



mgr Paulina Tarara

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

PEWNE MIEJSCE W INTERNECIE. REDDIT PLACE

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Pierwsza strona internetu 88

r/place 88

Opis z punktu widzenia performance'u kulturowego 94

Opis z punktu widzenia performance'u technologicznego 96

Opis z punktu widzenia performance'u organizacyjnego 96

*** 97

Bibliografia 98

Abstrakt

Analiza zjawiska-miejsca, jakim było The Place, z punktu widzenia performance'u kulturowego, technologicznego i organizacyjnego w rozumieniu McKenziego, a także zwrócenie uwagi na to, że zjawisko to było odbiciem i niezamierzoną symulacją naszych dążeń w świecie fizycznym (nie-wirtualnym). Przechodząc przez cykl życia: narodzin, wzrostu i śmierci, pozostaje cyfrowym zapisem symbolizującym władzę, wojnę, kreację i destrukcję.

Słowa kluczowe

r/place, reddit, performance kulturowy, performance technologiczny, performance organizacyjny

Internet to nowa wirtualna rzeczywistość, w której realizują się „analogowe” normy i zwyczaje.

Poruszając temat obecności człowieka w świecie internetu, należy rozróżnić trzy rzeczywistości: fizyczną, elektroniczną i wirtualną. Rzeczywistość fizyczna jest tym, co otaczało człowieka sprzed czasów wynalezienia komputera, to środowisko, w którym człowiek żyje. Rzeczywistość wirtualna jest w pewnym sensie fizyczna, bo działa na fizycznych jednostkach, odbierana jest przez ludzkie zmysły w taki sam sposób jak świat rzeczywisty, jednakże w tym artykule oznacza ona świat dziejący się w przestrzeni wirtualnej, do której należy między innymi przestrzeń gier komputerowych, programów, internetu i elementów wchodzących w jego skład. Świat elektroniczny to hardware: wszystkie sprzęty, na których możliwe jest odbieranie świata wirtualnego: komputery, smartfony, narzędzia do odbierania rozszerzonej rzeczywistości.



1. świat rzeczywisty
2. świat elektroniczny
3. świat cyfrowy

Il. 1. Relacje między rzeczywistościami, w których żyje człowiek. Schemat autorski.

W artykule zostanie zanalizowane zjawisko-miejsce, jakim było r/place z punktu widzenia performance’u kulturowego, technologicznego i organizacyjnego w rozumieniu McKenziego.

Pierwsza strona internetu

Kiedy wpisujemy w wyszukiwarce Google hasło „reddit”, pierwszy dostępny link opatrzony jest tytułem: „reddit: the front page of Internet”. Na stronie czytamy: „Reddit to dom dla tysięcy społeczności, niekończących się rozmów i autentycznych więzi ludzkich”¹. Jest to przestrzeń, gdzie znajduje się swoista kolekcja i mieszanina wszystkiego, gdzie każdy zarejestrowany użytkownik może umieścić swoje materiały: zdjęcie, muzykę, tekst, link. Reddit podzielony jest na subreddity, czyli oddzielne przestrzenie tematyczne: od tych o tematyce podróżniczej, technicznej, poprzez te nawiązujące do popkultury i aktualnych wydarzeń na świecie, aż do tych poruszających bardzo abstrakcyjne tematy, takie jak: r/BreadStapledToTrees (Chleb przybity do drzew), r/ChairUnderWater (Krzesło pod wodą), r/TreesSuckingOnThings (Drzewa ssące przedmioty), r/MonksLookingAtBeer (Zakonnicy patrzący na piwo). Obecnie, w 2021 roku, jest ponad 2,8 mln subredditów, z czego ponad 130 tys. aktywnych (mających co najmniej 5 nowych postów lub komentarzy dziennie)². To nie tylko miejsce, to także spotkanie, wirtualna czasoprzestrzeń pozwalająca na wymianę myśli i zasobów internetowych.

r/place

1 kwietnia 2017 roku, w prima aprilis, na Reddicie została umieszczona wiadomość:

Masz do dyspozycji puste płótno.

Możesz umieścić na nim płytkę, jednak aby umieścić kolejną, musisz poczekać.

