have been adopted, contested, used and abused, from the middle ages to the present day, by both individuals and states. The Classical Receptions Series presents new contributions by leading scholars to the investigation of how the ancient world continues to shape our own” [przeł. K.D.]. Niniejszy cytat pochodzi z karty tytułowej *Classics and the Uses of Reception*, eds C. Martindale, R.F. Thomas, Malden, MA 2006.

**[7]** Zgodnie z zapowiedzią zamieszczoną w tomie *Sex: Vice and Love from Antiquity to Modernity* Alastaira J.L. Blansharda, Malden, MA 2010.

**[8]** Redaktorami serii są Alastair Blanshard z University of Sydney, Shane Butler z University of Bristol oraz Emily Greenwood z Yale University, zob. http://www.cambridge.org/gs/academic/subjects/classical-studies/classical-studies-general/series/classics-after-antiquity, dostęp: 14 X 2016. Cambridge University Press od roku 2005 wydało ponadto 14 tomów w serii *Cambridge Companions to the Ancient World*, zob. https://www.cambridge.org/core/series/cambridge-companions--to-the-ancient-world/6DD2A5A03B17CF5D8ED48D98E-A4097D8, dostęp: 14 X 2016.

**[9]** K.N. Demetriou, *Brill's Companion to George Grote and the Classical Tradition*, Leiden 2014.

**[10]** Lista kolejnych publikacji dostępna jest na stronie internetowej wydawnictwa: http://www.brill.com/products/series/brills-companions-classical-reception#related-files, dostęp: 14 X 2016.

Jednak najbardziej wartościowa z punktu widzenia literatury i kultury popularnej oraz mediów jest seria *Metaforms. Studies in the Reception of Classical Antiquity*, której redaktorami są Almut-Barbara Renger, Jon Solomon i John T. Hamilton**[11]**. Trzy spośród sześciu tytułów mają istotne znaczenie dla zagadnienia recepcji: *Ancient Worlds in Film and Television. Gender and Politics* pod redakcją Almut-Barbary Renger i Jona Solomona (2012), *Return to Troy. New Essays on the Hollywood Epic* pod redakcją Martina M. Winklera (2015) oraz *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature. Heroes and Eagles* pod redakcją Lisy Maurice (2015).

Od 2005 roku Oxford University Press wydaje serię *Classical Presences*, której redaktorzy i autorzy skupiają się przede wszystkim na relacjach między szeroko pojętym antykiem a epokami późniejszymi. Serię redagują Lorna Hardwick, znana z wielu publikacji obejmujących tematykę recepcji, oraz James I. Porter. Wśród kilkudziesięciu tomów na szczególną uwagę zasługują następujące publikacje: *Homer in the Twentieth Century. Between World Literature and the Western Canon* pod redakcją Barbary Graziosi i Emily Greenwood (2010), *Classics and Comics* pod redakcją George'a Kovacsa i C.W. Marshalla (2011)**[12]**, *Film and the Classical Epic Tradition* Joanny Paul (2013), a szczególnie *Classical Traditions in Science Fiction* pod redakcją Bretta M. Rogersa i Benjamina Eldona Stevensa (2015).

Najważniejsze miejsce w dyskusji na temat antyku i jego recepcji w kulturze współczesnej, w tym w kulturze popularnej, zajmują zagadnienia związane z szeroko pojętą kinematografią. Problematyka ta jest rozwijana przez wielu badaczy, a szczególną estymą w wielu środowiskach naukowych cieszą się prace: Martina M. Winklera (*Cinema and Classical Texts: Apollo's New Light*, 2009; *The Roman Salute: Cinema, History, Ideology*, 2009), Moniki Silveiry Cyrino (*Big Screen Rome*, 2005), Gideona Nisbeta (*Ancient Greece in film and popular culture*, 2006), Jona Solomona (*The ancient world in the cinema*, 2001) i Marii Wyke (*Projecting the past: ancient Rome, cinema, and history*, 1997)**[13]**. Prace na temat antyku w filmie są ponadto stałym elementem niemal każdej wymienionej powyżej

**[11]** Zob. http://www.brill.com/publications/metaforms, dostęp: 14 X 2016.

**[12]** Jest to drugie wydanie książki, która swoją premierę miała w roku 2009. Pod koniec 2015 roku pod redakcją tych samych autorów ukazała się również praca *Son of Classics and Comics*.

**[13]** Wymienieni autorzy są również redaktorami i współredaktorami dziesiątek prac poświęconych recepcji literatury i kultury antycznej, wymienionych w niniejszej monografii.

serii wydawniczej. W Polsce zagadnienia te rozwijają m.in. Ewa Skwara (*Zabawne zdarzenie w drodze na forum*, wspólnie z Joanną Skwarą, 2009; *Mariaż antyku i filmu*, 2015), Aleksandra Klęczar, Radosław Piętka**[14]**.

Tematyka recepcji literatury i kultury antycznej jest również częścią wspomnianego w poprzednim rozdziale leksykonu *Der neue Pauly: Enzyklopädie der Antike*. Piąty suplement serii poświęcony jest recepcji mitologii – *Mythenrezeption. Die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart***[15]** – natomiast siódmy recepcji literatury antycznej: *Die Rezeption der antiken Literatur. Kulturhistorisches Werklexikon***[16]**. W tym kontekście warto wymienić encyklopedię *The Classical Tradition* pod redakcją Anthony'ego Graftona, Glenna W. Mosta i Salvatore Settisa (2010), w której autorzy haseł bardzo często odwołują się do zagadnień związanych z szeroko rozumianą recepcją antyku w filmie, kulturze, sztuce itd.**[17]** Na szczególną uwagę zasługuje także *The Encyclopedia of Fantasy* pod redakcją Johna Clute'a i Johna Granta (New York, St. Martin's Press, 1997) oraz *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* pod redakcją Edwarda Jamesa i Faraha Mendlesohna (Cambridge–New York, Cambridge University Press, 2012). Z kolei w jednym z najpopularniejszych anglojęzycznych podręczników grecko-rzymskiej mitologii, *Classical Mythology*, znajdziemy dwa obszerne rozdziały na temat recepcji: *Classical Mythology in Literature and Art* oraz *Classical Mythology in Music, Dance, and Film***[18]**.

Pojedyncze artykuły związane z tematyką recepcji antyku w kulturze współczesnej znaleźć można na łamach takich periodyków, jak: „The American Journal of Philology", „The Classical World", „Computers

**[14]** Zob. A. Klęczar, *W najmniej oczekiwanych miejscach. Kilka słów o antyku i kulturze popularnej*, „Dekada Literacka" 2001, nr 11/12, s. 58–63, artykuł dostępny online: http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2001-nr-11–12–181–182.pdf, dostęp: 28 XI 2016; eadem, *The Wise Road-Builders and the Empire of Evil: The Image of Ancient Rome in Science Fiction TV Shows*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 267–285; R. Piętka, *A Thrill for Latinists: Latin Language in Contemporary Horror Films*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 255–266.

**[15]** *Mythenrezeption: die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart*, *Der Neue Pauly Supplemente*, Bd. 5, hrsg. M. Moog-Grünewald, Stuttgart 2008.

**[16]** *Die Rezeption der antiken Literatur. Kulturhistorisches Werklexikon*, *Der Neue Pauly Supplemente*, Bd. 7, hrsg. C. Walde, Stuttgart 2010. Wszystkie suplementy *Der Neue Pauly* dostępne są również w wersji *online* na stronie wydawnictwa Brill, zob. http://referenceworks.brillonline.com/cluster/New%20Pauly%20Online?s.num=0, dostęp: 15 X 2016.

**[17]** W tym kontekście warto zwrócić uwagę na dwie polskie pozycje: M. Korolko, *Słownik kultury śródziemnomorskiej w Polsce*, Warszawa 2004; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

**[18]** M.P.O. Morford, R.J. Lenardon, *Classical Mythology*, New York–Oxford 2003, s. 667–762.

and the Humanities", „Greece & Rome", „The Classical Journal" i wielu innych**[19]**. Kluczowe jednak dla tematu są „International Journal of the Classical Tradition" wydawany od roku 1994 w oficynie Springer**[20]**, „Classical Receptions Journal" (Oxford University Press, od roku 2009)**[21]** oraz „New Voices In Classical Reception Studies" (The Open University, od roku 2006 w systemie *open access*)**[22]**.

W polskiej literaturze przedmiotu do najważniejszych prac z zakresu recepcji literatury antycznej należą dwie książki Stanisława Stabryły – *Hellada i Roma w Polsce Ludowej: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1945–1975* (1983) oraz *Hellada i Roma: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1976–1990* (1996) – stanowiące kontynuację tematów podjętych przez wybitnego filologa klasycznego Tadeusza Sinkę (m.in. *Hellada i Roma w Polsce. Przegląd utworów na tematy klasyczne w literaturze polskiej ostatniego stulecia*, 1933; *Mickiewicz i antyk*, 1957). Autor posługuje się metodologią opartą na analizie funkcji motywów klasycznych w utworach literackich, wprowadzając tym samym cztery sposoby przetwarzania antyku: rewokację, reinterpretację, prefigurację i inkrustację. Niezwykle popularne i często cytowane książki i artykuły Stabryły, pomimo tego że zaledwie dotykają zagadnień obecności grecko-rzymskiego świata w literaturze i kulturze popularnej**[23]**, to jednak są niezwykle istotnym punktem odniesienia w kontekście metod badawczych i podjętej problematyki**[24]**. Metody te są w pewnym sensie forpocztą obecności antyku w Sieci.

W 1992 roku pod redakcją Aliny Brodzkiej i Elżbiety Sarnowskiej-Temeriusz ukazała się praca *Topika antyczna w literaturze polskiej XX wieku*, która stanowi niezwykle istotne uzupełnienie tematyki rozwijanej przez Stanisława Stabryłę. Jak pisze Sarnowska-Temeriusz we wstępie: „poszczególne teksty sformułowane zostały w różnorodnych językach badawczych", dzięki czemu książka ta jest jednocześnie wstępem i rozwinięciem określonego w tytule problemu badawczego**[25]**. Warto również

**[19]** Zob. *Thematic Index of Classics in JStor*, http://catalog.perseus.tufts.edu/jstor/, dostęp: 16 X 2016.

**[20]** http://link.springer.com/journal/12138, dostęp: 16 X 2016.

**[21]** http://crj.oxfordjournals.org/, dostęp: 16 X 2016.

**[22]** http://www2.open.ac.uk/ClassicalStudies/GreekPlays/newvoices/index.htm, dostęp: 16 X 2016.

**[23]** S. Stabryła, *Hellada i Roma w Polsce Ludowej: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1945–1975*, Kraków 1983, s. 23–25.

**[24]** W tym kontekście należy wymienić również: T. Bieńkowski, *Antyk w kulturze i literaturze staropolskiej (1450–1750). Główne problemy i kierunki recepcji*, Wrocław 1976 oraz *Antyk oświeconych. Studia i rozprawy o miejscu starożytności w kulturze polskiej XVIII wieku*, red. T. Chachulski, Warszawa 2012.

**[25]** *Topika antyczna w literaturze polskiej XX wieku: studia*, red. A. Brodzka, E. Sarnowska-Temeriusz, Wrocław 1992, s. IX–X.

odnotować takie prace, jak: *Łacina w kulturze polskiej* Aleksandra W. Mikołajczaka (Wrocław 1998), *Antyk po antyku* Jacka Bocheńskiego (Warszawa 2010), *Filhellenizm w Polsce* pod redakcją Małgorzaty Borowskiej et al. (Warszawa 2007), *Mitologię grecką i rzymską. Bohaterowie ponad czasem. Opowieści o bogach i herosach, konteksty kulturowe, historia i współczesność* Katarzyny Marciniak (Warszawa–Bielsko Biała 2010)**[26]**, *Mariaż antyku i filmu* (Poznań 2015) oraz *Zabawne zdarzenie w drodze na forum* (wspólnie z Joanną Skwarą, Poznań 2009) Ewy Skwary, *Kulturę antyczną* Mary Beard i Johna Hendersona (Warszawa 1997), *Romantyczna antiquitas. Rzymskie inspiracje w teatrze i dramacie XIX wieku z uwzględnieniem mediacji calderonowskiej i szekspirowskiej* pod redakcją Elżbiety Wesołowskiej (Poznań 2007), *From Antiquity to Modern Times. Classical Poetry and Its Modern Receptions. Essays in Honour of Stanisław Stabryła* pod redakcją Jerzego Styki („Classica Cracoviensia" 2007, nr 11). W kontekście nauczania języka łacińskiego warto natomiast wymienić książkę *Łacina umarła, niech żyje łacina! Mała historia wielkiego języka* Wilfrieda Stroha (pol. wyd. Poznań 2013) oraz *O łacinie tylko dobrze. De lingua latina nil nisi bene. Język łaciński i grecko-łacińskie dziedzictwo kulturowe we współczesnej Europie* Marka Hermanna (Kraków 2014). Pojedyncze artykuły nawiązujące do zagadnień recepcji antyku w literaturze i kulturze ukazują się również na łamach znanych i cenionych w środowiskach naukowych periodyków: „Eos" „Meander", „Scripta Classica", „Classica Cracoviensia", „Symbolae Philologorum Posnaniensium" i wielu innych.

Cechą charakterystyczną wymienionych powyżej serii wydawniczych, periodyków oraz pojedynczych publikacji jest ich niezwykła wręcz różnorodność i wielowątkowość. Dotyczy to zarówno podejmowanej problematyki, jak i metod badawczych. Poza tematyką obejmującą recepcję antyku w kinematografii jak dotąd nie powstała żadna praca, która obecność starożytności klasycznej w kulturze współczesnej ujmowałaby całościowo, wykorzystując metodę badawczą adekwatną do opisywanego zjawiska. Wyjątkiem w tej materii są dwie prace Stanisława Stabryły. Z racji interdyscyplinarności zagadnienia, pojawia się jednak wątpliwość, czy takie zadanie jest w większej skali w ogóle możliwe. Być może dlatego w literaturze przedmiotu dominują monografie wieloautorskie, w których jedni specjaliści dokonują dogłębnej analizy badawczej, a inni zaledwie popularyzują temat.

**[26]** Zob. również *Antyk i my w Ośrodku Badań nad Tradycją Antyczną*, red. K. Marciniak, Warszawa 2013; *Polish Literature for Children and Young Adults Inspired by Classical Antiquity. A Catalogue*, eds K. Marciniak et al., Warszawa 2013.

Ponadto tematyka recepcji antyku obejmująca m.in. literaturę i kulturę popularną jest zagadnieniem stosunkowo młodym. Ilustruje to tabela, w której odnotowano rok wydania pierwszego tomu opisanych powyżej serii wydawniczych (tab. nr 1).

| Wydawnictwo | Tytuł serii | Tytuł I tomu w serii | Data wydania I tomu w serii |
|---|---|---|---|
| Wiley-Blackwell | Blackwell Companions to the Ancient World | *A Companion to Latin Literature*, ed. S. Harrison | 2004 |
| | Classical Receptions | *Classics and the Uses of Reception*, eds C. Martindale, R.F. Thomas | 2006 |
| | Handbooks to the Reception of the Classical World | *A Handbook to the Reception of Ovid*, eds J.F. Miller, C.E. Newlands | 2014 |
| Cambridge University Press | Roman Literature and Its Contexts | P. Hardie, *The Epic Successors of Virgil. A Study in the Dynamics of a Tradition* | 1993 |
| | Cambridge Companions to the Ancient World | *The Cambridge Companion to the Age of Augustus*, ed. K. Galinsky | 2005 |
| | Classics after Antiquity | L.C. Flack, *Modernism and Homer. The Odysseys of H.D., James Joyce, Osip Mandelstam, and Ezra Pound* | 2015 |
| Brill | Metaforms. Studies in the Reception of Classical Antiquity | *Ancient Worlds in Film and Television*, eds A.B. Renger, J. Solomon | 2012 |
| | Brill's Companions to Classical Reception | *Brill's Companion to George Grote and the Classical Tradition*, ed. K.N. Demetriou | 2014 |
| Oxford University Press | Classical Presences | M. Leonard, *Athens in Paris. Ancient Greece and the Political in Post-War French Thought* | 2005 |

Tab. nr 1
Zestawienie tytułu pierwszego tomu serii wydawniczej z datą jego publikacji

Poza serią *Roman Literature and Its Contexts* wydawnictwa Cambridge University Press (1993) pozostałe tytuły wydano po roku 2000, co być może wiąże się ze wzrostem zainteresowania tematyką antyku w filmie, jaki pojawił się po *Gladiatorze* Ridleya Scotta (USA, Wielka Brytania 2000), a następnie po kolejnych filmach (m.in. *Aleksander*, *Troja*)**[27]** i serialach (m.in. *Rzym*, *Spartakus*)**[28]**. Być może ma to również związek ze zmianami zachodzącymi w sposobie produkowania filmów – obrazem 3D, animacjami komputerowymi,

**[27]** *Aleksander*, reż. O. Stone, USA et al., 2004; *Troja*, reż. W. Petersen, USA, Wielka Brytania, Malta 2004.

**[28]** *Rzym*, reż. M. Apted et al., USA, Wielka Brytania 2005–2007; *Spartkus* w reżyserii Ricka Jacobsona et al. obejmuje następujące serie: *Spartakus: Krew i piach* (2010), *Spartakus: Zemsta* (2012), *Spartakus: Wojna potępionych* (2013) oraz prequel *Spartakus: Bogowie areny* (2011). Serial wyprodukowano w USA.

dźwiękiem przestrzennym itp. Każda nowa technologia, jak pisze E. Skwara, przekłada się na nowy sposób przedstawiania i odczytywania antyku w kinematografii**[29]**. Autorzy wielu prac, chociaż nie piszą o tym wprost, to jednak swoimi analizami dotykają rozmaitych relacji między literaturą antyczną a współczesną, silnie zmedializowaną kulturą.

Warto zaznaczyć, że w wymienionych w tym podrozdziale seriach wydawniczych takich, jak chociażby *Classical Receptions* czy *Classics after Antiquity*, media cyfrowe pozostają tłem dla opisywanej przez autorów problematyki. Sięgają oni po przykłady z Internetu przede wszystkim w celu zilustrowania pewnych zjawisk dotyczących recepcji – World Wide Web jest zatem jedynie uzupełnieniem tradycyjnych przestrzeni badań literatury antycznej.

### 1.2. Konferencje i grupy badawcze

W 2004 roku na The Open University w Wielkiej Brytanii powstało The Classical Reception Studies Network. Celem tej organizacji jest promowanie wszelkich inicjatyw badawczych i popularno-naukowych związanych z *classical reception studies*, a także wymiana informacji i podjęcie współpracy między ośrodkami naukowymi zajmującymi się tą tematyką. CRSN reprezentowana jest zarówno przez angielskie, jak i ogólnoświatowe uniwersytety i centra badawcze, m.in. Faculty of Classics i Faculty of Education University of Cambridge, Department Greek and Latin University College London, Faculty of Classics i Faculty of English University of Oxford, Department of Classics and Program in Hellenic Studies Princeton University, Department of Classics Yale University, łącznie około 60 podmiotów. Polskę reprezentuje Wydział Artes Liberales Uniwersytetu Warszawskiego w osobie prof. UW dr hab. Katarzyny Marciniak**[30]**. CRSN wydało 31 newsletterów (ostatni pochodzi z czerwca 2014 roku) wyczerpująco opisujących wszelkie inicjatywy podejmowane przez tę organizację i w jej ramach**[31]**.

W 2013 roku odbyły się w Polsce dwie konferencje naukowe związane z recepcją antyku. Pierwszą z nich – *Antyk. Tradycja i recepcja* (Katowice, 22 lutego) – zorganizowała Katedra Filologii Klasycznej

**[29]** E. Skwara, *Mariaż antyku i filmu*, Poznań 2015, s. 5–6.

**[30]** Członkiem CRSN jest również prof. UAM dr hab. Ewa Skwara z Instytutu Filologii Klasycznej WFPiK UAM. Pełna lista podmiotów dostępna jest na stronie internetowej Organizacji: http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn/members oraz http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn/individual-members, dostęp: 16 X 2016.

**[31]** Zob. http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn/newsletters-list, dostęp: 16 X 2016.

Uniwersytetu Śląskiego. Artykuły z tej konferencji zostały opublikowane w czasopiśmie „Scripta Classica" (2014, vol. 11). Drugie przedsięwzięcie, *Recepcja mitów antycznych w kulturze starożytnej, nowożytnej i ponowoczesnej*, stało się udziałem Katedry Filologii Klasycznej oraz Zakładu Italianistyki Katedry Filologii Romańskiej Uniwersytetu Łódzkiego pod patronatem Komitetu Nauk o Kulturze Antycznej PAN (Łódź, 28–29 listopada). Zwieńczeniem tego wydarzenia jest publikacja *Ancient Myths in the Making of Culture* pod redakcją Małgorzaty Budzowskiej i Jadwigi Czerwińskiej wydana przez Petera Langa w serii „Warsaw Studies in Classical Literature and Culture" (2015, vol. 3)**[32]**.

Na początku 2014 roku Pracownia Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych wraz z Instytutem Filologii Klasycznej WFPiK UAM zorganizowały międzynarodową konferencję *Antiquity in Popular Literature and Culture* (Poznań, 9–10 stycznia 2014), w której udział wzięło 60 naukowców z Polski i z zagranicy. Gośćmi honorowymi konferencji byli Martin M. Winkler z George Mason University oraz Marek Oziewicz z University of Minnesota. Wydarzenie to odbyło się w ramach cyklu „Fantastyczność i cudowność VII" – przedsięwzięcia Pracowni Mitopoetyki i Filozofii Literatury Instytutu Filologii Polskiej UZ kierowanej przez prof. UZ dra hab. Bogdana Trochę**[33]**. Jako pokłosie tej konferencji zostały wydane trzy książki: *Antyk w zwierciadle literatury i kultury popularnej* pod redakcją Aleksandra W. Mikołajczaka, Konrada Dominasa i Rafała Dymczyka (Poznań 2015), *Antiquity in popular literature and culture* pod redakcją Konrada Dominasa, Elżbiety Wesołowskiej i Bogdana Trochy (Newcastle upon Tyne, 2016) oraz *Die Antike in der populären Kultur und Literatur* pod redakcją Dominasa, Trochy i Pawła Wałowskiego (Berlin, 2016).

Od roku 2013 Katedra Kultury Antycznej i Średniowiecznej w Instytucie Kulturoznawstwa Akademii Ignatianum w Krakowie organizuje cykl wykładów otwartych pt. *Łacina Żywa, Łacina Wokół Nas*, dotyczący kultury greckiej i łacińskiej oraz jej recepcji w Europie doby renesansu i epoki nowożytnej**[34]**. Warto również wspomnieć

**[32]** Zob. również K. Dominas, M. Czeremski, M. Napiórkowski, *Mit pod lupą II*, Kraków 2013 oraz *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Toruń 2012.

**[33]** Tematyka recepcji antyku w literaturze i kulturze popularnej jest również stałym punktem sesji naukowych Międzynarodowego Festiwalu Kryminału, organizowanych od roku 2013 przez Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

**[34]** Zob. https://www.facebook.com/lacinazywa/about/, dostęp: 16 X 2016.

o międzynarodowej konferencji „Chasing Mythical Beasts... The Reception of Creatures from Graeco-Roman Mythology in Children's & Young Adults' Culture as a Transformation Marker" zorganizowanej w maju 2016 roku w Ośrodku Badań nad Tradycją Antyczną (OBTA) na Wydziale „Artes Liberales" w ramach Humboldt Alumni Award przez Katarzynę Marciniak**[35]**.

## 2. ANALIZA PRAC I PRZEDSIĘWZIĘĆ Z ZAKRESU *eCLASSICS*

Jedną z pierwszych publikacji związanych z antykiem w przestrzeni cyfrowej była praca *Accessing Antiquity: The Computerization of Classical Studies* pod redakcją Jona Solomona (1993). W tomie znalazły się m.in. artykuły Theodore'a F. Brunnera, dyrektora *Thesaurus Linguae Graecae. A Digital Library of Greek Literature* w latach 1972–1998, oraz wspomnianego w poprzednim rozdziale J.D. Boltera, teoretyka hipertekstu. W 2004 roku ukazała się publikacja *A companion to digital humanities* pod redakcją Susan Schreibman, Raymonda G. Siemensa i Johna Unswortha (Malden, Mass.)**[36]**, a w 2010 *Digital Research in the Arts and Humanities* pod redakcją Gabriela Bodarda i Simona Mahony'ego (Farnham, Surrey, England; Burlington, VT). Na szczególną uwagę zasługuje również spis stale aktualizowanych artykułów w serwisie PDL**[37]** oraz zbiór prac pt. *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure* opublikowany w „Digital Humanities Quarterly" w 2009 roku**[38]**.

Pojedyncze artykuły nawiązujące do powyższych zagadnień można ponadto znaleźć na łamach takich czasopism, jak: „Digital Scholarship in the Humanities" (Oxford University Press w kooperacji z The European Association for Digital Humanities oraz The Alliance of Digital Humanities Organizations) czy „Digital Huma-

**[35]** http://mythicalbeasts.obta.al.uw.edu.pl/, dostęp: 16 X 2016. Wymienione w tym rozdziale przedsięwzięcia stanowią zaledwie przykład wielu konferencji, sympozjów i spotkań organizowanych zarówno przez ośrodki akademickie, jak i stowarzyszenia i koła doktorantów. Tylko w 2016 roku Sekcja *Amici Antiquitatis* Studenckiego Koła Naukowego Historyków im. Gerarda Labudy przy Instytucie Historii UAM współorganizowała dwie konferencje „Galaktyczny Uniwersytet UAM" (marzec 2016) oraz „Starożytność w filmie. Kreacje wątków kobiecych. Granice swobody artystycznej" (kwiecień 2016).

**[36]** Na szczególną uwagę zasługuje artykuł G. Crane'a, *Classics and the Computer*, op. cit., http://digitalhumanities.org:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1–2–4&toc.depth=1&toc.id=ss1–2–4&brand=9781405103213_brand, dostęp: 16 X 2016.

**[37]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/about/publications, dostęp: 16 X 2016.

**[38]** Zob. rozdział poprzedni, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/index.html, dostęp: 16 X 2016.

nities Quarterly" (w systemie open access, The Alliance of Digital Humanities Organizations). Periodyk „The Classical World" w 1998 roku zatytułował nr 6 (vol. 91) *Computing in the Classics* i poświęcił go zagadnieniom roli mediów cyfrowych w filologii klasycznej. Ponadto każdego roku czasopismo publikuje wykaz źródeł elektronicznych – *Texts and Technology: Resources for Teachers* obejmujących tematykę grecko-rzymskiego świata. Dla przykładu w numerze trzecim z 2010 roku (vol. 103) znajdziemy opracowanie *Audio-Visual Materials in Classics* autorstwa Janice F. Siegel (s. 345–430).

W 2005 roku zbiorem artykułów *W cyfrowym labiryncie* wspólnie z Aleksandrem W. Mikołajczakiem i Markiem Kaźmierczakiem rozpoczęliśmy interdyscyplinarną dyskusję nad statusem ontologicznym antyku w przestrzeni cyfrowej, wskazując zarówno brak dostosowanej do medium metodologii, jak i nieadekwatność wcześniej rozwijanych i dotąd stosowanych metod badawczych. Kolejna wspólna publikacja – *Antyk w cyberprzestrzeni* – była kontynuacją podjętego tematu i jednocześnie podsumowaniem projektu pod tym samym tytułem**[39]**.

W publikacjach związanych z perspektywą *eClassics* dominują dwa obszary badawcze: popularyzatorsko-edukacyjny oraz informatyczny. Pierwszy z nich rozpoczął się na przełomie lat 80. i 90. od opisania wielu osiągnięć w dziedzinie studiów klasycznych uzyskiwanych w wyniku korzystania z technologii komputerowych, czego przykładem mogą być artykuły Stephena Waite'a, Susan Hockey czy Lindy Wright**[40]**. Wraz z postępującą informatyzacją pojawiły się kwestie edukacyjne. Autorzy zwrócili uwagę na nową przestrzeń badawczą i zastanawiali się, jak ową przestrzeń wykorzystać w nauczaniu. Lorna Hardwick uważa na przykład, że rozwój technologii komputerowych, w tym Internetu, zmienia w filologii klasycznej sposoby uprawiania nauki oraz procesy nauczania języków klasycznych**[41]**. Jedne z tych zmian są według autorki kosmetyczne, inne mają daleko idące konsekwencje. Najwięcej uwagi poświęca zatem komunikacji, publi-

**[39]** Projekt własny Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego (1H01C 03128) realizowany na UAM w Poznaniu w latach 2005–2008 pod kierownictwem A.W. Mikołajczaka.

**[40]** Zob. S.V.F. Waite, *Computers and the Classics*, „Computers and the Humanities" 1970, vol. 5, nr 1, s. 47–51; S. Hockey, *An Agenda for Electronic Text Technology in the Humanities*, „The Classical World" 1998, vol. 91, nr 6: *Computing in the Classics*, s. 521–542; L. Wright, *Classicists on the via Electronica*, „Transactions of the American Philological Association (1974–)" 1994, vol. 124, s. 337–340.

**[41]** L. Hardwick, *Electrifying the Canon: The Impact of Computing on Classical Studies*, „Computers and the Humanities" 2000, vol. 34, nr 3, s. 279.

kacji i rozpowszechnianiu wiedzy oraz rozmaitych narzędzi badawczych w kontekście wpływu na nie przestrzeni cyfrowej**[42]**. Z kolei Barbara F. McManus i Carl A. Rubino są zdania, że technologie oraz zasoby internetowe oferują klasykom o wiele więcej możliwości niż tradycyjne metody pedagogiczne**[43]**. Wśród „dobrodziejstw" Sieci badacze wymieniają takie zalety, jak: uczenie się bazujące na źródłach, nauczanie zespołowe, kontrolę nad systemem uczenia się, interaktywność, publikowanie przez uczniów wyników swoich badań oraz ciągłą aktualizację (*updatability*) materiałów naukowych**[44]**. Współcześnie coraz żywsza staje się dyskusja na temat poziomu merytorycznego materiałów pojawiających się w Sieci, szczególnie w kontekście mediów społecznościowych oraz tzw. trendu Web 2.0**[45]**.

Drugi z obszarów badawczych obejmuje zagadnienia o charakterze informatycznym. Autorzy koncentrują się na takich kwestiach, jak języki skryptowe czy rozwój aplikacji sieciowych. Istotą badań staje się rola i miejsce technologii pod względem tworzenia, opisywania i przetwarzania informacji z zakresu przede wszystkim literatury antycznej. Przykładami są wspomniana już praca *Digital Research in the Arts and Humanities* pod redakcją Gabriela Bodarda i Simona Mahony'ego oraz artykuły w takich periodykach, jak: „Digital Scholarship in the Humanities" czy „Digital Humanities Quarterly".

Osobną grupę materiałów stanowią strony dużych, międzynarodowych projektów digitalizacji literatury antycznej. Powyższe przedsięwzięcia reprezentują przede wszystkim dwa podmioty: The Humboldt Chair of Digital Humanities Uniwersytetu w Lipsku oraz The Packard Humanities Institute. Pierwszy z nich prowadzi m.in. następujące projekty: Leipzig Open Fragmentary Texts Series (Digital Fragmenta Historicorum Graecorum, Digital Athenaeus, Digital Marmor Parium, Perseids. Fragmentary Texts Editor)**[46]** oraz Open Greek and Latin Project of the Open Philology Project**[47]**, drugi – Classical

**[42]** Ibidem, s. 284–286.

**[43]** B.F. McManus, C.A. Rubino, *Classics and Internet Technology*, „The American Journal of Philology" 2003, vol. 124, nr 4, s. 601–602.

**[44]** Ibidem.

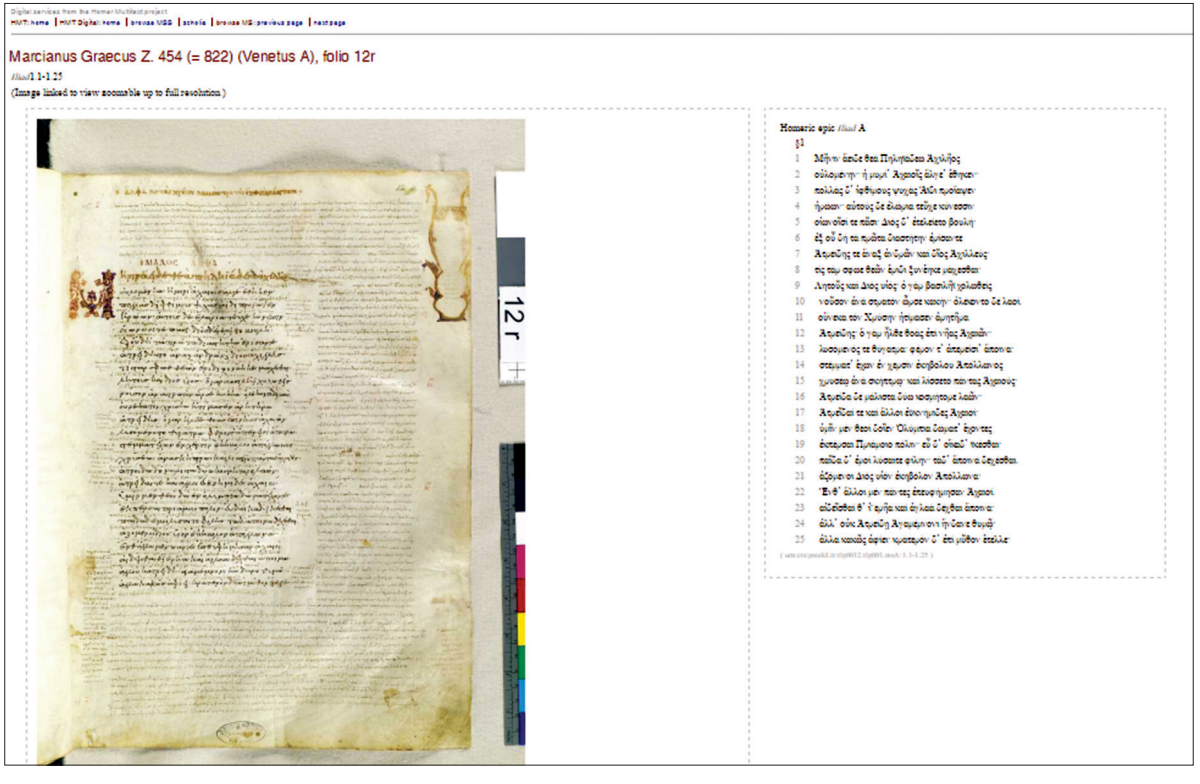
**[45]** Zob. *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, „Digital Humanities Quarterly" 2009, vol. 3, nr 1, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/index.html, dostęp: 16 X 2016.

**[46]** Wykaz wszystkich wymienionych projektów wraz z opisem, zob. http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/lofts/, dostęp: 15 X 2016.

**[47]** http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/projects/open-greek-and-latin-project/, dostęp: 15 X 2016. Wykaz wszystkich projektów prowadzonych przez Uniwersytet w Lipsku, zob. http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/projects/, dostęp: 15 X 2016.

Latin Texts**[48]** i Searchable Greek Inscriptions**[49]**. Do tej listy należy dołączyć również wielokrotnie cytowane Thesaurus Linguae Graecae i Perseus Digital Library oraz takie projekty, jak: The Homer Multitext**[50]** (ilustr. 5), The Suda On Line: Byzantine Lexicography**[51]**, Pleiades**[52]**. Wśród stron i stowarzyszeń popularyzujących tematykę *eClassics*, a także recenzujących i odnotowujących rozmaite publikacje, przedsięwzięcia, konferencje, warsztaty itp., wymienić należy The Digital Classicist**[53]**, The Stoa Consortium**[54]**, Digital Classics Association**[55]**, Bryn Mawr Classical Review**[56]**. Warto dodać, że podobną rolę odgrywa w Polsce strona Fundacji „Traditio Europae"**[57]** oraz newslettery serwisu Classica, mediaevalia etc.**[58]** prowadzonego przez Krzysztofa Nowaka z Pracowni Łaciny Średniowiecznej IJP PAN i Rafała Rosoła z Instytutu Filologii Klasycznej UAM w Poznaniu.

**[48]** http://latin.packhum.org/, dostęp: 15 X 2016.
**[49]** http://epigraphy.packhum.org/, dostęp: 15 X 2016.
**[50]** http://www.homermultitext.org/index.html, dostęp: 15 X 2016.
**[51]** http://www.stoa.org/sol/, dostęp: 15 X 2016.
**[52]** https://pleiades.stoa.org/home, dostęp: 15 X 2016.
**[53]** http://www.digitalclassicist.org/, dostęp: 15 X 2016. Strona posiada również wersję w formacie wiki, zob. The Digital Classicist Wiki, https://wiki.digitalclassicist.org/Main_Page, dostęp: 15 X 2016.
**[54]** http://www.stoa.org/, dostęp: 15 X 2016.
**[55]** http://dca.drupalgardens.com/, dostęp: 15 X 2016.
**[56]** http://bmcr.brynmawr.edu/, dostęp: 15 X 2016.
**[57]** http://www.traditio-europae.org/index.php, dostęp: 15 X 2016.
**[58]** http://classica-mediaevalia.pl/, dostęp: 15 X 2016.




Ilustr. 5
Zrzut ekranowy ze strony The Homer Multitext przedstawiającej ilustrację Marcianus Graecus Z. 454 (= 822) (Venetus A), folio 12r, *Iliada* I 1-1.25

Rozdział III

# Internet jako nowa przestrzeń recepcji literatury antycznej

Niezwykle istotnym problemem badawczym, obejmującym problematykę recepcji literatury antycznej w środowisku cyfrowym, jest zdefiniowanie Internetu, a następnie zestawienie go z innymi pojęciami stosowanymi w literaturze przedmiotu – nowymi mediami oraz Web 2.0. Powyższe zagadnienia powinno jednak poprzedzać nie mniej ważne rozróżnienie między przetwarzaniem danych przez komputer a odczytywaniem informacji przez człowieka. Rozróżnienie to odsłania przed badaczami antyku w cyberprzestrzeni perspektywę narzędzia (medium) przetwarzającego dane oraz perspektywę odbiorcy zapoznającego się z treścią, którą w odpowiedni dla siebie sposób interpretuje. Przetwarzanie danych oraz odczytywanie informacji opisali naukowcy z World Wide Web Consortium w artykule *Sieć semantyczna* opublikowanym na łamach „Świata Nauki”**[1]**. Według Tima Bernersa-Lee, Jamesa Hendlera i Ory Lassili człowiek wyszukuje informacje w przestrzeni cyfrowej, zapoznaje się z nimi, i co najważniejsze, interpretuje je. Natomiast komputer, a także każda dowolna aplikacja lub program jedynie przetwarzają dane, a następnie wyświetlają je w postaci informacji. „Zasoby obecnie istniejącej Sieci – piszą autorzy – przeznaczone są przede wszystkim do czytania przez ludzi, a nie do przetwarzania przez programy komputerowe. Komputery doskonale rozpoznają strukturę stron hipertekstowych i ich typowe elementy – nagłówki czy też łącza do innych stron – lecz nie potrafią same odczytać znaczenia występujących w nich elementów...”**[2]**. Na przykład popularna wśród wielu użytkow-

**[1]** T. Berners-Lee, J. Hendler, O. Lassila, *Sieć semantyczna*, przeł. A. Bartnik, „Świat Nauki” 2001, nr 7, s. 40–49.

**[2]** Ibidem, s. 42.

ników przeglądarka Google Chrome jest programem komputerowym przetwarzającym kod HTML na dokument hipertekstowy i udostępniającym go na ekranie monitora jako stronę WWW.

Dla komputera literatura antyczna stanowi nieskończenie wielki zbiór zer i jedynek nieniosących za sobą żadnej treści, żadnego znaczenia. Kluczowe staje się zatem następujące pytanie: czy przetwarzanie informacji (perspektywa narzędzia) ma wpływ na sposób ich odczytywania i interpretowania, a jeśli tak, to w jakim zakresie? Jeśli przyjmiemy pierwszy sposób rozumienia Internetu, jako przestrzeni publikowania i upowszechniania grecko-rzymskich tekstów oraz wiedzy o nich, wówczas perspektywa narzędzia zredukuje medium do funkcji udostępniania literatury antycznej. *Perseus Digital Library*, chociaż nieustannie jest uzupełniana o nowe materiały, a także rozwijana technologicznie, to jednak w konkretnym czasie jest ona zamkniętym zbiorem grecko-rzymskich tekstów, które odbiorca czyta, analizuje, interpretuje, kopiuje itp. Kiedy zatem rola narzędzia zostaje ograniczona do powyższych funkcji, związek między przetwarzaniem a interpretowaniem treści jest w zasadzie nieistotny. W drugim wymiarze rozumienia Internetu, jako przestrzeni recepcji literatury antycznej, perspektywa narzędzia staje się niezwykle ważna, głównie ze względu na konkretne mechanizmy procesu recepcji, w tym mechanizmy technologiczne, które wpływają na treść oraz sposób odczytywania i interpretowania źródeł. Autorzy facebookowej strony *Ancient Hellenic Literature and Culture*[3] muszą dopasować informacje do odpowiednich wymogów serwisu społecznościowego, podobnie jak twórcy większości haseł w serwisie Wikipedia. Jeśli nikt nie polubi stworzonego przez nich profilu, jeśli nikt go nie znajdzie i nie przeczyta, to jaki jest sens jego istnienia? Jakich zatem narzędzi powinni użyć autorzy, jak udoskonalić informacje, aby zyskały one odpowiednią popularność – jeden z fundamentalnych aspektów współczesnych mediów cyfrowych. Najważniejsze są w tym przypadku te cechy medium, które pozwalają treściom funkcjonować w obrębie serwisu. Status ontologiczny literatury antycznej staje się zatem statusem Facebooka i Wikipedii.

**[3]** https://www.facebook.com/ancient20hellenic5literature2016/, dostęp: 9 II 2017.

Vint Cerf i Bob Kahn, założyciele stowarzyszenia Internet Society (ISOC), dowodzą, że odpowiedź na pytanie, czym jest Internet, jest w rzeczywistości niezwykle trudne. „W odróżnieniu od innych mediów – piszą autorzy – Internet może być bowiem czymkolwiek chcemy”**[4]**. Zdanie to potwierdza fakt, że dopiero po ponad dwudziestu pięciu latach od powstania pierwszej sieci komputerowej ARPANET w roku 1969 Internet doczekał się pierwszej technicznej definicji. 24 października 1995 roku amerykańska Federalna Rada Sieci Komputerowych (Federal Networking Council – FNC) ustaliła, że „Internet” oznacza globalny system informacyjny, który:

> (1) stanowi sieć logicznych połączeń w ramach globalnej przestrzeni adresowej opartej na protokole komunikacyjnym IP (*Internet Protocol*) lub jego rozszerzeniach bądź następcach; (2) umożliwia transmisję danych dzięki pakietowi protokołów komunikacyjnych TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) lub jego rozszerzeniom, następcom i/lub innym protokołom kompatybilnym z IP; (3) oferuje, wykorzystuje lub udostępnia – publicznie lub prywatnie – usługi komunikacyjne wyższych warstw sieciowych oraz związaną z nimi infrastrukturę**[5]**.

Podstawowymi pojęciami tak przyjętej definicji stały się: sieć komputerowa, protokół sieciowy oraz TCP/IP. Pierwsze z tych pojęć oznacza dwa lub więcej komputerów korzystających ze wspólnych informacji (dowolna kombinacja danych głosu i obrazu)**[6]**. Komputer podłączony do danej sieci określany jest mianem klienta, czyli urządzenia ubiegającego się o przesył danych przez sieć**[7]**. Pierwszym wymogiem sieci jest używanie przez wszystkich klientów tego samego języka komunikacji, czyli protokołu – zespołu zasad umożliwiającego zarządzanie transmisją pomiędzy dwoma komputerami lub urządzeniami komunikacyjnymi, np. drukarkami, serwerami, a współcześnie telewizorami, tabletami, smartwatchami itp.**[8]** Od 1983 roku protokołem sieci Internet jest TCP/IP, zatem każde urzą-

**[4]** https://www.internetsociety.org/internet/what-internet, dostęp: 20 X 2016.

**[5]** B.M. Leiner et al., *Brief History of the Internet*, http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet#History, dostęp: 21 X 2016. Przekł. za: M. Lister et al., *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Warszawa 2009, s. 247. O historii Internetu, zob. R. Zakon, *Hobbes' Internet Timeline*, [RFC 2235], https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2235.txt, dostęp: 28 XI 2016; H. Bidgoli, *Internet Literacy*, [w:] *The Internet Encyclopedia*, vol. 2, ed. idem, Hoboken, NJ 2004, s. 286–297.

**[6]** A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 729.

**[7]** R. Scrimger et al., *TCP/IP. Biblia*, przeł. A. Jarczyk, Gliwice 2002, s. 21.

**[8]** A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 646.

dzenie korzystające z tego protokołu jest częścią ogólnoświatowej Sieci**[9]**.

Internet określa się również jako zbiór rozmaitych usług, m.in. poczty elektronicznej, World Wide Web i wielu innych, które działają z wykorzystaniem architektury Internetu. Oznacza to, że u podstaw ich funkcjonowania leży protokół komunikacyjny TCP/IP. Popularny zatem e-mail, opracowany przez Raya Tomlinsona w 1972 roku, oraz strony WWW (od roku 1989) są podstawową częścią Internetu, a nie jego odpowiednikiem. Dla zilustrowania tej zależności warto przytoczyć definicję Światowej Pajęczyny: technologia internetowa, która łączy ze sobą dokumenty znajdujące się w różnych miejscach**[10]**.

Istotą Internetu, często pomijaną w literaturze przedmiotu, są dwie właściwości: tzw. otwarta architektura sieciowa (*open-architecture network*) oraz komutacja pakietów (*packet switching*). Idea sieci o architekturze otwartej, wprowadzona po raz pierwszy przez Kahna w roku 1972 w organizacji DARPA, zakłada, że poszczególne sieci tworzące większy organizm cyfrowy (np. Internet) mogą być zaprojektowane i opracowane niezależnie od siebie**[11]**. Każda z nich może mieć swój unikatowy interfejs zarezerwowany dla klientów lub dostawców usług. Dzięki temu każdy użytkownik na świecie może stworzyć swoją własną sieć i podłączyć ją do sieci globalnej – Internetu. Komutacja (inaczej przełączanie) pakietów odpowiada natomiast za sposób przesyłania informacji w Sieci. Jej podstawowe założenie opiera się na tym, że każda informacja (np. e-mail, strona WWW) dzielona jest na mniejsze części zwane pakietami, które niezależnie od siebie trafiają od nadawcy do odbiorcy. Za adresowanie urządzeń w sieci Internet odpowiada protokół IP, a za poprawne złożenie pakietów w całość protokół TCP**[12]**. Wszystkie pozostałe właściwości Internetu, takie jak interaktywność, hipertekstualność i wiele innych, charakteryzują zatem to, co McLuhan nazywa zawartością medium (*content*), tym samym właściwości te nie odnoszą się do samej istoty przekaźnika.

**[9]** Data ta ma związek z wprowadzeniem protokołu TCP/IP w sieci ARPANET. Autorzy *Brief History of the Internet* stwierdzają, że już w roku 1985 Internet był technologią o ustalonej pozycji wspierającą naukowców i programistów, a także zaczął być używany przez inne społeczności w zakresie codziennej komunikacji za pośrednictwem komputera. Zob. B.M. Leiner et al., *Brief History of the Internet*, op. cit.

**[10]** A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 954.

**[11]** B.M. Leiner et al., *Brief History of the Internet*, op. cit.

**[12]** A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 853–854; 823–826; R. Scrimger et al., *TCP/IP. Biblia*, op. cit., s. 45–64.

Przez wzgląd na zastosowany w definicji Federal Networking Council język i instrumentarium informatyczne zrozumienie Internetu może wydać się trudne i skomplikowane. Z tego powodu wielu badaczy wprowadza pojęcia dookreślające jego definicję. Nicholas Carr w *Płytkim umyśle* postrzega Sieć jako medium, które podporządkowuje sobie pozostałe technologie, takie jak: maszyna do pisania, prasa drukarska, radio, telewizja, kalkulator, zegar i wiele innych**[13]**. Kluczowe w tej definicji jest pojęcie technologii intelektualnej, którą Carr zapożycza od Jacka Goody'ego i socjologa Daniela Bella**[14]**. Według autora *Płytkiego umysłu* „technologia stanowi wyraz ludzkiej woli" i ze względu na tę właśnie cechę podzielić ją można na cztery kategorie. Pierwsza z nich wzmacnia siłę fizyczną, sprawność oraz odporność człowieka (np. pług, odrzutowiec, igła do cerowania), druga dotyczy zasięgu oraz wrażliwości ludzkich zmysłów (np. mikroskop, wzmacniacz, licznik Geigera-Müllera), natomiast trzecia ingeruje w naturę człowieka w celu zaspokojenia naszych potrzeb i pragnień (np. genetycznie modyfikowana kukurydza, tabletka antykoncepcyjna). Internet należy do kategorii czwartej – technologii intelektualnej**[15]**. Jak pisze Carr: „technologie intelektualne mają największą i najtrwalszą władzę nad tym, co myślimy i jak rozumujemy; są naszymi szczególnie osobistymi narzędziami, których używamy, aby wyrażać samych siebie, aby kształtować naszą prywatną i publiczną tożsamość, aby pielęgnować relacje z innymi ludźmi"**[16]**. Manuel Castells definiuje natomiast Internet jako filar globalnej komunikacji za pośrednictwem komputerów (*computer-mediated communication* – CMC) oraz sieć, która łączy większość sieci komputerowych**[17]**.

Definicja FNC jest zatem jedyną definicją, która medium to określa w sposób niezwykle precyzyjny. Nie ma tu miejsca na dowolną interpretację wpisaną w określony kontekst, chociaż, jak piszą autorzy podręcznika *Nowe media. Wprowadzenie*: „aby zrozumieć usieciowione media, trzeba spojrzeć na ich rozwój przez pryzmat ciągłych napięć między kulturą a komercją"**[18]**. Kiedy zatem Tomasz Goban-Klas w artykule *Internet jako paradoks* pyta, czy Internet traktowany jako

**[13]** N. Carr, *Płytki umysł*, op. cit., s. 105.

**[14]** Ibidem, s. 61.

**[15]** Ibidem. W innym miejscu autor, korzystając ze spuścizny W.J. Onga, postrzega Internet jako środek przechowywania, przetwarzania oraz udostępniania informacji w każdej formie, w tym tekstowej, ibidem s. 99.

**[16]** Ibidem.

**[17]** Ibidem.

**[18]** M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 297.

zbiór wszystkich sieci sam jest siecią**[19]**, to z punktu widzenia powyższej definicji odpowiedź może być tylko jedna – medium to zawsze było siecią złożoną z setek, a później setek tysięcy mniejszych sieci opartych na założeniach „otwartej architektury" i komutacji pakietów.

Pytanie Goban-Klasa odsyła do niezwykle istotnej kwestii, jaką są różne konteksty rozumienia Internetu. Najczęściej jego osobliwości zestawia się z cechami charakterystycznymi dla innych mediów, przede wszystkim zaś z drukiem (galaktyką Gutenberga) oraz z radiem i telewizją, głównie w ujęciu kanadyjskiej szkoły medioznawczej. Recepcję literatury antycznej można wówczas porównać z jej dotychczasowymi transformacjami w innych przestrzeniach badawczych i zwrócić uwagę na takie cechy mediów, jak: interaktywność, multimedialność oraz hipertekstualność. Cechy te, co warto zauważyć, Lev Manovich uznaje za pojęcia zbyt szerokie i nieadekwatne do specyfiki nowych mediów**[20]**.

Internet przedstawia się również w ujęciu pragmatycznym. Centralnym punktem dyskursu staje się wówczas medium jako system komunikowania, rozwiązywania problemów społecznych, narzędzie polityki itp. W ten sposób tworzą się różne konteksty rozumienia Internetu: medialny, socjologiczny, ekonomiczny, kulturowy, polityczny i wiele innych**[21]**. I tak w kontekście medialno-kulturowym jednym z najważniejszych pojęć jest remediacja, po raz pierwszy zastosowana przez Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina w pracy *Remedation. Understanding New Media*. Terminem tym, nawiązującym do wcześniejszych książek McLuhana, przede wszystkim zaś do *Understanding Media* (1964), uczeni określili reprezentację jednego medium w innym i założyli, że pojęcie to charakteryzuje współczesne im media**[22]**. Ponadto stwierdzili oni, że pojawienie się nowego kanału komunikowania prowadzi do zmiany kulturowej starszych mediów. „Elektroniczny

**[19]** T. Goban-Klas, *Internet jako paradoks*, [w:] idem, *Wartki nurt mediów. Ku nowym formom społecznego życia informacji. Pisma z lat 2000–2011*, Kraków 2011, s. 148.

**[20]** L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 128.

**[21]** Tę specyfikę rozmaitych kontekstów Sieci niezwykle trafnie uchwycił David Gauntlett we wstępie do drugiego wydania *Web. Studies*. Wyróżnił on kilka obszarów telekomunikacji: wyrażanie samego siebie poprzez sieć; anonimowość i zabawa w cyberprzestrzeni; sieć i wielki biznes; sieć, polityka i stosunki międzynarodowe. Zob. D. Gauntlett, *Introduction to the new edition*, [w:] *Web. Studies*, eds idem, R. Horsley, London–New York 2004, www.newmediastudies.com/intro2004.htm, dostęp: 21 X 2016.

**[22]** „we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media"; J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass. 2000, s. 45.

hipertekst – pisze w innym miejscu Bolter – nie jest wcale końcem druku, jest natomiast jego remediacją”**[23]**. Według tej koncepcji Internet jest zatem medium hybrydowym. W tej perspektywie recepcja antyku może być konsekwencją wcześniejszych zmian w zakresie transformacji tekstów antycznych nie tylko w literaturze wysokiego obiegu, ale i w literaturze i kulturze popularnej. Stąd też tak istotne jest uwzględnienie w niniejszej pracy dotychczasowych modeli recepcji.

Na szczególną uwagę zasługuje kontekst ekonomiczny, który bardzo często łączy się z zagadnieniami z zakresu technologii internetowych. W zależnościach ekonomia – Internet akcentuje się zatem te właściwości Sieci, które tworzą nowe oblicze gospodarki: interakcję – kluczową dla biznesu internetowego, sieciowe efekty zewnętrzne, moderowanie czasem, ogólnoświatowy zasięg, redukcję asymetrii zasobów informacji**[24]**. W kontekście ekonomicznym recepcja staje się procesem, w którym punkt ciężkości przesuwa się m.in. na mechanizmy marketingowe i reklamowe odpowiadające za transformację treści. Na przykład niektórzy autorzy sięgają po znane z mitologii antycznej motywy, aby ich produkcje stały się zrozumiałe, a przez to chętniej oglądane, czytane i komentowane, jak dzieje się to np. w serwisie YouTube**[25]**. Można również sięgnąć po motywy, a nawet słowa lub frazy z literatury antycznej, aby dana informacja była lepiej pozycjonowana przez wyszukiwarki internetowe. Przykładem może być slogan *Veni-Vidi-Clicked it* użyty przez jednego z fotografów w serwisie Flickr**[26]**.

## 2. INTERNET W ŚWIETLE STATYSTYK

Według danych *Internet World Stats. Usage and Population Statistics* (IWS) dostęp do Internetu ma ponad trzy i pół miliarda mieszkańców globu (49,5% populacji)**[27]**. Sieć, według *Internet Live Stats*, liczy obecnie ponad miliard stron internetowych**[28]**. Od początku roku 2016 wysłano

**[23]** J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma...*, op. cit., s. 65.

**[24]** A. Afuah, C.L. Tucci, *Biznes internetowy. Strategie i modele*, przeł. P. Kotwica, Kraków 2003, s. 24. Jako główne siły napędowe nowej gospodarki Philip Kotler w jedenastym wydaniu *Marketingu* obok dezintermediacji i reintermediacji, kastomizacji i kastomeryzacji, konwergencji sektorów i branż wymienia natomiast digitalizację i łączność. Zob. P. Kotler, *Marketing*, przeł. R. Bartołd, Poznań 2005, s. 34.

