

## NOWE MEDIA I DOŚWIADCZENIE MIASTA — WIRTUALNY

## I „PRZENOŚNY” WROCŁAW

(...) w latach dziewięćdziesiątych nastąpiła potężna „kompresja czasoprzestrzeni”, która za sprawą różnych technologii zbliżyła do siebie ludzi na całym świecie (Urry, 2007, 223)

**W**rocław to stale przemianowująca się przestrzeń. Znany między innymi jako historyczny Breslau, „Miasto Spotkań”, część tajemniczego Dolnego Śląska „Nie do opowiedzenia, do zobaczenia” czy w końcu jako Europejska Stolica Kultury 2016. Przemianowywanie miasta jest ściśle związane ze zmianami, jakie zachodzą w jego obrębie. I nie chodzi tu wcale o geograficzne granice Wrocławia. Nie do końca chodzi także o decyzje marketingowców, piarowców czy samorządów. Współcześnie zmiana nabiera w tym kontekście innych znaczeń. Z jednej strony staje się pojęciem bardziej pojemnym, jeśli chodzi o to, kto za dane zmiany jest odpowiedzialny; z drugiej natomiast wiąże się od zawsze z odmiennymi modusami doświadczania miasta. W tym momencie można zadać pytanie o wzajemne kształtowanie się przestrzeni i sposobu jej doświadczania. W jakim stopniu pośredniczące w naszym doświadczaniu narzędzia — jak choćby przewodniki — są w stanie „wplynąć” na kształt miasta i na sposób, w jaki to miasto postrzegamy? Sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, gdy tymi narzędziami są urządzenia mobilne.

Miasto to przestrzeń, którą możemy eksplorować będąc zarówno tubylcem, jak i turystą, korzystając zarówno z tradycyjnych, jak i alternatywnych (subiektywnych) przewodników lub wykorzystując do tego zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe narzędzia. Aplikacje mobilne i wirtualne przestrzenie miejskie stają się coraz bardziej popularne. Również te związane z Wrocławiem. Można do nich zaliczyć nie tylko interaktywne przewodniki miejskie, ale także aplikacje służące do użytku codziennego. Niezależnie od tego, czy jesteśmy turystą, czy tubylcem, interesujące wydaje się to, w jaki sposób za pomocą urządzeń przenośnych i aplikacji mobilnych zmienia się doświadczenie miasta. Czy są one narzędziami pośredniczącymi w naszej podróży, czy może tworzą całkiem nowe reprezentacje przestrzeni, które są samowystarczalne?

## WIRTUALNE SPACERY

Współcześnie, gdy podróżujemy, chcemy być sami odpowiedzialni za zaplanowanie naszej wycieczki. Wybieramy przewodniki subiektywne, czytamy powieści związane z danym miastem, wybieramy alternatywne trasy. Dzieje się tak, ponieważ „odkąd zwiedzanie świata nabrało charakteru masowego, określenie «turysta» nierzadko oznacza po prostu ograniczonego umysłowo i biernego poznawczo intruza” (Wieczorkiewicz, 2012, 6). Zwyczajne przewodniki to powtarzające się narracje o danym miejscu, składające się z tych samych obowiązkowych punktów, zawierające te same zestawy wrażeń i znaczeń. Wybierając się w podróż, bardzo często podążamy ich ścieżką i tym samym realizujemy model masowego turysty. Jeśli nie chcemy, wybieramy trasy alternatywne, w których odnajdziemy zupełnie odmienne, ale wciąż z e s t a y subiektywnych znaczeń czy wrażeń zmysłowych. Zwiedzamy za pośrednictwem gotowego tekstu, który nami kieruje, wyznacza miejsca, w których mamy się zatrzymywać, mówi o smakach, które mamy odczuć, próbując polecanych potraw. Trasy te w mniejszym stopniu przypominają nałożoną na miasto ustrukturyzowaną siatkę geograficzną: „Jednak poza tymi porządkującymi strukturami jest jeszcze inne, istotne znaczenie: to przestrzenne taktyki i emocjonalne poetyki, które współgrają z tymi ustrukturyzowanymi codziennymi przestrzeniami” (Bendiner-Viani, 2011, 135).

Jednym z alternatywnych sposobów eksplorowania miasta jest spacer wirtualny za pośrednictwem programów takich jak *Google Earth*, czy opcji *Google Street View* w *Google Maps*. Światy generowane w tych programach to nie tylko wierne reprezentacje rzeczywistości składające się ze zdjęć wykonywanych za pomocą aparatu z funkcją panoramy 360 stopni, ale przede wszystkim proste symulacje pozwalające na odbycie wędrowki, a tym samym na stworzenie swojej własnej opowieści o danym miejscu. Interaktywny interfejs programu i możliwość „przemierzania” ulic z perspektywy pierwszej osoby pozwala na zaistnienie iluzji interakcji bezpośredniej, która jest charakterystyczna choćby dla gier komputerowych: „Nigdy nie zdarzyło mi się, aby gracz, który opowiadał o swoich czynnościach w grze (...), mówił «bohater podniósł, wszedł». Zawsze jest to relacja w pierwszej osobie («podniosłem», «wszedłem», «strzeliłem»). Również autorzy poradników publikowanych w czasopiśmie nie stosują form typu: «spraw, by Indiana wszedł po linie», czy «pokieruj Larą w taki sposób, aby strzeliła w przycisk otwierający zapadnię», tylko bezpośrednio zwroty do gracza-czytelnika: «wejdź po linie», «strzel w przycisk»” (Szeja, 2004, 135). Wypowiedzi graczy cytowane przez Szeję świadczą o zaistnieniu iluzji interakcji bezpośredniej, dzięki której możliwa jest immersja, czyli „zanurzenie” w wirtualnym świecie i poczucie otoczenia przez inną rzeczywistość. Bardzo często używamy *Google Street View*, aby „przespacerować” ulicami odległych miast, zobaczyć, co znajduje się obok zarezerwowanego przez nas hotelu, zorientować się, czy obiecany przez hotel parking jest wystarczająco duży. Niejednokrotnie odnajdujemy swoje

domy, mieszkania czy zaparkowane przez nas samochody. Wirtualny spacer po mieście sprawia, że w rzeczywistości mamy poczucie, że już „byliśmy” w tym miejscu, że już „przemierzaliśmy” te ulice. Mało tego, nie były one tak zatłoczone, hałaśliwe, a wędrówka nie była męcząca. Niezależnie od tego, czy świat wirtualny jawi się jako atrakcyjniejszy, czy nie, *Google Street View* i *Google Earth* są zazwyczaj narzędziami służącymi do wygenerowania wstępnego wrażenia — głównie wizualnego, które potem zostanie zweryfikowane w rzeczywistości. Wrocław, jak każde inne większe miasto, może stać się celem naszej wirtualnej podróży. Mimo iż wirtualny spacer ulicami jest rodzajem wędrówki po mieście, czy jest to też wędrówka po Wrocławiu? Pomimo swobody i niezależności, jaką daje nam opcja *Google Street View*, jest ona również narracją o mieście. Z jednej strony możemy uznać ją za stworzoną przez samych siebie opowieść o danym miejscu, z drugiej mamy do czynienia z próbą snucia opowieści przez sam program. Przykładowo, spacerując po Ostrowie Tumskim, widzimy nie tylko ulicę, kościoły, samochody, ale także interfejs. W jego skład wchodzi między innymi kompas, mini-mapka z naszym aktualnym położeniem (z możliwością przełączenia na *Google Maps*), zdjęcia wykonane w estetyce pocztówkowej, propozycje odwiedzenia innych miejsc we Wrocławiu oraz możliwość wyboru pomiędzy widokiem z 2011 roku i widokiem z roku 2014<sup>1</sup>. Oprócz Wrocławia-fizycznej-przestrzeni spacerujemy także po Wrocławiu-obiektach-turystycznym i Wrocławiu-mieście-z-historią. Przykład *Google Street View* pokazuje, że miasto przemianowuje się na naszych oczach i za sprawą zaledwie kilku kliknięć myszy. Opcja *Google Maps* jest narzędziem, które oprócz bycia mapą i przewodnikiem z propozycją gotowych narracji, pozwala użytkownikowi na doświadczenie miasta bez wychodzenia z domu, tworzenie własnych tras, eksplorację miejsc nieodwiedzanych przez turystów, a także na uchwycenie zmian, jakie zachodzą na przestrzeni lat.

Oprócz dobrze znanego *Google Street View* ciekawym przykładem wykorzystania wirtualnej rzeczywistości do stworzenia pola doświadczenia Wrocławia jest gra *Wrocław Quest* stworzona na urządzenia przenośne przez zespół TKGames w ramach projektu finansowanego przez Wrocław — Europejską Stolicę Kultury 2016. W grze wcielamy się w krasnala i mamy za zadanie odszukać we Wrocławiu ukryty skarb krasnali, który „odnaleźć zgoła tylko ten, kto udowodni, że jest tego godzien”<sup>2</sup>. Aby zdobyć skarb, musimy się wykazać i pomóc innym krasnalom w kryzysowych sytuacjach, takich jak choćby zaginięcie operatora dźwigu na placu budowy Sky Tower, operatora fontanny multimedialnej i tak dalej. Wspomniana wcześniej iluzja interakcji bezpośredniej sprawia, że jako gracze mamy wrażenie, że pomagaliśmy w budowie najwyższego budynku w mieście

<sup>1</sup> *Google Street View*, dostęp: 17.02.2016.

<sup>2</sup> Tekst pochodzi z gry *Wrocław Quest*, którą można pobrać pod tym adresem: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tkgames.ESK016&hl=pl>

i przygotowaliśmy jeden z multimedialnych pokazów Wrocławskiej Fontanny. Gra, jak powiedzieli w wywiadzie jej twórcy, ma być alternatywnym sposobem nabywania wiedzy o mieście (poprzez wypełnianie poszczególnych misji) i ma zachęcać graczy do przyjechania do Wrocławia i doświadczenia miasta w rzeczywistości: „Do zobaczenia we Wrocławiu! Ukończyłeś grę? Zapraszamy do Wrocławia — Europejskiej Stolicy Kultury 2016”<sup>3</sup>. W grze odwiedzamy zarówno znane zabytki i atrakcje Wrocławia (Panoramę Raclawicką, Ostrów Tumski), ale także kino Nowe Horyzonty (we fragmencie dotyczącym kina narratorem jest Roman Gutek) lub ważne wydarzenia kulturalne, jak Gitarowy Rekord Guinnessa.



Wrocław w grze *Wrocław Quest* (TK Games 2014); źródło:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tkgames.ESK016&hl=pl>

Jak pokazują przykłady *Google Street View* oraz gry *Wrocław Quest*, wirtualne spacerowanie to sposób na doświadczenie miasta poza jego fizyczną przestrzeń. Pozwalają one na wygenerowanie wrażeń, które mogą stać się ramą naszego doświadczenia przestrzeni realnej. Zarówno w przypadku gogolowskiego narzędzia, jak i gry wideo mamy do czynienia z zanurzeniem w wirtualnej rzeczywistości. W podobny sposób działają aplikacje mobilne związane zarówno z doświadczeniem miasta z perspektywy tubylca, jak i turysty.

<sup>3</sup> Cytat pochodzi z opisu gry dostępnym na stronie:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tkgames.ESK016&hl=pl>

## APLIKACJE MOBILNE — PRYWATYZACJA I PERSONALIZACJA

Aplikacje mobilne to zarazem alternatywny sposób zwiedzania przestrzeni, jak i coś, co coraz częściej staje się nieodłącznym elementem naszej podróży, a nawet życia codziennego. Zdigitalizowane rozkłady jazdy, interaktywne mapy czy wirtualne płatności to przykłady rozwiązań mogących służyć do użytku codziennego, związanego z przemieszczaniem się po mieście. Zarówno w przypadku turysty, jak i tubylca korzystających z aplikacji mobilnych, sposób doświadczania miasta poprzez urządzenia przenośne związany jest ściśle z rodzajem doświadczenia, jaki oferują nam nowe media.

Tym, co wyróżnia aplikacje dostępne na smartfony jest ich mobilność i związana z nią prywatyzacja czy indywidualizacja owej mobilności. Iain Chambers w artykule *Spacer słuchony* pokazuje, w jaki sposób walkman przez długi czas pośredniczył w doświadczeniu przestrzeni: „(...) daje możliwość stworzenia przenośnej ścieżki dźwiękowej (...) i w jawnej opozycji do podkreślonych «ghetto blasterów» i «boogie boksów» — jest przede wszystkim doświadczeniem prywatnym” (Chambers, 2010, 131-132). Określenie „miejski gadżet”, którego Chambers używa do opisu walkmana można odnieść także do smartfona, który wraz z siecią internetową, aplikacją mobilną i użytkownikiem tworzą zintegrowany obwód. Według Jeana Baudrillarda obwód ten nie wyobcowuje, a jedynie stwarza możliwość połączenia pomiędzy człowiekiem a maszyną, za pomocą którego doświadczamy przestrzeni (zob. Baudrillard, 1994). MacLuhanowski człowiek przedłużony znajduje się jednak gdzieś pomiędzy przestrzenią wirtualną a realnością, które są raczej dwoma krańcami continuum, niż odrębnymi rzeczywistościami. Nie obcujemy już z nowymi mediami, tylko poprzez spersonalizowany tryb interakcji z aplikacjami mobilnymi, stajemy się ich częścią i pozwalamy, żeby one stały się częścią nas. Układ ten odnaleźć można w Baudrillarda koncepcji podmiotu fraktalnego (zob. Baudrillard, 1994), który jest w pierwotnej formule „obecny” w swojej najmniejszej części. „Obecność” ta możliwa jest właśnie dzięki maszynom, urządzeniom mobilnym, które stwarzają pole do „przeniesienia siebie” — swoich danych osobowych, parametrów zdrowia, codziennych doświadczeń, wybieranych produktów czy w końcu lokalizacji i przemierzanych tras. Personalizacja i prywatyzacja są jednak w obliczu usieciowienia nie do końca oczywiste. To, co personalne i prywatne, przesyłane jest kanałami społecznościowymi i udostępniane kręgom znajomych, którzy z kolei mogą nasze doświadczenia „podać dalej”. Dziś coraz rzadziej korzystamy z tradycyjnych metod archiwizacji, takich jak albumy zdjęciowe czy segregatory na dokumenty. Jesteśmy w swojej esencji „obecni” w zewnętrznym urządzeniu, które archiwizuje za nas, a odczyt informacji polega na „podłączeniu do samego siebie” (Baudrillard, 1994, 251). Podobnie jak personalizacja nie jest już do końca personalizacją, tak prywatyzacja nie jest już do końca prywatyzacją. Ścieżka dźwiękowa, którą tworzyliśmy na własne potrze-

by za pomocą walkmana, różni się znacząco modelu tworzenia tras. Informacje, które otrzymujemy, i które produkujemy dostępne są wszystkim osobom, które korzystają z danej aplikacji. Trasy zwiedzania miasta, układane rozkłady i programy śledzące aktywność pojazdów i osób kontrolujących przejazdy komunikacją miejską są tworzone przez każdego „podłączonego” do obwodu użytkownika. W swoim artykule na temat nowych mediów i podróży Blanka Brzozowska nazywa to „nowym modelem wspólnotowego działania”, jakim jest kultura uczestnictwa, w której wyczerpuje się tradycyjny podział na producentów i konsumentów. (zob. Brzozowska, 2015). Twórcy większości aplikacji są zatem jedynie twórcami platformy, w obrębie której treści są produkowane przez użytkowników. Używając aplikacji mobilnych, możemy być zatem gdzieś pomiędzy prywatnym a publicznym, pomiędzy indywidualnym a kolektywnym. Jesteśmy twórcami i odbiorcami jednocześnie, i tak naprawdę nigdy nie jesteśmy wyobcowani. Możemy zatem podzielić aplikacje mobilne na te, które są bazami danych i te, które są jedynie narzędziami do tworzenia takich baz.

