

**Agnieszka Ogonowska**

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID 0000-0001-6469-9242

## Media ucieleśnione. (Nowe) konteksty badawcze w relacjach media – ciało

### Wprowadzenie

We współczesnej cywilizacji medialnej (koniec drugiej dekady XXI wieku) można zaobserwować coraz silniejsze, bardziej kompleksowe związki człowieka i technologii. Prowadzą one do przełomowych zmian o charakterze ontologicznym, aksjologicznym (etycznym, estetycznym) czy pragmatycznym. Są dostrzegalne na poziomie systemowym (np. rodzina, środowisko pracy)<sup>1</sup> i strukturalnym<sup>2</sup>, ale także organicznym i funkcjonalnym (biologicznym, neuronalnym, fizjologicznym, biomedycznym).

Przez analogię do koncepcji „ucieleśnionego umysłu” (Clark 2008) w artykule podjęto problem „mediów ucieleśnionych”. W tym kontekście ciało funkcjonuje jako czynnik odgrywający główną rolę w kształtowaniu mediów<sup>3</sup> – pod względem ich treści, form gatunkowych i formatów medialnych, interfejsów bio-technologiczno-kulturowych.

Media także zwrótnie „determinują” ludzkie ciało. Najpełniej widać tę tendencję na przykładzie procesu jego cyborgizacji, jak również wpływu narracji medialnych (zwłaszcza tych transformacyjnych) na reprezentacje poznawcze dotyczące cielesności. Obejmują one kwestie atrakcyjności fizycznej kobiet i mężczyzn oraz wpływają na samą cielesność (np. stosowane diety, ćwiczenia fizyczne, autoprezentację w mediach społecznościowych).

Celem artykułu jest ukazanie specyficznych relacji między mediami a ciałem człowieka w kontekście tytułowej metafory – „media ucieleśnione”. W zadaniu

---

<sup>1</sup> Podejście systemowe zaprojektował po raz pierwszy Ludwig von Bertalanffy – twórca ogólnej teorii systemów, oraz Norbert Wiener – twórca cybernetyki. Jest ono z powodzeniem współcześnie wykorzystywane w zarządzaniu, psychoterapii, medioznawstwie, komunikologii *etc.* Por. np.: Koźmiński 1976; *Wprowadzenie do systemowego rozumienia rodziny* 1999.

<sup>2</sup> Struktura jest tu rozumiana w ujęciu socjologicznym (np. struktury socjometryczne, struktury władzy, struktury komunikacji, struktury aksjologiczne), jako układ wzajemnie powiązanych składowych społeczeństwa, między którymi zachodzą dynamiczne relacje i tworzą się hierarchie.

<sup>3</sup> W tym kontekście por. Ogonowska 2010.

tym pomocne będą odniesienia do współczesnych badań z zakresu: kognitywnej<sup>4</sup> i afektywnej teorii filmu<sup>5</sup>; somatoestetyki Richarda Shustermana, somatoterapii i tak zwanej pamięci ciała w ujęciu Babette Rothschild (Rothschild 2014), cyberpsychologii oraz interdyscyplinarnych studiów z obszaru bio- i postmediów (Celiński 2013), jak również *body art* jako jednego z wariantów sztuki (meta)krytycznej. Wymienione teorie nie zostaną szczegółowo opisane w tekście, gdyż doczekały się już bogatych opracowań (niektóre także w polskiej literaturze przedmiotu), a szczegółowe streszczenie każdej z nich znacznie wykraczałoby poza ramy tego artykułu<sup>6</sup>. W wyniku tej analizy ukazane zostaną natomiast nie tylko relacje między przywołanymi wyżej perspektywami badawczymi, ale także przedstawiona zostanie ich użyteczność w całościowej rekonstrukcji pola badawczego związanego z podjętym tematem.

Wybrane perspektywy ujęcia mediów ucieleśnionych zostały zawarte w Tabeli 1.

Tabela 1. Media ucieleśnione w kontekście wybranych koncepcji filmoznawczych, estetycznych, psychologicznych i medioznawczych oraz artystycznych

Typ teorii / dyscyplina naukowa	Główne założenia
Kognitywna teoria filmu / filmoznawstwo / kognitywna psychologia filmu	Wpływ filmu (np. narracji filmowej) na procesy poznawcze widza; odpowiedź na pytanie, jak widz organizuje sobie w umyśle materiał filmowy; w jaki sposób zachodzą procesy rozumienia, interpretacji przekazu audiowizualnego
Afektywna teoria filmu / sensoryczna teoria filmu / filmoznawstwo	Wpływ filmu na procesy afektywne widza, jego emocje i uczucia; analiza mechanizmów emocjonalnego zaangażowania w narrację filmową; zmysłowy odbiór przekazu audiowizualnego (Antunes 2016); „sensualna” teoria filmu (Elsaesser, Hagener 2015)
Somatoestetyka / filozofia	Badania sposobów doświadczania cielesności i użycia ciała człowieka jako ośrodka percepcji sensoryczno-estetycznej ( <i>aesthesis</i> ) i kreatywnego kształtowania siebie. Tradycja estetyczno-etycznej autostylizacji odwołuje się do filozofii pragmatycznej Johna Deweya, psychologii świadomości Williama Jamesa, a współcześnie jest rozwijana przez amerykańskiego filozofa pragmatystę Richarda Rorty’ego
Fenomenologia egzystencjalna / fenomenologia percepcji / filozofia	Afektywność i doznaniowość oraz doświadczanie świata są osadzone na cielesności, która funkcjonuje jako medium łączące jednostkę ze światem <sup>7</sup>
Somatoterapia / psychologia kliniczna	Terapia psychologiczna poprzez ciało oparta na założeniu o jedności ciała, psychiki, angażująca wszystkie zmysły pacjenta oraz różne formy ekspresji (np. ruch, taniec, dotyk)

<sup>4</sup> Kognitywną teorią filmu w polskiej myśli filmoznawczej zajmuje się Jacek Ostaszewski. W tym kontekście por. *Kognitywna teoria filmu* 1999.

<sup>5</sup> Zwrot afektywny w badaniach nad filmem inspirowany jest m.in. pracami: Keen 2011; Ahmed 2004a; Ahmed 2004b; Athanasiou, Hantzaroula, Yannakopoulos 2008.

<sup>6</sup> Stosowne odwołania do literatury przedmiotu zaznaczono w przypisach oraz w Bibliografii do artykułu.

<sup>7</sup> Henry 2012; Merleau-Ponty 2001; w tym kontekście por. też Koschany 2017.

Cyberpsychologia	Psychologiczne aspekty komunikacji biomedialnej i cyborgizacji jednostki – problem tożsamości, autonomii, budowania relacji z obiektami wyposażonymi w AI
Biomedialność; postmedia; krytycznie zorientowany <i>body art</i> / medioznawstwo; nauki o sztuce	Granice między mediami w dobie kultury konwergencji ulegają zatarciu (postmedia), podobnie jak granice między nimi a ciałem człowieka (biomedialność). Sztuka ciała wykorzystuje rozwiązania bio- i postmedialne w konkretnych projektach artystycznych, które „komentują” i odnoszą się krytycznie lub polemicznie do relacji między mediami i cielesnością oraz człowiekiem (traktowanym holistycznie) i mediami

Źródło: opracowanie własne

Wykorzystanie wymienionych kontekstów ma istotne uzasadnienie. Żaden z wymienionych obszarów – traktowany osobno – nie wyczerpuje istoty problemu zasygnalizowanego w tytule artykułu z uwagi na swoje „dyscyplinarne sprofilowanie”, kolejno: na badania nad filmem i estetyką, gdzie priorytetowym punktem odniesienia jest jednak tekst – audiowizualny lub „wirtualne ciało” jako tekst kultury; następnie – w stronę cielesności jako medium afektów, percepcji oraz doświadczania świata, dalej – psychoterapii oraz psychopatologii. W tym ostatnim przypadku celem nadrzędnym jest zdrowie psychiczne jednostki oraz takie techniki pracy z ciałem, które umożliwiają terapeutę podniesienie jakości życia człowieka tudzież wyzwolenie pacjenta z traumatycznych wspomnień.

Badania z zakresu bio- i postmediów, zwłaszcza w polskiej myśli naukowej, przyjmują natomiast wyraźnie oblicze studiów z zakresu medioznawstwa bądź (krytycznie) posthumanistycznie lub transhumanistycznie zorientowanych badań kulturowych.

### Media ucieleśnione: charakterystyka terminu

Pod pojęciem „ucieleśnione media” rozumiem cztery rodzaje związków: po pierwsze, (1) **filmy, szerzej przekazy audiowizualne opowiadające o ciele**, umocowane w określonym dyskursie (np. artystycznym, pornograficznym, medycznym, antropologicznym, sportowym)<sup>8</sup> oraz gatunku (np. w filmie fabularnym, dokumentalnym) czy formacie (np. *reality show*, *talent show*, konkursy piękności – *beauty show*). Wspomniane dyskursy wyznaczają standardy ukazywania ciała oraz granice przedstawialności określonych zagadnień z nim związanych, kulturowe tabu.

W odniesieniu do tych trzech kategorii: ‘dyskursu – gatunku – formatu’ możliwe jest uchwycenie, często bardzo subtelnych, estetycznych różnic między wybranymi przekazami, na przykład dokumentacją performance’u na temat kultury kulturystów a (sportową) rejestracją zawodów kulturystycznych<sup>9</sup>. W obu przypadkach mamy do czynienia z relatywnie wąskim i specyficznym typem audytorium. W pierwszym z nich – mogliby to być krytycznie zorientowani kulturoznawcy lub badacze sztuki performatywnej; w drugim – miłośnicy specyficznej rywalizacji

<sup>8</sup> Por. też Williams 2010.

<sup>9</sup> W tym kontekście por. też wideoinstalacje K. Kozyry: *Łaźnia* (1997) i *Łaźnia męska* (1999).

o laur najlepiej umiejętnego ciała. W obu przypadkach także, niezależnie od przyjętej konwencji przedstawienia, medium jest wykorzystywane przez twórców i audytorium instrumentalnie – jako „nośnik” specyficznych treści. Ucieleśnienie mediów w tym przypadku wynika zatem wyłącznie z tematyki przekazu, zaś cechy formalne są sprawą ważną, ale nie pierwszorzędą dla określenia specyfiki tego fenomenu.

Po drugie, w tytułowym koncepcie mieszczą się (2) **typologie mediów powiązane z ludzką sensorycznością** (np. media taktylne, inaczej dotykowe; media audiowizualne, media wizualne *etc.*). We wszystkich tych nazwach podkreślony jest wymiar interakcyjny mediów związanych z konkretnym zmysłem, a nie *stricte* z cechą przekazu – jak w przypadku pojęcia media drukowane czy media ikoniczne, lub z ich „statusem ontologicznym”, jak w podziale na media analogowe czy cyfrowe.

Po trzecie, koncepty te obejmują (3) **biomedia oraz procesy cyborgizacji człowieka** ze wskazań medycznych lub w ramach projektów artystycznych, w tym cyberkulturowych<sup>10</sup>; po czwarte, chodzi o (4) **wpływ mediów na imaginaria społeczne dotyczące samej cielesności**<sup>11</sup>.

Media nie tylko określają i wyznaczają standardy urody męskiej i kobiecej, wzorce atrakcyjności interpersonalnej, techniki pielęgnacji / dyscyplinowania / trenowania i tresowania ciała<sup>12</sup>. W wariacie jednoznacznie negatywnym – mogą wywoływać takie choroby psychokulturowe jak bulimia czy anoreksja, potęgować tendencje do innych uzależnień behawioralnych związanych z ciałem (nadmierne ćwiczenia fizyczne; zbyt częste zabiegi kosmetyczne, liczne i coraz bardziej inwazyjne operacje plastyczne; zbyt restrykcyjne diety). Problematyka reżimów cielesności jest podejmowana między innymi przez twórców sztuki krytycznej, sztuki społecznie zaangażowanej<sup>13</sup>.

Media bowiem, zgodnie z badaniami specjalistów od *media studies* i (medialnego) kulturoznawstwa, dostarczają gotowych wyobrażeń społecznych związanych z przedmiotowymi kwestiami w postaci tak zwanych opowieści transformacyjnych (por. *Crash. Niebezpieczne pożądanie*, 1996, reż. David Cronenberg).

Po piątę, tytułowy koncept obejmuje (5) **inkorporację mediów do ciała społecznego**<sup>14</sup>, w wyniku czego rozwijają się fenomeny: społeczeństwa inwigilacji, społeczeństwa sieci, społeczeństwa postbiologicznego. Rozdzielenie tych zjawisk (twórczych metafor medialnych) (Ogonowska 2010: 9–35) ma charakter czysto teoretyczny i służy bardziej czytelnemu zarysowaniu semantycznej i teoriopoznawczej mapy, która leży u podstaw opisywanych w artykule związków.

W tym ostatnim (5), „inkorporacyjnym” kontekście coraz większe znaczenie zaczynają odgrywać interaktywne relacje między rzeczami, człowiekiem i technologią. Dynamicznym ich uosobieniem jest tak zwany internet rzeczy. Przedmioty, najczęś-

<sup>10</sup> Trzecie i czwarte ujęcie zostały uwzględnione w książce: Clark 2003.

<sup>11</sup> Ze szczególnym uwzględnieniem tzw. opowieści transformacyjnych, por. Lisowska-Magdżiarz 2012.

<sup>12</sup> W tym kontekście por. Kowalczyk 2002.

<sup>13</sup> Tendencję taką widać wyraźnie na przykładzie twórczości Katarzyny Kozyry, Artura Żmijewskiego, Zbigniewa Libery.

<sup>14</sup> Herbert Spencer wprowadził metaforę ciała społecznego do socjologii jako jeden z pierwszych. Por. Spencer 1899.

ciej sprzęt AGD, artykuły oświetleniowe i grzewcze czy gadżety noszone przez człowieka gromadzą, przetwarzają i przenoszą dane za pośrednictwem instalacji elektronicznej nowej generacji (KNX) lub sieci komputerowej. W ten sposób tworzy się funkcjonalna sieć złożona z ludzi, procesów, danych, informacji i rzeczy, podłączonych do sieci.

Kolejnym generacjom towarzyszą jeszcze bardziej zdynamizowane generacje nowych technologii. Ich swobodna proliferacja w przestrzeń prywatną i publiczną sprawia, że stają się z czasem „przeźroczyste”. Ciało człowieka funkcjonuje jako element sieci relacji, ale także aktywny poznawczo węzeł hipertekstu. Ten postmedialny i hybrydyczny hipertekst „rozpiną” swoją strukturę w ramach różnych porządków rzeczywistości – wirtualnych i materialnych, użytkowych i „czysto” artystycznych / estetycznych, ontologii rzeczy, ludzi, procesów i zjawisk.

Biomedica zaś to głównie interfejsy technologiczno-humanistyczne – wyrażone w takich anglojęzycznych terminach jak: Brain-Computer Interfaces, Assistive Technologies czy Human-Computer Interaction. Nazwy wskazują na coraz bardziej funkcjonalny, wręcz systemowy czy „organiczny” charakter tych relacji. Przekładają się one także na bardziej sensoryczne i kognitywne konceptualizowanie samych mediów i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

### Typologie mediów zorientowane na użytkownika

Tradycyjne, połączone z komunikowaniem masowym i kulturą analogową podziały mediów ze względu na ich atrybuty *per se*, w stylu: media drukowane, media elektroniczne czy media ikoniczne, zostają sukcesywnie uzupełniane przez klasyfikacje uwzględniające obszar doświadczeń zmysłowych, afektywnych i kognitywnych użytkownika. Stąd też coraz częściej w dyskursie publicystycznym, jak i w opracowaniach *stricto* naukowych pojawiają się takie kategorie jak: media (audio)wizualne, media audialne, media dotykowe czy media multisensoryczne. Rośnie także liczba tak zwanych mediów inteligentnych oraz opartych na humanoidalnych lub biotechnologicznych interfejsach.

W tych nowych podziałach pojawiają się także bezpośrednie odniesienia do sfery cielesnej / organicznej, na przykład w określeniach: „biomedica” oraz „komunikacja biomedialna”. Konotują one – zgodnie ze współczesnymi filozofiami i antropologiami techniki w wydaniu Eugene’a Thackera (Thacker 2004; Thacker 2005) czy Bernarda Stieglera (Stiegler 2017) – złożone pole przecięcia się biologicznych kodów życia z kulturowymi kodami technologii.

Technologie cyfrowe stają się zatem częścią podstawowych systemów społecznych i instytucji: edukacji, zdrowia, terapii, nieformalnych kontaktów społecznych, wymiany handlowej, grupy rówieśniczej *etc.* Są nie tylko integralnym elementem – znanego z codziennych doświadczeń – systemu społecznego, ale także mediów inkorporowanych do ludzkiego organizmu (np. konwertery, implanty, protezy bioniczne<sup>15</sup>, chipy). Mowa o tak zwanych biomediami i postmediach oraz – odpowiednio – komunikacji bio- i postmedialnej.

---

<sup>15</sup> Por. protezy bioniczne – Filmy dokumentujące osiągnięcia techniczne (a).

Media – postrzegane całościowo, czyli analogowe i cyfrowe, tradycyjne i posttradycyjne, jednokierunkowe i interaktywne, jako teksty, produkty i praktyki twórcze czy recepcyjno-odbiorcze – wpływają także na imaginaria społeczne. Determinują one sposoby, w jakie zwykle ludzie wyobrażają sobie własne środowisko życia, przedstawiają jego elementy oraz procesy w kolejnych obrazach i narracjach medialnych, a także – w różnych bezpośrednich i zmediatyzowanych formach – codziennej komunikacji, na przykład w rozmowach, mailach, blogach, na Twitterze *etc.* W ramach tych imaginariów pojawiają się także projekty idealnej cielesności oraz atrakcyjności interpersonalnej oparte o konkretną formę biotechnowładzy i pożądania, zarówno seksualnego, jak i czysto komercyjnego (por. Filmografia).

Użytkownicy tych technologii tworzą – w swoich umysłach – mentalne reprezentacje samych mediów (ich konceptualizacje), poznawcze reprezentacje świata. Ten ostatni (świat) jest w dużym zakresie konstruowany lub przetwarzany właśnie przez produkty medialne – teksty, komunikaty, złożone narracje, usługi. „Formatujący”, a więc zwrotny wpływ mediów na jednostki widać również na przykładzie języka. Jak wynika z danych, światowa populacja mówi obecnie 7 tysiącami języków, przy czym 359 z nich reprezentuje 94 procent globalnej populacji, a tylko 6 procent pozostałą część. Sytuacja ta grozi wyginięciem określonych języków, zwłaszcza w sytuacji gdy globalne media wykorzystują tylko języki dominujące z angielskim na czele. Innymi słowy, choć Internet 2.0 i jego późniejsze modyfikacje są współcześnie dominującym narzędziem komunikacji, w żadnym razie nie reprezentuje on lingwistycznej różnorodności swoich użytkowników<sup>16</sup>. Każdy język zawiera w sobie specyficzny sposób obrazowania ciała i cielesności (Maćkiewicz 2006).

## Hybrydy biotechnologiczne

Atrybutem wspomnianych postmediów jest to, iż nie pośredniczą one wyłącznie między podmiotem a technologią, lecz w sposób zasadniczy i zauważalny na poziomie fizycznym, poznawczym i funkcjonalnym – zmniejszają dystans między nimi.

Coraz dynamiczniej rozwijają się zatem hybrydy technologiczne, których „organicznym” komponentem jest ludzkie ciało, mózg lub umysł. Ten proces hybrydyzacji tudzież transgresji, zaniku czy rozmycia granic między różnymi mediami oraz gatunkami i formatami dotyczył początkowo (aż do lat osiemdziesiątych XX wieku) wyłącznie procesu mediamorfozy oraz praktyk tekstotwórczych. Odbiorca czy użytkownik nie był w tym kontekście najważniejszym ogniwem procesu komunikacji, a tym samym uprzywilejowanym obiektem analiz medioznawczych czy komunikologicznych. W dobie komunikacji masowej i mediów analogowych funkcjonował przede wszystkim jako anonimowy odbiorca treści, jako uniwersalny projekt specyficznej postawy recepcyjno-odbiorczej. Jego rola w całym systemie komunikacji medialnej była z jednej strony jasno określona, na przykład w paradygmatach badań: semiotycznych, strukturalnych czy fenomenologicznych, i powiązana głównie

---

<sup>16</sup> „Ethnologue. Languages of the World” 2020, <https://www.ethnologue.com/> (dostęp: 13.10.2020); Unesco 2017, <https://bit.ly/39BhX2D> (dostęp: 12.10.2020); Unbabel 2015, <https://unbabel.com/blog/top-languages-of-the-internet/> (dostęp: 6.10.2017); Babel 2017, <https://bit.ly/3sOhLo5> (dostęp: 2.09.2018).

z procesami dekodowania, interpretacji i rozumienia oraz doświadczania; z drugiej – czysto teoretyczna, „projektowana” bowiem przez przekaz i jego twórcę.

Gdy nastąpiła hegemonia mediów interaktywnych, konwergentnych, mobilnych, polifunkcyjnych, a zwłaszcza inkorporacyjnych, postmediów i biomedioów – hybrydyzacja stała się fenomenem biotechnologicznym i biocyberkulturowym *sensu stricto*, a uwaga badaczy została przekierowana na relacje i interakcje między nią a jednostką „z krwi i kości”.

W tym nowym cyfrowym uniwersum komunikacyjnym obserwuje się kryzys mediacji wynikający z kryzysu reprezentacji. Coraz bardziej powszechnym obiektem zainteresowań specjalistów IT i akademików stały się hybrydy materialno-wirtualne lub biologiczno-techno-kulturowe. W przypadku biomedioów właściwych, inkorporacyjnych – dystans percepcyjny, a nawet poznawczy między nimi a jednostką przestaje istnieć, co zrodziło szereg dalszych pytań oraz problemów badawczych natury ontologicznej, etycznej i psychologicznej<sup>17</sup>.

Media kolejnych generacji sprawiły, iż człowiek ulegał systematycznemu usieciowieniu w sensie metaforycznym, symbolicznym i dosłownym – fizycznym, technologicznym. Stał się aktywnym ‘węzłem sieci’ lub częścią biotechnologicznej konstrukcji o różnym potencjale (samo)rozwoju i zakresach funkcjonalności. Jak zauważa Piotr Celiński: „Ciało uzbrojone i poszerzone technologicznie, i w ten sposób usieciowione, wpina się w technokulturowe obiegi zasobów symbolicznych i dostępny do różnych ich źródeł (Celiński 2020: 236).

Podobnie funkcjonują nowe media, które są jednocześnie materialną infrastrukturą oraz symboliczną przestrzenią społecznych działań nakierowanych na określone praktyki teksto- i sensotwórcze, na rozwijanie i uzupełnianie istniejących repozytoriów cyfrowych oraz produkcję różnych tekstów kulturowych.

Cyfrowe media i procesy cyborgizacji ludzkiego ciała przynoszą realne skutki, także dla pozasieciowej rzeczywistości społeczno-kulturowej. Ich użytkownik funkcjonuje bowiem w różnych rolach i pozycjach podmiotowych w ramach cywilizacji medialnej. Jest elementem sieci relacji (między bytami o różnym statusie ontologicznym) oraz współtworzy (*quasi*)społeczną oraz biotechnologiczną infrastrukturę, złożoną z owych bytów, ale także z procesów i funkcji z nimi związanych. Jego aktualna i często właśnie momentalna pozycja podmiotowa w tej infrastrukturze jest połączona z konkretnymi rolami społecznymi oraz komunikacyjnymi; z różnym zakresem władzy oraz kontroli. Porusza się on w mgławicach innych znaków, dyskursów o specyficznej dynamice, logice, estetyce i stopniu uporządkowania, oraz w polu relacji i oddziaływań (intencjonalnych i przypadkowych) innych twórców czy użytkowników mediasfery. Wśród nich wymienić można tych pełniących funkcje: obserwatora, odbiorcy gotowych treści oraz obiektów cyfrowych, ale także twórcy i influencera, który aktywnie działa zarówno w ramach dostępnej infrastruktury, jak i wytwarzanych przez siebie przestrzeni społecznych oraz produktów medialnych. Jego aktywność odnosi się zarówno do procesów komunikacji społecznej za pośrednictwem przez sieć i cyfrowe interfejsy, jak i do roli uczestnika, na przykład tak zwanych nowych ruchów społecznych czy inicjatyw obywatelskich w mediach

---

<sup>17</sup> W tym kontekście por. też Zawojcki 2016.

społecznościowych. Działania te realnie wpływają na znaczące przemiany społeczne i medialne offline.

Funkcjonuje on również jako biologiczny element większych struktur biotechnologicznych. W przeciwieństwie do nich obdarzony jest jednak samoświadomością i intencjonalnością *sui generis*. Projektuje swoje działania w kategoriach celów i motywacji oraz potrafi dostrzegać te aspekty w zachowaniach innych ludzi i na nie reagować w czasie rzeczywistym. Posługuje się do tego celu intuicją, wykorzystuje swoje kompetencje społeczne czy emocjonalne, jak również doświadczenie w zakresie interpretacji komunikatów niewerbalnych.

W przeciwieństwie do inteligentnych technologii – jego zachowania często są spontaniczne, w pełni autentyczne i nie bazują na żadnych ścisłych algorytmach, lecz w większym stopniu na kulturowych, historycznie i geograficznie „umocowanych” schematach, skryptach i scenariuszach. Dlatego też reakcje człowieka nierzadko są nieadekwatne do sytuacji, uwarunkowane innymi „pozakontekstowymi” czynnikami, natury psychologicznej czy społecznej. Do tych ostatnich należą na przykład przeżyta trauma, zły nastrój, przewlekła choroba czy wyuczone, utrwalone nieadaptacyjne schematy zachowań wywiedzione z domu rodzinnego.

Z kolei technologie wykorzystujące *deep learning* potrafią uczyć się wykonywania licznych zadań i operacji charakterystycznych dotąd wyłącznie dla umysłu ludzkiego. Należą do nich takie operacje kognitywne jak: rozpoznawanie mowy, identyfikowanie obrazów lub tworzenie prognoz i diagnoz na podstawie „danych wejściowych” o charakterze polimodalnym, wielokodowym.

Dzięki aplikacji podstaw kognitywnego przetwarzania danych, tak zwanej *cognitive computing* – technologia potrafi klasyfikować, rozpoznawać, wykrywać i opisywać ludzkie dane wejściowe, a następnie odpowiadać na nie w sposób zrozumiały dla człowieka. Znajduje ona szerokie zastosowanie w odniesieniu do działań na danych nienumerycznych (np. klasyfikacji obrazów, rozpoznawania mowy, wykrywania obiektów *etc.*) oraz w projektowaniu coraz bardziej zaawansowanych sieci neuronowych. Ponadto zmianie ulegają interfejsy kojarzone z mediami analogowymi – mysz i klawiatura zostają wyparte przez komputery kognitywne – oparte na komunikacji niewerbalnej (gest, dotyk) oraz naturalnym języku.

Kontakt z technologią umożliwia zatem komfort psychiczny. Przebieg interakcji jest w dużym stopniu przewidywalny, „mechaniczny” i można się z niej – w dowolnym momencie – wycofać bez większych kosztów emocjonalnych czy społecznych.

Z drugiej strony jednostka przypisuje tym technologiom cechy ludzkie (przy zachowaniu świadomości, iż nimi nie są), a nawet się do nich przywiązuje. Przywiązanie, potrzeba budowania więzi pojawia się zwłaszcza wtedy, gdy zostały one zaprojektowane tak, by przypominały lub nawet imitowały zachowania człowieka, na przykład jego uniwersalne reakcje emocjonalne lub elementy wyglądu (np. roboty humanoidalne)<sup>18</sup>.

Jednostka, w roli mieszkańca tak zwanych inteligentnych domów, użytkownika inteligentnych urządzeń oraz pojazdów służących fizycznemu przemieszczaniu się (np. samochodów, tramwajów, autobusów), których deski rozdzielcze (dashboardsy)

---

<sup>18</sup> W tym kontekście por. Ogonowska 2019.



przypominają kokpity nowoczesnych samolotów, w coraz większym stopniu oswa-ja się z technologią, z jej obecnością i różnymi funkcjonalnościami<sup>19</sup>. Przyjmuje w swoich działaniach ich wielofunkcyjność i wielozadaniowość za sprawę oczywi- -stą, same zaś technologie stają się „przeźroczyste”, tak jak konwencje w kinie stylu zerowego.

## Od hybryd mitycznych do hybryd technologicznych

W odniesieniu do tych specyficznych „relacji” można zatem zaobserwować róż- -ne typy hybryd. Są wśród nich: funkcjonalne, systemowe, organiczne, a także hybry- -dy materialno-wirtualne lub biologiczno-techno-kulturowe o różnym stopniu skali, -złożoności, zastosowań.

Starożytne hybrydy – tak charakterystyczne dla wielu mitologii – „tradycyjnie” -miały charakter bardzo indywidualny, jednostkowy i oznaczały fikcyjne byty. Łączyły -one w sobie atrybuty człowieka i zwierzęcia, czyli były pomyślane jako bohatero- -wie, którzy jednak reprezentują świat ożywiony. Dzięki tym rozwiązaniom pojawia- -ły się w ich działaniu cechy i funkcjonalności przekraczające możliwości fizyczne, -psychiczne czy poznawcze każdego z tych gatunków z osobna. Sankcjonowały one -także – przynajmniej w jakimś stopniu – połączenie natury i kultury oraz wytwarza- -ły specyficzny dla nich efekt synergii funkcjonalnej i informacyjnej<sup>20</sup>.

Ci fikcyjni bohaterowie, produkty ludzkiej wyobraźni, głównie literackiej -i artystycznej, zainicjowali refleksję naukową nad powiększającą się sferą *inter-* -*trans-* w odniesieniu do biosfery. Do najbardziej znanych – w szerokim obiegu -kulturowym – należały hybrydy opisane w mitologii greckiej, na przykład centaur -i minotaur. Osobnym przedmiotem refleksji, głównie medycznej i antropologicz- -nej, byli odmienni fizycznie ludzie, często cierpiący na choroby, których zewnątrz- -ne objawy przypominały właściwości zwierzęce (np. tzw. rybia łuska jako przykład -i widoczny objaw choroby genetycznej)<sup>21</sup>.

Współcześnie pierwiastek animistyczny związany z naturą zostaje – w wielu -specjalistycznych obszarach – zastąpiony, a nawet wyparty przez zaawansowane -wytwory technologiczne: egzozszkielety, bioniczne kończyny, implanty wspomagą- -jące funkcje różnych organów i receptorów, defibrylatory umożliwiające przeżycie -organizmu na poziomie biologicznym.

Androidy, cyborgi, roboty, jako wytwory wyobraźni, „schodzą” z tekstów kul- -tury (Radkowska-Walkowicz 2010) w przestrzeń codziennego życia, gdzie aktyw- -nie działają w roli wyspecjalizowanych agentów do zadań wymagających „pakietu” -wyselekcjonowanych umiejętności. Dzięki ich obecności tworzą się hybrydyczne -w swej naturze środowiska społeczne, gdzie granice między humanoidami a twora- -mi je przypominającymi stają się coraz bardziej „płynne”, „niestabilne”, „rozmyte” - (por. Filmografia).

Technologiczne ekstensje wewnętrzne i zewnętrzne człowieka kompensują, -wspomagają intensyfikują, udoskonalają jego potencjał. Nierzadko stanowią także

<sup>19</sup> Por. gadżety technologiczne: Filmy dokumentujące osiągnięcia techniczne (b).

<sup>20</sup> W tym kontekście por. też Corning 2000.

<sup>21</sup> W tym kontekście por. też Wiczorkiewicz 2009.

przeciążenie dla wyjściowych możliwości psychicznych, poznawczych, społecznych i organicznych jednostki. Dochodzi zatem do konfrontacji i nierzadko do konfliktu między „wyjściową”, „naturalną” wydolnością organizmu a funkcjonalnościami nowych rozwiązań technologicznych, które mają moc intensyfikowania jego pierwotnych atrybutów. Przeciążenia te – po stronie człowieka – dotyczą zarówno kwestii *stricte* biologicznych czy psychicznych, jak i poznawczych czy etycznych.

Rozwój wielu gałęzi nauki, między innymi medycyny, genetyki, dietetyki oraz farmacji, przyczynił się do wydłużenia życia człowieka, choć jego jakość jest daleka od optymalnej. Aparatura medyczna – w wielu wypadkach – reguluje i wspomaga pracę kluczowych organów i układów oraz podstawowe parametry biofizjologiczne. Możliwe jest zatem podtrzymywanie życia na poziomie biologicznym, lecz człowiek nie może funkcjonować w pełni jako istota społeczna. Dochodzi więc często do sytuacji, w której ciało jest monitorowane, a procesy życiowe podtrzymywane przez technologie medyczne, niemniej intencjonalna i świadoma wymiana informacji między człowiekiem a jego otoczeniem jest niemożliwa. Mowa w tym kontekście o śmierci społecznej i pustce informacyjnej u podmiotu na skutek braku świadomości i/lub niemożności komunikacji intrapsychoicznej oraz z otoczeniem (jak np. u pacjentów chorych na afazję lub na takie choroby neurodegeneracyjne jak choroba Alzheimera)<sup>22</sup>.

Z kolei dzieci korzystające z nowych technologii w sposób problemowy lub nawet patologiczny wykazują w swoim zachowaniu cechy autyzmu rzekomego<sup>23</sup>.

Dokonująca się na naszych oczach cyborgizacja człowieka oraz pojawianie się w praktykach artystycznych i medycznych tudzież w działaniach hakerskich realnego postczłowieka zmienia całkowicie antropocentryczny model widzenia i badania świata.

## Nowoczesne interfejsy. W stronę użytkownika

Efektywna obsługa nowych technologii z jednej strony w wielu wypadkach wymaga coraz bardziej złożonych kompetencji informatycznych, informacyjnych, medialnych, cyfrowych – stąd pojawiają się nowe grupy techno- i netokratów, jak również zawodów związanych z działem IT (Bard, Söderqvist 2006).

Z drugiej – w przestrzeni użytkownika i codziennego życia – bazuje się na przyjaznych, to znaczy intuicyjnych interfejsach. Technologiczny design i różne funkcjonalności (np. językowo-komunikacyjne) imitują nierzadko wspomniane już atrybuty człowieka (inteligencję – *artificial intelligence, intelligent systems*), zdolności do interakcji (*human-computer interaction and interface*), komunikacji (*natural language processing*) oraz uczenia się (*deep learning*). Dla przykładu – boty uczestniczą

---

<sup>22</sup> Por. w tym kontekście koncepcję metabolizmu informacyjnego w pismach Antoniego Kępińskiego; por. Kępiński 2001.

<sup>23</sup> Dziecko nabywa cech autystycznych w zachowaniu w wyniku nadmiernej stymulacji medialnej. Zwykle zaniechanie doświadczeń medialnych w odniesieniu do mediów ekranowych, elektronicznych, interaktywnych – prowadzi do ustąpienia tych objawów w zachowaniu.

w konwersacji, zaś roboty humanoidalne są zaprogramowane nawet do ekspresji *quasi-emocjonalnej*.

Nacisk na projektowanie „rozwiązań intuicyjnych” przyczynia się do rozwoju badań z zakresu *user experience* oraz informatyki społecznej, jak również – w codziennych praktykach społecznych – do zacieśniania więzi, a czasem pośrednio także zależności człowieka z technologią lub wobec technologii. Ta ostatnia nie tworzy z ludzką istotą żadnej relacji emocjonalnej, ale potrafi takie emocje i uczucia skutecznie wyzwalać (Reeves, Nass 2005). W stosunku do tych obiektów technologicznych – także cyfrowych, niematerialnych – żywymy określone postawy społeczne oraz w jakimś stopniu je antropomorfizujemy. Uczestniczą one w zaspokajaniu wielu elementarnych potrzeb: bliskości, intymności, „bycia” poinformowanym czy pozostawania w *quasi-społecznej* interakcji. Pragnienie ich gratyfikacji „otwiera” emocjonalnie i motywacyjnie człowieka na obiekty humanoidalne.

Badając te zależności z perspektywy antropocentrycznej, akademicy uprawiają rodzaj antropologii „antropomorfizowanych przedmiotów” oraz psychologii ich wpływu na ludzkie emocje, uczucia, procesy poznawcze i zachowania. Ujęcia trans- i posthumanistyczne oferują nowe, bardzo kompleksowe i adekwatne perspektywy badania tych związków na poziomie psychologicznym (emocjonalnym, behawioralnym, tożsamościowym)<sup>24</sup>.

Wspomniana cyborgizacja może mieć charakter fakultatywny i czysto wolicjonalny (jak w wielu projektach artystycznych i działaniach hakerskich), jak również obligatoryjny – jak ma to miejsce w interwencjach medycznych podtrzymujących lub nawet ratujących życie. W tym drugim przypadku najczęściej to sam pacjent lub jego opiekun prawny na podstawie informacji dostarczonych przez specjalistów podejmuje decyzję o wykorzystaniu technologii inkorporacyjnych, biomedycznych.

Współcześnie coraz częściej istotną miarą postępu cywilizacyjnego jest zaawansowanie technologiczne, nie zaś sama transgresja człowieka na określonym polu, na przykład artystycznym czy bioetycznym, z ewentualnym zastosowaniem technologii. Kult jednostki i zainteresowanie jej indywidualnym doświadczeniem są współcześnie najbardziej widoczne w medialnych narracjach autobiograficznych lub w fikcjonalnych kreacjach o tematyce autobiograficznej, które często wpisują się bardzo wyraźnie w ponowoczesną kulturę sieciowego narcyzmu (Szpunar 2016). Technologia jest natomiast autonomizowana w badaniach naukowych, raportach, prognozach społecznych. Autorzy tych dokumentów konceptualizują ją jako (relatywnie) samodzielnego, niezależnego gracza na rynku idei, procesów decyzyjnych i diagnostycznych, konkretnych działań społecznych, w tym politycznych i ekonomicznych.

Fikcyjna hybryda ludzko-zwierzęca zostaje zastąpiona przez istniejące w rzeczywistości społecznej hybrydy techno-cyber-ludzkie. Autonomia jednostki, zarówno na poziomie funkcjonalnym, jak i organicznym – za sprawą wprowadzenia „komponentu technologicznego” w tkankę społeczną i/lub biologiczną zostaje zakwestionowana. Dodatkowo, podejścia post- i transhumanistyczne podważają antropocentryczny model świata i uprzywilejowany status gatunku ludzkiego.

---

<sup>24</sup> Por. w tym kontekście Braidotti 2016.

Ponadto to właśnie technologia dokonuje analizy ogromnych pakietów złożonych, a często i wrażliwych danych oraz – na podstawie tych informacji – dokonuje nie tylko zmian w środowisku zewnętrznym, ale także zmian „w sobie”, w modelach i strategiach własnego działania (uczenie maszynowe, ang. *machine learning*). Odpowiednio zaprojektowane algorytmy pozwalają bowiem oprogramowaniu na automatyczne pozyskiwanie i analizę danych, co – w efekcie – umożliwia ciągłe samodoskonalenie się samego systemu.

## Przełom technocentryczny i jego konsekwencje

Na przestrzeni sześciu ostatnich wieków nastąpiła zatem bardzo istotna zmiana paradygmatyczna. Chodzi o przejście od teocentrycznego modelu świata (średniowiecze) do modelu antropocentrycznego (od renesansu do pierwszej dekady XXI wieku). Następnie – w związku z dynamicznym rozwojem mediów cyfrowych oraz technologii opartej na sztucznej inteligencji (SI) i wspomnianym wcześniej uczeniu maszynowym – miała miejsce skokowa ewolucja do modelu technocentrycznego. W tym nowym układzie sił – w centrum refleksji i jako punkt odniesienia do wszelkich ewaluacji – procesów, w tym poziomu efektywności poszczególnych działań, sytuuje się technologia nowej generacji.

Dynamiczny rozwój nowych technologii oraz ich ekspansywna proliferacja w obręb wszystkich kluczowych obszarów codziennego życia wpłynęły zasadniczo także na nowy stosunek do takich podstawowych wymiarów ludzkiej egzystencji jak czas i przestrzeń oraz ciało i procesy starzenia się. Mobilność, także cyfrowa, użytkowników mediów oraz fakt, że nowe technologie umożliwiają komunikację online w czasie rzeczywistym intensyfikuje – w pewnych formach i zakresach – relacje społeczne, a także wspomaga *multitasking*. Jednocześnie relacje i komunikacja bezpośrednia między ludźmi ulegają instrumentalizacji i są sfunkcjonalizowane do realizacji określonych potrzeb, celów i zadań. W tym nowym, postnowoczesnym i cyberhumanistycznym ujęciu technologia w znaczący sposób określa, a często wręcz silnie determinuje codzienne funkcjonowanie człowieka w świecie. Wpływa także na jego tożsamość, sprawność fizyczną czy kondycję psychobiologiczną.

Technologia, kojarzona jeszcze w XIX i XX wieku z „mechaniczną” automatyzacją procesów produkcyjnych, a przez to ze zwiększaniem ich efektywności (skala produkcji), współcześnie łączy się coraz częściej z cyfrową kontrolą, procesami decyzyjnymi, diagnostyką (także medyczną), wspomaganiami w zakresie przetwarzania i przechowywania informacji w cyfrowych repozytoriach. Te ostatnie nadają informacjom też określoną logikę (info-logika) czy estetykę (info-estetyka).

Dominacja technosfery nad biosferą wpływa również na odmienne podejście do kwestii śmiertelności, degradacji ciała, utraty witalności, sprawności poznawczej. Bionika w praktykach medycznych i rehabilitacyjnych oznacza zastępowanie lub wspomaganie różnych organów i części ciała technologicznie zaawansowanymi urządzeniami, które lepiej naśladują naturalne funkcjonowanie niż „tradycyjne” protezy wykorzystywane najczęściej w stomatologii czy ortopedii.

Interfejsy różnych technologii kształtują nowe oblicze komunikacji społecznej, wpływają na dostęp do danych, na sposób ich przetwarzania. Ich władza stopniowo

i często niezauważalnie się rozszerza. Technologie – także dzięki swoim humanoidalnym atrybutom – ulegają upodmiotowieniu. Technicyzacja może prowadzić zatem do technozniewolenia, a użytkowanie technologicznych gadżetów – do ograniczenia sprawności w zakresie kluczowych kompetencji, takich jak komunikacja językowa, liczenie, orientacja w przestrzeni czy pisanie bez błędów w rodzimym języku. Wysokie indeksy w zakresie korzystania z mediów (np. w odniesieniu do wielozadaniowości) korelują z objawami choroby neurodegeneracyjnej, a zatem dementywne zmiany dotyczą zarówno struktury, jak i funkcji mózgu (Loh, Kanai 2014: 1–7).

Z drugiej strony przestrzeń wirtualna staje się coraz powszechniejszym miejscem spotkań biznesowych, naukowych czy artystycznych oraz polem interakcji w czasie wolnym, „przestrzenią” czy „miejscem”, a także „kanałem” i „platformą” współpracy, interakcji czy zabawy.

Awatary, boty i roboty – funkcjonują w roli aktywnej strony w komunikacji i relacji z człowiekiem. Ta nowa rzeczywistość w sposób dynamiczny wpływa na ludzkie postawy, emocje i zachowania wobec technologii, także tej – która przyjmuje, nie tylko na poziomie designu, cechy *quasi*-ludzkie.

Technologia – dzięki przyjaznemu designowi oraz tak zwanym intuicyjnym rozwiązaniom – jest masowo „oswajana” i asymilowana w różnych środowiskach społecznych, a często wręcz inkorporowana jako element ludzkiego ciała, o czym pisano wcześniej. Dochodzi zatem do rozszerzania ich funkcjonalności: od reprezentacji i telekomunikacji (media analogowe) czy wspomagania procesów poznawczych (komputer, a wcześniej kalkulator i dyktafon jako autonomiczne media przetwarzania danych i ich zapisu) – w stronę kreacji i komunikacji inter- i intrapersonalnej (media cyfrowe najwyższej generacji, także na poziomie technologiczno-organicznym).

Procesy te wymagają nowych, bardziej adekwatnych narzędzi opisu i metod badań. Takich, które uwzględniałyby złożone relacje i interakcje między człowiekiem a technologią oraz wykraczałyby poza paradygmat antropocentryczny.

Z jednej strony należy refleksją objąć rozwój samych mediów, w tym technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz obiektów cyfrowych, z drugiej – badać relacje i kierunki ich oddziaływania na człowieka. Jest to niezwykle trudne zadanie, gdyż – od czasów renesansu – główną miarą rzeczy był jednak człowiek – z jego ambicjami, możliwościami i ograniczeniami oraz różnymi typami zachowań transgresyjnych. To on pełnił w tym panoptikonie funkcję głównego kontrolera, moderatora, projektanta i zarządcy.

## **Progresje technologiczne i destrukcje ciała**

Mediamorfoza jeszcze do końca lat dziewięćdziesiątych XX wieku była z kolei rozpatrywana jako pewien chronologiczny i – w gruncie rzeczy – linearny proces rozwoju mediów oraz różnych praktyk tekstowych (gatunków, formatów). Analizy dotyczące tej problematyki były prowadzone jakby w oderwaniu od realnych potrzeb, rzeczywistych pragnień i kulturowych tabu, które w istocie napędzały rozwój poszczególnych mediów. