

Małgorzata Grupa\*, Filip Nalaskowski\*\*

## „Jaskiniowcy z Youtuba”. Fenomen kanałów prezentujących rozwój technologiczny w „pradziejach”

### Abstract

**Grupa M., Nalaskowski F. 2019.** “YouTube Cavemen.” The phenomenon of channels presenting technological development in “prehistory”. *Raport* 14, 129-135

The text presents the phenomenon of YouTube channels dedicated to recreating the life of primitive man. The prototype was David Malina from Australia, who launched the Primitive Technology channel in 2015. He went to the forest taking nothing but camera and shorts with him. For his viewers, he re-created the “technologies” available to ancient cultures. Imitators have quickly occurred. Currently, there are over 30 channels on YouTube, that are based on David’s original. The text characterizes these channels, critiques by, both, highlighting strengths and indicating the potential for use for purposes other than YouTube entertainment.

**Keywords:** archaeology, ethnology, YouTube, primitive technology, Neolithic

### ■ WSTĘP

Serwis YouTube, od jakiegoś czasu, nie jest tylko kolejną platformą do zamieszczania filmów, stał się czymś więcej – sposobem na życie. „Youtuber” (osoba zamieszczająca treści w serwisie YouTube), „kontent” (*content*, ang.) – treść twórczości, dzieło, *stream* (transmisja na żywo), „suby” (od *subscriptions*, ang.) – zapisy do danego kanału, zazwyczaj stosowane wobec najczęściej oglądanych kanałów, to tylko niektóre z podstawowych pojęć kluczowych dla nowej aktywności internautów. Język i obyczaje społeczności internetowych twórców powoli przenikają do języka codziennego.

Od czasu założenia platformy (2005) pojawiły się na niej setki milionów filmów, oglądanych za pośrednictwem blisko 2 miliardów (*sic!*) zarejestrowanych profili (YouTube w liczbach). Tak jak ma to miejsce w przypadku wielu innych zjawisk medialnych, tak i tu wzrostowi ilości treści, towarzyszy jej fragmentacja – formatowanie. Procesy te prowadzą do wydzielania się różnych pól aktywności youtubowej. Pola te mogą być wyodrębniane

na podstawie dominującej w nich tematyki. Przykłady można mnożyć bez końca – motoryzacja, sport, gry, itp.

W artykule chcielibyśmy przybliżyć pewien bardzo specyficzny wycinek opisywanego serwisu, którego przewodnim tematem jest pogranicze archeologii, etnologii, antropologii i survivalu. Zaprezentowane rozważania wpisują się w istniejący już w literaturze naukowej nurt analizy twórczości autorów internetowych. W sieci odnaleźć można wiele stron, blogów, kanałów YouTube, prowadzonych przez fascynatów archeologii. Autorzy deklarują się na ogół być amatorami, dla których opisywana dziedzina jest pasją. Refleksja nad ich twórczością (archeologia w internecie) ma również swoje miejsce w literaturze naukowej. Z tego punktu widzenia zaprezentowany tekst nie ma cech zupełnie oryginalnego podejścia, jakkolwiek mamy nadzieję, że sama perspektywa, która jest tu zaprezentowana, jak i wybrany wycinek aktywności youtuberów, mają charakter nowatorski.

\* Wydział Nauk Historycznych. Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, e-mail: mgrupa@umk.pl

\*\* Wydział Filozofii i Nauk Społecznych. Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, e-mail: Filip.Nalaskowski@umk.pl