Manuel Castells zauważył, że „nasze społeczeństwo jest skonstruowane wokół przepływów” (Castells, 2007, 412). To właśnie miasto, jego węzły i koncentratory, a także dominujące elity zarządzające tworzą poszczególne warstwy przestrzeni przepływów. Castells pisze, że w społeczeństwie sieci to nie fizyczne przestrzenie warunkują przepływy, tylko te, które tworzą „sieci interakcji umożliwian[e] przez urządzenia technologii informacyjnej” (Castells, 2007, 413). Autor *Spółeczeństwa sieci* opisuje, w jaki sposób informacje, kapitał, technologie czy władza przylączają się do globalnej sieci. Castells, za Baudrillardem i Rolandem Barthesem rozumie rzeczywistość, jakiej doświadczamy jako wirtualną w tym sensie, że jest ona zawsze postrzegana przez symbole: „Nie ma zatem rozdziału między «rzeczywistością» i reprezentacją symboliczną” (Castells, 2004, 377). System komunikacyjny, który umożliwia przepływy w globalnej sieci jest zatem systemem „w którym sama rzeczywistość (tzn. materialna/symboliczna egzystencja ludzi) jest całkowicie schwyтана, w pełni zanurzona w wirtualnym układzie obrazów, w świecie wyobraź-sobie-że, w którym pozory nie tylko znajdują się na ekranie, za pośrednictwem którego komunikuje się doświadczenie, lecz stają się tym doświadczeniem” (Castells 2004, 378). Wypowiedź Castellsa może być odpowiednikiem McLuhanowskiego *the medium is the message*. Nowe media są nie tylko narzędziem komunikacji, ale same stają się komunikatem. Urządzenia mobilne są naszymi „przedłużeniami”, w których nie tylko komunikowane jest nam miasto, ale też my sami (personalizacja). O ile Castells cały czas mówi o systemie komunikacyjnym, to Baudrillard twierdzi, że nie tylko komunikacja może stać się doświadczeniem oderwanym od rzeczywistości, ale i sama rzeczywistość podlega tak zwanej precesji. Za przykład odwrócenia porządku doświadczania Baudrillard uważa powiązanie pomiędzy mapą a terytorium: „Terytorium nie poprzedza już mapy ani

nie trwa dłużej niż ona. Od tej pory to mapa poprzedza terytorium” (Baudrillard, 2005, 6). Zdigitalizowana mapa i doświadczenie interaktywności również wyprzedzają rzeczywistość. Aplikacje takie jak *Google Earth*, czy *Google Maps* (a także przygotowywane specjalnie dla Wrocławia mapy zawarte w mobilnych przewodnikach, rozkładach jazdy itd.) są przykładami, które pozwalają mówić o precesji takiej, jaką rozumiał ją Baudrillard. Równoczesność doświadczenia związanego z mapą i realnością autor tłumaczy następująco: „nie jest to kwestia naśladownictwa czy podwojenia (...). Mamy tu raczej do czynienia z zastąpieniem samej rzeczywistości znakami rzeczywistości, czyli z operacją powstrzymywania każdego rzeczywistego procesu przez jego operacyjną kopię, metastabilną, deskryptywną, programowalną i nieomylną maszynę” (Baudrillard, 2005, 7). Większość aplikacji mobilnych nie tylko jest dokładnymi znakami rzeczywistości, ale również przestaje być tylko reprezentacją i staje się polem działania. Interaktywność map, możliwość tworzenia swoich tras, skompresowana ilość informacji o mieście czy w końcu uruchomienie zmysłu dotyku za pośrednictwem smartfonów sprawiają, że nie tylko system komunikacyjny i globalne przepływy będą wirtualne, ale całe „miasto” i wszelkie doświadczenie z nim związane może ograniczyć się do przestrzeni wirtualnej. Precesja prowadzi do stopniowego wypierania rzeczywistości. Kiedyś miejsce warunkowało funkcje wszystkiego, co się w jego obrębie znajdowało. Katedra jako miejsce wpływała na to, że życie miasta koncentrowało się właśnie w jej okolicy. Castells powiedziałby, że miejsce to było węzłem przepływów. W jego obrębie powstawały sklepy z pamiątkami, lodziarnie, restauracje, fontanny, plany miasta. Współcześnie, poprzez dołączenie do tego zestawu słupa przekazującego sygnał *wi-fi*, miejsce staje się funkcjonalne wobec sieci. Nie jest to już *spot*, tylko *hot spot*. Być może przestrzeń realna nie musi być już podporządkowywana pod turystę, stylizowana pod rodzaj doświadczenia, jaki ma generować (zob. Urry, 2007, 208-218). Wystarczy, że za pomocą sieci dostaniemy wszystkie niezbędne informacje i będziemy mogli „odwiedzić” wszystkie wybrane przez nas miejsca.

