

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 13(4) 2021

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.13.4.2

Kamila Rączy

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

ORCID 0000-0003-0070-1715

Aleksandra Mirek-Rogowska

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

ORCID 0000-0001-9094-9540

Człowiek w wirtualnym teatrze życia codziennego. Wybrane formy komunikacji sieciowej o charakterze towarzysko-kulturalnym w czasach pandemii

Wprowadzenie

Pandemia COVID-19 objęła zasięgiem cały świat. Konsekwencje postępującego wirusa spowodowały szereg następstw, wymuszając powstanie wielu ograniczeń, między innymi w działaniach w obszarze regulacji o charakterze sanitarno-epidemicznym, które dotyczą wolności człowieka w codziennej rutynie, ale także w dostępie do dóbr o charakterze osobistym, czy też wsparcia służb medycznych w przypadku istnienia chorób niezwiązanych z wirusem. Postawy społeczeństwa względem sytuacji epidemiologicznej okazały się często rozbieżne, dzieląc społeczeństwo na dwie grupy. Część osób dostosowała się do zaleceń wydawanych przez Ministerstwo Zdrowia oraz apelujące służby medyczne, zaś druga część zupełnie sobie z tą sytuacją nie radziła. Co więcej, ludzie postrzegali wszelkie ograniczenia i zakazy epidemiologiczne jako niepotrzebne, niezrozumiałe i przeciwstawiali się im, ale też w dalszym ciągu im się przeciwstawiają (np. poprzez nienoszenie maseczek, nieprzestrzeganie kwarantanny, spotykanie się ze znajomymi mimo obostrzeń). Z poczucia bezradności wobec nowej sytuacji, która zaskoczyła wszystkich, ludzie często podejmują szereg czynności destruktywnych, zachowując się panicznie i absurdalnie (Heitzman 2020: 190–196).

Czas lockdownu spowodował przeniesienie się człowieka do sieci i poniekąd wymusza na nim większą aktywność w perspektywie użytkowania nowych technologii oraz mediów. Formaty technologiczne ulegają niesłabnącym unowocześnieniom, dzięki czemu były i nadal pozostają dla człowieka atrakcyjne. Ofiarują one bowiem pozytywne rozwiązania użytkowe w czasie trwającej pandemii, która poniekąd odebrała społeczeństwu poczucie bezpieczeństwa, spontaniczności, radości, ale także swobody i wolności.

Dzięki technologiom cyfrowym człowiek w pewnym stopniu próbuje przyzwyczaić się do nowych realiów codzienności. Urządzenia te wspomagają go w tym trudnym czasie, stając się substytutami, a nawet formami zastępczymi dla rutynowych działań w świecie rzeczywistym. Użytkownicy cyfrowych mediów oraz

nowych technologii w coraz większym natężeniu korzystają z zasobów sieciowych. Powodów powyższego zjawiska jest wiele, jednak za najbardziej istotne można uznać między innymi: posiadaną przez człowieka znaczną ilość eksploatowanego wolnego czasu, bycie na bieżąco z informacjami związanymi z COVID-19, skrócenie dystansu i przestrzeni w komunikacji międzyludzkiej, zobowiązania zawodowe realizowane w trybie zdalnym, a co najważniejsze – poszukiwanie nowych form komunikacji towarzysko-kulturalnej (zob. Czuchaj-Łagód, Dzieciołowska 2020).

Mając na uwadze ostatni z wymienionych czynników, związany jest on ze zwiększoną w ostatnim czasie aktywnością przestrzeni online. Sieć może bowiem ofiarować szereg pozytywnych udogodnień, na przykład: może powodować pewnego rodzaju zadowolenie i spełnienie w relacjach towarzyskich, które ze świata realnego zostały przeniesione do przestrzeni wirtualnej. Równocześnie zaś społeczeństwo odczuwa, iż relacje międzyludzkie pogarszają się. Jak pokazują badania przeprowadzone przez firmę VOX w listopadzie i w grudniu 2020 roku metodą CAWI, w których wzięły udział 973 osoby, z czego 78 procent stanowiły kobiety, zaś 43 procent grupy badawczej znajdowało się w przedziale wiekowym 24–34 lata – w czasie pandemii COVID-19 ludzie oddalili się od siebie. Dodatkowo 63 procent respondentów uważa, że wprowadzane ograniczenia i zalecenia rezygnacji z aktywności w kontaktach towarzyskich oraz postępująca panika przed zakażeniem uwidaczniają znaczne poluzowanie koleżeńskich relacji, rzadkie spotkanie się oraz nieufność i podejrzliwość względem siebie. Liczne negatywne następstwa najmocniej odczuwają Polacy w przedziale 55–64 lat, z kolei najmniej w wieku 25–34 lat (VOX 2020). Co więcej, 74 procent respondentów „raczej” lub „zdecydowanie” rezygnuje ze spotkań ze znajomymi, a nawet z bliskimi. Częściej z grupą znajomych spotykają się osoby młodsze, zaś ankietowani w przedziale 55–64 lat dostosowują się do zaleceń (VOX 2020). Ponadto badania wykonane przez zespół badaczy Havas Intelligence (Havas Media Group) potwierdzają słuszność tezy o przeniesieniu się życia towarzysko-kulturalnego do sieci, zarówno osób dojrzałych, jak i tych młodszych (BRIEF 2020).

Celem artykułu jest ukazanie kształtowania się nowych form komunikacji sieciowej o charakterze towarzysko-kulturalnym w obliczu postępujących wyzwań w czasach pandemii COVID-19, w której kultura stawia czoło wszelkim ograniczeniom dzięki nowym technologiom. Artykuł ma za zadanie ukazanie kultury na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, rozumianej jako system społecznych uwarunkowań i determinacji w perspektywie życia codziennego, postrzeganego jako teatr oraz miejsce człowieka w nowej rzeczywistości. Po drugie – jako płaszczyznę międzyludzkich interakcji, której rolą jest komunikacja. Metoda badawcza zaprezentowana w artykule oparta została na obserwacji uczestniczącej oraz na analizie zawartości wybranych platform społecznościowych i komunikacyjnych, analizie krytycznej dostępnej literatury przedmiotu, zasadności *desk research* wypowiedzi eksperckich.

Wirtualna scena człowieka w komunikacji sieciowej

Do podstawowych zadań mediów należą między innymi: funkcjonowanie w imię dobra odbiorców, pełnienie funkcji edukacyjnych oraz komunikowanie treści,

uznanych jako te najwartościowsze, pochodzące z dorobku kulturalnego (Kaiser, Laudańska-Krzemińska 2005: 242). Dzięki nieustającemu rozwojowi oraz postępowi technologicznemu współczesny człowiek coraz częściej korzysta z internetu i z usług z nim związanych, tak więc „życie jednostek zostało zdominowane przez korzystanie z sieci” (Dijk 2010: 10). Dlatego też media, a szczególnie internet mogą nieść ze sobą szereg pozytywnych właściwości, nie tylko związanych z zaspokajaniem potrzeby rozrywki czy szeroko rozumianego relaksu, ale także w perspektywie edukacyjnej czy naukowej¹. Jednakże powyżej wspomnianym pozytywnym stronom towarzyszą także negatywne aspekty, mające wpływ na bezpieczeństwo człowieka w sieci.

Jedną z nich jest kreacja siebie w sieci, a więc tworzenie nowej, własnej tożsamości, związanej ze świadomością samego siebie, z odczuwaniem niepowtarzalności, odrębności, czy też poczucie przynależności i własnej wartości (Boksański 1989: 12). Człowiek może nie tylko zmienić swój wiek, miejsce położenia czy imię, ale nawet płeć i wygląd. Eksperymentowanie z kreacją swojej osoby w sieci może być związane z osobistymi kryzysami własnej tożsamości lub podyktowane chęcią zdobycia profitu (oszukanie kogoś w celu pozyskania potrzebnych informacji czy też przypodobania się komuś). Człowiek w sieci posiada możliwość przekazywania wielu nieprawdziwych informacji, a więc brak bezpośredniego kontaktu i perspektywa anonimowości stwarzają jedno z podstawowych zagrożeń. „W środowisku tekstowym nie mamy możliwości zademonstrowania swojej wysokiej pozycji społecznej tak jak w trybie wizualnym – nienagannym wyglądem i złotym zegarkiem. [...] Mimo to potrzeba człowieka, by zrobić na innym wrażenie, jest silna w każdej sytuacji” (Wallance 2001: 42–67).

Odnosząc się do zjawiska własnej kreacji człowieka w sieci, a dokładniej do wyboru preferowanych przez niego ról przyjmowanych na potrzebę konstruowania własnego ja w sieci, często być może jako forma rozrywki, rozładowania napięć czy antidotum na nudę wynikającą z zamknięcia przestrzeni rozrywkowej, aktualna wydaje się teza Ervinga Goffmana, twórcy teorii „teatru życia codziennego”, ukazująca szereg złożoności prezentowania samego siebie, w tym wypadku – w sieciowych relacjach międzyludzkich, skłaniająca do refleksji nad tożsamością człowieka (Goffman 2000), szczególnie w internecie. Teoria ta mówi o kształtowaniu własnego życiowego teatru, ale jednocześnie o odgrywaniu przez człowieka roli publiczności dla teatralnego przekazu. Ponadczasowość teorii wydaje się zasadna nie tylko w perspektywie sylwetki człowieka funkcjonującego w świecie rzeczywistym, ale

¹ Prawie połowa (45%) poświęcała dziennie od dwóch do trzech godzin na szukanie materiałów do pracy lub nauki (45% „inżynierów” oraz 45% „humanistów”). Oglądanie filmów lub słuchanie muzyki zabierało respondentom również zazwyczaj od dwóch do trzech godzin w ciągu dnia (51,5% „inżynierów”, 47,5% „humanistów”). 6% „inżynierów” i 10% „humanistów” przyznało jednak, że zajmuje im to powyżej sześciu godzin. 17,5% „humanistów” przeznaczało powyżej sześciu godzin na rozmowy ze znajomymi za pośrednictwem komunikatorów internetowych („inżynierów” było tu 9%). Dużo czasu poświęcali też studenci na granie w gry online. Ponad sześć godzin dziennie spędzało w tym celu w internecie 10% „inżynierów” oraz 7,5% „humanistów” (Garwol 2016).

jeszcze mocniej wybrzmiewa w świecie wirtualnym, kiedy w dobie pandemii świat towarzyski nagle przeniósł się do sieci.

Społeczeństwo w zależności od sytuacji i okoliczności przywdziewa stosowne maski, by niejednokrotnie uzyskać różnego rodzaju profity, ale powodem staje się także chęć bycia akceptowanym, a nawet lubianym, postrzeganym w sposób pozytywny przez innych. Człowiek kształtuje własne „ja” tak, by było ono w konieksji z „ja” innych osób. Powodem tego zjawiska jest zazwyczaj drugi człowiek, bowiem wedle teorii Goffmana ludzie skazani są na siebie nawzajem przez całe swoje życie, w różnych okolicznościach i kontekstach. Twórca zauważa także, iż w teatrze życia ludzie odgrywają zawsze dwojaki role. Pierwszą z nich jest bycie aktorem, polegające na założeniu maski i przybraniu odpowiedniej pozy, by spełniać oczekiwania względem odgrywanej roli. Ludzie starają się przypodobać innym, ukazywać zarówno własne przestrzenie wartości, jak i przychylność względem panujących norm i zasad, zgodność względem systemów i wartości panujących w danych grupach, szczególnie w tych, w których dana osoba pragnie się znaleźć. Druga z ról to bycie widzom, polegające na przyglądaniu się swoistej formie przedstawienia zaprezentowanego przez innych aktorów.

Nie sposób pominąć funkcji kulis, odgrywających rolę przestrzeni, w której człowiek ma swobodę osobistego przygotowania się, niczym artysta w garderobie, do występów. Perspektywa zdjęcia maski po przedstawieniu, za kulisami, stwarza większą swobodę w zachowaniu aktora. Kulisy stanowią więc miejsce interakcji pomiędzy „graczami” odbywających się poza tematem gry, takich rozmowy pomiędzy uczestnikami-graczami, lecz nie pomiędzy ich postaciami. Jest to również miejsce, w którym produkuje się złudzenia i pozory oraz ukrywa wszelkie rekwizyty potrzebne do przedstawienia. Jeżeli uznamy, że internet jest nową sceną, w której internauta niczym aktor odgrywa swoją rolę, to kulisy mogą przybrać dwojaką formę. Z jednej strony będzie to wybrane miejsce, na przykład pokój, mieszkanie czy specjalnie zaaranżowana na tę okoliczność przestrzeń, w której przygotowuje się on do wybranej roli (np. spotkania online z wykorzystaniem streamingu). Drugą formę stanowić może technologia postrzegana jako forma estetycznych działań, na przykład obróbka dźwięku, nałożenie filtrów, edycja obrazu oraz efektów dźwiękowych. Tak więc kulisy to szczególne miejsce, ponieważ stwarzają one swobodę przygotowania się człowieka do spotkań, zainicjowania poruszanych tematów rozmów, ale przede wszystkim skupienia się na drugiej osobie oraz na jej preferencjach, w celu przypodobania się (Goffman 2000), dlatego też współczesne technologie w dobie komunikacji sieciowej stwarzają nowe możliwości kreowania swojego wizerunku.

Teoria Ervinga Goffmana jest niezmiennie aktualna, bowiem oprócz zauważalnej jej obecności w świecie realnym jest dostrzegana w przestrzeni wirtualnej. To swoiste prorocstwo – materializujące się współcześnie, w dobie funkcjonowania internetu – które staje się nową estradą – sceną teatru życia internauty. Świadczy o tym fakt, iż współczesny użytkownik cyfrowych mediów coraz chętniej zakłada konta na portalach społecznościowych, jak również instaluje na swoim telefonie aplikacje towarzyskie. Posiadacz konta osiąga poczucie natychmiastowości, bliskości, bycia na bieżąco ze swoimi stronami, kanałami i sprawami, które „toczą się”

w świecie online. Dotyczy to również nawiązywania i podtrzymywania relacji międzyludzkich oraz komunikowania kulturalnego.

Kulturalna sieć komunikacyjna

Kultura to swoiste spoiwo w przestrzeni społecznej, związana jest bowiem z aktywnością w obszarze twórczych działań człowieka. Cechuje się również wieloma pozytywnymi działaniami w rozwoju o charakterze intelektualnym oraz duchowo-mentalnym. Elementem zespolonym ze zmiennymi w powyższym obszarze jest społeczeństwo informacyjne, w którym jedną z głównych ról odgrywają pracownicy informacyjni. Zatem w społeczeństwie informacyjnym przekazy, normy, informacje, wartości, które cechują się niematerialnością, stanowią czynniki rozwojowe (Juszczak 2000: 11–12).

Jedną z podstaw istnienia kultury jest komunikowanie przez nią treści. Jednowyrazowa nazwa słowa *komunikacja* definiowana jest jako hiperonim, zarówno dziedziny nauki, ale także obszaru badawczego (Fras 2005: 15). Komunikacja cechuje się dwukierunkowością swego działania, określając je jako wymianę werbalnych oraz niewerbalnych sygnałów, która jest podejmowana w sprecyzowanym kontekście, a wszystko w celu osiągnięcia lepszego współdziałania (Nęcki 1996: 109). Komunikacja poprzez przekaz zapewnia poczucie tożsamości, ale także kultura komunikuje (Leach 2010: 3).

Z kolei etymologiczne ujęcie komunikacji kulturalnej ukazuje, iż posiada ona swoje korzenie w dwóch terminach. Pierwszy to komunikacja, drugi zaś kultura. Komunikacja kulturalna jest wówczas, kiedy praktyki komunikacyjne oraz znaczenia związane z nimi będą społecznie osadzone. Oznacza to, że są one związane z dokładnie określonym czasem, jak również z miejscem oraz ze społecznym otoczeniem (Mikułowski-Pomorski 2007: 23). Kultura rozumiana jest także jako porozumiewanie się w celu utworzenia wspólnoty komunikacyjnej. Dochodzi do zaistnienia społecznych warunków, dzięki którym społeczeństwo potrafi wzajemnie rozumieć się oraz czuje się potrzebnym (Mikułowski-Pomorski 2007: 23). Komunikacja zaś to przekaz treści pomiędzy społeczeństwem, które w nim uczestniczy, a także które przez ten proces buduje wspólnotę (Mikułowski-Pomorski 2007: 23). „Kultura jest komunikacją, a komunikacja jest kulturą” (Hall 1987: 184–185). Kultura, w której żyją ludzie, opisuje, w jaki sposób społeczeństwo się komunikuje, sposób komunikowania z kolei modyfikuje ludzką kulturę. Komunikacja oraz kultura mogą być postrzegane jako jedność, ponieważ komunikacja stanowi jedną z podstaw kultury, ale także jest przekazywaniem treści o charakterze kulturalnym (Szopski 2005: 430–431).

Kultura jest wytworem ludzkiego umysłu. Usytuowana jest wewnątrz człowieka oraz funkcjonuje poza nim w świecie zewnętrznym. Kultura więc sama w sobie określana jest jako zbiór sytuacyjnych modeli ludzkich zachowań, odgrywanych ról i sposobów postrzegania oraz myślenia (Hall 1984: 15).

Przestrzeń internetowa to istotne miejsce służące do przekazu informacji, a także do kształtowania treści i wzorców kulturalnych. W ten sposób internet staje się narzędziem komunikacyjnym odgrywającym bardzo istotną rolę w życiu ludzi.

W związku z powyższym sieć internetową można więc rozpatrywać w kategoriach medium socjoaktywnego oraz kapitałotwórczego, za sprawą którego użytkownicy mają możliwość poszerzania własnych zasobów oraz budowania nowych relacji (Krzysztofek 2006: 76), a także przybierania znanych i nowych ról.

Dokonując analizy kultury internetu, można posłużyć się podziałem na użytkowników-twórców, jak również użytkowników-konsumentów. Kulturę internetu tworzą cztery warstwy: kultura techno-merytokracyjna, kultura wirtualno-komunitariańska, kultura przedsiębiorczości, jak również kultura hakerska (Castells 2003). Ważne miejsce zajmuje kultura uczestnictwa, charakteryzująca się zacieraniem granic między producentem a konsumentem dóbr kultury. Producenci kultury są otwarci na konsumentów, oferując zaplecze do współtworzenia zasobów i dzieł. Producent odpowiada za określone ramy, kształtuje szkielet dzieła, zaś za treść odpowiadają liczne grupy użytkowników (Jenkins 2006: 9). Współczesny człowiek, żyjący w dobie szeroko działającego internetu, ale także w okolicznościach trwania pandemii COVID-19, staje się nie tylko obserwatorem i odbiorcą wszelkich działań kulturalnych tworzących się w tym trudnym czasie, lecz zaczyna też pełnić funkcję inicjatora, twórcy i narratora. Sieć zapewnia możliwość pewnej formy kreacji zarówno kultury sieci, tożsamości człowieka, jak i tworzenia i podtrzymywania nowych i istniejących form komunikacji.

Instagram: przestrzeń spotkań towarzyskich online

Do stycznia 2020 roku w Polsce i na całym świecie nikt nie przypuszczał, że spotkanie towarzyskie w domu, nazywane potocznie „domówką” (PWN 2021), w realiach pandemii COVID-19 może ulec przekształceniu.

Domówka jest to forma spotkania towarzyskiego organizowana często bez specjalnych powodów, która również może stanowić okoliczność do celebrowania wyjątkowych życiowych wydarzeń, takich jak urodziny, imieniny, rocznice, kupno mieszkania, narodziny dziecka i wiele innych. Dotychczas domówka stanowiła jedną z najpopularniejszych form spotkań rodzinnych i towarzyskich. Natomiast w dobie trwającej pandemii zaczęły kształtować się nowe, nieco zmodyfikowane formy rozrywki, odrzucające standardowe spotkania na domówkach jako zastępcze formy doznań towarzyskich. Bez wątplenia jednym z głównych powodów stała się chęć zachowania namiastki dobrze znanej codzienności oraz tęsknota za wspomnieniem tych czasów, w których żyło się swobodnie i w duchu wolności. Społeczeństwo zamknięte w swoich czterech ścianach początkowo nawet cieszyło się z tej sytuacji, ponieważ można było odpocząć, odespać ciężkie miesiące pracy czy realizować zaległe zobowiązania. Problem pojawił się wówczas, gdy Polacy doszli do etapu, w którym nie mieli już dodatkowych i zaległych spraw do zrealizowania, natomiast ilość wolnego czasu zaczęła robić się nie do zniesienia. Szczególnie odczuwalne było to wtedy, gdy na zewnątrz panowała letnia aura, zaś rząd nakazał zachowanie zasad bezpieczeństwa i ograniczenia przemieszczania się do zbędnego minimum.

Ludzie zaczęli poszukiwać własnych rozwiązań powyższego problemu. Coraz więcej czasu zaczęto spędzać w internecie, wykorzystując go jako sposób ucieczki, zajęcia, odreagowania, oderwania myśli od prozy codzienności. Co ciekawe, właśnie

w tym miejscu społeczeństwo polskie zaczęło wykorzystywać własne pomysły na radzenie sobie z trudnymi okolicznościami braku życia towarzyskiego. Jednymi z pierwszych, którzy zaprezentowali własne aktywności towarzyskie w czasie trwania pandemii, zapraszając innych użytkowników sieci, w tym celebrytów, do swojego świata, byli Maciej Dowbor oraz jego żona Joanna Koroniewska-Dowbor. Rozpoczęli oni cykl wydarzeń kulturalno-towarzyskich o nazwie Domówka u Dowborów z hasłem gdzie: Instagram, co: domówka: forma: live. W ten sposób sceną stały się transmisje streamingowe na Instagramie, kulisami – przestrzeń domowa, w której aktorzy przygotowywali się do ról: inicjatora, kreatora, gospodarza, a także do zwykłych codziennych ról, które odgrywali poza kamerami (matki, ojca, żony i męża, przyjaciół, sąsiadów *etc.*).

Rola inicjatora i kreatora związana była z zainicjowaniem nowej formy spędzania czasu wolnego. Para rozpoczęła transmisję live na swoich instagramowych kontach (zob. Koroniewska 2021; Dowbor 2021), ale także w każdy czwartek na wspólnym kanale YouTube (zob. Koroniewska, Dowbor 2019) internauci otrzymywali możliwość obejrzenia transmisji Domówki u Dowborów, gdzie gwiazdorska para gościła na swoim instagramowym kanale znane postacie z polskiego show-biznesu, na przykład Piotra Gąsowskiego i jego najbliższych, aktorkę Barbarę Kurdej-Szatan i jej męża Rafała Szatana, Magdę Gessler, Małgorzatę Kożuchowską, Małgorzatę Foremniak, czy też inne znane postacie, w tym influencerkę Maffashion Julię Kuczyńską i jej partnera, aktora Sebastiana Fabiańskiego, przyjmując w ten sposób rolę gospodarza. Tematykę spotkań proponowali głównie sami prowadzący czy zaproszeni goście, jednakże internetowa społeczność mogła czynnie uczestniczyć w wydarzeniu w roli komentatorów. Transmisja streamingowa na żywo pozwoliła widzom na interakcję opartą na możliwości włączenia się do dyskusji, wyrażania swoich opinii za pomocą czatu, a prowadzący i goście mogli się do nich ustosunkowywać na bieżąco. Jaki był powód powyższej inicjatywy oraz skąd wziął się pomysł na taką działalność w internecie? Podczas rozmowy z dziennikarzami programu śniadaniowego *Dzień Dobry TVN* para odpowiedziała: „Zamysł był taki, żebym ja [Joanna Koroniewska – dop. aut.] przestała się denerwować, a druga stroina – czyli ludzie oglądający – żeby mogli się zresetować. Opowiadali nam wielokrotnie, że nawet podczas oglądania seriali ciągle myślą – co będzie i jak będzie” (Mierzejewska 2020).

Transmisje internetowe pary cieszyły się dużym zainteresowaniem i popularnością, a ich spotkania na żywo transmitowało około 40–50 tysięcy oglądających. Dochodziło nawet do sytuacji, gdy goszczono takie osoby jak restauratorka Magda Gessler czy fitness motywator i trenerka Ewa Chodakowska, że liczba ta wzrastała kilkukrotnie.

Dzięki internetowym transmisjom live między innymi na Instagramie zaczęto zauważać jego pozytywne oddziaływanie: „Instagram integruje ludzi i pozwala na realizowanie szeregu ciekawych projektów oraz inicjatyw” (Mierzejewska 2020). Co więcej, w czasie pandemii, kiedy wszelkie inicjatywy artystyczne, na przykład kręcenie nowych filmów czy sezonów seriali, a także programów rozrywkowych oraz okolicznościowych spotkań towarzysko-kulturalnych transmitowanych w mediach, zostały zawieszane lub ograniczone do minimum, ważne jest stworzenie dla

widza ich alternatywy, tak by chociaż częściowo mógł on być obecny oraz aktywny zarówno w kulturze, jak i w mediach.

Dodatkowo dzięki inicjatywie pary internauci mogli poznać swoje ulubione gwiazdy zupełnie z innej strony, uczestniczyli bowiem w ich relacjach rodzinnych, a także w ich naturalnych warunkach, bez fleszy. W ten sposób ukazywano celebrytów jako zwyczajnych ludzi, którzy w swojej przestrzeni domowej nie różnią się od innych. Oni również pełnią funkcje rodziców, przyjaciół, sąsiadów i gospodarzy swoich prywatnych przestrzeni.

YouTube: towarzyskie sieci internetowych relacji społecznych

Zjawisko lockdownu w Polsce oraz kwarantanna spowodowane pandemią COVID-19 wymusiły ograniczenie nie tylko w obszarach towarzysko-kulturalnych, ale również w uczestnictwie w zorganizowanych zajęciach na siłowniach, salach fitness, basenach czy we wszelkich placówkach rekreacyjno-sportowych.

Ćwiczenia grupowe oraz uczestnictwo w zorganizowanych aktywnościach sportowych bez wątpienia odgrywają znaczącą rolę w życiu ludzi z dwóch istotnych powodów. Po pierwsze, miejsca te dawały przestrzeń do powstania nowych znajomości i grup, które łączyły wspólne cele, pasje czy zainteresowania. Po drugie, możliwość prowadzenia aktywności fizycznej nie tylko wpływa pozytywnie na ciało i ludzki organizm, ale cechuje się także wieloma pozytywnymi oddziaływaniami w przestrzeni psychicznej i mentalnej. Wszelkie deficyty w powyższych obszarach prowadzą do pogorszenia się stanu zdrowia człowieka oraz jego złego samopoczucia. Podczas pandemii społeczeństwo polskie stało się mniej aktywne fizycznie i aż 42 procent Polaków zwiększyło swoją wagę o około 5,7 kilograma, jak pokazują statystyki sondażu Ipsos *COVID 365+* przeprowadzone przez Ministerstwo Zdrowia w dniach od 25 lutego do 2 marca 2021 roku. Co więcej, ukazują one, iż nadwagą, a nawet otyłością dotknięty był prawie co drugi ankietowany (Nauka w Polsce 2021). Jedną z przyczyn jest brak aktywności ruchowej lub jej zmniejszenie.

Z pomocą w rozwiązaniu problemu zamkniętych ośrodków rekreacyjno-sportowych przyszedł internet. Ćwiczenia fizyczne w domu stały się jedną z form aktywności w obszarze kulturalno-towarzyskim. Mowa tutaj nie tylko o formach, wykorzystujących zasoby audiowizualne online dostępne w serwisie internetowym YouTube, platformach streamingowych: Netflix, HBO czy też umieszczone jako zasoby dostępne w Wyróżnionych w aplikacji Instagram, ale również te streamingowane na żywo. Nie jest to może zupełnie nowa praktyka, bowiem jej początki można upatrywać w działalności Callan Pinckney, autorki metody *Callanetics exercises*, która w 1972 roku stworzyła program ćwiczeń fizycznych skierowanych do osób, które z przyczyn zdrowotnych lub własnych preferencji wolą ćwiczenia w domu. Następnie w roku 1984 wydała serię kaset wideo, a obecnie posiada własną stronę internetową: <https://callanetics.com/>, oraz aplikacje udostępniające ćwiczenia. Inne postacie ze świata show-biznesu propagujące zdrowy i aktywny tryb życia za pomocą mediów tradycyjnych to między innymi: aktorka Jean Fonda, Olivia Newton John, ikona fitness Jake Steinfeld, Cynthia Kereluk, aktor Arnold Schwarzenegger,

modelki Cindy Crawford i Claudia Schiffer, piosenkarka i choreografka Paula Abdul czy aktorka i piosenkarka Cher (Andreasson, Johansson 2014: 91–112).

Aktualnie wielu instruktorów fitness oraz trenerów personalnych przygotowuje na swoich kanałach programy żywieniowe i zestawy ćwiczeniowe, które można wykorzystać w czasie pandemii w celu dbania o własne zdrowie. Do przedstawicieli polskiej branży fitness zaliczają się: Ewa Chodakowska, Anna Karcz, Bartosz Szemraj, Anna Kolasińska, Agata Zając, Monika Kołakowska, Mariusz Mróz, będący aktualnie najaktywniejszymi sportowcami w internecie. Co więcej, nie brakuje osób i jednostek przygotowujących nagrania oraz live dedykowane osobom starszym, jak na przykład Szpital Kliniczny im. Wiktora Degi Uniwersytetu Medycznego w Poznaniu, który przygotował zestaw ćwiczeń dla seniorów w domu w czasie trwania pandemii (Drywa 2020), Ministerstwo Zdrowia, które zaprezentowało program „Aktywny senior w domu” (Krajowa Izba Fizjoterapeutów, Ministerstwo Zdrowia 2020), czy youtuberzy tacy jak Ola Żelazo, umieszczająca specjalne na czas lockdownu ćwiczenia skierowane do osób młodych i do seniorów.

Aktywność internetowa wzmacnia życie towarzyskie oraz poszerza kontakty społeczne (Castells 2003: 141). W związku z powyższą tezą przeniesienie aktywności sportowo-towarzyskiej do sieci, związane z sytuacją epidemiologiczną, przyczynia się do powstawania nowych wspólnot wirtualnych. Grupy te określane są jako społeczne zbiorowości formujące się w sieci. Zbiorowości te wykazują aktywność w dyskusjach przez dłuższy czas, by w cyberprzestrzeni wywiązały się „sieci osobistych relacji” (Rheingold 1993: 5). Grupy te zakładane w serwisach społecznościowych typu Facebook, Instagram, YouTube, Tik Tok, czy też na forach internetowych, które umawiają się na wspólne ćwiczenia, komentują wszelkie zagadnienia związane z celem i motywem grupy, wspierają siebie nawzajem i motywują, dzielą się informacjami. Co więcej, utożsamiają się z przekazami youtuberów czy influencerów. Zjawisko to może stanowić jedną z nowych form komunikacji sieciowej o charakterze towarzyskim w kontekście kulturalnym.

Ponadto tego typu forma komunikacji sprawia, że mamy do czynienia z dwoma rodzajami Goffmanowskich kulis: przestrzenią fizyczną, w której użytkownicy sieci przygotowują się do roli uczestników wspólnot, amatorów i ekspertów od aktywności fizycznej, oraz technologiczną, w której za pomocą nowych mediów i odpowiedniego zaplecza technicznego instruktorzy fitness, trenerzy personalni przygotowują swoją rolę eksperta i przewodnika po świecie sportu.

WhatsApp i Facebook Messenger: nowy wymiar rozrywki

Kolejnym interesującym zjawiskiem zaobserwowanym w sieci i związanym ze zwiększoną aktywnością internetową są spotkania towarzyskie grup znajomych na komunikatorach internetowych typu: Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, Skype, Signal, Line, Telegram, FaceTime, będących aktualnie najbardziej popularnymi i preferowanymi wśród użytkowników technologii cyfrowych (empemedia 2021; Samsung Newsroom Polska 2020; Żyłowska 2020). Ta forma towarzyskiego kontaktu była szczególnie popularna wśród osób, które mieszkają w dużej odległości od siebie (np. w innych państwach lub miejscowościach). Obecna sytuacja

epidemiczna, która nie pozwala na swobodne przemieszczanie się, spowodowała wzrost znaczenia tej formy kontaktu wśród osób mieszkających w znacznie mniejszych odległościach, nawet blok obok. Dotyczy osób w różnym wieku, ponieważ większość społeczeństwa posiada przynajmniej jedną z kilku aplikacji zainstalowaną w swoim telefonie i aktywnie z niej korzysta, w perspektywie nie tylko relacji towarzyskich, ale także w przestrzeni rodzinnej, informacyjnej, a nawet coraz częściej i zawodowej.

Jak wygląda techniczna strona towarzyskich spotkań na komunikatorach internetowych? Praktyka jest prosta i dobrze większości osób znana. Tworzy się zbiorowe lub dwuosobowe grupy kontaktów, w zależności od preferencji uczestników procesu komunikacji. Oprócz możliwości kontaktu w formie pisemnej za pośrednictwem czatu, gdzie można przygotowywać nagrania głosowe, udostępniać pliki, zdjęcia, używać emotikonów i gifów, co najważniejsze – można także za pośrednictwem transmisji danych internetowych porozmawiać na wideoczacie z użyciem wbudowanych kamer w urządzeniach mobilnych. Użytkownicy wykorzystują do tego smartfony, tablety, ale także bardziej klasyczne i standardowe urządzenia takie jak laptopy czy komputery stacjonarne wyposażone w odpowiedni sprzęt. Dzięki powyższym możliwościom i zasobom komunikatorów nie tylko zostaje skrócony dystans przestrzenny, ale także użytkownicy mają poczucie natychmiastowości, w czym nie przeszkadza im późna pora komunikacji, ponieważ coraz więcej osób w tym czasie zdalnie pracuje lub uczy się.

Z kolei strona praktyczna zazwyczaj ma na celu odwzorowanie klasycznego spotkania towarzyskiego w przestrzeni na żywo, do którego mogłoby dojść w miejscu publicznym, takim jak na przykład pub, restauracja czy kawiarnia. Ważnym aspektem jest w tym wypadku sceneria, powodująca, że użytkownik internetu wciela się w rolę kucharza przygotowującego posiłek na spotkanie, konferansjera – zapraszając do udziału w rozmowie, barmana serwującego efektowne napoje, stając się jednocześnie gospodarzem, a zarazem uczestnikiem spotkania. Niekiedy nawet prezentując elegancki strój, po to by jak najlepiej wypaść w swojej roli, która w sytuacji pandemii jest niezwykle wymagająca. Podczas spotkań omawiane są tematy bieżące, użytkownicy dzielą się trudnościami z życia codziennego, omawiają perspektywę trybu zdalnego w pracy czy nauce oraz wspominają dobre chwile, wakacje, wydarzenia życiowe. Często uczestnicy prezentują swoje nowe zakupy (robione za pośrednictwem internetu), pokazują domowników, swoje zwierzęta, starając się żyć normalnie, w taki sam sposób jak to było przed czasami pandemii COVID-19. W ten sposób platformy społecznościowe i komunikatory stały się dla użytkowników nową sceną, na której odgrywają oni swoje codzienne role.

Taka forma jest bardzo ważna, ponieważ poniekąd pełni funkcję towarzyską – zastępczą, dla znajomych czy rodziny. Ma odwzorowywać spotkanie w restauracji czy w pubie. Rozmowy i kontakt z innymi osobami często powodują rozładowanie frustracji i lęków, mając pomoc w radzeniu sobie z trudnościami dzięki doradztwu przyjaciół. Komunikacja międzyludzka ma również dać nadzieję, iż sytuacja pandemii zmieni się i świat wróci do normalności, zaś przestrzeń internetowa stanie się mniej aktywna, na rzecz ludzkich kontaktów w świecie realnym. W obecnych czasach zjawisko to może pomóc szczególnie tym osobom, które już wcześniej spędzały

zbyt wiele czasu w sieci, wycofując się ze świata realnego. Być może jest to szansa na nabranie dystansu do pewnych spraw, przemyślenie własnych zachowań, ale także dostrzeżenie nowych perspektyw postrzegania świata, problemów – i zastosowania ich rozwiązań w swoim życiu.

Akademicka społeczność studencka: towarzyskie spotkania online na Microsoft Teams i Zoomie

Decyzja o zamknięciu uczelni wyższych wywołała szereg zmian niezbędnych do wprowadzenia kształcenia online. Bez wątpienia nie tylko szkolnictwo wyższe oraz kadra naukowców i dydaktyków musiały przystosować się do zmian w kształceniu, sprostać nowym wymaganiom czy dokonać szeregu licznych zmian w swoim dotychczasowym sposobie prowadzenia zajęć. Również studenci, którzy funkcjonowali do tej pory w innych realiach, musieli zmierzyć się z nowymi akademickimi standardami oraz ograniczeniami. Zamknięcie uniwersytetów objęło bowiem swym zasięgiem ponad 1 milion studentów (GUS, USG 2020).

Postępująca pandemia w kraju wpłynęła na stan psychiczny społeczności akademickiej, a szczególnie studentów, oddziałując na ich samopoczucie, wywołując strach, obawy i niepewność. Studenci obawiają się zakażenia koronawirusem, ale także martwią się o stan zdrowia rodziny i najbliższych. Młodzi ludzie zauważają zjawisko dezinformacji w przekazie medialnym, wykazując duże zaniepokojenie i wskazując na trudności w procesie kształcenia z powodu skupienia się na sytuacji zagrożenia. Studenci wykazują pragnienie szybkiego powrotu do życia sprzed pandemii (Iwińska 2020: 141). Zjawisko to dotyczy szczególnie młode osoby, które dopiero rozpoczynały cykl kształcenia wyższego, bowiem zostały niejako pozbawione sposobności poznania realiów funkcjonowania społeczności akademickiej, a co najważniejsze – fizycznego uczestnictwa i poznania jego dokładnej formy. Studenci deklarują chęć powrotu na uczelnię w standardowym, stacjonarnym trybie, ponieważ chcieliby spotkać się z koleżankami i kolegami z roku, ale także z kadrami uniwersytecką, bowiem spotkanie fizyczne na uczelni oraz udział w wykładach sprawiały im wiele satysfakcji (Iwińska 2020: 146).

Oprócz uczestnictwa w wykładach, spotkaniach, ćwiczeniach, szkoleniach czy też konsultacjach akademickich online programy i aplikacje do komunikacji i kształcenia zdalnego, takie jak Microsoft Teams, Zoom, GoToMeeting, Google Meet, WebEx, dały społeczności studenckiej możliwości wykorzystania ich zasobów do prywatnych, koleżeńskich spotkań online, jako formy towarzyskiej komunikacji społeczności akademickiej. Studenci w ten sposób mogą sobie w jakimś stopniu zrekompensować namiastkę studenckiego życia towarzyskiego. Dzieje się tak dzięki możliwości pisania, rozmowy, wymiany materiałów, która pozwala im poznać siebie wzajemnie. Jednakże nawet w tym wypadku sceną akademicką stały się nowe media, gdzie aktorzy – studenci i wykładowcy – na nowo muszą nauczyć się swych ról, gdyż wymaga tego od nich nowa rzeczywistość.

Jest to pewna nowość, ponieważ ideą zacieśniania więzi oraz poznawania nowych osób był czas studiów. Towarzyskość akademicka zmieniła swoje oblicze, jednak daje nadzieje na powrót do standardowego schematu sprzed pandemii.

Zakończenie

Zjawisko pandemii COVID-19 dokonało przewrotu na wielu płaszczyznach życia społecznego, zarówno w perspektywie globalnej, jak i jednostkowej. Skutki postępujących etapów rozprzestrzeniania się wirusa dostrzeżono między innymi w sektorach medycznych, zawodowych, edukacyjnych, gospodarczych, a także kulturalnych. Pandemia spowodowała przede wszystkim gruntowne zmiany, które dokonały się w istotnej sferze funkcjonowania człowieka, jaką jest życie towarzysko-kulturalne, pozbawiając ludzi bezpośrednich kontaktów i interakcji międzyludzkich. Jak pokazały badania, sytuacja ta wpłynęła na pogarszającą się kondycję fizyczną, ale także psychiczną ludzi. Departament WHO ds. Zdrowia Psychicznego i Nadużywania Substancji (Department of Mental Health and Substance Abuse) przygotował z zakresu zdrowia psychicznego program dla społeczeństwa, w celu psychicznego oraz psychospołecznego wsparcia w czasie pandemii (WHO 2020), bowiem brak aktywności w kontaktach międzyludzkich coraz mocniej doświadczała ludzi, którzy nie potrafili sobie radzić z izolacją i brakiem aktywności w sferze towarzyskiej.

Istotnym czynnikiem w obszarze relacyjności i przestrzeni towarzyskiej stała się natężona komunikacja, pełniąca istotną funkcję w podtrzymywaniu kontaktu z innymi oraz mająca wpływ na postawę człowieka. Prowadzono poszukiwania metod i rozwiązań sprawiających, iż komunikacja będzie wyraźna, spójna, zrozumiała i czytelna (Pawińska, Zyzik 2020: 15). Przeniesienie się społeczności do sieci oraz jej zwiększona aktywność w obszarze tych grup, które już w niej funkcjonowały, stanowi jedną z przyczyn pandemicznych konsekwencji. Pandemia odpowiada za zjawisko pojawienia się nowych form komunikacji sieciowej (bądź ich uaktywnienie, czy też pewną modyfikację w przypadku ich istnienia) o charakterze towarzysko-kulturalnym. Zjawisko to uwidoczniło ukształtowanie się pewnego mechanizmu zastępczego dla realnego, bezpośredniego kontaktu międzyludzkiego, który stanowił element codzienności niemalże każdego człowieka przed pojawieniem się wirusa.

Przedstawione w artykule nowe formy komunikacji sieciowej mogą stanowić tezę o zaistnieniu zjawisk, praktyk społecznych i kulturalnych, które nie tylko hybridyzowały się poprzez aktualną sytuację na świecie, ale także ukazały nowe formaty komunikacyjne, a więc dotąd nieznanne lub mało powszechne zjawiska – wirtualne spotkania towarzyskie, wizyty, konferencje, relacje na żywo itp. Wzmoczone zanurzenie się w sferę wirtualną, w której człowiek zaczyna przywdziewać strój, ale często i maskę charakterystyczne dla wyboru danej sytuacji z życia poza światem sieciowym, zaczyna traktować sieć jako „prawdziwą”. Dlatego też niekiedy granica pomiędzy tym, co prawdziwe, a tym, co wirtualne, może zacząć się zacierać, szczególnie kiedy ludzie spędzają dużo czasu w internecie. Niemniej mechanizm ten uwidocznił pozytywne rozwiązania w działaniach towarzysko-kulturalnych, tworząc pewne formy komunikacyjne. Dotyczyło to między innymi zaistnienia społeczności na kanałach tematycznych zrzeszających się w jakimś wspólnym celu, jak na przykład dbałość o zdrowie i kondycję fizyczną w warunkach domowych. Stanowiło to alternatywę dla aktywności przedpandemicznych, które oprócz działań nastawionych na walkę o zdrowie łączyły się z międzyludzką relacyjnością i z aspektem towarzyskim grup o podobnych celach, ideach, planach, ale także problemach

i niewiadomych. Kolejna zaistniała forma związana jest z aktywnością towarzyską oraz z dbałością o ciągłość i poprawność tychże relacji w kontaktach koleżeńskich czy przyjacielskich. Odległość i obostrzenia pozbawiające bezpośredniej styczności wymusiły na użytkownikach sieci odnalezienie takich rozwiązań, które pomogą im zadbać o zachowanie relacji towarzyskich w czasie pandemii. Dodatkowo rozwiązania te miałyby pozwolić zachować namiastkę normalności sprzed pojawienia się wirusa. Dlatego też spotkania za pośrednictwem kamer przypominające obecność w kawiarni czy też w restauracji (poprzez wykorzystanie odpowiednich do tego atrybutów) miały takie okoliczności przypominać. Tym samym ważną stała się obecność na komunikatorach internetowych, jak i wykorzystanie profesjonalnych narzędzi do kształcenia i pracy zawodowej. Wszystko po to, by poznawać, tworzyć i budować nowe wspólnoty, na przykład wspólnotę akademicką, która opiera się na nawiązywaniu nowych kontaktów i współpracy wewnątrz niej. Mimo pozytywnych stron kultury online, należy również pamiętać o zagrożeniach takich jak problem autentyczności człowieka w sieci, polegający na kreowaniu internetowej tożsamości (stosowanie maski oraz aranżacja sceny i działania w kulisach wedle teorii Goffmana).

Dodatkowo pandemia zmusiła człowieka, by ponownie nauczył się odgrywać swoje role, gdyż nową sceną stał się internet. Co więcej, zaczął on wchodzić w znane w świecie, ale zupełnie nowe dla niego role (np. stanie się twórcą filmów na kanałach społecznościowych, kreatorem i inicjatorem nowych form towarzysko-rozrywkowych, takich jak recenzowanie wydarzeń światowych czy rola komentatorów itd.). Także w sytuacji wykreowania się nowej sceny w duchu teorii Goffmana kulisy zostały zmodyfikowane przez aktorów – internautów. Już nie tylko przestrzeń rzeczywista (budynek, pokój, ogród, itp.), ale przede wszystkim technologia (użytkowane efekty wizualno-dźwiękowe) stała się swoistym rodzajem kulis, w których człowiek przygotowuje się do przedstawiania. Co więcej, ta sama przestrzeń, która do tej pory w sytuacji wcielenia się w użytkownika sieci była dla niego kulisami, stała się sceną, na której odgrywa on rolę użytkownika-matki / ojca, użytkownika-partnera / partnerki czy użytkownika-przyjaciela / przyjaciółki, i wiele innych ról, wpuszczając widzów do swojego prywatnego świata, co szczególnie zobrazowane zostało w transmisjach ludzi z show-biznesu (przykładowo Dowborowie i zaproszeni przez nich do rozrywki online goście).

Internet i zasoby sieciowe mogą pomóc człowiekowi poradzić sobie ze skutkami pandemii, tworząc formy komunikacji sieciowej. Z jednej strony wykorzystują one kulturę do dostosowania się do zupełnie nowej, obcej dla nich sytuacji. Z drugiej strony – tworzą dla niego nowy wymiar teatru życia codziennego, zapraszając go do odgrywania nowych i modyfikowania dobrze mu znanych ról na wirtualnej scenie. Jednocześnie zmieniając dotychczasową formę kulis, która nie tylko ma wymiar przestrzenny, ale również technologiczny. Mimo iż pandemia nie spowodowała powstania całkowicie nowych ról, to stała się jednak niezwykłym wyzwaniem dla człowieka, który na nowo musiał się odnaleźć w otaczającej go rzeczywistości. Zarysowany w niniejszym artykule problem stanowi zaproszenie do prowadzenia wnikliwej analizy i szerokich badań nad wpływem pandemii, na powstanie i rozwój nowych form komunikacji, ale także nowo powstałych rytuałów oraz ludzkich

zachowań. Co więcej, należałoby się również pochylić nad negatywną stroną wirtualnej komunikacji, poszukując odpowiedzi na pytanie, czy po immersji w świat przestrzeni internetowej, szczególnie wzmocnionej w dobie pandemii, człowiek będzie w stanie powrócić do przedwirusowej rzeczywistości.

Bibliografia

- Andreasson Jesper, Johansson Thomas. 2014. „The Fitness Revolution. Historical Transformations in the Global Gym and Fitness Culture”. *Sport Science Review* nr 3–4(23). 91–112. DOI: 10.2478/ssr-2014-0006. (dostęp: 20.02.2021).
- Bokszański Zbigniew. 1989. *Tożsamość, interakcja, grupa: tożsamość jednostki w perspektywie socjologicznej*. Łódź.
- BRIEF. 2020. „Polacy a koronawirus [BADANIE]”. *Brief – Styl Życia*. <https://brief.pl/polacy-a-koronawirus-badanie/>. (dostęp: 28.02.2021).
- Castells Manuel. 2003. *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań.
- Czuchaj-Łagód Katarzyna, Dzieciółowska Aneta. 2020. *Polacy w czasie kwarantanny. Wpływ pandemii na życie Polaków*. Warszawa. <https://mi-pub.s3.eu-central-1.amazonaws.com/raporty/Polacy+w+czasie+kwarantanny.pdf>. (dostęp: 22.04.2021).
- Dijk Jan van. 2010. *Społeczne aspekty nowych mediów*. Jacek Konieczny (przeł.). Warszawa.
- Dowbor Maciej. 2021. *maciej_dowbor*. Instagram. https://www.instagram.com/maciej_dowbor/. (dostęp: 15.02.2021).
- Drywa Adrian (reż.). 2020. *Fizjoterapia w czasach epidemii – ćwiczenia ogólnousprawniające dla seniorów [film]*. Szpital Kliniczny im. W. Degi UM w Poznaniu. <https://www.youtube.com/watch?v=li834h9jsYQ>. (dostęp: 23.02.2021).
- Empemedia. 2021. *Social Media w Polsce 2021 – nowy raport*. <https://empemedia.pl/social-media-w-polsce-2021-nowy-raport/>. (dostęp: 28.03.2021).
- Fras Janina. 2005. *Komunikacja polityczna. Wybrane zagadnienia gatunków języka*. Wrocław.
- Garwol Katarzyna. 2016. „Studenci w sieci – sposoby, rodzaje i motywacje przebywania w cyfrowym świecie na przykładzie studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego”. *Studia Informatica Pomerania* nr 2(40). 27–37. DOI: 10.18276/si.2016.40-03. (dostęp: 28.03.2021).
- Główny Urząd Statystyczny, Urząd Statystyczny w Gdańsku. 2020. *Szkolnictwo wyższe i jego finanse w 2019 r.* <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/edukacja/edukacja/szkolnictwo-wyzsze-i-jego-finanse-w-2019-roku,2,16.html>. (dostęp: 13.03.2021).
- Goffman Erving. 2000. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Helena Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak (przeł.). Warszawa.
- Hall Edward Twitchell. 1984. *Poza kulturą*. Elżbieta Goździak (przeł.). Warszawa.
- Hall Edward Twitchell. 1987. *Bezgłośny język*. Roman Zimand, Alicja Skarbińska (przeł.). Warszawa.
- Heitzman Janusz. 2020. „Wpływ pandemii COVID-19 na zdrowie psychiczne”. *Psychiatria Polska* nr 2(54). 187–198.

- Iwińska Marta. 2020. Wyzwania edukacyjne podczas pandemii w opinii studentów pracy socjalnej. W: *Wyzwania dla edukacji w sytuacji pandemii COVID-19*. Norbert G. Pi-kuła, Katarzyna Jagielska, Joanna M. Łukasik (red.). Kraków. 141–146.
- Jenkins Henry. 2006. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Małgozata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (przeł.). Warszawa.
- Juszczak Stanisław. 2002. *Edukacja na odległość. Kodyfikacja pojęć, reguł i procesów*. Toruń.
- Kaiser Alicja, Laudańska-Krzemińska Ida. 2005. „Internet jak źródło informacji o zdrowiu w opinii młodzieży akademickiej”. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska supp.* 16(60). 242–247. http://www.neurocentrum.pl/biblioteka/promocja_zdrowia/tom3/laudanska1.pdf (dostęp: 28.03.2021).
- Koroniewska Joanna, Dowbor Maciej. 2019. *Dowbory Be Happy*. YouTube. https://www.youtube.com/channel/UC9RDbyQcVCBmYsoNj8yY_1A. (dostęp: 15.02.2021).
- Koroniewska Joanna. 2021. *domówka*. Instagram. <https://www.instagram.com/stories/highlights/17927069263383030/>. (dostęp: 15.02.2021).
- Krajowa Izba Fizjoterapeutów, Ministerstwo Zdrowia. 2020. *Aktywny senior w domu* [online]. YouTube Ministerstwa Zdrowia. <https://www.youtube.com/watch?v=vkg4SDh6clg>. (dostęp: 23.02.2021).
- Krzysztofek Kazimierz. 2006. *Czy społeczności terytorialne przeniosą się do sieci? Kilka pytań i hipotez badawczych*. W: *Społeczności lokalne: teraźniejszość i przyszłość*. Bohdan Jałowicki, Wojciech Łukowski (red.). Warszawa. 76.
- Krzysztofek Kazimierz, Szczepański Marek. 2005. *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informatycznych*. Katowice.
- Leach E. 2010. *Kultura i komunikowanie. Logika powiązań symbolicznych. Wprowadzenie do analizy strukturalnej w antropologii społecznej*. M. Buchowski (przeł.). Warszawa.
- Mierzejewska Anna. 2020. „»Domówka u Dowborów« bije rekordy popularności. Para imprezuje z Magdą Gessler i Małgosią Kożuchowską”. *Dzień dobry TVN – Gwiazdy*. <https://dziendobry.tvn.pl/a/domowka-u-dowborow-bije-rekordy-popularnoscico-na-to>. (dostęp: 17.02.2021).
- Mikułowski Pomorski Jerzy. 2007. *Komunikacja międzykulturowa. Wprowadzenie*. Kraków.
- Nauka w Polsce. 2021. *Badanie: podczas pandemii aż 42 proc. Polaków przybrało na wadze średnio 5,7 kg*. <https://naukawpolsce.pap.pl/aktualnosc/news%2C87241%2Cbadanie-podczas-pandemii-az-42-proc-polakow-przybralo-na-wadze-srednio-57-kg>. (dostęp: 10.04.2021).
- Nęcki Zbigniew. 1996. *Komunikacja międzyludzka*. Kraków.
- Pawińska Maria, Zyzik Radosław. 2021. „Pandemia jako wyzwanie behawioralne”. *Policy Paper nr 1*. https://pie.net.pl/wp-content/uploads/2021/02/PIE-PP_Pandemia-jako-wyzwanie-behawioralne.pdf. (dostęp: 20.03.2021).
- PWN. 2021. *Słownik języka polskiego*. <https://sjp.pwn.pl/sjp/domowka;5569573.html>. (dostęp: 28.03.2021).
- Rheingold Howard. 1993. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge.
- Samsung Newsroom Polska. 2020. *Od nawyków z czasu lockdownu po nowy sposób życia – wyniki ogólnoeuropejskiego badania Samsung*. <https://news.samsung.com/>

pl/od-nawykow-z-czasu-lockdownu-po-nowy-sposob-zycia-wyniki-ogolnoeuropejskiego-badania-samsung. (dostęp: 28.02.2021).

Szopski Marek. 2005. Komunikowanie międzykulturowe. Warszawa.

VOX. 2020. Relacje i spotkania Polaków w czasie pandemii. Dom bezpieczną przystanią. <https://www.vox.pl/artykul-relacje-i-spotkania-polakow-w-czasie-pandemii>. (dostęp: 28.03.2021).

Wallace Patricia. 2001. Psychologia Internetu. Tomasz Hornowski (przeł.). Poznań.

WHO. 2020. Zdrowie psychiczne i funkcjonowanie psychospołeczne podczas pandemii COVID-19. <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/331808/WHO-2019-nCoV-MentalHealth-2020.1-pol.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. (dostęp: 20.03.2021).

Wyzwania dla edukacji w sytuacji pandemii COVID-19. Norbert Pikuła, Katarzyna Jagielska, Joanna Łukasik (red.). Kraków. 135–150. https://iss.up.krakow.pl/wp-content/uploads/sites/13/2021/01/biss_13_e-book.pdf. (dostęp: 28.03.2021).

Żelazo Ola. 2011. Ola Żelazo | Joga | Pilates | Energia. Youtube. <https://www.youtube.com/user/trenerkaINFO/featured>. (dostęp: 23.02.2021).

Żyłowska Karolina. 2020. „Jak pandemia zmieniła nasze podejście do mediów społecznościowych?”. Social Press. <https://socialpress.pl/2020/08/jak-pandemia-zmieni-nasze-podejscie-do-mediow-spoecznościowych>. (dostęp: 28.02.2021).

Streszczenie

Pandemia COVID-19 przyczyniła się do aktywacji i rozwoju form komunikacji sieciowej o charakterze towarzysko-kulturalnym. Współczesny człowiek znalazł się w obliczu postępujących wyzwań w czasach, w których kultura stawia czoło wszelkim ograniczeniom pandemicznym dzięki nowym technologiom. Celem niniejszego artykułu jest ukazanie kultury jako systemu społecznych uwarunkowań i determinacji w nowej rzeczywistości postrzeganej jako teatr życia oraz jako międzyludzkich interakcji, której rolą jest komunikacja. Metoda badawcza zaprezentowana w artykule oparta została na obserwacji uczestniczącej oraz na analizie zawartości wybranych platform społecznościowych i komunikacyjnych, analizie krytycznej dostępnej literatury przedmiotu, zasadności *desk research* wypowiedzi eksperckich.

Man in the virtual theatre of everyday life. Forms of social and cultural online communication in times of a pandemic

Abstract

The COVID-19 pandemic contributed to the activation and development of social and cultural forms of online communication. Modern man has found himself facing progressive challenges at a time when culture is confronting all pandemic constraints through new technologies. The aim of this article is to show culture as a system of social conditioning and determination in a new reality perceived as the theatre of life and as interpersonal interaction whose role is communication. The research method presented in the article was based on participant observation and content analysis of selected social and communication platforms, critical analysis of available literature on the subject, desk research of expert statements.

Słowa kluczowe: formy komunikacji sieciowej, pandemia COVID-19, życie towarzyskie, komunikacja, kultura

Key words: forms of network communication, COVID-19 pandemic, social life, communication, culture

Kamila Rączy – mgr dziennikarstwa i komunikacji społecznej o specjalności *public relations* oraz pedagogiki o specjalności edukacja medialna, studentka na IV roku studiów doktoranckich w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie. Obszar zainteresowań autorki oscyluje wokół tematów z zakresu szeroko pojętej komunikacji, aksjologii, etyki, gatunkowości mediów, a szczególnie produkcji serialowych oraz rozwoju mediów cyfrowych. Czas pandemii przyczynił się również do prowadzenia przez autorkę badań w zakresie kultury i psychologii mediów.

Aleksandra Mirek-Rogowska – mgr dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz filologii polskiej, studentka III roku studiów doktoranckich w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie. Jej obszar zainteresowań oscyluje wokół tematów z zakresu *public relations*, *media relations*, marketingu, reklamy, a także historii mediów oraz rozwoju mediów współczesnych. Ponadto w ostatnim czasie poszerzyła zakres swoich badań o tematykę związaną z wpływem pandemii na kulturę, szeroko pojętą komunikację oraz ze zjawiskiem dezinformacji.