## ■ PIERWOWZÓR – PRIMITIVE TECHNOLOGY

Opis zjawiska należałoby zacząć od postaci Davida Maliny (znany jako John Plant), znanego szerszej publiczności jako twórca kanału *Primitive Technology*. Swoj pierwszy film opublikował w maju 2015 roku. Pomysł wydawał się prosty i prymitywny – *nomen omen*. David poszedł do dżungli w Queensland, w Australii, nie zabrał za sobą niczego, poza szortami i kamerą na statywie. Występując przed kamerą dokumentował swoją działalność, która skupiała się na przeżyciu, odtwarzaniu prostej cywilizacji. Internauci mogli obserwować go próbującego rozniecić ogień, budującego proste chatki z błota i gałęzi. Z czasem zaczął „awansować” technologicznie. Budował trwalsze domy, próbował uprawiać maniok, konstruował wędzarnie, aż rozpoczął eksperymenty z ceramiką. Co bardzo ważne, na żadnym z filmów nigdy nie odezwał się nawet słowem, nie wydał głosu. Zawsze pojawiał się sam przed kamerą. Za żelazną regułę przyjął nie zabijać zwierząt na potrzeby rozwoju cywilizacji, nie niszczyć środowiska – dlatego, na przykład, nie podejmował prób wypalania drzewostanu. Do każdego z filmów jest podlinkowany tekst ze strony autora, w którym ten, w sposób niezwykle metodyczny i szczegółowy, opisuje co jest na filmie. Objasnia stosowane techniki, wybory, których dokonuje, materiały, których używa i efekty, które zamierzał osiągnąć. Nierzadko David odwołuje się do znanych mu analogii etnologicznych i ustaleń naukowych. Jak sam mówi, źródłem jego wiedzy są książki, Internet, oraz metoda prób i błędów (*Primitive Technology*).

*Primitive Technology* odniósł olbrzymi sukces: prawie 10 milionów subskrypcji, ponad pół miliarda wyświetleń filmów. Na kanale ukazało się do tej pory (to jest do końca marca 2019 roku) 41 krótkich (około 15 minutowych) filmów. Dały one autorowi nie tylko sławę, ale i wymierne korzyści materialne. Jak szacuje strona *socialblade.com*, od 2015 roku autor kanału mógł zarabiać średnio do 66 tysięcy dolarów miesięcznie.

## ■ NAŚLADOWCY

Sukces „jaskiniowca-niemowy”, który stosunkowo niedużym nakładem pracy i w zasadzie bez kosztów, stał się jednym z najpopularniejszych twórców internetowych z 10 milionami subskrybentów i milionami dolarów na koncie, stał się inspiracją dla innych. Blog *Feedspot* w swoim przeglądzie „Top 30 Primitive Living Youtube Channels To Follow In 2019” wymienia ponad 30 kanałów podobnych do pierwowzoru Davida Maliny (Top 30 Primitive Living Youtube Channels). Już same nazwy kanałów nie pozostawiają złudzeń co do inspiracji:

*Survival Skills Primitive, Primitive My Village, Primitive Skills, Primitive Tool, Primitive Life, Primitive Times, Primitive Technology Idea* itp. Przegląd ma charakter rankingu uszeregowanego według kryterium popularności – nawet ostatni z wymienionych kanałów ma ponad 500 subskrypcji i ponad 10 tysięcy wyświetleń dla opublikowanych filmów. Oznacza to jedno – prymitywna technologia cieszy się zaskakująco dużą popularnością w internecie.

Absolutna większość (ok. 90%) z omawianych kanałów powstawała w latach 2017-2018, czyli krótko po eksplozji popularności Maliny. Kim są „jaskiniowcy” z opisywanego rankingu? Wszyscy są osobami młodymi – wydaje się, że ich wiek nie przekracza trzydziestu lat, przy czym połowa to jeszcze nastolatki. Co ich jeszcze łączy? Większość z nich to mieszkańcy takich krajów jak Wietnam, Kambodża, Tajlandia czy Bangladesz. Wydaje się zatem, że taka twórczość jest szczególnie popularna w południowo-wschodniej Azji, gdzie nie tylko przyroda stwarza większe szanse na rekonstruowanie rozwoju ludzkiej cywilizacji, ale także perspektywa ekonomiczna związana z kanałem YouTube jest dla autorów bardzo atrakcyjna. Twórcy wykazują też sporo innych podobieństw wobec pierwowzoru *Primitive Technology*. Występują w ciszy, budują od zera, prawie zawsze w pojedynkę, z rzadka w parach (*Primitive Tool*). Nie zabijają zwierząt – choć może to raczej wynikać z ograniczeń platformy YouTube, który kierując się względami etycznymi, nie pozwala na umieszczanie filmów, na których zabijane są dla rozrywki zwierzęta – a tak należałoby to klasyfikować.