Ciekawym przykładem skryptu, który wykorzystują niektóre aplikacje mobilne jest tak zwana „rozszerzona rzeczywistość”. Opcja ta, w połączeniu z usługami lokalizacji w smartfonie, pozwala na zwiedzanie miasta dosłownie przez urządzenie, które w tym przypadku służy nie tylko jako mapa, ale przede wszystkim jako „przezroczysty” ekran z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami. Gdziekolwiek nie zwrócimy naszego telefonu, na ekranie wyświetlą się informacje o tym, co i w jakiej odległości znajduje się wokół nas. Od niedawna możemy korzystać z takiej opcji w aplikacji *Wrocław 2016* przygotowanej w ramach Europejskiej Stolicy Kultury 2016. Program oferuje przegląd ważnych miejsc i nadchodzących wydarzeń we Wrocławiu (działających się w ramach ESK 2016). Możemy także korzystać z przygotowanych tras tematycznych (m.in. mosty, film, literatura), obejrzeć galerie zdjęć, posłuchać radia czy w końcu doświadczyć rozszerzonej



rzeczywistości miasta. *Wrocław 2016* to aplikacja przeznaczona raczej dla turystów niż tubylców. Innymi przykładami są zdigitalizowane tradycyjne przewodniki, np. *Wrocław — przewodnik miejski* oferujący rozkłady jazdy komunikacji miejskiej, trasy turystyczne i biegowe, listę nadchodzących wydarzeń, stacje rowerów miejskich, bazę restauracji i tak dalej.

Oprócz aplikacji turystycznych z Wrocławiem jest także związanych wiele aplikacji użytku codziennego. Są to między innymi programy ułatwiające płatność za parking (*mobiParking*) czy znalezienie i korzystanie ze stacji rowerów miejskich (*nextbike*). Dużą popularnością cieszą się także aplikacje związane z rozkładami komunikacji miejskiej, jak *lokomo*, *iMPK* czy *JakDojadę*. Programy te nie tylko kompresują przestrzeń, ale przede wszystkim przeliczają czas i odległość potrzebne do dotarcia z punktu A do punktu B. Pierwsze dwie aplikacje udostępniają użytkownikom rzeczywiste (nie planowe) czasy przyjazdów i odjazdów tramwajów czy autobusów, podczas gdy ostatnia pozwala zaplanować podróż miejskimi środkami transportu. Programy te stanowią narzędzie poruszania się nie tylko po Wrocławiu, ale też wykorzystywane są w innych dużych miastach Polski. Ucząc się „obsługi” jednego miejsca, użytkownik uczy się tak naprawdę „obsługi” innych oddalonych od siebie miejsc. Dzięki aplikacjom takim jak *JakDojadę* czy *mobiParking* tworzy się sieć powiązań, która ujednolica sposoby poruszania się po mieście, niezależnie od tego, czy jest nim Wrocław-Miasto-Spotkań, Poznań-Miasto-know-how czy Jasne-że-Częstochowa.

Programy do planowania i obliczania trasy czy płacenia za parking są przykładami aplikacji-baz. Korzystamy z nich jako narzędzi do poruszania się po mieście, ale nie jesteśmy w stanie wpłynąć na rejestrowane w nich treści. Aktualizowanie ich to zadanie twórców. Przykładem aplikacji, w obrębie której treści są tworzone przez użytkowników, to chociażby *Mam Kanara*, która pozwala mapować obecność kontrolerów w pojazdach komunikacji miejskiej. To właśnie rolę użytkownika jest zaangażowane tworzenie bazy, która zmienia się w czasie rzeczywistym. Posiadacze smartfonów stają się w tej sytuacji prosumentami, którzy tworzą za pomocą dostępnych narzędzi treści wpuszczane w obieg. Narzędzia te pozwalają nam przede wszystkim na aktualizowanie, odczytywanie i planowanie w ruchu. Wszystkie te czynności sprzężone są z rzeczywistym doświadczeniem miasta. Podział na to, co realne i to, co wirtualne przestaje istnieć.

Mobilny i wirtualny Wrocław to wciąż rozwijające się sposoby mapowania przestrzeni. Nie zmienia to faktu, że urządzenia przenośne i aplikacje coraz częściej są nieodłącznymi elementami pośredniczącymi w doświadczeniu miasta, a z czasem stają się tym doświadczeniem. Pomimo malej popularności niektórych programów nie można zaprzeczyć, że obwód, który został w ten sposób stworzony jest nie do rozerwania. Jego użytkownikiem, ale i twórcą może być każdy z nas. Aplikacje mobilne nawigują, organizują, przeliczą, kompresują nie tylko informacje, ale też całe wirtualne światy, które przestają być zwykłymi komunikatami i stają się platformami naszego do-



świadczania. W ich obrębie mamy do czynienia z ciągłym przemianowywaniem się przestrzeni (tym przypadku Wrocławia). Castells w *Społeczeństwie sieci* pisze o końcu miast takich, jakimi je znamy (zob. Castells, 2007, 397). Sfera publiczna przenoszona jest do sieci; to, co prywatne wychodzi z domów na przystanki tramwajowe; miejsce przestaje podporządkowywać sobie resztę przestrzeni, a w zależności tą uwikłani jesteśmy nie my-tubylcy lub my-turyści, ale przede wszystkim my-użytkownicy-urządzeń-przenośnych: „wszystko, co ma[my] o sobie do zakomunikowania, obecne jest w [naszej] najmniejszej części” (Baudrillard, 1994, 247).

#### Literatura:

- Baudrillard, Jean; 1994, Świat wideo i podmiot fraktalny, przeł. Andrzej Gwóźdź; w: Andrzej Gwóźdź (red.), *Po kinie? ... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Kraków: Universitas
- Baudrillard, Jean; 2005, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Warszawa: Sic.
- Bendiner-Viani, Gabrielle; 2011, Spacerowanie, emocje i zamieszkiwanie. Wycieczki z przewodnikiem po Prospect Heights w Brooklinie, w: *Badania wizualne w działaniu. Antologia tekstów*, K. Olechnicki, M. Frąckowiak (red.), Warszawa: Wydawnictwo Bęc Zmiana
- Brzozowska, Blanka; 2015, Nowe oblicza przewodnika w kontekście rozwoju kultury uczestnictwa; w: *Przewodniki w kulturze, Prace Kulturoznawcze vol. XVII*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego
- Castells, Manuel; 2007, *Społeczeństwo sieci*, przeł. Mirosława Marody, Kamila Pawluś, Janusz Stawiński, Sebastian Szymański, Warszawa: PWN.
- Chambers, Iain; 2010, Spacer słuchowy; w: Christoph Cox, Daniel Warner (red.), *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, przeł. Julian Kutyla, Gdańsk: słowo/obraz terytoria
- Szeja, Jerzy; 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków: Rabid.
- Urry, John; 2007, *Spojrzenie turysty*, przeł. Anna Sulżycka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN
- Wieczorkiewicz, Anna; 2012, *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Kraków: Wydawnictwo Universitas