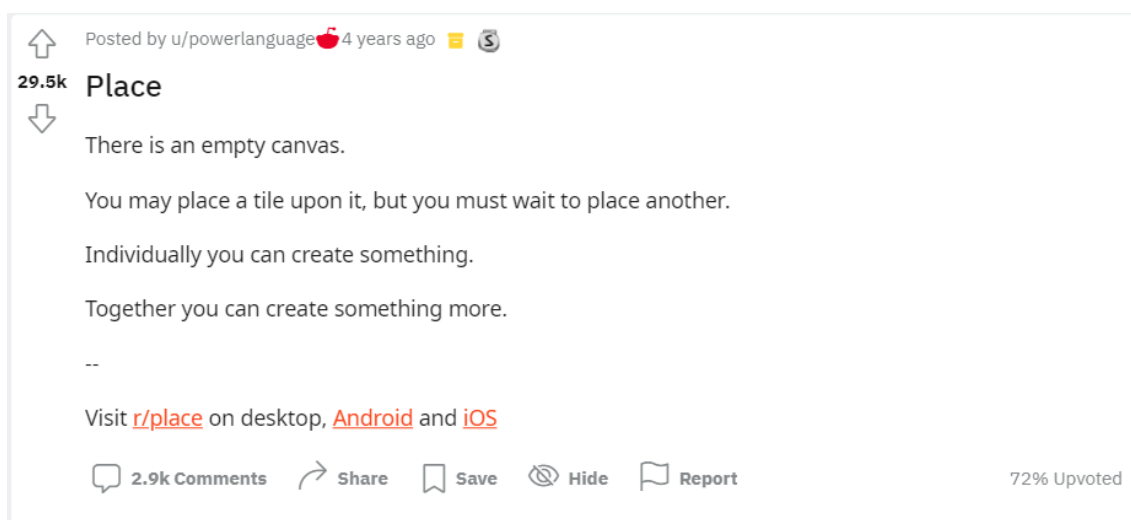
Możesz coś stworzyć samodzielnie.

Razem możesz stworzyć więcej³.

1 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny: „Reddit is home to thousands of communities, endless conversation, and authentic human connection. Whether you’re into breaking news, sports, TV fan theories, or a never-ending stream of the internet’s cutest animals, there’s a community on Reddit for you”, <https://www.redditinc.com> [dostęp: 16.07.2021].

2 L. Ying, *10 Reddit Statistics Every Marketer Should Know in 2021 [Infographic]*, 2011, <https://www.oberlo.com/blog/reddit-statistics> [dostęp: 16.07.2021].

3 Tłumaczenie własne. Zob. u/powerlanguage, *Place*, [w:] r/announcements, Reddit, 2017, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].

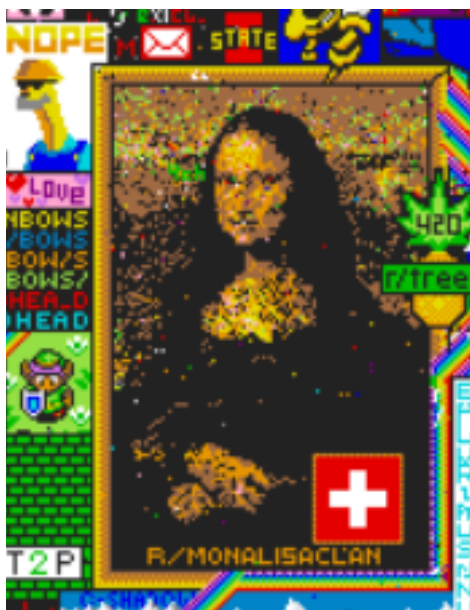


Il. 2. r/place, ogłoszenie eksperymentu na Reddicie, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].

Była to pusta biała siatka o wymiarach 1000×1000 pikseli, w sumie milion kwadratów, które można było wypełnić jednym z 16 kolorów do wyboru. Każdy, kto posiadał konto na Reddicie, mógł pomiędzy 1 a 3 kwietnia 2017 roku wziąć udział w wydarzeniu. Ostatecznie zdecydowało się w nim partycypować 1,2 mln użytkowników Reddita. Reguły były proste: na pustej przestrzeni każdy użytkownik mógł wybrać kolor i umieścić jeden piksel wybranego koloru w dowolnym miejscu na siatce, także w tym, w którym już ktoś wcześniej coś umieścił. Czynność tę można było powtarzać co 5–20 minut.

