
Mariola Kokowska

USWPS

ORCID: 0009-0002-2754-5097

Muzyczna kultura medialna pokolenia Z: polemika wokół cyfrowych przemian w doświadczaniu muzyki

Wprowadzenie

Współczesna muzyczna kultura medialna ulega dynamicznym przemianom, a jedną z najbardziej przełomowych zmian jest pojawienie się hybrydowych sposobów doświadczania muzyki w przestrzeni cyfrowej. We współczesnej kulturze medialnej kluczową rolę odgrywają technologie cyfrowe, które służą uczestnictwu użytkowników sieci Internet w wirtualnych doświadczeniach koncertowych „na żywo”. Pokolenie online (Z) (Ławińska i Korombel 2023: 49–87), w którym muzyka jest stosunkowo łatwo dostępna, rozwija własne strategie komunikacyjne, w których *streaming* stał się nieodłącznym elementem współczesnego obcowania z dźwiękiem. *Streaming muzyczny* (ang. *streaming music*), jako fenomen współczesnej kultury, zmienia sposób korzystania z muzyki, wpływając na jej dostępność, interaktywność i formy komunikacji międzyludzkiej. Jednym z interesujących zjawisk w tej przestrzeni jest *wirtualny koncert* (ang. *virtual concerts*, VC), otwierający przed odbiorcami muzyki nowe horyzonty. Umożliwia je technologia tzw. *rozszerzonej rzeczywistości* (ang. *augmented reality*, AR). *Streaming muzyczny* oraz wirtualne koncerty „na żywo” stanowią alternatywę dla tradycyjnych form obcowania z muzyką. Na swój sposób wyznaczają też nowe kierunki rozwoju kultury

muzycznej w środowisku medialnym. Dla pokolenia Z, które dojrzało do dorosłości w cyfrowym świecie, wspomniane innowacje obecne w środowisku online stały się symbolem codziennej wygody i przejawem komfortu. Muzyka w *streamingu* jest łatwo osiągalna (np. tzw. muzyka „na żądanie”) (Nożyński 2017), a perspektywa interakcji z artystami i innymi uczestnikami wydarzeń muzycznych „na żywo” zmieniły sposób postrzegania i przeżywania kultury muzycznej. Artykuł ten ma na celu ukazanie, jak *streaming* oraz wirtualne koncerty „na żywo” zmieniają strategie komunikacyjne w muzyce, zwłaszcza w kontekście pokolenia Z (którego przedstawiciele urodzili się od połowy lat 90. do początku lat 2010 r. XX w.).

Dzisiejsza kultura medialna odwołująca się do dziedziny muzyki, zwłaszcza w kontekście pokolenia Z, doświadcza przekształceń, które mogą budzić sprzeczne reakcje i do pewnego stopnia wzbudzać polemikę. W ciągu ostatnich dwóch dekad *streaming* muzyczny, wirtualne koncerty „na żywo” oraz aplikacje edukacyjne, takie jak AR Pianist (kanadyjskiej firmy Massive Technologies, MT)¹, stały się bazą, na której zbudowano kontekst współczesnej muzyki w przestrzeni cyfrowej. Pytanie, które warto postawić, odnosi się do kwestii, jak tego rodzaju zmiany oddziałują na sposób odbioru muzyki oraz jak przekształcają one relację między muzyką, technologią i społeczeństwem.

Hybrydowe konteksty doświadczania muzyki

Jednym z istotniejszych zjawisk współczesnej kultury muzycznej jest pojawienie się złożonych doświadczeń o charakterze hybrydowym. Łączą one elementy *wirtualnej rzeczywistości* (VR), *streamingu* i interaktywności, czasem też wybranych form edukacji muzycznej. *Streaming* muzyczny, dostępny na platformach Spotify, YouTube Music czy Apple Music, umożliwia słuchaczom dostęp do dużej kolekcji utworów muzycznych w dowolnym momencie i miejscu. Wspomniane platformy pozwalają na tworzenie *playlist*, dzielenie się muzyką i odkrywanie nieznanych artystów. Możliwości te powodują, że bogaty zasób oferty muzycznej staje się bardziej przenośny, elastyczny i podlegający zasadom interaktywności. Biorąc pod uwagę wirtualne koncerty „na żywo”, które odbywają się w przestrzeni wirtualnej za pomocą technologii VR, rozwiązania te odgrywają w nich kluczową rolę. W kontekście *streamingu* i wirtualnych koncertów „na żywo”, pokolenie online wykazuje zainteresowanie korzystaniem z nowych technologii, aby uzyskać dostęp

¹ Główny potencjał tej technologii tkwi w edukacji muzycznej, w tym w: możliwościach nauczycieli gry na fortepianie do tworzenia interaktywnych, wirtualnych lekcji do nauczania na odległość, w wirtualnych koncertach fortepianowych, a także w potrzebach twórców filmów i gier, którzy chcą włączyć do swoich scen superrealistycznego pianistę (za: The MIDI Association 2021).

do szerokiej gamy dóbr kultury muzycznej i rozrywki. Wydaje się, że te formy medialnej komunikacji i odczuwania wirtualnego świata, oferując interaktywność, pozwalają odbiorcy pokolenia Z na głębsze zaangażowanie w muzyczne doświadczenia. Interaktywność, rozumiana jako zdolność systemu, technologii lub medium do reagowania na działania użytkownika w czasie rzeczywistym, umożliwia wymianę informacji lub wpływanie na przebieg doświadczenia. Podmiot interakcji online ma możliwość wyboru miejsca wirtualnego koncertu, zmiany perspektywy, zatem użytkownik nie jest pasywnym odbiorcą treści, ale aktywnie uczestniczy w procesie jej pozyskiwania i wymiany. Człowiek posiada więc możliwość interakcji z artystami i innymi uczestnikami komunikacji wymiennej (np. wirtualne koncerty, interaktywne wideo, aplikacje AR/VR, gry komputerowe). Muzyka w streamingu – takim jak Spotify, Apple Music, YouTube Music, Tidal – bądź w kontekście edukacyjnym – takim jak aplikacja AR Pianist (appadvice.com b.d.w.) – oferuje odmienne podejścia do jej doświadczania, pozwalając uczestniczyć w aktywnościach muzycznych bez wychodzenia z domu. Jednak oba te przejawy odmiennego doświadczania muzyki mają ze sobą określone powiązania, które mogą się uzupełniać. Streaming muzyczny i interaktywne aplikacje, na przykład AR Pianist, mogą współistnieć i tworzyć nowe, interesujące możliwości dla słuchaczy oraz osób uczących się gry na instrumentach. Dzięki tego rodzaju hybrydowym doświadczeniom online użytkowników muzyka staje się nie tylko przedmiotem odbioru, ale również aktywnością o charakterze społecznym. Jej uczestnicy mogą nawiązywać wzajemne relacje, dzielić się swoimi emocjami i muzycznymi zasobami, łącząc własną pasję do muzyki z nowymi technologiami. Turner i Tollison zauważają, że „muzyka staje się potężną metaforą międzyludzkich interakcji” (2021: 207), bowiem stwarza ona przestrzeń do komunikacji, wymiany wrażeń i ekspresji emocji. W przypadku *streamingu* i wirtualnych koncertów, jak również tworzenia wirtualnych występów fortepianowych w domu z udziałem AR Pianist (firmy Massive Technologies (MT))² potencjalny ich użytkownik osiąga nowy wymiar doświadczania muzyki w kulturze medialnej, opartej na rozszerzonej rzeczywistości (AR).

² Główny potencjał tej technologii wiąże się z edukacją muzyczną, w szczególności z możliwością tworzenia przez nauczycieli gry na fortepianie interaktywnych, wirtualnych lekcji przeznaczonych do kształcenia na odległość. Obejmuje on również zastosowania w zakresie wirtualnych koncertów fortepianowych oraz potrzeby twórców filmów i gier, zainteresowanych włączeniem do scen superrealistycznej postaci pianisty (za: MIDI Association b.d.w.).

Streaming – zjawisko współczesnej kultury muzycznej

Streaming muzyczny to fenomen współczesnego życia muzycznego online. To także zjawisko w kulturze muzycznej z obszaru mediów, które zrewolucjonizowało sposób korzystania człowieka z muzyki. Dla pokolenia Z, wychowanego w erze mediów cyfrowych, dostęp do muzyki jest niemal natychmiastowy i innowacyjny, a granice między twórcą i odbiorcą muzyki stają się coraz bardziej płynne. Jak zauważają Jeremy Wade Morris i Devon Powers, streaming stanowi „metaforę nieograniczonego dostępu do muzycznych treści” (2015: 106). Na tej podstawie można przypuszczać, że użytkowanie muzyki online stało się doświadczeniem bardziej interaktywnym, a słuchacze mogą uczestniczyć w procesie tworzenia kultury – dzielą się utworami, tworzą *playlisty*, polecają ulubionych artystów. Warto nadmienić, że badanie na próbie 1114 dorosłych Polaków wskazuje, iż 48% respondentów wybiera serwisy *streamingowe* (np. Netflix, Amazon Prime), zdobywając serca młodszych użytkowników, przy czym korzysta z niego 78% badanych w wieku 18–24 lata. Dane te ujawniają również, że 54% użytkowników *streamingu* muzycznego preferuje tradycyjną telewizję (TV). Odbiorcy *streamingu* wskazują, że największymi zaletami platform *streamingowych* są: elastyczność (oglądanie treści w dowolnym czasie i miejscu) (68% badanych), brak przerw reklamowych (15%). Do minusów *streamingu* zaliczają: rosnące ceny subskrypcji (57%), konieczność zakładania kont osobistych (35%) oraz rozproszenie treści pomiędzy liczne serwisy (32%). Spędzając wolny czas online, zdigitalizowani Polacy najczęściej: oglądają strony internetowe (77%), słuchają muzyki (17%), grają w gry (15%) i korzystają z serwisów *streamingowych* (58%) (np. Spotify) (Szutiak 2024). Spośród platform *streamingowych* wyłania się lider – YouTube, z którego korzysta 28% odbiorców pokolenia Y oraz Netflix (5%). Odpowiednio do tego – 39% badanych z generacji pokolenia Z używa YouTube’a, a 4% Netflix’a (Bańkowska 2025). Warto dodać, że raport *Audiences to Watch: Gen Z* ukazuje, iż rośnie liczba młodych ludzi wybierających *streaming* wydarzeń lub festiwali, zamiast fizycznych koncertów „na żywo”. To sugeruje tendencję, ale nie precyzuje dokładnych liczb dla Polski albo wyodrębnionej grupy Gen Z (GWI/rp.pl 2025). Zamiast festiwali lub koncertów „na żywo” obserwuje się nowe zjawisko – młodzi ludzie wolą zostać w domu i włączyć *playlistę* z ulubioną muzyką albo wziąć udział w *streamingu* wydarzenia „na żywo”. Te praktyki – w odniesieniu do doświadczenia muzycznego – nazwano „*restiwalami*” (ang. *restivals*), co wskazuje na rosnącą popularność serwisów *streamingowych*. Aż 60% użytkowników pokolenia Z stwierdza, że chętniej włączy *streaming* festiwalu „na żywo”, niż obejrzy je osobiście³. Tego rodzaju zmiana wpłynęła na to, jak

³ Nazwa wprowadzona przez redakcję serwisu internetowego *The Standard*.

postrzegamy rolę konsumenta muzyki – nie jest to już bierne odbieranie, ale raczej pasywno-aktywne uczestnictwo w tworzeniu narracji kulturowych.

Wirtualny koncert – nowa forma przeżywania muzyki

Przełomowym zjawiskiem w muzycznej kulturze pokolenia Z są wirtualne koncerty „na żywo”. Dzięki technologii VR uczestnicy mogą przenieść się do wirtualnych sal koncertowych, w których doświadczają muzyki w sposób, który byłby niemożliwy w tradycyjnej przestrzeni koncertowej. Możliwość wyboru miejsca wirtualnego koncertu, nawigowania po wirtualnej przestrzeni czy interakcji z artystami i innymi uczestnikami sprawia, że odbiór muzyki staje się bardziej angażujący i spersonalizowany. Przykładowe platformy typu VRChat, YouTube Live czy Horizon Worlds umożliwiają stosunkowo intensywne i pełne zanurzenie w muzyce, a interaktywność wydarzenia pozwala uczestnikom na aktywne współtworzenie doświadczenia muzycznego. Wirtualne koncerty (VC) to forma komunikacji – pozwalają one na wymianę emocji i doświadczeń w czasie rzeczywistym, nawet jeśli uczestnicy znajdują się w różnych częściach świata. W ten sposób muzyka przestaje mieć charakter pasywnego odbioru online i staje się przestrzenią do interakcji społecznych. Streaming muzyczny stał się dla pokolenia Z podstawowym sposobem korzystania z muzyki, umożliwiając dostęp do niemal nieograniczonej liczby utworów i wykonawców w każdym miejscu i czasie. Wirtualne koncerty „na żywo” za pośrednictwem różnych platform, w tym transmisji z koncertów i wydarzeń muzycznych w rozszerzonej rzeczywistości, stają się coraz bardziej popularne. Ich popularność wśród pokolenia Z opiera się w dużym stopniu na możliwości uczestniczenia w wydarzeniach muzycznych bez wychodzenia z domu.

Globalne dane na temat pokolenia Z i koncertów „na żywo” ukazują, że 67% przedstawicieli tego pokolenia (2000 ankietowanych Brytyjczyków, fanów muzyki) uczestniczyło w przynajmniej jednym koncercie lub wydarzeniu „na żywo” w ciągu ostatniego roku (Speer 2024), a 39% opuszcza je przed końcem występu (np. z powodu wyczerpania, zmęczenia, potrzeby odpoczynku), natomiast jedna osoba na cztery nie słyszy bisów (badanie zrobiła: *Holiday in Express*). Dodać do tego można, że odbiorcy koncertów „na żywo” uznają, iż bilety na nie są zbyt drogie, a 45% uważa, że koncerty „na żywo” stają się coraz mniej dostępne z uwagi na wysokie koszty finansowe (Fountain 2025). Wnioski płynące z tych danych mówią o tym, że pokolenie Z wykazuje zainteresowanie koncertami „na żywo”, ale napotyka na bariery finansowe. Mimo to globalnie trendy (DoubleVerify b.d.w.) wskazują na rosnącą rolę technologii i mediów społecznościowych w kształtowaniu doświadczeń muzycznych, w tym – koncertu „na żywo” – z udziałem młodszych pokoleń.

AR Pianist – tworzenie wirtualnych występów fortepianowych w domu

W kontekście domowego, wirtualnego muzykowania aplikacja AR Pianist również trafia w potrzeby pokolenia Z, łącząc pasję do muzyki z nowoczesnymi rozwiązaniami edukacyjnymi (appadvice.com b.d.w.). Dzięki interaktywnym funkcjom AR Pianist, użytkownicy mogą uczyć się gry na fortepianie, biorąc aktywny udział w muzycznym doświadczeniu. Aplikacja pozwala na naukę poprzez zabawę, co wpisuje się w potrzeby pokolenia Z, które ceni sobie technologie wspierające rozwój i dostosowujące się do ich stylu życia. W stylu tym nie brakuje potrzeb i możliwości interakcji online, bezzwłocznego przekazywania informacji i zindywidualizowanych doświadczeń, które wiążą się z dźwiękowością i muzyką. Modele uczenia maszynowego pozwalają w tym przypadku na rozmaite działania: bieżące wyodrębnianie akordów ze strumieni audio w czasie rzeczywistym, na konwersję plików audio nagrań fortepianu solo w dane MIDI, które silnik AI analizuje, oraz na ocenę trójwymiarowej pozycji i orientacji realnych instrumentów na podstawie fotografii. Ponadto działania modeli uczenia maszynowego w tej aplikacji AR Pianist dają szansę na syntezę ruchu i proces animacji 3D oraz na renderowanie zapisu nutowego w środowisku wirtualnym, w tym AR/VR. Wykorzystując ten potencjał, wirtualny awatar sterowany przez system AI może symulować zachowania takie jak kierunek spojrzenia i reakcje antycypacyjne (oczekiwanie). A to daje między innymi wizualizację tego, jak sztuczna inteligencja (AI) odtwarza jedno z preludium, które gra sam Sergiej Rachmaninow.

Dzięki takiej integracji streamingu, wirtualnych koncertów i aplikacji edukacyjnych typu AR Pianist pokolenie Z ma do dyspozycji narzędzia, które pozwalają mu cieszyć się muzyką i rozwijać swoje umiejętności, a także tworzyć własne doświadczenia muzyczne w sposób, który jest dla niego naturalny, atrakcyjny i osadzony w interakcyjnym środowisku zdalnym.

Streaming muzyczny a AR Pianist – porównanie i powiązania

Streaming muzyczny i interaktywne aplikacje edukacyjne, do których należy AR Pianist, oferują zupełnie różne podejścia do doświadczenia muzyki. Jednak przypuszczalnie mogą się wzajemnie uzupełniać, tworząc nową jakość w obszarze konsumpcji i nauki muzyki. Spędzając więcej czasu w domu, przedstawiciele pokolenia Z nie funkcjonują w próżni: korzystają z nagrań dostępnych „tu i teraz” w *streamingu*, oglądają wirtualne koncerty „na żywo” realizowane bez publiczności w sali koncertowej, a także sięgają po edukacyjne rozwiązania, takie jak AR Pianist.

Tradycyjna konsumpcja muzyki vs interaktywność w edukacji muzycznej

Streaming muzyczny to platforma, która umożliwia użytkownikom dostęp do milionów utworów w każdym momencie. Nie ma szczególnego znaczenia, gdzie się znajdują. Zjawisko to stało się przykładem pasywnego odbioru muzyki – wystarczy wybrać dany utwór i cieszyć się nim, odtwarzając wielokrotnie. Pokolenie Z, urodzone w latach 1995–2010, dorastało w czasach powszechnego dostępu do Internetu, technologii mobilnych i mediów społecznościowych. Użytkownicy mogą tworzyć swoje ulubione *playlisty*, odkrywać nowych artystów i kompozytorów tworzących muzykę, a także poznawać różne gatunki muzyczne. To, co ich wyróżnia, to fakt, że nie potrzebują i nie muszą angażować się bezpośrednio w proces tworzenia muzyki. Raport dostępny na stronie inStreamly (*Live Streaming Trendy 2025*) zawiera niektóre dane, w tym te dotyczące zachowań i preferencji użytkowników *streamingu* pokolenia Z. Otóż wynika z niego, że Twitch jest popularny w generacji Z (62%), a 77% jej przedstawicieli spędza ponad 5 godzin w tygodniu na *streamach* (inStreamly x Stramerzy.pl 2025; Market Research Update 2025).

Z kolei aplikacje takie jak AR Pianist oferują zupełnie inny, interaktywny wymiar doświadczenia muzycznego w edukacji. Wydaje się więc, że wykracza on poza stereotypowe i utarte metody nauki oraz słuchania muzyki. Użytkownicy pokolenia Z mają możliwość *aktywnego* uczestnictwa w procesie nauki gry na fortepianie, mogą ćwiczyć konkretne utwory, a nawet grać wspólnie z wirtualnym pianistą. Zatem jest to nie tylko sposób na słuchanie muzyki, ale również na jej tworzenie i doskonalenie swoich umiejętności muzycznych, co stanowi bardziej angażującą formę odbioru sztuki.

Edukacja muzyczna z aplikacją AR Pianist

Streaming muzyczny doskonale sprawdza się w roli narzędzia do odkrywania nowych artystów i utworów, a także umożliwia użytkownikom poszukiwanie nowych brzmień i eksperymentowanie z różnymi stylami muzycznymi. Jest to platforma przeznaczona do słuchania muzyki, ale nie oferuje wsparcia w praktycznej aktywności muzycznej, jaką jest nauka gry na instrumentach. W tym kontekście AR Pianist jako aplikacja edukacyjna daje użytkownikom narzędzia do nauki i ćwiczeń, szczególnie dla tych, którzy pragną nauczyć się grać na fortepianie lub pianinie. Za pomocą interaktywnych funkcji w nauce, realizowanych przez zabawę, aplikacja ta stanowi wartość dodaną i zasób w postaci narzędzia, które oferuje użytkownikom praktyczne doświadczenie gry na instrumencie. Przy udziale rozszerzonej rzeczywistości (AR) pokolenie Z może uczynić to w przyjaznym środowisku, zaczynając

od zrozumienia nut w zapisie nutowym. Biorąc pod uwagę znaczenie uczenia się muzyki dla ludzi i ich zdrowia oraz dobrego samopoczucia (Higgins 2012), tego rodzaju aktywność może zaoferować znaczącą wartość dodaną w obszarach określanych jako psychologiczne i poznawcze (Macdonald 2013). AR Pianist wydaje się obiecującym rozwiązaniem dla komputerowego wspomagania nauki gry na fortepianie, które opiera się na rozszerzonej rzeczywistości (AR). AR można określić jako interaktywne doświadczenie, które umożliwia stworzenie połączenia między uczniem a systemem poprzez zdefiniowanie bardziej praktycznej możliwości korzystania z instrumentu bez wychodzenia z domu.

Opisywane wyżej rozwiązania – streaming muzyczny, wirtualny koncert „na żywo”, AR Pianist – mogą synergicznie współistnieć ze sobą. Osoby korzystające ze streamingu muzycznego są w stanie, po odkryciu interesujących utworów, przejść do aplikacji AR Pianist, by ćwiczyć je na pianinie/fortepianie, rozwijając swoje umiejętności i zgłębiając tajniki muzyki w trybie zdalnym. Taki tryb online pozostaje komplementarny wobec nauczania w środowisku realnym, gdzie w danej szkole (muzycznej/ogólnokształcącej) odbywa się ono „tu i teraz”.

Podsumowując poruszone zagadnienia, można stwierdzić, że *streaming* muzyczny koncentruje się na pasywnym odbiorze muzyki, podczas gdy AR Pianist i podobne aplikacje umożliwiają aktywne uczestnictwo w muzyce. Takie realne i żywotne uczestnictwo w doświadczeniu muzycznym może prowadzić do bardziej angażującego i edukacyjnego doświadczenia ludzkiego, które oscyluje wokół zagadnień muzycznych realizowanych w trybie zdalnym. Obie te formy doświadczania świata dźwięku i obrazu mogą współistnieć, oferując różne aspekty odbioru muzyki. Ich integracja może stworzyć w przyszłości wartościowe narzędzie do nauki muzyki i rozwijania umiejętności gry na instrumentach.

Streaming, wirtualne koncerty i wykonania: pasywne słuchanie vs aktywne tworzenie muzyki

Z jednej strony, *streaming* muzyczny oraz wirtualne koncerty to niewątpliwie wynalazki współczesnego, cyfrowego świata, które stwarzają nowe, dotąd nieznane możliwości dla słuchaczy. Dla pokolenia Z, które dorastało w erze cyfryzacji, muzyka stała się niemal całkowicie zintegrowana z technologią. *Streamingowe* platformy, takie jak Spotify, YouTube Music czy Apple Music, pozwalają na niemal nieograniczony dostęp do muzyki, oferując ogromne zbiory utworów. Będąc na wyciągnięcie ręki, zbiory te stają się łatwo dostępne, umożliwiając słuchaczom i twórcom eksplorację różnych gatunków muzycznych, a także angażowanie się w tworzenie i dzielenie się muzyką

na niespotykaną wcześniej skalę. Dla użytkowników, którzy po prostu chcą słuchać, jest to idealne rozwiązanie. Muzyka staje się elementem codziennego życia, łatwo dostępnym do konsumowania.

Jednakże z drugiej strony tego rodzaju forma konsumpcji muzyki prowadzi do pewnych niepokojów, które w kontekście rozwoju kultury muzycznej w erze digitalnej mogą wydawać się zrozumiałe. *Streaming* muzyczny, choć rewolucjonizuje sposób, w jaki słuchamy muzyki, wprowadza również do tej kultury element pasywności. Zgodnie z tym ujęciem muzyka staje się tłem życia, a nie doświadczeniem angażującym wszystkie zmysły ludzkie. Muzyka jako tło życia, a nie doznanie oparte na postrzeganiu zmysłowym, w erze cyfrowych technologii asystuje ich użytkownikom w sposób dyskretny i nieświadomy. W przeszłości słuchanie płyt i koncertów wymagało fizycznej obecności i pełnej koncentracji uwagi, stając się momentem angażującym emocje, ciało i zmysły – od wibracji dźwięku w ciele po odczucia wywołane przez przekaz fraz i zdań muzycznych.

Jednak dzisiaj, w dobie streamingowych usług, muzyka bywa często odtwarzana w tle, podczas codziennych czynności – pracy, nauki, sprzątanía czy podróży. To sprawia, że staje się ona tłem, a nie centralnym punktem doświadczenia. Słuchacze mogą uczestniczyć w wyborze utworów w sposób powierzchowny, bez głębszej interakcji, co powoduje, że muzyka traci swój charakter pełnego zanurzenia (ang. *immersion*) (Kokowska 2024; Park i in. 2024). Jak realistyczna i wiarygodna bywa iluzja immersyjnego dźwięku i muzyki oraz w jakim stopniu odwzorowuje ona rzeczywistość wielokanałowych systemów przekazu (np. lokalizacja i ruch źródeł dźwięku w przestrzeni sferycznej), można poznać, słuchając w trybie zdalnym. Użycie słowa „iluzja” jest tutaj celowe, co powinno zaakcentować, że chodzi o wykorzystanie zjawisk psychoakustycznych, które przekonują ludzki mózg, iż dźwięk *immersyjny* w systemach *live* pochodzi z określonego miejsca w przestrzeni. Wiadomo przecież, że realnie go tam nie ma, więc brakuje fizycznego źródła dźwięku. Doświadczenie muzyki na poziomie oczekiwań w kontekście jej odbioru, towarzyszącego naszemu życiu, wskazuje pośrednio, że muzyka przeniesiona do wirtualnej rzeczywistości nie jest już jedynie sposobem przeżywania chwili, ale raczej bywa formą towarzyszenia codzienności. A zwykła rutyna słuchania wirtualnego koncertu lub innej muzyki nie wymaga od odbiorcy szczególnego zaangażowania ani pogłębionej refleksji czy rozwiniętej mentalizacji. Zamiast być obiektem tworzącym przestrzeń emocjonalną i fizyczną w ludzkim życiu, muzyka w tle staje się bardziej aranżacją chwili i własną perspektywą oglądu oraz interakcji, a przez to jej obecność i treść przekazu może umknąć naszej pełnej uwadze. To zjawisko, które może wpływać na sposób odbierania dźwięków i na zmniejszenie wartości samego aktu słuchania. Użytkownicy nie muszą już angażować się w żadną aktywność twórczą, poza wyborem utworu do odsłuchu. W rezultacie muzyka traci na

swojej złożoności i głębi, stając się bardziej produktem niż doświadczeniem. Jednocześnie we wspomnianym zjawisku pojawia się dysonans jako mentalna sprzeczność: mimo że mamy dostęp do nieograniczonej ilości muzyki, to nasza interakcja z nią staje się coraz bardziej płytka i mniej świadoma. Przestaje być doświadczeniem, które wymaga od nas pełnego zaangażowania, emocji, refleksji, a staje się czymś, co możemy włączyć lub wyłączyć wedle uznania, traktując to bardziej jak dźwiękowe tło niż aktywne, pełne przeżycie we własnym doświadczeniu.

Wirtualne koncerty (VC), choć wydają się ciekawym rozwiązaniem w erze cyfrowych technologii, również budzą wątpliwości. Z jednej strony technologie VR (wirtualnej rzeczywistości) i AR (rozszerzonej rzeczywistości) pozwalają uczestnikom wydarzeń muzycznych na całym świecie doświadczać koncertów, które normalnie byłyby poza ich zasięgiem. W kontekście pasywnego słuchania technologia VR, choć zapewnia bardziej immersyjne doświadczenia, nie jest w stanie całkowicie zastąpić fizycznej obecności na koncercie. Pasywne słuchanie muzyki, czy to za pośrednictwem transmisji na żywo, czy wirtualnych koncertów, pozostaje formą odbioru, w której uczestnik nie angażuje się bezpośrednio w interakcję z muzyką ani z jej twórcami w sposób aktywny. W przypadku transmisji „na żywo”, chociaż odbiorca dzięki *streamingowi live* może poczuć się, jakby znajdował się „na miejscu”, jest to doznanie pozbawione pełnej obecności (Lo 2023). Nie zapewnia pełnego współdziałania ani zmiany perspektywy, co jest możliwe w przypadku tradycyjnego uczestnictwa w koncercie. Wirtualne koncerty, oparte na VR, mogą dostarczać bardziej przestrzennych doznań dźwiękowych i wizualnych przekazów, ale wciąż są ograniczone do biernego odbioru muzyki, podczas którego użytkownik tylko odbiera wrażenia, nie uczestniczy aktywnie w procesie tworzenia muzyki, ani nie angażuje się fizycznie w koncert. W kontekście pasywnego słuchania doświadczenie to pozostaje pewną iluzją obecności, gdzie odbiorca nie jest zaangażowany w sposób bezpośredni w muzyczne przeżycie. Choć technologia VR stwarza wrażenie „bycia obecnym” w przestrzeni koncertowej, to jednak niemożność obopólnej komunikacji, aktywnego tworzenia i zaangażowania w wykonanie muzyczne pozostaje ograniczeniem tego rodzaju doświadczeń. Bierne słuchanie opiera się na eksploatacji muzyki, podczas której uczestnik jest jedynie odbiorcą, a nie współtwórcą wydarzenia muzycznego.

Wirtualna obecność w sali koncertowej, możliwość zmiany perspektywy, interakcja z artystami i innymi uczestnikami online to niewątpliwie ekscytujące możliwości. Jednakże pojawia się pytanie o autentyczność tego doświadczenia. Co tak naprawdę oznacza uczestnictwo w „wirtualnym” koncercie? Czy to, co oferuje VR, może kiedykolwiek zastąpić prawdziwą obecność na koncercie, z emocjami, które przeżywamy bezpośrednio w kontakcie z artystą i innymi słuchaczami? Jest przyszłością czy może raczej chwilową modą na

tworzenie immersyjnych doświadczeń muzycznych? Mając podejście osadzone w przeszłości, wielu wskazuje, iż technologia nigdy nie będzie w stanie oddać pełnej atmosfery prawdziwego wydarzenia „na żywo”.

Jednakże nie można zapominać, że pokolenie Z, wychowane w erze Internetu, ma zupełnie inną percepcję tego, co oznacza „być obecnym” na wydarzeniu muzycznym. Jest to pokolenie, które nie potrzebuje fizycznej obecności, by poczuć, że jest częścią społeczności. *Streaming* muzyczny oraz wirtualne koncerty oferują możliwość natychmiastowego dostępu i angażowania się w kulturę muzyczną w sposób, który pasuje do ich cyfrowego stylu życia. Jest to kultura „na żądanie”, gdzie obecność na koncercie nie oznacza już fizycznej obecności, a bardziej doświadczenie, które może być równie autentyczne w cyfrowej przestrzeni. W przypadku pasywnego uczestniczenia w analizowanych dobrach kultury medialnej słuchacz jedynie odbiera dźwięki i muzykę, cieszy się nimi, lecz nie uczestniczy w procesie jej tworzenia ani interpretacji. Pasywny odbiór muzyki polegający na słuchaniu utworów przez *streaming* lub podczas codziennych czynności, gdy muzyka pełni rolę tła, kształtuje obraz słuchacza nieangażującego się w jej pogłębione zrozumienie ani analizowanie struktury muzycznej. Odbiór muzyki w tym przypadku jest bardziej bierny, bez większego udziału emocjonalnego czy intelektualnego w przekaz muzyczny. Z perspektywy pokolenia Z można przypuszczać, że technologia zawiera w sobie potencjał, aby wzbogacić immersyjne doświadczenie muzyczne o charakterze wielozmysłowym, ale nie jest bezwzględnie konieczna do jego pełnego, zaangażowanego przeżywania w aspekcie emocji.

W kontekście edukacji muzycznej, zmiany te niosą ze sobą nowe wyzwania. Umożliwiają też szanse. Aplikacje takie jak AR Pianist oferują możliwość nauki gry na fortepianie w sposób, który jest zbliżony do doświadczenia interaktywnego, wirtualnego koncertu. Zamiast tradycyjnych lekcji muzycznych, które wymagają fizycznego uczestnictwa w szkole i klasie, AR Pianist pozwala użytkownikom na naukę w zaciszu własnego domu. Dzięki rozszerzonej rzeczywistości użytkownicy mogą na przykład „grać” z wirtualnym pianistą i mentalnie wcielać się w jego postać, co daje im wrażenie prawdziwego koncertu. Mimo że w rzeczywistości cała interakcja ma miejsce w cyfrowym środowisku. Takie podejście zmienia również rolę nauczyciela i ucznia – z jednej strony daje uczniom większą niezależność, ale z drugiej – jest w stanie osłabić więź, jaka powstaje pomiędzy nauczycielem a uczniem w tradycyjnej formie edukacji.

Rozważając *streaming* muzyczny i aplikacje takie jak AR Pianist, pojawia się pytanie o możliwość współistnienia tych technologii we wzajemnej harmonii. Czy raczej będą się one obustronnie wykluczać? *Streaming* muzyczny oferuje i wspiera *pasywny* odbiór muzyki, podczas gdy AR Pianist stawia na *aktywne* uczestnictwo w procesie tworzenia muzyki. Czy te dwa muzyczne zjawiska we współczesnej kulturze medialnej, choć różne, mogą współpracować, aby stworzyć nowe doświadczenia muzyczne – łącząc pasję słuchania z pasją tworzenia?

Wydaje się, że odpowiedź na to pytanie zależy od tego, jak pokolenie Z będzie w przyszłości podchodzić do kultury muzycznej – czy pozostanie w roli biernego konsumenta, czy też stanie się aktywnym uczestnikiem tego, co tworzy i słucha.

Z perspektywy rozwoju technologii wydaje się, że integracja *streamingu* muzycznego z aplikacjami edukacyjnymi jest naturalnym krokiem. Wyobraźmy sobie sytuację, w której użytkownik najpierw słucha utworu na platformie *streamingowej*, a potem, za pomocą AR Pianist, uczy się go na fortepianie. Taka integracja mogłaby umożliwić płynne przejście z pasywnego odbioru muzyki do aktywnego uczestnictwa w jej tworzeniu, łącząc zalety obu doświadczeń – *streamingowego* i edukacyjnego. Z pewnością stworzyłoby to nowe, angażujące narzędzie edukacyjne, które odpowiadałoby na potrzeby pokolenia Z, ceniącego sobie indywidualne doświadczenia oraz interaktywność.

Polemiczna refleksja nie ma jednoznacznych odpowiedzi – technologia, z jednej strony, otwiera przed nami nowe możliwości, ale z drugiej strony, rodzi pytania o autentyczność, interakcję i emocjonalną głębię doświadczenia muzycznego. Co więcej, jest godne wartości zadanie pytania o przyszłość muzyki, w której technologia staje się nie tylko narzędziem, ale także integralną częścią samej sztuki. Współczesne technologie muzyczne mogą stworzyć muzykę w trybie cyfrowym, która jest bardziej dostępna, interaktywna i angażująca, ale jednocześnie może wyeliminować to, co dla wielu melomanów wciąż stanowi esencję tej sztuki – osobistą, ludzką więź z muzyką, która kiedyś opierała się na wspólnym przeżywaniu jej w fizycznej przestrzeni koncertowej.

Bibliografia

- appadvice.com. b.d.w. AR Pianist – 3D Piano Concerts. <https://appadvice.com/app/ar-pianist-3d-piano-concerts/1478118473> (dostęp: 5.04.2025).
- Bańkowska Izabela. 2025. Jak pokolenie Z i milenialsów korzysta z treści w Internecie?. <https://www.grupatense.pl/blog/jak-pokolenie-z-i-milenialsow-korzysta-z-tresci-w-internecie/> (dostęp: 21.09.2025).
- DoubleVerify. b.d.w. 2025. 2025 DV Global Insights: Trends in the Modern Streaming Landscape. <https://doubleverify.com/dv-global-insights-trends-in-the-modern-streaming-landscape/> (dostęp: 21.09.2025).
- Fountain Colette. 2025. TOUGH GIG One in four gig goers leave concert EARLY with Gen Zs most likely to make a swift exit, survey shows. <https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/35993891/gen-z-concert-early-exits/> (dostęp: 21.09.2025).
- Higgins Lee. 2012. Community Music: In Theory and in Practice. New York.
- inStreamly x Stramerzy.pl. 2025. Live Streaming Trendy 2025. <https://instreamly.com/learning/live-streaming-trendy-2025/> (dostęp: 21.09.2025).
- Kokowska Mariola. 2024. „Streaming. O doświadczaniu muzyki w czasie pandemii”. Muzyka w Kontekście Pedagogicznym, Społecznym i Kulturowym nr 4. 136–170.

- Korombel Anna, Ławińska Olga. 2023. Pokolenie Z jako wyzwanie współczesnego zarządzania przedsiębiorstwem. Relacje, Media społecznościowe i Crowdsourcing. Częstochowa.
- Lo Shih-Yu, Lai Chih-Yuan. 2023. „Investigating how immersive virtual reality and active navigation mediate the experience of virtual concerts”. *Scientific Reports* nr 13. <https://www.nature.com/articles/s41598-023-35369-0> (dostęp: 20.12.2025).
- Macdonald Raymond A.R. 2013. „Music, health, and well-being: A review”. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-being* nr 8(1). <https://doi.org/10.3402/qhw.v8i0.20635> (dostęp: 20.12.2025).
- Marketer Research Update. 2025. Video live streaming solution market size. <https://www.marketresearchupdate.com/pl/industry-growth/video-live-streaming-solution-market-size-409383> (dostęp: 20.12.2025).
- MIDI Association. b.d.w. AR Pianist combines MIDI and AI to create virtual piano performances in your home. <https://midi.org/ar-pianist-combines-midi-and-ai-to-create-virtual-piano-performances-in-your-home> (dostęp: 06.04.2025).
- Nożyński Szymon. 2017. „Muzyka na żądanie – transformacje w obszarze kultury audialnej”. *Kultura Współczesna – Muzyka w kulturze* nr 3(96). 99–109.
- Park Jieun, Choi Youjin, Lee Kyung Myun. 2024. „Research Trends in Virtual Reality Music Concert Technology: A Systematic Literature Review”. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* nr 30(5). 2195–2205.
- Speer Debbie. 2024. ASM Global Study Confirms Gen Z And Millennial Impact On Live Experience. <https://news.pollstar.com/2024/01/03/asm-global-study-confirms-gen-z-and-millennial-impact-on-live-experience/> (dostęp: 21.09.2025).
- Szutiań Marian. 2024. Polacy przed ekranem – streaming kontra telewizja. <https://www.telepolis.pl/rozrywka/prawo-finanse-statystyki/polacy-przed-ekranem-streaming-kontra-telewizja> (dostęp: 21.09.2025).
- Turner Jacob S., Tollison Andrew C. 2021. „The Evolving Communicative Value of Popular Music: Music Is Interpersonal Communication in the Age of Digital Media”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* nr 65(3). 357–376. <https://doi.org/10.1080/08838151.2021.1957893> (dostęp: 20.12.2025).

Streszczenie

Muzyczna kultura pokolenia Z, szczególnie jej relacja z technologiami takimi jak *streaming* i wirtualne koncerty „na żywo”, stanowi polemikę w kontekście tradycyjnego odbioru i tworzenia muzyki. Dzięki cyfrowym innowacjom, takim jak rozszerzona i wirtualna rzeczywistość (AR/VR), sposób konsumowania muzyki przeszedł metamorfozę, oferując odbiorcom nie tylko dostęp, ale również interaktywność i personalizację przeżyć artystycznych. Streaming stał się podstawą tej zmiany, dając użytkownikom nieograniczony dostęp do muzyki „na żądanie”. Wirtualne koncerty, wzbogacone o elementy VR, tworzą nowe doświadczenie muzyczne, pozwalając na interakcję z artystami i innymi uczestnikami w czasie rzeczywistym. Artykuł bada, jak te nowoczesne technologie redefiniują strategie komunikacyjne w muzyce, zwłaszcza w edukacji muzycznej, za pomocą narzędzi takich jak aplikacja AR Pianist. Podejmowana jest również polemika na temat zmieniającego się charakteru odbioru

muzyki w dobie technologii, z naciskiem na zjawiska takie jak streaming, wirtualne koncerty oraz wirtualne wykonania na fortepianie. W artykule analizowane są wyzwania i kontrowersje związane z pasywnym słuchaniem muzyki w porównaniu do aktywnego jej tworzenia, podkreślając, jak nowe technologie zmieniają jakość interakcji z muzyką, oferując głębsze i bardziej zaangażowane doświadczenia artystyczne.

Media music culture of Generation Z:
Debate on digital transformations in music experience
Abstract

The musical culture of Generation Z, particularly its relationship with technologies such as streaming and virtual “live” concerts, represents a subject of debate in the context of traditional music reception and creation. Thanks to digital innovations such as augmented and virtual reality (AR/VR), the way music is consumed has undergone a metamorphosis, offering audiences not only access, but also interactivity and personalization of the artistic experience. Streaming has become the cornerstone of this change, giving users unlimited access to music “on demand.” Virtual concerts, enhanced with VR elements, are creating a new musical experience, allowing interaction with artists and other attendees in real time. The article explores how these cutting-edge technologies are redefining communication strategies in music, especially in music education, through tools such as the AR Pianist app. The article also addresses the changing nature of music reception in the age of technology, with an emphasis on phenomena such as streaming, virtual concerts and virtual piano performances. The article examines the challenges and controversies of passive music listening versus active music making, highlighting how new technologies are changing the quality of interaction with music, offering deeper and more engaging artistic experiences.

Słowa kluczowe: streaming muzyczny, wirtualne koncerty, rozszerzona rzeczywistość, edukacja muzyczna, pasywne słuchanie, aktywne tworzenie muzyki

Keywords: music streaming, virtual concerts, augmented reality, music education, passive listening, active creation

Mariola Kokowska – poetka, literatka, psycholog, muzyk, pedagog, muzykoterapeuta i artystka z Mazowsza. Członek Związku Literatów na Mazowszu (ZLM) i towarzyszenia Autorów Polskich (SAP), Oddział Żyrardowsko-Warszawski. Autorka artykułów w monografiach i czasopismach naukowych z dziedziny psychologii, psychologii muzyki i muzykoterapii, fenomenologii i estetyki muzycznej. Współautorka almanachów poetyckich pod patronatem Stowarzyszenia Autorów Polskich (SAP) (Oddział Żyrardowsko-Warszawski i Oddział Warszawski II). Laureatka konkursów literackich (2016, 2018, 2019, 2020, 2021, 2023, 2024, 2025), która uzyskała także wyróżnienia w konkursach poetyckich i artystycznych. Wydała trzy tomy poetyckie: „Portrety w polifonii” (2019), „Pisane Mazowszem” (2019) i „Ptasie szczebioty” (2024). Autorka książki popularnonaukowej *Melodie z mazowieckiego dworku* (2021), publikacji z dziedziny psychologii muzyki – *Psychologia z #Muzyka* (2022), „*When I fall in Love*”. O związkach narracji muzycznej z emocjami muzycznymi (2024) oraz *Chór Juranda* (2025).