**[25]** Zob. przykłady opisane w rozdziale pierwszym: filmy *Minecraft: Theseus and the Minotaur* oraz *Theseus and The Minotaur Year 5 Lego Animation*.

**[26]** https://www.flickr.com/photos/veni-vidi-clicked-it/albums, dostęp: 5 II 2017.

**[27]** http://www.internetworldstats.com/stats.htm, dostęp: 17 X 2016.

**[28]** http://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/, dostęp: 17 X 2016.

ponad 66 bilionów ($10^{12}$) e-maili. Ponadto użytkownicy wpisali około półtora biliona zapytań do wyszukiwarki Google. Dziennie w serwisie YouTube przeglądanych jest ponad sześć miliardów filmów. Facebook, największy na świecie serwis społecznościowy, liczy ponad półtora miliarda aktywnych użytkowników**[29]**.

Internet należy do najszybciej i najintensywniej rozwijających się mediów na świecie. Według IWS wzrost użytkowników Sieci w latach 2000–2016 wyniósł 905,9%**[30]**. Medioznawcy zwracają jednak uwagę, że wzrost ten uzależniony był od wielu czynników i w wielu krajach przebiegał bardzo nierównomiernie, np. we Francji ogromną rolę w upowszechnieniu Sieci odegrał Minitel**[31]**. Wzrost liczby internautów jest ściśle związany z ogólnym dostępem do komputerów, nadal stanowiących główny warunek korzystania z Internetu. Według danych GUS-u w 2015 roku 77,9% gospodarstw domowych w Polsce miało w domu przynajmniej jeden komputer. W porównaniu z rokiem 2006 liczba ta wzrosła o 32,5%, z 45,4%**[32]**. Regularnie z komputerów korzysta 64,8% osób**[33]**. Odsetek ten jest mniejszy od unijnej średniej o trzy punkty procentowe, a warto dodać, że w takich krajach, jak Islandia czy Norwegia (nienależących do UE) dostęp do Internetu ma ponad 95%**[34]**.

Procent gospodarstw domowych z dostępem do Internetu w Polsce wzrósł z 14% w roku 2003 do 75% w roku 2014**[35]**. Na pytanie: „Czy korzysta Pan(i) z Internetu (stron internetowych, poczty e-mail, komunikatora internetowego itp.) przynajmniej raz w tygodniu?" twierdząco w badaniach CBOS-u z czerwca 2015 roku odpowiedziało 64% ankie-

**[29]** Wszystkie dane pochodzą z *Internet Live Stats*, zob. http://www.internetlivestats.com/, dostęp: 17 X 2016.

**[30]** http://www.internetworldstats.com/stats.htm, dostęp: 17 X 2016.

**[31]** Darmowa usługa francuskiego rządu (odbiorca ponosił tylko koszt połączenia) wprowadzona w latach 80. przez France Telecom. Umożliwiała wyszukiwanie numerów telefonu, płacenie rachunków, dokonywanie zakupów oraz rozmowy. Definicja za: A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 471. Zob. M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody et al., red. nauk. idem, Warszawa 2008, s. 349–351.

**[32]** *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011–2015*, oprac. Urząd Statystyczny w Szczecinie pod kierunkiem D. Rozkruta, Warszawa 2015 , s. 119, http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z--lat-2011–2015,1,9.html, dostęp: 15 II 2017.

**[33]** Ibidem, s. 121.

**[34]** Ibidem, s. 124.

**[35]** S. Pliszka, J. Ciemniewska, *Dostęp do Internetu na świecie i w Polsce*, [w:] *Internet 2014. Raport strategiczny*, red. P. Kolenda, A. Wątła, s. 8. Raport do pobrania ze strony IAB Polska, zob. http://iab.org.pl/badania-i-publikacje/raport-strategiczny-internet-2014/, dostęp: 17 X 2016.

towanych, co w porównaniu z rokiem 2002 stanowi wzrost o 47%**[36]**. Warto zaznaczyć, że coraz więcej osób łączy się z Siecią za pośrednictwem urządzeń mobilnych, przede wszystkim smartfonów i tabletów. Jak szacuje IAB Polska, w pierwszym kwartale 2016 roku z urządzeń tych korzystać będzie odpowiednio 75 i 34% internautów**[37]**.

Analiza powyższych danych mogłaby wskazywać na to, że sieci komputerowe powinny stanowić najważniejsze – jeśli nie jedyne – medium definiujące współczesne społeczeństwo, kulturę, ekonomię itp. Trudno nie zgodzić się z takim poglądem, skoro w Polsce liczba osób miesięcznie odwiedzających Facebooka sięga ponad 20 milionów, co oznacza, że 80% wszystkich polskich internautów korzysta z tego serwisu**[38]**. Polacy spędzają w Internecie średnio 13 godzin w tygodniu (8% – 36 godzin i więcej)**[39]**. Codziennie lub prawie codziennie korzysta z Internetu 52,3% użytkowników, 80% polskich internautów zrobiło zakupy w Sieci, co stanowi 51% ogółu dorosłych**[40]**. Dane pochodzące z innych krajów europejskich tylko potwierdzają ten stan rzeczy**[41]**.

Jednocześnie nie brakuje statystyk, które nie tyle zaprzeczają powyższej koncepcji, ile w znaczący sposób ją osłabiają. W Polsce 25% gospodarstw domowych nadal nie ma dostępu do Internetu**[42]**. Jak wskazuje raport IAB Polska, powodem tego stanu rzeczy jest wśród osób wykluczonych cyfrowo brak potrzeby korzystania z tego medium (59%) oraz nieposiadanie niezbędnych umiejętności cyfrowych (45%)**[43]**. Ponadto tylko 15% użytkowników Internetu ma 65 lat i więcej, na co wskazują badania CBOS-u**[44]**. Te same badania informują, że pomimo szybkiego rozwoju technologii internetowych i wzrostu liczby osób aktywnie korzystających z portali społecznościowych, zaledwie 6% respondentów deklaruje, że prowadzi bloga lub własną stronę internetową. Co ciekawe, odsetek ten jest mniejszy w porównaniu z rokiem

**[36]** *Internauci 2015*, Komunikat z badań CBOS-u, nr 90/2015, oprac. M. Feliksiak, s. 1, http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF, dostęp: 17 X 2016.

**[37]** T. Woźniak, *Rynek mobilny*, [w:] *Internet 2014. Raport strategiczny*, red. P. Kolenda, A. Wątła, s. 28, http://iab.org.pl/badania-i-publikacje/raport-strategiczny-internet-2014/, dostęp: 15 II 2017. Por. *Internauci 2015*, op. cit., s. 7.

**[38]** *Media społecznościowe jako kanały komunikacji – charakterystyka użytkowników*, kom. D. Wieprzowski, https://www.gemius.pl/agencje-aktualnosci/media-spolecznosciowe-jako-kanaly-komunikacji-charakterystyka-uzytkownikow.html, dostęp: 17 X 2016.

**[39]** *Internauci 2015*, op. cit., s. 5.

**[40]** Ibidem, s. 8.

**[41]** Raport Eurostatu, *The EU in the world 2015*, s. 108–117, http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/6975194/KS-EX-15–001-EN-N.pdf.

**[42]** S. Pliszka, J. Ciemniewska, *Dostęp do Internetu...*, op. cit., s. 8.

**[43]** Ibidem, s. 9.

**[44]** *Internauci 2015*, op. cit., s. 2.

2009 o 2%**[45]**. Wśród najważniejszych celów korzystania z Internetu polscy użytkownicy wymieniają zatem korzystanie z poczty elektronicznej (79,4%), wyszukiwanie informacji o towarach i usługach (62,1%), czytanie i pobieranie czasopism on-line (68,6%), korzystanie z usług bankowych (45,9%)**[46]**. Aktywności te należą przede wszystkim do komunikacyjnej sfery Internetu rozumianego jako platforma cyfrowa pozwalająca na szybki, darmowy i wygodny kontakt z drugim człowiekiem lub z grupą osób, instytucją, podmiotem gospodarczym.

Niezwykle ciekawy w powyższym temacie jest wskaźnik kompetencji użytkowników Internetu zaproponowany w badaniach GUS-u. Na wskaźnik ten składają się następujące umiejętności cyfrowe: informacyjne, komunikacyjne, rozwiązywania problemów, związane z obsługą oprogramowania. Jak wynika ze statystyk, 32,6% respondentów nie posiada żadnych umiejętności cyfrowych, a 27,3% zaledwie niskie**[47]**. Z kolei w raporcie przeprowadzonym przez amerykańską agencję Pew Research Center czytamy, że 75% ankietowanych w badaniu *What internet users know about technology and Web* uznaje, że Internet i World Wide Web są tymi samymi usługami**[48]**. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że pomimo braku podstawowych umiejętności potrafimy obsługiwać Internet, jednak nie do końca rozumiemy zarówno samo medium, jak i mechanizmy, które odpowiadają za jego funkcjonowanie. Nie jesteśmy np. świadomi tego, co dzieje się z naszymi danymi, kiedy nie przeglądamy stron internetowych albo jesteśmy wylogowani z naszego ulubionego serwisu społecznościowego lub bloga. Wojciech Orliński zauważa, że użytkownicy korzystają z Facebooka lub Twittera nie dlatego, że nie ma lepszych narzędzi komunikacji, ale dlatego, że wszyscy mają te same aplikacje. Jak pisze Orliński: „dopóki tam dalej będą wszyscy, będziemy więźniami błędnego koła”**[49]**. Wydaje się, że podstawowy problem leży jednak w systemie edukacji, w którym zbyt wiele miejsca poświęca się na zrozumienie zasad obsługi danego medium a zbyt mało na skutki jego oddziaływania zarówno na jednostki, jak i społeczeństwo.

**[45]** Ibidem, s. 13.

**[46]** *Społeczeństwo informacyjne w Polsce...*, op. cit., s. 144.

**[47]** Ibidem, s. 167.

**[48]** *What Internet Users Know about Technology and the Web. The Pew Research Center's "Web IQ" Quiz*, oprac. A. Smith, s. 7, http://www.pewinternet.org/2014/11/25/web-iq/, dostęp: 17 X 2016.

**[49]** W. Orliński, *Internet...*, op. cit., s. 253.

Lev Manovich definiuje nowe media jako „dane przekonwertowane do postaci umożliwiającej prowadzenie obliczeń – do postaci danych komputerowych”**[50]**. Już kilka lat po wydaniu *The Language of New Media* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001, pol. wyd. 2006) trudno było sobie wyobrazić medium, które przekazywałoby informacje inaczej niż za pośrednictwem systemu binarnego. Obecnie żyjemy w czasach cyfrowego radia i telewizji, a prasa tradycyjna w coraz większym zakresie ustępuje miejsca swoim elektronicznym zastępnikom, takim jak tablety, smartfony czy laptopy. Poza tym, czy np. film nakręcony w latach 50. a następnie zdigitalizowany i przeniesiony do przestrzeni internetowej jest nowym medium czy też starym? Czy tekst antyczny zapisany w postaci pliku PDF jest już częścią nowego świata mediów? Wątpliwości te dostrzegł i sam Manovich, który we wstępie do *The New Media Reader* pod redakcją Noaha Wardripa-Fruina i Nicka Montforta (Cambridge, Mass. 2003) rozumienie tego terminu rozszerza na kolejne przestrzenie badawcze. Najpierw przeciwstawia je cyberkulturze, a następnie omawia jako: technologię komputerową używaną jako platformę dystrybucji (*New Media as Computer Technology Used as a Distribution Platform*); dane komputerowe sterowane przez oprogramowanie (*New Media as Digital Data Controlled by Software)*; mix między istniejącymi konwencjami kulturowymi a konwencjami oprogramowania (*New Media as the Mix Between Existing Cultural Conventions and the Conventions of Software*); estetykę, która jest związana z wczesnym etapem każdego nowoczesnego medium oraz technologii komunikacji (*New Media as the Aesthetics that Accompanies the Early Stage of Every New Modern Media and Communication Technology*); szybsze wykonywanie algorytmów, które wcześniej obliczano ręcznie lub za pomocą innych technologii (*New Media as Faster Execution of Algorithms Previously Executed Manually of through Other Technologies*); kodowanie modernistycznej awangardy (*New Media as the Encoding of Modernist Avant-Garde*); metamedia (*New Media as Metamedia*)**[51]**.

Z kolei autorzy podręcznika *Nowe media. Wprowadzenie* skupiają się na złożoności tytułowego pojęcia. Według nich termin ten może oznaczać:

**[50]** L. Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 90.

**[51]** L. Manovich, *New Media from Borges to HTML*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 16–23.

- nowe doświadczenia tekstualne (nowe rodzaje form gatunkowych i tekstualnych);
- nowe sposoby reprezentacji świata;
- nowe relacje pomiędzy podmiotami (użytkownikami i konsumentami) oraz technologiami medialnymi;
- nowe doświadczenia relacji pomiędzy cielesnością, tożsamością i społecznością;
- nowe koncepcje relacji ciała biologicznego do mediów technologicznych;
- nowe wzorce organizacji i produkcji**[52]**.

Najistotniejszym zagadnieniem tego wieloznacznego terminu jest zatem pojęcie „nowości", które od zawsze było częścią naukowej dyskusji wokół mediów i ich wpływu na rozmaite przestrzenie ludzkiego życia i kultury. Przed kanadyjską szkołą medioznawczą pojęcie to towarzyszyło m.in. przedstawicielom szkoły marksistowskiej, Béli Balázsowi w kontekście kamery filmowej oraz Bertoltowi Brechtowi w odniesieniu do radia**[53]**. W *Człowieku widzialnym* Balázs pisał: „Teraz pracujemy nad nowym wynalazkiem, nad nowym mechanizmem, który znowu zwróci uwagę człowieka w stronę kultury wizualnej i nada jej nowe oblicze"**[54]**. W *Nowych mediach* autorzy zwracają natomiast uwagę na takie przesłanki „nowości", jak: przejście od modernizmu do postmodernizmu, nasilające się procesy globalizacji, na Zachodzie – przejście od industrialnej ery produkcji do postindustrialnej ery informacji, decentralizację ugruntowanych i scentralizowanych systemów geopolitycznych**[55]**. Co ciekawe we wspomnianej już pracy Boltera i Grusina, autorzy nie definiują tego pojęcia, a jedynie przyjmują, że nowymi mediami w ich teoretycznych rozważaniach są przede wszystkim technologie wizualne (*visual technologies*) takie, jak grafika komputerowa oraz World Wide Web**[56]**. Zupełnie inaczej podchodzi do problemu Paul Levinson, który proponuje termin „nowych nowych mediów", uznając, że kluczowym paradygmatem stanowiącym omawianą nowość jest przekształcenie konsumenta w aktywnego producenta

**[52]** M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 2. Badacze wskazują ponadto pola produkcji medialnej, które obejmują: komunikowanie się za pośrednictwem komputera, nowe sposoby dystrybucji i konsumpcji, wirtualną rzeczywistość oraz całą gamę transformacji i przesunięć tradycyjnych mediów, ibidem, s. 21–22.

**[53]** D. Mersch, *Teorie mediów*, op. cit., s. 63–66; 72–74.

**[54]** B. Balázs, *Człowiek widzialny*, [w:] idem, *Wybór pism*, wyboru dokonał oraz studium wstępne napisał A. Jackiewicz, przeł. K. Jung, R. Porges, Warszawa 1987, s. 52–53.

**[55]** M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 18.

**[56]** J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation...*, op. cit., s. 14–15.

informacji**[57]**. Tym samym badacz zakłada, że to, co wyróżnia nowe nowe media, można ująć w następujące czynniki: jednoczesne bycie konsumentem i producentem, autentyczność użytkowników wynikająca z braku profesjonalizmu, możliwość nieskrępowanego wyboru medium, brak opłat za informacje**[58]**. Idąc tropem Levinsona, każdy kolejny przedział czasowy niosący za sobą zmianę w mediach i otaczającym je świecie dodawałby kolejną „nowość". Nietrudno więc wyobrazić sobie nowe nowe nowe media itd.

Od początku XXI wieku pojęcie „nowe" odnosi się przede wszystkim do aspektów technicznych (digitalizacji, sieciowości, interaktywności, multimedialności, immersji i wielu innych). Rozwój technologii, w tym technologii internetowych, poszedł jednak w kierunku, który programiści określają mianem działania (funkcjonowania) w tle**[59]**. Oznacza to, że technologia, choć nadal podstawowa, staje się mniej widoczna a w niektórych przypadkach wręcz niedostrzegalna. Pod koniec lat 90. stworzenie prostej witryny internetowej wymagało od projektanta znajomości kodu HTML, CSS (ang. *Cascading Style Sheets*)**[60]**, JavaScript**[61]**, podstaw grafiki komputerowej itp. Zaprojektowanie strony o antyku wymagało zatem nie tylko wiedzy merytorycznej, ale i technicznej, a niekiedy również marketingowej. Kilka lat później funkcję projektanta zaczęły przejmować programy komputerowe działające w środowisku WYSIWYG**[62]**, przez co sam proces tworzenia został zredukowany do znajomości programu, podobnie jak w przypadku edytorów tekstowych, np. Worda. Współcześnie większość procesów wykonuje się *online*, a wiedza projektanta została ograniczona do minimum, liczy się natomiast jego pomysł i kreatywność**[63]**.

**[57]** P. Levinson, *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka, Kraków 2010, s. 23.

**[58]** Ibidem, s. 11–13.

**[59]** W taki sposób działa większość współczesnych programów w smartfonach oraz w tabletach w środowisku takich systemów operacyjnych, jak Windows, Android oraz iOS (Apple).

**[60]** CSS są formatem arkuszy stylów dla dokumentów HTML (dokumentów hipertekstowych). Pozwalają one lepiej zarządzać poszczególnymi częściami dokumentów elektronicznych oraz zmniejszać wielkość witryn. Definicja za: A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 359.

**[61]** JavaScirpt to popularny język skryptowy powszechnie obsługiwany przez przeglądarki internetowe pozwalający nadać stronom internetowym funkcje interaktywne. Definicja za: ibidem, s. 339.

**[62]** WYSIWYG to skrót z języka angielskiego: What You See Is What You Get, czyli To Co Widzisz Jest Tym Co Otrzymasz. W informatyce skrót ten oznacza sposób działania aplikacji polegający na tym, że użytkownik w trakcie pracy jednocześnie widzi na ekranie przybliżony efekt końcowy. W kontekście projektowania serwisów internetowych nie widzi zatem kodu lub kodów języka skryptowego a jedynie efekt ich przetwarzania i działania. Definicja na podstawie: Słownik SJP.PL, http://sjp.pl/WYSIWYG, dostęp: 23 X 2016.

**[63]** Zob. J.L. Ledford, *SEO. Bilia*, op. cit., s. 53–76.

Ponadto większość pojęć charakterystycznych dla tzw. nowych mediów, m.in. interaktywność i multimedialność, jest tak często używana w literaturze przedmiotu, że pojęcia takie, jak interaktywność czy multimedialność straciły swoje właściwe znaczenia i rozmyły się w dziesiątkach kontekstów, często w ogóle niezwiązanych z mediami. Według wielu uczonych Internet przeistoczył się w dużej mierze w platformę cyfrową służącą do publikowania informacji i udostępniania jej innym. Niebywały wręcz wzrost interaktywności użytkowników, ich przemiana najpierw w prosumentów (koncepcja Alvina Tofflera)**[64]**, a później w producentów (koncepcja Paula Levinsona), przypieczętowała sukces serwisów społecznościowych a wraz z nim trendu Web 2.0. Można zatem powiedzieć, że coraz mniejszemu znaczeniu technologii internetowych towarzyszy dochodzenie do głosu tych komentatorów mediów, którzy skłaniają się obecnie ku kulturze, gospodarce i społeczeństwu.

## 4. INTERNET A WEB 2.0

Web 2.0 jest w pewnym sensie pojęciem sztucznym. Można zaryzykować twierdzenie, że powstanie tego terminu związane jest z jednej strony z potrzebami wielkich międzynarodowych korporacji typu Facebook, Twitter, Amazon, Google, Microsoft, z drugiej zaś z poglądami wizjonerów, którzy w duchu McLuhana i Tofflera dostrzegają w funkcjach wprowadzanych na rynek produktów i aplikacji zmiany istotne nie tylko dla samej przestrzeni medialnej, lecz także dla społeczeństwa i kultury. Kiedy wielkie firmy poszukiwały odpowiedniej strategii dla swoich produktów, wpisały w nie pojęcie „nowości", dzięki któremu nieustannie informowano klientów (odbiorców), że w momencie korzystania przez nich z usługi lub też kupna aplikacji ich świat staje się inny – nowszy i lepszy. Kiedy komentatorzy mediów, społeczeństwa i kultury dostrzegli w tych zabiegach marketingowych właściwości kształtujące nową przestrzeń, wówczas pojawiły się pomysły na kolejne podziały mediów i nowe ich właściwości. Podstawowe w tym zakresie stało się odniesienie

**[64]** Prosument to kategoria łącząca samodzielnego producenta i konsumenta na zamkniętym rynku. Pojęcie to wprowadził Alvin Toffler w roku 1980. W pracy *Trzecia fala* pisze: „cywilizacja trzeciej fali zaczyna zmniejszać tradycyjną przepaść między producentami i konsumentami, dając początek jutrzejszej gospodarce «prosumentów»". A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, przedmową opatrzył W. Osiatyński, Warszawa 1997, s. 32.

do rzeczywistości Web 1.0**[65]**, w takim samym stopniu, w jakim wielu medioznawców piszących o Internecie analizowało jego cechy w kontekście wcześniejszej epoki druku. Ten ekonomiczny kontekst zakładający, że początek zmian leży w strategiach korporacji i biznesie, może wydać się dość kontrowersyjny, co nie zmienia jednak faktu, że rynek aplikacji i usług internetowych jest coraz mniejszy, a monopolizacja tej przestrzeni cały czas postępuje.

Zdefiniowanie pojęcia Web 2.0 jest zatem niezwykle trudne, a sam termin wydaje się nie mniej skomplikowany i wieloznaczny niż „nowe media". Teoretyczne początki Sieci drugiej generacji związane są z tekstem Tima O'Reilly'ego *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software* z 2005 roku, podsumowującym pierwszą konferencję z cyklu Web 2.0 Summit, która odbywała się od 5 do 7 października 2004 roku**[66]**. Wówczas Dale Dougherty określił nową rzeczywistość Internetu mianem Web 2.0**[67]**. Cechami charakterystycznymi owej rzeczywistości są zdaniem O'Reilly'ego: zbiorowa kreatywność, chęć zaangażowania i otwartości, platformy społecznościowe, blogi, tagi i aplikacje typu *mashup***[68]**. Autor *What Is Web 2.0* pisze:

> Web 2.0 jest rewolucją biznesową w branży komputerowej spowodowaną wykorzystaniem internetu jako platformy i próbą zrozumienia reguł sukcesu na tej nowej platformie. Najważniejszą z tych reguł jest: Tworzyć aplikacje, które wykorzystają efekt sieci, by działać tym lepiej, im więcej ludzi ich używa**[69]**.

Rafał Maciąg, autor wnikliwej analizy tego fenomenu, przytacza w książce *Pragmatyka Internetu. Web 2.0 jako środowisko* siedem podstawowych tez, które według O'Reilly'ego wskazują na nowy rozdział w historii Internetu. Są nimi:

- Sieć jako platforma (*The Web as Platform*);
- wykorzystanie inteligencji zbiorowej (*Harnessing Collective Intelligence*);
- dane są następnym „Intel inside" (*Data is the Next Intel Inside*);
- koniec z cyklem produkcyjnym oprogramowania (*End of the Software Release Cycle*);

**[65]** Web 1.0 jest terminem, który w literaturze przedmiotu pojawia się dopiero w chwili, kiedy zestawia się go z pojęciem Web 2.0. Zob. porównanie w tekście: T. O'Reilly, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html, dostęp: 23 X 2016.

**[66]** Ibidem.

**[67]** R. Maciąg, *Pragmatyka Internetu. Web 2.0 jako środowisko*, Kraków 2013, s. 126.

**[68]** M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 307.

**[69]** Cyt. za: A. Shuen, Web 2.0. *Przewodnik po strategiach*, przeł. A. Stefański, Gliwice 2009, s. 16.

- lekkie modele oprogramowania (*Lightweight Programming Models*);
- oprogramowanie ponad poziomem pojedynczego urządzenia (*Software Above the Level of a Single Device*);
- bogate wrażenia użytkownika (*Rich User Experiences*)**[70]**.

Amy Shuen zwraca natomiast uwagę na wieloznaczność tego terminu, która zdaniem autorki decyduje o sukcesie tego pojęcia. Shuen podkreśla, że Web 2.0 jest niezwykle złożona i wielokontekstowa. Jej właściwościami są nieznane dotąd zaangażowanie użytkowników w tworzenie i zarządzanie treścią (aspekt społeczny), rozwój technologii i aplikacji internetowych, takich jak Ajax, Google Maps i innych (aspekt techniczny), generowanie zysków dzięki udostępnianiu usług za darmo (aspekt biznesowy)**[71]**.

Przytoczone powyżej opinie twórców i komentatorów tego zjawiska zaledwie dotykają rozbudowanego tematu, który doczekał się bogatej już literatury. Na ich podstawie można jednak dojść do wniosku, że mamy do czynienia z opisem charakterystycznych cech pewnej cezury w historii medium. Nie jest to granica wyraźnie nakreślona, np. pojawieniem się konkretnej technologii lub rozwiązania, które rzeczywiście odpowiadają za rewolucję. Taką rewolucją w historii Internetu było opracowanie przez Timothy'ego Bernersa-Lee i Roberta Cailliau w roku 1989 usługi World Wide Web. Dokonano tego w Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych (z ang. CERN) w Szwajcarii. W wyniku tej pracy liczba użytkowników dotąd zdominowanego przez wojsko i uczelnie Internetu zaczęła wyraźnie wzrastać, co zapoczątkowało proces uspołeczniania i komercjalizacji medium. Podobnie jak w przypadku nowych mediów terminu tego nie da się zatem jednoznacznie zdefiniować, można jedynie zademonstrować funkcje aplikacji, które zwolennicy Web 2.0 uważają za reprezentatywne, np. Wikipedię, blogi internetowe, serwisy społecznościowe itp.

To właśnie te aplikacje wraz z podstawowymi właściwościami Web 2.0 są często krytykowane zarówno przez medioznawców, jak i komentatorów życia publicznego. Autorem najbardziej znaczącej w tym zakresie pracy jest Andrew Keen, którego *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę* obnaża wszelkie zagrożenia wynikające z zachwytu nową rzeczywistością medialną. O Wikipedii, flagowym produkcie Web 2.0, Keen pisze w następujący sposób: „To ślepy wiodący kulawego – nieskończo-

**[70]** R. Maciąg, *Pragmatyka internetu...*, op. cit., s. 132.

**[71]** A. Shuen, *Web 2.0...*, op. cit., s. 13–16.

na liczba małp dostarcza nieskończonej liczby informacji nieskończonej liczbie czytelników, przedłużając w ten sposób cykl dezinformacji i ignorancji". W podobnym tonie wypowiadają się Carr**[72]**, Orliński, a także Goban-Klas w przytoczonym już artykule *Internet jako paradoks*. Ten ostatni potwierdza przekonanie Bernersa-Lee o niebezpieczeństwie**[73]**, jakie leży w niekontrolowanym dostępie do informacji i usług sieciowych umożliwiających niemal wszystko:

> Internet jako narzędzie, które mając po macluhanowsku wzmacniać i rozszerzać ludzki umysł, proporcjonalnie czyni go słabszym wobec bezmiaru wiedzy. A oferując pewne narzędzia porządkowania i tworzenia informacji, uzależnia go od siebie. Dając jednakowe możliwości ekspresji mędrcowi i głupkowi, profesjonaliście i amatorowi, tworzy z każdego twórcę. Ale czego?**[74]**.

## 5. „ANTYCZNA PRZESTRZEŃ CYFROWA"

Opisanie recepcji literatury antycznej w nowych mediach byłoby niewątpliwie ogromnym, interdyscyplinarnym wyzwaniem. Wymagałoby ono zaangażowania przedstawicieli różnych dyscyplin naukowych, opracowujących materiały za pomocą wielu, często niezwiązanych ze sobą metodologii. Pojęcie nowych mediów jest jednak zbyt szerokie, a konotacje „nowości" pozwalają jedynie uchwycić konkretny przedział czasowy w konkretnym medium. Kilka lat wystarczy, aby przy intensywnym rozwoju technologii, gospodarki i kultury wnioski płynące z takiej pracy okazały się nieaktualne. Wpada się wówczas w pułapkę Levinsona i jego nowych nowych mediów. Czy w XXI wieku World Wide Web jest nadal nowym medium?

Web 2.0 jest natomiast terminem zbyt wąskim i podobnie jak nowe media trudno go jednoznacznie zdefiniować. Antyk w perspektywie Web 2.0 odsyłałby badacza głównie do opisanej przez Andrew Keena idei amatorskości, objawiającej się w analizie serwisów społecznościo-

**[72]** Zob. N. Carr, *Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains*, „The Atlantic" 2008 (lipiec/sierpień), https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/, dostęp: 20 III 2017.

**[73]** T. Berners-Lee: „W Internecie tezy jakiegoś kultu, który liczy sobie 12 wyznawców z poważnymi zaburzeniami osobowości, błyskawicznie stają tezami ogromnych grup ludzi". Cyt za: P. Kościelniak, *Internet jest mało wiarygodny*, archiwum „Rzeczpospolitej", https://www.archiwum.rp.pl/artykul/807605-Internet-jest-malo-wiarygodny.html, dostęp: 23 X 2016.

**[74]** T. Goban-Klas, *Internet jako paradoks*, op. cit., s. 153. W *Post scriptum* do zacytowanego artykułu autor wyraża natomiast obawę, że Internet stanie się „instrumentem globalnej, kapitalistycznej gospodarki i marketingu, amatorskiej popkultury i państwowego nadzoru. Będzie to ironiczny paradoks mcluhanowskiej globalnej wioski", ibidem, s. 156.

wych, Wikipedii, blogach internetowych itp., w których dominującym pojęciem jest nie wiedza o antyku a jedynie informacja o nim. Czy np. redaktor największej na świecie encyklopedii internetowej tworzący lub uzupełniający hasło „Wergiliusz" jest miłośnikiem starożytności, czy też projektu o nazwie „Wikipedia"? Czy jego wiedza jest wynikiem przeczytanych książek, czy też znalezionych w Sieci informacji? Czy uzupełniając hasło, chce rzeczywiście poszerzyć wiedzę użytkowników serwisu, czy też poprawić swoje miejsce na liście najbardziej zaangażowanych i wpływowych redaktorów?

Jedyną przestrzenią, którą na poziomie technologii można zdefiniować i wyznaczyć tym samym obszar jej badań, jest Internet. W kontekście literatury antycznej być może najwłaściwiej byłoby oprzeć się na najpopularniejszej usłudze sieciowej – World Wide Web. Wszak serwisy internetowe, portale społecznościowe, blogi, pojedyncze strony i wiele innych materiałów są właśnie częścią WWW. Takie ujęcie byłoby jednak na poziomie analizy i interpretacji zbyt dużym uproszczeniem. Internet według Lva Manovicha jest medium modularnym, co oznacza, że poszczególne jego części (obiekty), składają się z niezależnych od siebie komponentów, zespołów**[75]**. Manovich nazywa tę cechę „fraktalną strukturą nowych mediów"**[76]**. To, co jest zatem charakterystyczne dla WWW, nie zawsze w pełni oddaje specyfikę tematu zapośredniczonego przez dane medium.

Dlatego w niniejszej pracy Internet nie jest przestrzenią stanowiącą uzupełnienie tradycyjnych metod badawczych lub ekwiwalentem biblioteki cyfrowej (bazy danych), ale pełnoprawnym obszarem badań – przestrzenią złożonej recepcji literatury antycznej.

Czym na poziomie analizy jest owa przestrzeń badawcza? Jest przede wszystkim założeniem czysto teoretycznym. Przestrzeni internetowej nie da się porównać z takimi pojęciami, jak przestrzeń powietrzna czy przestrzeń publiczna. Przestrzenie te mają swoje ustalone granice, i co najważniejsze, można je zobaczyć i ich doświadczyć. Tymczasem przestrzeń cyfrowa nie posiada granic. Aby uporządkować funkcjonowanie Internetu, wprowadzono m.in. takie rozwiązania jak system nazw domenowych (DNS – *Domain Name System*)**[77]**. Przestrzeń

**[75]** L. Manovich, *Język nowych mediów*, op. cit., s. 96.

**[76]** Ibidem.

**[77]** DNS to oprogramowanie odwzorowujące i lokalizujące nazwy komputerów w sieci Internet. Innymi słowy DNS przekłada adres IP na adres internetowy, np. IP 130.64.156.11 na serwis *Perseus Digital Library*, www.perseus.tufts.edu.

internetowa wyłania się za każdym razem, kiedy mamy do czynienia z komunikacją przebiegającą na trzech płaszczyznach: 1) między urządzeniami (ruterami), kiedy przesyłany jest sygnał np. z jednego komputera do drugiego; 2) między użytkownikiem a urządzeniem, np. serwerem, kiedy wpisujemy adres strony internetowej do przeglądarki; 3) między użytkownikami za pośrednictwem Sieci, kiedy rozmawiamy ze sobą na Facebooku, w grupie dyskusyjnej itp.

Pierwsza z płaszczyzn stanowi podstawę funkcjonowania Sieci. W drugim i trzecim przypadku efekt komunikacji wymaga dodatkowych urządzeń, np. komputera, tabletu, smartfona, telewizora itd. Użytkownik Sieci stanowi zatem integralną część przestrzeni, chociaż współcześnie komunikacja może przebiegać bez jego udziału, np. w sytuacji, kiedy rozmaite programy komputerowe pobierają nasze dane w celach reklamowych lub marketingowych.

Przestrzeń internetowa obejmuje więc wszelkie informacje zapisane w postaci cyfrowej i zlokalizowane na serwerach, a także interakcje między użytkownikami a zasobami Sieci. W ten sposób podstawą procesów recepcji jest „antyczna przestrzeń cyfrowa", którą tworzą informacje oraz korzystający z nich internauci. Cechą charakterystyczną tej przestrzeni jest brak granic, dynamiczność, ulotność, zmienność. Przestrzeni tej nie da się jednak opisać, biorąc pod uwagę jedynie jej zawartość i komunikację – kwestią najważniejszą stają się mechanizmy (medialne, kulturowe, gospodarcze, społeczne), które odpowiadają za sposób tworzenia i kreowania antyku w Sieci.

Rozdział IV

# Mechanizmy recepcji literatury antycznej w Internecie

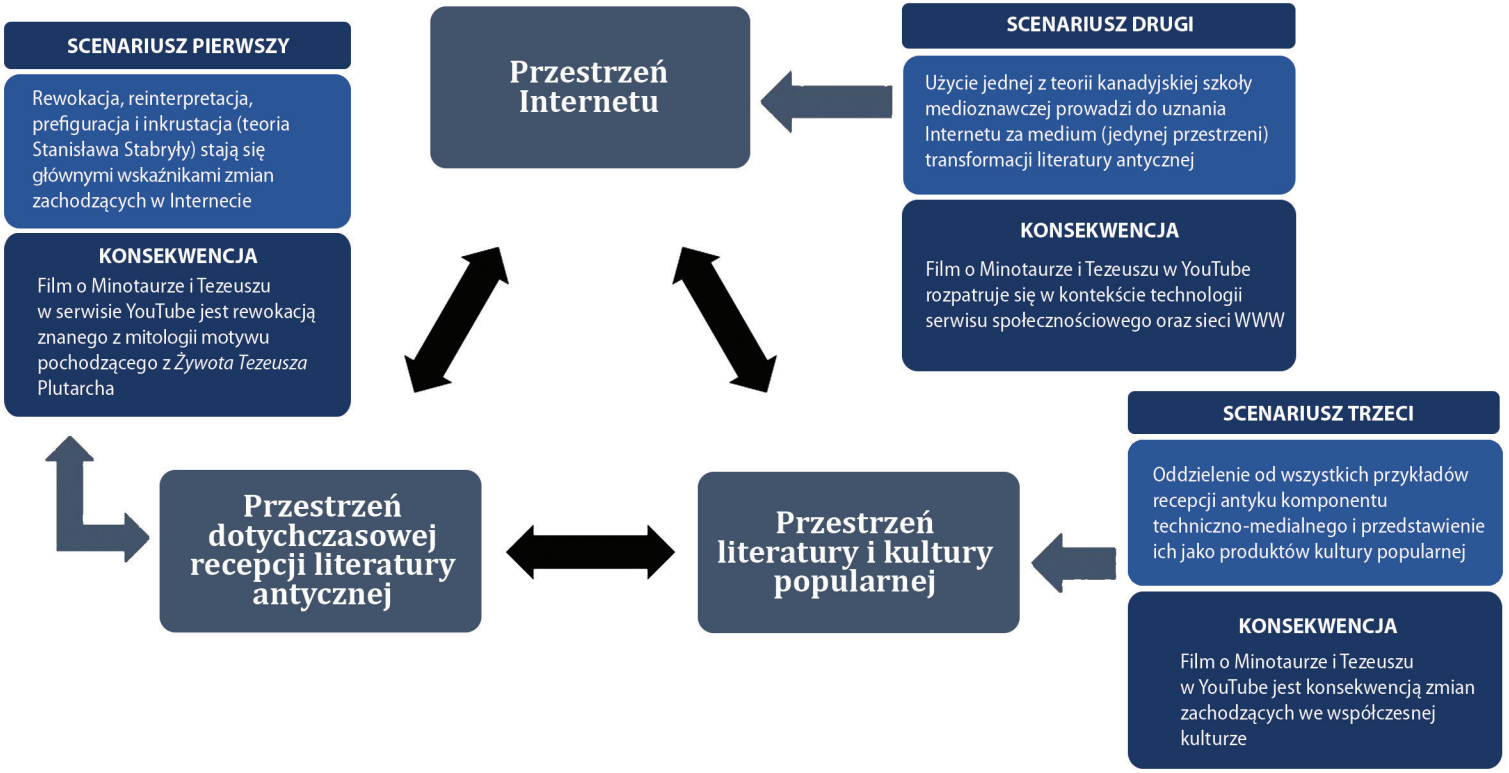
## 1. Trzy przestrzenie recepcji literatury antycznej

Opisane dotąd przykłady inkorporacji tekstów antycznych w Internecie oraz w literaturze i kulturze popularnej prowadzą na powrót do stwierdzenia, że w przypadku recepcji mamy do czynienia z trzema przestrzeniami: literaturą antyczną i jej dotychczasową recepcją, przestrzenią Internetu, literaturą i kulturą popularną. Zależności między tymi przestrzeniami uruchamiają trzy możliwe scenariusze badawcze (ilustr. 6): 1) korzystanie z wypracowanych już metod recepcji literatury antycznej do badania Internetu oraz popkultury; 2) zastosowanie teorii medioznawczych do analizy popkultury oraz stosowanych dotąd metod recepcji; 3) posłużenie się metodami właściwymi dla literatury i kultury popularnej do studiów nad obecną recepcją oraz przestrzenią cyfrową.

Scenariusz pierwszy zakłada zastosowanie np. metody funkcjonalnej Stanisława Stabryły – rewokacja, reinterpretacja, prefiguracja i inkrustacja staną się wówczas głównymi wskaźnikami zmian zachodzących w Internecie**[1]**. Scenariusz drugi – użycie wspomnianych już wielokrotnie teorii kanadyjskiej szkoły medioznawczej, w wyniku czego Internet będzie jedynym medium (jedyną przestrzenią) transformacji literatury antycznej. Scenariusz trzeci – oddzielenie od wszystkich przykładów recepcji komponentu techniczno-medialnego i przedstawienie ich jako produktów kultury popularnej. Czy w kontekście wskazanych tu rozwiązań możliwe jest wypracowanie takiej metody, która wszystkie wymienione przestrzenie połączy w jeden wspólny system badawczy?

**[1]** S. Stabryła, *Hellada i Roma w Polsce Ludowej…*, op. cit., s. 23–25.

Ilustr. 6.
Trzy scenariusze badań recepcji literatury antycznej w odniesieniu do przestrzeni cyfrowej



Ze względu na interdyscyplinarność zjawiska, jego wielokontekstowość i zmienność, opracowanie jednej metody badawczej, która swym zasięgiem obejmowałaby wszystkie przedstawione na rysunku przestrzenie, jest przedsięwzięciem niezwykle trudnym do zrealizowania. Przestrzeń Internetu oraz literatury i kultury popularnej charakteryzują się niebywałą wręcz zmiennością, zależną np. od rozwoju technologii internetowych oraz rozmaitych trendów i mód pojawiających się w obrębie popkultury. Ich badania przypominają układanie puzzli, których każdy fragment pochodzi z innego zestawu**[2]**. Opisane powyżej scenariusze można zatem określić mianem pozornej interdyscyplinarności. Zakładają one metodę, która pozbawi każdą z przestrzeni jej unikatowych właściwości zależnych od licznych kontekstów: kulturowych, społecznych, technicznych i wielu innych. Tymczasem specyfika literatury antycznej w Internecie polega przede wszystkim na nieustannym krzyżowaniu się i przenikaniu wszystkich wymienionych zbiorów w ich rozmaitych kontekstach wyłaniających się niekiedy dopiero po wnikliwej analizie problemu.

Wydaje się ponadto, że w przypadku tematu obejmującego różne dziedziny nauki, uwaga badacza kierować się będzie zazwyczaj w stronę konkretnej przestrzeni, czego przykładem może być sposób, w jaki Henry Jenkins postrzega media w pracy *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Powołuje się on na książkę Lisy Gitelman *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*, w której autorka proponuje model mediów działający na dwóch poziomach: technologicznym oraz tzw. modelu społecznych i kulturowych protokołów**[3]**. Gitelman wprowadza wyraźne rozróżnienie między technologiami przekazu, które zmieniają się w czasie, a połączonymi ze sobą praktykami społecznymi, określanymi mianem protokołów**[4]**. Autorka stwierdza: „Narzędzie i wszystkie jego dodatkowe protokoły (normy związane z tym, jak i gdzie go używamy, lecz także standardy takie jak

**[2]** Metafory tej użyłem w artykule *Mechanisms of Ancient Literature Reception in Digital Media. Methodological Contex.* Wyróżniłem następujące elementy układanki: kontekst mediologiczny, aparat informatyczny i matematyczny, reklamę i marketing internetowy oraz badania użytkowników – nadawców i odbiorców informacji. Zob. K. Dominas, *Mechanisms of Ancient Literature Reception in Digital Media. Methodological Context*, „Scripta Classica" (2014), vol. 11, s. 101–102.

**[3]** L. Gitelman, *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, Mass. 2006, s. 5–6.

**[4]** Ibidem, s. 7. Gitelman koncepcję protokołów, chociaż nie wspomina tego wprost w swoim artykule, prawdopodobnie zapożyczyła z dziedziny nauk o telekomunikacji, w której protokołem określa się zespół zasad pozwalający dowolnym urządzeniom w sieci komunikować się i współdzielić oprogramowanie. Zob. rozdział trzeci niniejszej publikacji.

jednostki miary) stały się oczywiste w wyniku procesów społecznych, które uczestniczą zarówno w praktyce laboratoryjnej, jak i w publikacji naukowej”**[5]**. Czy jednak zaproponowany przez historyczkę podział jest odpowiedni do współczesnych, intensywnie zmieniających się mediów oraz korzystających z nich użytkowników?

Bez wątpienia wpisanie mediów w złożony system informacyjny i rozrywkowy pozwala popatrzeć na nie w bardzo szerokiej perspektywie, nieograniczonej tylko i wyłącznie tematyką technologiczno-społecznych uwarunkowań. W takiej też perspektywie zderzenie starych i nowych mediów przedstawia Jenkins. Wydaje się jednak, że między warstwą technologiczną a wszystkimi pozostałymi warstwami (społeczną, kulturową, informacyjną itd.) istnieją pewnego rodzaju sprzężenia zwrotne. Na przykład coraz nowocześniejsze karty graficzne pozwalają grafikom komputerowym i programistom tworzyć gry, które świat przedstawiony – i ten realny, i fikcyjny – odzwierciedlają za pomocą coraz większej liczby szczegółów, co ma niebagatelne znaczenie m.in. dla badaczy gier komputerowych. Jednocześnie rozwój przemysłu rozrywkowego stawia przed czołowymi producentami sprzętu i aplikacji coraz to większe wymagania. W kontekście recepcji literatury antycznej można np. zaryzykować stwierdzenie, że wzrost szybkości łączy (przepustowości) pozwolił autorom zamieszczać większe książki i artykuły, których objętość liczy się współcześnie nie w dziesiątkach a w setkach megabajtów. W ten sposób Sieć stała się w tym zakresie repozytorium różnorodnych tekstów poświęconych literaturze antycznej. Coraz większe wymagania użytkowników, np. w kwestii przeglądania, archiwizowania oraz tworzenia informacji, wymusiły jednak na projektantach nowe modele komunikacji zarówno z odbiorcą, jak i między sami użytkownikami w obrębie konkretnej witryny internetowej, co można np. zaobserwować w serwisach społecznościowych. Idea warstwowości (wielopłaszczyznowości) sprawdza się zatem bezpośrednio w technologii, przeniesienie jej jednak na inne przestrzenie badawcze jest niezwykle ryzykowne.

Punkt ciężkości w badaniach nad antykiem w cyberprzestrzeni należy więc przesunąć na analizę procesów, które finalnie odpowiadają za wytworzenie wspólnego dla antyku zbioru łączącego znane już metody badawcze w jeden, wielowątkowy i wielopoziomowy system. Podstawą tego systemu powinny być mechanizmy recepcji literatury antycznej

**[5]** „The instrument and all of its supporting protocols (norms about how and where one uses it, but also standards like units of measure) have become self-evident as the result of social processes that attend both laboratory practice and scientific publication”. Zob. L. Gitelman, *Always Already New...*, op. cit., s. 7.

w przestrzeni Internetu. Zaproponowane założenia opierają się zatem na nieustannym wyszukiwaniu i analizie owych mechanizmów. Teoria ta odnosi się do procesów zachodzących współcześnie, a jednocześnie dostarcza narzędzi pozwalających prowadzić badania w przyszłości. Pojawienie się bowiem nowej technologii internetowej wytwarza nowe mechanizmy działające nie tylko w obszarze medium, lecz także poza nim, np. w sferze kultury. Z kolei mechanizmy te uruchomiają nowe procesy recepcji antyku w Internecie. Praca badacza literatury antycznej powinna koncentrować się w tym przypadku na opisaniu owych procesów i podlegających im mechanizmów, co opisuje poniższy przykład.

Nazwa tajwańskiej firmy ASUS, czołowego producenta sprzętu komputerowego, pochodzi od Pegasus (pol. Pegaz) – mitologicznego stworzenia, które towarzyszyło greckim herosom: Perseuszowi oraz Bellerofontowi**[6]**. Według firmy: „ASUS uosabia siłę, kreatywność i czystość, których symbolem jest owo dostojne stworzenie mitologiczne. Z każdym produktem wypuszczonym na rynek firma wzbija się na nowe szczyty jakości i innowacyjności”**[7]**. Azjatycka korporacja wykorzystała zatem mechanizm kulturowy, którego rola polega na przekonaniu klienta europejskiego lub amerykańskiego do kupna określonych produktów lub też zaufania firmie, którą swą politykę i wizerunek buduje za pomocą symboli bliskich tej części świata, symboli, które stanowią podstawę kultury i są w niej obecne niemal na każdym kroku. Ale to nie jedyny mechanizm, jaki zastosowano w przypadku ASUS-a. Odcięcie w nazwie pierwszych trzech liter wynika z kolejnego mechanizmu – techniczno-marketingowego. Otóż w momencie powstania strony internetowej firmy na początku lat 90. informacje wyszukiwano w Sieci przede wszystkim za pośrednictwem katalogów internetowych, takich jak Open Directory Project czy Excite. W czasach przed wyszukiwarkami internetowymi najważniejszą rzeczą był alfabetyczny układ nazw w poszczególnych kategoriach katalogu. Zatem te firmy, których nazwa zaczynała się na pierwszą literę alfabetu występowały na początku i były lepiej widoczne dla odbiorców. Stąd też nazwę zredukowano do ASUS. Ostatni mechanizm jest połączeniem południowo-azjatyckiego biznesu pozostającego pod wyraźnym wpływem kultury oraz komunikacji wewnątrzkorporacyjnej. Otóż owo dostojne stworzenie

**[6]** Dokładna analiza związków między mitem o Pegazie a firmą ASUS, zob. K. Dominas, *Internetowa recepcja mitu na przykładzie wybranych podań grecko-rzymskiej literatury*, [w:] *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wrocław 2012, s. 135–156.

**[7]** https://www.asus.com/pl/About_ASUS/Pochodzenie_slowa_ASUS, dostęp: 30 X 2016.

Ilustr. 7
Zrzut ekranowy ze strony tajwańskiej korporacji ASUS przedstawiającej DNA ASUS-a

mitologiczne wpisano w tzw. pięć cnót ASUS-a: pokorę, uczciwość, pracowitość, sprawność oraz odwagę (ilustr. 7)**[8]**. Zgodnie z założeniami firmy pozwalają one płynnie wykonywać zadania oraz rozwijać relacje między ludźmi. Cnoty te nawiązują do pięciu cnót konfucjańskich: *xiao* – nabożności synowskiej, *zhong* – lojalności, *xin* – wiarygodności, *yi* – prawości oraz *ren* – humanitarności**[9]**.

Zaproponowana w niniejszej pracy wielowątkowa metoda badawcza opiera się więc na trzech podstawowych założeniach:

- Internet jest pełnoprawną przestrzenią badawczą – „cyfrową przestrzenią antyczną" – a nie uzupełnieniem tradycyjnych metod badawczych, co zostało przedstawione w poprzednim rozdziale;
- za recepcję literatury antycznej w Internecie odpowiadają różnorakie mechanizmy wpisane w szeroki, interdyscyplinarny kontekst;
- recepcja w Internecie jest złożonym, dynamicznym procesem przebiegającym na czterech płaszczyznach: uobecniania się literatury i kultury antycznej; właściwej recepcji; uniwersum medialno-kulturowego, w którym antyk staje się jednym z elementów szerokiego systemu znaczeń; rozrywki i zabawy.

**[8]** https://www.asus.com/pl/About_ASUS/DNA_ASUSa/, dostęp: 30 X 2016.

**[9]** *Konfucjanizm*, [hasło w:] *Encyklopedia PWN. Religie świata. Wierzenia. Bogowie. Święte księgi*, red. B. Kaczorowski, Warszawa 2006, s. 463.

## 2. MECHANIZMY RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ W KONTEKŚCIE DETERMINIZMU TECHNOLOGICZNEGO

Mirosław Filiciak we wstępie do *Kultury konwergencji* Jenkinsa pisze: „Brak nam świadomości mechanizmów rządzących współczesnymi przemysłami kultury, brak nam wiedzy i znajomości procesów, w których niemal wszyscy uczestniczymy jako konsumenci”**[10]**. Jednym z najważniejszych zagadnień wpisanych w przedstawione dotąd poglądy jest pytanie następującej treści: czy poszczególne mechanizmy recepcji, jako podstawowe elementy środowiska cyfrowego, są czynnikiem kształtującym czy kształtowanym? Innymi słowy: czy za procesy recepcji literatury antycznej w Internecie odpowiada bezpośrednio technologia, czy też medium jest jedynie narzędziem wykorzystywanym przez użytkowników (nadawców i odbiorców nieustannie zmieniających swoje role), którzy publikują, tworzą, komentują i interpretują rozmaite treści pod wpływem zmian, jakie zachodzą między opisanymi w poprzednim podrozdziale przestrzeniami badawczymi.

Pytania te dotykają dwóch zasadniczych kwestii. Po pierwsze definicji medium w ujęciu Marshalla McLuhana i Raymonda Williamsa**[11]**, po drugie determinizmu technologicznego, który jak podkreśla wielu badaczy, zdominował w literaturze przedmiotu liczne dyskusje podejmowane na styku nauk medioznawczych, kulturoznawczych, społecznych i politycznych. Éric Maigret w *Socjologii komunikacji i mediów***[12]** wprowadził np. trzy sposoby pojmowania stosunków między techniką a społeczeństwem. Pierwszy utożsamia życie społeczne z techniką w jej najbardziej scjentystycznym nurcie (teorie cybernetyczne). Drugi egzemplifikuje technikę na dwóch przeciwnych sobie płaszczyznach: jako byt autonomiczny (poglądy McLuhana) lub też jako zwykłą siłę w służbie człowieka (poglądy Williamsa). Według Maigreta dopiero trzeci sposób, który nie jest jednak rozwiązaniem pośrednim, otwiera drogę do nauk społecznych. Zgodnie z tym założeniem ludzki umysł jest na-

**[10]** M. Filiciak, *Kultura bliska ciału*, [przedmowa do:] H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. XIII.

**[11]** Definicja medium w odróżnieniu od konkretnej definicji technologii medialnej (np. sieci komputerowej, zob. rozdział trzeci niniejszej monografii) jest zagadnieniem niezwykle szerokim i skomplikowanym. Uwagę zwraca na to Dieter Mersch we wstępie do *Teorii mediów*. Niemiecki uczony pisze o pomieszaniu pojęć, a wiele z prób definicji określa jako ograniczone do jednostronnych, instrumentalnych odczytań prowadzących do interpretowania medium jedynie jako „kanału informacyjnego” lub „nośnika informacji”. Zob. D. Mersch, *Teorie mediów*, op. cit., s. 9.

**[12]** É. Maigret, *Socjologia komunikacji mediów*, op. cit., s. 152–154.

rzędziem, jednak o zdolnościach wyższych lub będących innej natury niż zdolności przyznawane przedmiotom zwanym technicznymi**[13]**.

Poglądy Marshalla McLuhana, ujęte przez autorów podręcznika *Nowe media. Wprowadzenie* w trzy główne tezy – przedłużeń, środowiskową i przeciwko treści**[14]** – wyraźnie wskazują na to, że kanadyjski uczony pojęcie medium utożsamiał z pojęciem technologii. W McLuhanowskiej koncepcji, określanej w badaniach medioznawczych jako *media turn*, znaczenie miała przede wszystkim sama natura medium i jej wpływ na rozmaite przestrzenie ludzkiej egzystencji – treść i zawartość medium pozostawały zjawiskiem drugoplanowym: „the medium is the message"**[15]**. Przeciwstawna tym poglądom była teoria Raymonda Williamsa, jednego z największych merytorycznych adwersarzy McLuhana, która zakładała, że medium stanowi konkretne zastosowanie technologii w celach komunikacji lub wyrażania treści, jest zatem produktem kultury a nie efektem technologii. Dla autora *Television, Technology and Cultural Form* wiedza i nabyte umiejętności człowieka decydują o sposobach, w jakie używa on rozmaitych narzędzi**[16]**. Tymczasem celem McLuhana była z jednej strony głęboka analiza wpływu technologii na doświadczenia zmysłowe oraz procesy porządkowania wiedzy, z drugiej zaś wykazanie, że technika może posiadać siłę sprawczą i prowadzić do skutków, które nie wynikają z jej społecznego zastosowania. Jak pisze w *Zrozumieć media*: „Oddziaływanie techniki nie ujawnia się na poziomie techniki lub koncepcji, ale trwale, nie napotykając na żaden opór, zmienia proporcje zmysłów lub wzorce percepcji"**[17]**.

