

Słowo od Redaktor Tematycznej

Pandemia stworzyła całkowicie nową rzeczywistość społeczno-kulturową, ekonomiczną i polityczną. Wpłynęła nie tylko na sytuację zdrowotną obywateli społeczeństwa planetarnego, ale w zasadniczy sposób zmieniła formy relacji i komunikacji społecznej, funkcjonowanie instytucji publicznych, w tym mediów, urzędów, szpitali oraz szkół i uniwersytetów. Zdeterminowała strategie polityczne państw oraz dominujące formy organizowania środowisk: pracy, edukacji, wypoczynku i kultury, przy coraz większym zastosowaniu nowych technologii, AR, MR czy VR, a także tak zwanych rozwiązań hybrydowych.

Za sprawą tych innowacji, często wdrażanych i testowanych *ad hoc*, powstawały i modyfikowały się – *in statu nascendi* – całkowicie nowe kultury, odpowiednio: pracownicze, edukacyjne, związane z czasem wolnym oraz z produkcją i upublicznianiem wytworów kultury medialnej, performatywnej, artystycznej.

Pandemia, nieuchronnie związana ze wzrostem śmiertelności obywateli, pogorszeniem ich stanu zdrowia, także w wyniku powikłań pocovidowych oraz zastopowania normalnych procedur leczenia, zmieniła stosunek ludzi do dóbr materialnych, ale także do umierania i śmierci. Zdrowie i jego ochrona, na poziomie jednostkowym, jak i narodowym – stały się naczelną wartością oraz priorytetem, zarówno w polityce wewnętrznej i zdrowotnej poszczególnych państw, jak i całościowej polityki światowej.

Jej globalny charakter sprawił, że znalazła ona niezwykle bogatą, a przy tym transkulturową, transgeograficzną i transmedialną reprezentację w sferze współczesnej produkcji medialnej. Zarówno tej, która związana jest z mediami tradycyjnymi, jak i ze sferą nowych mediów i (cyber)kulturą 3.0. Wyzwoliła lub też – niczym w soczewce – zintensyfikowała zjawiska już znane, na przykład dynamiczny rozwój postprawdy, fake- i deep-newsów, dezinformacji, związanych również z profilaktyką i leczeniem koronawirusa, polityką rządów w tym zakresie oraz z tak zwanymi wojnami hybrydowymi.

Choć ludzkości znane były już pandemie oraz mechanizmy rozprzestrzeniania się wirusa, jak również zachowań społecznych w jego kontekście, to współcześnie, czyli w ramach kultury Web 3.0, społeczeństwa sieciowego, społeczeństwa spektaklu czy globalnej widoczności – pandemia zyskuje coraz to nowsze reprezentacje medialne. Funkcjonuje zarówno jako przewodni, nadrzędny, główny temat wybranych tekstów kultury oraz działań, akcji, programów kulturotwórczych (filmów, komiksów, przedstawień teatralnych, piosenek *etc.*), jak i jako metafora w działaniach artystycznych, literackich i kulturowych (na wzór metafory choroby u Susan Sontag). Wpływa także na modę i styl życia, na muzykę i popkulturę, jak również na nowe ruchy społeczne i tak zwaną kulturę obywatelską. Zagadnienia te są przedmiotem artykułów zamieszczonych w tym tomie tematycznym, do którego lektury serdecznie Państwa zachęcam.

Agnieszka Ogonowska