Początkowo płótno zapełniane było w sposób chaotyczny, losowy i niezaplanowany, jednak w miarę trwania wydarzenia wiele osób należących do poszczególnych subredditów łączyło się w grupy. To, co możemy podziwiać jako finalne dzieło, zostało w większości stworzone przez setki współpracujących ze sobą użytkowników. Wiele elementów musiało zostać narysowane jeszcze raz lub przetworzone, ponieważ piksele mogły być nadpisywane przez cały czas trwania wydarzenia. Niektóre obrazy zostały utworzone przez już istniejące i działające społeczności subredditów, na przykład duży czerwony kwadrat z czarnym tekstem, cytatem z prequelu *Gwiezdných wojen*, umieszczony w środkowej części płótna, został stworzony przez grupę r/PrequelMemes zajmującą się tworzeniem memów dotyczących uniwersum *Star Wars*. Nie brakuje także społeczności stworzonych specjalnie z powodu chęci stworzenia czegoś w The Place – na przykład r/TheBlueCorner, grupa, która chciała pomalować jak największy obszar prawego dolnego rogu na niebiesko, czy r/MonaLisaClan, który narysował spikselowaną wersję *Mona Lisy* Leonarda da Vinci.

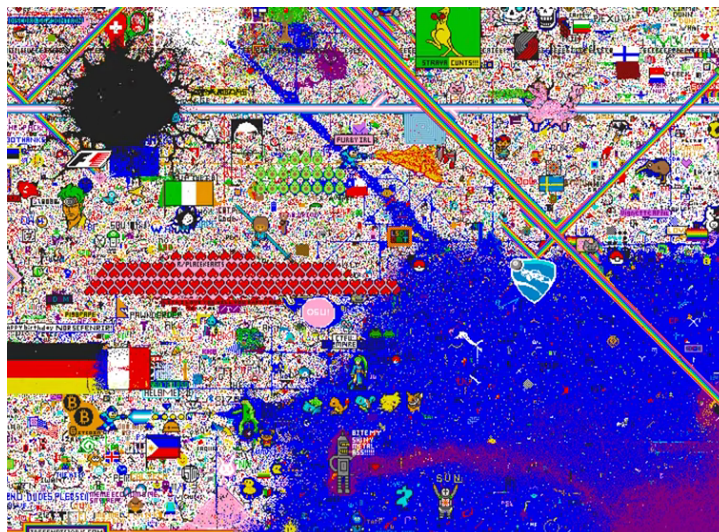
TOM 3 (2022), NR 1



- II. 3. *Mona Lisa* autorstwa r/MonaLisaClan, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].



- II. 4. Tablica z cytatem z prequelu *Gwiezdnych wojen*, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 5. Blue Corner – Niebieski Róg, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].

Użytkowników możemy podzielić na trzy główne grupy. Pierwsza z nich to Twórcy. Ich głównym celem było stworzenie czegoś niebędącego zbitką przypadkowych pikseli. Gracze bardzo szybko zorientowali się, że aby tego dokonać, muszą połączyć swoje siły. Łączyły ich wspólne zainteresowania: gry wideo, pokemony, drużyny sportowe czy kraj pochodzenia. Z bazy danych utworzonej po zakończeniu wydarzenia można się dowiedzieć, że Niemcy preferowali kolory żółty, czerwony i czarny, Holendrzy – pomarańczowy a Australijczycy – zielony i żółty⁴. Jedną z największych narysowanych flag była flaga niemiecka, która zaczęła się rozrastać w kierunku małej francuskiej flagi. Pomimo sprzeciwów niektórych użytkowników, aby oszczędzić sąsiednią flagę („ostatnim razem... no cóż, powiedzmy, że w końcu nie wyszło tak wspaniale”⁵), niemieckie paski pochłonęły francuskie.

Grupy łączyły się, aby tworzyć, ale także po to, aby niszczyć. Grupa Niszczycieli o nazwie r/theblackvoid starała się zamalowywać każdy piksel na czarno, a pewien użytkownik porównał tę destrukcję z ożywczym wpływem pożarów na ekosystem lasów i nieodłączną częścią życia⁶. Swą destrukcję zaczęli w środku płótna od jednego czarnego piksela, pożerając wszystkie napotkane po drodze efekty pracy Twórców.

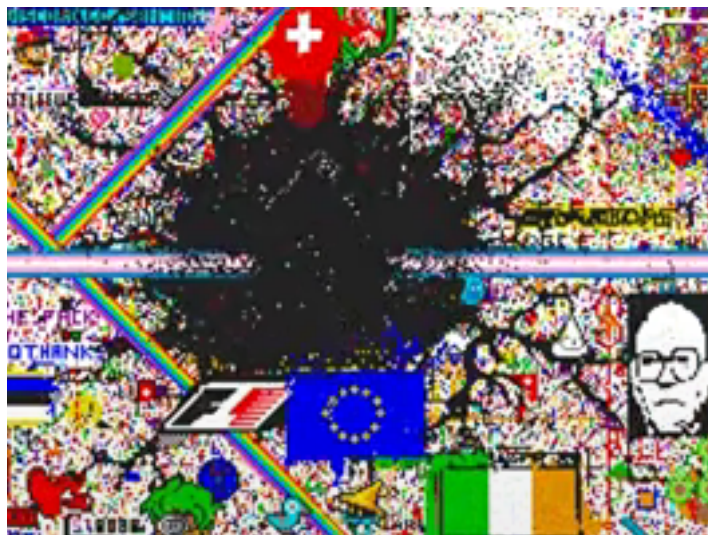
4 u/Drunken_Economist, *Place Datasets (April Fools 2017)*, [w:] r/redditdata, Reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place_datasets_april_fools_2017/ [dostęp: 21.09.2021].

5 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny: „last time we did... well let's say it didn't work out that great in the end”, A. Cuthbertson, *Reddit Place: The Internet's best Experiment Yet*, „Newsweek”, 2017, <https://www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049> [dostęp: 21.09.2021].

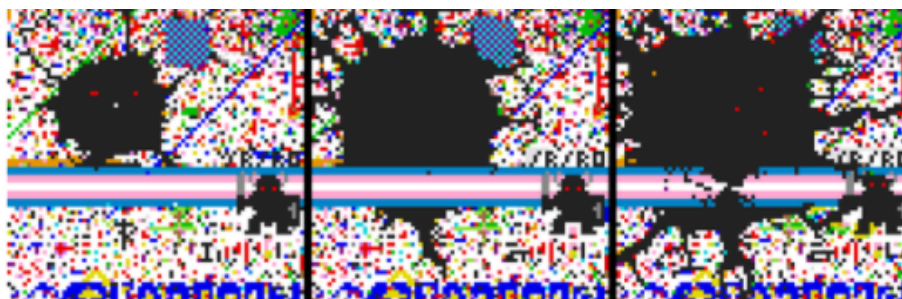
6 u/zwolfp, *I Used to Hate the Void but Watching the Time-lapses I See They're a Vital Part of the R/Place Ecosystem. Like a Forest Fire Making Way for New Life*, [w:] r/place, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/place/comments/636xjc/i_used_to_hate_the_void_but_watching_the/dfrron8/ [dostęp: 21.09.2021].

TOM 3 (2022), NR 1

Jeden z sojuszy napisał swój własny manifest pt. *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great*⁷, w którym zawarto traktaty, reguły dyplomacji, opis grupy, historię walk i potyczek w trakcie trwania wydarzenia.



Il. 6. Niszczycielskie działania grupy r/theblackvoid, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 7. Etapy powstawania Czarnej Próżni (Black Void), https://www.reddit.com/r/RotMG/comments/62vm-bg/the_void_consumes_all_xpost_from_rplace/ [dostęp: 30.09.2021].

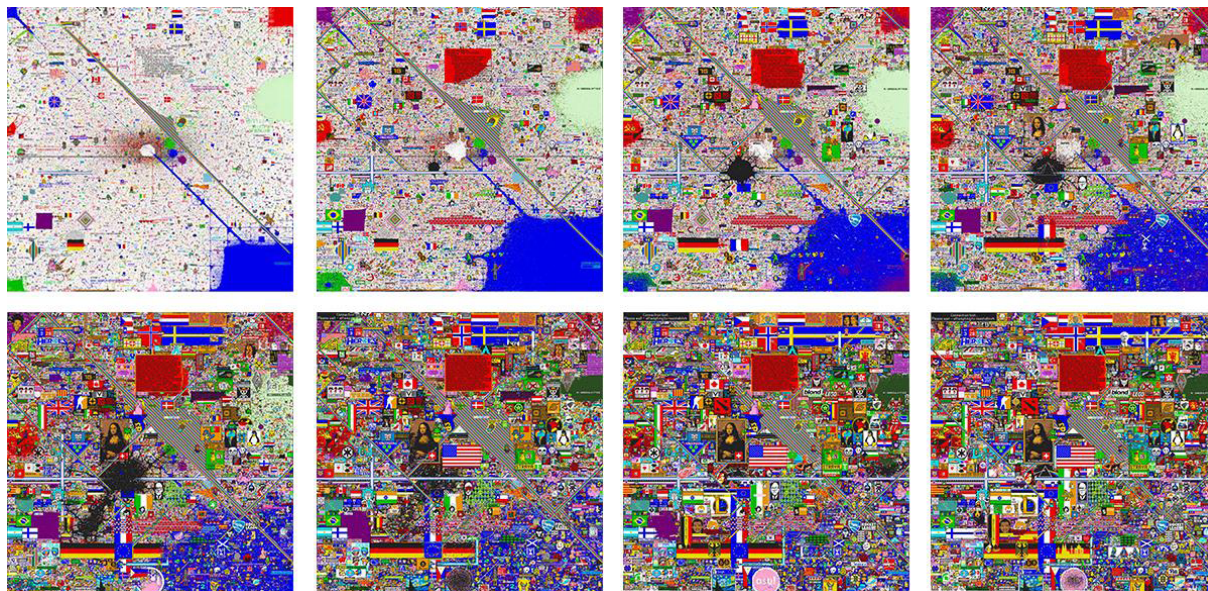
Trzecią frakcją byli Obrońcy. Część z nich początkowo należała do grupy Niszczycieli, próbując zamalować jak największy obszar kolorem niebieskim (r/BlueCorner), czerwonym (r/RedCorner) lub zielonym (r/GreenLattice). Pozostali uczestnicy zaczęli walczyć z tymi frakcjami, rysując na jednolitych plamach koloru swoje elementy. Zwolennicy jednolitych kolorów ugięli się, postanowili oblewać kolorami nowo powstałe obrazy, łącząc w ten sposób różne elementy w jedno. W grupie Obrońców można też odnaleźć frakcje bądź pojedynczych użytkowników, którzy czyścili istniejące już obrazy z niepotrzebnych pikseli czy pomagali innym grupom walczyć z Czarną Próżnią pochłaniającą wszystko dookoła.

7

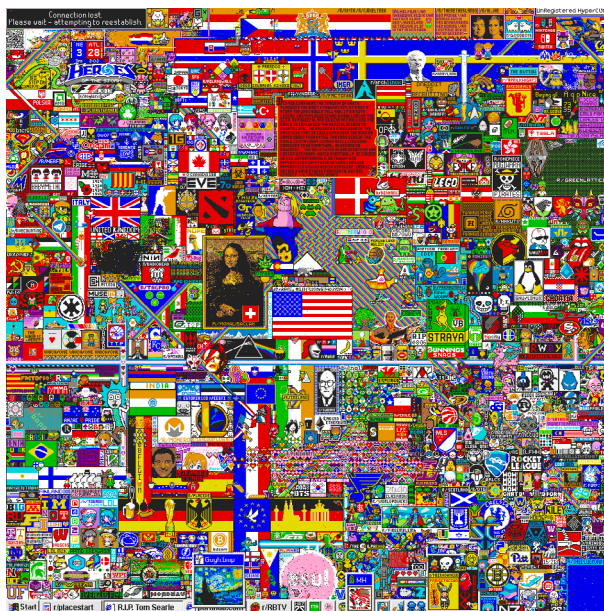
Jojo6311, *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great. The Story of the Green Lattice from Jojo6311, a Moderator of the Community*, 2017, <https://docs.google.com/document/d/1qbdTWoX-blOBSwpJ8TGBiRBIKm8PEFAApWM7zZaDb8MU/edit> [dostęp: 21.09.2021].

TOM 3 (2022), NR 1

W ciągu 72 godzin trwania wydarzenia grupy łączyły się i rozpadały, zawierano sojusze, wypowiedziano wojny, broniono rysunkowych reprezentacji swoich zainteresowań i pasji. Timelapse z eksperymentu można obejrzeć na YouTubie (<https://youtu.be/XnRCZK3KjUY>).



Il. 8. Etapy rozwijania się r/place, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 9. Rezultat eksperymentu r/place, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].

Opis z punktu widzenia performance'u kulturowego

Rozpoznana w ostatnim półwieczu dziedzina performance'u kulturowego obejmuje szeroki zakres aktywności prowadzonych na całym świecie. Należy do tych aktywności teatr – tradycyjny i eksperymentalny; należą różnorakie obrzędy i ceremonie, masowe imprezy w rodzaju parad i festynów; taniec towarzyski, klasyczny i eksperymentalny; ustny przekaz literatury (na przykład mowy i odczyty publiczne); ludowe tradycje rapsodyczne i gawędziarskie (*storytelling*); praktyki estetyczne życia codziennego, takie jak zabawy czy życie towarzyskie; manifestacje polityczne i ruchy społeczne⁸.

Performance w rozumieniu McKenziego wykracza poza sferę ceremonii, rytuałów, muzyki, tańca, teatru, filmu. Został wykorzystany przez antropologów jako narzędzie do badania rytuałów, przez socjologów – do badania wydajności społecznych interakcji. Cały świat to jeden wielki globalny performance, a r/place to zjawisko-miejsce skupiające jak w soczewce ten globalny performance. Było ono odbiciem i niezamierzoną symulacją dążeń w świecie fizycznym (niewirtualnym).

W r/place użytkownicy nie mieli do dyspozycji nawet wirtualnego ciała dającego namiastkę poczucia obecności. Mimo że reprezentowani byli tylko przez pojedyncze piksele w jednym z 16 kolorów, zachowywali się tak, jakby byli w świecie realnym: łączyli się w grupy, zawierali sojusze, walczyli z innymi grupami, działali samodzielnie, nie mając nawet swojego ciała. Pomimo iż cały proces odbywał się w formie zabawy w świecie wirtualnym, to ludzkie zachowanie nie odbiegało od tego na co dzień, w świecie rzeczywistości fizycznej, w perspektywie globalnej, ale też lokalnej. Miejsce to stało się soczewką, w której różne elementy ze świata fizycznego przeszły do świata wirtualnego i stworzyły minicywilizację. Elementy te przejawiały się nie tylko w swej fizyczności, jak obecne flagi państwowe, obraz *Mona Lisa* Leonarda da Vinci czy wizerunki bohaterów kreskówek, ale także w tym, co napędza nas do działania: relacjach, sojuszach, pragnieniach, celach.

[...] przestrzeń fizyczna determinuje człowieka, a przestrzeń elektroniczna jest przez niego determinowana⁹.

r/place to miejsce, gdzie użytkownicy realizują swoje cele, traktują je jako swoje osobiste, mają możliwość kreowania świata, performują siebie. Sieć internetowa to transponowanie, przepisywanie na nowo rzeczywistości fizycznej na rzeczywistość wirtualną w innym wymiarze czasowo-przestrzennym.

Internet i przestrzeń cyfrowa oferują nowe sposoby kreowania tożsamości i nowe przestrzenie dla reprezentacji siebie¹⁰.

Ludzie odczuwają przestrzeń r/place jako swoją własną, jako świat sam w sobie. Wraz z upływem czasu rozwijają się reguły i normy, definiowane jest poprawne i złe zachowanie. „Perform – or else:

8 J. McKenzie, tłum. Kubikowski T., *Perfromuj albo... od dyscypliny do performansu*, Kraków 2011, s. 37–38.

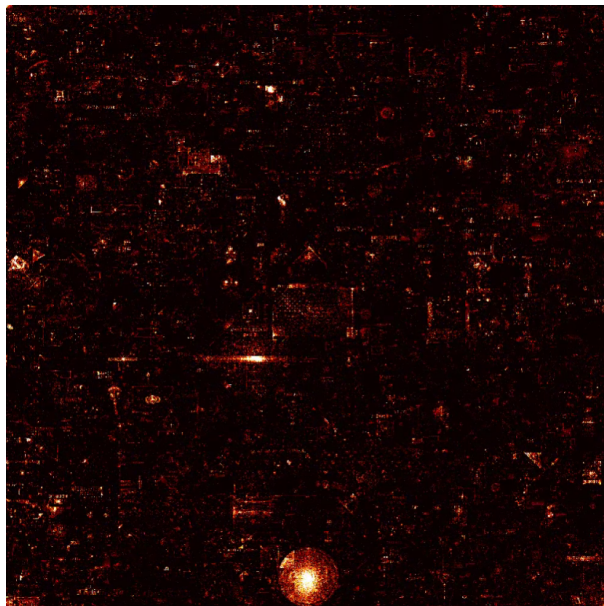
9 S. Myoo, *Ontoelektronika*, Kraków 2013, s. 48.

10 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny” „The Internet and cyberspace offer new ways of creating identities and new spaces for self representation”, Stöckl A., *The Internet, Cyberspace and Anthropology*, „The Cambridge Journal of Anthropology”, 23 (2003), No. 3, s. 67, online: <https://www.jstor.org/stable/23820336> [dostęp: 03.08.2021].

be socially normalized”¹¹. Jednocześnie użytkownicy, wychodząc poza nawias tradycyjnie pojmowanego (niewirtualnego) społeczeństwa i ugruntowanych w nim ról, przechodzą do sfery liminalnej, by odgrywać role w świecie metaforycznym, który zaistniał tylko dlatego, że podjęli wyzwanie i performowali. Gracze nie przyjęli narzucanych im arbitralnie ról. Byli pozbawieni mistrza ceremonii, który przeprowadziłby ich przez proces wchodzenia w nowe funkcje. Wykreowały się one w trakcie trwania procesu. Im dłużej trwał, tym role były bardziej ukonstytuowane.

Według J. McKenziego wyzwanie to jeden z najczęstszych gestów performatyki. To wyzwanie zostało rzucone przez twórców r/place i podjęte przez użytkowników: wyzwanie wzięcia udziału w eksperymencie; wyzwanie, aby zadać sobie, jako użytkownikowi, pytanie, jaki status zajmuje on w społeczeństwie redditu, ustosunkować się do zastanego porządku, bronić go lub kontestować.

Gdy eksperyment się rozwijał, użytkownicy coraz intensywniej oddawali się aktywnościom¹² przypisywanym do poszczególnych grup: Twórców, Niszczycieli i Obrońców. Tak samo jak w przywołanej przez McKenziego okładce „Forbesa”, która stała się punktem wyjścia dla jego rozważań. Można powiedzieć za Mckenziem: „performuj – albo...” zostaniesz wyrzucony poza nawias, twoja reprezentacja zniknie, nie będziesz więcej brał udziału w grze.



Il. 10. Mapa aktywności r/place, <https://i.imgur.com/a95XXDz.gifv> [dostęp: 30.09.2021].

11 J. McKenzie, *Perform or... Else. From Discipline to performance*, New York 2001, s. 9.

12 Mapa aktywności, <https://i.imgur.com/a95XXDz.gifv> [dostęp: 30.09.2021].

Opis z punktu widzenia performance'u technologicznego

Ciało to podstawowe medium, na którym koncentruje się i z którym pracuje performer, nieodłączny składnik-narzędzie performance'u, który jest doświadczany przez ciało¹³. Pojawienie się wirtualnej rzeczywistości internetu, w którym istnienie fizycznego ciała zostało przeniesione w inny wymiar istnienia i rzeczywistości, sprawiło, że wiele dziedzin życia, w tym także sztuka, przeniosło się do świata wirtualnego. Nie ominęło to także performance'u.

Performance technologiczny według McKenziego można rozumieć jako skuteczność i efektywność. W tym konkretnym przypadku możemy rozumieć ją jako sprawność komunikacji między poszczególnymi użytkownikami i jej efektywność przejawiającą się w zawieraniu sojuszy, zdobywaniu przestrzeni, wygrywaniu wojen i osiągnięciu założonych celów. Jest to możliwe dzięki technologii *high performance*, która przejawia się w „sportowych autach, stereo i systemach rakietowych”¹⁴. Performance technologiczny najbardziej widoczny jest w urządzeniach zaprojektowanych przez inżynierów, techników i informatyków w przemyśle komputerowym, elektronicznym i telekomunikacyjnym¹⁵.

Kiedy mówimy o miejscu-zjawisku, jakim było r/place, nie można pominąć jego technologicznego aspektu, dzięki któremu w ogóle możliwe było jego zainstnienie. Technologia stanowi tu tylko przestrzeń, w której dzieje się performance. Jest konstrukcją, czasoprzestrzenią, na której rozpostarte jest czaso-miejsce. Człowiek traci swą twarz i ciało, jest zastępowany przez graficzną reprezentację kodu binarnego, jakim jest piksel. Jego bycie podczas tego spotkania podzielone jest na interwały czasowe mierzone jako jedna sekunda oraz pojedyncze piksele. Bycie tu i teraz nie jest ciągle, jest dyskretne. Człowiek jest dynamiczny, w każdej chwili inny, zmienia się z każdą sekundą i każdym pikselem, współistniejąc z innymi użytkownikami.

Opis z punktu widzenia performance'u organizacyjnego

Performance organizacyjny związany jest z działaniem wielkich przedsiębiorstw i systemami zarządzania, które tam funkcjonują i nastawione są na efektywność, wydajność pracy oraz funkcjonowania całej korporacji. McKenzie wspomina o *performance management* – zarządzaniu performatywnym – i przeciwstawia go tyloryzmowi – wertykalnemu rodzajowi hierarchii, w przypadku którego decyzje podejmowane są na najwyższych szczeblach, a pracownicy wykonują swoją pracę bez wpływu na jej kształt i sposób wykonania. Zarządzanie performatywne to horyzontalny rodzaj hierarchii, w której nacisk kładzie się na wspólne zespołowe wypracowywanie metod działania oraz kreatywność w podchodzeniu do rozwiązywania problemów, dzięki czemu można pracować efektywniej i wydajniej.

13 J. Wachowski, *Performans*, Gdańsk 2011, s. 235.

14 J. McKenzie, *Perform or... Else*, s. 10.

15 J. McKenzie, *Perform or... Else*, s. 11.

Ten rodzaj współpracy założyli już na wstępie twórcy eksperymentu, umieszczając wiadomość zapowiadającą r/place:

Możesz coś stworzyć samodzielnie.

Razem możesz stworzyć więcej.

Choć początkowo każdy działał na własną rękę, próbując wyczuć materię miejsca, to bardzo szybko użytkownicy stworzyli grupy, a grupy zawarły sojusze, w których uwidoczniła się horyzontalna hierarchia. Na drodze dyskusji dochodzili do finalizacji swoich projektów, twórczo reagując na zmiany wprowadzane przez grupy Niszczycieli czy współistniejąc z innymi grupami Twórców.

Trzy wymienione wcześniej rodzaje performance'u: kulturowy, technologiczny i organizacyjny przenikają się, tworząc wspólnie performance globalny. Performance organizował całe życie dziejące się na wirtualnym świecie-płótnie o wymiarach 1000 × 1000 pikseli. Jest to widoczne w coraz efektywniejszym, wydajniejszym, szybciej osiągałym cele i szybciej performującym się świecie r/place. Przechodząc przez cykl życia: narodzin, wzrostu i śmierci, pozostaje on cyfrowym zapisem symbolizującym władzę, wojnę, kreację i destrukcję.

Bibliografia

- Cuthbertson A., *Reddit Place: The Internet's Best Experiment Yet*, „Newsweek”, 2017, <https://www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049> [dostęp: 21.09.2021].
- Jojo6311, *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great. The Story of the Green Lattice from Jojo6311, a Moderator of the Community*, 2017, <https://docs.google.com/document/d/1qbdTWoXblOBSwpJ8TGBiRBiK8PEFAApWM7zZaDb8MU/edit> [dostęp: 21.09.2021].
- McKenzie J., *Perform or... Else. From Discipline to Performance*, New York 2001.
- McKenzie J., tłum. T. Kubikowski, *Perfromuj albo... od dyscypliny do performansu*, Kraków 2011.
- Myoo S., *Ontoelektronika*, Kraków 2013.
- Stöckl A., *The Internet, Cyberspace and Anthropology*, „The Cambridge Journal of Anthropology”, 23 (2003), No. 3, online: <https://www.jstor.org/stable/23820336> [dostęp: 03.08.2021].
- u/Drunken_Economist, *Place Datasets (April Fools 2017)*, [w:] r/redditdata, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place_datasets_april_fools_2017/ [dostęp: 21.09.2021].
- u/powerlanguage, *Place*, [w:] r/announcements, reddit, 2017, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].
- u/zwolp, *I Used to Hate the Void but Watching the Time-lapses I See They're a Vital Part of the R/Place Ecosystem. Like a Forest Fire Making Way for New Life*, [w:] r/place, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/place/comments/636xjc/i_used_to_hate_the_void_but_watching_the/dfrron8/ [dostęp: 21.09.2021].
- Wachowski J., *Performans*, Gdańsk 2011.
- Ying L., *10 Reddit Statistics Every Marketer Should Know in 2021 [Infographic]*, 2011, <https://www.oberlo.com/blog/reddit-statistics> [dostęp: 16.07.2021].
- <https://www.redditinc.com> [dostęp: 16.07.2021].

TOM 3 (2022), NR 1

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#)

Artykuł recenzowany

Wydawca: **Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie,
Wydział Architektury Wnętrz**

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibala-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”