Zastosowana w niniejszej pracy koncepcja determinizmu technologicznego pochodzi z książki *Społeczeństwo sieci* Manuela Castellsa. Autor wyszedł z założenia, że technika nie determinuje społeczeństwa, a jedynie je ucieleśnia. Społeczeństwo natomiast nie determinuje technicznych innowacji, tylko ich używa**[18]**. Powołując się na takich historyków, jak Fernard Braudel czy Melvin Kranzberg (historyk techniki), Castells doszedł do przekonania, że społeczeństwo nie pisze scenariuszy zmian technologicznych, a wszelkie odkrycia i wynalazki są

**[13]** Zob. pojęcie technologii intelektualnej w rozdziale trzecim.

**[14]** Teza przedłużeń: technologia jest „przedłużeniem człowieka"; teza środowiskowa: „nowe media nie są pomostami między człowiekiem a naturą: są naturą"; teza przeciwko treści: „Społeczeństwa zawsze były kształtowane w większym stopniu przez naturę mediów, jakich człowiek używał do komunikowania się, niż przez treść komunikacji". Cyt. Za M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 143.

**[15]** M. McLuhan, *Zrozumieć media...*, op. cit., s. 39.

**[16]** Zob. M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 137–142.

**[17]** M. McLuhan, *Zrozumieć media...*, op. cit., s. 50.

**[18]** M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, op. cit., s. 22.

konsekwencją „złożonego wzoru interakcji", na które składa się wiele czynników i zależności**[19]**. „Technika jest społeczeństwem – konkluduje Castells – a społeczeństwo nie może być rozumiane lub przedstawiane bez swych technicznych narzędzi"**[20]**.

Koncepcja Castellsa, która tylko pozornie temat determinizmu odkłada na drugi plan, jest w rzeczywistości przemianą z tzw. twardego determinizmu (poglądy McLuhana i jego kontynuatorów) ku miękkiemu, w którym podkreśla się rolę czynników społecznych i kulturowych. Podstawę owej zmiany, opisanej drobiazgowo w zbiorze *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism* pod redakcją Merritta Roe Smitha i Leo Marksa (MIT Press, 1998), nadal jednak stanowi technologia i to niejednokrotnie w ujęciu samego McLuhana. Widać to również w pracy Castellsa. W rozdziale *Rewolucja technologii informacyjnych* tak pisze on o współczesnych wynalazkach: „Komputery, systemy komunikacyjne i genetyczne dekodowanie oraz programowanie stają się zatem wzmocnieniem i ekstensjami ludzkiego umysłu"**[21]**. Zdanie to jest kontynuacją myśli McLuhana na temat przedłużeń aparatu sensorycznego i jedną z jego najważniejszych tez.

Problematyka determinizmu technologicznego jest ściśle związana z zagadnieniem przyczynowości, na co szczególną uwagę zwrócili autorzy wielokrotnie cytowanej już pracy *Nowe media. Wprowadzenie*. Wyróżnili trzy rodzaje przyczynowości: teleologiczną, mechaniczną oraz nieliniową**[22]**. Pierwsza z nich zakłada, że nowe media, jakkolwiek byśmy je zdefiniowali, reprezentują jedno ze stadiów rozwoju, które potencjalnie było już obecne we wcześniejszych formach mediów. W ten sposób w starożytnym abakusie istnieje potencjał przyszłego komputera, a w literaturze oralnej, np. w tekstach Homera, drzemią możliwości współczesnych hipertekstów. Przyczynowość mechaniczna, którą zdaniem badaczy Williams przypisuje McLuhanowi, opiera się na łańcuchu przyczyn i skutków. Historia mediów przedstawiana jest w tym kontekście w ujęciu liniowym: kolejne medium zastępuje poprzednie z powodu X, co jest skutkiem N itd. Przyczynowość nieliniowa, kluczowa dla mechanizmów recepcji, zakłada, że dowolny konstrukt (proces recepcji) nie powstaje z powodu jednej przyczyny, ale wielu

**[19]** Ibidem.

**[20]** Ibidem, s. 23. Paradygmat technologii informacyjnej opiera Castells na trzech zasadach: wszechstronności, złożoności i sieciowości. Związki między techniką a społeczeństwem wkomponowuje natomiast w tzw. pierwsze prawo Kranzberga: „Technika nie jest ani dobra, ani zła, ani też neutralna"; ibidem, s. 83–84.

**[21]** Ibidem, s. 46.

**[22]** M. Lister et al., *Nowe media...*, op. cit., s. 486–491.

rozmaitych czynników (mechanizmów), które łączą się ze sobą i silnie na siebie oddziałują, są nieustannie dynamiczne.

Przykładem przyczynowości nieliniowej, wpisanej w koncepcję miękkiego determinizmu, są poglądy Henry'ego Jenkinsa. W *Kulturze konwergencji* stwierdza on, że tytułowe pojęcie nie powinno być pojmowane wyłącznie jako proces technologiczny, łączący funkcje różnych mediów w jednym urządzeniu**[23]**. Wprowadza zatem komponent kulturowy (tzw. zmianę kulturową), który umieszcza w trzech, drobiazgowo opisanych przez siebie koncepcjach: konwergencji mediów, kultury uczestnictwa i inteligencji zbiorowej**[24]**. „Konwergencja reprezentuje raczej zmianę kulturową – pisze autor – polegającą na zachęcaniu konsumentów do wyszukiwania nowych informacji i tworzenia połączeń pomiędzy treściami rozproszonymi w różnych środkach przekazu"**[25]**. Kultura uczestnictwa jest częścią tego procesu i opiera się na społecznych interakcjach jednych konsumentów z innymi.

Na dłużej warto pozostać przy pojęciu zbiorowej inteligencji, która według Jenkinsa jest alternatywnym źródłem wiedzy mediów, natomiast w recepcji literatury antycznej w cyberprzestrzeni jej podstawowym mechanizmem, szczególnie w odniesieniu do Wikipedii. Koncepcja inteligencji zbiorowej, którą Jenkins zapożycza z *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* (Paris 1994, wyd. ang. 1999) Pierre'a Lévy'ego, jest u francuskiego cyberteoretyka częścią czterech podstawowych dziedzin ludzkiej aktywności: kontroli nad światem ożywionym (*control of living species*), kontroli nad materią (*control of matter*), kontroli nad komunikacją (*control of messages*) oraz regulacji ludzkiej zbiorowości (*regulation of human groups*)**[26]**. Aktywności te tworzyły i nadal tworzą, jak pisze Rafał Maciąg, trzy kolejne epoki technologiczne: archaiczną, technologii molarnej oraz technologii molekularnej**[27]**. Podział ten odzwierciedla w dużej mierze cezury, jakie w swoich pracach wprowadzali przedstawiciele *media turn*, szczególnie Walter Jackson Ong, który w *Oralności i piśmienności* podzielił ludzką historię na kultury oralne, cyrograficzne, typograficzne i elektroniczne**[28]**.

**[23]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, op. cit., s. 9.

**[24]** Ibidem.

**[25]** Ibidem. Warto podkreślić, że już w roku 1997 Derrick de Kerckhove określał usługę VOD jako ślub telewizji z Internetem. Zob. D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001, s. 65.

**[26]** R. Maciąg, *Pragmatyka internetu...*, op. cit., s. 144.

**[27]** Ibidem, s. 144–145.

**[28]** W.J. Ong, *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przekład, wstęp i redakcja naukowa J. Japola, Warszawa 2011.

Zwrócenie uwagi na koncepcję determinizmu technologicznego w badaniach nad recepcją antyku wynika z dwóch niezwykle istotnych powodów. Po pierwsze teorie Marshalla McLuhana, jak i w szerszym kontekście całej kanadyjskiej szkoły medioznawczej, stanowią inspirację dla całej rzeszy autorów potwierdzających lub też krytykujących kwestie skupione wokół zależności między technologią a społeczeństwem. Trudno wyobrazić sobie rzetelne badania poświęcone Internetowi bez takich nazwisk, jak: Nicholas Negroponte, Paul Levinson, Lev Manovich, Henry Jenkins, Manuel Castells. Wielu z owych autorów albo wprost powołuje się na McLuhana, albo też rozwija i uzupełnia swoje własne teorie, pozostając pod jego wyraźnym wpływem. Czy np. konwergencja kultury oraz kultura uczestnictwa Jenkinsa mogłyby być przedmiotem badań, gdyby nie coraz większy na całym świecie dostęp do Internetu, większa przepustowość łączy, coraz wydajniejsze narzędzia do przeszukiwania Internetu oraz programy pozwalające każdemu użytkownikowi nie tylko komentować informacje, lecz również tworzyć je, często bez jakiejkolwiek znajomości technologii? Współcześnie większość prac dotyczących Internetu jest w rzeczywistości dyskusją na temat roli określonych technologii i ich wpływu na życie człowieka, zwłaszcza że coraz częściej zastępujemy tradycyjne modele komunikacji modelami zapośredniczonymi przez media cyfrowe.

Po drugie McLuhanowski schemat czterech kultur medialnych (komunikacji ustnej, piśmiennej, masowego druku, czyli przywoływanej galaktyki Gutenberga, mediów elektronicznych) pozwala umiejscowić antyk w konkretnej przestrzeni badań, kulturze mediów elektronicznych, a także stworzyć odpowiednie ramy dla procesów recepcji. W odniesieniu do Internetu ekwiwalentem mcluhanowskiej kultury elektronicznej jest wprowadzone w rozdziale trzecim pojęcie „antycznej przestrzeni cyfrowej". Po trzecie koncepcja mechanizmów recepcji umożliwia oddzielenie tradycyjnych metodologii analizy tego zjawiska reprezentowanych m.in. przez Lornę Hardwick, Charlesa Martindale'a, Gideona Nisbeta, a w Polsce przez Stanisława Stabryłę, od metodologii adekwatnych do specyfiki medium.

Metodologiczna oś bazująca na procesach i mechanizmach recepcji antyku w Internecie nie jest jednak tożsama z tzw. twardym determinizmem technologicznym proponowanym przez McLuhana i jego kontynuatorów. Oparcie się na przekonaniu, że przekazem dowolnego środka przekazu jest „zmiana skali, tempa lub wzorca, jaką środek

ten wprowadza w ludzkie życie”**[29]**, może być istotne w kontekście dyskusji na temat technologii i jej wpływu (lub jego braku) na ludzką egzystencję. Podobne poglądy niewiele jednak wnoszą do badań nad recepcją antyku w cyberprzestrzeni. Deterministyczne koncepcje McLuhana ukazywałyby antyk jako kolejne *exemplum* szerszych zmian zachodzących w kulturze i w społeczeństwie, a w odniesieniu do treści antycznych w mediach cyfrowych byłyby jak „soczysty kawał mięsa przyniesiony przez włamywacza, aby odwrócić uwagę psa podwórzowego”**[30]**. Wszak zgodnie z poglądami kanadyjskiego wizjonera treść nie ma znaczenia i ustępuje samej naturze medium.

## 3. POZOSTAŁE TEORIE I KONCEPCJE ZWIĄZANE Z MECHANIZMAMI RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ W CYBERPRZESTRZENI

Warto przypomnieć, że w perspektywie narzędzia antyk jest zaledwie odpowiednim układem zer i jedynek, nieniosącym za sobą żadnego znaczenia. Kiedy jednak patrzymy na dowolną stronę internetową, reprezentującą zarówno pierwszy, jak i drugi wymiar rozumienia literatury antycznej w Sieci, uwagę zwracamy przede wszystkim na treść, np. tekst *Kalendarza* Owidiusza na stronie Theoi Greek Mythology**[31]** lub konkretny film w serwisie YouTube. Być może nie zdajemy sobie sprawy, że uobecnianie się tego typu „produktów” w środowisku cyfrowym uzależnione jest nie tylko od zasad funkcjonowania Internetu, lecz także od takich mechanizmów, jak: funkcjonalność, użyteczność i architektura informacji. Pierwsze dwa pojęcia są atrybutem jakości związanym z tym, jak coś jest łatwe w użyciu. Opisują takie czynności, jak: szybkość, efektywność, łatwość, bezbłędność, przywiązanie**[32]**. Architektura informacji to połączenie sposobu organizacji treści, etykietowania elementów informacyjnych i schematów przeszukiwania w systemie informacyjnym**[33]**. Analiza recepcji wymaga zatem uwzględnienia również i tych teorii, które biorą pod uwagę zarówno tzw. zawartość serwisu, określaną w projektowaniu informacji jako *content*, jak i jego otoczenie.

Na szczególną uwagę zasługuje wprowadzony przez Dona Normana w książce *The Design of Everyday Things* (1988) termin afordancja (*affordan-*

**[29]** M. McLuhan, *Zrozumieć media...*, op. cit., s. 40.

**[30]** Ibidem, s. 49.

**[31]** Zob. http://www.theoi.com/Text/OvidFasti1.html, dostęp: 9 II 2017.

**[32]** J. Nielsen, H. Loranger, *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych*, przeł. Z. Smogur, Gliwice 2007, s. 18.

**[33]** L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji...*, op. cit., s. 20.

*ce*), który odnosi się do teorii projektowania oraz wzornictwa przemysłowego wraz z takimi pojęciami, jak: *signifiers*, *constraints*, *mapping*, *feedback* i *conceptual model***[34]**. Pozostający pod wyraźnym wpływem wcześniejszych prac psychologa Jamesa J. Gibsona (m.in. *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston 1979), teorii interakcji człowieka z komputerem (ang. HCI – *human-computer interaction*) oraz zasad projektowania skoncentrowanego na użytkowniku (ang. HCD – *human-centered design*) Norman w najnowszym wydaniu swojej pracy (2013) definiuje afordancję jako relację między obiektami fizycznymi a wszelkimi nośnikami interaktywnymi (*interacting* – wzajemnie na siebie oddziałującymi)**[35]**. Inaczej rzecz ujmując, termin ten jest pewnego rodzaju związkiem między właściwościami obiektu a zdolnościami (potencjałem) danego nośnika, wpływającymi na to, jak obiekt ów mógłby być używany.

Z teorii Normana skorzystali w swoich badaniach Jakob Nielsen (twórca Nielsen Norman Group) i Hoa Loranger, którzy w pracy *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych* odnoszą się do trzech poziomów projektowania emocjonalnego**[36]**. Według Normana użytkownicy wiążą się z projektem na trzech płaszczyznach: poziomie instynktownym, najbardziej natychmiastowym, zdominowanym przez wygląd (np. gładkie krawędzie lub zaokrąglone kształty), poziomie behawioralnym, opartym na sposobie używania obiektu (np. odczucia użytkownika w momencie korzystania z danego komponentu strony) oraz poziomie odbicia, czyli sposobie, w jaki myślimy o obiekcie (np. kwestie związane z marketingiem i promocją internetową). Trzy poziomy projektowania emocjonalnego składają się zatem na mechanizmy determinujące sposoby organizowania, odczytywania, przeglądania i wyszukiwania informacji w środowisku cyfrowym. Analogicznie do tej teorii mechanizmy recepcji wyznaczają możliwości (potencjał) publikowania, tworzenia i edytowania materiałów o antyku oraz wpływają na wszelkie zmiany znaczeń i interakcje między odbiorcami korzystającymi z komputerów lub innych urządzeń podłączonych do Sieci (tablet, telefon, telewizor itp.).

Wspomniane powyżej mechanizmy można przedstawić za pomocą witryny Digital Fragmenta Historicorum Graecorum (DFHG), jednego

**[34]** D. Norman, *The Design of Everyday Things*, New York 2013, s. 10.

**[35]** „The term affordance refers to the relationship between a physical object and a person (or for that matter, any interacting agent, whether animal or human, or even machines and robots). An affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used". Zob. ibidem, s. 11.

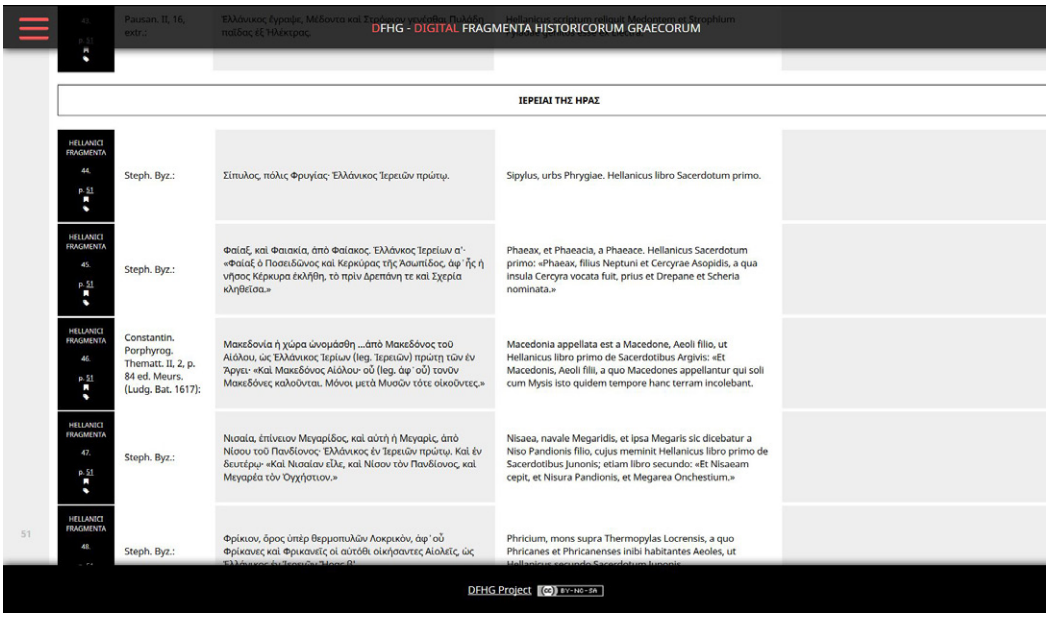
**[36]** J. Nielsen, H. Loranger, *Optymalizacja funkcjonalności...*, op. cit., s. 112.

Ilustr. 8
Strona główna serwisu Digital Fragmenta Historicorum Graecorum

z najnowszych projektów cyfrowych, nad którym pracują Alexander von Humboldt Chair of Digital Humanities (University of Leipzig), Center for Hellenic Studies (Harvard University) oraz Perseus Project (Tufts University) pod przewodnictwem Moniki Berti z Uniwersytetu w Lipsku (ilustr. 8). DFHG jest w rzeczywistości zdigitalizowaną wersją *Fragmenta historicorum graecorum* pod redakcją Karla Müllera, wydaną w Paryżu (Ambroise Firmin-Didot) w latach 1841–1872. Jak dotąd międzynarodowej grupie badawczej udało się wydać trzy tomy FHG. Pięciotomowe dzieło było do tej pory nieodpłatnie dostępne w serwisie Internet Archive w postaci wszystkich znanych formatów plików elektronicznych**[37]**. Funkcjonalność dostępnych tomów w zakresie przeglądania oraz wyszukiwania informacji, takich jak poszczególni autorzy albo tytuły, była jednak na bardzo niskim poziomie i w większym stopniu przypominała pracę w bibliotece z tradycyjną książką niż z komputerem. Decydowała o tym wielkość plików, która uniemożliwiała szybkie przeglądanie treści oraz w znaczący sposób obciążała wydajność PC.

W odróżnieniu od zeskanowanego wydania Internet Archive DFHG pozwala swobodnie przeglądać materiały, a także wyszukiwać i zapisywać je na wiele sposobów (ilustr. 9). Ułatwiają to nie tylko odpo-

**[37]** Zob. http://archive.org/search.php?query=Fragmenta%20creator%3A%22Mueller%2C%20Karl%2C%20Historian%22, dostęp: 9 II 2017.




Ilustr. 9
Zrzut ekranowy przedstawiający fragmenty dzieł Hellanikosa z Lesbos w serwisie Digital Fragmenta Historicorum Graecorum

wiednia nawigacja, ale i dostosowany do potrzeb nawet najbardziej wymagających czytelników system architektury informacji. Pod kątem użyteczności treści to prawdopodobnie jeden z najnowocześniejszych projektów dostępnych w WWW. Świadczy o tym jego uniwersalność. DFHG można przeglądać zarówno w komputerze, jak i w smartfonie czy tablecie. Na uwagę zasługuje również GitHub, nowoczesna platforma, na której funkcjonuje serwis. Pozwala ona naukowcom z różnych krajów na wirtualną współpracę w ramach projektu**[38]**.

Nieco inaczej przedstawia się sytuacja pod kątem grupy, do której adresowany jest projekt. Filolog klasyczny zajmujący się literaturą grecką czy też historyk starożytności badający dzieje Greków i Rzymian sięgną zapewne do najnowszego, trzytomowego *Die Fragmente der griechischen Historiker* pod redakcją Feliksa Jacoby'ego wydanego przez oficynę Brill w 1999 roku. Obecnie wydawnictwo to przygotowuje wersję anglojęzyczną, która w 2017 roku będzie dostępna w wersji elektronicznej (wersja płatna)**[39]**. Na poziomie naukowym DFHG ustąpi zapewne miejsca opracowaniom Jacoby'ego. Dla większości czytelników interesujących, a nawet pasjonujących się starożytnością problemem będzie znajomość języków klasycznych, greki i łaciny. Żadne teksty, łącznie ze wstępami przybliżającymi sylwetki historyków w języku

**[38]** Zob. https://dfhg-project.github.io/, dostęp: 9 II 2017.

**[39]** Zob. http://referenceworks.brillonline.com/browse/brill-s-new-jacoby, dostęp: 9 II 2017.

łacińskim, nie są tłumaczone. Wydaje się zatem, że dopracowany niemal w każdym szczególe projekt znajdzie największe uznanie wśród studentów filologii klasycznej i historii starożytnej, którzy w swojej pracy nie potrzebują dokładniejszego opracowania, a przy tym znają język Homera i Wergiliusza.

## 4. „ANTYCZNA PRZESTRZEŃ CYFROWA" – MIĘDZY DOTYCHCZASOWĄ RECEPCJĄ A LITERATURĄ I KULTURĄ POPULARNĄ

Pomimo coraz większej liczby publikacji poruszających tematykę recepcji w szeroko rozumianej kulturze współczesnej nowe metody analizy i interpretacji nadal ustępują miejsca publikacjom z zakresu historii literatury greckiej i rzymskiej. Dla niektórych badaczy problematyka recepcji wykraczająca poza krąg literatury wysokiego obiegu nadal wydaje się zagadnieniem nie tyle marginalnym, ile bez wątpienia drugoplanowym. Świadczy o tym wypowiedź Zygmunta Kubiaka, który w rozmowie z Pawłem Czapczykiem stwierdza: „Jakichś tandetnych powieści, które nieraz powstają w różnych krajach Europy czy Ameryki i cieszą się nawet dużym powodzeniem – nie zaliczam do autentycznej kultury europejskiej"**[40]**. W podobnym tonie wypowiedział się Jarosław Krawczyk, redaktor naczelny „Mówią Wieki":

> Termopile to symbol i miara bohaterstwa, najsłynniejsza w dziejach ofiara na ołtarzu ojczyzny. Przeto każdy chce mieć swoje Termopile. My też mamy kilka, choćby Zadwórze w 1920 roku, Wiznę w 1939, no i – naturalnie – Westerplatte. I tak też będzie zapewne po wsze czasy, mimo że faceci w skórzanych majtkach, którzy udają Spartan w filmie *Trzystu*, powinni odstręczyć od nich jakichkolwiek wielbicieli**[41]**.

Trudno nie zgodzić się z wypowiedziami uczonych, zwłaszcza kiedy odniesiemy je tylko do poziomu treści rozmaitych filmów, seriali, komiksów, blogów internetowych, literatury *fan fiction*, haseł w Wikipedii. Powstaje jednak pytanie, czy w przypadku popkultury powinniśmy skupiać się na takim rozumieniu recepcji, które termin ten redukuje do badania zgodności między fabułą a antycznym pierwowzorem. Czy powinniśmy skupiać się na wartości artystycznej przetworzonego lub odtworzonego motywu literackiego lub historycznego? Współczesny serial, taki jak np. *Spartakus***[42]**, jest produktem przeznaczonym dla

**[40]** *Klasyczne miary i świat współczesny. Z Zygmuntem Kubiakiem rozmawia Paweł Czapczyk*, Warszawa 2009, s. 5.

**[41]** J. Krawczyk, *Nie tylko Termopile*, [wstęp do:] R. Kulesza, *Leonidas pod Termopilami 480 r. p.n.e.*, „Batalie i Wodzowie Wszechczasów" 2008, nr 9, s. 3.

**[42]** Zob. rozdział drugi, s. 35–50.

specyficznego widza, którego wiedza o kulturze antycznej może być znikoma lub też ograniczona do znajomości najpopularniejszych w Wikipedii stron internetowych czy przykładów z gier komputerowych. Widzowie stają się wówczas nie tyle odbiorcami takiego produktu, ile jego konsumentami. Przekaz musi być zatem spopularyzowany, uniwersalny, zrozumiały niemal dla każdego odbiorcy. Studia nad literaturą antyczną w cyberprzestrzeni powinny więc koncentrować się na recepcji rozumianej jako nieustanny proces zachodzący w mediach oraz w literaturze i kulturze popularnej. Takie badania powinny zmierzać ponadto w stronę odpowiedzi na pytania, jak i dlaczego antyk zmienia się i nieustannie przeistacza we współczesnej kulturze, jaką rolę w procesie tym odgrywają rozmaite mechanizmy recepcji. Niekończące się zestawienia rozmaitych motywów z ich antycznymi odpowiednikami wydają się obecnie niesłychanym uproszczeniem, co nie zmienia faktu, że u źródeł zaakcentowanych powyżej przemian leży literatura i kultura starożytnych Greków i Rzymian. Jak piszą Aleksander W. Mikołajczak i Mariola Walczak-Mikołajczakowa, nawiązując do słów Tadeusza Zielińskiego**[43]**:

> (...) tradycja antyczna tworzy rudymentarne odniesienie dla wartości, norm, instytucji i sposobów myślenia, do których kolejne pokolenia mieszkańców naszego kontynentu przywiązują podstawowe znaczenie. Nie chodzi tu jednak wcale o normatywne oddziaływanie wzorców antycznych, lecz o ich archetypowy charakter, od wewnątrz kształtujący europejską tradycję kulturową.

Nie mniej istotny w niniejszej problematyce jest sam stosunek badaczy do popkultury i nowych mediów. Te drugie, co wielokrotnie już zostało podkreślone, traktuje się jako narzędzie służące do publikowania i udostępniania treści oraz popularyzacji tematów antycznych za pomocą nowych kanałów informacji. Popkulturę zaś postrzega się jako zjawisko niezbyt skomplikowane, dotykające rzeczy prostych, wtórnych, wielokrotnie przetworzonych, skopiowanych itd. W zasadzie każda metodologia badań tego zjawiska okazuje się adekwatna i właściwa. Najczęściej jednak brak w literaturze przedmiotu jakiejkolwiek metody, a przekonanie, że obejrzenie filmu lub przeczytanie kilku powieści uprawnia do analizy, a nawet zajmowania się literaturą popularną, stało się niemal powszechne. Niezwykle trafnie problem ten ujęła Anna Gemra, która zwracając uwagę na coraz większe zainteresowanie popkulturą wśród

**[43]** A.W. Mikołajczak, M. Walczak-Mikołajczakowa, *Europa na moście westchnień*, Gniezno 2003, s. 70.

rozmaitych grup naukowców w Polsce, pisze: „Dodatkowo zachęca dość powszechne – a przy tym mylne – przekonanie, że skoro teksty tej kultury służyć mają przede wszystkim rozrywce, to ich analizowanie nie wymaga solidnego, interdyscyplinarnego przygotowania merytorycznego”**[44]**.

Tymczasem proces inkorporowania treści antycznych w przestrzeń Internetu jest zjawiskiem wyjątkowo złożonym i skomplikowanym, a literatura i kultura popularna zajmują w tym procesie niezwykle istotne miejsca. Analiza poszczególnych przykładów wskazuje na to, że mamy do czynienia z wieloma mechanizmami recepcji, a cechą charakterystyczną owych mechanizmów staje się ich samowystarczalność. Oznacza to, że źródłem niezliczonej liczby fabuł, wątków, motywów, postaci nie muszą już być dzieła Owidiusza, Cezara, Plutarcha, Wergiliusza, Homera, ale wiedza, jaką zgromadzono o nich w przestrzeni mediów i popkultury. Przestrzenie te zmieniają się i modyfikują dzięki mechanizmom nieustannie używanym przez kolejnych autorów, a także przez procesy zachodzące w kulturze, społeczeństwie itp. Niezwykle istotnym elementem owej przestrzeni jest również fakt, że dostęp do antyku nie jest już uzależniony od kwerendy bibliotecznej; wiedzę o nim można w coraz większym i stale poszerzanym zakresie zdobywać w cyberprzestrzeni. Stąd częścią recepcji mogą stać się błędy, jakie autorzy popełniają, korzystając z informacji już przetworzonych w Sieci, niewłaściwie zinterpretowanych, a niekiedy już poddanych procesom recepcji**[45]**.

Ilustruje to następujący przykład. We wspomnianym już filmie Tarsema Singha *Immortals. Bogowie i herosi*, opowiadającym o przygodach Tezeusza, poszczególne wątki mitów zostały przedstawione symbolicznie. Na przykład funkcję labiryntu pełni w filmie świątynia, w której główny bohater walczy z przerażającym zabójcą noszącym hełm przypominający głowę byka. Po wypełnieniu misji i odnalezieniu niezwykłego artefaktu, łuku z Epiru (*the Epirus Bow*)**[46]**, bohater wydostaje się z labiryntu-świątyni po śladach, jakie zostawił wcześniej, co jest nawiązaniem do słynnej nici Ariadny. Głównym przeciwnikiem Tezeusza jest

**[44]** A. Gemra, *Wprowadzenie*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. eadem, Wrocław 2015, s. 10.

**[45]** Zob. rozdział szósty niniejszej monografii.

**[46]** Ten fragment filmu może być nawiązaniem do tekstu Pauzaniasza z jego *Wedrówka po Helladzie* (II 32, 7): „oraz tzw. Kamień Tezeusza. On także otrzymał nazwę, gdy Tezeusz spod niego wyciągnął sandały Ajgeusa i miecz. Przedtem nazywał się ołtarzem Zeusa Stenios [tj. Mocarnego]”. Tłum. za: Pauzaniasz, *W świątyni i w micie. Z Pauzaniasza „Wędrówki po Helladzie” ks. I–II–III, VII*, przeł. J. Niemirska-Pliszczyńska, Wrocław 2005.

w filmie postać Hyperiona, samowładczego króla, który wypowiada wojnę bogom i pragnie zawładnąć całym światem. Postać tę można powiązać z tytanem o tym samym imieniu, który pojawia się m.in. w *Teogonii* Hezjoda (wers 134) jako mąż tytanki Tei, ojciec Heliosa, Selene i Eos. W *Immortals* scenarzyści, bracia Charles i Vlas Parlapanidesowie, nawiązali do popularnego w kinie motywu wojny między młodymi bogami (olimpijczykami) a tytanami uwolnionymi przez Hyperiona dzięki łukowi z Epiru (*the Epirus Bow*)**[47]**. Nawiązania zatem do Hezjoda oraz mitycznej tytanomachii (zob. m.in. Pseudo-Apollodor, *Biblioteka*, I 1, 2 i nast.; Hyginus, *Fabulae*, 150, 155; wyd. Rose) mogą okazać się trafne.

W kulturze popularnej imię Hyperiona, a właściwie Hyperionów, można jednak powiązać z innymi bohaterami – postaciami z komiksów uniwersum Marvela. Pierwszy Hyperion, tzw. Zhib-Ran Duplicate, został stworzony przez Roya Thomasa i Sala Buscemy**[48]**. Po raz pierwszy pojawił się w on komiksie *The Avengers #69* (Oct. 1969)**[49]**. Ten należący do grupy Squadron Sinister anty-bohater był jednym z najsilniejszych przeciwników The Avangers**[50]**. Hyperion występuje również w serialu animowanym *Marvel Avengers: Zjednoczeni* (*Marvel's Avengers Assemble*, USA, od 2013-) kontynuacji *Avengers: Potęga i moc* (*The Avengers: Earth's Mightiest Heroes*, USA, 2010–2012) wyreżyserowanej przez Stana Lee i Jacka Kirby'ego. Hyperion pojawia się również w powieściach science-fiction Dana Simmonsa jako nazwa planety, na której rozgrywa się fabuła wszystkich części cyklu *Hyperion Cantos*: *Hyperiona* (1989), *Zagłady Hyperiona* (1990, wyd. pol. 1997), *Endymiona* (1996, wyd. pol. 1998), *Trium-*

**[47]** W polskim tłumaczeniu nie pojawia się wyrażenie „łuk z Epiru", natomiast *per analogiam* do łuku Filokteta lub łuku Heraklesa użyto frazy „łuk Epirusa". Na próżno jednak szukać takiej postaci w korpusie grecko-rzymskich tekstów. Nie pojawia się ona również w żadnym leksykonie mitologicznym. Z dołączonego do produkcji Singha komiksu *Immortals. Gods and Heroes* (ed. N. Cosby, Los Angeles 2011) dowiadujemy się, że łuk stworzył jeden z cyklopów z drzewa rosnącego w świętym gaju w Dodonie, który poświęcony był Zeusowi. Świętokradztwa tego dokonał sam Herakles, a świątynia znajduje się w Epirze, stąd też *the Epirus Bow*. Zob. P. Tobin, *The Bow Bearer*, [w:] *Immortals. Gods and Heroes*, ed. N. Cosby, Los Angeles 2011, s. 36–44. Dokładna analiza filmu wraz z komentarzem, zob. K. Dominas, *Bogowie i herosi w kulturze popularnej na przykładzie produkcji Wolfganga Petersena „Troja" oraz Tarsema Singha „Immortals. Bogowie i herosi"*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. „Homo mythicus". Mityczne wzorce tożsamości*, red. B. Trocha, G. Trębicki, H. Kubicka, Zielona Góra 2014, s. 73–87.

**[48]** http://comicbookdb.com/character.php?ID=8381, dostęp: 30 X 2016.

**[49]** W przypadku Hyperiona mamy do czynienia z szeregiem różnych postaci, zarówno negatywnych, jak i pozytywnych, które tworzono od końca lat 60. po współczesność. Zob. http://marvel.com/universe/Hyperion, dostęp: 30 X 2016. Jednym z ostatnich wcieleń tej postaci jest tzw. Zombie Hyperion (Earth-616), który po raz pierwszy pojawia się w komiksie Marvel Zombies Supreme #1 (Maj, 2011). Zob. http://marvel.wikia.com/wiki/Mark_Milton_(Zombie_Clone)_(Earth-616), dostęp: 30 X 2016.

**[50]** http://marvel.com/universe/Squadron_Sinister, dostęp: 30 X 2016.

*fu Endymiona* (1997, wyd. pol. 1999). Warto dodać, że pierwsza powieść z cyklu, *Hyperion*, powstała na kanwie poematu epickiego Johna Keatsa (1795–1821) pod tym samym tytułem. Tytułowy bohater jest tytanem (nawiązanie do Hezjoda), który przewodzi walce z Saturnem**[51]**.

Literatura antyczna stała się dla producentów *Immortals* zaledwie (i aż) punktem odniesienia, źródłem bezpośrednim lub pośrednim. Być może jednak opisane wieloznaczności wprowadzono celowo, aby uruchomić w odbiorcach proces poszukiwania i przeglądania Sieci, a także zbierania (kolekcjonowania) kolejnych informacji, podtrzymując tym samym życie produktu, jakim bez wątpienia jest sam film, a być może kolejna jego odsłona.

Następnych przykładów skomplikowanej transformacji mitu i literatury antycznej dostarcza literatura popularna. *Niegrzeczni bogowie* Marie Phillips (*Gods Behaving Badly*, 2007, pol. wyd. 2009) jest przykładem recepcji uproszczonej, odwołującej się do podstawowej wiedzy czytelnika. Przygody bogów olimpijskich zostały uwspółcześnione i rozgrywają się w przestrzeni XX-wiecznego Londynu. I tak Charon przewozi zmarłe dusze metrem (s. 235)**[52]**, konstrukcja świata podziemnego wspiera się dzięki sile umysłu architektów i inżynierów (s. 199), Dionizos jest DJ-em (s. 18), a Apollo gwiazdą programów rozrywkowych (s. 29–30). Z kolei w *Amerykańskich bogach* Neila Geimana (*American Gods*, 2001, pol. wyd. 2007) poszczególne bóstwa odrywa się od ich kulturowo-historycznego kontekstu i dokonuje się ich desakralizacji**[53]**. Jeszcze innym przykładem jest dylogia Henry'ego Liona Oldiego *Heros powinien być jeden* (*Герой должен быть один*, 1995, pol. wyd. 2009). Ukraińscy autorzy, Dymitr Gromow i Oleg Ładyżeński piszący pod pseudonimem Oldi (skrót od dwóch pierwszych liter ich imion) misternie połączyli grecko-rzymską mitologię z elementami filozofii, tworząc historię o młodym Heraklesie**[54]**. Oldi sięgają nie tylko po znane z podręczników mitologii opowieści przytaczane niemal wprost

**[51]** Zob. https://www.poetryfoundation.org/poems--and-poets/poets/detail/john-keats, dostęp: 6 II 2017; H. Zbierski, *Historia literatury angielskiej*, Warszawa 2002, s. 157–158. Polski przekład poematu w tłumaczeniu Jana Kasprowicza, zob. http://wiersze.wikia.com/wiki/Hyperion/Ca%C5%82o%C5%9B%C4%87, dostęp: 6 II 2017.

**[52]** Zob. również Ł. Berger, *Eneasz schodzi do węgierskiego metra. Nawiązania do grecko-rzymskich Zaświatów w filmie Kontrolerzy*, [w:] *W kręgu antycznych fascynacji. Materiały Pokonferencyjne Muzeum Uniwersytetu Warszawskiego*, red. H. Kowalski, A. Bińkowska, M. Przybyszewska, nr 1 (2013), s. 175–192.

**[53]** Zob. T. Ewertowski, *Mitologiczny patchwork – strategie współczesne i romantyczne*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. „Homo mythicus". Mityczne wzorce tożsamości*, red. B. Trocha, G. Trębicki, H. Kubicka, Zielona Góra 2014, s. 161–174.

**[54]** Zob. М.В. Владимирович, *Философско--нравственная проблематика ахейского цикла Г. Л. Олди*, „Известия Волгоградского государственного педагогического университета" 2010, nr 10, t. 54, ►

z *Wędrówek po Helladzie* Pauzaniasza, lecz także czerpią z tak zakamarkowych dla odbiorcy masowego prac, jak: *Biblioteki* Pseudo-Apollodora, *Opowieści* Hyginusa, *Biblioteki historycznej* Diodora Sycylijskiego i wielu innych.

## 5. CZTERY WYMIARY RECEPCJI LITERATURY ANTYCZNEJ W INTERNECIE

Przedstawione dotąd sposoby rozumienia literatury antycznej w Internecie, a także różne perspektywy jej analizy, skłaniają do postawienia tezy, że Internet jest nową przestrzenią recepcji literatury antycznej, antyczną przestrzenią cyfrową, w czterech podstawowych wymiarach:

- jako przestrzeń uobecniania się treści antycznych;
- jako przestrzeń właściwej recepcji literatury antycznej;
- jako przestrzeń uniwersum kulturowo-medialnego, stanowiącego jeden z elementów szerszego systemu złożonego z innych mediów oraz z literatury i kultury popularnej;
- jako przestrzeń rozrywki i zabawy, w której starożytność staje się zarówno elementem przetwarzanym, jak i przetwarzającym.

Dwa kluczowe terminy – uobecnianie się i recepcję – definiuję jako złożone procesy zachodzące w przestrzeni cyfrowej pod wpływem określonych mechanizmów**[55]**. Cechą charakterystyczną owej przestrzeni jest nieustanna dynamika, której źródłem są technologie internetowe oraz działania podejmowane przez użytkowników (przeglądanie i tworzenie stron, komentowanie, wprowadzanie informacji w serwisach społecznościowych, zamieszczanie filmów na YouTube i wiele innych). Przestrzeń ta podlega zatem ciągłemu rozproszeniu, aktualizacji i dezaktualizacji, a także innym czynnikom w obszarze między trzema przestrzeniami badawczymi.

Zaproponowana przeze mnie metoda badawcza łączy więc dotychczasową wiedzę na temat szeroko pojętej recepcji, głównie w ujęciu historyczno-literackim, ze specyfiką mediów cyfrowych oraz literatury i kultury popularnej, które stanowią integralną część badań.

► s. 155–158, http://cyberleninka.ru/article/n/filosofsko-nravstvennaya-problematika-aheyskogo-tsikla-g-l-oldi, dostęp: 30 X 2016; B. Trocha, *Between the Clichés and Speculative Re-Narration...*, op. cit., s. 29; idem, *Mitologizacje bohatera w literaturze fantastycznej*, [w:] *Mitologizacje człowieka w literaturze iberyjskiej i polskiej*, red. W. Charchalis, B. Trocha, Zielona Góra 2016, s. 297–313. Dwutomowy *Heros powinien być jeden* otwiera tzw. cykl achajski, w którego skład wchodzą: *Одиссей, сын Лаэрта*, t. 1: *Человек Номоса* (2000), t. 2: *Человек Космоса* (2001); *Она и её мужчины* (2011); *Внук Персея*, t. 1: *Мой дедушка – Истребитель* (2011), t. 2: *Сын хромого Алкея* (2012).

**[55]** Zob. K. Dominas, *Mechanism of Ancient Literature...*, op. cit., s. 104–105.

Kluczowe staje się opisanie i przeanalizowanie wymienionych powyżej wymiarów antycznej przestrzeni internetowej jako procesów, których źródła leżą w mechanizmach ich transformacji.

Obszar badawczy pierwszego wymiaru – uobecniania się treści antycznych – tworzą serwisy internetowe prowadzone przez ośrodki akademickie (Perseus Digital Library), fundacje (PHI Latin Texts), naukowców (Forum Romanum), pasjonatów starożytności (Bibliotheca Augustana), którzy opracowują, publikują i udostępniają treści antyczne o charakterze naukowym, takie jak: wydania tekstów i ich przekłady (Perseus Digital Library, IntraText Digital Library), komentarze, monografie (Internet Archive), multimedia (filmy, zdjęcia itp.). Obszar ten pokrywa się z pierwszym rozumieniem literatury antycznej w cyberprzestrzeni z tą jednak różnicą, że głównym elementem analizy jest w tym przypadku nie tyle zawartość serwisów oraz instrumentarium medialno-informatyczne, ile ich związek i wpływ na pozostałe wymiary recepcji w przestrzeni cyfrowej. Jest to ponadto jedyny obszar, który można opisać historycznie: od połowy lat 80. XX wieku, kiedy powstają pierwsze zasoby cyfrowe poświęcone grecko-rzymskiemu dziedzictwu, aż do czasów współczesnych zdominowanych przez trend Web 2.0 oraz serwisy społecznościowe.

Za kolejny wymiar – właściwą recepcję literatury antycznej – odpowiadają rozmaite strony internetowe, fora i serwisy społecznościowe, blogi itp., których analiza wykazuje, że pod wpływem określonego mechanizmu treść antyczna (motyw, wątek, topos) zmienia swój pierwotny sens oraz funkcję. Analizie podlega tekst/hipertekst oraz jego techniczno-medialne otoczenie zarówno w części widocznej dla odbiorcy (elementy strony, jej architektura, funkcjonalność i wiele innych), jak i niewidocznej (zawartość kodu strony wpływającego m.in. na pozycję treści w rankingu wyszukiwarek internetowych itp.). W obszarze tym mamy do czynienia z konkretnymi procesami recepcji złożonymi z wielu poziomów i elementów. W ich wyniku antyk zaczyna funkcjonować jako np. główny składnik kampanii reklamowej, polityki firmy itp. Niezwykle ciekawy jest w tej perspektywie związek przetworzonego motywu z jego antycznym pierwowzorem, przekazanym bezpośrednio lub pośrednio.

W przedostatnim wymiarze – uniwersum kulturowo-medialnym – mamy do czynienia z obszarem badawczym, którego analiza nie jest możliwa bez odwołania do pozostałych przestrzeni,

przede wszystkim literatury i kultury popularnej. Na przykład serwisu *Immortalopedia*[56] nie da się zrozumieć, interpretując go jedynie jako popularyzację mitologii antycznej. Dopiero wpisanie go w szeroki system kulturowy, który dodatkowo współtworzą film Tarsema Singha *Immortals. Bogowie i herosi*, komiks[57] oraz inne strony internetowe, blogi itp., pozwala uchwycić właściwy sens przedsięwzięcia. W obszarze tym niezwykle pomocne stają się teorie opisujące powyższe zależności. Należą do nich m.in. wspomniana już koncepcja supersystemu rozrywkowego zaproponowana przez Marshę Kinder oraz opowiadanie transmedialne (lub synergiczne) Henry'ego Jenkinsa.

Przestrzeni rozrywki i zabawy odpowiada zrecypowany już obszar badawczy o tematyce antycznej, którego rola polega na wyznaczaniu nowych lub też istniejących już funkcji ludycznych, rozrywkowych, edukacyjnych. Do obszaru tego należą m.in. rozmaite aplikacje internetowe lub mobilne, gry online itp. Zgodnie z przyjętym w tym wymiarze założeniem antyk stać się może zarówno elementem przetwarzanym, np. w prostej grze online, jak i przetwarzającym na skutek oddziaływania określonego mechanizmu. Takim mechanizmem może być np. popularność danego motywu, liczba użytkowników (konsumentów) uczestniczących w jakimś przedsięwzięciu, skala przetwarzania danego zjawiska. Wówczas przetworzony już antyk staje się elementem szerszego procesu recepcji, przechodząc tym samym do drugiego lub czwartego wymiaru. Ze względu jednak na niezwykle szeroki kontekst tego wymiaru, obejmujący rozmaite przestrzenie badawcze (gry komputerowe i planszowe, RPG i wiele innych) temat ten nie będzie przedmiotem niniejszej książki, co zasygnalizowano już we wstępie.

Powyższe obszary badawcze ukazują antyk w Internecie jako zjawisko wielowymiarowe, którego analiza przebiega na wielu płaszczyznach. Procesy recepcji stają się w takim ujęciu niezwykle dynamiczne, a granice między wymiarami raz są wyraźne a innym razem płynne.

**[56]** http://immortalspedia.wikia.com/wiki/Immortalspedia_Wiki, dostęp: 28 XI 2016.

**[57]** *Immortals...*, op. cit.

Rozdział V

# Uobecnianie się literatury antycznej w Internecie

Pierwszy wymiar recepcji literatury antycznej opiera się na trzech zasadniczych procesach: publikowaniu, udostępnianiu i tworzeniu treści antycznych w środowisku cyfrowym. Kluczowe jest w tym przypadku zastosowanie rzeczownika odczasownikowego. Uobecnianie wskazuje bowiem na to, że mamy do czynienia z szeregiem procesów, które są dynamiczne i uzależnione od technologii oraz powiązanych z nią zmian zachodzących w kulturze i społeczeństwie – zgodnie z przyjętą w niniejszej pracy metodą miękkiego determinizmu. Uobecniania nie da się zatem przedstawić w sposób linearny jako następujących po sobie etapów. Jest to wymiar, który możemy uchwycić jedynie w konkretnym czasie i w konkretnym kontekście, co odpowiada charakterystycznym cechom Internetu, takim jak: interaktywność, multimedialność i hipertekstualność.

Każdy z procesów uobecniania się antyku w Internecie podlega określonym mechanizmom. Wymiar ten nie jest jednak tożsamy z właściwą recepcją, stanowiącą kolejny etap przemian grecko-rzymskiej literatury. Tekst antyczny opublikowany w Sieci i zapisany w postaci cyfrowej, np. *Eneida* Wergiliusza, nadal pozostaje tym samym tekstem, nie zmienia się również jego wymowa artystyczna i jest ona tożsama z jej drukowanym pierwowzorem. Środowisko cyfrowe zmienia jednak metody odbioru literatury antycznej. Wynika to z charakterystycznych cech hipertekstu, który niejako wymusza na czytelniku przeglądanie treści w sposób niesekwencyjny, zgodnie z podstawową definicją tego pojęcia rozumianego w tym przypadku jako system interaktywnej nawigacji między połączonymi fragmentami tekstu, tzw.

hiperłączami**[1]**. Wyjątkiem od tej reguły są jedynie (i aż) tzw. pliki postscriptowe (przeznaczone do druku), np. PDF**[2]**, oraz materiały przygotowane do przeglądania ich w postaci książek elektronicznych – pliki EPUB, MOBI i wiele innych**[3]**.

W przestrzeni cyfrowej zmienia się również skala i zakres literatury antycznej. Pierwszy z czynników związany jest z coraz większą liczbą tekstów publikowanych w Sieci. Obecnie liczy się je w setkach tysięcy, dostępnych zarówno w oryginale, jak i w przekładzie. Z kolei zakres grecko-rzymskiej literatury powiększył się w czasie dzięki powszechniejszemu dostępowi do komputerów osobistych (szczególnie od początku lat 90.), a współcześnie również do innych urządzeń elektronicznych: tabletów, telefonów, smartfonów itp. Nie mniejsze znaczenie miała stale rosnąca liczba osób korzystających z Internetu, zwłaszcza po wprowadzeniu usługi WWW. W nowych przestrzeniach badawczych zmieniają się również funkcje, jakie pełni literatura antyczna. Wielu badaczy, w tym m.in. Aleksandra Klęczar, zwraca uwagę na kwestie edukacyjne i popularnonaukowe, głęboko zakorzenione w kulturze europejskiej. W podsumowaniu swojego artykułu *W najmniej oczekiwanych miejscach. Kilka słów o antyku i kulturze popularnej* Klęczar stwierdza:

> Tradycja greckorzymska traktowana jest przez kulturę popularną jako jedno z wielu źródeł inspiracji i dowolnie łączona z innymi; obok odwołań do samego antyku pojawiają się reinterpretacje i odniesienia do dawniejszych interpretacji i nawiązań. Wielu filologów i miłośników starożytności może nad tym boleć – ale właściwie dlaczego? Przecież sam fakt, że w serialu oglądanym przez setki tysięcy młodych ludzi Afrodyta pojawia się na równi z walkiriami i starożytną wersją McDonalda jest istotny i tak naprawdę pocieszający: nie dlatego, by mogło to kogokolwiek cokolwiek nauczyć o antycznych korzeniach naszej cywilizacji, raczej dlatego, iż wskazuje to, jak głęboko jesteśmy wszyscy zakorzenieni w kulturze starożytnych Greków i Rzymian**[4]**.

O rozwoju poszczególnych procesów uobecniania się literatury antycznej w przestrzeni cyfrowej zadecydowało wiele zmian zachodzących od lat 40. XX wieku w kulturze, społeczeństwie oraz technologii.

**[1]** Zob. J.D. Bolter, *The Computer...*, s. 541, http://www.jstor.org/stable/294933, dostęp: 2 XI 2016; idem, *Przestrzeń pisma...*, op. cit., s. 49–54; C. Vandendorpe, *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i kultury*, przeł. A. Sawisz, Warszawa 2008, s. 101–112. Do tych i podobnych kwestii niejednokrotnie odnosił się w swoich tekstach W.J. Ong, kiedy pisał o wtórnej oralności oraz o zależnościach między komunikacją a informacją. Zob. W.J. Ong, *Oralność i piśmienność...*, op. cit., s. 135–138; 204–207; idem, *Informacja a/lub komunikacja...*, op. cit.

**[2]** Zob. materiały zgromadzone w serwisie Internet Archive, https://archive.org/index.php, dostęp: 2 XI 2016.

**[3]** Ibidem.

**[4]** A. Klęczar, *W najmniej oczekiwanych miejscach...*, op. cit., http://www.dekadaliteracka.com.pl/?id=3270, dostęp: 2 XI 2016.

Najpierw były wizjonerskie pomysły Vannevara Busha**[5]** i Theodora Holma Nelsona**[6]**, którzy próbowali stworzyć wirtualną Bibliotekę Aleksandryjską gromadzącą i udostępniającą – niczym egipskie Bruchejon i Serapejon – wiedzę dotyczącą każdego zagadnienia. Uczeni ci nie tylko zaproponowali odpowiednią przestrzeń dla tego typu przedsięwzięć – projekty Memex Busha i Xanadu Nelsona – ale w przypadku tego ostatniego również właściwe oprogramowanie. Zaproponowana przez twórcę Xanadu w latach 70. idea hipertekstu, przedstawiająca nowy rodzaj tworzenia i formatowania tekstów w środowisku cyfrowym, okazała się jedną z największych innowacji współczesnej kultury. Hipertekst, wykorzystywany pierwotnie w licznych aplikacjach**[7]**, stał się podstawą usługi WWW, która na początku lat 90. zrewolucjonizowała ówczesny Internet. Można zaryzykować stwierdzenie, że rok 1989 – data opracowania Światowej Pajęczyny – jest prawdziwym początkiem recepcji literatury antycznej w Internecie, chociaż, co warto podkreślić, wiele przedsięwzięć istniało już przed erą WWW, np. *Thesaurus Linguae Grecae*. Timothy Berners-Lee i Robert Cailliau oparli na idei hipertekstu wszystkie usługi WWW: język HTML (*HyperText Markup Language*) pozwalający tworzyć teksty w formacie hipertekstowym, protokół HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) umożliwiający przesyłanie tego formatu między dowolnymi komputerami w Sieci oraz URL (*Uniform Resource Locator*) adresujący każdy zasób informacji hipertekstowej w postaci stron internetowych**[8]**.

W wyniku opisanych powyżej zmian wyłaniają się trzy kluczowe dla pierwszego wymiaru recepcji procesy: publikowanie, udostępnianie i tworzenie treści antycznych (lub treści o antyku). Układają się one w dwa podstawowe dla tej problematyki schematy. Pierwszy z nich – schemat historyczny – związany jest z rozwojem technologii i aplikacji internetowych. Jest to jeden z nielicznych momentów w badaniach nad antykiem w przestrzeni cyfrowej, w którym konkretne mechanizmy recepcji można opisać w szerokim kontekście historycznym. W schemacie tym wspomniane we wstępie procesy układają się w następujący algorytm:

**[5]** Zob. V. Bush, *As We May Think*, „Atlantic Monthly" 1945, http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/, dostęp: 2 XI 2016.

**[6]** Zob. T.H. Nelson, *A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 134–146; idem, *Computer Lib / Dream Machines*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 303–338.

**[7]** J.D. Bolter, *Przestrzeń pisma...*, op. cit., s. 49–65.

**[8]** Zob. *The birth of the web*, https://home.cern/topics/birth-web, dostęp: 2 XI 2016.

publikowanie literatury antycznej → udostępnianie (upowszechnianie) literatury antycznej oraz wiedzy o niej → tworzenie wiedzy (informacji) dotyczącej literatury antycznej (ilustr. 10).