Możliwe, że na tym podobieństwa do kanału Davida Maliny się kończą. Głównych różnic, należy upatrywać oczywiście w nieco innych uwarunkowaniach przyrodniczych – Australia lub południowo-wschodnia Azja. W twórczości naśladowców brakuje też pogłębionej refleksji wobec podejmowanych aktywności. W zasadzie nie decydują się na szersze opisy własnych działań, jak to ma w zwyczaju *Primitive Technology*. Próżno szukać odwołań do etnologii oraz archeologii.

## ■ ANALIZA TWÓRCZOŚCI

Jaka jest dominująca tematyka w dorobku autorów spod znaku prymitywnej technologii? W zasadzie wszyscy podążają podobną ścieżką. W pierwszych odcinkach skupiają się na jakiejś prymitywnej formie schronienia. Bywa, że jest to ziemianka (*Tiny tv, Primitive Technology Idea, Primitive Tool*). Częściej jest to jakaś forma szałas z gałęzi lub bambusowych łodyg (*Primitive Technology Idea, Primitive Skills, Primitive survival*). Najczęściej spotykamy się z prostą konstrukcją

o charakterze lepianki, gdzie głównym budulcem jest błoto, rzadziej glina, na stelażu z drewna. Jako że wątek schronienia, zdaje się szczególnie interesować widzów, to wielu z autorów ma w swoim dorobku po kilka różnych przedsięwzięć „budowlanych”, których formy często wykazują cechy postępu technologicznego.

Idąc zgodnie z logiką działań nastawionych na przeżycie, dochodzimy do narzędzi. Tu niestety nie ma tak bogatego materiału, jakiego można się spodziewać. Owszem, pojedynczy autorzy pokazują wyrób prostych narzędzi, na przykład siekiery z płaskiego retuszowanego i gładzonego kamienia oraz trzonka z otworem, wykonanym metodą wypalenia, zabezpieczone żywicą naturalną (*Evaluation Technology, Primitive Life*), ale są to odosobnione wyjątki. Prawie nie spotykamy noży, szyleł, zgrzebeł, czy innych wytworów znanych z klasycznych opracowań archeologicznych. Trzeba też nadmienić, że bardzo niewielki odsetek stanowią proste narzędzia kamienne, nielączone z rękojeścią. W ogóle nie występują kości, poroże czy krzemień, co akurat można chyba tłumaczyć dostępnością w danych regionach tego surowca i przyjętą formułą treści. Co więcej niezbyt często widzimy konsekwentne używanie wytworzonego narzędzia w kolejnych odcinkach, co może być spowodowane niską jakością wytworu, który *de facto* nie nadaje się do stałego użytku.

Taki stan rzeczy – proporcje treści, aktywności, wysiłki – nie odpowiadają obrazowi znanemu z nauki. Jest on najpewniej spowodowany priorytetami twórczymi autorów.

Należy też już w tym miejscu zaznaczyć, że tylko w pierwowzorze (*Primitive Technology*) oglądamy, prawie przy każdej okazji, proces rozniecania ognia. Praktycznie żaden z naśladowców nie chwali się tą, z natury niezwykle trudną, umiejętnością, ale też bez wyjątku wszyscy z ognia korzystają. To jeden z wielu elementów, które każą wątpić w autentyczność części działań wspomnianych twórców.

Po etapie zapewnienia schronienia, produkcji narzędzi, przychodzi czas na zaspokojenie głodu i pragnienia. Tu pojawia się kolejna duża nieścisłość wobec „prawdy dziejowej” – brak polowań. Co za tym idzie w diecie internetowych jaskiniowców nie znajdziemy mięsa. Co więcej rozwój technologiczny nie będzie w ogóle dotyczył narzędzi i technik myśliwskich. Co zatem jedzą twórcy? Zbierają owoce lasu (dżungli) – to po pierwsze. Rzadko próbują łowić ryby – często przy pomocy pułapek, rzadziej ościeni, czy gołymi rękami. Hodowla – w sporadycznych przypadkach – widzimy dzikie (?) kury, dziczki, i stawy hodowlane. Bodaj najciekawszy wątek, to dość często podejmowane próby upraw. Na

filmach pojawiają się uprawy manioku, słodkich ziemniaków, a nawet ryżu.

Zupełnie osobny rozdział działalności stanowi woda pitna jako warunek niezbędny do przetrwania. Tu spotykamy wiele wynalazków i pomysłów. Z jednej strony są to studnie dla wód podskórnych, zdarza się, że w budowie drewnianej. Twórcy podejmują nawet trud odsalania wody słonej za pomocą wymyślnych konstrukcji, działających na zasadzie odparowania słodkiej wody. Szczególnie interesujące są konstrukcje filtrujące, które nie odbiegają dalece od tych spotykanych współcześnie. Z wykorzystaniem kruszyw różnej granulacji (od kamyków, przez żwir, do drobnego piasku) jako filtra mechanicznego, przez zastosowanie węgla do filtracji biologicznej.

Większość twórców podejmuje też próby pracy z ceramiką. Dominuje produkcja naczyń z wykorzystaniem techniki wygniatań. Obecna jest również technika walczkowa, a nawet taśmowa. Co ciekawe zdarza się produkcja z wykorzystaniem koła garncarskiego. Niezbyt często spotykamy się tu z domieszkami schudzającymi, w pojedynczych przypadkach możemy obserwować użycie drobnego piasku, czy występowanie fazy suszenia. Wypał nie zawsze jest całkowity, częściej przypomina to obsuszanie naczyń, niż faktyczne wypalanie ceramiki. Żaden z twórców nie podjął, na razie, próby wypału w atmosferze redukcyjnej, czy wykorzystania innych, bardziej zaawansowanych technik garncarskich. Poza naczyniami, niektórzy autorzy próbują przy użyciu gliny produkować dachówki, rury czy inne elementy budowlane.

Bodaj wszyscy twórcy rozwinęli swoje technologie w kierunku konstrukcji z wykorzystaniem cementu. Do jego przygotowania stosują wapno własnej roboty. Najczęściej źródłem wapna są odnajdowane fragmenty skał wapiennych, margle, rzadziej muszle. Składniki zostają wypalone w paleniskach, następnie „gaszone” w dołach. Wapno w połączeniu z drobnym piaskiem i wodą tworzy prostą masę cementową.

W zastosowaniu opisywanej masy „betonopodobnej” fantazja youtuberów zdaje się nie mieć granic. Powstają z niej cegły, które później zamieniają się w budynki, ogrodzenia, chodniki, posadzki. Widzimy produkcję cementowych dachówek czy cementowych palenisk. Pewnym znamiennym dla charakteru opisywanego zjawiska elementem – troski o atrakcyjność „kontentu” – jest fakt, że produkcja cementu umożliwiła pojawienie się w dorobku większości autorów takich kuriozów jak baseny kąpielowe (niektóre nawet ze zjeżdżalniami), oczka wodne dla rybek czy nawet prymitywne *jacuzzi*. Niektórzy z budowniczych poszli dalej,

wykorzystując „betonową technologię”, wybudowali w swoich dżunglach okazałe, prymitywne rezydencje, wille. Wielopiętrowe, o wymyślnych formach dachów, niekiedy ozdabiane kolumnami czy z tynkowanymi obustronnie ścianami.

Do rzadziej spotykanych przedsięwzięć technicznych należą, na przykład sztuczne zbiorniki wodne służące uprawie ryżu czy hodowli ryb, toaleta, wodociąg, systemy irygacyjne. Imponuje napędzany siłą wody „młyn do ryżu” (stępa), który działa na zasadzie młota ubijającego w wielkim móżdżerzu zboże.

### ■ AWANS

Osobny rozdział twórczości „jaskiniowcy” poświęcają próbom awansu epokowego. Autorzy eksperymentów podejmują próby wytopu metali. Tu należy przypomnieć jak trudna jest to sztuka. Z jednej strony trudno dziś o łatwo dostępne, powierzchniowe złoża zawierające rudę miedzi, która wymaga stosunkowo niskiej temperatury wytopu – 1084 °C. Z drugiej – relatywnie łatwiej dostępna ruda żelaza (np. darniowa), wymaga daleko wyższej temperatury wytopu, ponad 1300 °C. Warunkiem uzyskania tak wysokich temperatur jest właściwe paliwo (np. węgiel drzewny) i intensywny dopływ tlenu do paleniska. Co oczywiste powyższe fakty znane są nam dzisiaj i mamy narzędzia do ich weryfikacji (choćby temperatury), nasi przodkowie w pradziejach działali daleko mniej precyzyjnie, przy większym udziale eksperymentu w swoich działaniach. Twórcy filmów zdają się obierać drogę pomiędzy – działają w oparciu o pewną powierzchowną wiedzę i własne doświadczenia.

O ile wielu autorom dość sprawnie udało się wyprodukować węgiel drzewny poprzez wypał w mocno redukcyjnej atmosferze, o tyle chyba nierozwiązanym problemem pozostał dopływ tlenu. Najprostszym sposobem byłoby zastosowanie miecha, ale do jego stworzenia konieczna jest skóra dużego zwierzęcia – tu należy przypomnieć, że opisywani youtuberzy nie polują i nie zabijają zwierząt, ani dzikich, ani hodowlanych. Pozostają więc eksperymenty z dmuchawami różnego typu. Spotykamy więc tłoki z bambusa dostarczające naprzemiennie powietrze, dmuchawy bębnowe (niekiedy napędzane łukiem), czy też próby wdmuchiwanie powietrza płucami przez rurkę z bambusa. Przy tak skomplikowanej działalności jak metalurgia samotny tryb życia bohaterów jest szczególnie dużym ograniczeniem. Stan dzisiejszej wiedzy archeologicznej, jak i obserwacje o charakterze etnologicznym, każą nam przypuszczać, że w tak trudnych przedsięwzięciach obowiązywał model działania zespołowego, a nie indywidualnego.

Kilkorgu z twórców udało się wytopić metal (miedź i żelazo), ale autentyczność tych działań, naszym zdaniem, stoi pod znakiem zapytania. Trudno zupełnie bezkrytycznie przyjąć, że spacerując wzdłuż strumienia od tak udaje się znajdować skały zawierające rudę miedzi. Trudno pokruszoną rudę wytapiać w tyglu wykonanym z samej gliny. Trudno też uwierzyć w skuteczność konstruowanych nadmuchów. Nie przeszkadza to jednak później twórcom w prezentowaniu odlewu noży, siekier czy łopat. Nawet autor pierwowzoru, David Malina, zdołał tylko uzyskać w wyniku wytężonej pracy kilka okruchów żelaznych, nienadających się do dalszej obróbki.

Na tym tle wyróżnia się kanał *Primitive Skills*, gdzie młody Wietnamczyk odnosi sukces w produkcji żelaza. Odnaleziony materiał – rudę darniową, limonit – pokruszył i umieścił w piecu. Piec zbudowany został z masy gliniano-błotnej na szkielecie bambusowym – całość do złudzenia przypominała formę dymarkę. Konstrukcja wyróżniała się wysokością i przekrojem, gwarantując duży ciąg powietrza. Następnie dymarka została zasypana naprzemiennie warstwami węgla drzewnego i rozkruszonego minerału. Nadmuch był gwarantowany przez dmuchawę bębnową o zamkniętej konstrukcji, napędzaną łukiem. Efektem pracy było uzyskanie silnie zanieczyszczonej łupki metalicznego żelaza, stanowiącej konglomerat żelaza, żuźla i węgla drzewnego. Następnie youtuber podjął dość udaną próbę przekucia bryły na kształt siekiery. Po przekuciu i oszlifowaniu udało mu się uzyskać funkcjonalne narzędzie.

W zasadzie nie obserwujemy działań odnoszących się do sfery duchowej (sztuki, religii itp.) i społecznej. To drugie łatwo tłumaczy się przez samotność twórców – brak społeczności. Pierwsza luka jest najprawdopodobniej wywołana brakiem dostatecznej wiedzy w tej materii (podobnie jak w archeologii) oraz nikłą atrakcyjnością ewentualnych treści.

### ■ KRYTYKA

Pomimo faktu, że twórcy podejmują wiele starań, ich pracy nie można bezkrytycznie przyjąć za w pełni pokrywającą się ze źródłami i naukową wiedzą archeologiczną. Obserwujemy jak bohaterowie filmów w ciągu kilku godzin kopią ostrym kijem basen o objętości kilku metrów sześciennych, a potem go zalewają wodą z odległego strumienia przy użyciu dzbanu. Widzimy używane przy budowie kłody bambusowe przycięte równiutko. Paleniska, które „same się” rozniecają, w końcu minerały – jak te zawierające miedź czy węgiel kamienny – o które autorzy potykają się podczas wędrówek.

Po pierwsze, jak zostało to wcześniej sformułowane, priorytetem ich działań nie są pobudki naukowe, a raczej rozrywka. Wysiłki swe skupiają na treściach, które przyciągną widownię. Po drugie, są ograniczani przyjętą formułą (milczenie, samotność), co uniemożliwia prezentowanie wielu elementów. Po trzecie, obowiązują ich zasady YouTube – choćby te dotyczące zabijania zwierząt.

### ■ **KLASYFIKACJA**

Warto w tym miejscu podjąć próbę przyporządkowania działań opisywanych twórców do jakiejś epoki, kategorii archeologicznej. Przyporządkowanie to obarczone jest sporym marginesem błędu. Trudności następcza fakt, że omawiamy różne regiony geograficzne działania youtuberów, posługując się przyporządkowaniem epokowym, które nie jest uniwersalne i nie nadaje się do interpretacji globalnych. Co więcej diagnostyczne w tej sytuacji spektrum kulturowe (rozumiane jako efekty twórczości ludzkiej) jest z jednej strony niezwykle szerokie i wykracza poza ramy jednej epoki, z drugiej zaś zupełnie pomijane są niektóre aspekty (jak na przykład sfera duchowa). Stąd podjętą próbę należy traktować jedynie jako pewne przybliżenie – co do zasady niedoskonałe. Zatem postawiona teza brzmi następująco: wiele wskazuje na to, że najprawdopodobniej autorzy, choć nieświadomie, odtwarzają warunki kulturowe neolitu.

Konstruowane narzędzia kamienne zawsze podlegają, prócz klasycznej obróbki, intensywnemu gładzeniu. Obserwujemy osiadły tryb gospodarki ze stałymi trwałymi domostwami często budowanymi z cegieł. Widzimy produkcję ceramiczną: naczyń, dachówek itd. Uprawę roślin (słodki ziemniak, ryż, maniok), a nawet próby hodowli zwierząt (kury, ryby). Widzimy też intensywne próby awansu epokowego do epoki metali.

Rodzi się zatem pytanie – dlaczego neolit? Tu wydaje się, że mamy do czynienia z całym zespołem subtelnych przyczyn.

Nawet przeciętny stan wiedzy pozwala na wyobrażenie i odtworzenie warunków kultury neolitu. Wiedza o ceramice, uprawie prostych zbóż, hodowli kur, konstrukcji schronienia jest dość powszechna lub łatwa do uzyskania. Działalność ta nie wymaga bardzo wysokich umiejętności i predyspozycji. W końcu konieczne dla takiej gospodarki surowce i składniki są łatwo dostępne. Wobec powyższych wiedza, umiejętności oraz dostępne zasoby pozwalają zobrazować warunki życia co najwyżej w neolicie, bo technologie właściwe dla epok późniejszych są zbyt skomplikowane i pozostają w zasadzie poza zasięgiem autorów. Zatem młodsza epoka

kamienia jest pewnym maksimum możliwym do prostego odtworzenia.

W takim razie dlaczego nie starsza epoka kamienia? Tu powody mogą być dwa. Po pierwsze, autorzy kanałów wyraźnie preferują technologie – a to właśnie młodsza epoka kamienia przynosi „rewolucję” techniczną. Po drugie, zastanówmy się jakby miało wyglądać odtworzenie paleolitu. Wędrówki, zbieranie pożywienia? – pewnie na dłuższą metę byłoby to mniej atrakcyjne dla widzów. Polowania? – zakazane.

Widać zatem, że wybór neolitu jest wypadkową możliwości autorów, cech środowiska, ograniczeń platformy i atrakcyjności treści.

### ■ **PODSUMOWANIE I REFLEKSJA**

Na koniec warto postawić sobie pytanie, jak na działalność opisanych twórców może patrzeć naukowiec – archeolog. Odpowiedź nie jest prosta i jednoznaczna.

Zacząć należy od tego, że obserwujemy działania w najlepszym wypadku mające na celu odtwarzania realiów pradziejowych. Twórcy faktycznie nie walczą o przetrwanie, tylko starają się ukazywać widzom możliwe, znane sobie, rozwiązania. Stąd można mieć wątpliwości dotyczące wiarygodności prezentowanych działań.

Ich poczynania obciążone są istotnymi wadami. Obserwujemy tylko wycinek życia „jaskiniowców”. Z jednej strony są to tylko niektóre sfery życia, o czym było powiedziane wcześniej, z drugiej są to tylko niektóre (ciekawsze?) technologie. Brakuje odzieży, wierzeń, polowań, wątków społecznych itd. W zasadzie można śmiało stwierdzić, że absolutna większość życia, działań ludności pradziejowej została tu pominięta.

Widzimy aktywność opartą o intuicję twórców, czasem lokalne tradycje, najrzadziej wiedzę źródłową. Przyłapujemy autorów na oszustwach, niekonsekwencjach. Ponad wszystko mamy wrażenie, że obserwujemy zabawę w ludzi pierwotnych. I tak w istocie przecież jest.

Większość autorów jest mieszkańcami południowo-wschodniej Azji – zatem można domniemywać, że prezentowane rozwiązania są tylko „prawdami” regionalnymi. Przy tym wszystkim widzimy też zupełne sprzeczności i nieprawdy, jak szerokie stosowanie cementu, ceramiki budowlanej i odtwarzanie architektury charakterystycznej dla kultur europejskich.

Z drugiej jednak strony dostrzegamy autentyczny zachwyt i zaangażowanie w materię tak bliską dyscyplinom naukowym. Mamy do czynienia z nieświadomym działaniem charakterystycznym dla archeologii eksperymentalnej. Być może mamy szansę czegoś się dowiedzieć, coś odkryć, uświadomić sobie i czegoś się nauczyć. Obserwujemy setki milionów (*sic!*) wyświetleń

dla prezentowanych treści – co stanowi komercyjny sukces rozrywkowy, ale przyczynia się też do popularyzacji treści archeologicznych. Jednocześnie można się obawiać o skuteczność YouTube w promocji niekoniecznie naukowej i opartej na źródłach wiedzy i praktyk, które mogą przebić się do powszechnej świadomości odbiorców.

Z tego punktu widzenia wydaje się, że z pewnymi zastrzeżeniami i właściwym komentarzem omawiana twórczość może być wykorzystana jako pomoc dydaktyczna, dla omawianych i ukazanych wyłącznie w formie teoretycznej elementów, na przykład gospodarki neolitycznej. Choć podkreślmy jeszcze raz, należy do tego podchodzić bardzo krytycznie i absolutnie weryfikować to z rzeczywistą wiedzą, a nie wiedzą potoczną i zasłyszaną.

Wobec powyższego mogą się klarować dwie formy dydaktyczne. Ilustracja omawianych i opisywanych w literaturze elementów funkcjonowania w pradziejach. Oraz, z drugiej strony, materiał do analizy krytycznej – wykazywanie błędów, przeinaczeń, nieporozumień.

Można też doszukiwać się w działaniach opisywanych twórców, aspektu popularyzatorskiego dla archeologii jako takiej. Ukazywane prace, techniki, mogą skłonić widzów do szerszej refleksji nad prezentowanym materiałem, niejako skierować zainteresowania

w stronę nauki o pradziejach, w tym rzetelnej literatury archeologicznej i profesjonalnych studiów – również akademickich

Należy też zauważyć, że u tak liczego grona odbiorców prezentowane treści mają szansę budzić świadomość potrzeby ochrony dziedzictwa archeologicznego i kulturowego. Choć teza ta może wydawać się zbyt odważna, bo wymagająca pogłębionej refleksji u widzów, jak by nie było, kultury popularnej i treści rozrywkowej na YouTube, to prawo wielkich liczb każe wierzyć, że wśród kilkuset milionów oglądających, u części taka myśl się pojawi.

W omawianym zjawisku daje się dostrzec potencjał dydaktyczny, który może zostać wykorzystany jako nowoczesna pomoc edukacyjna i metodyczna w pracy ze studentami archeologii i etnologii. Opisywane zjawisko ma również ogromny potencjał promocyjny, który może służyć propagowaniu archeologii jako nauki i dyscypliny akademickiej. Co więcej zasięg i popularność opisywanych „jaskiniowców z youtube”, mogą zostać wykorzystane do budzenia świadomości ochrony dziedzictwa kulturowego oraz przyrodniczego wśród społeczności internetowej. Sumę wspomnianych potencjałów nazwać można szeroko rozumianym potencjałem edukacyjnym, który bez wątpienia jest nośnikiem wiedzy i wartości wartych rozpowszechniania.

## Bibliografia

*Primitive Technology*. Primitive Technology/informacje, [https://www.youtube.com/results?search\\_query=Primitive+Technology%2F+informacje+%E2%80%93+youtube.com](https://www.youtube.com/results?search_query=Primitive+Technology%2F+informacje+%E2%80%93+youtube.com) (dostęp: 24.10.2019)

*Top 30 Primitive Living Youtube Channels*. Top 30 Primitive Living Youtube Channels To Follow In 2019, [https://blog.](https://blog.feedspot.com/primitive_living_youtube_channels/)

[feedspot.com/primitive\\_living\\_youtube\\_channels/](https://blog.feedspot.com/primitive_living_youtube_channels/) (dostęp: 10.04.2019)

*YouTube w liczbach*. *YouTube w liczbach*, <https://www.youtube.com/intl/pl/yt/about/press/> (dostęp: 24.10.2019)

## Summary

**Małgorzata Grupa, Filip Nalaskowski**

*“YouTube Cavemen.” The phenomenon of channels presenting technological development in “prehistory”*

The text presents the phenomenon of YouTube channels dedicated to re-creating the life of primitive man.

The prototype was David Malina from Australia, who launched the Primitive Technology channel in 2015. He goes to the forest taking nothing but camera and shorts with him. For his viewers, he re-creates the “technologies” available to ancient cultures. He works in silence, using the tools he makes himself. He does not hunt, does not kill animals. He builds huts, constructs fireplaces, makes ceramics, etc. He publishes his films every few weeks. In 4 years he has collected about 10

million subscribers and hundreds of millions of views, which results in tens of thousands of dollars of monthly revenue.

Imitators have quickly occurred. Currently, there are over 30 channels on YouTube, with names referring to the original, with a minimum of 500 subscribers. Also the content pattern has not changed much from Primitive Technology: they usually work alone, in silence, without modern products, and they do not kill animals.

The authors focus on constructing shelters (in various forms), tools, cultivation, breeding, making ceramics, products from a simple cement mass. Some of the authors made the effort of smelting metal (copper, iron), but the veracity of their actions is questionable. Selective re-creation of the realities of ancient cultures can also be criticised. Apart from the

lack of hunting, elements of intangible culture or society are completely missing. It seems that the creators are guided by the criterion of the content's attractiveness to viewers, which translates into the profitability of their work. The criterion of veracity is not a priority.

Analysis of the observed products makes it possible to put forward a cautious thesis about the Neolithic origin of most of the techniques used, which is the resultant of the focus on

technologies and both limitations of the environment and capabilities of the authors.

The presented activity, despite many flaws deserving of criticism, has, however, some positive values. Under certain conditions, it can be used as teaching material, e.g. for archaeology students. The content can also contribute, on the one hand, to the promotion and popularization of archaeology, and on the other, to a deeper reflection on the need for cultural heritage protection.

■