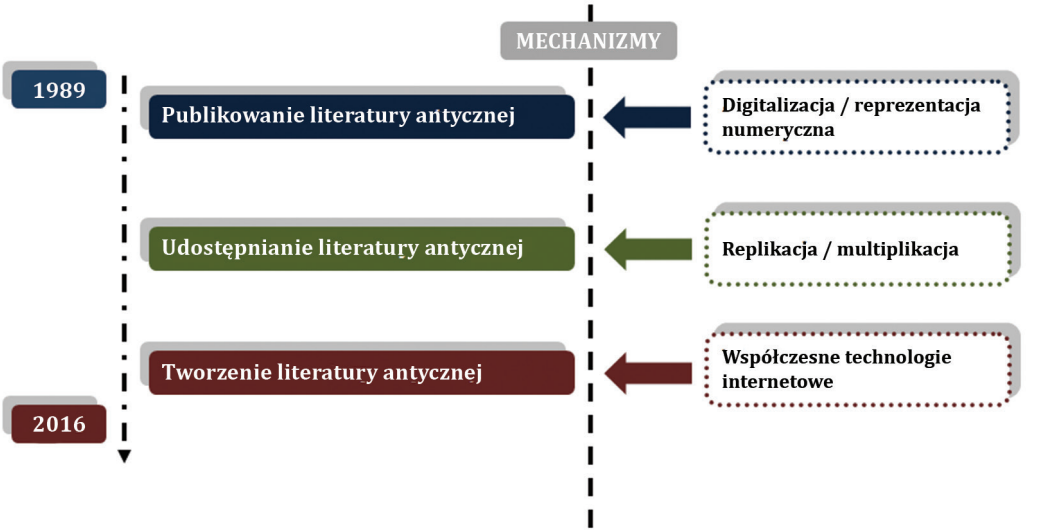
Drugi schemat – schemat współczesny – odnosi się do obecnej specyfiki Internetu zdominowanej przede wszystkim przez serwisy społecznościowe, aplikacje Web 2.0, nieograniczoną interaktywność między użytkownikami medium (zarówno nadawcami, jak i odbiorcami). W schemacie współczesnym poszczególne procesy mieszczą się w następującym porządku:

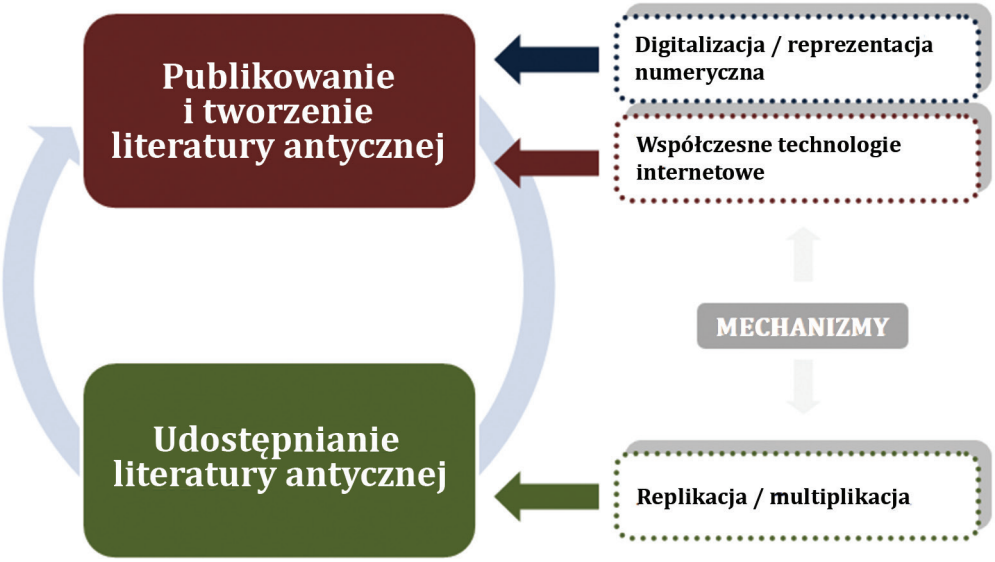
publikowanie/tworzenie stron poświęconych szeroko pojętej literaturze antycznej → udostępnianie (upowszechnianie) wiedzy (informacji) na temat literatury antycznej (ilustr. 11).

## 1. DIGITALIZACJA LITERATURY ANTYCZNEJ

Pierwszy proces schematu historycznego, czyli publikowanie literatury antycznej, opiera się na mechanizmie digitalizacji. Polega on na przeniesieniu danego tekstu antycznego ze środowiska analogowego (książka drukowana, starodruk, inkunabuł) do środowiska cyfrowego (binarnego). Zgodnie z definicją Narodowego Archiwum Cyfryzacji digitalizację (ucyfrowienie) należy rozumieć jako przekształcenie treści analogowej na cyfrową, służące przede wszystkim zabezpieczeniu cennych zbiorów archiwalnych w formie cyfrowej, a następnie udostępnianiu dokumentów *online*[9]. Mechnizm ten niezwykle trafnie

Ilustr. 10
Schemat historyczny uobecniania się literatury antycznej w Internecie






Ilustr. 11
Schemat współczesny uobecniania się literatury antycznej w Internecie

opisuje Lev Manovich w *Języku nowych mediów*, zastępując go pojęciem reprezentacji numerycznej. Według autora jest to jeden z podstawowych wyznaczników nowych mediów, obok takich terminów, jak: modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie**[10]**. Według Manovicha reprezentacja numeryczna pozwala opisywać obiekty za pomocą języka formalnego (matematycznego) oraz poddawać je obróbce algorytmicznej, za co odpowiadają dwa kolejne mechanizmy: próbkowanie i kwantyzacja**[11]**. Dzięki tym właściwościom literatura antyczna w Sieci staje się częścią nowych mediów, jak pisze bowiem Manovich: „kwantyzacja jest zasadniczym etapem cyfryzacji"**[12]**. Digitalizacja rozpoczyna zatem cyfrowe życie tekstów antycznych w Internecie i jest niejako warunkiem *sine qua non* recepcji wiedzy o antyku w cyberprzestrzeni.

**[9]** http://www.nac.gov.pl/archiwum-cyfrowe/digitalizacja/, dostęp: 2 XI 2016.

**[10]** Zgodnie z poglądami Manovicha automatyzacja i wariacyjność są konsekwencją reprezentacji numerycznej i modularności. Pierwszy z procesów pozwala zautomatyzować wiele czynności związanych z tworzeniem, obróbką i udostępnianiem nowych mediów, natomiast drugi sprawia, że obiekty nowych mediów istnieją w wielu wersjach, są płynne i zmienne. Transkodowanie jest według badacza najważniejszym następstwem komputeryzacji mediów i polega na zmianie kulturowej warstwy nowych mediów pod wpływem środka przekazu. Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów...*, op. cit., s. 97–115. O modularności, zob. rozdział trzeci niniejszej monografii, s. 51.

**[11]** L. Manovich, *Język nowych mediów...*, op. cit., s. 92.

**[12]** Ibidem, s. 93.

Podstawowym celem tego procesu jest nie tylko archiwizacja literatury antycznej, lecz także jej upowszechnienie np. przez dostępne dla wszystkich użytkowników serwisy internetowe – The Perseus Digital Library, The Latin Library i wiele innych. Dzięki digitalizacji uzyskujemy ponadto łatwy dostęp do ogromnych zasobów informacji, co warto podkreślić, nieograniczonych czasem i przestrzenią. Z punktu widzenia recepcji istotnym walorem digitalizacji jest jednak fakt, że każdy obiekt reprezentowany numerycznie jest nieustannie przetwarzany w środowisku cyfrowym. Dowolne passusy tekstu antycznego zapisanego w postaci hipertekstu mogą stać się linkami (hiperłączami) prowadzącymi do kolejnych tekstów, tworząc sieć wzajemnych połączeń i zależności, np. tematycznych lub problemowych. Relacje te Eugeniusz Wilk określił mianem połączeń informatycznych w opozycji do konceptualnych dotyczących świata druku**[13]**. Dzięki digitalizacji połączonej ze specyfiką hipertekstu nawet dokładne przeanalizowanie danego tematu może okazać się przedsięwzięciem niezbyt skomplikowanym. Na przykład zapoznanie się z mitologiczną historią tytanomachii staje się możliwe przy wykorzystaniu zaledwie dwóch serwisów internetowych: The Perseus Digital Library oraz Theoi Greek Mythology. Na ostatniej z wymienionych stron znajdziemy hasło „Titanes"**[14]** zawierające oprócz wiadomości encyklopedycznych niemal kompletną bazę źródeł dotyczących tego zagadnienia. Są to m.in. przetłumaczone na język angielski passusy *Opowiadań* Hyginusa, *Teogonii* Hezjoda, *Biblioteki* Pseudo-Apollodora, liryków greckich (Alkmana, Anakreonta i innych)**[15]**. Jeśli z jakiegoś powodu potrzebujemy jednak oryginalnych wersji owych tekstów, to wystarczy skorzystać z bazy Perseusa**[16]**. Do tego zestawienia możemy dołączyć wspomniany już leksykon Roschera *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, którego wersja elektroniczna znajduje się w serwisie Internet Archive**[17]**, czy serwis Greek Mythology Link. Jeśli interesują nas natomiast nowsze opracowania o charakterze encyklopedycznym, to możemy sięgnąć do płatnej wersji *online Brill's New Pauly: Encyclopaedia of the Ancient World***[18]**.

**[13]** E. Wilk, *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Kraków 2000, s. 42.

**[14]** http://www.theoi.com/Titan/Titanes.html, dostęp: 2 XI 2016.

**[15]** Ibidem.

**[16]** Zob. http://www.perseus.tufts.edu/hopper/collection?collection=Perseus:collection:Greco-Roman, dostęp: 2 XI 2016.

**[17]** Zob. https://archive.org/search.php?query=Ausf%C3%BChrliches%20Lexikon, dostęp: 2 XI 2016.

**[18]** Zob. http://referenceworks.brillonline.com/browse/brill-s-new-pauly, dostęp: 2 XI 2016.

Pod kątem warsztatu naukowego przedstawiony powyżej przykład nie jest niczym nowatorskim. Tego typu pracę wykonywano w każdej epoce w zaciszu bibliotek, korzystając z dostępnych zasobów wiedzy. Digitalizacja przyspiesza w tym przypadku jedynie proces przeglądania literatury antycznej, czyniąc z niego zjawisko powszechne, osiągalne dla każdego użytkownika Internetu posiadającego dostęp do Sieci. Najważniejsza staje się umiejętność odpowiedniego sformułowania zapytania oraz przeszukania Sieci i wyodrębnienia z niej najbardziej wartościowych zasobów WWW.

Reprezentacja numeryczna pozwala również dostarczać informacje wyszukiwarkom internetowym, bez których trudno wyobrazić sobie współczesny Internet. Każdy serwis internetowy funkcjonuje w dwóch nierozłącznych postaciach: dokumentu elektronicznego (np. strony HTML) oraz strony internetowej dostępnej dla internauty w oknie przeglądarki internetowej**[19]**. Każda pojedyncza strona jest w rzeczywistości obrazem wygenerowanym na podstawie analizy kodu cyfrowego. Część tego kodu jest niewidoczna dla odbiorcy. Znajdziemy w niej m.in. informacje wykorzystywane przez programy wyszukiwawcze (tzw. metatagi). Dzięki temu wyszukiwarka, jedynie przetwarzająca a nie rozumiejąca czy interpretująca informacje, uzyskuje dane pozwalające jej określić, czym jest dany zasób. Na przykład strona LacusCurtius: Into the Roman World dostarcza wyszukiwarkom następujących informacji: „Major site on ancient Rome: 3800+ pages, 120 maps/plans, 1200+ images of Roman monuments; texts of Pliny, Dio, Polybius, Appian, Vitruvius, Diodorus..." (pisownia oryginalna)**[20]**. Informacje te, wykorzystywane np. przez Google, przyspieszają system selekcjonowania wskazanych przez użytkownika materiałów (ilustr. 12). Pierwsza postać dokumentu odpowiada zatem za przetwarzanie danych na potrzeby takich narzędzi jak wyszukiwarka internetowa, druga jest odczytywana i analizowana przez odbiorcę. Strona z tekstem antycznym musi więc zostać tak opisana w dokumencie HTML, aby użytkownik znalazł dany materiał w Sieci. Stąd między dwoma postaciami istnieje sprzężenie zwrotne, które pokrywa się z wprowadzonym

**[19]** K. Dominas, *Kiedy język staje się tekstem. Sieć semantyczna jako wyzwanie dla literaturoznawców*, [w:] *Oblicza komunikacji 1. Perspektywy badań nad tekstem, dyskursem i komunikacją*, red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska, s. 734–737.

**[20]** Zob. źródło strony internetowej http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/home.html, dostęp: 2 XI 2016.

w rozdziale trzecim podziałem na przetwarzanie danych przez program komputerowy (np. Google), odczytywanie i interpretowanie informacji przez człowieka.

## 2. PROCESY UOBECNIANIA SIĘ GRECKO-RZYMSKICH TEKSTÓW W SIECI

### 2.1. Publikowanie literatury antycznej

Pierwsze teksty literatury grecko-rzymskiej publikowano w Sieci dzięki odpowiednim urządzeniom – skanerom o wysokiej rozdzielczości oraz oprogramowaniu OCR (*Optical Character Recognition*)**[21]**. Ucyfrowione i skompresowane pliki zapisywano w postaci dokumentu HTML, a następnie umieszczano je w Internecie (ilustr. 13). Proces ten przyspieszyło upowszechnienie WWW. W ten sposób Światowa Pajęczyna już na początku lat 90. stała się głównym narzędziem archiwizowania wiedzy. Tak powstał m.in. jeden z największych serwisów tekstów łacińskich i nowołacińskich – The Latin Library – w którym umieszczano zeskanowane i przekonwertowane już pliki**[22]**. Niestety takie rozwiązania nie mogły w pełni odpowiadać na potrzeby środowiska naukowego. Do dziś nie podano wydań wielu opublikowanych w serwisie tekstów, co może wynikać albo z braku informacji na ten temat, albo też z niedbałości o szczegóły pierwszych redaktorów serwisu**[23]**. Ponadto dzieła zapisane w postaci plików HTML nie są pozbawione błędów językowych. Dzieje się tak dlatego, że program OCR może niewłaściwie rozpoznać dane słowo i zastąpić je błędnym wyrazem. Trudno ustalić, czy zasoby The Latin Library były pod tym kątem sprawdzane. Jest to mało prawdopodobne z racji objętości witryny, liczącej obecnie dziesiątki tysięcy stron. W takich przypadkach można jedynie liczyć na kontakt ze strony skrupulatnych użytkowników informujących twórców o znalezionych przez siebie pomyłkach. W porównaniu z The Latin Library wszystkie teksty w serwisie Classical Latin Texts. A Resource Prepared by The Packard Humanities Institute posiadają dokładny opis wydania**[24]**. Na przykład *Wojna galijska* Juliusza Cezara pochodzi z następującego źródła: *De Bello Gallico C. Iulii Caesaris: Commentarii Rerum Gestarum*. Vol. 1, ed. O. Seel, 1961**[25]**. Należy

**[21]** System OCR polega na rozpoznawaniu znaków wydrukowanych na papierze przez maszynę. Zob. A. Freedman, *Encyklopedia komputerów...*, op. cit., s. 534.

**[22]** Zob. *Index Auctorum*, http://www.thelatinlibrary.com/indices.html, dostęp: 24 XI 2016.

**[23]** http://www.thelatinlibrary.com/cred.html, dostęp: 24 XI 2016.

**[24]** Zob. *Canon of Latin Authors*, http://latin.packhum.org/canon, dostęp: 24 XI 2016.

**[25]** http://latin.packhum.org/author/448, dostęp: 10 II 2017. Tekst wydano w Lipsku w oficynie B.G. Teubner.

Ilustr. 12
Po lewej fragment kodu źródłowego strony internetowej LacusCurtius: Into the Roman World z podświetlonym opisem dla wyszukiwarek internetowych, po prawej te same informacje tylko w postaci strony internetowej, którą odczytuje odbiorca

jednak pamiętać, że zasoby PHI Latin Texts były początkowo dostępne w postaci płyty CD – The Packard Humanities Institute's CD ROM 5.3**[26]**.

Jednym z największych przedsięwzięć polegającym na publikowaniu w Sieci przeskanowanych w całości książek był projekt Google Books**[27]**. Programiści rozpoczęli nad nim pracę w roku 2002, określając go początkowo mianem projektu bibliotecznego Google Print**[28]**. W odróżnieniu od The Latin Library zdigitalizowane teksty antyczne umieszczano w postaci plików PostScript (przede wszystkim PDF)**[29]**, dzięki czemu wyeliminowano wszelkie błędy językowe. Problemem była jednak objętość pliku liczącego nawet kilkadziesiąt megabajtów**[30]**. Obecnie Google Books udostępnia tysiące rozmaitych wydań literatury antycznej (w oryginale i w przekładzie), które w większości można nabyć bezpłatnie za pomocą internetowego sklepu Google Play**[31]**. Na stronach amerykańskiej firmy znajdziemy zatem setki

**[26]** http://latin.packhum.org/about, dostęp: 24 XI 2016.

**[27]** https://books.google.pl/, dostęp: 24 XI 2016.

**[28]** Było to pod koniec roku 2004. Rok później wprowadzono nazwę Google Books, która funkcjonuje do dziś. Zob. *Historia Google Books*, https://books.google.com/intl/pl/googlebooks/history.html, dostęp: 24 XI 2016; D.A. Vise, M. Malseed, *Google Story. Opowieść o firmie, która zmieniła świat*, przeł. J. Urban, Wrocław 2007, s. 280–293.

**[29]** PostScript jest językiem opisu strony, powszechnie używanym na wszystkich platformach. Jego twórcą jest firma Adobe. Jest on faktycznym standardem, wykorzystywanym przez profesjonalne drukarnie i naświetlarnie. Definicja za: A. Freedman, *Encyklopedia komputerów*, op. cit., s. 621.

**[30]** W roku 2004 polscy dostarczyciele usług internetowych oferowali indywidualnym odbiorcom łącza o przepustowości 256 kb/s (kilobitów na sekundę), co oznacza, że ściągnięcie książki w formacie PDF zajmującej 100 MB (megabajtów) zajęłoby prawie 54 minuty. Współcześnie użytkownik Internetu dysponuje łączem, którego szybkość mierzy się w setkach mb/s (megabitów na sekundę). Przy przepustowości 100 mb/s ten sam plik ściąga się w 8 sekund.

**[31]** Google Play (dawniej Android Market) jest sklepem internetowym pracującym w systemie operacyjnym Android, oferującym aplikacje, gry, muzykę, filmy, programy itp. Zob. https://play.google.com/store?hl=pl, dostęp: 24 XI 2016.

wydań dzieł Owidiusza, Cezara, Wergiliusza, Homera i wielu innych autorów przeznaczonych na niemal wszystkie nowoczesne urządzenia: smartfony, tablety, laptopy, komputery, czytniki e-booków itp. Jest to również jeden z najczęściej cytowanych i przywoływanych serwisów na świecie**[32]**.

Rozwój technologii internetowych oraz upowszechnienie się na wielką skalę tzw. aplikacji działających po stronie serwera (PHP, ASP, CGI)**[33]** zaowocowały powstawaniem serwisów, takich jak Perseus Digital Library czy IntraText Digital Library. Serwisy te, oparte na zaawansowanych bazach danych, pozwalają współcześnie nie tylko przeglądać i analizować teksty antyczne, ale i zestawiać poszczególne przykłady z całymi korpusami tekstów zapisanych w danym serwisie. Cała baza PDL dysponuje pięcioma greckimi i łacińskimi słownikami:

- G. Autenrieth, *A Homeric Dictionary for Schools and Colleges*, New York 1891**[34]**;
- H.G. Liddell, R. Scott, *An Intermediate Greek-English Lexicon*, Oxford 1889**[35]**;
- H.G. Liddell, R. Scott, *A Greek-English Lexicon*, revised and augmented throughout by Sir Henry Stuart Jones with the assistance of Roderick McKenzie, Oxford 1940**[36]**;
- *A Latin Dictionary*, founded on Andrews' edition of Freund's Latin dictionary, revised, enlarged, and in great part rewritten by Charlton T. Lewis, Ph.D. and Charles Short, LL.D, Oxford 1879**[37]**.
- Lewis T. Charlton, *An Elementary Latin Dictionary*, New York, Cincinnati, Chicago 1890**[38]**.

Leksykony te pozwalają na niezwykle precyzyjną analizę językową. Możemy np. dowiedzieć się, ile razy dane słowo zostało wykorzystane w tekstach tego samego autora lub u innych pisarzy, jak zmieniało ono swoje znaczenie na przestrzeni wieków itp. Istnieją zatem dzie-

**[32]** Firma Google jest właścicielem systemu operacyjnego Android przeznaczonego m.in. na smartfony i tablety. Dzięki temu dostęp do aplikacji amerykańskiej firmy mają niemal wszyscy użytkownicy na świecie.

**[33]** W odróżnieniu od plików HTML za poprawne funkcjonowanie technologii ASP, CGI i wielu innych odpowiada oprogramowanie serwera, czyli komputera, na którym przechowuje się daną stronę internetową. Technologie te umożliwiają interakcje stron WWW z bazami danych oraz innymi programami.

**[34]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0073, dostęp: 24 XI 2016.

**[35]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0058, dostęp: 24 XI 2016.

**[36]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0057, dostęp: 24 XI 2016.

**[37]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0059, dostęp: 24 XI 2016.

**[38]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0060, dostęp: 24 XI 2016.

Ilustr. 13
Proces publikowania literatury antycznej w Internecie

siątki możliwości, jakie uzyskujemy dzięki odpowiedniej technologii i mechanizmom**[39]**. Nie zmienia to jednak faktu, że nadal mamy do czynienia jedynie z publikowaniem i udostępnianiem treści antycznych wpisanych w wymiar uobecniania się grecko-rzymskiej literatury.

O kolejnym mechanizmie związanym z publikowaniem treści antycznych w przestrzeni cyfrowej zadecydowały trzy czynniki. Pierwszym z nich był stały wzrost osób korzystających z Internetu, drugim zwiększenie transferu danych liczonych obecnie w setkach megabitów na sekundę, trzecim coraz szybsze i wydajniejsze komputery osobiste. Czynniki te doprowadziły do sytuacji, w której przedstawiciele nauki i kultury reprezentujący rozmaite firmy, jednostki badawcze, a także organizacje powrócili do pomysłu skanowania książek i udostępniania ich wszystkim użytkownikom Internetu bez jakichkolwiek opłat. Jednym z najlepszych przykładów jest w tym kontekście The Internet Archive, amerykański serwis typu non-profit, który od 1996 roku nie tylko archiwizuje rozmaite informacje, lecz także witryny internetowe (program WaybackMachine)**[40]**. Na stronach The Internet Archive została zapisana niemal cała literatura antyczna wraz z niezwykle rozbudowaną literaturą przedmiotu obejmującą szereg zagadnień te-

**[39]** Zob. również działy *Word Search* oraz *Concordance* w serwisie PHI Latin Text, http://latin.packhum.org/search oraz http://latin.packhum.org/concordance, dostęp: 24 XI 2016.

**[40]** https://archive.org/web/, dostęp: 25 XI 2016. Hasło serwisu brzmi następująco: „Internet Archive is a non-profit library of millions of free books, movies, software, music, websites, and more". Zob. https://archive.org/about/, dostęp: 25 XI 2016.

matycznych. W większości są to książki, które nie podlegają już prawom autorskim. Zdarzają się również przypadki publikowania tekstów, co do których wydawnictwa lub autorzy zgodzili się na ich udostępnienie.

W odróżnieniu od serwisów typu The Latin Library czy Perseus Digital Library pozycje dostępne w serwisie liczą od kilku do nawet kilkuset megabajtów, np. drugi tom *Poetarum Tragicorum Graecorum Fragmenta* pod redakcją Friedricha Wilhelma Wagnera (Wrocław 1844), zawierający fragmenty dzieł Eurypidesa, liczy blisko 90 MB**[41]**. Dobrą stroną takiego rozwiązania jest całkowite odwzorowanie drukowanego oryginału, złą – wielkość pliku. Z tego powodu korzystanie z *Fragmenta* może być niezwykle uciążliwe. Nie tylko nie jesteśmy w stanie wyszukać poszczególnych słów w dokumencie, co w przypadku plików elektronicznych jest niemal regułą, ale i powiększenie tekstu prowadzi do obciążania procesora i pamięci operacyjnej komputera, przez co przeglądanie poszczególnych stron może wydłużać się w czasie. Znalezienie hasła w mitologicznym leksykonie Roschera dostępnym w Internet Archive jest o wiele trudniejsze niż odnalezienie tego samego hasła na stronie Greek Mythology Link, na której można skorzystać z wyszukiwarki Google. Jest to typowy przykład na wykorzystanie medium jedynie jako platformy cyfrowej, dzięki której uzyskujemy dostęp do danego tekstu. Jest to również przykład na to, że przeglądanie pliku elektronicznego może być o wiele bardziej uciążliwe niż wertowanie tradycyjnej książki. Warto dodać, że niemal cała literatura antyczna dostępna jest w serwisie zarówno w postaci popularnych plików PDF, jak i w innych formatach książek elektronicznych, w tym MOBI na urządzenia Kindle oraz w formacie EPUB.

Większość polskich (m.in. PWN, Rebis) i zagranicznych wydawnictw (m.in. Brill, Oxford University Press, Cambridge University Press, Wiley-Blackwell) publikuje książki w wersji tradycyjnej (drukowanej) i elektronicznej (zarówno książki do czytania, jak i słuchania). Książki te są płatne i dostępne albo w specjalnie zaprojektowanych w tym celu aplikacjach albo w postaci plików PDF, EPUB lub MOBI. Osobnym zagadnieniem jest w tym kontekście działalność największej księgarni internetowej Amazon, produkującej urządzenie Kindle, jeden z najpopularniejszych czytników książek elektronicznych**[42]**. Niezwykle funkcjonalne oprogramowanie (wielkość książki zazwyczaj nie przekracza

**[41]** https://archive.org/details/bub_gb_bRsOAAAAYAAJ_2, dostęp: 25 XI 2016.

**[42]** https://www.amazon.com/dp/B00ZV9PXP2/ref=fs_ods_fs_eink_eb, dostęp: 25 XI 2016.

1–2 MB), a także ogromna liczna tytułów dostępnych na to urządzenie spowodowała, że Kindle stał się niemal synonimem współczesnego e-booka. Dzięki niemu uzyskujemy dostęp do setek pozycji obejmujących literaturę antyczną. Wiele z nich jest albo bezpłatnych, np. *The History of Herodotus* (t. 1–2) w przekładzie Georga Campbella Macaulaya, albo kosztuje od kilkudziesięciu centów do kilku dolarów, np. *History of Rome* Liwiusza, *The Civil Wars* Appiana, *The Complete Tacitus Anthology***[43]**. Kindle jest kolejnym przykładem zmian, jakie zachodzą współcześnie w procesie publikowania treści antycznych. Komputer przestaje być już jedynym urządzeniem udostępniającym zdigitalizowany antyk. Coraz większe znaczenie mają czytniki elektroniczne, tablety, a wśród nich niezwykle popularne na świecie produkty marki Apple. Zapewne z czasem dołączą do tego kolejne platformy, przede wszystkim zaś aplikacje projektowane z myślą o odbiornikach telewizyjnych.

Proces udostępniania treści antycznych ma jednak i ciemną stronę, o której trudno znaleźć jakąkolwiek wzmiankę w literaturze przedmiotu. Otóż książki dostępne w postaci plików elektronicznych sprawiają, że na drugim biegunie technologii rozwijają się aplikacje, których zadaniem staje się przekonwertowywanie mało znanych formatów wydawnictw na formaty powszechnie używane, np. PDF, EPUB, MOBI. Wiedza raz już zdigitalizowana i opublikowana staje się elementem procesu, który niestety często nie podlega już żadnej kontroli. O ile wszystkie liczące się serwisy internetowe udostępniające literaturę antyczną skrupulatnie odnotowują źródło i rodzaj dostępu do niego, np. Theoi Greek Mythology & Gods**[44]**, PHI Latin Texts**[45]**, LacusCurtius: Into the Roman World**[46]**, o tyle dziesiątki, głównie wschodnich serwisów, bezprawnie udostępnia setki, a nawet tysiące publikacji**[47]**. Serwisy te zmieniają adresy oraz lokalizacje, przez co ich namierzenie staje się niezwykle skomplikowane, do tego samo korzystanie z tego typu oprogramowania nie jest nielegalne. Użytkownicy zazwyczaj uzyskują

**[43]** Zazwyczaj są to pozycje dostępne tylko na urządzenia Kindle (tzw. Kindle Edition). Lista książek obejmuje niemal całą literaturę antyczną. Należy jednak pamiętać, że są to w większości zdigitalizowane i dostosowane do konkretnego urządzenia dziewiętnastowieczne wydania, które można znaleźć na wielu serwisach internetowych typu PDL, The Latin Library, LacusCurtius i wielu innych.

**[44]** http://www.theoi.com/Bibliography.html, dostęp: 28 XI 2016.

**[45]** http://latin.packhum.org/canon, dostęp: 28 XI 2016.

**[46]** http://penelope.uchicago.edu/Thayer/e/roman/texts/home.html, dostęp: 28 XI 2016.

**[47]** Ze względu na ochronę praw autorskich, a także częste zmiany lokalizacji niniejszych serwisów, nie podaję ich adresów URL.

dostęp do publikacji, znajdując informację o danym serwisie na forach internetowych, gdzie większość uczestników występuje anonimowo. Trudno powiedzieć, jaki jest wpływ tego typu „literatury" na procesy publikowania, udostępniania i tworzenia treści antycznych, bez wątpienia jednak proces ten będzie postępował. Coraz więcej publikacji dostępnych jest bowiem tylko w postaci cyfrowej, a z każdym rokiem zwiększa się odsetek osób korzystających z komputera i Internetu.

W początkowym okresie uobecniania się literatury antycznej naukowcom, pasjonatom antyku, a także rozmaitym organizacjom zależało przede wszystkim na zdigitalizowaniu jak największej liczby dzieł i umieszczeniu ich w przestrzeni cyfrowej. Dzięki temu nie tylko archiwizowano teksty, ale i umożliwiano pracę z nimi opartą na opisanej już idei hipertekstu. Jakość dokumentów ze względu na liczne ograniczenia technologiczne pozostawała zagadnieniem drugorzędnym i zmieniła się dopiero po wprowadzeniu nowych aplikacji i technologii. W pierwszej kolejności publikowano teksty antyczne wpisujące się w kanon literatury światowej, przede wszystkim zaś autorów epoki cycerońskiej (Cyceron, Cezar) i augustowskiej (Horacy, Wergiliusz, Owidiusz, Liwiusz). Z czasem dołączano teksty pozostałych epok oraz literaturę grecką. Tę drugą dzięki nowym możliwościom dekodowania alfabetu greckiego na poziomie przeglądarek internetowych**[48]**. Proces ten, chociaż nie we wszystkich przypadkach wyglądał tak samo, to jednak można prześledzić dzięki aplikacji WaybackMachine serwisu Internet Archive. W maju 2005 roku najczęściej odwiedzanymi przez internautów stronami PDL**[49]** były *Wojna galijska* Cezara, *Poezje* Katullusa, *Katylinarki* Cycerona, *Eneida* Wergiliusza, *Dzieje* Herodota, *Odyseja* Homera oraz *Państwo* Platona**[50]**.

## 2.2. Udostępnianie tekstów w środowisku cyfrowym

Konsekwencją procesu publikowania tekstów antycznych w Internecie był (i nadal pozostaje) proces udostępniania zeskanowanych i zdigitalizowanych zasobów literatury grecko-łacińskiej. Proces ten przebiegał

**[48]** O ile takie projekty jak Thesaurus Linguae Graecae rozpoczęły zaawansowane prace nad publikacją i digitalizacją literatury greckiej, o tyle udostępnianie tych materiałów w środowisku internetowym było skomplikowanym procesem adaptacji alfabetu starogreckiego do różnych wersji przeglądarek internetowych. Inaczej rzecz ujmując, ściągnięty z serwera tekst grecki musiał zostać właściwie „przetłumaczony" i wyświetlony użytkownikowi.

**[49]** https://web.archive.org/web/20050617025319/http://www.perseus.tufts.edu/hopper/, dostęp: 28 XI 2016.

**[50]** http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0009, dostęp: 28 XI 2016.

wieloetapowo i był w dużej mierze uzależniony od możliwości, jakie dawały w tym względzie technologie internetowe. Od samego początku podstawowym mechanizmem wynikającym z natury dokumentu hipertekstowego był system cytowań: strona X poświęcona antykowi cytowała stronę Y, która publikowała literaturę antyczną. I tak serwis Forum Romanum**[51]** niezwykle często cytuje zasoby The Latin Library oraz Perseus Digital Library. Z czasem proceder ten stał się tak powszechny, że współcześnie niezwykle trudno jest ustalić źródło danego tekstu, ponadto proces ten może przebiegać bez wiedzy autorów lub współredaktorów danego serwisu. W przypadku plików PDF cytowano natomiast odpowiedni link prowadzący do dokumentu. Wyłoniła się w ten sposób rozbudowana sieć wzajemnych zależności, w której centralnym punktem był szeroko definiowany antyk wraz ze swoją kulturą, sztuką i recepcją. Wprowadzenie algorytmu popularności w procesie wyszukiwania i selekcjonowania informacji przez twórców wyszukiwarki Google (algorytm PageRank) doprowadziło do sytuacji, w której największe znaczenie uzyskały najczęściej cytowane serwisy. Inaczej rzecz ujmując, najpopularniejszymi stronami stały się te, do których prowadziło najwięcej hiperłączy (odnośników).

Za proces udostępniania literatury antycznej w Internecie odpowiadają zatem dwa mechanizmy: replikacja oraz multiplikacja treści. Pierwszy z nich polega na skopiowaniu części lub całości danego tekstu i umieszczeniu go na nowej stronie internetowej. Cechą charakterystyczną takiego zabiegu jest bardzo częste niepodawanie źródeł informacji – według większości internautów zdigitalizowany i opublikowany materiał staje się własnością całej społeczności internetowej. Multiplikacja opiera się na powielaniu konkretnych tekstów lub ich części za pomocą odnośników i – podobnie jak w przypadku replikacji – umieszczeniu ich w innej przestrzeni cyfrowej. Multiplikacja może być następstwem replikacji, jednak w wielu przypadkach zachodzi ona niezależnie. Mechanizmy te można określić jako system dzielenia się treścią. Jest to jeden z najważniejszych wyznaczników współczesnych mediów, zwłaszcza serwisów społecznościowych: Facebooka, Wikipedii, YouTube i wielu innych. Sytuacja, w której zreplikowany lub zmultiplikowany tekst zaczyna funkcjonować w nowym systemie znaczeń, rozpoczyna drugi wymiar recepcji – właściwą recepcję literatury antycznej.

**[51]** http://www.forumromanum.org/literature/, dostęp: 28 XI 2016.

## 2.3. Tworzenie treści antycznych

Ostatni proces uobecniania – tworzenie treści antycznych – podlega nie tyle konkretnym mechanizmom, ile technologiom wykorzystującym rozwiązania pozwalające bezpośrednio zamieszczać i udostępniać w Sieci literaturę antyczną lub wiedzę o świecie starożytnym. W schemacie historycznym proces ten jest następstwem publikowania i udostępniania literatury antycznej. Ukształtował się on w cyberprzestrzeni na skutek rozwoju technologii internetowych, przede wszystkim zaś dzięki platformom cyfrowym umożliwiającym internautom nie tylko przeglądanie tekstów antycznych, lecz także ich współtworzenie z autorami serwisu, a z czasem samodzielne publikowanie i udostępnianie. Współtworzenie i tworzenie treści antycznych jest zatem ściśle związane ze stale wzrastającą interaktywnością. W procesie publikowania i udostępniania była ona ograniczona do surfowania po zasobach strony (podążania za odnośnikami), czasami pozwalała na prostą komunikację z autorami np. przy wykorzystaniu poczty elektronicznej lub dołączonego do serwisu forum internetowego. Opracowanie aplikacji wykorzystujących tzw. rozwiązania bazodanowe oraz technologię Ajax doprowadziło m.in. do powstania serwisów społecznościowych**[52]**. Charakterystyczną cechą tych zmian było ukrycie wszelkich rozwiązań informatycznych w tle i stworzenie użytkownikom przestrzeni, w której w łatwy sposób, często analogiczny do edytorów tekstowych typu Word, mogli oni wstawiać, edytować, formatować i przesyłać dowolne informacje.

W schemacie współczesnym proces tworzenia należy rozpatrywać jako połączenie publikowania i udostępniania treści antycznych przy wykorzystaniu odpowiednich aplikacji. Nie oznacza to jednak, że wszystkie obecne serwisy antyczne powstają w ten właśnie sposób. Platformy cyfrowe częściej wykorzystywane są przez ludzi młodych, pasjonatów antyku, którzy ponadto nie posiadają odpowiednich środków finansowych, aby samemu zlecić zaprojektowanie i wykonanie rozbudowanego serwisu. Należy jednak pamiętać, że wszelkie „darmowe" rozwiązania niosą za sobą określone konsekwencje, np. umieszczenie w obrębie serwisu banerów reklamowych, a także wyraźne ograniczenia w zakresie projektowania i formatowania informacji. Ciekawym rozwiązaniem, proponowanym przez wiele firm na całym świecie, jest wykupienie określonej przestrzeni cyfrowej (tzw. usługa hostingowa) i samodzielne stworzenie strony dzięki dostarczonym przez usługodawcę narzędziom.

**[52]** A. Shuen, *Web 2.0...*, op. cit, s. 15.

Analiza kolejnych procesów schematu historycznego dowodzi, że coraz więcej materiałów dotyczących literatury antycznej znajduje swoje miejsce w środowisku cyfrowym. Wpływ technologii, szczególnie na poziomie publikowania i udostępniania, jest w tym przypadku nad wyraz widoczny. Nie oznacza to jednak, że instrumentarium informatyczne w całości determinuje pierwszy wymiar recepcji. Zgodnie z przyjętymi przeze mnie założeniami miękkiego determinizmu wraz z rozwojem kolejnych aplikacji pojawiają się nowe potrzeby korzystających z nich użytkowników. Potrzeby, których źródła leżą poza przestrzenią cyfrową, są w dużej mierze urzeczywistniane przez programistów. Na przykład konieczność zmian w dziedzinie interaktywności doprowadziła do wytworzenia schematu współczesnego, w którym wszystkie trzy procesy stapiają się w jedną funkcję – tworzenia lub współtworzenia wiedzy o antyku i jego literaturze.

## 3. Klasyfikacja materiałów antycznych uobecnionych w sieci

W wyniku zmian zachodzących zarówno w cyberprzestrzeni, jak i poza nią w pierwszym wymiarze recepcji można aktualnie wyróżnić trzy zbiory stron internetowych poświęconych literaturze antycznej. Ze względu na ich specyfikę zbiory te możemy określić jako wydawniczy, akademicki i społecznościowy. Pierwszy reprezentują przede wszystkim serwisy wymienionych już niejednokrotnie wydawnictw publikujących szeroko definiowaną wiedzę o antyku w postaci tradycyjnej i cyfrowej. Książki i artykuły udostępniane są zazwyczaj na dwa sposoby: jako pliki PDF lub EPUB (m.in. Cambridge University Press**[53]**) lub w postaci płatnego dostępu do bazy danych (Brill). Osobną podgrupę zbioru stanowią lektury sprzedawane przez firmę Amazon na urządzenia Kindle oraz książki, które można nabyć na stronie Google Books. Nie brakuje również serwisów typu non-profit, które tysiące pozycji udostępniają bezpłatnie. Należy do nich m.in. wielokrotnie cytowany Internet Archive oraz wspomniany Google Books. Nie można także zapominać o rozmaitych płatnych lub bezpłatnych repozytoriach wiedzy oraz bibliotekach wirtualnych typu JSTOR. Dostęp do nich jest zazwyczaj w gestii studentów lub pracowników naukowych. Udostępniana w ten sposób literatura antyczna powinna być

**[53]** Wydawnictwo w dziale *Classical Literature* oferuje 320 pozycji w formacie PDF. Zob. http://www.cambridge.org/tv/academic/subjects/classical-studies/classical-literature/, dostęp: 24 XI 2016.

traktowana jedynie jako kolejny etap rozwoju książki. Różnica między lekturą tradycyjną a elektroniczną (cyfrową) polega w tym przypadku na tym, że w pierwszej sytuacji czytelnik ma w rękach książkę, w drugiej natomiast komputer, tablet, smartfon lub czytnik książek elektronicznych. Technologia papieru elektronicznego E Ink, którą wdrożyły niemal wszystkie znaczące firmy produkujące czytniki (m.in. Onyx, Sony Reader, Amazon Kindle), jest obecnie tak zaawansowana, że wielu odbiorców, szczególnie młodszych, nie dostrzega już różnicy między czytaniem książek drukowanych i elektronicznych.

Drugą grupę serwisów stanowią wielokrotnie przywoływane witryny typu Perseus Digital Library, Theoi Mythology Link, Forum Romanum itp., prowadzone zazwyczaj przez duże ośrodki akademickie, pracowników naukowych, miłośników antyku itp. Cechą charakterystyczną tej grupy jest dbałość o merytoryczną jakość publikowanych i udostępnianych materiałów. W tym przypadku zmienia się opisana już skala i zasięg literatury antycznej oraz sposób jej przeglądania i łączenia poszczególnych tekstów. Grupę tę reprezentują również wszelkie encyklopedie i leksykony, m.in. Stanford Encyclopedia of Philosophy**[54]**.

Do trzeciej grupy witryn internetowych zaliczyć można rozmaite przykłady materiałów publikowanych w Sieci w postaci stron na Facebooku, blogów internetowych, a także tysiące haseł współtworzonych przez użytkowników Wikipedii. Na szczególną uwagę zasługują wykonane w systemie WordPress blog *a classical blog. Exploring Greek and Latin literature***[55]** oraz *Classics in Contemporary Culture***[56]** ściśle związane z tematyką recepcji. W serwisie Facebook znajdziemy natomiast *Ancient History Encyclopedia***[57]**. Warto również zapoznać się z licznymi listami najpopularniejszych wśród internautów form internetowego pamiętnikarstwa**[58]**. Wszystkie wymienione aktywności wpisują się w najważniejsze zasady schematu współczesnego – wiedza naukowa miesza się w nim z amatorskim podejściem miłośników kultury antycznej, w którym nie przywiązuje się wagi do formy przekazu, często

**[54]** http://plato.stanford.edu/, dostęp: 28 XI 2016.

**[55]** https://locvsamoenvs.wordpress.com/, dostęp: 28 XI 2016.

**[56]** http://semperegoauditor.typepad.com/, dostęp: 28 XI 2016.

**[57]** https://www.facebook.com/ahencyclopedia, dostęp: 28 XI 2016.

**[58]** Zob. m.in. J. Koekoe, *10 History Blogs to Follow*, http://etc.ancient.eu/culture/10-history-blogs-to-follow/, dostęp: 28 XI 2016; M. Walker, *Top 50 Ancient History Blogs*, http://www.bachelorsdegreeonline.com/blog/2008/top-50-ancient-history-blogs/, dostęp: 28 XI 2016.

pozostawiając dany materiał niedokończonym. Z założenia wszystko, co reprezentuje zbiór społecznościowy powinno być współtworzone i komentowane. Uczestników takich przedsięwzięć powinno się zatem określać mianem fanów szeroko pojętego antyku zgodnie z poglądami Jenkinsa (kultura uczestnictwa) czy Levinsona (przemiana konsumentów w producentów).

Cechą charakterystyczną każdego z opisanych zbiorów jest jego nieokreśloność. Trudno powiedzieć, jak wiele materiałów należy np. do zbioru akademickiego i społecznościowego. O ile nietrudno przeliczyć liczbę „antycznych" publikacji umieszczanych w serwisach wydawnictw oraz przedsięwzięć typu Google Books, o tyle w stosunku do pozostałych dwóch zbiorów brakuje nam odpowiednich narzędzi badawczych. Ale czy tylko? Niezwykle istotnym pozostaje pytanie, czy jakiekolwiek wyliczenia mają w kontekście przestrzeni cyfrowej w ogóle sens. Jak bowiem zdefiniować antyk w Internecie? Odpowiedź na to pytanie jest kluczem do zrozumienia istoty uobecniania się treści antycznych.

Na początku lat 90. najprostszym sposobem organizowania informacji były katalogi internetowe. Yahoo, Open Directory i inne opierały się na taksonomii, dzięki czemu znalezienie stron poświęconych literaturze antycznej przypominało pracę z katalogiem bibliotecznym. Powstające po 1995 roku pierwsze wyszukiwarki internetowe z czasem wyeliminowały rolę i znaczenie tych rozwiązań. Hasło *Humans do it better* odeszło w niepamięć wraz z pojawieniem się algorytmu popularności**[59]**. Wyszukiwarka Google sprawiła, że odtąd to, co merytoryczne, stawało się równoznaczne z tym, co popularne. Literaturę antyczną należało znaleźć za pomocą narzędzia – programu komputerowego. Projektanci i twórcy musieli natomiast dołożyć wszelkich starań, aby ich treści były popularne – czyli cytowane przez innych. To ta właśnie zależność dotyczy przede wszystkim zbioru akademickiego i po części społecznościowego. Skoro wszystko zaczyna się od wyszukiwarki, to najistotniejszym elementem staje się odpowiednie sformułowanie zapytania. Jakie zatem słowa i frazy określają literaturę antyczną? W przypadku katalogów internetowych można było posłużyć się np. podziałem na epoki literackie lub historyczne, alfabetycznym spisem autorów i ich dzieł itd. Sytuacja, w której algorytm wyszukiwarki wyznacza jej miejsce w przestrzeni

**[59]** Zob. C. Sherman, *Humans Do It Better: Inside the Open Directory Project*, http://www.infotoday.com/online/OL2000/sherman7.html, dostęp: 28 XI 2016. Sherman rozpoczyna swój artykuł od cytatu z X księgi *Odysei* Homera: „They could hear Circe within, singing most beautifully as she worked at her loom, making a web so fine, so soft, and of such dazzling colors as no one but a goddess could weave".

cyfrowej, zmienia jednak diametralnie sposób jej uobecniania się oraz właściwej recepcji. Wraz z pojawieniem się trendu Web 2.0 status literatury antycznej staje się jeszcze bardziej skomplikowany. Platformy cyfrowe, na których użytkownicy publikują informacje, np. Wikipedia, opierają się coraz częściej nie na taksonomii, lecz folksonomii. Wprowadzony przez Thomasa Vander Wala termin oznacza praktykę kategoryzacji treści z wykorzystaniem dowolnie dobranych słów kluczowych. W odróżnieniu od tradycyjnych form klasyfikacji, np. taksonomii, folksonomie są modelami dynamicznymi uwzględniającymi na bieżąco potrzeby użytkowników**[60]**. Odpowiedź zatem na pytanie, czym jest antyk w kontekście wyszukiwarek internetowych, jest zupełnie czym innym niż odpowiedź na to samo pytanie w odniesieniu do Wikipedii, w której za podział na kategorie odpowiadają użytkownicy, sami definiując poszczególne terminy i ich znaczenie. Ta z kolei zależność dotyczy zbioru społecznościowego.

Wskazanie więc skali i zakresu uobecniania się literatury antycznej jest w tym kontekście kwestią zasadniczą. Problematykę tę można opisać za pomocą teorii sieci bezskalowych oraz tzw. sieciowych efektów zewnętrznych**[61]**. Pierwszą z nich zaproponowali uczeni z University of Notre Dame, Albert-László Barabási, Hawoong Jeong i Réka Albert. Udowodnili oni, że pajęczyna dokumentów WWW stanowi całość dzięki niewielu stronom z bardzo dużą liczbą odniesień**[62]**. Na stworzonej przez nich mapie stron, do których prowadziły mniej niż cztery odsyłacze, było ponad 80%. Układ, jaki wyłonił się z badań, określono jako sieć bezskalową, co oznacza, że rozkład połączeń jest potęgowy. Strony internetowe, zgodnie z tą teorią, skupiają się wokół centrów, które mogą mieć nawet miliony połączeń (tzw. współczynnik gronowania)**[63]**. Fundamentalne są dwie zależności teorii: potęgowy rozrost oraz tzw. przyłączenia preferencyjne. Ta ostatnia zależność oznacza,

**[60]** A. Shuen, *Web 2.0...*, op. cit., s. 33.

**[61]** Teorie te niejednokrotnie już były obiektem moich badań. Zob. m.in. K. Dominas, *Internetowa recepcja mitu na przykładzie wybranych podań grecko-rzymskiej literatury*, op. cit.; idem, M. Czeremski, M. Napiórkowski, *Mit pod lupą II*, op. cit., s. 47–78. Zob. również J. Hartley, *Zastosowania YouTube: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] J. Burgess, J. Green, *Youtube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011, s. 186–188.

**[62]** A.L. Barabási, H. Jeong, R. Albert, *Scale-free characteristics of random networks: the topology of the world-wide web*, „ Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications" 2000, t. 281, s. 69–77.

**[63]** Ibidem, s. 66–67. Współczynnik gronowania (klasteryzacji), oznaczający moc powiązania danego wierzchołka z innymi węzłami, upowszechnili w teorii sieci Duncan J. Watts i Steven H. Strogatz. Ci sami uczeni opublikowali pierwszy model sieci małego świata, który poprzez pojedynczy parametr przekształcał graf losowy do postaci charakteryzującej się fenomenem małego świata. Zob. D.J. Watts, S.H. Strogatz, *Collective dynamics of „small world" networks*, „Nature" 1998, v. 393, nr 4, s. 440–442.

że nowo powstałe witryny internetowe chętniej będą przyłączane do istniejących już centrów, w których prym wiodą tzw. silne więzy, charakteryzujące się ogromną liczbą połączeń**[64]**.

Zgodnie z sieciowymi efektami zewnętrznymi technologia lub produkt zwiększa swoją wartość w oczach użytkowników w miarę, jak rośnie liczba korzystających z nich osób – im więcej internautów podłączonych jest do sieci lub zalogowanych do serwisu, tym cenniejsza jest ta sieć lub serwis. Wartość zależy od rozmiaru sieci i ma charakter wykładniczy; wzrost wartości sieci jest zatem funkcją Nn, gdzie N oznacza liczbę użytkowników danej Sieci**[65]**. Teoria ta zakłada, że wartość każdej strony poświęconej literaturze antycznej będzie wzrastać w oczach użytkowników wraz z rosnącą liczbą korzystających z niej internautów.

Skonstruowanie odpowiedniego oprogramowania opartego na najważniejszych założeniach tych koncepcji mogłoby więc doprowadzić do stworzenia mapy połączeń setek tysięcy stron internetowych poświęconych literaturze antycznej. Z sieci tej, przedstawionej za pomocą grafu, moglibyśmy następnie wyłonić odpowiedni obszar badawczy, np. poddając analizie tylko te strony, które posiadają największy stopień wierzchołka oraz wagę wiązania**[66]**. Kolejnym krokiem byłaby klasyfikacja materiałów zgodnie z zaproponowanym przeze mnie podziałem. Metodę tę wykorzystałem m.in. w pracy *Mit pod lupą II*, zwracając uwagę na możliwości wprowadzenia nowych metodologii w badaniach nad antykiem w Sieci**[67]**.

W kontekście uobecniania się literatury antycznej w Internecie metoda ta ukazałaby jedynie to, co w rzeczywistości przedstawia ranking wyszukiwarki Google oparty na algorytmie popularności. Prawdopodobnie uzyskalibyśmy zbieżne ze sobą efekty obliczeń. Poza tym wrócilibyśmy do tych samych problemów, które pojawiają się w przypadku zbioru merytorycznego i społecznościowego. Jakich bowiem kryteriów rozumienia antyku w cyberprzestrzeni użyć, aby program mógł funkcjonować i prowadzić obliczenia? Nie oznacza to jednak, że stworzenie takiego oprogra-

**[64]** D.J. Watts, S.H. Strogatz, *Collective dynamics...*, op. cit.

**[65]** A. Afuah, C.L. Tucci, *Biznes internetowy...*, op. cit., s. 59–60.

**[66]** Stopień wierzchołka v w grafie G oznacza liczbę krawędzi dochodzących do tego wierzchołka, natomiast waga wiązania to grubość krawędzi łączącej poszczególne wierzchołki – nieujemną liczbę oznaczającą zależności między wierzchołkami grafu G, zob. K. Dominas, *Internetowa recepcja mitu o Eneaszu*, rozprawa doktorska obroniona w 2007 roku na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM pod kierunkiem prof. UAM dra hab. Aleksandra W. Mikołajczaka [maszynopis w Bibliotece Uniwersyteckiej UAM], s. 69–70.

**[67]** Zob. K. Dominas, M. Czeremski, M. Napiórkowski, *Mit pod lupą II*, op. cit., s. 59–78.

mowania byłoby bezcelowe. Dynamiczna, ciągle się aktualizująca mapa antyku w cyberprzestrzeni pozwoliłaby nieustannie analizować zmiany, jakie zachodzą między poszczególnymi połączeniami. Moglibyśmy np. zastanowić się, jak na zmiany te wpływają rozmaite zależności zachodzące poza przestrzenią cyfrową. Co na przykład stałoby się z antykiem w cyberprzestrzeni, gdybyśmy wyeliminowali n stron internetowych lub też n użytkowników? Co stałoby się z mapą, gdybyśmy sztucznie wprowadzili do niej nowe wiązania, czy wówczas Sieć nadal by funkcjonowała? Chociaż większość z pytań ma wymiar czysto hipotetyczny, warto zacytować słowa Edwina Bendyka ze wstępu do pracy *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa* Jeana Burgessa i Joshuy Greena:

> Sieć stała się doskonałym obiektem badawczym, bo ślady pozostawione przez internautów można stosunkowo łatwo poddać analizie matematycznej. Zdobyta w ten sposób wiedza umożliwia lepiej zrozumieć zjawiska zachodzące w dużych strukturach społecznych, zarówno rzeczywistych, jak i wirtualnych**[68]**.

Tym, co charakteryzuje opisaną dotąd problematykę, są zatem mechanizmy, które odpowiadają kolejno za poszczególne procesy recepcji. Oprócz opisanej powyżej kwestii taksonomii i folksonomii treści antycznych oraz sposobów ich wyszukiwania warto również jeszcze raz zasygnalizować problem tzw. płytkiej sieci przedstawiony w rozdziale pierwszym oraz wielokrotnie podkreślaną dynamikę i zmienność wszelkich informacji zapośredniczonych przez media cyfrowe. Być może rozwiązaniem wskazanych w tym podrozdziale problemów będą dopiero tzw. sieci semantyczne, których funkcjonowanie opierać się będzie nie na algorytmach, ale na rozumieniu przez programy komputerowe przetwarzanych przez siebie treści**[69]**. Literatura antyczna zostałaby wówczas przedstawiona w postaci tzw. ontologii (język OWL), dzięki którym tworzy się klasy obiektów oraz wskazuje na relacje między nimi. Można w ten sposób opisać dowolny obiekt, np. autora i jego dzieło literackie w taki sam sposób jak w tradycyjnych (książkowych) encyklopediach**[70]**. Aby jednak wszystko zdołało zadziałać, programy komputerowe, tzw. agenty, musiałyby być wsparte sztuczną inteligencją, co obecnie wpisuje to rozwiązanie w dziedzinę science-fiction.

**[68]** E. Bendyk, *Kultura YouTube*, [wstęp w:] J. Burgess, J. Green, *Youtube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011, s. 14.

**[69]** Zob. stronę poświęconą sieci semantycznej na stronie World Wide Web Consortium, https://www.w3.org/standards/semanticweb/, dostęp: 28 XI 2016.

**[70]** https://www.w3.org/OWL/, dostęp: 28 XI 2016; T. Bernes-Lee, J. Hendler, O. Lassila, *Sieć Semantyczna*, op. cit., s. 46; M. Nowak, *Pajęczyna II*, „Chip" 2004, nr 7, s. 119.

Rozdział VI

# Literatura antyczna w popkulturze – między uobecnianiem się treści antycznych a właściwą recepcją antyku w Internecie

Zmiany zachodzące w przestrzeni medialnej stały się podstawą określonych mechanizmów, które umożliwiły publikowanie, udostępnianie i tworzenie treści antycznych w Internecie. Procesy te złożyły się na pierwszy wymiar recepcji literatury antycznej w przestrzeni cyfrowej. Zgodnie z koncepcją miękkiego determinizmu wymiar ten należy jednak wpisać w szeroką, interdyscyplinarną perspektywę, uwzględniającą nie tylko opisane schematy (historyczny i współczesny), ale i specyfikę obecnej popkultury coraz bardziej związanej z mediami cyfrowymi. Zestawienie Sieci i popkultury dostarcza niezwykle istotnych spostrzeżeń o inkorporacji grecko-rzymskich tekstów. Aby pokazać wzajemne zależności tych dwóch przestrzeni badawczych, warto cofnąć się do lat 90. i zwrócić uwagę na dwa zagadnienia: tematykę i problematykę detektywistycznych powieści kryminalnych rozgrywających się w czasach starożytnych**[1]** oraz specyfikę Internetu w chwili powstania WWW.

W 1991 roku ukazała się powieść Stevena Saylora *Roman Blood* (*Rzymska krew*, pol. wyd. 2001). Otworzyła ona kontynuowany do dziś cykl *Roma sub rosa*, liczący obecnie 15 tomów**[2]**. Opowiada on o przygodach

**[1]** Utwory wymienionych w niniejszym rozdziale Stevena Saylora i Johna Robertsa Maddoksa określam mianem historycznych powieści detektywistycznych. Zob. K. Dominas, *Topika antyczna w kryminalnych powieściach historycznych na przykładzie postaci Lucjusza Sergiusza Katyliny*, [w:] *Literatura kryminalna. Na tropie motywów*, red. A. Gemra, Kraków 2016, s. 275–285. A. Martuszewska, *Powieść kryminalna*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 465.

**[2]** W Polsce wszystkie powieści Stevena Saylora ukazały się nakładem Domu Wydawniczego „Rebis". W 2011 roku wznowiono serię *Roma sub rosa*, wydając ją w porządku zgodnym z chronologią wydarzeń. Z tego powodu np. *Rzymska krew* i *Dom Westalek* mieszczą się w jednym tomie zatytułowanym *Zagadki Gordianusa* (2011). Zob. https://www.rebis.com.pl/pl/ksiazki/,z?au=Steven%20Saylor, dostęp: 25 XI 2016.

detektywa Gordianusa Poszukiwacza, które rozgrywają się w starożytnym Rzymie oraz w Aleksandrii u schyłku I wieku p.n.e. Poza trzema tomami opowiadań (*Dom Westalek*; *Gladiator umiera tylko raz*; *Siedem cudów*) każda z książek nawiązuje do jednego z ważnych wydarzeń w historii Wiecznego Miasta. I tak np. *Rzymska krew* odnosi się do dyktatury Suli (82–79) oraz jednej z pierwszych mów Cycerona *Pro Roscio Sexto Amerino* z roku 80, *Ramiona Nemezis* (*Arms Of Nemesis*, 1992) do powstania Spartakusa (73–71), a *Zagadka Katyliny* (*Catilina's Riddle*, 1993) do zawiązanego przez tytułowego bohatera sprzysiężenia z roku 63 p.n.e. W zakresie inkorporacji motywów antycznych twórczość Saylora, z wykształcenia filologa klasycznego i historyka starożytności, można w jednej linii zestawić z takimi autorami, jak Robert Graves (*Ja, Klaudiusz*, 1934; *Klaudiusz i Messalina* 1934), Lewis Wallace (*Ben Hur*, 1880, pierwszy polski przekład 1889–1890) Mika Waltari (*Egipcjanin Sinuhe*, 1945, pol. wyd. 1962; *Turms nieśmiertelny*, 1955, pol. wyd. 1981; *Trylogia rzymska*, 1959, pol. wyd. 2003). Jednym z najlepszych dowodów jego znakomitego warsztatu filologicznego jest zbiór dziewięciu opowiadań zatytułowany *Dom Westalek* (*The House of The Vestals*, 1997)**[3]**.

Każda z historii tego tomu opiera się na recepcji misternie wyselekcjonowanego fragmentu grecko-rzymskiej literatury i historii. Opowiadanie *Śmierć nosi maskę* nawiązuje do komedii Plauta *Misa pełna złota* (*Aulularia*) oraz mowy Cycerona *Pro Roscio comoedo*. *Król pszczół i miód* jest ukłonem złożonym Wergiliuszowi i jego IV księdze *Georgik* poświęconej m.in. sztuce pszczelarskiej. *Fałszywy testament* oddaje realia mowy Arpinaty *Pro Aulo Cluentio Habito*, a *Młody Cezar i piraci* streszcza porwanie Juliusza Cezara w roku 75 p.n.e., do którego doszło niedaleko wyspy Farmakuzy. Wydarzenia te opisuje Saylor za *Historią rzymską* Wellejusza Paterkulusa (II 41, 3–42), *Żywotami Cezarów* Swetoniusza (*Boski Juliusz* 4) oraz *Żywotami sławnych mężów* Plutarcha (*Gajusz Juliusz Cezar* 2). Rzymskim obyczajom poświęca Saylor opowiadania *Lemury* oraz *Srebro Saturnaliów*. Pierwsze z nich nawiązuje do święta dusz zmarłych opisanego przez Owidiusza w *Kalendarzu* (V 419–492), drugie do święta obdarowywania się prezentami (*Sigillaria*), które stanowiło część słynnych Saturnaliów przedstawionych przez Makrobiusza (*Saturnalia* I 10, 24; I 11, 49) oraz Swetoniusza (*Boski August* 75; *Wespazjan* 19; *Boski Klaudiusz* 5). Dwa opowiadania związane są z literaturą grecką: *Skarbiec króla Prote-*

**[3]** S. Saylor, *Zagadki Gordianusa. Rzymska krew. Dom westalek*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2011.

*usza* z *Dziejami* Herodota (II 121–124), *Kot z Aleksandrii* zaś z krótką historyjką pochodzącą z *Biblioteki historycznej* Diodora Sycylijskiego (I 83). Tytułowy *Dom westalek* nawiązuje do wydarzenia z roku 73 p.n.e. opisanego przez Plutarcha w jego *Żywotach sławnych mężów* (*Żywot Katona Młodszego* 19)**[4]**. Opowiadanie to stanowi niejako wstęp do powieści *Zagadka Katyliny*.

Cechą charakterystyczną opowiadań Saylora jest niezwykła wręcz więź łącząca autora z literaturą grecko-rzymską oraz dogłębna znajomość epoki, z której czerpie on niezliczoną liczbę motywów, wątków, postaci, wydarzeń. To te właśnie cechy skłoniły mnie do postawienia tezy, że głównym bohaterem książek Saylora nie jest Gordianus, a antyczny Rzym. Główny bohater jest zatem tylko kluczem otwierającym drzwi kolejnych zagadek wielkiego imperium zgodnie z dewizą *Roma sub rosa***[5]**.

Rok przed premierą *Rzymskiej krwi* inny amerykański pisarz – John Roberts Maddox, znany z wcześniejszych opowiadań science fiction i fantasy (m.in. powieści nawiązujących do cyklu o Conanie) – wydał powieść *Śledztwo Decjusza* (*SPQR I: The King's Gambit*). Powieść ta rozpoczęła cykl SPQR, którego głównym bohaterem jest należący do słynnego rodu Metellusów Decjusz Cecyliusz Młodszy, wcielający się w rolę detektywa (śledczego) rozwiązującego rozmaite kryminalne i polityczne zagadki**[6]**. Akcja kolejnych części rozgrywa się w starożytnym Rzymie dokładnie w tej samej epoce, co powieści Saylora, czyli u schyłku republiki rzymskiej. Pomimo wielu podobieństw z autorem *Domu Westalek* warsztat Robertsa w zakresie recepcji literatury antycznej wydaje się uboższy i prostszy. Dobrym przykładem jest zestawienie *Zagadki Katyliny* Saylora ze *Spiskiem Katyliny* (*The Catiline Conspiracy*, 1991) Maddoksa**[7]**. Obydwie powieści nawiązują do tego samego wydarzenia, jednak już same tytuły wskazują zasadniczą różnicę. Otóż Saylor

**[4]** Dokładny opis opowiadań w perspektywie recepcji antyku w literaturze popularnej, zob. K. Dominas, *Antyk w kryminale, kryminał w antyku. Steven Saylor i recepcja literatury antycznej*, [w:] *Literatura kryminalna. Na tropie źródeł*, red. A. Gemra, Kraków 2015, s. 236–240.

**[5]** Rzymskie określenie *sub rosa* (dosłownie „pod różą") oznaczało w starożytności „w dyskrecji", „w zaufaniu", „w tajemnicy". Zwrot ten odsyła do mitu o Harpokratesie (Horusie), bogu milczenia, któremu Kupidyn podarował różę, aby ten nie zdradził miłostek Wenery. Zob. ibidem, s. 234.

**[6]** Do tej pory w Polsce ukazało się sześć powieści z liczącego trzynaście tomów cyklu: *Śledztwo Decjusza* (2012), *Sprzysiężenie Katyliny* (2012), *Świętokradztwo na misteriach* (2012), *Świątynia muz* (2014), *Saturnalia* (2014), *Detektyw Cezara* (2014). Wydawcą wszystkich książek Robertsa jest Bellona.

**[7]** J.M. Roberts, *Sprzysiężenie Katyliny. Bestseller z dziejów starożytnego Rzymu. Kto może zagrozić imperium?*, przeł. E. Wierzbicka, Warszawa 2012.

ocenę reżysera największego w dziejach Rzymu spisku pozostawia czytelnikom, argumentując to faktem, że wszystkie zachowane źródła przedstawiały tę postać negatywnie, zwłaszcza dwa podstawowe – *Mowy przeciw Katylinie* Cycerona i *Sprzysiężenie Katyliny* Salustiusza. Tymczasem powieść Robertsa wydaje się prostym zabiegiem spopularyzowania wymienionych źródeł i przedstawienia Katyliny zgodnie z antycznymi przekazami jako buntownika, podżegacza, mordercę, podpalacza itd.**[8]** Saylor nie ogranicza się do Cycerona i Salustiusza, sięga również do Appiana z Aleksandrii (*Historia rzymska* XIV, 2–7) czy Kasjusza Diona Kokcejanusa (*Historia rzymska* XXXVII, 29–42). Motyw tytułowej zagadki pochodzi z *Żywotów równoległych* Plutarcha (*Marek Tulliusz Cyceron* 14), u którego możemy przeczytać: „Cóż strasznego robię, jeśli widząc przed sobą dwa organizmy, jeden słaby i przeżyty, choć posiada głowę, a drugi silny i zdrowy, ale bez głowy, chcę sam temu drugiemu nałożyć głowę na kark”**[9]**.

Podstawowa różnica między autorami polega nie tylko na liczbie źródeł, ale na znajomości realiów epoki i mentalności mieszkańców Wiecznego Miasta. Kryminały Saylora wymagają od czytelnika zainteresowania światem starożytnym, jego historią, kulturą, sztuką, być może nawet zapoznania się z książkami z zakresu wymienionej tu tematyki. Maddox wymaga od odbiorcy jedynie dobrej zabawy. Jego kolejne historie są dla miłośników świata starożytnego przewidywalne i zbyt mało skomplikowane, zazwyczaj tłumaczone politycznymi zawirowaniami i koligacjami rodzinnymi. Pomimo wyraźnej różnicy w liczbie recypowanych źródeł oraz sposobów ich inkorporacji w świecie przedstawionym autorów łączy jednak sam fakt korzystania z literatury antycznej, która stanowi dla nich główną oś wydarzeń przedstawianych w powieściach.

W chwili wydania pierwszych powieści Saylora i Robertsa Internet stawał się pełnoprawnym medium. Chociaż definicja pojawiła się dopiero w roku 1995**[10]**, Sieć nie była już w tym okresie uzależniona od in-

**[8]** Nastawienie historyków antycznych do postaci Lucjusza Sergiusza Katyliny dobrze oddaje relacja Kasjusza Diona z 37 księgi jego *Historii rzymskiej* (rozdział 30): „Zabił bowiem na ofiarę jakiegoś chłopca. Nad jego wnętrznościami złożył przysięgę, a następnie wraz z innymi spożywał jego wnętrzności”. Cyt. za: Kasjusz Dion Kokcejan, *Historia rzymska*, t. 1, przeł. i oprac. W. Madyda, wstęp I. Bieżuńska-Małowist, Wrocław 1967.

**[9]** Cyt. za: Plutarch, *Cztery żywoty: Lizander, Sulla, Demostenes, Cyceron*, przeł., przedm. i przyp. M. Brożek, Warszawa 2003.

**[10]** Zob. definicję Internetu w rozdziale trzecim niniejszej monografii.

stytucji wojskowych (od roku 1983), a ponadto sukcesywnie zmniejszał się wpływ amerykańskich uczelni i organizacji na nowe medium**[11]**. Najważniejsza współcześnie usługa Sieci – World Wide Web – zyskiwała wówczas na popularności, przyspieszając w ten sposób proces komercjalizacji tego medium. Przyczyniło się do tego upowszechnienie po roku 1993 roku przeglądarki internetowej Mosaic, opracowanej przez Marca Andreessena i Erica Binę z NCSA, oraz coraz bardziej zaawansowane prace nad językami skryptowymi, przede wszystkim zaś HTML, CSS i JavaScript. Charakterystyczna dla tego okresu jest historia opowiedziana przez Davida A. Vise'a i Marka Malseeda w książce *Google Story. Opowieść o firmie, która zmieniła świat*. Otóż w 1995 roku Sergey Brin i Larry Page, doktoranci Uniwersytetu Stanforda, późniejsi założyciele firmy Google, zaproponowali gronu naukowemu projekt, którego jednym z elementów było ściągnięcie wszystkich ówczesnych stron internetowych:

> Wykonawszy pospiesznie pewne obliczenia – piszą o projekcie Vise i Malseed – oznajmił swojemu oszołomionemu doradcy, że zamierza zgrać na swój komputer całą zawartość Internetu. Na pierwszy rzut oko projekt ten wydawał się bardziej absurdalny niż śmiały. Page oświadczył w dodatku, że wykonanie tego zadania nie zajmie mu zbyt wiele czasu**[12]**.

Zrealizowanie tego pomysłu stało się kamieniem węgielnym algorytmu PageRank, wyznaczającego zasady funkcjonowania wszystkich późniejszych wyszukiwarek internetowych.

Między rokiem 1991 a 2016 Internet przebył drogę, której nie da się porównać z rozwojem żadnego dotychczas funkcjonującego medium. Liczba użytkowników i serwisów internetowych wzrosła w trybie wykładniczym, zwiększyła się również liczba usług internetowych, a wraz z nią przeobraziły się sposoby korzystania z medium idące w stronę coraz większej interakcji między człowiekiem a systemem informacyjnym. Według Louisa Rosenfelda i Petera Morville'a w ciągu zaledwie jednego roku „produkuje się" od 1 do 2 eksabajtów niepowtarzalnych informacji, czyli od 1 do $2 \times 10^{18}$ bajtów danych**[13]**.

W zakresie recepcji literatury antycznej w Internecie zmieniła się zatem skala i zasięg materiałów publikowanych, udostępnianych i tworzonych w Sieci. Strony o charakterze akademickim (The Latin Library, PHI Latin Texts, Bibliotheca Augustana i wiele innych) stały się od początku lat 90. dostępne dla wszystkich korzystających

**[11]** M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, op. cit., s. 25–27.
**[12]** D.A. Vise, M. Malseed, *Google Story...*, op. cit., s. 46.
**[13]** L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji...*, op. cit., s. 41.

z Internetu. Po 2004 roku literatura antyczna weszła w procesy związane z trendem Web 2.0: powstawały pierwsze blogi o tematyce starożytnej, tworzono i redagowano hasła w Wikipedii. W 1991 roku autor przygotowujący powieść historyczną miał do dyspozycji przede wszystkim wiedzę książkową. Zebranie odpowiednich materiałów wymagało czasu poświęcanego na zapoznanie się często z bardzo dużą liczbą źródeł, opracowań, leksykonów, a być może i konsultacji z naukowcami. Czy w 2016 roku, kiedy ponad 90% mieszkańców Stanów Zjednoczonych (dokładnie 90,1%) ma dostęp do Internetu, a 70% z nich korzysta z Facebooka**[14]**, opisany powyżej proces kwerendy wygląda w ten sposób? Jest rzeczą oczywistą, że wraz z rozwojem technologii zmienia się sposób korzystania z poszczególnych mediów i ich treści, co w wyraźny sposób ukazują badania kanadyjskiej szkoły medioznawczej i jej późniejszych kontynuatorów. Jaką jednak rolę w procesach tych odgrywają media?

Twórczość Jakuba Szamałka, którego powieści kryminalne nawiązują do czasów starożytnej Grecji (*Kiedy Atena odwraca wzrok*, 2011; *Morze Niegościnne*, 2013; *Czytanie z kości*, 2015), może być dowodem na to, że filologiczny warsztat opierający się na pracy ze źródłami literackimi i historycznymi nadal ma ogromne znaczenie w przestrzeni literatury popularnej**[15]**. W 2016 roku autor został uhonorowany nagrodą Wielkiego Kalibru dla najlepszej powieści kryminalnej w Polsce przyznawaną przez Stowarzyszenie Miłośników Kryminału i Sensacji „Trup w szafie" oraz Instytut Książki**[16]**. Warto dodać, że laureatem tej nagrody był Marek Krajewski (w roku 2004 za powieść *Koniec świata w Breslau*, 2003), z wykształcenia filolog klasyczny, którego cykl o Eberhardzie Mocku niezwykle często nawiązuje do literatury grecko-rzymskiej**[17]**. W podobnym tonie można wypowiedzieć się na temat książek Lindsey Davis (cykl kryminałów

**[14]** Dane na podstawie: Internet World Stats. Usage and Population Statistics, http://www.internetworldstats.com/stats14.htm, dostęp: 25 XI 2016.

**[15]** Według Adama Mazurkiewicza Szamałek narzuca swoim bohaterom współczesną świadomość językową oraz sposób postrzegania rzeczywistości. Jego twórczość autor określa mianem gry z antykiem. Zob. A. Mazurkiewicz, *Recepcja antyku w kulturze popularnej...*, op. cit., s. 16. O motywach i wątkach antycznych w twórczości Szamałka, zob. B. Bednarek, *O „Czytaniu z kości" Jakuba Szamałka*, artykuł oddany do druku [w:] *Literatura i kultura popularna: analizy, interpretacje, konteksty*, red. A. Gemra, wydawca: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

**[16]** D. Oczak-Stach, *Nagroda Wielkiego Kalibru 2016. Szamałek: Starożytność była kolorowa, polityka – bezwzględna [ROZMOWA]*, wyborcza.pl z 6 VI 2016, http://wyborcza.pl/7,75410,20192104,nagroda-wielkiego-kalibru-2016-szamalek-starozytnosc-byla.html, dostęp: 27 XI 2016.

**[17]** Zob. K. Zieliński, *The Ancient Quotations in Marek Krajewski's Detective Novels*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 51–64.

o detektywie Falco)**[18]** czy najnowszych powieści Saylora (*Złoczyńcy znad Nilu*, 2014, pol. wyd. 2015; *Gniew Furii*, 2015, pol. wyd. 2016). Jeśli w czasach wszechobecnego dostępu do informacji literatura antyczna w Internecie stanowi dla autorów, scenarzystów, reżyserów źródło wiedzy i cytowań, to w kontekście recepcji mamy do czynienia jedynie z procesem uobecniania się antyku. Internet staje się przestrzenią udostępniania wiedzy, z której można korzystać łatwiej i szybciej, a poszczególne informacje zestawiać przy użyciu hipertekstów w sposób nieznany dotąd z tradycyjnej kwerendy. Co jednak stanie się, kiedy podstawą informacji o świecie antycznym będą nie serwisy o charakterze akademickim, ale społecznościowym, gdzie wiedza na temat starożytności nie jest weryfikowana, a poszczególne wątki wielokrotnie już przetworzone?

Wydaje się, że wraz z rozwojem technologii internetowych, coraz większym dostępem do Sieci oraz rosnącą liczbą stron internetowych nie tylko zwiększa się zaufanie do treści publikowanych i udostępnianych w Internecie, ale i niknie krytyczne spojrzenie na mechanizmy odpowiedzialne za funkcjonowanie tego medium. Staje się ono z jednej strony ekwiwalentem współczesnej biblioteki i międzyludzkiej komunikacji, z drugiej zaś wszystkowiedzącym artefaktem, któremu wystarczy tylko zadać pytanie. Być może proces ten postępować będzie jeszcze szybciej ze względu na fakt, że dostęp do Internetu rozszerza się na coraz to nowe urządzenia: telefony, telewizory, platformy gier – i nie jest już ograniczony tylko i wyłącznie do ekranu komputera.

Pomimo powyższych stwierdzeń każdy miesięczny raport Instytutu Monitorowania Mediów dowodzi, że Internet na liście najbardziej opiniotwórczych mediów nadal ustępuje zarówno prasie, jak i radiu i telewizji. W październiku 2016 roku najczęściej cytowanymi mediami w Polsce była „Gazeta Wyborcza" (582), Radio Zet (547) oraz RMF FM (506). Pierwsze źródło internetowe – Onet.pl – znalazło się na dziewiątym miejscu (207), wyraźnie ustępując pierwszej trójce**[19]**. Według *Raportu: Dziennikarze i Social Media 2011* blisko 60% ankietowanych

**[18]** Lindsey Davis jest autorką dwudziestu powieści kryminalnych wydawanych między 1989 a 2010 rokiem. Wszystkie rozgrywają się w Rzymie w czasach dynastii Flawiuszów. Do tej pory poznańskie wydawnictwo Rebis opublikowało sześć tytułów: *Srebrne świnki* (2009), *Wykute w brązie* (2009), *Miedziana Wenus* (2009), *Żelazna ręka Marsa* (2010), *Ostatni akt w Palmirze* (2011) oraz *Złoto Posejdona* (2011).

**[19]** Najbardziej opiniotwórcze media, http://www.imm.com.pl/dla_mediow#/details/be30c2f9d08682f-2f4d291c1bb3a5838, dostęp: 25 XI 2016. Chociaż źródła internetowe wyraźnie ustępują źródłom tradycyjnym, to jednak warto zauważyć, że pięć lat temu w tym samym miesiącu najczęściej cytowanym medium była „Gazeta Wyborcza" (992 cytowania), spośród stacji telewizyjnych na TVN24 powoływano się 435 razy, natomiast na ►

dziennikarzy przyznaje, że w pracy zawodowej korzysta z mediów społecznościowych przynajmniej raz w tygodniu. W rankingu popularności Wikipedia zajmuje trzecie miejsce z wynikiem 16%. Autorzy Raportu podkreślają, że treści znajdowane w mediach społecznościowych są dla dziennikarzy bardziej atrakcyjne niż wiarygodne, jednak co czwarty ankietowany wysoko ocenił wiarygodność informacji uzyskiwanych tą metodą**[20]**. Być może prace Nicolasa Carra czy Wojciecha Orlińskiego nie są zatem jednym ze scenariuszy wykorzystywania współczesnych mediów, ale zapisem otaczającej nas rzeczywistości.

Co w związku z powyższym wynika z przedstawionych dotychczas refleksji dotyczących uobecniania się antyku na pograniczu Sieci i literatury popularnej? Po pierwsze analiza zgodności danego utworu, scenariusza filmowego, strony internetowej itp. z antycznym pierwowzorem (dziełem literackim lub wydarzeniem historycznym) jest tylko jednym z elementów współczesnej recepcji, która dodatkowo powinna być poszerzona o takie zagadnienia, jak fikcja literacka, mimesis czy intertekstualność. Fabuła danego opowiadania, choć odwołuje się wprost do realiów starożytnych, nie musi ich powielać, może np. przedstawiać ich alternatywną wersję, jak w trylogii *Romanitas* Sophii McDougall (*Romanitas*, 2005, pol. wyd. 2007; *Rzym płonie*, 2009, oryg. wyd. 2007; *Savage City*, 2010)**[21]**, w której Cesarstwo Rzymskie funkcjonuje do dzisiaj zarządzane przez dynastię Nowiuszy. Po drugie coraz mniejsze znaczenie wydają się mieć analizy przetworzenia i funkcji danego motywu lub wątku antycznego, które stanowią jedno z podstawowych założeń metodologii Stanisława Stabryły. Po trzecie znaczenie zyskują związki między poszczególnymi wytworami kultury oraz mechanizmy odpowiedzialne za procesy recepcji. Trudno zaprzeczyć, że pierwowzorem każdego Tezeusza, Heraklesa (w literaturze popularnej częściej Herkulesa) czy Achillesa jest mitologia antyczna, jednak wraz z rozwojem literatury popularnej i mediów coraz mniejszą mamy pewność, że motywy związane z tymi postaciami pochodzą bezpośrednio z dzieł Homera, Wergiliusza, Owidiusza czy Plutarcha. Być może rację ma Anna

► RMF FM 249. Dla porównania najczęściej cytowany portal internetowy – wprost24.pl – zebrał zaledwie 69 cytowań, Onet.pl tylko 45. Dane za: *Najbardziej opiniotwórcze polskie media w październiku 2011 roku*, Instytut Monitorowania Mediów 2011, s. 5–9, http://www.instytut.com.pl/IMM/o_firmie/raport_najbardziej_opiniotworcze_media_10_2011.pdf, dostęp: 25 XI 2016.

**[20]** M. Pleban, B. Lewicki, *Raport: Dziennikarze i Social Media 2011*, Warszawa 2011, s. 4–6.

**[21]** Ostatni tom trylogii, *Okrutne miasto*, zostanie wydany najprawdopodobniej w 2017 roku, zob. http://www.wydawnictwoalbatros.com/ksiazka,1063,1568,okrutne-miasto.html, dostęp: 27 XI 2016.

Gemra, która podczas dyskusji panelowej *„Źle się dzieje...". Wątki szekspirowskie we współczesnym (i nie tylko) kryminale* prowadzonej przez Jakuba Z. Lichańskiego stwierdziła, że motywy szekspirowskie, których źródła leżą w antyku, są we współczesnym kryminale jedynie formą komunikacji między tym, co teraźniejsze, a tym, co przeszłe**[22]**. Znaczenie mają w tym kontekście nie tyle nawiązania do literatury antycznej, według badaczki niekiedy zapomniane i nie dla wszystkich czytelne, ile pewnego rodzaju uniwersalny i zrozumiały dla czytelników przekaz pozwalający im lepiej zrozumieć skomplikowaną fabułę utworu. Związki między literaturą popularną, mediami i kulturą antyczną stają się zatem wyzwaniem dla badaczy reprezentujących różne dyscypliny naukowe. Dowodem na to były dyskusje panelowe oraz referaty wygłoszone w Poznaniu podczas międzynarodowej konferencji *Antiquity in Popular Literature and Culture* w styczniu 2014 roku. Wyłonił się z nich obraz, który możemy opisać na dwóch poziomach: antyk w kontekście literatury popularnej i popkultura w kontekście literatury starożytnej**[23]**.

Przedstawione dotychczas relacje między antykiem, literaturą popularną i mediami cyfrowymi potwierdzają dodatkowo analizy wypowiedzi użytkowników serwisu Filmweb na temat takich produkcji, jak: *Troja* Wolfganga Petersena (*Troy*, USA 2004), *Gladiator* Ridleya Scotta (USA, Wielka Brytania 2000), *Immortals. Bogowie i herosi* Tarsema Singha (*Immortals*, USA 2011), *Starcie tytanów* Louisa Leterriera (*Clash of the Titans*, USA 2010), *Gniew tytanów* Jonathana Liebesmana (*Wrath of the Titans*, USA 2012), *300* Zacka Snydera (USA 2007), *300: Początek imperium* Noama Murro (*300: Rise of an Empire*, USA 2014). Przeprowadzona analiza pokazała, że mamy do czynienia z dwoma podstawowymi grupami komentujących**[24]**. Pierwsza z nich docenia przede wszystkim wspominaną już zgodność z wydarzeniami historycznymi, literaturą lub mitem. Ta ostatnia zgodność jest dość problematyczna, trudno

**[22]** Dyskusja panelowa odbyła się we Wrocławiu 4 VI 2016 roku w ramach sesji naukowej *Szekspirowskie tropy w kryminale*, stanowiącej jedno z wydarzeń Międzynarodowego Festiwalu Kryminału, Wrocław 2016.

**[23]** W dwóch interdyscyplinarnych panelach dyskusyjnych udział wzięli m.in. prof. Martin M. Winkler z George Mason University, prof. Marek Oziewicz z University of Minnesota, prof. dr hab. Jakub Z. Lichański z Uniwersytetu Warszawskiego, prof. UWr. dr hab. Anna Gemra z Uniwersytetu Wrocławskiego, prof. dr hab. Elżbieta Wesołowska, prof. dr hab. Bogumiła Kaniewska, prof. UAM dr hab. Ewa Skwara, prof. UAM dr hab. Piotr Urbański z Uniwersytetu Adama Mickiewicza oraz Daniel Orzałkiewicz, ówczesny Dyrektor ds. Rozwoju firmy Ateris SA.

**[24]** K. Dominas, *Antiquity in social media: the case of the 'FILMWEB' portal and its users*, „Classica Cracoviensia" 2015, nr 17, s. 21–43.

bowiem powiedzieć, którą wersję mitu mają na myśli użytkownicy. Najprawdopodobniej nie odnoszą się oni do konkretnych wersji mitu, ale do jednej, tej najbardziej popularnej, np. *Mitologii* Jana Parandowskiego (1924) lub *Mitologii Greków i Rzymian* Zygmunta Kubiaka (1997). Wszystkie niezgodności uważają oni za poważne błędy i odstępstwa od oryginału, który stanowi dla nich niezaprzeczalny punkt odniesienia. Tymczasem druga grupa internautów stara się wykazać, że najważniejsze jest łamanie pewnych utartych schematów oraz nawiązania do współczesnej popkultury, przede wszystkim do rozmaitych gier komputerowych, komiksów, literatury popularnej itp. Można zaryzykować stwierdzenie, że niektórzy uczestnicy dyskusji dostrzegają recypowany motyw w szerokim kontekście, wykraczającym poza ramy literatury i kultury antycznej.

Wypowiedzi internautów publikowane na łamach serwisów internetowych, forów, blogów itp. stanowią obecnie jeden z najważniejszych elementów współczesnych mediów społecznościowych. Ponadto przybliżają one jedną z najistotniejszych reguł marketingu internetowego, którą za Tomaszem Frontczakiem możemy streścić w następujący sposób: „istnienie serwisu internetowego jest bezcelowe, jeżeli prawdopodobieństwo jego znalezienia przez potencjalnego użytkownika (potencjalnego klienta) jest żadne lub znikome”**[25]**. Tysiące zatem użytkowników mediów informują potencjalnych autorów, scenarzystów, rysowników, grafików, reżyserów gier komputerowych itp. o obecnie panujących modach i zainteresowaniach. To, co jeszcze dwadzieścia lat temu ustalało się za pomocą rozbudowanych badań rynkowych, dziś dostępne jest wszędzie i dla każdego, problemem pozostaje jedynie (i aż) właściwa analiza uzyskanej w ten sposób informacji zwrotnej. John Battelle gromadzone tak informacje określa jako bazę danych intencji**[26]**, a Philip Kotler, jedna z najważniejszych postaci w dziedzinie marketingu, pisze: „Nowa gospodarka [...] opiera się na rewolucji cyfrowej i zarządzaniu informacją. Informacja ma wiele atrybutów: jest nieskończenie zróżnicowana, dostosowana do potrzeb klienta i spersonalizowana”**[27]**. Analiza pierwszego wymiaru recepcji jedynie w perspektywie procesów publikowania, udostępniania i tworzenia treści antycznych staje się więc niewystarczająca. W szerokim, interdyscy-

**[25]** T. Frontczak, *Marketing internetowy w wyszukiwarkach*, Gliwice 2006, s. 17.

**[26]** J. Battelle, *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, przeł. M. Baranowski, Warszawa 2006, s. 7.

**[27]** P. Kotler, *Marketing*, op. cit., s. 2.

plinarnym kontekście nie mniejsze znaczenie ma m.in. zaangażowanie użytkowników oraz pewnego rodzaju potencjalność wykorzystania owych treści w przyszłości.

O ile w powyższym przypadku Internet staje się miejscem wypowiedzi i komentarzy, o tyle dla czytelników literatury popularnej, graczy komputerowych oraz szeroko pojętych odbiorców popkultury Sieć może mieć jeszcze inne znaczenie. Kiedy w 1887 roku wydano *Studium w szkarłacie* Arthura Conan Doyle'a, kończącego powieść cytatu „Populus me sibilat, at mihi plaudo / ipse domi, simul ac nummos contemplor in arca" nie trzeba było tłumaczyć i opatrywać odpowiednim przypisem. Dla większości ówczesnych odbiorców był on bez wątpienia zrozumiały. W 2016 roku czytelnik nie potrzebuje ani wykształcenia klasycznego, ani znajomości łaciny, aby w ciągu zaledwie kilkudziesięciu sekund odnaleźć w Sieci informację, że cytat ten pochodzi z *Satyr* Horacego (I 66–67)**[28]**. W ciągu kolejnych kilkudziesięciu sekund otrzyma on również stosowny przekład, komentarz i informacje o autorze. Znajomość literatury antycznej zostaje w tym przypadku zastąpiona znajomością obsługi sprzętu komputerowego oraz umiejętnością wpisania odpowiedniego zapytania do „wszystkowiedzącej" wyszukiwarki. Sieć pełni w tym przypadku rolę repozytorium wiedzy na temat literatury grecko-rzymskiej.

Współcześni autorzy literatury popularnej sięgający nawet do najbardziej zakamarkowych postaci antycznej mitologii lub historii nie muszą się obawiać, że ich zabiegi nie zostaną właściwie zrozumiane lub rozszyfrowane. Trylogia Davida Gemmella *Troja* może być więc przykładem świadomej lub nieświadomej gry autora, którą rozpoczyna on z czytelnikami w momencie, kiedy wyjaśnia, że główny bohater powieści – Helikaon – to w rzeczywistości znany z *Eneidy* Wergiliusza Eneasz**[29]**. Kiedy wnikliwy i łakomy wiedzy czytelnik uruchomi Internet, dowie się, że nadanie Eneaszowi imienia Helikaona nie jest

**[28]** W polskim przekładzie cytat ten brzmi następująco: „gwiżdże na mnie lud, więc klaszczę sobie / sam w domu, gdy pieniądze oglądam w mej skrzyni". Cyt. za: Horacy, *Dzieła wszystkie. Pieśni. Pieśń wieku. Jamby. Gawędy. Listy. Sztuka poetycka*, przełożył, wstępem i komentarzem opatrzył A. Lam, Warszawa 2008. Niezwykle ciekawą analizę tego cytatu w kontekście przekładu przedstawił Jakub Z. Lichański, zob. idem, *Wątki antyczne w powieści kryminalnej...*, op. cit., s. 31–32.

**[29]** D. Gemmell, *Pan srebrnego łuku*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 2006; idem, *Tarcza gromu*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 2007; idem, S. Gemmell, *Upadek królów*, przeł. P. Sawicki, Poznań 2008. Dokładna analiza trylogii Gemmella w kontekście recepcji antyku w literaturze popularnej, zob. K. Dominas, *What Undergoes Changes and What Remains Unchanged, or How to Research Antiquity in Popular Literature and Culture on the Model of the Trilogy "Troy" by David Gemmell*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 37–49.

przypadkowe. Helikaon, występujący w korpusie grecko-rzymskich tekstów zaledwie pięciokrotnie**[30]**, jest bowiem najstarszym synem Antenora i wraz z nim zdołał uciec z płonącej Troi. Jest zatem bohaterem, przed którym, podobnie jak w przypadku Eneasza (przypowieść Posejdona z XX księgi *Iliady*), roztacza się przyszłość. Skrupulatnego czytelnika nie zaskoczy również fakt, że książkowa wersja założenia Rzymu (w książce Miasta na Siedmiu Wzgórzach) przez Helikaona i Odyseusza znajduje potwierdzenie w źródłach antycznych – we fragmentach *Kapłanek argejskich* Hellanikosa z Lesbos (fr. 53; Müller)**[31]**:

> ὁ δὲ τὰς ἱερείας τὰς ἐν Ἄργει [...] Αἰνείαν φησὶν ἐκ Μολοττῶν εἰς Ἰταλίαν ἐλθόντα μετ' Ὀδυσσέα οἰκιστὴν γενέσθαι τῆς πόλεως ὀνομάσαι δ᾽ αὐτὴν ἀπὸ μιᾶς τῶν Ἰλιάδων Ῥώμης.
>
> autor *Kapłanek argejskich* [...] stwierdza, że Eneasz przybył do Italii wraz z Odyseuszem / po Odyseuszu z kraju Molossów i założył miasto, którego nazwa pochodzi od Rome, jednej z kobiet trojańskich" [przeł. K.D.].

Wydaje się, że coraz więcej autorów nawiązujących w swych utworach do literatury i kultury antycznej większą wagę przywiązuje nie tyle do dbałości o źródła antyczne, ile do mechanizmów samej recepcji. Tanja Kinkel, autorka powieści *Synowie Wilczycy* (*Die Sőhne Der Wőlfin*, 2001), przybliża czytelnikom mitologiczną postać Rei Sylwii znaną przede wszystkim z tekstów Liwiusza (*Dzieje Rzymu od założenia miasta*, I 3 i nast.) i Plutarcha (*Żywot Romulusa* 3). Wzorem *Lawinii* Ursuli K. Le Guin (2008) oraz *Penelopiady* Margaret Atwood (*The Penelopiad. The Myth of Penelope and Odysseus*, 2005) przedstawia kobietę, której autorzy antyczni poświęcili niewiele miejsca (u Wergiliusza w *Eneidzie* nie wypowiada ona żadnego słowa), skupiając się na losach jej dzieci – Romulusie i Remusie. W objaśnieniach autorka nie tylko przybliża literaturę starożytną, która stanowiła dla niej główną oś fabuły, lecz przede wszystkim zdradza czytelnikom główny mechanizm recepcji**[32]**:

> Każda z pozycji mojej bibliografii była mi tak samo wielką pomocą jak jedna książka, którą muszę wymienić z osobna; nie miała ona wprawdzie nic wspólnego z Etruskami czy Rzymianami, ale bardzo duże wrażenie zrobiło na mnie opowiedzenie legendy w formie powieści o Tezeuszu *Król musi umrzeć* Mary Renault. Była to dla mnie wielka inspiracja, a zarazem wyzwanie.

**[30]** Homer, *Iliada*, III 123-126; Pauzaniasz, *Wędrówka po Helladzie*, X 26, 8; Serwiusz, *In Vergilii carmina comentarii*, I 242, Marcjalis, *Epigramy*, X 93; Atenajos, *Uczta mędrców* (Deipnosophistae), VI 232c. Zob. również K. Dominas, *What Undergoes Changes...*, op. cit.

**[31]** Zacytowany tu fragment *Kapłanek argejskich* zachował się w tradycji pośredniej u Dionizjusza z Halikarnasu w *Antiquitates Romanae* I 72.

**[32]** T. Kinkel, *Synowie wilczycy*, przeł. R. Wojnakowski, Katowice 2010, s. 463.

W ten sposób Kinkel za Mary Renault posługuje się zabiegiem odmitologizowywania źródeł antycznych i przedstawiania ich na wzór wydarzeń historycznych**[33]**. Podobny mechanizm zastosował David Benioff, autor scenariusza do filmu *Troja* Wolfganga Petersena. Zrezygnował on z charakterystycznego dla Homera dualizmu świata ludzi i bogów. Również wspomniana trylogia Gemmella jest w rzeczywistości przykładem konfliktu wielkich cywilizacji o władzę i pieniądze, a przygody Odyseusza, podobnie jak cała *Odyseja* Homera, zostały potraktowane jako zabawne historyjki, które król Itaki opowiadał żeglarzom, aby umilić im czas oraz zdobyć pieniądze**[34]**:

> Zeszłego roku, na dworze Agamemnona, w Sali Lwa opowiedział wspaniałą historię o tajemniczej wyspie rządzonej przez królową-czarodziejkę, która przemieniała mężczyzn w świnie. Ciągnął tę opowieść przez cały wieczór i żaden ze słuchaczy nie opuścił sali. Potem Agamemnon dał mu dwa złote puchary inkrustowane szmaragdami i rubinami. Tego samego wieczoru Agamemnon zakłuł pijanego mykeńskiego szlachcica, który wątpił w prawdziwość jego słów.
> Przedziwne, rozmyślał Odyseusz, że człowiekowi opowiadającemu kłamstwa płaci się złotem i klejnotami, a mówiącemu prawdę wbija się sztylet w oko.

**[33]** Mowa tu o dylogii Mary Renault poświęconej mitycznemu Tezeuszowi. W Polsce ukazał się tylko pierwszy tom *Król musi umrzeć* (przeł. K. Bocian, K. Kochmańska, Wydawnictwo Esprit SC, Kraków 2005). Na tłumaczenie oczekuje powieść *The Bull from the Sea* (1962).

**[34]** D. Gemmell, *Pan srebrnego łuku*, op. cit., s. 129.

Rozdział VII

# Właściwa recepcja literatury antycznej oraz uniwersum kulturowo-medialne

Interdyscyplinarna synteza dwóch przestrzeni badawczych, literatury antycznej i informatyki, rozpoczęła się już w latach 40. XX wieku. Jej owocem były takie projekty, jak: Thesaurus Linguae Graecae. A Digital Library of Greek Literature czy The Duke Databank of Documentary Papyri (DDbDP)**[1]**. Skrupulatnie zebrane i opracowane w świecie rzeczywistym teksty wymagały w przestrzeni wirtualnej ogromnej mocy obliczeniowej komputerów, którą wykorzystywano zarówno do przetwarzania i interpretowania tekstów – a więc pracy naukowej – jak i szybszego i bardziej wydajnego ich prezentowania. Stosowane wówczas mechanizmy w pełni przynależały do skomplikowanego świata technologii. Chociaż nie wpływały one bezpośrednio na treść, to jednak przyspieszały pracę z tekstami, pozwalając je szybciej porównywać, zestawiać i analizować. Z oczywistych powodów praca ta zarezerwowana była jedynie dla tych przedstawicieli nauki, którzy prowadzili badania w wielkich, zachodnich ośrodkach akademickich, współpracujących z firmami z branży IT i mających dostęp do odpowiedniego sprzętu i oprogramowania.

Sytuacja ta uległa diametralnej zmianie wraz z coraz bardziej powszechnym dostępem do komputerów osobistych oraz sieci komputerowych typu ARPANET, CSNET (Computer Science Network), NSFNET (National Science Foundation Network). Proces przetwarzania literatury antycznej ustąpił trzem innym procesom: publikowania, udostępniania i tworzenia „antycznych" informacji w środowisku cyfrowym.

**[1]** Zob. http://papyri.info/docs/ddbdp, dostęp: 26 XI 2016.

Przetwarzanie stało się zatem procesem, którego mechanizmy, chociaż nadal istotne, stawały się niedostrzegalne, a przez to coraz mniej zrozumiałe i zarezerwowane jedynie dla informatyków. To właśnie wówczas zaczęły pojawiać się pierwsze artykuły opisujące historię wykorzystywania technologii w badaniach nad antykiem oraz opisane już prace o charakterze edukacyjnym i popularyzatorskim**[2]**.

Prawdziwą rewolucją okazał się jednak Internet, łączący większość funkcjonujących wówczas sieci w jeden ogólnoświatowy organizm. Jego intensywny rozwój sprawił, że liczba rozmaitych produktów związanych w mniejszym lub większym stopniu z literaturą antyczną, zaczęła wzrastać w bardzo szybkim czasie. Analogicznie do wcześniejszych wydarzeń publikowanie, udostępnianie i tworzenie stały się procesami mniej istotnymi, a ich rolę, szczególnie po upowszechnieniu się serwisów społecznościowych i idei Web 2.0, przejęły procesy zachodzące na styku technologii internetowych, literatury, kultury i mediów. Uobecnianie treści antycznych ustąpiło więc miejsca właściwej recepcji.

Mogłoby się wydawać, że na skutek opisanych powyżej przemian właściwa recepcja literatury antycznej oraz uniwersum kulturowo-medialne są niezwykle rozbudowane i zróżnicowane, a liczba przykładów, szczególnie w odniesieniu do pozostałych wymiarów, wręcz nieograniczona. Tymczasem sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Większość antycznych materiałów w cyberprzestrzeni przynależy do opisanego już pierwszego wymiaru recepcji. Tym samym nie dostrzega się różnic między publikowaniem, udostępnianiem i tworzeniem literatury antycznej w Internecie, a jej właściwą recepcją, wszystkie *exempla* traktuje się więc równorzędnie. Wynika to przede wszystkim z faktu, że mamy do czynienia z medium dynamicznym, nieustannie zmieniającym się i zależnym od wielu czynników i mechanizmów. W dotychczasowych modelach recepcji przyzwyczailiśmy się do rejestrowania, kategoryzowania, łączenia i tworzenia rozmaitych zbiorów dzieł literackich. Jak dotąd znawcy tematu nie musieli analizować przestrzeni pozostającej w ciągłym ruchu, którą należy obserwować zarówno na poziomie samej transformacji literatury antycznej, jak i poszczególnych mechanizmów decydujących o jej kształcie.

**[2]** Zob. rozdział drugi niniejszej pracy.

## 1. NOWY SPOSÓB REJESTROWANIA I ANALIZOWANIA ANTYKU W KULTURZE WSPÓŁCZESNEJ

Nowego sposobu analizowania antyku nie powinno postrzegać się tylko i wyłącznie jako metody rejestrowania rozmaitych zależności i podobieństw między światem antycznym a współczesną kulturą**[3]**. Nowa metoda wpisuje bowiem antyk w szeroki, interdyscyplinarny kontekst, który pozwala wyróżnić dwa modele opisywania i analizowania antyku w przestrzeni popkultury oraz filmu**[4]**. Modeli tych nie należy rozpatrywać jak przeciwstawnych, lecz w wyraźny sposób oddziałujących na siebie i uzupełniających się. Pierwszy model reprezentują badacze skupieni wokół filologii klasycznej. Ewa Skwara, Aleksandra Klęczar, Radosław Piętka, Katarzyna Marciniak, Martin M. Winkler i wielu innych stawiają sobie za cel omówienie i przeanalizowanie różnych wytworów kultury w perspektywie ich źródeł antycznych oraz roli i funkcji, jakie pełnią one współcześnie. Ich wnikliwa analiza zarówno na poziomie treści, jak i języka odsłania kolejne motywy, wątki a nawet całe utwory literatury antycznej, które stają się podstawą opisywanego filmu, serialu, komiksu, książki itd. Badacze ci zwracają zatem uwagę na bliskość współczesnego świata ze światem starożytnych Greków i Rzymian, stając się tym samym odpowiedzialnymi za przytaczanie źródeł bezpośrednich, dla przeciętnego odbiorcy niekiedy rozmytych w zakamarkach literatury antycznej. Różnorodne cytacje uczeni przytaczają bezpośrednio z języków klasycznych, co w przypadku skomplikowanych relacji translatorskich ma niebagatelne znaczenie. W odniesieniu do recepcji antyku w Internecie prace te pozwalają w wyraźny sposób zbudować listę najczęściej przetwarzanych motywów antycznych wraz z niezwykle istotnym wykazem ich źródeł. *Mitologia grecka i rzymska* Katarzyny Marciniak

**[3]** W dotychczasowych badaniach związanych z recepcją literatury antycznej często powoływano się na tzw. wpływologię. Termin ten, co wyraźnie zaznacza Stanisław Stabryła we wstępie do pracy *Antyk w literaturze polskiej*, wprowadził Adam Grzymała-Siedlecki w roku 1918 na określenie metody katalogowania podobieństw frazeologicznych, fabularnych i charakterologicznych. Według Tadeusza Bieńkowskiego warsztat „wpływologów" opierał się na porównywaniu językowych i tematycznych zbieżności w celu wskazania stopnia zapożyczeń dokonanych przez autora polskiego z literatury klasycznej. Wpływologia w większym zatem stopniu niż do recepcji odnosiła się do zagadnień związanych z komparatystyką oraz literaturoznawstwem porównawczym, na co zwraca uwagę większość zacytowanych przez Stabryłę badaczy zajmujących się tym zjawiskiem, m.in. Henryk Markiewicz. Zob. T. Sinko, *Antyk w literaturze polskiej. Prace komparatystyczne*, wybór i oprac. T. Bieńkowski, wstęp S. Stabryła, Warszawa 1988, s. 5–9; T. Bieńkowski, *Antyk w kulturze i literaturze staropolskiej...*, op. cit., s. 9–11.

**[4]** Warto zaznaczyć, że taką właśnie formę recepcji antyku we współczesnej kulturze prezentuje większość tzw. Companionów opisanych już w rozdziale drugim, zob. podrozdział: *Analiza prac i przedsięwzięć z zakresu recepcji literatury antycznej w popkulturze oraz filmie*.

mogłaby wskazywać na kontynuację bądź też uzupełnienie niezwykle popularnych w Polsce mitologii Jana Parandowskiego czy Zygmunta Kubiaka. Tymczasem podtytuł tej pracy, *Bohaterowie ponad czasem. Opowieści o bogach i herosach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, pozwala autorce wpisać mitologię antyczną w szeroką perspektywę kulturową, przybliżającą czytelnikowi grecko-rzymskie mity dzięki odniesieniom do literatury, filmu, teatru, komiksu itd. Jak pisze we wstępie autorka: „W niniejszej książce istotna jest nie mitologia jako taka, ale jej recepcja w kulturze i funkcja polegająca na tworzeniu ponadczasowej wspólnoty ludzi, którzy porozumiewają się za pomocą kodu utworzonego na bazie mitów”**[5]**.

Drugi model analizy, w większym stopniu zbliżający się ku pojęciu recepcji, reprezentują badacze literatury popularnej, którzy zastanawiają się nad miejscem i rolą antyku w analizowanych przez siebie utworach. W odróżnieniu od poprzedniego modelu, podstawowym ich celem jest wyodrębnienie z ogromnej liczby przykładów takich, które w perspektywie badań nad recepcją byłyby najbardziej charakterystyczne, a także wpisywałyby się w przyjętą przez badaczy metodę analizy i interpretacji. W tym celu m.in. Anna Gemra, Bogdan Trocha, Adam Mazurkiewicz, Jakub Z. Lichański, Marek Oziewicz i wielu innych tworzą różne zestawienia zazwyczaj w perspektywie historycznej, tematycznej lub metodologicznej. Wnikliwa praca nad źródłami antycznymi zostaje w tym modelu zastąpiona pracą nad źródłami pośrednimi już przetworzonymi i zrecypowanymi. Wspomniani badacze ukazują przestrzeń literatury antycznej jako niezwykle zróżnicowaną, w której poszczególnych utworów nie można analizować bez odpowiedniego kontekstu historyczno-literackiego. Z prac wymienionych tu uczonych, podobnie jak w przypadku pierwszego modelu, wyłania się tym razem zbiór utworów, które stanowią swoisty punkt odniesienia, wzorzec transformacji obejmujący współczesną kulturę.

Jeśli proces recepcji jest drogą, jaką pokonuje dany motyw antyczny, to pierwszy model współczesnej analizy ukazuje jego wymiar bezpośredni (źródłowy) wraz z późniejszymi przekształceniami w kulturze, drugi zaś sytuuje ów motyw przede wszystkim w szerokim kontekście dzieł już zrecypowanych. Pierwszy z modeli możemy zatem określić

**[5]** K. Marciniak, *Mitologia grecka i rzymska. Bohaterowie ponad czasem. Opowieści o bogach i herosach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Warszawa–Bielsko Biała 2010, s. 12. W serii *Classical Tradition & Reception Studies* wydawnictwa Brill ukazała się właśnie pod redakcją Marcinak książka *Our Mythical Childhood… The Classics and Literature for Children and Young Adults* (Leiden–Boston 2016).

mianem w e r t y k a l n e g o – proces rozpoczyna się od literatury antycznej i trwa po współczesność – drugi natomiast mianem h o r y z o n t a l n e g o: proces jest już uobecniony współcześnie i zachodzi często niezależnie od siebie w wielu wymiarach i płaszczyznach.

Niezwykle istotny w badaniach nad recepcją antyku w cyberprzestrzeni jest stosunek samych uczonych do materiałów zgromadzonych w Internecie. Anna Gemra, komentując wiedzę twórców kultury popularnej, tak pisze o tym zagadnieniu: „Oczywiście łatwo można w sieci znaleźć bardziej szczegółowe informacje na wiarygodnych stronach, jednak odbiorcy stosunkowo rzadko po nie sięgają (musieliby sobie przerwać lekturę, granie, oglądanie filmu itd.), zadawalając się raczej wiedzą, którą już posiadają”**[6]**. Pogląd autorki pozostaje w pewnej sprzeczności z przedstawioną w poprzednim rozdziale niniejszej książki teorią, że na poziomie pierwszego wymiaru recepcji przestrzeń cyfrowa stanowi swoistą bazę dla twórców i odbiorów współczesnej kultury, dostarczając jednym i drugim odpowiedniej wiedzy i informacji. Często dzieje się to zgodnie z zasadą, że jeśli nie ma czegoś w Internecie, to nie istnieje, ale jeśli istnieje, to staje się wiedzą. Wydaje się jednak, że sprzeczność ta jest tylko pozorna. Autorka w przypisie do problemu fałszywych wyobrażeń dotyczących antyku stwierdza, że zjawisko to ma charakter masowy. „Sukces rynkowy jednego z dzieł – pisze Gemra – powoduje, że kolejni twórcy sięgają po podobne motywy w nadziei osiągnięcia co najmniej takich samych zysków”**[7]**. W rzeczywistości opisuje ona dokładnie ten sam mechanizm pierwszego wymiaru, z tą jednak różnicą, że zachodzi on nie w Sieci a w przestrzeni popkultury. Znajomość wśród odbiorców jednego motywu wyzwala w twórcach sięganie do coraz nowszych i, jak piszą Bogdan Trocha i Jakub Z. Lichański, coraz bardziej wyrafinowanych**[8]**.

Powyższe zależności można metaforycznie przedstawić za pomocą kostki Rubika. Kostka ta może symbolizować możliwości, jakie daje nam w dziedzinie recepcji literatura antyczna. Każdorazowe przesunięcie sześcianów oznacza wykorzystanie jednego z receptorów. Jeden ruch wyzwala następne aż do momentu wykonania zadania. Wówczas zabawę rozpoczyna się na nowo. Helenę Trojańską, zgodnie z większością wersji mitu, można przedstawić jako niezwykłej urody kobietę, którą Afrodyta podarowała Parysowi, kiedy ten jako zwykły pasterz przyznał

**[6]** A. Gemra, *Nec Hercules Contra Plures...*, op. cit., s. 93.

**[7]** Zob. ibidem, s. 115, przypis 42.

**[8]** Zob. J.Z. Lichański, *Wątki antyczne w powieści kryminalnej...*, op. cit., s. 30–31; B. Trocha, *Between the Clichés and Speculative Re-Narration...*, op. cit., s. 33–34.

jej miano najpiękniejszej bogini. Tymczasem u Davida Gemmella w *Troi* Helena jest początkowo niczym niewyróżniającą się postacią**[9]**:

> Tobios rozejrzał się po placu, szukając wzrokiem zazwyczaj towarzyszącej mężowi pulchnej Heleny. Stanowili uroczą parę i Tobios ich lubił. Helena była prostą kobietą obdarzoną instynktem macierzyńskim. Miała włosy koloru mysiego futra i uroczy uśmiech. Widać było, że mąż nie widzi poza nią świata.

Piękność Heleny rodzi się u Gemmella z jej przywiązania do dzieci, męża i nowej ojczyzny. Kiedy Achilles zdobywa jej domostwo, ona popełnia wraz z dziećmi samobójstwo, znajdując w oczach żołnierzy szacunek. Tak opowiada o niej Odyseusz Hektorowi: „Żołnierze nie potrafią wyrażać się o kobietach za pomocą pojęć, których nie rozumieją. Nie cenią dobroci, skromności ani bezinteresowności. Ale podziwiają ofiarę Heleny, więc mówią, że była piękna, niczym krocząca po ziemi bogini. I taka jest prawda”**[10]**. Córkę Ledy i Zeusa można również przedstawić wzorem Margaret Atwood i jej *Penelopiady* czy *Lawinii* Ursuli K. Le Guin jako heroinę odbiegającą od znanych z mitologii przedstawień, jak czyni to w książce *Pamiętniki Heleny Trojańskiej* Amanda Elyot (*The memoirs of Helen of Troy*, 2005, pol. wyd. 2008). Można wreszcie sięgnąć po historię znaną z *Dziejów* Herodota (II 121–124) i spiąć losy Heleny z królem Proteuszem. Do historii tej nawiązuje Steven Saylor w opowiadaniu *Skarbiec króla Proteusza***[11]**, w którym niewolnica Bethesda opowiada Gordianusowi o przygodach Parysa i porwanej przez niego kochanki: „tylko idioci mogli myśleć, że Helena ukrywa się w Troi, podczas gdy ona przez cały czas przebywała w Memfis, u króla Proteusza” wyjaśnia Bethesda detektywowi**[12]**.

Twórcy przesuwają więc następne sześciany w kostce Rubika, a z drugiej strony odbiorcy popkultury próbują ją ułożyć, co można potraktować jako odczytywanie lub zapoznawanie się z kolejnymi utworami antycznymi czy kolejnymi wersjami mitu. Dla jednych samo zadanie stanowi już nie lada zabawę, dla innych jest powodem do twierdzeń, że antyk przetworzony i odbiegający od oryginału, jakkolwiek by go zdefiniowali, nie jest już antykiem, a tą częścią kultury, obok której można przejść obojętnie. Jedni układają kostkę szybko i sięgają

**[9]** D. Gemmell, S. Gemmell, *Upadek królów*, op. cit., s. 81.

**[10]** Ibidem, s. 314.

**[11]** S. Saylor, *Zagadki Gordianusa...*, op. cit., s. 445–456. Warto dodać, że Gordianus reaguje na opowieść Bethesdy jak prawdziwy Rzymianin: „ – Ale to by znaczyło, że zniszczenie Troi nie miało żadnego sensu! A ponieważ to trojański uciekinier Eneasz został później protoplastą Rzymian, cały los Rzymu jest oparty na okrutnym żarcie bogów! Lepiej trzymaj takie rewelacje dla siebie, Bethesdo, i nie rozpowiadaj ich na rynku...”, ibidem, s. 447.

**[12]** Ibidem.

po następne, inni czynią to długo, korzystając z pomocy przyjaciół, filmików instruktażowych itp. Wszak na styku starożytności oraz literatury i kultury popularnej nie ma jednej kostki Rubika – są ich tysiące i wszystkie wydają się ze sobą połączone.

## 2. OD NOWEGO SPOSOBU ANALIZOWANIA I REJESTROWANIA ANTYKU DO WŁAŚCIWEJ RECEPCJI – DESTRUKCJA, DEKONSTRUKCJA I DEGRADACJA LITERATURY ANTYCZNEJ

Wraz z coraz większą liczbą publikacji dotyczących obecności literatury antycznej w popkulturze i filmie definicje recepcji zaczęły się poszerzać, stając się tym samym coraz trudniejsze do uchwycenia. Przykładem tych zmian może być tekst Lorny Hardwick i Christophera Straya, którzy we wstępie do *A Companion to Classical Receptions* używają tego terminu w liczbie mnogiej, definiując go w następujący sposób**[13]**:

> By 'receptions' we mean the ways in which Greek and Roman material has been transmitted, translated, excerpted, interpreted, rewritten, re-imaged and represented.
>
> Przez „recepcję" rozumiemy sposoby, w jakie greckie i rzymskie materiały są przekazywane, przekładane, wybierane, interpretowane, przepisywane, przedstawiane i reprezentowane [przeł. K.D.].

Dotychczasowe modele recepcji antyku opierały się w większości na metodach, które opisać można za pomocą trzech pojęć: d e s t r u k c j i, d e k o n s t r u k c j i i d e g r a d a c j i**[14]**. Każde z tych pojęć przedstawia inną drogę, jaką dany motyw pokonuje od czasów starożytności po współczesność, zmieniając tym samym pełnione dotychczas funkcje. Destrukcja wskazuje na proces, w którym recypowany motyw w zetknięciu ze współczesną popkulturą i mediami skazany jest z góry na przegraną. Jego funkcje redukuje się do nawiązań czysto mechanicznych, a wiedzę odbiorców przedstawia się jako znikomą lub żadną. Większość dyskusji

**[13]** L. Hardwick, C. Stray, *Introduction: Making Connections*, [w:] *A Companion to Classical Receptions*, ed. iidem, Malden 2008, s. 1.

**[14]** Warto w tym miejscu przywołać tekst Charlesa Martindale'a *Introduction. Thinking Through Reception*, otwierający zbiór *Classics and the Uses of Reception* wydany w roku 2006. Otóż Martindale stwierdza, że jednym z najważniejszych momentów w badaniach nad recepcją antyku była decyzja Cambridge University Press w połowie lat 90. XX wieku, aby do każdego kolejnego tomu Cambridge Companions dołączać rozdział poświęcony zagadnieniom recepcji. W tym kontekście powołuje się także na decyzję z roku 2001 o dodaniu kategorii „recepcji" do systemu oceny Research Assessment Exercise (obecnie Research Excellence Framework) obowiązującego w Wielkiej Brytanii. Zob. C. Martindale, *Introduction. Thinking Through Reception*, [w:] *Classics and the Uses of Reception*, red. idem, R.F. Thomas, Malden 2006, s. 1.

podporządkowuje się celom marketingowym, reklamowym i biznesowym, analogicznie do zasady, że dany produkt musi być globalny i przynosić zysk. Dialog z filmu Bena Afflecka *Operacja Argo* (*Argo*, USA 2012) między reżyserem Lesterem Siegelem (Alan Arkin) a scenarzystą Johnem Chambersem (John Goodman) w mistrzowski sposób oddaje wymowę tego terminu jako jednego z efektów recepcji**[15]**:

– How 'bout "The Horses of Achilles"?
– No good. Nobody does westerns anymore.
– It's ancient Troy.
– If it's got horses in it, it's a western.

– Może „Konie Achillesa"?
– Kto teraz kręci westerny?
– To będzie film o Troi.
– Jak są konie, to jest western.

Zgodnie z pojęciem destrukcji różnego rodzaju wytwory kultury popularnej nawiązujące do literatury antycznej traktuje się często jako niebyłe, zaklinając tym samym rzeczywistość, w której żyjemy, albo jako niegodne uwagi i analizy. Jeśli natomiast sięga się po interpretacje, to często w duchu wspomnianym i opisanym już w niniejszej pracy przez Annę Gemrę: bez historyczno-literackiego kontekstu i naukowego warsztatu. Problemem w przypadku destrukcji nie jest krytyczne podejście badaczy, odsłaniających przed użytkownikami kultury popularnej prostotę nawiązań, liczne błędy i nieścisłości w scenariuszach filmowych, konstrukcjach fabuł czy odwołaniach do historii starożytnej niemających jakiegokolwiek odniesienia do prawdy. Problemem staje się rozciąganie tego typu wniosków na całą literaturę i kulturę popularną oraz media, zapominając tym samym, że przestrzenie te są niezwykle skomplikowane, niejednorodne i złożone.

W przypadku destrukcji, zarówno w jej czystym charakterze, jak i wpisanym w szerszy kontekst recepcji, podkreśla się często edukacyjny charakter filmów, powieści, stron internetowych, wypowiedzi w serwisach społecznościowych, blogach itp. Zwraca się uwagę na same nawiązania, wychodząc z założenia, że jednak tego typu produkty zawsze przekazują jakąś część wiedzy o literaturze i kulturze antycznej. Takie podejście jest nie tyle błędne, ile w XXI wieku niekompletne.

**[15]** Film przedstawia autentyczną historię tajnej operacji ratowania sześciu amerykańskich zakładników porwanych w Teheranie w 1979 roku.

W erze niezwykle łatwego i nieskomplikowanego dostępu do informacji wiedzę traktuje się często bezkrytycznie, zmieniając jej znaczenie i zapośredniczając ją przez media. W latach 60. czy 70. minionego wieku położenie nacisku na kwestie edukacyjne być może byłoby trafniejsze, współcześnie staje się niezwykle ryzykowne. Zwróćmy uwagę na krótkie wprowadzenia, którymi rozpoczynają się trzy produkcje filmowe: *Troja* Wolfganga Petersena z 2004 roku, *Immortals. Bogowie i herosi* Tarsema Singha z 2011 roku oraz *Gniew tytanów* Jonathana Liebesmana z 2012 roku:

> Po dziesiątkach lat wojen Agamemnon, król Myken, zjednoczył Grecję we wspólnotę państw. Jedynie Tesalia zostaje niepodbita. Brat Agamemnona Menelaos, król Sparty, ma dość wojen. Pragnie zawrzeć pokój z Troją, najpotężniejszym rywalem rosnącej w potęgę Grecji. Achilles, największy wojownik wszechczasów, walczy po stronie Grecji. Gardzi jednak Agamemnonem, co grozi rozpadem kruchego sojuszu**[16]**.
>
> *Troja* (*Troy*), reż. W. Petersen, scen. D. Benioff, USA, Wielka Brytania, Malta 2004

> U zarania dziejów na długo przed pojawieniem się ludzi i zwierząt... w niebiosach rozgorzała wojna. Nieśmiertelni predysponowani do życia wiecznego odkryli, że mogą się wzajemnie uśmiercać. Podczas tej wojny zaginął oręż o niewyobrażalnej mocy. Łuk Epirusa**[17]**. Zwycięzcy ogłosili się bogami, a pokonanym nadano miano tytanów i po wsze czasy uwięziono we wnętrzu Tartaru. Mijały wieki, ludzkość była w rozkwicie. Wielka wojna odeszła w zapomnienie. Ale niegdysiejsze zło ponownie się wyłoniło**[18]**.
>
> *Immortals. Bogowie i herosi* (*Immortals*), reż. T. Singh, scen. V. i C. Parlapanides, USA 2011

> W dawnych czasach rządzili bogowie i potwory, ale to półbóg Perseusz, mój syn, pokonał Krakena i ocalił ludzkość. W uznaniu jego odwagi pozwoliłem mu współrządzić. Ale Perseusz był stanowczy i obrał inną drogę. Ślubował żyć jako człowiek.

**[16]** Po tym krótkim wprowadzeniu „historycznym" pojawia się jeszcze jedno, które można by określić mianem „filozoficznego": „Prześladuje nas bezmiar wieczności. Zadajemy sobie pytanie, czy nasze czyny odbiją się echem przez stulecia. Czy nieznani nam ludzie poznają nasze imiona. Czy będą dociekać, kim byliśmy, podziwiać naszą odwagę, mierzyć żar naszych namiętności?". Słowa te cytowane są na jednym z blogów Onet.pl: http://hermi-zielonooka-huncwoci.blog.onet.pl/2009/04/10/zyczenia-i-nie-tylko/, dostęp: 27 XI 2016.

**[17]** W niniejszym cytacie zachowano pisownię oryginalną. „Łuk Epirusa" jest jednak błędnie przetłumaczoną angielską frazą „the Epirus Bow" oznaczającą „łuk z Epiru". Zob. przypis 47 w rozdziale czwartym niniejszej książki.

**[18]** To krótkie streszczenie poprzedza cytat z Sokratesa („Dusze wszystkich ludzi są nieśmiertelne, a dusze ludzi szlachetnych są nieśmiertelne i święte") oraz sceny snu Fedry (Hyperion uwalnia tytanów) i jej rozmowy z kapłankami sybillińskimi. Powyższy cytat wykorzystała firma Usługi Pogrzebowe „Elizjum" na swoim profilu na Facebooku. Zastanawiające jest, czy zasugerowano się w tym przypadku odniesieniem do kultury antycznej (skoro jest Elizjum, to i jest Sokrates / jak są konie, to jest western), czy też filmem Tarsema Singha. Zob. https://www.facebook.com/UslugiPogrzeboweElizjum/posts/126565794153741, dostęp: 27 XI 2016.

> Nawet gdy los odebrał mu żonę, nie modlił się o pomoc do mnie czy innych bogów**[19]**. Teraz czas bogów dobiega końca, a syn Zeusa nie może wiecznie uciekać przed przeznaczeniem.
>
> *Gniew tytanów* (*Wrath of the Titans*), reż. J. Liebesman, scen. D. Mazeau, D. Johnson, Hiszpania, USA 2012

Jeśli odbiorca zna mechanizmy tworzenia fabuły, scenariusza, historii, to bez wątpienia przekaz, który do niego dociera, będzie przeznaczony do odpowiedniej analizy i interpretacji. Nawet jeśli interpretacja ta wyda się prosta lub banalna, to jednak będzie on miał świadomość zastosowanego w produkcji instrumentarium. Być może odkryje, że mit musi zostać zdemitologizowany, zdegradowany i uproszczony, że twórcy muszą odwołać się do tego, co bliskie i znane odbiorcy, że mitologia odgrywa w tym przypadku rolę niekończącej się liczby możliwości, że wszystko można ze sobą łączyć, że Perseusz, tak samo jak Tezeusz, może walczyć z Minotaurem, a Herakles zostać gladiatorem. Co jednak stanie się w momencie, kiedy przedstawiona w filmie opowieść zyska rangę świata rzeczywistego, Baudrillardowskiego simulacrum, dodatkowo utrwalonego przez środki masowego przekazu? To właśnie dlatego współczesna analiza kultury popularnej zanurzonej w nowych mediach powinna skupiać się nie tylko na związkach z antykiem, lecz także jasno i wyraźnie wskazywać mechanizmy, które są odpowiedzialne za proces złożonej inkorporacji.

Najbardziej powszechny zarówno w polskiej, jak i zagranicznej literaturze przedmiotu jest schemat recepcji oparty na zasadzie dekonstrukcji. Polega ona na transformacji motywu antycznego, fragmentu literatury, wątku, postaci lub utworu literackiego, w wyniku której zmienia się sens oraz funkcja receptorów. Schemat ten można analizować zarówno w wymiarze historycznym (m.in. Stanisław Stabryła, Ewa Skwara w kontekście literatury i filmu), jak i metodologicznym (m.in. Charles Martindale, Jakub Z. Lichański, Bogdan Trocha), w którym kolejne transpozycje przedstawia się w kontekście takich kategorii, jak klisza, intertekstualność, figura itp. Bardzo często recypowane fragmenty literatury ukazuje się w procesie przemian od najmniej do najbardziej zdekonstruowanych. Im mniej zdekonstruowany jest dany motyw, tym bliższy źródłom prymarnym, przez co staje się łatwiejszy do odczytania, często mechaniczny, jednak niepodlegający, jak w poprzednim schemacie, procesowi destrukcji. Natomiast im wątek jest

**[19]** W momencie, kiedy pojawiają się słowa „Nawet gdy los odebrał mu żonę, nie modlił się o pomoc do mnie czy innych bogów" na ekranie pojawia się Perseusz pochylający się nad grobem swojej żony Io. Na kamieniu widnieje napis w języku angielskim: „Io – Beloved wife and mother / Io – ukochana żona i matka".

bardziej zdekonstruowany, tym trudniej go odczytać i zinterpretować. Jego związek z literaturą antyczną może być umowny, a niekiedy odsłania go sam autor lub twórca. Zabieg ten jest szczególnie widoczny w metodologii funkcjonalnej Stanisława Stabryły. Rewokacja polega na prostym powtórzeniu motywów lub tematów antycznych, przejętych z literatury, historii, mitu, sztuki, filozofii. Reinterpretacja zmienia sens lub wymowę przyjętego z tradycji starożytnej motywu. Polega nie tylko na odnowieniu przekazu antycznego, jak było to w przypadku rewokacji, lecz także na interpretacji tych przekazów zgodnie z zamierzeniami ideowo-artystycznymi. Prefiguracja jest specyficzną relacją między motywem starożytnym a utworem współczesnym ujawniającą się zazwyczaj w postaci pewnego systemu analogii widocznych w losach głównych bohaterów lub strukturze świata przedstawionego. Inkrustacja jest rodzajem ozdobników – metafor, aluzji, porównań, skojarzeń – tworzących zewnętrzną stylistykę określonych utworów literackich**[20]**.

Większość zastosowanych w dekonstruktywistycznym schemacie metod badawczych opiera się na klasyfikacji i podziale zebranego materiału, któremu nadaje się odpowiednie znaczenia w procesie recepcji. I tak Stabryła prace m.in. Joe Aleksa (*Czarne okręty*, t. I–IV, 1978), Natalii Rolleczek (*Świetna i Najświetniejsza*, 1979), Władysława Strumskiego (*Antyczni bracia*, 1981) zalicza do kategorii starożytności zbeletryzowanej, wyróżniając w jej obrębie renarracje i reinterpretacje historyczne oraz recepcję mitu w literaturze współczesnej**[21]**. Adam Mazurkiewicz zebrane przez siebie przykłady recepcji antyku w literaturze popularnej klasyfikuje zgodnie z wprowadzonymi przez siebie czterema kategoriami recepcji. Pierwszą z nich określa mianem reminiscencji. Polega ona na postmodernistycznym „prze-pisywaniu" mitologicznych i historycznych wydarzeń tak, by możliwe stało się zaakcentowanie ich ponadczasowej wartości. Rekontekstualizacja, druga z kategorii, to osadzenie historycznych i mitycznych postaci w owych sytuacjach: albo przez uwspółcześnienie czasu akcji, albo też przez wprowadzenie elementów ahistorycznych w dookreśloną czasowo przestrzeń. W trzeciej kategorii – grach z antykiem – starożytność klasyczną wykorzystuje się pretekstowo w celu zaakcentowania egzotyczności scenerii zdarzeń fabularnych. Ostatnia kategoria, gry w antyk, polega na rekonstruowaniu ówczesnej mentalności i świata wyobraźni**[22]**.

**[20]** S. Stabryła, *Hellada i Roma w Polsce Ludowej...*, op. cit., s. 23–25.

**[21]** Idem, *Hellada i Roma: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1976–1990*, Kraków 1996, s. 134–181.

**[22]** A. Mazurkiewicz, *Recepcja antyku w kulturze popularnej...*, op. cit., s. 10.

W nurt recepcji dekonstruktywistycznej wpisuje się również Bogdan Trocha w artykule *Between the Clichés and Speculative Re-Narration: Features of Ancient Themes in Popular Literature*[23]. W trzech rozdziałach swojej pracy o wymownych tytułach *Exploring the ancient world*, *The world depicted the world of the reality of the ancient* oraz *From re-narration to the literary speculation* autor stwierdza, że pierwsze kontakty twórców literatury popularnej z antykiem miały charakter redukcyjnego operowania materiałem antycznym (pojęcie kliszy i jej późniejsze rozsadzanie), wykorzystywanym jako estetyczny ornament dla starych fabuł[24]. Z czasem antyk stawał się coraz lepiej rozpoznawaną skarbnicą nie tylko znaczeń i motywów, lecz także wielkich narracji. We współczesnych powieściach można zdaniem Trochy zaobserwować dwa zjawiska. Pierwsze z nich polega na coraz precyzyjniejszym i dokładniejszym prezentowaniu światów antycznych w odniesieniu do ich literackich, językowych i historycznych wzorców. Drugie związane jest z ewolucją wykorzystywania antycznych motywów w literaturze popularnej, co wiąże się z kolei z przemianami horyzontu oczekiwań odbiorcy tego typu piśmiennictwa[25].

Jakub Z. Lichański w odniesieniu do literatury kryminalnej dostrzega trzy sposoby obecności tradycji antycznej w literaturze. Posługując się krytyką retoryczną w aspekcie neoarystotelesowskim, autor wymienia nawiązania mechaniczne (popularyzacja), nawiązania subtelne (rozwinięcie wspomnianej wcześniej metodologii Stanisława Stabryły) oraz nawiązania ukryte (intertekstualne, dialogowe) właściwe dla powieści kryminalnej[26]. Niezwykle istotne w pracy Lichańskiego jest powołanie się za Jerzym Szackim na trzy pojęcia tradycji w piśmiennictwie: czynnościowe (aspekt czynności przekazywania dóbr danej zbiorowości), przedmiotowe (aspekt przedmiotu przekazywanego) i podmiotowe (aspekt stosunku danego pokolenia do przeszłości)[27]. Pojęcie tradycji antycznej rozumie zatem autor „w sensie przedmiotowym i podmiotowym, jako poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: jakie dobra (duchowe) z antyku podlegają przekazywaniu"[28]. W innym miejscu swojego artykułu Lichański wprowadza pojęcie figury w rozumieniu Ericha Auerbacha i stwierdza, że jest ona dobrym narzędziem do badania związków zachodzących między kryminałem

**[23]** B. Trocha, *Between the Clichés and Speculative Re-Narration...*, op. cit., s. 21–36.

**[24]** Ibidem, s. 21–22.

**[25]** Ibidem, s. 33.

**[26]** J.Z. Lichański, *Wątki antyczne w powieści kryminalnej...*, op. cit., s. 25–27.

**[27]** Ibidem, s. 25.

**[28]** Ibidem.

a wątkami antycznymi. W podsumowaniu do tej metody przedstawia on najważniejszy walor dekonstruowania antyku: ciągłość kultury. „Musimy wtedy tylko przyjąć – pisze autor – że w zasadzie cechą naszej kultury jest ciągłość; inaczej takie związki będą nieczytelne dla odbiorców. Wątki te są bowiem przywoływane dlatego, że one dobrze tłumaczą nasze współczesne zachowania”**[29]**.

Degradacja jako ostatnie z pojęć związanych z recepcją literatury antycznej odnosi się przede wszystkim do badań nad mitem w literaturze popularnej. Terminem tym posługuje się wspomniany już Bogdan Trocha w pracy *Degradacja mitu w literaturze fantasy*. Ze względu na to, że mitologia antyczna stanowi jeden z najczęściej przetwarzanych elementów w cyberprzestrzeni, metodzie tej należy przyjrzeć się z należytą uwagą**[30]**. Korzystając z poglądów Mircei Eliadego przedstawionych w *Traktacie o historii religii*, autor pisze: „Procesowi przechodzenia/degradowania mitu w literaturę towarzyszy z jednej strony stopniowa utrata przejrzystości znaczeń postaci, zachowań i konfliktów, z drugiej natomiast wiązania mitów lub ich elementów z charakterystycznym literackim środowiskiem, co prowadzi do uposażenia ich w specyficzne cechy związane z treścią literackiej prezentacji”**[31]**. Zjawisko degradacji podlega zatem czterem procesom: 1) demityzacji, w wyniku której mit staje się opowieścią prawdopodobną; 2) alegoryzacji; 3) euhemeryzacji ukazującej mit jako efekt deifikacji wielkich przywódców; 4) desakralizacji jako efektu współzależności struktur pomiędzy mitem, sagą a baśnią**[32]**.

Stosowane przez Trochę kategorie stają się niezwykle przydatne w badaniach rozmaitych zależności w obrębie mitów, tekstów antycznych, literatury popularnej i Internetu. Opisaną w poprzednim rozdziale metamorfozę Eneasza w Helikaona w trylogii Gemmella *Troja* można porównać z motywami przemiany postaci komiksowych –

**[29]** Ibidem, s. 36.

**[30]** Warto w tym miejscu odwołać się również do koncepcji Henryka Markiewicza, który wyróżnił cztery przemiany mitu: renarrację – powtórzenie tradycyjnego mitu, transformację – specyficzną zmianę funkcji i znaczenia mitu przez selekcję, dekompozycję, substytucję i amplifikację poszczególnych podań; reinterpretację – przekształcenie określonego mitu polegające na adaptacji podania do innej wizji świata i ideologii, polemice z tradycyjną wymową ideową mitu, parodii nawiązującej do określonego opowiadania mitycznego; transpozycję – przeniesienie całych mitów lub ich składników w inną czasoprzestrzeń kulturalno-społeczną. Zob. H. Markiewicz, *Literatura a mity*, „Twórczość” 1987, z. 10, s. 57–58.

**[31]** B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009, s. 74. Wcześniej Trocha analizuje poglądy fenomenologów na temat mitu i pod koniec rozważań na ich temat pisze: „I wreszcie kwestia najważniejsza: mit podlega degradacji i wulgaryzacji, gdy przestaje być rozumiany”, ibidem, s. 73.

**[32]** Ibidem.

Petera Benjamina Parkera w Spider-Mana czy Bruce'a Wayne'a w Batmana – zwłaszcza że wszyscy superbohaterowie są na poziomie fabuły podobnie skonstruowani**[33]**. Przypisanie jednak Helikaonowi/Eneaszowi cech wybitnego dowódcy, przy jednoczesnej rezygnacji z jego boskiego pochodzenia, jest bez wątpienia efektem demityzacji mitu: matka Eneasza popełnia samobójstwo w chwili, kiedy wydawało jej się, że jest Afrodytą**[34]**. Historia Helikaona jest również efektem procesu euhemeryzacji – bohater staje się wybitnym dowódcą i strategiem niczym Aleksander Wielki lub Juliusz Cezar**[35]**. Z kolei wspomniana już Helena Trojańska jest najpierw przykładem dekonstruktywistycznej recepcji literatury antycznej (*Iliady i Odysei* Homera, *Eneidy* Wergiliusza, greckich mitografów), następnie demitologizacji mitu, w wyniku którego córka Ledy zostaje przedstawiona jako zwykła, niczym niewyróżniająca się kobieta, i wreszcie powtórnej mitologizacji, połączonej z procesem euhemeryzacji. Ostatnie dwie przemiany dobrze oddaje dialog między Hektorem a Odyseuszem**[36]**:

> – Ja spotkałem ją raz. Pomyślałem, że ma dobre serce, ale jest prosta i bezbarwna jak szara mysz – powiedział Odyseusz. – Wiesz, jak zginęła? – Hektor skinął głową, a jego oblicze spochmurniało. – Wojownicy, którzy tam byli, kiedy rzuciła się wraz z dziećmi z Radości Króla, mówią o niej jako o wielkiej piękności – kontynuował Odyseusz. – W obozowiskach mówi się o pięknej Helenie i jej szlachetnej śmierci.

Tego typu przykładów jest u Gemmella na tyle dużo, że jego trylogię można w całości uznać za zdegradowany w procesie demityzacji i euhemeryzacji mit trojański. Proces przemiany podania w tekst antyczny, a następnie transformacja tego tekstu w literaturę popularną składa się na złożony system, który przeniesiony do cyberprzestrzeni nabiera nowego znaczenia. Zdegradowane i zrecypowane już podania funkcjonują w środowisku cyfrowym na tej samej płaszczyźnie co źródła prymarne.

**[33]** Dokładna analiza przemiany Eneasza w Helikaona, zob. K. Dominas, *What Undergoes Changes...*, op. cit., s. 44–48. Nie należy jednak zapominać, że Helikaon nie odbiega od pozostałych bohaterów Gemmella – Regnaka Wanderera (*Legenda*, 1984, pol. wyd. 1996), Drussa (m.in. *Druss Legenda – pierwsze kroniki*, 1993, pol. wyd. 2000) Waylandera (m.in. *Waylander*, 1986, pol. wyd. 1998; *W poszukiwaniu utraconej chwały*, 1990, pol. wyd. 1998). Warto również wspomnieć, że oblężona przez przeciwników Troja wpisuje się w stały motyw twórczości autora sagi Drenajów, silnie związany z motywem Termopil oraz Alamo.

**[34]** Opowiada o tym Anchizes Odyseuszowi: „Jego matka się zabiła – rzekł nagle Anchizes. – Od tej pory chłopiec się zmienił. Ta głupia kobieta powiedziała mu, że jest boginią Afrodytą i zamierza odlecieć z powrotem na Olimp". D. Gemmell, *Pan srebrnego łuku*, op. cit., s. 97.

**[35]** D. Gemmell jest również autorem tzw. cyklu greckiego nawiązującego do losów Aleksandra Wielkiego: *Lew Macedonii* (*Lion of Macedon*, 1990, pol. wyd. 2000) oraz *Książę mroku* (*Dark Prince*, 1991, pol. wyd. 2002).

**[36]** D. Gemmell, S. Gemmell, *Upadek królów*, op. cit., s. 314.

Dla użytkowników Internetu Helikaon z powieści Gemmella nie jest już tylko wspomnianym w tekstach antycznych synem Antenora, ale pełnoprawnym herosem i protoplastą narodu rzymskiego. Mit rozumiany jako opowieść zyskuje w ten sposób kolejną wersję. Kwestią otwartą jest pytanie, czy w kontekście teorii mitycznej Clauda Lévi-Straussa ta wersja również przynależy do mitu, czy też jest jedynie jego recepcją. Zgodnie z podstawowym założeniem francuskiego antropologa: „Nie istnieje »prawdziwa«, »autentyczna« wersja mitu, której inne byłyby kopiami bądź zniekształconymi odbiciami. Wszystkie wersje należą do mitu”**[37]**.

Im bardziej antyk uwikłany jest w cyberprzestrzeni w rozmaite zależności, systemy, procesy, tym bardziej rozmywa się jego znaczenie, a ustalenie źródła prymarnego staje się nie tylko bardzo trudne, ale i według Aleksandra W. Mikołajczaka wręcz bezzasadne. Twierdzeniem tym uczony wprowadza nowy sposób patrzenia na starożytność w świecie ponowoczesnym, poddając tę problematykę zagadnieniom ontologicznym. W artykule *Ad rem, czyli ku nowej recepcji antyku w ponowoczesnym świecie* dowodzi, że za recepcję starożytności odpowiada przede wszystkim gwałtowny rozwój technologii oraz metody masowej produkcji i cyfrowego przetwarzania informacji. Stosując kategorie realizmu spekulatywnego, teorię metadesignu oraz koncepcję aktora-sieci Bruno Latoura, Mikołajczak proponuje pojmowanie grecko-rzymskiego dziedzictwa jako swoistego zbioru przedmiotów, z których społeczeństwo korzysta, by realizować swoje specyficzne aspiracje i cele**[38]**. Poglądy te skłoniły uczonego do zaproponowania nowego typu recepcji, którą określa Mikołajczak jako intencjonalno-funkcjonalną. Nowa funkcjonalność antyku ma zatem „charakter projektowy i zarazem utylitarny, albowiem jest on w procesie recepcji zarówno intencjonalnie uprzedmiotowiany, jak i celowo zużytkowany”**[39]**.

Warto w kontekście tekstu Mikołajczaka wspomnieć o francuskim antropologu Bruno Latourze i jego koncepcji aktora-sieci (ang. ANT – *actor-network theory*). Teoria ta znana jest w Polsce przede wszystkim z dwóch przetłumaczonych prac: *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci* (Kraków 2010) oraz *Nigdy nie byliśmy nowocześni: studium z antropologii symetrycznej* (Warszawa 2011). Podstawową

**[37]** C. Lévi-Strauss, *Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970, s. 197.

**[38]** A.W. Mikołajczak, *Ad rem, czyli ku nowej recepcji antyku w ponowoczesnym świecie*, artykuł oddany do druku do „Tematy z Szewskiej – Kwartalnik Interdyscyplinarny”.

**[39]** Ibidem.

dominantą tej teorii jest sieć, w której każdy aktor (tzw. aktant) może oddziaływać na innych aktorów. Aktantem jest to wszystko, co działa, zatem Latour pisze zarówno o aktorach ludzkich, jak i pozaludzkich**[40]**. Odnosząc tę teorię do mechanizmów i procesów recepcji, można w bardzo szerokiej perspektywie popatrzeć na środowisko cyfrowe (przestrzeń recepcji) i przedstawić je, zgodnie z założeniami Latoura, jako sieć rozmaitych aktorów (aktantów) nieustannie oddziałujących na siebie. Tymi aktorami będą nie tylko korzystający z antycznych materiałów użytkownicy Internetu, lecz także treści (zawartość) oraz poszczególne mechanizmy, np. multimedialność, hipertekstualność, konwergencja itp. Nie należy również zapominać o poszczególnych komponentach Sieci takich jak komputery czy serwery. Według koncepcji ANT to właśnie mechanizmy składające się na konkretny proces recepcji mogą być aktantem, głównym elementem szerokiego zbioru (sieci), jakim w tym wypadku byłaby recepcja antyku w Internecie.

## 3. Właściwa recepcja literatury antycznej w internecie

Właściwa recepcja literatury antycznej w cyberprzestrzeni jest dynamicznym, stale aktualizującym i dezaktualizującym się procesem przemiany uobecnionego w przestrzeni cyfrowej grecko-rzymskiego tekstu. Owa transpozycja polega na zmianie sensu, znaczenia i funkcji motywu lub wątku antycznego pod wpływem określonego mechanizmu cyfrowego, kulturowego, społecznego, zgodnie z zasadą miękkiego determinizmu. Sieciowej inkorporacji podlegać mogą zarówno wspomniane motywy grecko-rzymskiej literatury, jak i postaci, w tym postaci mitologiczne, autorzy największych dzieł (Wergiliusz, Owidiusz, Horacy, Homer, Cyceron i inni) oraz same dzieła, jak *Eneida* Wergiliusza, *Iliada* i *Odyseja* Homera, *Sztuka kochania* Owidiusza i wiele innych. W dotychczasowych modelach recepcji, opierających się na destrukcji, dekonstrukcji i degradacji, efektem procesu były konkretne teksty. W cyberprzestrzeni rezultatem recepcji może być zarówno informacja opublikowana na stronie internetowej, blogu, w serwisie społecznościowym, jak i redakcja lub współredakcja hasła w Wikipedii. Rezultatem może być także materiał audio-wizualny zamieszczony bądź bezpośrednio stworzony w serwisie typu YouTube, literatura *fan fiction* czy kampania reklamowa.

**[40]** Zob. K. Arbiszewski, *Teoria Aktora-Sieci Bruno Latoura*, „Teksty Drugie" 2007, 1–2, s. 113–126.

Powstające w Internecie materiały możemy zatem określić jako recypowane produkty przestrzeni cyfrowej. Forma recypowane, analogicznie do uobecniane, wskazuje na dynamikę samego procesu pozostającego w nieustannym ruchu, stale się przemieszczającego (dosłownie i w przenośni) i zmieniającego znaczenia, sensy i funkcje. W odróżnieniu od pierwszego wymiaru recepcji cyberprzestrzeń nie stanowi dla inkorporowanych części antyku jedynie miejsca publikowania, udostępniania i tworzenia, lecz wyznacza mu całkiem nową postać.

Recypowane w przestrzeni cyfrowej motywy, wątki, postaci pochodzić mogą bezpośrednio z literatury antycznej – źródła prymarne – jak i pośrednio – źródła sekundarne – zapośredniczone przez literaturę i kulturę popularną, media, film itp. Założenie to generuje trzy scenariusze, łączące recypowane produkty przestrzeni cyfrowej z literackim pierwowzorem takim, jak np. *Eneida* Wergiliusza czy poematy Homera.

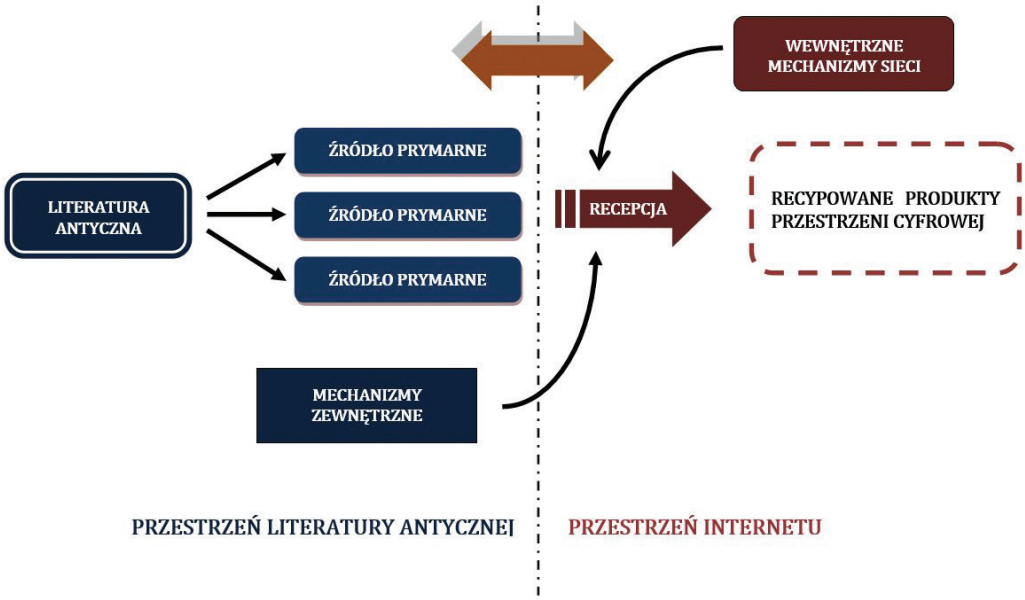
W pierwszym scenariuszu procesowi recepcji zostaje poddany motyw wywodzący się bezpośrednio ze źródła prymarnego (ilustr. 14). Amerykańska firma telekomunikacyjna ze stanu Tennessee, Aeneas Internet and Telephone, tak argumentuje użycie w nazwie imienia protoplasty narodu rzymskiego**[41]**:

> W roku 1995 wybraliśmy „Eneasza" na patrona firmy z powodu naszych celów biznesowych: wzmocnienia komunikacji oraz zaangażowania w obsługę klienta. Podobnie jak nasze usługi przekraczają wielkie odległości, aby łączyć naszych klientów za pomocą komunikacji, tak Eneasz Wergiliusza jest wzorem przywództwa, które nie uwzględnia granic geograficznych. Jego troska o zaufanie ludzi jest dla nas wzorem poświęcenia dla naszych klientów i odpowiedzialności wobec tych, którym służymy.

Autorzy powołali się na konkretne źródło – *Eneidę* Wergiliusza, wzmacniając przekaz cytatem z VI księgi poematu i czyniąc go głównym mottem działalności firmy: „Yield not to disasters, but press onward the more bravely". Wyrwane z kontekstu słowa Sybilli do Eneasza, w polskim przekładzie brzmią następująco**[42]**:

**[41]** „We chose 'Aeneas' as our namesake in 1995 because of our business mission: to strengthen communication, and our commitment to customer service. Like our services crossing great distances to bring people together in communication, Virgil's Aeneas is a model of leadership not limited by geographic boundaries. His worthiness of his people's trust acts as a model of our dedication to our customers and our responsibility to those we serve" [przekł. K.D.]. Zob. http://www.aeneas.net/aeneas-history, dostęp: 28 XI 2016. Dokładną analizę tej firmy wpisaną w recepcję mitu w Internecie przedstawiam w następującym artykule: K. Dominas, *Internetowa recepcja mitu na przykładzie wybranych podań grecko-rzymskiej literatury*, op. cit., s. 141–142.

**[42]** Cyt. za Wergiliusz, *Eneida*, przeł. T. Karyłowski, Wrocław 2004.




Ilustr. 14
Pierwszy schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną

Ty złemu nie ustępuj, lecz przeciw idź śmiało,
Gdzie twój los ci pozwolił! Ratunek w żałobie
(O czym nawet nie myślisz) – Grajów gród da tobie!

tu ne cede malis, sed contra audentior ito,
qua tua te Fortuna sinet. via prima salutis
(quod minime reris) Graia pandetur ab urbe.

Użytkownikom strony internetowej, którzy nie znają twórczości Wergiliusza, twórcy proponują zapoznać się z hasłem „Aeneas" w Wikipedii**[43]** albo z zeskanowanym artykułem z „Wall Street Journal", autorstwa Willarda Spiegelmana – *An Epic Undertaking. The influence and resonance of Virgil's 'Aeneid' still echo***[44]**.

Za powyższy przykład związany ze stroną internetową firmy oraz kontem na Facebooku**[45]** odpowiada nieskomplikowany mechanizm kulturowy odwołujący się wprost do podstawowej wiedzy internautów z zakresu znajomości epoki starożytnej, której świadectwo obecne jest w kulturze amerykańskiej niemal na każdym kroku**[46]**. Zamieszczo-

**[43]** https://en.wikipedia.org/wiki/Aeneas, dostęp: 28 XI 2016.

**[44]** W roku 2011 tekst dostępny był tylko w postaci zeskanowanej strony umieszczonej na serwerze firmy. Obecnie jest on w archiwum „The Wall Street Journal", zob. W. Spiegelman, *An Epic Undertaking. The influence and resonance of Virgil's 'Aeneid' still echo*, http://www.wsj.com/articles/SB119887923323056369, dostęp: 28 XI 2016.

**[45]** https://www.facebook.com/AeneasCom/about/, dostęp: 28 XI 2016.

**[46]** Zob. szczególnie M. Malamud, *Ancient Rome and Modern America*, Malden 2009.

ne w serwisie linki pełnią rolę wspomnianej w poprzednim rozdziale bazy pozwalającej internautom szybko skorygować zastosowany przez firmę zabieg marketingowy. Mechanizm ten przypomina przypadek ASUS-a, z tą jednak różnicą, że tajwańska korporacja nie odwołuje się do źródeł, a do ogólnej wiedzy na temat antyku, zakorzenionej w społeczeństwie zachodnim.

W przytoczonym przypadku ustalenie źródła prymarnego nie przysparza badaczowi większych problemów, zwłaszcza że twórcy sami wskazują na *Eneidę*. Zlokalizowanie tekstu prymarnego może być jednak niezwykle skomplikowane w przypadku receptorów, do których twórcy odwołują się pośrednio. Wówczas moglibyśmy zapytać, czy mamy do czynienia np. z Eneaszem z *Eneidy* Wergiliusza, czy też z *Starożytnościami rzymskimi* Dionizjusza z Halikarnasu (I 44,3–73), *Metamorfoz* Owidiusza (XIII 623–XIV 608), a może z *Dziejów Rzymu od założenia miasta* Liwiusza (I 1–7). Trudno powiedzieć, do jakiego typu wiedzy odwoływali się autorzy nazwy brytyjskiego okrętu podwodnego HMS AENEAS (P416, poźniej S27 i S72), który, co ciekawe, należał do jednostek typu „A", czyli „Amphion"**[47]**. Jeszcze większą zagadką jest nazwa projektu unijnego Attaining Energy-Efficient Mobility in an Ageing Society, którego pierwsze słowa układają się w akronim AENEAS**[48]**. Czy projekt związany z mobilnością w starzejącym się społeczeństwie ma cokolwiek wspólnego w literaturą antyczną? Celowy zabieg marketingowy czy tylko przypadek?

W scenariuszu drugim mamy do czynienia z odwołaniem do źródła sekundarnego, co oznacza, że literatura antyczna, źródło bądź źródła prymarne zostały już uprzednio przetworzone (ilustr. 15). Być może ich inkorporacja była wynikiem wcześniejszego procesu recepcji, jaki nastąpił na styku kultury popularnej i mediów. W 2009 roku firma Polkomtel S.A. wprowadziła na rynek niespełna półminutową reklamę, w której aktorzy mówili w języku łacińskim**[49]**. Jej bohaterem był zaledwie wspomniany w klipie generał Simplus Maximus. Fabuła koncentrowała się na rozmowie między trybunem a jego doradcą. W jej wyniku legioniści opuścili niesionego w lektyce dowódcę, kiedy do-

**[47]** Zob. http://facta-nautica.graptolite.net/Aeneas.html, dostęp: 28 XI 2016.

**[48]** http://www.aeneas-project.eu/?page=home, dostęp: 28 XI 2016.

**[49]** Dokładny opis reklamy, zob. K. Dominas, *Cezar w nowych mediach – recepcja literatury antycznej czy analiza wybranych tematów literatury popularnej?*, [w:] *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, s. 197–215.

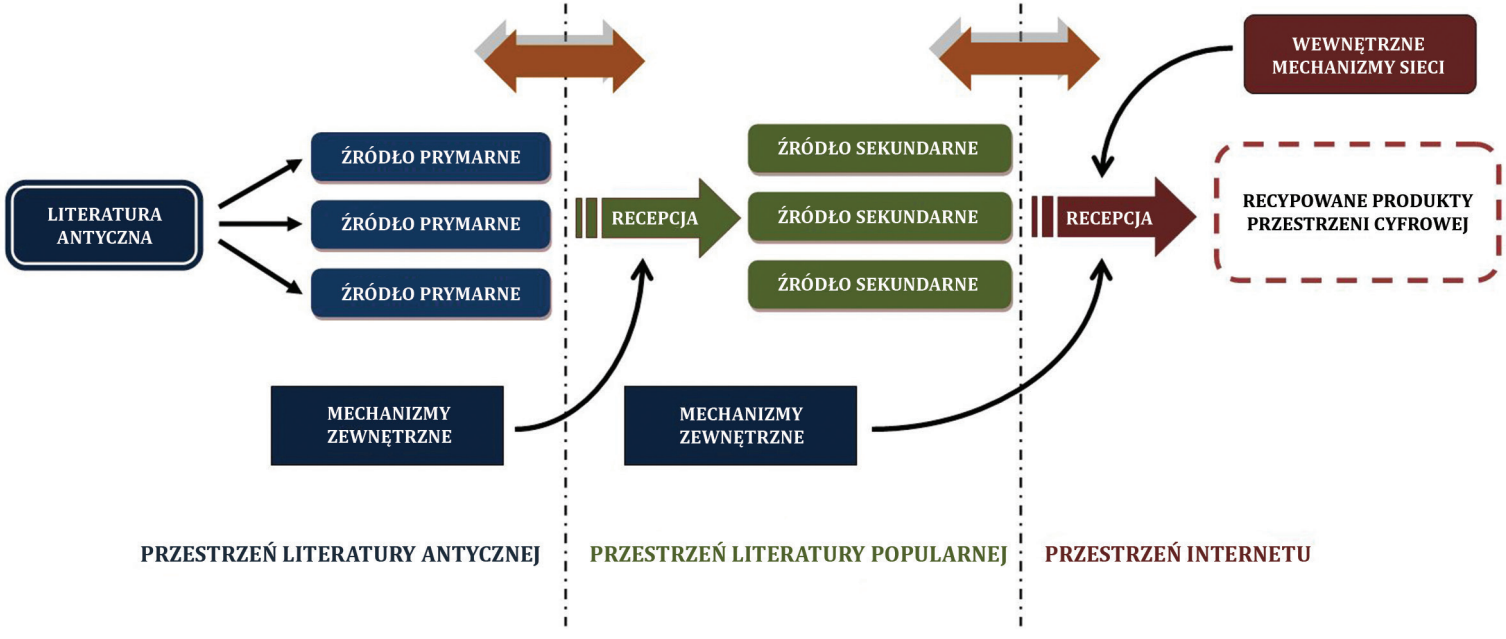
wiedzieli się, że Maximus zamiast „chwili chwały" daje aż 1500 minut do wszystkich w sieci.

Reklama, funkcjonująca obecnie jedynie w serwisie YouTube, jest niezwykle udanym i zabawnym nawiązaniem do filmu *Gladiator* Ridleya Scotta z roku 2000. Twórcy skupili się na jednej z pierwszych scen filmu, w której Kommodus zmierza do obozu swojego ojca Marka Aureliusza. Obok zapożyczeń fabularnych pojawiają się również zapożyczenia językowe. Reklamowy trybun mówi do swojego zwierzchnika: „Ad itineris finem omnes manet momentum gloriosum!" („U kresu tej drogi każdego czeka chwila chwały!"). Tymczasem grany przez Russella Crowe'a Maximus zachęca żołnierzy przed bitwą z Germanami słowami: „Bracia, czego dokonujemy w życiu, odzwierciedla się w wieczności"**[50]**. Reklama tylko pośrednio odwołuje się do literatury antycznej. Jej twórcy nie muszą być świadomi związków ze źródłami prymarnymi. Jedynym odniesieniem dla twórców klipu może być *Gladiator*, który w pewnym sensie łączy dwie inne produkcje filmowe *Upadek Cesarstwa Rzymskiego* Anthony'ego Manna z roku 1964 (*The Fall of the Roman Empire*, USA) oraz film *Spartakus* Anthony'ego Manna i Stanleya Kubricka z roku 1960 (*Spartacus*, USA)**[51]**. Pośrednio produkcja Ridleya Scotta koresponduje również z popularnymi wśród czytelników quasi-historycznymi powieściami Harry'ego Sidebottoma (seria *Wojownik Rzymu*), Roberta Fabbriego (seria *Wespazjan*) czy Conna Igguldena o życiu Juliusza Cezara (seria *Imperator*). Podobnie jak w pierwszym scenariuszu, także i w tym mamy do czynienia z zabiegami kulturowymi dodatkowo uzupełnionymi o mechanizmy mediów społecznościowych. Komentarze, cytacje i dyskusje nadają temu krótkiemu filmikowi dodatkowego wymiaru, w którym antyk żyje i rozwija się dzięki użytkownikom stron internetowych i serwisów.

Innym przykładem drugiego scenariusza są polskojęzyczne hasła w Wikipedii związane z mitologią i historią starożytną. Ich redaktorzy nie cytują konkretnych dzieł literatury antycznej, lecz popularne w Polsce mitologie: Jana Parandowskiego, Zygmunta Kubiaka, Michała Pietrzykowskiego (*Mitologia starożytnej Grecji*, 1985), Aleksandra Krawczuka (*Mitologia starożytnej Italii*, 1982), Roberta Gravesa (*Mity greckie*, 1955), Wandy Markowskiej (*Mity greckie*, 1955), Katarzyny Marciniak lub słowniki i leksykony, np. *Małą Encyklopedię Kultury Antycznej* (1990) czy

**[50]** Warto ten cytat porównać z krótkim wprowadzeniem do filmu *Troja* Wolfganga Petersena. Zob. przypis nr 16 w niniejszym rozdziale.

**[51]** Zob. m.in. E. Skwara, *Mariaż antyku i filmu*, op. cit., s. 13–18 oraz *Spartacus. Film and History*, red. M.M. Winkler, Malden 2007.




Ilustr. 15
Drugi schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną

*Słownik mitologii greckiej i rzymskiej* Pierre'a Grimala (wyd. pol. 1987). To wszystko sprawia, że opracowana przez internautów wiedza staje się zaledwie parafrazą powyższych książek, recepcją recepcji. W bibliografii do hasła „Juliusz Cezar" obok *Żywotów cezarów* Swetoniusza widnieje *Kronika starożytnego Rzymu* Aleksandra Krawczuka (1994) oraz *Rzeczpospolita Rzymska* Tadeusza Zielińskiego (1935). Nie mniej istotne w perspektywie tego scenariusza są dyskusje internautów na łamach serwisu FilmWeb poświęcone wielkim produkcjom hollywoodzkim o tematyce antycznej. Oto jedna z wypowiedzi internauty o nicku Radiw84 do filmu *Immortals. Bogowie i herosi*: (pisownia oryginalna): „Film inspirowany mitologią grecką w którym potężny władca Olimpu Zeus nie posiada brody po prostu nie mógł się udać.Ares każdemu kojarzy się z wojną,Afrodyta z pięknem,Hefajstos z kowalstwem,a Zeus z ogromną białą brodą !!!"**[52]**. Odpowiada mu użytkownik 31uisybz (pisownia oryginalna): „pomyliłeś z Mikołajem ;) Reżyser miał taką wizję wyglądu bogów (zresztą mogli wyglądać jak chcieli) i wyglądu tytanów, ja przyjąłem to jako coś nowego i ciekawego"**[53]**.

Najciekawszym rozwiązaniem jest ostatni ze scenariuszy, w którym proces recepcji odbywa się wyłącznie w cyberprzestrzeni (ilustr. 16). Transformacjom podlegają zatem motywy, wątki, postaci, zarówno prymarnie (strony internetowe typu PDL i inne), jak i sekundarnie (inne materiały internetowe), uobecnione już w Internecie. Sieć staje się zatem jedynym punktem odniesienia, tworząc nieograniczony, dynamiczny i stale aktualizujący się zbiór recypowanych produktów przestrzeni cyfrowej. Przykładem takiego scenariusza są niektóre hasła w Wikipedii. Ich autorzy korzystają jedynie z materiałów znalezionych na stronach WWW. Rzeczywistość internetowa wraz z postępującą cyfryzacją ludzkiej aktywności staje się dla uczestników projektu Wikipedia jedyną znaną im rzeczywistością. Jeśli jakiegoś tekstu literackiego nie znajdą oni w cyberprzestrzeni, oznaczać to może, że taki tekst nie istnieje. Wikipedyści skłonni są również do powielania (kopowiania) rozmaitych błędów i nieścisłości, zgodnie z zasadą *collective intelligence*, folksonomią, pozycjonowaniem i personalizacją informacji oraz kulturą uczestnictwa. Podlegają oni powszechnym w Sieci mechanizmom, któ-

**[52]** Post pochodzi z 4 X 2014 roku, http://www.filmweb.pl/film/Immortals.+Bogowie+i+herosi+3D-2011–485474/discussion/Na+brod%C4%99+Zeusa,2519176, dostęp: 26 XI 2016.

**[53]** Post pochodzi z 19 XI 2016 roku, http://www.filmweb.pl/film/Immortals.+Bogowie+i+herosi+3D-2011–485474/discussion/Na+brod%C4%99+Zeusa,2519176, dostęp: 26 XI 2016.

rych zasady być może znają, nie zdają sobie jednak sprawy ze skutków ich stosowania ani na poziomie treści, ani samego Internetu.

Cechą charakterystyczną wszystkich wymienionych scenariuszy jest ich ulotność wynikająca z natury medium. Każdy z nich może być częścią większego procesu, każdy przebiegać może jedynie w określonym czasie, a następnie oddalić się lub stać się częścią kolejnej transformacji. Jak widać z powyższych przykładów, obserwacji i analizie powinny podlegać przede wszystkim mechanizmy, które są trwalsze i bardziej uniwersalne, co nie znaczy, że nie zmieniają się i nie modyfikują. Wystarczy drobna zmiana w dziedzinie technologii lub kultury, aby do liczby już funkcjonujących mechanizmów dołączyły kolejne. Na przykład coraz większy dostęp do Internetu za pośrednictwem telefonów, tabletów i telewizorów sprawia, że dany materiał musi zostać dostosowany do nowej platformy. Projektanci rezygnują zatem z grafik przekraczających 1MB, skomplikowanych animacji i aplikacji, zastępując je niekiedy bardzo uproszczonymi rozwiązaniami. W ten sposób dostosowują treść do nowej platformy i korzystających z niej użytkowników.

### 3.1. Wikipedia i YouTube – wzorcowe przykłady recepcji literatury antycznej

Jednym z najbardziej charakterystycznych przykładów właściwej recepcji literatury antycznej jest ogólnoświatowy serwis Wikipedia. Aby zrozumieć skomplikowany w tym przypadku proces recepcji, należy w pierwszej kolejności uświadomić sobie istotę popularności tego projektu. W powszechnym mniemaniu uważa się, że decydują o tym dwa czynniki: „oglądalność" witryny oraz jej specyfika wpisująca się w społecznościowy charakter trendu Web 2.0. Każdego dnia Wikipedię przeglądają tysiące internautów, według serwisu Alexa jest to obecnie szósta pod względem popularności witryna na świecie**[54]**. Anglojęzyczne hasło „Perseus" jest wyświetlane dziennie średnio 2181 razy**[55]**, „Julius Caesar" 10243**[56]**, „Homer" 2678**[57]**. Wielu internautów, prze-

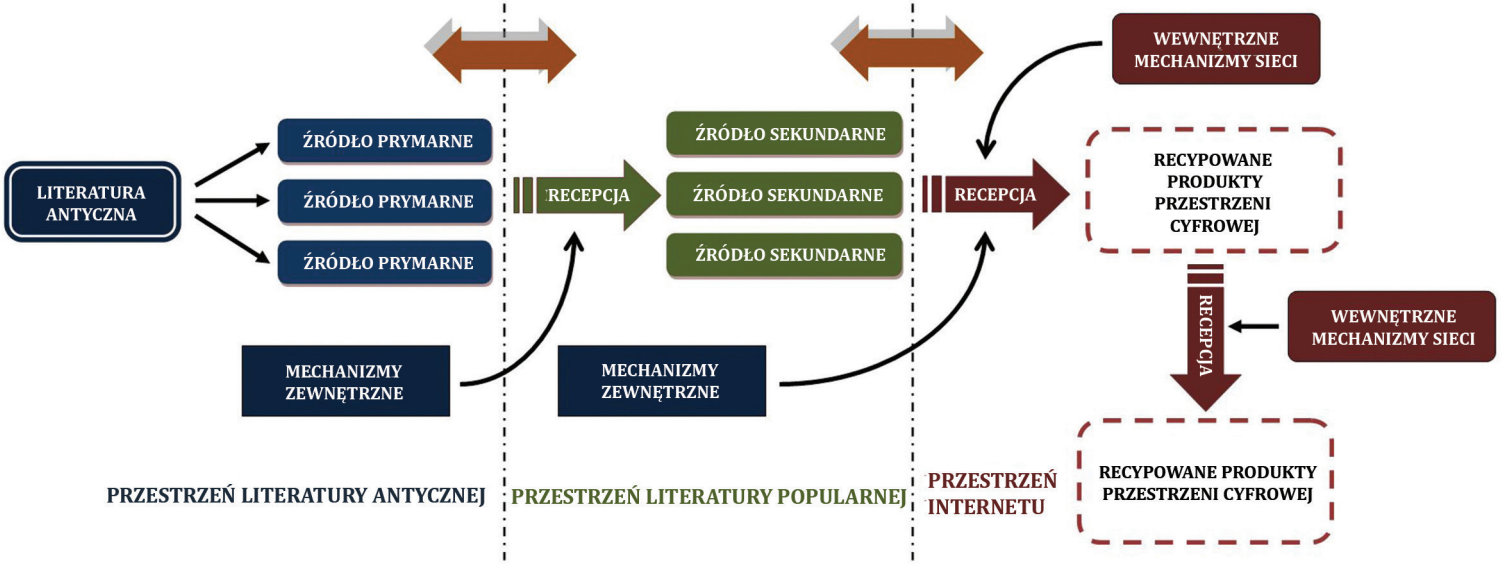
**[54]** http://www.alexa.com/siteinfo/wikipedia.org, dostęp: 26 XI 2016.

**[55]** https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all-access&agent=user&range=latest-20&pages=Perseus, dostęp: 26 XI 2016.

**[56]** https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all-access&agent=user&range=latest-20&pages=Julius_Caesar, dostęp: 26 XI 2016.

**[57]** https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all-access&agent=user&range=latest-20&pages=Homer, dostęp: 26 XI 2016.

Ilustr. 16
Trzeci schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną



nosząc schematy rozumienia i postrzegania tradycyjnego świata mediów, uważa, że wyznacznikiem Wikipedii jest liczba internautów odwiedzających serwis analogicznie do wielu programów telewizyjnych, które są lub nie są kontynuowane z powodu optymalnej (najlepiej stale rosnącej) lub niewielkiej oglądalności. Ogólnoświatowy charakter projektu, którego każdy internauta może być zarówno odbiorcą, jak i uczestnikiem, połączona dodatkowo z brakiem odpłatności, tworzy przekonanie, że na tym właśnie polega dostęp do informacji: szybko, za darmo i konkretnie. Kwestia wiedzy pozostaje w tym przypadku zagadnieniem drugorzędnym.

Wpisanie do wyszukiwarki Google wymienionych powyżej „antycznych" słów sprawia, że spośród wielu tysięcy stron internetowych Wikipedia zawsze znajduje się w pierwszej dziesiątce rankingu. I na tym właśnie polega fenomen tego serwisu. To nie tylko liczba użytkowników decyduje o jego popularności, lecz także (a może przede wszystkim) mechanizmy funkcjonujące w środowisku cyfrowym – mechanizmy, których nie zawsze jesteśmy świadomi. Wyszukiwarka Google działa w oparciu o algorytm PageRank, a także szereg innych algorytmów kategoryzujących, oceniających, pozycjonujących i personalizujących znalezione w przestrzeni cyfrowej informacje**[58]**. Działanie tego algorytmu jest niezwykle proste: im jakiś materiał (tekst, klip wideo, dokument PDF, strona internetowa) jest częściej cytowany przez strony internetowe, tym wartość tego materiału jest większa. Innymi słowy jakość strony internetowej jest proporcjonalna do liczby powołujących się na nią stron. Zgodnie z założeniami twórców wyszukiwarki, Larry'ego Page'a i Sergeya Brina, im strona cytująca ma większy współczynnik, tym strona cytowana otrzymuje więcej „punktów" w rankingu. W rzeczywistości algorytm, który możemy przedstawić za pomocą konkretnego wzoru jest tylko rozwiązaniem wzorcowym (ilustr. 17)**[59]**. Twórcy nigdy nie ujawnili zasad jego funkcjonowania, a sam algorytm został opatentowany w Stanach Zjednoczonych w 1998 roku**[60]**.

Im zatem więcej osób cytowało pojedyncze strony Wikipedii, a nawet w całości lub w części je kopiowało, tym popularność projektu rosła. Według najnowszych danych Encyklopedię cytuje ponad

**[58]** Zob. przypis nr 32 w pierwszym rozdziale niniejszej pracy.

**[59]** *Method for node ranking in a linked database US 6285999 B1*, https://www.google.com/patents/US6285999?hl=pl, dostęp: 26 XI 2016.

**[60]** Ibidem.

półtora miliona witryn**[61]**. To, co miało być największym dobrodziejstwem Sieci – możliwość swobodnego wyboru i zestawiania ze sobą informacji – stało się w pewnym sensie jego przekleństwem. Kto współcześnie, wyszukując w Sieci informacji, nie korzysta z wyszukiwarki Google? Kto przegląda więcej niż kilkanaście stron rankingu? Co więcej, kto zna zasady funkcjonowania wyszukiwarek internetowych i ich wpływ na Internet, kulturę i społeczeństwo? Od momentu powstania Wikipedii w roku 2001 aż do czasów obecnych wzrost informacji w serwisie przypominał, i nadal przypomina, zjawisko kuli śnieżnej. Odpowiadały za to dwa mechanizmy. Pierwszy z nich związany był z teorią sieci bezskalowych, a konkretnie z tzw. preferencyjnymi przyłączeniami, które przez filozofa Roberta K. Mertona zostały określone jako efekt św. Mateusza („Każdemu bowiem kto ma, będzie dodane, tak że nadmiar mieć będzie", Mt 25, 29; Biblia Tysiąclecia). Oznacza to, że nowo powstałe witryny internetowe chętniej były przyłączane do istniejących już centrów, w których prym wiodły tzw. silne więzy, charakteryzujące się ogromną liczbą połączeń**[62]**. Kolejny mechanizm wynikał z omówionej już w rozdziale piątym zasady sieciowych efektów zewnętrznych. Warto w tym miejscu przypomnieć ich podstawową zależność: technologia lub produkt zwiększa swoją wartość w oczach użytkowników w miarę, jak rośnie liczba korzystających z nich osób – im więcej osób jest podłączonych do sieci lub zalogowanych do serwisu, tym cenniejsza jest ta sieć lub serwis**[63]**.

Peter Morville i Louis Rosenfeld w *Architekturze informacji w serwisach internetowych* wyróżnili cztery rankingi wyszukiwarek, określające zależności między wynikami a zapytaniem: zgodności; popularności; według oceny użytkowników i ekspertów; za opłatą**[64]**. Mogłoby się wydawać, że algorytmem najlepiej oddającym specyfikę encyklopedii internetowej powinien być ranking według oceny użytkowników i ekspertów. Tymczasem o sukcesie Wikipedii zadecydował algorytm popularności typu PageRank, natomiast weryfikację pozostawiono nie tyle użytkownikom, ile wikipedystom, zgodnie z założeniami inteligencji zbiorowej. Należy zatem zapytać: czy bez wyszukiwarki Google Wikipedia nadal byłaby tak znaczącym serwisem? Czy nadal

**[61]** Dane za serwisem Alexa, http://www.alexa.com/siteinfo/wikipedia.org, dostęp: 26 XI 2016.

**[62]** A.L. Barabási, E. Bonabeau, *Sieci bezskalowe*, „Świat nauki" 2003, nr 6, s. 66.

**[63]** A. Afuah, C.L. Tucci, *Biznes internetowy...*, op. cit., s. 59–60.

**[64]** L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji...*, op. cit., s. 183–187.

$$PR_x = \frac{1-d}{N} + d\left(\frac{PR_y}{L_y} + \frac{PR_{y+1}}{L_{y+1}}\right)$$

**Legenda:**

PRx – Page Rank strony;

PRy – Page Rank strony składowej – podstrony;

d – Liczba od 0 do 1 – współczynnik tłumienia, domyślna wartość 0,85;

N – liczba stron;

Ly – liczba linków, które odwołują się do strony.

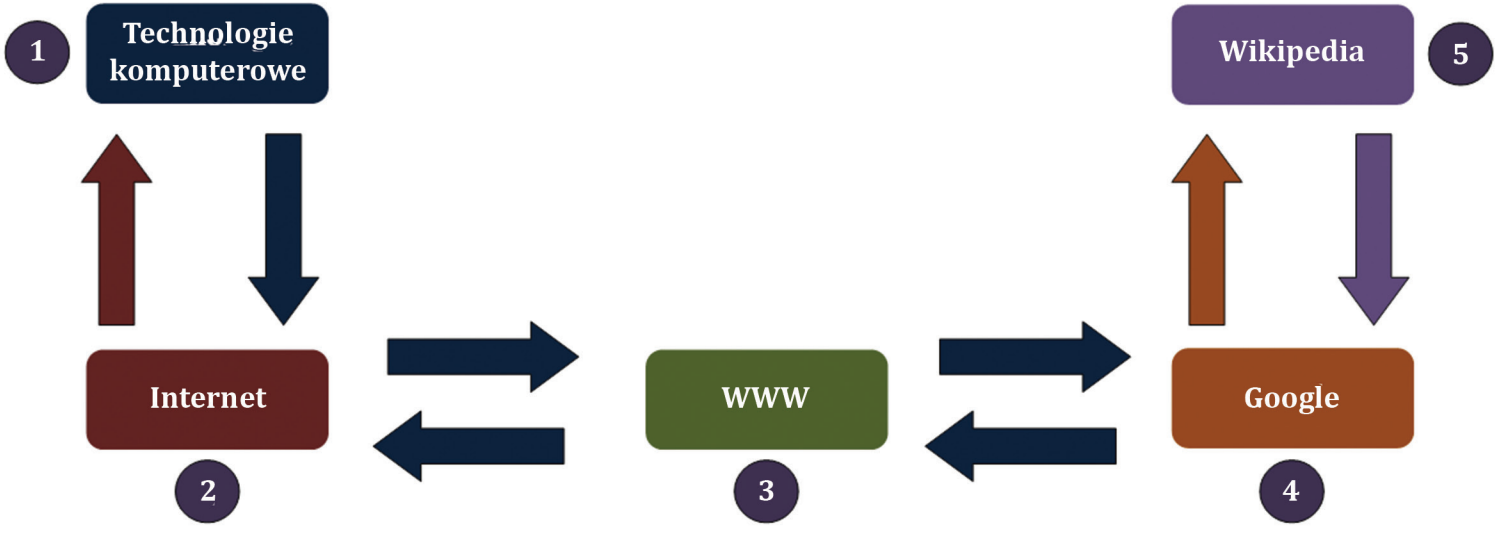
Ilustr. 17
Wzór algorytmu wyszukiwarki Google

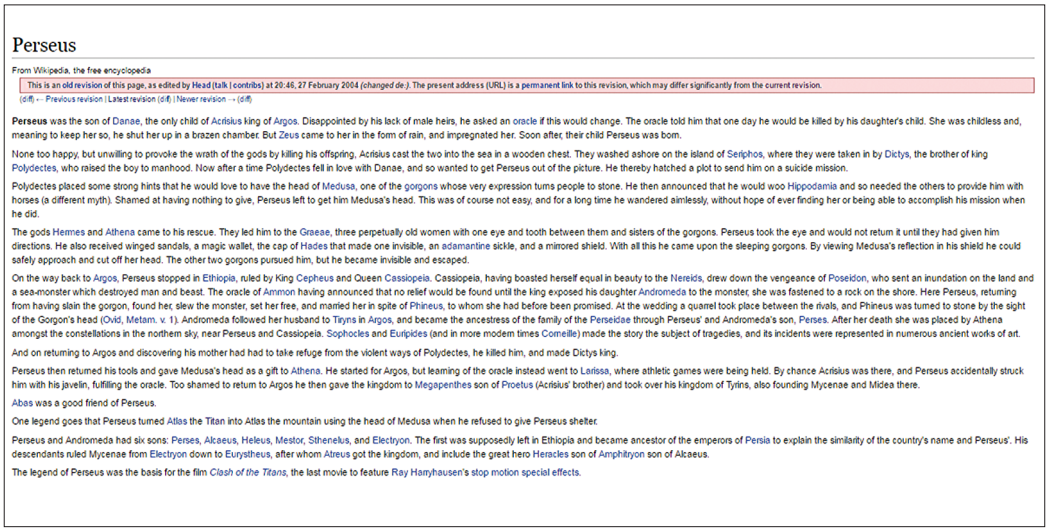
korzystałyby z niej miliony użytkowników na świecie? Skąd fundacja wzięłaby pieniądze na dalszy rozwój i utrzymanie już istniejących stron? I najważniejsze: czy nadal nie istniałyby serwisy, które mogłyby z nią konkurować?

Wikipedia i Google są przykładem typowego sprzężenia zwrotnego wpisującego się w ideę przyczynowości nieliniowej związanej z różnymi koncepcjami determinizmu technologicznego i przedstawiającego rozmaite procesy medialne jako system naczyń połączonych. Wikipedia otrzymuje dzięki algorytmom Google oraz korzystającym z obydwu serwisów użytkowników stałe, wysokie miejsce w rankingu. Oznacza to, że tylko dwa kliknięcia dzielą zazwyczaj użytkownika od znalezienia interesujących go informacji. Tymczasem Google zyskuje status nie tylko już wspomnianej w rozdziale pierwszym wyroczni, ale w coraz większym zakresie swoistego „repozytorium wiedzy". Nie jest to jednak jedyne sprzężenie zwrotne. Otóż relacje między Google a Wikipedią są częścią skomplikowanego systemu zależności, które w perspektywie recepcji odgrywają kluczową rolę (ilustr. 18).

Internet dzięki wprowadzonej w roku 1989 usłudze WWW stał się ogólnoświatowym medium tożsamym z radiem i telewizją. Dzięki temu wydarzeniu projekty typu Perseus Digital Library czy Thesaurus Linguae Graecae stały się dostępne dla większej liczby naukowców i zwykłych odbiorców. Odpowiedni język skryptowy (HTML), adres internetowy (URL) oraz protokół przesyłania informacji hipertekstowych połączony z wprowadzeniem pierwszej przeglądarki internetowej pozwolił użytkownikom tworzyć, edytować, udostępniać i publikować rozmaite informacje, w tym wiedzę o antyku. Rozpoczął się wówczas pierwszy wymiar recepcji literatury antycznej w Sieci. Jednak wraz ze

Ilustr. 18
System sprzężeń zwrotnych między poszczególnymi technologiami komputerowymi i internetowymi





Perseus

From Wikipedia, the free encyclopedia

This is an old revision of this page, as edited by Head (talk | contribs) at 20:46, 27 February 2004 *(changed de:)*. The present address (URL) is a permanent link to this revision, which may differ significantly from the current revision.

(diff) ← Previous revision | Latest revision (diff) | Newer revision → (diff)

**Perseus** was the son of Danae, the only child of Acrisius king of Argos. Disappointed by his lack of male heirs, he asked an oracle if this would change. The oracle told him that one day he would be killed by his daughter's child. She was childless and, meaning to keep her so, he shut her up in a brazen chamber. But Zeus came to her in the form of rain, and impregnated her. Soon after, their child Perseus was born.

None too happy, but unwilling to provoke the wrath of the gods by killing his offspring, Acrisius cast the two into the sea in a wooden chest. They washed ashore on the island of Seriphos, where they were taken in by Dictys, the brother of king Polydectes, who raised the boy to manhood. Now after a time Polydectes fell in love with Danae, and so wanted to get Perseus out of the picture. He thereby hatched a plot to send him on a suicide mission.

Polydectes placed some strong hints that he would love to have the head of Medusa, one of the gorgons whose very expression turns people to stone. He then announced that he would woo Hippodamia and so needed the others to provide him with horses (a different myth). Shamed at having nothing to give, Perseus left to get him Medusa's head. This was of course not easy, and for a long time he wandered aimlessly, without hope of ever finding her or being able to accomplish his mission when he did.

The gods Hermes and Athena came to his rescue. They led him to the Graeae, three perpetually old women with one eye and tooth between them and sisters of the gorgons. Perseus took the eye and would not return it until they had given him directions. He also received winged sandals, a magic wallet, the cap of Hades that made one invisible, an adamantine sickle, and a mirrored shield. With all this he came upon the sleeping gorgons. By viewing Medusa's reflection in his shield he could safely approach and cut off her head. The other two gorgons pursued him, but he became invisible and escaped.

On the way back to Argos, Perseus stopped in Ethiopia, ruled by King Cepheus and Queen Cassiopeia. Cassiopeia, having boasted herself equal in beauty to the Nereids, drew down the vengeance of Poseidon, who sent an inundation on the land and a sea-monster which destroyed man and beast. The oracle of Ammon having announced that no relief would be found until the king exposed his daughter Andromeda to the monster, she was fastened to a rock on the shore. Here Perseus, returning from having slain the gorgon, found her, slew the monster, set her free, and married her in spite of Phineus, to whom she had before been promised. At the wedding a quarrel took place between the rivals, and Phineus was turned to stone by the sight of the Gorgon's head (Ovid, Metam. v. 1). Andromeda followed her husband to Tiryns in Argos, and became the ancestress of the family of the Perseidae through Perseus' and Andromeda's son, Perses. After her death she was placed by Athena amongst the constellations in the northern sky, near Perseus and Cassiopeia. Sophocles and Euripides (and in more modern times Corneille) made the story the subject of tragedies, and its incidents were represented in numerous ancient works of art.

And on returning to Argos and discovering his mother had had to take refuge from the violent ways of Polydectes, he killed him, and made Dictys king.

Perseus then returned his tools and gave Medusa's head as a gift to Athena. He started for Argos, but learning of the oracle instead went to Larissa, where athletic games were being held. By chance Acrisius was there, and Perseus accidentally struck him with his javelin, fulfilling the oracle. Too shamed to return to Argos he then gave the kingdom to Megapenthes son of Proetus (Acrisius' brother) and took over his kingdom of Tyrins, also founding Mycenae and Midea there.

Abas was a good friend of Perseus.

One legend goes that Perseus turned Atlas the Titan into Atlas the mountain using the head of Medusa when he refused to give Perseus shelter.

Perseus and Andromeda had six sons: Perses, Alcaeus, Heleus, Mestor, Sthenelus, and Electryon. The first was supposedly left in Ethiopia and became ancestor of the emperors of Persia to explain the similarity of the country's name and Perseus'. His descendants ruled Mycenae from Electryon down to Eurystheus, after whom Atreus got the kingdom, and include the great hero Heracles son of Amphitryon son of Alcaeus.

The legend of Perseus was the basis for the film *Clash of the Titans*, the last movie to feature Ray Harryhausen's stop motion special effects.

Ilustr. 19
Zrzut ekranowy pierwszej edycji hasła „Perseus" w serwisie Wikipedia z 27 II 2004 roku

wzrostem informacji musiały pojawić się mechanizmy odpowiedzialne za ich zbieranie, katalogowanie, pozycjonowanie i prezentowanie. W ten sposób powstały pierwsze algorytmy wyszukiwawcze, których zwieńczeniem był algorytm PageRank. Pozwolił on porządkować wiedzę, a wyszukiwarka Google stała się jednym z najważniejszych narzędzi w historii Internetu.

Przedstawione powyżej wnioski skłaniają do postawienia tezy, że Wikipedię należy analizować na dwóch poziomach: technicznym, jako platformę cyfrową umożliwiającą tworzenie, edytowanie i udostępnianie (w najmniejszym stopniu) informacji, oraz kulturowo-społecznym, jako serwis działający dzięki mechanizmom społecznościowym: folksonomii, kulturze uczestnictwa, *collective intelligence* (inteligencji zbiorowej) itp. Wikipedia dysponuje obecnie kilkunastoma narzędziami pozwalającymi obserwować takie parametry, jak: listę autorów i statystyki, statystykę oglądalności strony, liczbę obserwujących. Parametry te umożliwiają m.in. wyświetlenie pierwszej edycji hasła dla słowa „Perseus" (ilustr. 19).

Dzięki wymienionym powyżej parametrom można dokonać analizy, która w kontekście recepcji literatury antycznej w cyberprzestrzeni jest niezwykle istotna. Pozwala ona m.in. odpowiedzieć na następujące pytania:

- jak wyglądała pierwsza edycja hasła, na czym bazowała i czy zawierała odnośniki do literatury antycznej (źródeł prymarnych) czy też do źródeł już przetworzonych, zrecypowanych (źródeł sekundarnych);

- jakie w konkretnej perspektywie czasowej wykorzystano źródła, kiedy po raz pierwszy zacytowano literaturę antyczną;
- ile osób pracowało nad danym hasłem;
- jak zmieniały się źródła prymarne i sekundarne;
- jakiego typu informacje i przez kogo były poprawiane;
- na co w poszczególnych edycjach zwracano największą uwagę;
- jaki status ma dane hasło;
- ile dyskusji odbyło się w gronie wikipedystów, jakie to były dyskusje i jakie tematy były podejmowane.

Wikipedię w kontekście recepcji literatury antycznej należy traktować jako produkt kultury popularnej, dlatego rozważania na temat jakości haseł mają sens jedynie w perspektywie merytorycznej. Cechą charakterystyczną serwisów społecznościowych jest m.in. spontaniczność tworzących ją użytkowników, którzy bardzo często chcą być poza rozmaitymi środowiskami. Próba ujednolicenia całej Encyklopedii pod kątem formy i treści haseł oraz przypisów i bibliografii sprawi, że będziemy mieć do czynienia ze zwykłą encyklopedią. Czy to jest celem wszystkich wikipedystów? Wydaje się, że nie. Największą zaletą tego projektu w kontekście recepcji jest owo sprzężenie z technologią, dzięki któremu w każdej chwili możemy obserwować popularność danych wątków, motywów, postaci. Żaden inny serwis nie daje nam tylu informacji i narzędzi do prowadzenia tego typu badań. Żaden nie ma tylu aktywnych użytkowników i odbiorców.

Kolejnym wyzwaniem związanym z Wikipedią jest próba odpowiedzi na pytanie, czy serwis ten jest rzeczywiście projektem społecznościowym, jak podkreśla to większość badaczy tego zjawiska. Przeprowadzone przeze mnie obliczenia dowiodły, że redaktorzy anglojęzycznego hasła „Julius Caesar" stanowili zaledwie 1,41% wszystkich czytelników, czyli liczba około 1,5% odpowiadała za zawartość informacji tworzonych dla setek tysięcy internautów**[65]**. Zależność tę można przedstawić w następujący sposób. Niemal w każdym dużym mieście jest kilkanaście a nawet kilkadziesiąt bibliotek, w których znajdują się setki tysięcy książek. Czy to jednak oznacza, że wszyscy mieszkańcy są oczytani? To tylko wskazuje, że każdy ma możliwość przyjścia do biblioteki i wypożyczenia książki.

Istotą projektu Wikipedia jest możliwość dodania lub zredagowania informacji przez każdego internautę. Każdy zatem może być potencjal-

**[65]** K. Dominas, *Cezar w nowych mediach...*, op. cit., s. 208.

nym redaktorem. Stąd też podstawową wiedzą, do jakiej w pierwszej kolejności odnoszą się współtwórcy poszczególnych „haseł antycznych", są książki Krawczuka, Zielińskiego itp. Im natomiast dane hasło dłużej funkcjonuje w cyberprzestrzeni, tym jego jakość wzrasta i w większym stopniu upodabnia się ono do tradycyjnych wersji encyklopedii. Z tego powodu może się wydawać, że recepcja kieruje się z drugiego wymiaru w stronę pierwszego, czyli uobecniania się treści antycznych. Zależność ta jest jednak tylko pozorna, ponieważ nawet najlepiej opracowane hasła zazwyczaj na poziomie naukowym niewiele wnoszą do tematu.

## 4. UNIWERSUM KULTUROWO-MEDIALNE

Przykład Wikipedii wskazuje na niezwykle istotną zależność. Otóż analiza literatury antycznej zapośredniczonej przez media społecznościowe wskazuje na to, że mamy w coraz większym zakresie do czynienia z sytuacją, w której tekst antyczny – źródło prymarne lub zrecypowane już źródło sekundarne – staje się częścią większej całości, wpisując się w system naczyń połączonych. W dotychczasowej analizie to właśnie literatura antyczna była centrum, wokół którego organizowały się wszystkie recypowane produkty przestrzeni cyfrowej. We współczesnej kulturze, w której prym wiodą swoiste uniwersa kulturowe (m.in. Marvel, DC Comics, Lego), trudno jest wskazać główny punkt odniesienia. Literatura antyczna staje się jedną z wielu części uniwersum kulturowo-medialnego.

Zależności te dobrze opisują zasygnalizowane już w niniejszej książce koncepcje Marshy Kinder oraz Henry'ego Jenkinsa, które wprowadzają antyk w wymiar uniwersum kulturowego**[66]**. Zgodnie z poglądami Kinder, wyrażonymi w pracy *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, połączenie kilku przestrzeni analizy recypowanych motywów antycznych pochodzących z literatury, Internetu, filmu, komiksu itp. można określić mianem supersystemu rozrywkowgo a dokładniej supersystemu transmedialnej intertekstualności (*supersystem of transme-*

**[66]** Zob. również A. Mazurkiewicz, *Teksty kultury cyberpunkowej w systemie rozrywkowym*, „Studia Pragmalingwistyczne" 2011, rok III, s. 30–50; Z. Wałaszewski, *Papierowy jednorożec, klubówka i Łowca Androidów. O powstawaniu supersystemu rozrywkowego*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 217–230; K. Dominas, *Tekst i jego dodatki, dodatki i tekst – od supersystemu rozrywkowego do uniwersum kulturowego*, „Forum Poetyki", *Poetyka dodatków*, jesień 2016, s. 24–33.

*dia intertextuality*). Pojęcie intertekstualności wpisuje Kinder w kontekst medioznawczy, wywodząc je od Julii Kristevy**[67]**. Według autorki:

> intertekstualność oznacza, że każdy pojedynczy tekst (taki rodzaj sztuki jak film lub powieść albo bardziej powszechny tekst jak artykuł w gazecie, billboard albo zwyczajna uwaga słowna) jest częścią szerszego kulturowego dyskursu i z tego powodu musi być odczytywany w relacji z innymi tekstami i ich rozmaitymi tekstualnymi strategiami i ideologicznymi założeniami**[68]**.

*Transmedia intertextuality* jest zatem uzupełnieniem intertekstualności o nowy system znaków: film, animacje, gry komputerowe, telewizję śniadaniową itp. Cechą charakterystyczną wyłaniającego się w ten sposób systemu jest to, że wszelkie nawiązania intertekstualne odwołują się do ogólnej wiedzy odbiorców. Znaczenie ma nie tyle znajomość danego tekstu, ile umiejętność odnalezienia go w przestrzeni medialnej i połączenia z innymi tekstami.

W odróżnieniu od supersystemu rozrywkowego opowiadanie transmedialne możemy słowami Jenkinsa określić jako sztukę tworzenia światów. „Aby w pełni doświadczyć każdego fikcyjnego świata – pisze uczony – konsumenci muszą przyjąć rolę myśliwych i zbieraczy, ścigających fragmenty opowieści na różnych kanałach medialnych, porównujących między sobą notatki w sieciowych grupach dyskusyjnych”**[69]**. Opowiadanie transmedialne jest zatem rozwinięciem koncepcji Kinder i rozszerzeniem jej o przestrzeń Internetu. Wzorcowym przykładem takiego świata jest film *Matrix*, którego trzy części tworzyły wraz z dodatkowymi produktami (anime, gry komputerowe, książki itp.) typowy transtekstualny system znaczeń**[70]**. Według Jenkinsa nawet samym odbiorcom i krytykom przysparzał on wiele problemów:

> Sądzę jednak, że nie mamy jeszcze dobrych kryteriów estetycznej oceny dzieł wykorzystujących różne media. Zbyt mało było w pełni transmedialnych opowiadań, by twórcy mogli z wystarczającą pewnością ocenić, jak wygląda najlepsze wykorzystanie tej nowej formy narracji lub by krytycy i konsumenci wiedzieli, jak rozmawiać o tym, co działa lub nie działa wewnątrz takiej marki**[71]**.

**[67]** M. Kinder, *Playing with Power...*, op. cit., s. 1–2.

**[68]** „intertextuality has come to mean that any individual text (whether an artwork like a movie or novel, or a more commonplace text like a newspaper article, billboard, or casual verbal remark) is part of a larger cultural discourse and therefore must be read in relationship to other texts and their diverse textual strategies and ideological assumptions” [przekł. K.D.], ibidem, s. 2.

**[69]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, op. cit., s. 25.

**[70]** Dokładną analizę filmu *Matrix* w kontekście Marshy Kinder i Henry’ego Jenkinsa, zob. K. Dominas, *Tekst i jego dodatki...*, op. cit., s. 25–28.

**[71]** H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, op. cit., s. 96.

Przykładem uniwersum kulturowo-medialnego, łączącego w sobie cechy opowiadania transmedialnego i supersytemu rozrywkowego jest wielokrotnie już wspominany film Tarsema Singha *Immortals. Bogowie i herosi*. Połączenie filmu z komiksem sprawiło, że wielu odbiorców nie wiedziało, skąd np. wzięli się w filmie poszczególni bohaterowie, co więcej, niektórych z nich można było rozpoznać dopiero dzięki napisom końcowym. Sytuacja ta dotyczyła zwłaszcza boga Apollina oraz Heraklesa, którzy zostali przeniesieni do filmu ze świata komiksu *Immortals. Gods and Heroes* (red. N. Cosby, Los Angeles 2011), wydanego dokładnie w tym samym czasie, co premiera filmu. Kto zatem nie czytał komiksu, nie rozumiał dokładnie poruszanych w produkcji wątków oraz postaci. Kto natomiast nie oglądał filmu, nie rozumiał komiksu. Polski tłumacz produkcji, co zostało już wspomniane w rodziale czwartym, przetłumaczył frazę „the Epirus Bow" jako „łuk Epirusa". Takiej postaci na próżno jednak szukać w korpusie grecko-rzymskiej mitologii. Gdyby tłumacz znał opowiadanie Paula Tobina, *The Bow Bearer*, wchodzące w skład wymienionego powyżej zbioru komiksów, wiedziałby, że chodzi o łuk z Epiru, zrobiony przez Heraklesa ze świętego drzewa rosnącego w Dodonie, miejscu słynnej greckiej wyroczni poświęconej ojcu herosa, Zeusowi, i mieszczącej się w Epirze. Pojawia się zatem pytanie: czy twórcom zależało na znajomości dwóch różnych przestrzeni recepcji, filmu i komiksu, czy też chodziło im jedynie o podtrzymywanie życia produktu, czyli nieustanne dostarczanie nowych wrażeń i informacji, zgodnie ze słowami Jenkinsa: tworzenie nowych światów?

Uniwersum kulturowo-medialne stanowi ostatni opisany w tej książce wymiar recepcji literatury antycznej. Wymiar ten domyka z jednej strony dyskusję na temat analizy tekstów antycznych w cyberprzestrzeni, z drugiej zaś otwiera nowe możliwości badaczom popkultury. Wróciliśmy do punktu wyjścia, czyli do dwóch sposobów rozumienia literatury Greków i Rzymian w Sieci, przedstawionych w rozdziale pierwszym. Dopóki treść danego przykładu recepcji, jak np. filmu o Tezeuszu i Minotaurze w serwisie YouTube, pozwala nam zestawić dany motyw z jego antycznym pierwowzorem, dopóty mamy do czynienia z procesem recepcji w pierwszym, drugim lub trzecim jej wymiarze. Możemy wówczas zwrócić naszą uwagę na konkretne mechanizmy odpowiadające za proces inkorporacji takiego motywu w nowej przestrzeni.

Pojawiają się jednak sytuacje, w których powyższa analiza jest niewystarczająca i nie odpowiada na pytania związane z funkcją czy też celem wykorzystanych w danym produkcie wątków lub motywów.

Rodzi się wówczas potrzeba dokładnej analizy recypowanego przykładu w przestrzeni np. gier wideo lub literatury dla dzieci. Problemem pozostaje fakt, że każda z tych przestrzeni posiada własne cechy, każda z nich zawiera liczne przykłady recepcji, które w pierwszej kolejności powinno się ze sobą zestawić i porównać. Niemożliwe staje się zatem zrobienie kolejnego kroku bez prześledzenia procesów transformacji literatury antycznej w tychże przestrzeniach a następnie odniesienia ich do świata mediów cyfrowych. Badaczom powinno jednak przyświecać założenie, że antyk nie stanowi w tym skomplikowanym systemie zależności głównego punktu odniesienia, a jest zaledwie jedną z wielu części uniwersum kulturowo-medialnego opisanego w tym podrozdziale.

# Zakończenie

Przedstawiona w niniejszej książce metoda badań literatury antycznej oparta na koncepcji miękkiego determinizmu jest w rzeczywistości zaproszeniem do szerokich, interdyscyplinarnych studiów związanych przede wszystkim z recepcją antyku w przestrzeni literatury i kultury popularnej. Zwrócenie uwagi na mechanizmy recepcji w środowisku cyfrowym otwiera drogę do przeprowadzenia podobnych obserwacji obejmujących trzeci wymiar recepcji w zakresie wykraczającym poza literaturę antyczną i kierującym się w stronę popkultury. Ukazanie recepcji jako złożonego procesu transformacji oraz wyodrębnienie czterech płaszczyzn tego zjawiska porządkuje jak dotąd rozproszone koncepcje badań nad antykiem w Internecie. Wydaje się, że pomocne w rozmaitych studiach może być szczególnie rozróżnienie między pierwszym a drugim wymiarem recepcji oraz wpływem uobecniania się literatury antycznej na pozostałe przestrzenie analizy.

Niezwykle wartościowym pomysłem byłoby napisanie słownika lub leksykonu motywów i wątków antycznych nie z perspektywy źródeł antycznych, lecz z perspektywy twórców literatury popularnej oraz nowych mediów. Osobnym wyzwaniem jest również czwarty wymiar recepcji, wymiar rozrywki i zabawy, który wymaga współpracy przedstawicieli różnych środowisk naukowych.

Wydaje się zatem, że zastosowaną we wstępie metaforę powinniśmy rozszerzyć. Być może w skrzyni nie ma jednej kartki, lecz jest ich więcej; że nie ma jednego mechanizmu, lecz kilka. Bez względu na to odkrywanie literatury antycznej uobecnionej bądź też recypowanej w środowisku cyfrowym zawsze będzie przedsięwzięciem trudnym i ciekawym, lecz co najważniejsze, potrzebnym. Jeśli bowiem jako na-

ukowcy obojętnie przejdziemy obok tej właśnie problematyki, pozostawiając ją na marginesie nauki, to nie powinniśmy być zdziwieni, że za jakiś czas owe mechanizmy otwierać będą, lub też bezpowrotnie unicestwiać, „badacze" niedysponujący odpowiednią wiedzą i przygotowaniem. Pytanie tylko, co znajdą w środku i jakie z tego wyciągną wnioski.

# Bibliografia

## Literatura przedmiotu

*A Companion to Classical Receptions*, eds L. Hardwick, C. Stray, Malden 2007.

*A companion to digital humanities*, eds S. Schreibman, R.G. Siemens, J. Unsworth, Malden 2004.

*A Companion to the Classical Tradition*, ed. C.W. Kallendorf, Malden 2010.

*A Latin Dictionary*, founded on Andrews' edition of Freund's Latin dictionary, revised, enlarged, and in great part rewritten by C.T. Lewis, P.D. and C. Short, L.L.D, Oxford 1879.

*Accessing Antiquity: The Computerization of Classical Studies*, ed. J. Solomon, Tucson 1993.

Afuah A., Tucci C.L., *Biznes internetowy. Strategie i modele*, przeł. P. Kotwica, Kraków 2003.

*Ancient Myths in the Making of Culture*, eds M. Budzowska, J. Czerwińska, seria „Warsaw Studies in Classical Literature and Culture" ed. P. Lang, v. 3, 2015.

*Ancient Worlds in Film and Television. Gender and Politics*, eds A.B. Renger, J. Solomon, Leiden–Boston 2013.

*Antiquity in popular literature and culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016.

*Antyk i my w Ośrodku Badań nad Tradycją Antyczną*, red. K. Marciniak, Warszawa 2013.

*Antyk oświeconych. Studia i rozprawy o miejscu starożytności w kulturze polskiej XVIII wieku*, red. T. Chachulski, Warszawa 2012.

*Antyk w zwierciadle literatury i kultury popularnej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015.

Arbiszewski K., *Teoria Aktora-Sieci Bruno Latoura*, „Teksty Drugie" 2007, 1–2, s. 113–126.

Arkins B., *The Modern Reception of Catullus*, [w:] *A Companion to Catullus*, ed. M.B. Skinner, Malden 2007, s. 461–478.

Autenrieth G., *A Homeric Dictionary for Schools and Colleges*, New York 1891.

Balázs B., *Człowiek widzialny*, [w:] idem, *Wybór pism*, wyboru dokonał oraz studium wstępne napisał A. Jackiewicz, przeł. K. Jung, R. Porges, Warszawa 1987.

Barabási A.L., Bonabeau E., *Sieci bezskalowe*, „Świat Nauki" 2003, nr 6, s. 64–73.

Barabási A.L., Jeong H., Albert R., *Scale-free characteristics of random networks: the topology of the world-wide web*, „Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications" 2000, vol. 281, s. 69–77.

Battelle J., *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, przeł. M. Baranowski, Warszawa 2006.

Beard M., Henderson J., *Kultura antyczna*, Warszawa 1997.

Bednarek B., *O „Czytaniu z kości" Jakuba Szamałka*, artykuł oddany do druku, [w:] *Literatura i kultura popularna: analizy, interpretacje, konteksty*, red. A. Gemra, wydawca: Pracownia Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

Bendyk E., *Kultura YouTube*, [wstęp, w:] J. Burgess, J. Green, *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011.

Bendyk E., *Szukam, więc jestem*, [wstęp, w:] A. Halavais, *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2012, s. 7–13.

Berger Ł., *Eneasz schodzi do węgierskiego metra. Nawiązania do grecko-rzymskich Zaświatów w filmie Kontrolerzy*, [w:] *W kręgu antycznych fascynacji. Materiały Pokonferencyjne Muzeum Uniwersytetu Warszawskiego*, red. H. Kowalski, A. Bińkowska, M. Przybyszewska, 2013, nr 1, s. 175–192.

Berners-Lee T., Hendler J., Lassila O., *Sieć Semantyczna*, przeł. A. Bartnik, „Świat Nauki" 2001, nr 7, s. 40–49.

Bidgoli H., *Internet Literacy*, [w:] *The Internet Encyclopedia*, v. 2, ed. idem, Hoboken 2004, s. 286–297.

Bieńkowski T., *Antyk w kulturze i literaturze staropolskiej (1450–1750). Główne problemy i kierunki recepcji*, Wrocław 1976.

Blackwell C., Crane G., *Conclusion: Cyberinfrastructure, the Scaife Digital Library and Classics in a Digital Age*, [w:] *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, „Digital Humanities Quarterly" 2009, vol. 3, nr 1, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/000035/000035.html.

Blanshard A.J.L., *Sex, Vice and Love from Antiquity to Modernity*, Malden 2010.

Bocheński J., *Antyk po antyku*, Warszawa 2010.

Bolter J.D., *Hypertext and the classical commentary*, [w:] *Accessing antiquity: the computerization of classical studies*, ed. J. Solomon, Tucson 1993, s. 157–171.

Bolter J.D., *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, wprowadz. M. Tabaczyński, przeł. idem, A. Małecka, Kraków–Bydgoszcz 2014.

Bolter J.D., *The Computer, Hypertext, and Classical Studies*, „The American Journal of Philology" 1991, vol. 112, nr 4, http://www.jstor.org/stable/294933.

Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass. 2000.

Brożek M., *Historia literatury łacińskiej w starożytności. Zarys*, Wrocław 1969.

Bush V. *As We May Think*, „Atlantic Monthly" 1945, http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/.

Carr N., *Is Google Making Us Stupid? What the Internet Is Doing to Our Brains*, „The Atlantic" 2008 (July/August), https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/.

Carr N., *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, przeł. K. Rojek, Gliwice 2013.

Carrière J.C., Eco U., *Nie myśl, że książki znikną*, wywiad przeprowadził J.P. de Tonnac, przeł. J. Kortas, Warszawa 2010.

Castells M., *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, S. Szymański, red. nauk. M. Marody, Warszawa 2008.

*Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, „Digital Humanities Quarterly" 2009, vol. 3, nr 1, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/index.html.

Chmielewska S., *C://Hercules in Computer Games/A Heroic Evolution*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 177–191.

*Classical Traditions in Science Fiction*, eds B.M. Rogers, B.E. Stevens, Oxford 2015.

*Classics and Comics*, eds G. Kovacs, C.W. Marshall, Oxford–New York 2011.

*Classics and the Uses of Reception*, eds C. Martindale, R.F. Thomas, Malden 2006.

Crane G., *Classics and the Computer: An End of the History*, [w:] *A Companion to Digital Humanities*, eds S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004, http://digitalhumanities.org:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1–2–4&toc.depth=1&toc.id=ss1–2–4&brand=9781405103213_brand.

Crane G., Seales B., Terras M., *Cyberinfrastructure for Classical Philology*, [w:] *Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through Cyberinfrastructure*, eds G. Crane, M. Terras, „Digital Humanities Quarterly" 2009, vol. 3, nr 1, http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/000023/000023.html.

Cyrino M.S., *Big Screen Rome*, Malden 2005.

Cytowska M., *Literatura rzymska. Okres cesarstwa*, Warszawa 1992.

Cytowska M., *Literatura rzymska. Okres cesarstwa. Autorzy chrześcijańscy*, Warszawa 1994.

Cytowska M., Rychlewska L., Szelest H., *Literatura rzymska. Okres archaiczny*, Warszawa 1996.

Cytowska M., Szelest H., *Literatura rzymska. Okres augustowski*, Warszawa 1990.

Demetriou K.N., *Brill's Companion to George Grote and the Classical Tradition*, Leiden 2014.

*Der Kleine Pauly: Lexikon der Antike*, hrsg. H. Gärtner, A.F. von Pauly, W. Sontheimer, K. Ziegler, Bd. 1–5, München 1964–1975.

*Der neue Pauly. Enzyklopädie der Antike*, hrsg. H. Cancik, H. Schneider, A.F. von Pauly, Bd. 1–16, Stuttgart 1996–2003.

*Die Antike in der populären Kultur und Literatur*, hrsg. K. Dominas, B. Trocha, P. Wałowski, Berlin 2016.

*Die Rezeption der antiken Literatur. Kulturhistorisches Werklexikon*, *Der Neue Pauly Supplemente*, Bd. 7, hrsg. C. Walde, Stuttgart 2010.

*Digital Research in the Arts and Humanities*, eds G. Bodard, S. Mahony, Farnham–Burlington 2010.

*Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*, eds M. Roe Smith, L. Marx, (MIT Press) 1998.

Dominas K., *Antiquity in social media: the case of the 'FILMWEB' portal and its users*, „Classica Cracoviensia" 2015, nr 17, s. 21–43.

Dominas K., *Antyk w kryminale, kryminał w antyku. Steven Saylor i recepcja literatury antycznej*, [w:] *Literatura kryminalna. Na tropie źródeł*, red. A. Gemra, Kraków 2015, s. 221–241.

Dominas K., *Bogowie i herosi w kulturze popularnej na przykładzie produkcji Wolfganga Petersena „Troja" oraz Tarsema Singha „Immortals. Bogowie i herosi"*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. „Homo mythicus". Mityczne wzorce tożsamości*, red. B. Trocha, G. Trębicki, H. Kubicka, Zielona Góra 2014, s. 73–87.

Dominas K., *Cezar w nowych mediach – recepcja literatury antycznej czy analiza wybranych tematów literatury popularnej?*, [w:] *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, s. 197–215.

Dominas K., *Internetowa recepcja mitu na przykładzie wybranych podań grecko-rzymskiej literatury*, [w:] *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wrocław 2012, s. 135–156.

Dominas K., *Internetowa recepcja mitu o Eneaszu*, rozprawa doktorska obroniona w 2007 roku na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM pod kierunkiem prof. UAM dra hab. Aleksandra W. Mikołajczaka [maszynopis w Bibliotece Uniwersyteckiej UAM].

Dominas K., *Kiedy język staje się tekstem. Sieć semantyczna jako wyzwanie dla literaturoznawców*, [w:] *Oblicza komunikacji 1. Perspektywy badań nad tekstem, dyskursem i komunikacją*, red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska, Kraków 2006, s. 733–747.

Dominas K., *Mechanisms of Ancient Literature Reception in Digital Media. Methodological Context*, „Scripta Classica" (2014), vol. 11, s. 101–110.

Dominas K., *Specyfika i mechanizmy Internetu a badania nad mitologizacją władzy w nowych mediach*, [w:] *Mitologizacja państwa w kulturze i literaturze iberyjskiej i polskiej*, red. B. Trocha, W. Charchalis, Zielona Góra 2014, s. 135–149.

Dominas K., *Tekst i jego dodatki, dodatki i tekst – od supersystemu rozrywkowego do uniwersum kulturowego*, „Forum Poetyki", *Poetyka dodatków*, jesień 2016, s. 24–33.

Dominas K., *Topika antyczna w kryminalnych powieściach historycznych na przykładzie postaci Lucjusza Sergiusza Katyliny*, [w:] *Literatura kryminalna. Na tropie motywów*, red. A. Gemra, Kraków 2016, s. 275–285.

Dominas K., *What Undergoes Changes and What Remains Unchanged, or How to Research Antiquity in Popular Literature and Culture on the Model of the Trilogy "Troy" by David Gemmell*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 37–49.

Dominas K., Czeremski M., Napiórkowski M., *Mit pod lupą II*, Kraków 2013.

Eco U. *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010.

Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, wstęp L. Kołakowski, posłowie S. Tokarski, Łódź 1993.

*Encyklopedia PWN. Religie świata. Wierzenia. Bogowie. Święte księgi*, red. B. Kaczorowski, Warszawa 2006.

Ewertowski T., *Mitologiczny patchwork – strategie współczesne i romantyczne*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. „Homo mythicus". Mityczne wzorce tożsamości*, red. B. Trocha, G. Trębicki, H. Kubicka, Zielona Góra 2014, s. 161–174.

Fiedler R., *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks 1997.

*Filhellenizm w Polsce. Rekonesans*, red. M. Borowska, M. Kalinowska, J. Ławski, K. Tomaszuk, Warszawa 2007.

Filiciak M., *Kultura bliska ciału*, [przedmowa, w:] H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. XIII–XVII.

Fiske J., *Postmodernizm i telewizja*, przeł. J. Mach, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, wybór, wstęp i opracowanie A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 165–182.

Fiske J., *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.

Flack L.C., *Modernism and Homer. The Odysseys of H.D., James Joyce, Osip Mandelstam, and Ezra Pound*, Cambridge, Mass. 2015.

Freedman A., *Encyklopedia komputerów*, przeł. M. Dadan, P. Gonera, P. Koronkiewicz, R. Meryk, P. Pilch, Gliwice 2004.

*From Antiquity to Modern Times. Classical Poetry and Its Modern Receptions. Essays in Honour of Stanisław Stabryła*, red. J. Styka, „Classica Cracoviensia" 2007, nr 11.

Frontczak T., *Marketing internetowy w wyszukiwarkach*, Gliwice 2006.

Gauntlett D., *Introduction to the new edition*, [w:] *Web. Studies*, eds idem, R. Horsley, London–New York 2004, www.newmediastudies.com/intro2004.htm.

Gemra A., *Nec Hercules Contra Plures: What Popular Culture Does With Antiquity (Outline of the Problem)*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 91–116.

Gemra A., *Wprowadzenie*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. eadem, Wrocław 2015, s. 7–13.

Gibson J.J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston 1979.

Gitelman L., *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, Mass. 2006.

Goban-Klas T., *Internet jako paradoks*, [w:] idem, *Wartki nurt mediów. Ku nowym formom społecznego życia informacji. Pisma z lat 2000–2011*, Kraków 2011, s. 147–156.

Graves R., *Mity greckie*, przeł. H. Krzeczkowski, wstępem opatrzył A. Krawczuk, Warszawa 1967.

Grimal P., *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, red. naukowa J. Łanowski, przeł. z fr. M. Bronarska, B. Górska, A. Nikliborc, J. Sachse, O. Szarska, Wrocław 1987.

Halavais A., *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2012.

Hardwick L., *Electrifying the Canon: The Impact of Computing on Classical Studies*, „Computers and the Humanities" 2000, vol. 34, nr 3, s. 279–295.

Hardwick L., Stray C., *Introduction: Making Connections*, [w:] *A Companion to Classical Receptions*, eds iidem, Malden 2008.

Hartley J., *Zastosowania YouTube: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] J. Burgess, J. Green, *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011, s. 170–190.

Hermann M., *O łacinie tylko dobrze. De lingua latina nil nisi bene. Język łaciński i grecko-łacińskie dziedzictwo kulturowe we współczesnej Europie*, Kraków 2014.

Hockey S., *An Agenda for Electronic Text Technology in the Humanities*, „The Classical World" 1998, vol. 91, nr 6: *Computing in the Classics*, s. 521–542.

Hockey S., *The History of Humanities Computing*, [w:] *A Companion to Digital Humanities*, eds S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004, http://www.digitalhumanities.org/companion/.

*Homer in the Twentieth Century. Between World Literature and the Western Canon*, eds B. Graziosi, E. Greenwood, Oxford–New York 2010.

Hopfinger M., *Literatura i media. Po 1989 roku*, Warszawa 2010.

Horkheimer M., Adorno T.W., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. M. Łukasiewicz, przekład przejrzał i posłowiem opatrzył M.J. Siemek, Warszawa 1994.

*Internauci 2015*, Komunikat z badań CBOS-u, nr 90/2015, oprac. M. Feliksiak, http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF.

Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, wprow. K. Krzysztofek, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007.

Kerckhove D. de, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001.

Kinder M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley 1991.

*Klasyczne miary i świat współczesny. Z Zygmuntem Kubiakiem rozmawia Paweł Czapczyk*, Warszawa 2009.

Klęczar A., *The Wise Road-Builders and the Empire of Evil: The Image of Ancient Rome in Science Fiction TV Shows*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 267–285.

Klęczar A., *W najmniej oczekiwanych miejscach. Kilka słów o antyku i kulturze popularnej*, „Dekada Literacka" 2001, nr 11/12, s. 58–63, artykuł dostępny online: http://nowadekada.pl/wp-content/uploads/2015/12/Dekada-Literacka-2001-nr-11–12–181–182.pdf.

Koekoe J., *10 History Blogs to Follow*, http://etc.ancient.eu/culture/10-history-blogs-to-follow/.

Kominiarczuk M., *Starożytność na planszy, czyli studium popularności motywów antycznych we współczesnych hobbystycznych grach planszowych*, [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury antycznej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 117–130.

Korolko M., *Słownik kultury śródziemnomorskiej w Polsce*, Warszawa 2004.

Kościelniak P., *Internet jest mało wiarygodny*, archiwum „Rzeczpospolitej", https://www.archiwum.rp.pl/artykul/807605-Internet-jest-malo-wiarygodny.html.

Kotler P., *Marketing*, przeł. R. Bartołd, Poznań 2005.

Kovacs G., Marshall C.W., *Son of Classics and Comics*, Oxford–New York 2015.

Krawczuk A., *Kronika starożytnego Rzymu*, Warszawa 1994.

Krawczuk A., *Mitologia starożytnej Italii*, Warszawa 1982.

Krawczyk J., *Nie tylko Termopile*, [wstęp, w:] R. Kulesza, *Leonidas pod Termopilami 480 r. p.n.e.*, „Batalie i Wodzowie Wszechczasów" 2008, nr 9, s. 3.

Kubiak Z., *Mitologia Greków i Rzymian*, Warszawa 1997.

Kumaniecki K., *Cyceron i jego współcześni*, Warszawa 1959.

Kumaniecki K., *Literatura rzymska. Okres cyceroński*, Warszawa 1977.

Latour B., *Nigdy nie byliśmy nowocześni: studium z antropologii symetrycznej*, Warszawa 2011.

Latour B., *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, Kraków 2010.

Ledford J.L., *SEO. Biblia*, przeł. J. Lipka, Gliwice 2009.

Leiner B.M., Cerf V.G., Clark D.D., Kahn R.E., Kleinrock L., Lynch D.C., Postel J., Roberts L.G., Wolff S.S., *Brief History of the Internet*, http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet#History.

Levinson P., *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka, Kraków 2010.

Lévi-Strauss C., *Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970.

Lévy P., *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris 1994.

Lewis T.C., *An Elementary Latin Dictionary*, New York–Cincinnati–Chicago 1890.

Lichański J.Z., *Wątki antyczne w powieści kryminalnej: próba opisania zjawiska*, [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury antycznej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 24–38.

Lichański J.Z., Kajtoch W., Trocha B., *Literatura i kultura popularna. Metody: propozycje i dyskusje*, Wrocław 2015.

Liddell H.G., Scott R., *A Greek-English Lexicon*, revised and augmented throughout by Sir H.S. Jones with the assistance of R. McKenzie, Oxford 1940.

Liddell H.G., Scott R., *An Intermediate Greek-English Lexicon*, Oxford 1889.

Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K., *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Warszawa 2009.

*Literatura Grecji starożytnej*, red. H. Podbielski, t. I: *Epika – liryka – dramat*, t. II: *Proza historyczna – krasomówstwo – filozofia i nauka – literatura chrześcijańska*, Lublin 2005.

Maciąg R., *Pragmatyka internetu: Web 2.0 jako środowisko*, Kraków 2013.

Maigret É., *Socjologia komunikacji mediów*, przeł. I. Piechnik, Warszawa 2012.

Malamud M., *Ancient Rome and Modern America*, Malden 2009.

*Mała Encyklopedia Kultury Antycznej: A-Z*, red. Z. Piszczek, Warszawa 1990.

Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.

Manovich L., *New Media from Borges to HTML*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 13–25.

Marciniak K., *Mitologia grecka i rzymska. Bohaterowie ponad czasem. Opowieści o bogach i herosach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Warszawa–Bielsko-Biała 2010.

Markiewicz H., *Literatura a mity*, „Twórczość" 1987, z. 10, s. 55–70.

Markowska W., *Mity greckie*, Warszawa 1955.

Martindale C., *Introduction. Thinking Through Reception*, [w:] *Classics and the Uses of Reception*, eds idem, R.F. Thomas, Malden 2006, s. 1–13.

Martuszewska A., *Powieść kryminalna*, [hasło, w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 465.

Mazurkiewicz A., *Recepcja antyku w kulturze popularnej. Wstępne propozycje rozpoznania zjawiska (na wybranych przykładach)*, [w:] *Antyk w zwierciadle literatury i kultury antycznej*, red. A.W. Mikołajczak, K. Dominas, R. Dymczyk, Poznań 2015, s. 8–23.

Mazurkiewicz A., *Teksty kultury cyberpunkowej w systemie rozrywkowym*, „Studia Pragmalingwistyczne" 2011, rok III, s. 30–50.

Mazurkiewicz A., *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Łódź 2014.

McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto 1962.

McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, Toronto 1964.

McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004.

McManus B.F., Rubino C.A., *Classics and Internet Technology*, „The American Journal of Philology" 2003, vol. 124, nr 4, s. 601–608.

*Media społecznościowe jako kanały komunikacji – charakterystyka użytkowników*, kom. D. Wieprzowski, Raport Eurostatu, *The EU in the world 2015*, http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/6975194/KS-EX-15–001-EN-N.pdf.

Mersch D. *Teorie mediów*, przeł. E. Krauss, Warszawa 2010.

Mikołajczak A.W., *Ad rem, czyli ku nowej recepcji antyku w ponowoczesnym świecie*, artykuł oddany do druku do „Tematy z Szewskiej – Kwartalnik Interdyscyplinarny".

Mikołajczak A.W., *Łacina w kulturze polskiej*, Wrocław 1998.

Mikołajczak A.W., Dominas K., Kaźmierczak M., *Antyk w cyberprzestrzeni*, Gniezno 2008.

Mikołajczak A.W., Dominas K., Kaźmierczak M., *W cyfrowym labiryncie*, Gniezno 2005.

Mikołajczak A.W., Walczak-Mikołajczakowa M., *Europa na moście westchnień*, Gniezno 2003.

*Mitologizacje bohatera w literaturze fantastycznej*, [w:] *Mitologizacje człowieka w literaturze iberyjskiej i polskiej*, red. W. Charchalis, B. Trocha, Zielona Góra 2016, s. 297–313.

Morford M.P.O., Lenardon R.J., *Classical Mythology*, New York–Oxford 2003.

*Mythenrezeption: die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart*, *Der Neue Pauly Supplemente*, Bd. 5, hrsg. M. Moog-Grünewald, Stuttgart 2008.

Nelson T.H., *A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 134–146.

Nelson T.H., *Computer Lib / Dream Machines*, [w:] *The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003, s. 303–338.

Nielsen J., Loranger H., *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych*, przeł. Z. Smogur, Gliwice 2007.

Nisbet G., *Ancient Greece in film and popular culture*, Bristol 2006.

Norman D., *The Design of Everyday Things*, New York 2013.

Nowak M., *Pajęczyna II*, „Chip" 2004, nr 7, s. 116–119.

Oczak-Stach D., *Nagroda Wielkiego Kalibru 2016. Szamałek: Starożytność była kolorowa, polityka – bezwzględna [ROZMOWA]*, wyborcza.pl z 6 VI 2016, http://wyborcza.pl/7,75410,20192104,nagroda-wielkiego-kalibru-2016-szamalek-starozytnosc-byla.html.

Ong W.J., *Informacja a/lub komunikacja – interakcje*, [w:] idem, *Osoba – świadomość – komunikacja. Antologia*, wybór, wstęp, przekład i opracowanie J. Japola, Warszawa 2009, s. 271–300.

Ong W.J., *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przekład, wstęp i redakcja naukowa J. Japola, Warszawa 2011.

O'Reilly T., *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html.

Orliński W., *Internet. Czas się bać*, Warszawa 2013.

*Our Mythical Childhood... The Classics and Literature for Children and Young Adults*, ed. K. Marciniak, Leiden–Boston 2016.

Parandowski J., *Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian*, Warszawa 1950.

Paul J., *Film and the Classical Epic Tradition*, Oxford 2013.

*Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, hrsg. A.F. von Pauly, G. Wissowa, W. Kroll, K. Witte, K. Mittelhaus, K. Ziegler, H. Gärtner, A. Wünsch, Stuttgart 1894–1980.

*Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, hrsg. G. Wissowa, Bd. 5, Stuttgart 1905, https://ia800309.us.archive.org/25/items/PWRE09–10/PWRE09–10_Bd_V_1903–5.pdf.

Pietrzykowski M., *Mitologia starożytnej Grecji*, Warszawa 1985.

Piętka R., *A Thrill for Latinists: Latin Language in Contemporary Horror Films*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 255–266.

Pleban M., Lewicki B., *Raport: Dziennikarze i Social Media 2011*, Warszawa 2011.

Pliszka S., Ciemniewska J., *Dostęp do Internetu na świecie i w Polsce*, [w:] *Internet 2014. Raport strategiczny*, red. P. Kolenda, A. Wątła, http://iab.org.pl/badania-i-publikacje/raport-strategiczny-internet-2014/.

*Polish Literature for Children and Young Adults Inspired by Classical Antiquity. A Catalogue*, eds K. Marciniak, E. Olechowska, J. Kłos, M. Kucharski, Warszawa 2013.

Raport Eurostatu, *The EU in the world 2015*, http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/6975194/KS-EX-15–001-EN-N.pdf.

*Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft in alphabetischer Ordnung*, hrsg. A.F. von Pauly, C. Walz, W.S. Teuffel, Stuttgart 1837–1852.

*Reception and the Classics. An Interdisciplinary Approach to the Classical Tradition*, eds W. Brockliss, P. Chaudhuri, A.H. Lushkov, K. Wasdin, Cambridge, Mass. 2011.

*Return to Troy. New Essays on the Hollywood Epic*, ed. M.M. Winkler, Leiden–Boston 2015.

Richardson E., *Classical Victorians Scholars. Scoundrels and Generals in Pursuit of Antiquity*, Cambridge, Mass. 2013.

*Romantyczna* antiquitas. *Rzymskie inspiracje w teatrze i dramacie XIX wieku z uwzględnieniem mediacji calderonowskiej i szekspirowskiej*, red. E. Wesołowska, Poznań 2007.

Roscher W.H., *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Bd. 1–9, Leipzig 1884–1937.

Rose H.J., *A handbook of Greek mythology: including its extension to Rome*, New York 1959.

Rosenfeld Z., Morville P., *Architektura informacji w serwisach internetowych*, przeł. K. Masłowski, T. Jarzębowicz, Gliwice 2003.

Scrimger R., LaSalle P., Leitzke C., Parihar M., Gupta M., *TCP/IP. Biblia*, przeł. A. Jarczyk, Gliwice 2002.

Sherman C., *Humans Do It Better: Inside the Open Directory Project*, http://www.infotoday.com/online/OL2000/sherman7.html.

Shuen A., *Web 2.0. Przewodnik po strategiach*, przeł. A. Stefański, Gliwice 2009.

Siegel J.F., *Audio-Visual Materials in Classics*, 2010, vol. 103, no. 3, s. 345–430.

Sinko T., *Antyk w literaturze polskiej. Prace komparatystyczne*, wybór i oprac. T. Bieńkowski, wstęp S. Stabryła, Warszawa 1988.

Sinko T., *Hellada i Roma w Polsce. Przegląd utworów na tematy klasyczne w literaturze polskiej ostatniego stulecia*, Lwów 1933.

Sinko T., *Literatura grecka*, t. 1–3, Kraków–Wrocław 1931–1954.

Sinko T., *Mickiewicz i antyk*, Wrocław–Kraków 1957.

Skwara E., *Historia komedii rzymskiej*, Warszawa 2001.

Skwara E., *Mariaż antyku i filmu*, Poznań 2015.

Skwara E., Skwara J., *Zabawne zdarzenie w drodze na forum*, Poznań 2009.

*Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

Solomon J., *The ancient world in the cinema*, New Haven–London 2001.

*Spartacus. Film and History*, ed. M.M. Winkler, Malden 2007.

Spiegelman W., *An Epic Undertaking. The influence and resonance of Virgil's 'Aeneid' still echo*, http://www.wsj.com/articles/SB119887923323056369.

*Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011–2015*, oprac. Urząd Statystyczny w Szczecinie pod kierunkiem D. Rozkruta, Warszawa 2015, http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-in-

formacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan--statystycznych-z-lat-2011–2015,1,9.html.

Stabryła S., *Hellada i Roma w Polsce Ludowej: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1945–1975*, Kraków 1983.

Stabryła S., *Hellada i Roma: recepcja antyku w literaturze polskiej w latach 1976–1990*, Kraków 1996.

Stroh W., *Łacina umarła, niech żyje łacina! Mała historia wielkiego języka*, przeł. z języka niemieckiego A. Arndt, wstęp E. Wesołowska, Poznań 2013.

*Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Toruń 2012.

*The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, eds E. James, F. Mendlesohn, Cambridge–New York 2012.

*The Classical Tradition*, eds A. Grafton, G.W. Most, S. Settis, Cambridge, Mass. 2010.

*The Encyclopedia of Fantasy*, eds J. Clute, J. Grant, New York 1997.

*The New Media Reader*, eds N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge, Mass. 2003.

*The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature. Heroes and Eagles*, ed. L. Maurice, Leiden 2015.

Tobin P., *The Bow Bearer*, [w:] *Immortals. Gods and Heroes*, ed. N. Cosby, Los Angeles 2011, s. 36–44.

Toffler A., *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, przedmową opatrzył W. Osiatyński, Warszawa 1997.

*Topika antyczna w literaturze polskiej XX wieku: studia*, red. A. Brodzka, E. Sarnowska-Temeriusz, Wrocław 1992.

Trocha B., *Between the Clichés and Speculative Re-Narration: Features of Ancient Themes in Popular Literature*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 21–36.

Trocha B., *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.

Vandendorpe C., *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i kultury*, przeł. A. Sawisz, Warszawa 2008.

Vise D.A., Malseed M., *Google Story. Opowieść o firmie, która zmieniła świat*, przeł. J. Urban, Wrocław 2007.

Waite S.V.F., *Computers and the Classics*, „Computers and the Humanities" 1970, vol. 5, nr 1, s. 47–51.

Walker M., *Top 50 Ancient History Blogs*, http://www.bachelorsdegreeonline.com/blog/2008/top-50-ancient-history-blogs/.

Wałaszewski Z., *Papierowy jednorożec, klubówka i Łowca Androidów. O powstawaniu supersystemu rozrywkowego*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 217–230.

Watts D.J., Strogatz S.H., *Collective dynamics of „small world" networks*, „Nature" 1998, v. 393, nr 4, s. 440–442.

*What Internet Users Know about Technology and the Web. The Pew Research Center's "Web IQ" Quiz*, by A. Smith, http://www.pewinternet.org/2014/11/25/web-iq/.

Wilk E., *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*, Kraków 2000.

Williams R., *Television, Technology and Cultural Form*, London 1994.

Winkler M.M., *Cinema and Classical Texts: Apollo's New Light*, Cambridge, Mass. 2009.

Winkler M.M., *The Roman Salute: Cinema, History, Ideology*, Columbus 2009.

Władimirowicz = Владимирович М.В., *Философско--нравственная проблематика ахейского цикла Г. Л. Олди*, „Известия Волгоградского государственного педагогического университета" 2010, nr 10, t. 54, s. 155–158, http://cyberleninka.ru/article/n/filosofsko-nravstvennaya-problematika-aheyskogo-tsikla-g-l-oldi.

Woźniak T., Rynek mobilny, [w:] *Internet 2014. Raport strategiczny*, red. P. Kolenda, A. Wątła, http://iab.org.pl/badania-i-publikacje/raport-strategiczny-internet-2014/.

Wright L., *Classicists on the via Electronica*, „Transactions of the American Philological Association (1974-)" 1994, vol. 124, s. 337–340.

Wyke M. *Projecting the past: ancient Rome, cinema, and history*, New York 1997.

Wyke M., *A Twenty-First-Century Caesar*, [w:] *A Companion to Julius Caesar*, ed. M. Griffin, Malden 2009, s. 441–455.

Zakon R., *Hobbes' Internet Timeline*, [RFC 2235], https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2235.txt.

Zbierski H., *Historia literatury angielskiej*, Warszawa 2002.

Zieliński K., *The Ancient Quotations in Marek Krajewski's Detective Novels*, [w:] *Antiquity in Popular Literature and Culture*, eds K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha, Newcastle upon Tyne 2016, s. 51–64.

Zieliński T., *Rzeczpospolita Rzymska*, Warszawa–Kraków 1935.

Ziolkowski T., *Ovid in the Twentieth Century*, [w:] *A Companion to Ovid*, ed. P.E. Knox, Malden 2009, s. 455–468.

Zwolski E., *Choreja. Muza i bóstwo w religii greckiej*, Warszawa 1978.

Żabski T., *Literatura popularna*, [hasło, w:] *Słownik literatury popularnej*, red. idem, Wrocław 2006, s. 310.

## LITERATURA PODMIOTU

Alex J., *Czarne okręty*, t. 1–4, Warszawa 1978.

Atwood M., *Penelopiada*, przeł. M. Konikowska, Kraków 2005.

Conan Doyle A., *Studium w szkarłacie*, przeł. E. Łozińska-Małkiewicz, Toruń 2013.

Davis L., Seria *Marek Dydiusz Falko*:

Davis L., *Miedziana Wenus*, przeł. K. Majchrzak, Poznań 2009.

Davis L., *Srebrne świnki*, przeł. K. Majchrzak, Poznań 2009.

Davis L., *Wykute w brązie,* przeł. K. Majchrzak, Poznań 2009.

Davis L., *Żelazna ręka Marsa*, przeł. K. Majchrzak, Poznań 2010.

Davis L., *Ostatni akt w Palmirze*, przeł. K. Majchrzak, Poznań 2011.

Davis L., *Złoto Posejdona*, przeł. K. Majchrzak, Poznań 2011.

Elyot A., *Pamiętniki Heleny Trojańskiej*, przeł. M. Rabsztyn, Warszawa 2007.

Geiman N., *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2007.

Gemmell D., *Saga Drenajów*:

Gemmell D., *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z.A. Królicki, Poznań 1996.

Gemmell D., *W poszukiwaniu utraconej chwały*, przeł. B. Kamińska, Z.A. Królicki, Poznań 1997.

Gemmell D., *Waylander*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 1998.

Gemmell D., *Druss Legenda – pierwsze kroniki*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 2000.

Cykl grecki:

Gemmell D., *Lew Macedonii*, przeł. E. Wojtczak, D. Wojtczak, Poznań 2000.

Gemmell D., *Książę mroku*, przeł. P. Sawicki, E. Wojtczak, D. Wojtczak, Poznań 2002.

Cykl trojański:

Gemmell D., *Troja. Pan srebrnego łuku*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 2006.

Gemmell D., *Troja. Tarcza gromu*, przeł. Z.A. Królicki, Poznań 2007.

Gemmell D., Gemmell S., *Troja. Upadek królów*, przeł. P. Sawicki, Poznań 2008.

Graves R., *Ja Klaudiusz*, przeł. S. Essmanowski, Wrocław 2012.

Graves R., *Klaudiusz i Messalina*, przeł. S. Essmanowski, Katowice 2012.

Kinkel T., *Synowie wilczycy*, przeł. R. Wojnakowski, Katowice 2010.

Krajewski M., *Koniec świata w Breslau*, Warszawa 2003.

Le Guin U.K., *Lawinia*, przeł. Ł. Nicpan, Wrocław 2009.

Maddox Roberts J., Seria *SPQR*:

Maddox Roberts J., *Sprzysiężenie Katyliny. Bestseller z dziejów starożytnego Rzymu. Kto może zagrozić imperium?*, przeł. E. Wierzbicka, Warszawa 2012.

Maddox Roberts J., *Śledztwo Decjusza*, przeł. E. Wierzbicka, Warszawa 2012.

Maddox Roberts J., *Świętokradztwo na misteriach*, przeł. E. Wierzbicka, Warszawa 2012.

Maddox Roberts J., *Detektyw Cezara: tajemnicze śledztwo w rzymskiej Galii*, przeł. M. Kompanowski, Warszawa 2014.

Maddox Roberts J., *Saturnalia*, przekład zbiorowy, Warszawa 2014.

McDougall S., *Romanitas*, przeł. M. Mazan, Warszawa 2007.

McDougall S., *Rzym płonie*, przeł. A. Leszczewski, Warszawa 2009.

McDougall S., *Savage City*, London 2010.

Oldi H.L., *Heros powinien być jeden. Księga 1*, przeł. A. Sawicki, Lublin 2009.

Oldi H.L., *Heros powinien być jeden. Księga 2*, przeł. A. Sawicki, Lublin 2009.

Олди, Г.Л., *Одиссей, сын Лаэрта*, t. 1: *Человек Номоса*, Москва 2000.

Олди, Г.Л., *Одиссей, сын Лаэрта*, t. 2: *Человек Космоса*, Москва 2001.

Олди, Г.Л., *Она и её мужчины*, Москва 2011.

Олди, Г.Л., *Внук Персея*, t. 1: *Мой дедушка – Истребитель*, Москва 2011.

Олди, Г.Л., *Внук Персея*, t. 2: *Сын хромого Алкея*, Москва 2012.

Philips M., *Niegrzeczni bogowie*, przeł. D. Lewandowska, Warszawa 2009.

Renault M., *Król musi umrzeć*, przeł. K. Bocian, K. Kochmańska, Kraków 2005.

Saylor S., Seria *Roma sub Rosa*:

Saylor S., *Zagadki Gordianusa. Rzymska krew. Dom westalek*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2011.

Saylor S., *Przygody Gordianusa. Ramiona Nemezis. Zagadka Katyliny*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2012.

Saylor S., *Siedem cudów*, przeł. Janusz Szczepański, Poznań 2012.

Saylor S., *Ostatnie sprawy Gordianusa. Werdykt Cezara. Gladiator umiera tylko raz. Triumf Cezara*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2013.

Saylor S., *Złoczyńcy znad Nilu*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2015.

Saylor S., *Gniew Furii*, przeł. J. Szczepański, Poznań 2016.

Simmons D., Cykl *Hyperion Cantos*:

Simmons D., *Hyperion*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 2007.

Simmons D., *Endymion*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2008.

Simmons D., *Upadek Hyperiona*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2008.

Simmons D., *Triumf Endymiona*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2009.

Strumski W., *Antyczni bracia*, Lublin 1981.

Szamałek J., *Kiedy Atena odwraca wzrok*, Warszawa 2011.

Szamałek J., *Morze Niegościnne*, Warszawa 2013.

Szamałek J., *Czytanie z kości*, Warszawa 2015.

Wallace L., *Ben Hur. Opowieść z czasów Chrystusa*, przeł. A. Appel, Warszawa 1998.

Waltari M., *Egipcjanin Sinuhe*, przeł. Z. Łanowski, Warszawa 1962.

Waltari M., *Turms nieśmiertelny*, przeł. Z. Łanowski, Poznań 1981.

Cykl *Trylogia rzymska*:

Waltari M., *Tajemnica królestwa*, przeł. K. Manowska, Katowice 1996.

Waltari M., *Mój syn Juliusz*, przeł. K. Manowska, Katowice 2004.

Waltari M., *Rzymianin Minutus*, przeł. K. Manowska, Katowice 2004.

## WYDANIA I PRZEKŁADY TEKSTÓW ANTYCZNYCH

*Fragmenta historicorum graecorum*, ed. K.W.L. Müller, T. Müller, Ambrosio Firmin Didot, Parisiis 1841, http://archive.org/details/fragmentahistori01mueluoft.

Hesiod, *Homeric Hymns, Epic Cycle, Homerica*, transl. H.G. Evelyn-White, Loeb Classical Library, v. 57, London 1914, http://www.theoi.com/Text/HesiodTheogony.html.

Horacy, *Dzieła wszystkie. Pieśni. Pieśń wieku. Jamby. Gawędy. Listy. Sztuka poetycka*, przełożył, wstępem i komentarzem opatrzył A. Lam, Warszawa 2008.

Kasjusz Dion Kokcejan, *Historia rzymska*, t. 1, przeł. i oprac. W. Madyda, wstęp I. Bieżuńska-Małowist, Wrocław 1967.

Pauzaniasz, *W świątyni i w micie. Z Pauzaniasza „Wędrówki po Helladzie" ks. I–II–III, VII*, przeł. J. Niemirska-Pliszczyńska, Wrocław 2005.

Plutarch, *Cztery żywoty: Lizander, Sulla, Demostenes, Cyceron*, przeł., przedm. i przyp. M. Brożek, Warszawa 2003.

Wergiliusz, *Eneida*, przeł. T. Karyłowski, Wrocław 2004.

## ŹRÓDŁA INTERNETOWE

### Strony poświęcone literaturze antycznej i jej recepcji

a classical blog Exploring Greek and Latin literature
https://locvsamoenvs.wordpress.com/

A Companion to Digital Humanities
http://www.digitalhumanities.org/companion/

Aeneas Internet & Telephone
http://www.aeneas.net/aeneas-history

Aeneas Internet & Telephone
https://www.facebook.com/AeneasCom/about/

Ancient Hellenic Literature and Culture Society
https://www.facebook.com/ancient20hellenic5literature2016

Ancient History Encyclopedia
https://www.facebook.com/ahencyclopedia

Attaining Energy-Efficient Mobility in an Ageing Society
http://www.aeneas-project.eu/?page=home

Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie, wykaz dotępnych tomów i ich wersji elektronicznych, The Internet Archive
https://archive.org/search.php?query=Ausf%C3%BChrliches%20Lexikon

Bibliotheca Augustana
https://www.hs-augsburg.de/~harsch/augustana.htm

Bibliotheca Latina IntraText
http://www.intratext.com/latina/

Blackwell Companions to the Ancient World, wykaz tomów
http://eu.wiley.com/WileyCDA/Section/id-324320.html

Blog Życzenia i nie tylko
http://hermi-zielonooka-huncwoci.blog.onet.pl/2009/04/10/zyczenia-i-nie-tylko/

Brill's Companions to Classical Reception
http://www.brill.com/products/series/brills-companions-classical-reception#related-files

Brill's New Jacoby

http://referenceworks.brillonline.com/browse/
brill-s-new-jacoby

Brill's New Pauly – Supplements
http://www.brill.com/publications/
brills-new-pauly-supplements

Brill's New Pauly, BrillOnline Reference Works
http://referenceworks.brillonline.com/browse/brill-s-new-pauly

Der Neue Pauly, BrillOnline Reference Works
http://referenceworks.brillonline.com/browse/der-neue-pauly

Metaforms. Studies in the Reception of Classical Antiquity
http://referenceworks.brillonline.com/cluster/New%20Pauly%20
Online?s.num=0

New Pauly Online
http://www.brill.com/publications/metaforms

Bryn Mawr Classical Review
http://bmcr.brynmawr.edu/

Cambridge Companions to the Ancient World
https://www.cambridge.org/core/series/cambridge-companions-to-
-the-ancient-world/6DD2A5A03B17CF5D8ED48D98EA4097D8

Cambridge University Press, Classical literature
http://www.cambridge.org/tv/academic/subjects/classical-studies/
classical-literature/

Cambridge University Press, Classics after Antiquity
http://www.cambridge.org/gs/academic/subjects/classical-studies/
classical-studies-general/series/classics-after-antiquity

Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through
Cyberinfrastructure Editors: Gregory Crane and Melissa Terras
http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/1/index.html

Changing the Center of Gravity: Transforming Classical Studies Through
Cyberinfrastructure – AudioCast
www.rch.uky.edu/CenterOfGravity/

Chasing Mythical Beasts...
http://mythicalbeasts.obta.al.uw.edu.pl/

Classica, mediaevalia et cetera. Literatura, historia, kultura
http://classica-mediaevalia.pl/

Classical Latin Texts. A Resource Prepared by
The Packard Humanities Institute
http://latin.packhum.org/

PHI Latin Texts, About
http://latin.packhum.org/about

PHI Latin Texts, Canon
http://latin.packhum.org/canon

PHI Latin Texts, Concordance
http://latin.packhum.org/concordance

PHI Latin Texts, Gaius Iulius Caesar

http://latin.packhum.org/author/448

PHI Latin Texts, Search
http://latin.packhum.org/search

Classical Reception Studies Network
http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn/members

CRSN individual members
http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn
/individual-members

CRSN Newsletters
http://www.open.ac.uk/arts/research/crsn/newsletters-list

Classical Receptions Journal
http://crj.oxfordjournals.org/

Classics in Contemporary Culture
http://semperegoauditor.typepad.com/

Corpus Scriptorum Latinorum,
http://www.forumromanum.org/literature/

Corpus Thomisticum
http://www.corpusthomisticum.org/it/index.age

Der Neue Pauly – Supplemente
http://www.wbg-wissenverbindet.de/shop/de/wbg/
der-neue-pauly-%E2%80%93-supplemente

Digital Classics Association
https://dca.caset.buffalo.edu/

Digital Fragmenta Historicorum Graecorum. A digital version of the
*Fragmenta Historicorum Graecorum* (DFHG)
http://www.dfhg-project.org/#
https://dfhg-project.github.io/

Digital Humanities Universität Leipzig
http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/projects/

DNA ASUS-a
https://www.asus.com/pl/About_ASUS/DNA_ASUSa/

Pochodzenie słowa ASUS
https://www.asus.com/pl/About_ASUS/Pochodzenie_slowa_ASUS

Encyclopaedia Britannica
https://www.britannica.com/

Fora tematyczne, *Immortals. Bogowie i herosi 3D*
http://www.filmweb.pl/film/Immortals.+Bogowie+i+herosi+3D-2011–485474/discussion/Na+brod%C4%99+Zeusa,2519176

Greek Mythology Link
http://www.maicar.com/GML/index.html

Handbooks to the Reception of the Classical World, wykaz tomów
http://eu.wiley.com/WileyCDA/Section/id-822048.html

*Historia Google Books*
https://books.google.com/intl/pl/googlebooks/history.html

HMS AENEAS (P416, poźniej S27 i S72)
http://facta-nautica.graptolite.net/Aeneas.html

Hyperion (Marvel) (01 – Zhib-Ran Duplicate)
http://comicbookdb.com/character.php?ID=8381

*Hyperion*, John Keats, przeł. J. Kasprowicz
http://wiersze.wikia.com/wiki/Hyperion/Ca%C5%82o%C5%9B%C4%87

Immortalspedia Wiki
http://immortalspedia.wikia.com/wiki/Immortalspedia_Wiki

International Journal of the Classical Tradition
http://link.springer.com/journal/12138

LacusCurtius: Into the Roman World
http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/home.html

Greek and Roman Authors on LacusCurtius
http://penelope.uchicago.edu/Thayer/e/roman/texts/home.html

Lego Minecraft
https://www.lego.com/pl-pl/minecraft

Łacina Żywa, Łacina Wokół Nas
https://www.facebook.com/lacinazywa/about/

Marvel DataBase, Mark Milton (Zombie Clone) (Earth-616)
http://marvel.wikia.com/wiki/Mark_Milton_(Zombie_Clone)_(Earth-616).

Marvel Universe Wiki, Hyperion (Disambiguation)
http://marvel.com/universe/Hyperion

Marvel Universe Wiki, Squadron Sinister
http://marvel.com/universe/Squadron_Sinister

Minecraft
https://minecraft.net/pl-pl/

Minecraft. Brickipedia. Fandom powered by Wikia
http://lego.wikia.com/wiki/Minecraft

New Voices In Classical Reception Studies
http://www2.open.ac.uk/ClassicalStudies/GreekPlays/newvoices/index.htm

Open Greek and Latin Project of the Open Philology Project
http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/projects/open-greek-and-latin-project/

Papyri.info
http://papyri.info/docs/ddbdp

Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft, wykaz wszystkich tomów
http://www.worldcat.org/title/paulys-real-encyclopadie-der-classischen-altertumswissenschaft/oclc/21477521#details-allauthors

Perseus Digital Library
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/

Charlton T. Lewis, An Elementary Latin Dictionary
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0060

Charlton T. Lewis, Charles Short, A Latin Dictionary
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0059

Georg Autenrieth, A Homeric Dictionary
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0073

Henry George Liddell, Robert Scott, A Greek-English Lexicon
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0057

Henry George Liddell, Robert Scott, An Intermediate Greek-English Lexicon
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0058

Perseus Articles and Publications
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/about/publications

Perseus Collection. Greek and Roman Materials
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/collection?collection=Perseus:collection:Greco-Roman

Perseus Search Tools
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/search?doc=Perseus%3atext%3a2008.01.0501

Perseus, analiza liczby odsłon
https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=allaccess&agent=user&range=latest-20&pages=Perseus

The Perseus Digital Library, archiwum z 2005 roku
https://web.archive.org/web/20050617025319/http://www.perseus.tufts.edu/hopper/

Thomas R. Martin, An Overview of Classical Greek History from Mycenae to Alexander
http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0009

Pleiades
https://pleiades.stoa.org/home

Poetarum tragicorum graecorum fragmenta, by Aeschylus; Sophocles; Euripides Fragments; Wagner, Friedrich Wilhelm, 1814–1857
https://archive.org/details/bub_gb_bRsOAAAAYAAJ_2

Poetry Foundation, John Keats 1795–1821
https://www.poetryfoundation.org/poems-and-poets/poets/detail/john-keats

Rebis „Dom Wydawniczy", hasło: Saylor
https://www.rebis.com.pl/pl/ksiazki/,z?au=Steven%20Saylor

Searchable Greek Inscriptions. A Scholarly Tool in Progress. The Packard Humanities Institute. Project Centers. Cornell University, Ohio State University
http://epigraphy.packhum.org/

Stanford Encyclopedia of Philosophy
http://plato.stanford.edu/

Suda On Line: Byzantine Lexicography
http://www.stoa.org/sol/

The Digital Classicist. Advanced digital methods applied to the study of the ancient world
http://www.digitalclassicist.org/

The Digital Classicist Wiki
https://wiki.digitalclassicist.org/Main_Page

The Homer Multitext: home page
http://www.homermultitext.org/index.html

The Latin Library
http://www.thelatinlibrary.com/

Index Auctorum
http://www.thelatinlibrary.com/indices.html

The Latin Library, Credits
http://www.thelatinlibrary.com/cred.html

The Leipzig Open Fragmentary Texts Series (LOFTS)
http://www.dh.uni-leipzig.de/wo/lofts/

Thematic Index of Classics in JStor
http://catalog.perseus.tufts.edu/jstor/

Theoi Greek Mythology
http://www.theoi.com/

Classical Texts Library, Ovid, *Fasti*

http://www.theoi.com/Text/OvidFasti1.html

Greek Vase Paintings 8,
http://www.theoi.com/gallery-vase-paintings-8.html.

Minotauros
http://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html

Theoi Greek Mythology, Bibliography
http://www.theoi.com/Bibliography.html

Theoi Greek Mythology, Titanes
http://www.theoi.com/Titan/Titanes.html

Theoi Texts Library
http://www.library.theoi.com/

The Stoa Consortium. Serving news, projects, and links for digital classicists everywhere
http://www.stoa.org/

Tradition Europae
http://www.traditio-europae.org/index.php

Usługi Pogrzebowe „Elizjum"
https://www.facebook.com/UslugiPogrzeboweElizjum/posts/126565794153741

Veni-Vidi-Clicked it
https://www.flickr.com/photos/veni-vidi-clickedit/albums

Wikipedia
https://www.wikipedia.org/

Hasło "Aeneas"
https://en.wikipedia.org/wiki/Aeneas

Hasło „Minotaur”
https://en.wikipedia.org/wiki/Minotaur

Hasło „Theseus”
https://en.wikipedia.org/wiki/Theseus

Homer, analiza liczby odsłon
https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all=-access&agent=user&range=latest20-&pages-Homer

Information for “Virgil”
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&action=info#mw-pageinfo-watchers

Julius Caesar, analiza liczby odsłon
https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=allaccess&agent=user&range=latest-20&pages=Julius_Caesar

Perseus, analiza liczby odsłon
https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all=-access&agent=user&range=latest20-&pages-Perseus

Virgil, analiza liczby odsłon
https://tools.wmflabs.org/pageviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all=-access&agent=user&range=latest90-&pages-Virgil

Virgil, analiza odwiedzin dla różnych języków
https://tools.wmflabs.org/langviews/?project=en.wikipedia.org&platform=all=-access&agent=user&range=latest90-&page-Virgil&sort=views&direction=1&view=list

Virgil, historia edycji strony
https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/?article=Virgil&project=en.wikipedia.org

Virgil, strona z 10 VIII 2001
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&oldid=292931

Virgil: Revision history
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Virgil&dir=prev&action=history

Wikipedia.org Traffic Statistics
http://www.alexa.com/siteinfo/wikipedia.org.

YouTube
https://www.youtube.com/

Minecraft:Theseus and The Minotaur,
https://www.youtube.com/watch?v=knTZH3uiJAU

Theseus and The Minotaur Year 5 Lego Animation
https://www.youtube.com/watch?v=Jh1mzp_cYjo

## Pozostałe źródła internetowe

Amazon Kindle
https://www.amazon.com/dp/B00ZV9PXP2/ref=fs_ods_fs_eink_eb

Gemius Polska, Media społecznościowe jako kanały komunikacji – charakterystyka użytkowników
https://www.gemius.pl/agencje-aktualnosci/media-spolecznosciowe-jako-kanaly-komunikacji-charakterystyka-uzytkownikow.html

Google Books
https://books.google.pl/

Google Play
https://play.google.com/store?hl=pl

*Google. Wszystko o wyszukiwaniu. Algorytmy,*
http://www.google.pl/intl/pl/insidesearch/howsearchworks/algorithms.html

*Gromadzone informacje*
https://www.google.com/intl/pl/policies/privacy/#infocollect

IMM: Najczęściej cytowane media października: stacje radiowe w czołówce
http://www.imm.com.pl/dla_mediow#/details/be30c2f9d08682f2f4d291c1bb3a5838

Internet Archive Wayback Machine
https://archive.org/web/

Internet Live Stats
http://www.internetlivestats.com/

Internet Live Stats. Total number of Websites
http://www.internetlivestats.com/total-number-of-websites/

Internet Society, What is the Internet?
https://www.internetsociety.org/internet/what-internet

Internet World Stats. Usage and Population Statistics
http://www.internetworldstats.com/stats.htm

JSTOR – Journal Storage
www.jstor.org/

Method for node ranking in a linked database, US 6285999 B1
https://www.google.com/patents/US6285999?hl=pl

NAC, Cyfryzacja
http://www.nac.gov.pl/archiwum-cyfrowe/digitalizacja/

Raport: Dziennikarze i Social Media 2011. Najbardziej opiniotwórcze polskie media w październiku 2011 roku, Instytut Monitorowania Mediów 2011,
http://www.instytut.com.pl/IMM/o_firmie/raport_najbardziej_opiniotworcze_media_10_2011.pdf

Słownik SJP.PL
http://sjp.pl/WYSIWYG

The birth of the web
https://home.cern/topics/birth-web

Two Steps from Hell
http://www.twostepsfromhell.com/page2/index.html

W3C – Semantic Web
https://www.w3.org/standards/semanticweb/

W3C – Web Ontology Language (OWL)
https://www.w3.org/OWL/

Wielka Encyklopedia Gier GRYOnline.pl, hasło „Minecraft PC"
http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp

Wiley Online Library
http://onlinelibrary.wiley.com/

Wydawnictwo Albatros Sp. z o.o., *Okrutne miasto*, Sophia McDougall
http://www.wydawnictwoalbatros.com/ksiazka,1063,1568,okrutne--miasto.html

*Wyszukiwarki – silniki*, stan na 5–25 IX 2016
http://www.ranking.pl/pl/rankings/search-engines.html.

# Summary

So far in various works related to a broadly defined concept of the reception of Greek and Roman texts in contemporary literature and culture, the issue of the presence of ancient motifs and themes on the Internet has just been a complement to the traditional research methods represented inter alia by Lorna Hardwick, Charles Martindale, Gideon Nisbet and in Poland by Stanisław Stabryła, Aleksander W. Mikołajczak, Ewa Skwara, Katarzyna Marciniak. The Internet has then been perceived as an extensive set of information technology instruments which enabled publishing and disseminating ancient texts. It has also been considered how a new media exchange platform could be used in education. The researchers have stressed the fact that the development of computer technology, including the Internet, changes the methods of cultivating science in the classical philology and the processes of teaching classical languages. The knowledge stored on the Internet has also been used in countless examples illustrating the presence of antiquity in literature and culture. However, the Internet has been treated as another medium, a digital platform disseminating information about Greek and Roman heritage.

Thus, the objective of this book is to sort out various issues related to the presence of ancient literature on the Internet and to propose a method for studying this phenomenon based on a concept of a so-called soft determinism. This concept assumes that apart from technical factors having a direct impact on reception, social and cultural factors situated outside the digital space are also important. Such approach requires accepting the Web as the space of reception and not only the equivalent of a traditional library holding various examples of texts written by ancient Greeks and Romans. This assumption is one of the most important issues presented in the book and constitutes the basis of the adopted research method.

The successive chapters of the book prove that the characteristic feature of the presence of ancient literature on the Web is setting it among three various areas of research: the existing reception of ancient literature mainly in high-quality literature; popular literature and culture; the In-

ternet. In this system of connecting vessels the transformation of ancient literature is defined as a multidimensional process of transformation of Greek and Roman texts present in the digital space. Due to interdisciplinarity of this phenomenon, its scale and range, the centre of gravity is located on describing individual processes of reception and several mechanisms responsible for them. The Internet is presented as a new space of reception in four different dimensions: 1) as a space of making ancient materials present on the Web; 2) as a space of proper reception of ancient literature; 3) as a space of cultural and media universe; 4) as a space of entertainment and fun where antiquity becomes both a processed element and a processing element. The latter dimension is not the subject of study of this monograph. This space, including among other things the world of internet games, is so complicated and heterogeneous in its interdisciplinary dimension that it requires specific studies carried out by various research communities.

The first dimension of the reception – making ancient materials present on the Web describes three processes typical of this dimension – publishing, disseminating and creating information – which fall into two patterns: historical and contemporary. The first pattern allows us to examine the aforementioned processes in chronological order. The conclusions from the above assumptions show extended interrelations between the Internet and popular literature and culture. For example, authors of novels related to ancient times may use the Web to search for information on specific literary sources and to check readers' interests by reading their opinions on Internet forums or on social networks. Readers may perceive the Internet as a tool enabling them to check or verify, at any time, the motifs or passages from ancient literature used by an author. Thus, there is a kind of positive feedback between authors and readers which is generated by the Web and its specificity, that is by the processes of reception and its mechanisms.

Two other dimensions of transformation of Greek and Roman texts – proper reception of ancient literature and cultural and media universe – fall within the scope of recording and analysing ancient literature in the broadly defined contemporary culture and the methods for studying reception: destruction, deconstruction and degradation. The proper reception of ancient literature on the Web can be explained using, among other things, three patterns of interrelations between the products received from the digital space and ancient literature. Cultural and media universe – is the expansion of the concept of commercial supersystem of transmedia intertextuality developed by Marsha Kinder and transmedia storytelling of Henry Jenkins.

# Spis ilustracji

**Ilustr. 1**
Zrzut ekranowy głównej strony Perseus Collection. Greek and Roman Materials

**Ilustr. 2**
Zrzut ekranowy z klipu Inferno Minecraft: Theseus and The Minotaur

**Ilustr. 3**
Tezeusz, Ariadna i nić. Zrzut ekranowy z animacji Theseus and The Minotaur Year 5 Lego Animation

**Ilustr. 4**
Dwa wymiary rozumienia literatury antycznej w Internecie

**Ilustr. 5**
Zrzut ekranowy ze strony The Homer Multitext przedstawiającej ilustrację Marcianus Graecus Z. 454 (= 822) (Venetus A), folio 12r, *Iliada* I 1–1.25

**Ilustr. 6**
Trzy scenariusze badań recepcji literatury antycznej w odniesieniu do przestrzeni cyfrowej

**Ilustr. 7**
Zrzut ekranowy ze strony tajwańskiej korporacji ASUS przedstawiającej DNA ASUS-a

**Ilustr. 8**
Strona główna serwisu Digital Fragmenta Historicorum Graecorum

**Ilustr. 9**
Zrzut ekranowy przedstawiający fragmenty dzieł Hellanikosa z Lesbos w serwisie Digital Fragmenta Historicorum Graecorum

**Ilustr. 10**
Schemat historyczny uobecniania się literatury antycznej w Internecie

**Ilustr. 11**
Schemat współczesny uobecniania się literatury antycznej w Internecie

**Ilustr. 12**
Po lewej fragment kodu źródłowego strony internetowej LacusCurtius: Into the Roman World z podświetlonym opisem dla wyszukiwarek internetowych, po prawej te same informacje tylko w postaci strony internetowej, którą odczytuje odbiorca

**Ilustr. 13**
Proces publikowania literatury antycznej w Internecie

**Ilustr. 14**
Pierwszy schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną

**Ilustr. 15**
Drugi schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną

**Ilustr. 16**
Trzeci schemat zależności między recypowanymi produktami przestrzeni cyfrowej a literaturą antyczną

**Ilustr. 17**
Wzór algorytmu wyszukiwarki Google

**Ilustr. 18**
System sprzężeń zwrotnych między poszczególnymi technologiami komputerowymi i internetowymi

**Ilustr. 19**
Zrzut ekranowy pierwszej edycji hasła „Perseus" w serwisie Wikipedia z 27 II 2004 roku

# Indeks


A

Adorno Theodor W. 31, 32
Affleck Ben 138
Afuah Alan 57, 115, 156
Albert Réka 114
Alex Joe właśc. Maciej Słomczyński 141
Alkman 100
Anakreont 100
Andreessen Marc 121
Apted Michael 42
Arbiszewski Krzysztof 146
Arkin Alan 138
Arkins Brian 36
Atenajos 128
Atsma Aaron J. 18
Atwood Margaret 128, 136
Auerbach Erich 142
Aureliusz Marek 150
Autenrieth Georg 104

B

Balázs Béla 62
Barabási Albert-László 114, 156
Battelle John 126
Baudrillard Jean 31
Beard Mary 41
Bell Daniel 55
Bendyk Edwin 32, 116
Benioff David 129, 139
Berger Łukasz 90
Bergersen Thomas 21
Berners-Lee Timothy 51, 66, 67, 97, 116
Berti Monika 25, 84
Bidgoli Hossein 53
Bieńkowski Tadeusz 40, 133
Bieżuńska-Małowist Iza 120
Bina Eric 121
Bińkowska Anna 90
Blackwell Christopher 28, 29
Blanshard Alastair J.L. 37
Błocian Ilona 44, 75
Bocheński Jacek 41
Bodard Gabriel 45, 47
Bolter Jay David 27, 28, 30, 45, 56–57, 62, 96, 97
Borowska Małgorzata 41
Braudel Fernard 78
Brecht Bertolt 62
Brin Sergey 121, 155
Brockliss William 37
Brodzka Alina 40
Brożek Mieczysław 17, 120
Brunner Theodore F. 45
Budzowska Małgorzata 44
Burgess Jean 114, 116
Buscema Sal 89
Bush Vannevar 97
Butler Shane 37

C

Cailliau Robert 66, 97
Cancik Hubert 24

Carr Nicholas 31, 32, 55, 67, 124
Castells Manuel 55, 58, 78–79, 81, 121
Cerf Vint 53
Cezar Gajusz Juliusz 88, 102, 104, 108, 118, 144, 150, 152
Charchalis Wojciech 30, 91
Chaudhuri Pramit 37
Ciemniewska Joanna 58, 59
Clute John 39
Conan Doyle Arthur 127
Cosby Nate 89, 163
Crane Gregory 9, 27, 28, 29, 45, 47
Cyceron Marek Tulliusz 108, 118, 120, 146
Cyrino Silveira Monica 38
Cytowska Maria 17
Czapczyk Paweł 86
Czeremski Maciej 44, 114, 115
Czerwińska Jadwiga 44

D

Davis Lindsey 122, 123
Demetriou Kyriacos N. 37, 42
Diodor Sycylijski 91, 101, 119
Dion Kasjusz Kokcejanus 120
Dionizjusz z Halikarnasu 128, 149
Dominas Konrad 11, 12, 26, 30, 39, 44, 73, 75, 89, 91, 101, 114, 115, 119, 122, 125, 127, 144, 147, 149, 160–162
Dougherty Dale 65
Dymczyk Rafał 11, 12, 44

E

Eco Umberto 31
Eliade Mircea 143
Elyot Amanda 136
Ewertowski Tomasz 90

F

Fabbri Robert 150
Feliksiak Michał 59
Filiciak Mirosław 10, 77
Flack Leah Culligan 37, 42
Frahm Eckart 36
Freedman Alan 31, 53, 54, 58, 63, 102, 103

G

Gauntlett David 56
Gärtner Hans 24
Geiman Neil 90
Gemra Anna 11, 12, 87, 88, 117, 119, 122, 125, 134, 135, 138, 149, 161
Genette Gerard 28
Gibson James J. 83
Gitelman Lisa 73, 74
Goban-Klas Tomasz 55, 56, 67
Goodman John 138
Goody Jack 30, 55
Grafton Anthony 39
Grant John 39
Graves Robert 25, 118, 150
Graziosi Barbara 38
Green Joshua 114, 116
Greenwood Emily 37, 38
Grimal Pierre 25, 152
Grusin Richard 56, 62

H

Halavais Alexander 23, 26, 32
Hamilton John T. 38
Hardwick Lorna 11, 36, 38, 46, 81, 137
Havelock Eric A. 17, 30
Hellanikos z Lesbos 85, 128
Henderson John 41
Hendler James 51, 116
Herodot 108, 119, 136
Hezjod 18, 89, 90, 100
Hockey Susan 9, 46
Homer 27, 79, 86, 88, 104, 108, 113, 124, 128, 129, 144, 146, 147
Horacy 108, 127, 146
Horkheimer Max 32
Horsley Ross 56
Hyginus 89, 91, 100

I

Iggulden Conn 150

J

Jacobson Rick 42
Jacoby Feliks 85
James Edward 39
Jenkins Henry 10, 14, 27, 73, 74, 77, 80, 81, 93, 113, 161–163
Jeong Hawoong 114

K

Kahn Bob 53, 54
Kallendorf Craig W. 36
Kamińska-Szmaj Irena 101
Kaniewska Bogumiła 125
Kasprowicz Jan 90
Katullus 108
Kaźmierczak Marek 26, 46
Keats John 90
Keen Andrew 32, 66, 67
Kerckhove Derrick de 17, 30, 80
Kinder Marsha 14, 27, 93, 161, 162
Kinkel Tanja 128, 129
Kirby Jack 89
Klęczar Aleksandra 11, 39, 96, 133
Koekoe Jade 112
Kolenda Paweł 58, 59
Kommodus 150
Korolko Mirosław 39
Kotler Philip 57, 126
Kovacs Georg 38
Krajewski Marek 122
Kranzberg Melvin 78, 79
Krawczuk Aleksander 150, 152, 161
Krawczyk Jarosław 86
Kristeva Julia 28, 162
Kubiak Zygmunt 86, 126, 134, 150
Kubicka Halina 89, 90, 149
Kubrick Stanley 150
Kumaniecki Kazimierz 17
Kwiatkowska Ewa 44, 75

L

LaCourse Munteanu Dana 36
Lam Andrzej 127
Lang Peter 44
Lassila Ora 51, 116
Latour Bruno 145, 146
Ledford Jerri L. 23, 63
Lee Stan 89
Le Guin Ursula K. 128, 136
Leiner Barry M. 53, 54
Lenardon Robert J. 25, 39
Leterrier Louis 125
Levinson Paul 30, 62–64, 67, 81, 113
Lévi-Strauss Claude 145
Lévy Pierre 80
Lewis Charlton T. 104
Liddell Henry George 104
Liebesman Jonathan 125, 139, 140
Lister Martin 53, 55, 62, 65, 78, 79
Liwiusz Tytus 107, 108, 128, 149
Llewellyn-Jones Lloyd 37
Loranger Hoa 82, 83
Lushkov Ayelet Haimson 37

M

Macaulay George Campbell 107
Maciąg Rafał 65, 66, 80
Maddox Roberts John 117, 119, 120
Madyda Władysław 120
Mahony Simon 45, 47
Maigret Éric 27, 31, 32, 77
Makrobiusz 118
Malamud Margaret 37, 148
Malseed Mark 103, 121
Mann Anthony 150
Manovich Lev 30, 56, 61, 68, 81, 99
Marciniak Katarzyna 11, 41, 43, 45, 133, 134, 150
Marcjalis 128
Markiewicz Henryk 133, 143
Markowska Wanda 150
Marks Leo 79

Marshall C.W. 38
Martindale Charles 11, 36, 37, 42, 81, 137, 140
Martirosov Torlone Zara 36
Martuszewska Anna 117
Maurice Lisa 38
McDougall Sophia 124
McLuhan Marshall 17, 29, 30–32, 54, 56, 64, 77–82
McManus Barbara F. 47
Mendlesohn Farah 39
Mersch Dieter 30, 31, 32, 33, 62, 77
Merton Robert K. 156
Mikołajczak Aleksander W. 11, 12, 26, 41, 44, 46, 87, 115, 145
Mikołajczakowa-Walczak Mariola 87
Montfort Nick 61, 97
Moog-Grünewald Maria 39
Morford Mark P.O 25, 39
Morville Peter 23, 82, 121, 156
Most Glenn W. 39
Mumford Lewis 32
Murro Noam 125
Müller Karl Wilhelm Ludwig 25, 84, 128

N

Napiórkowski Marcin 44, 114, 115
Negroponte Nicholas 29, 30, 81
Nelson Holm Theodor 97
Nielsen Jakob 82, 83
Nisbet Gideon 11, 38, 81
Norman Don 82, 83
Nowak Krzysztof 48, 116

O

Oldi Henry Lion właśc. Dymitr Gromow i Oleg Ładyżeński 90
Oczak-Stach Dorota 122
Oliensis Ellen 37
Ong Jackson Walter 10, 17, 30, 32, 55, 80, 96
O'Reilly Tim 65
Orliński Wojciech 32, 60, 67, 124
Orzałkiewicz Daniel 125
Owidiusz 36, 82, 88, 104, 108, 118, 124, 146, 149
Oziewicz Marek 44, 125, 134

P

Page Larry 121, 155
Parada Carlos 18
Parandowski Jan 126, 134, 150
Parlapanides Charles 89, 139
Parlapanides Vlas 89, 139
Paterkulus Wellejusz 118
Paul Joanna 38
Pauly August Friedrich von 24
Pauzaniasz 88, 91, 128
Persson Markus 21
Petersen Wolfgang 42, 125, 129, 139, 150
Phillips Marie 90
Phoenix Nick 21
Piekot Tomasz 101
Pietrzykowski Michał 150
Piętka Radosław 11, 39, 133
Platon 108
Plaut 118
Pliszka Sławek 58, 59
Plutarch 21, 88, 118, 119, 120, 124, 128
Podbielski Henryk 17
Porter James I. 38
Postman Neil 31
Powell Anton 36
Przybyszewska Małgorzata 90
Pseudo-Apollodor 18, 21, 89, 91, 100

R

Renault Mary 128, 129
Renger Almut-Barbara 38, 42
Richardson Edmund 37
Rogers Brett M. 38
Rolleczek Natalia 141
Roscher Wilhelm Heinrich 25, 100, 106

Rose Herbert Jennings 20, 89
Rosenfeld Louis 23, 82, 121, 156
Rosół Rafał 48
Rubino Carl A. 47
Rychlewska Ludwika 17

S
Sarnowska-Temeriusz Elżbieta 40
Saylor Steven 117–120, 123, 136
Schneider Helmuth 24
Schreibman Susan 9, 45
Scott Ridley 42, 104, 125, 150
Scrimger Rob 53, 54
Seales Brent 27, 28, 29
Seel Otto 102
Settis Salvatore 39
Sherman Chris 113
Short Charles 104
Shuen Amy 65, 66, 110, 114
Sidebottom Harry 150
Siegel Janice F. 46
Siemens Raymond G. 9, 45
Simmons Dan 89
Singh Tarsem 22, 88, 89, 93, 125, 139, 163
Sinko Tadeusz 17, 40, 133
Skwara Ewa 11, 17, 39, 41, 43, 125, 133, 140, 150
Skwara Joanna 39, 41
Sloterdijk Peter 32
Smith Aaron 60
Smith Merritt Roe 79
Snyder Zack 125
Solomon Jon 28, 38, 42, 45
Spiegelman Willard 148
Stabryła Stanisław 11, 40, 41, 71, 81, 124, 133, 140, 141, 142
Stevens Benjamin Eldon 38
Stone Oliver 42
Stray Christopher 36, 137
Strogatz Steven H. 114, 115
Stroh Wilfried 41
Strumski Władysław 141
Styka Jerzy 41
Swetoniusz 118, 152
Szacki Jerzy 142
Szamałek Jakub 122
Szelest Hanna 17

T
Terras Melissa 27, 28, 29, 47
Teuffel Wilhelm 24
Thomas Richard F. 36, 37, 42, 137
Thomas Roy 89
Tobin Paul 89, 163
Toffler Alvin 29, 64
Tomlinson Ray 54
Trębicki Grzegorz 89, 90
Trocha Bogdan 11, 12, 30, 39, 44, 89–91, 122, 127, 134, 135, 140, 142, 143
Tucci Christopher L. 57, 115, 156

U
Unsworth John 9, 45
Urbański Piotr 125

V
Vandendorpe Christian 96
Vise David A. 103, 121

W
Wagner Wilhelm Friedrich 106
Waite Stephen 46
Wal Vander Thomas 114
Walde Christine 39
Walker Meredith 112
Wallace Lewis 118
Waltari Mika 118
Waltz Christian 24
Wałaszewski Zbigniew 161
Wałowski Paweł 44
Wardrip-Fruin Noah 61, 97
Wasdin Katherine 37
Watts Duncan J. 114, 115
Wątła Anna 58, 59
Wergiliusz 27, 86, 88, 95, 104, 108, 118, 124, 127, 128, 144, 146–149

Wesołowska Elżbieta 11, 12, 39, 41, 44, 122, 125, 127
Wieprzowski Dominik 59
Wilk Eugeniusz 100
Williams Raymond 31, 77–79
Winkler Martin M. 38, 44, 125, 133, 150
Wissowa Georg Otto August 24
Woźniak Tomasz 59
Wright Linda 46
Wyke Maria 36, 37, 38

Z

Zakon Robert 53
Zaśko-Zielińska Monika 101
Zbierski Henryk 90
Ziegler Konrat 24, 25
Zieliński Karol 122
Zieliński Tadeusz 87, 152, 161
Ziolkowski Theodor 36
Zwolski Edward 17

Ż

Żabski Tadeusz 12, 39, 117

Konrad Dominas – adiunkt na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wykłada w Pracowni Humanistycznych Studiów Interdyscyplinarnych. Filolog klasyczny i informatyk. Autor i redaktor prac z zakresu recepcji literatury antycznej w nowych mediach i popkulturze.

Wyobraźmy sobie skrzynię, w której ktoś zamknął pewien przedmiot. Wiedzeni ciekawością, niczym mityczna Pandora, próbujemy ową skrzynię otworzyć. Okazuje się jednak, że kluczem jest poznanie mechanizmu, który zabezpiecza schowaną w niej rzecz. W chwili kiedy udaje się nam wykonać zadanie i dostać do wnętrza, znajdujemy kolejną skrzynię z następnym chroniącym ją mechanizmem. Ciekawość wzrasta, a sytuacja powtarza się raz za razem. Kiedy wszystkie mechanizmy zostają już rozszyfrowane i wszystkie skrzynie otwarte, odnajdujemy upragniony przedmiot: kartkę papieru, a na niej napis – złóż wszystkie skrzynie i rozpocznij od nowa.

Ową skrzynią jest Internet, w którym zamknięto, a właściwie należałoby powiedzieć, nieustannie zamyka się, literaturę antyczną. Otwieranie kolejnych skrzyń jest procesem recepcji wiodącym w stronę poznania kolejnych jej mechanizmów. Powtarzalność tego procesu ilustruje dynamikę cyberprzestrzeni, która w wyniku technologii i działań użytkowników Sieci nieustannie się aktualizuje i dezaktualizuje.

Celem książki jest uporządkowanie różnorodnych zagadnień odnoszących się do obecności literatury antycznej w Internecie oraz zaproponowanie metody badań tego zjawiska opartej na koncepcji tzw. miękkiego determinizmu. Koncepcja ta zakłada, że obok czynników technicznych mających bezpośredni wpływ na recepcję w Sieci, nie mniej istotną rolę odgrywają również czynniki społeczne oraz kulturowe, usytuowane poza przestrzenią cyfrową.

*Fragment ze wstępu*

978-83-7980-020-9

UAM
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu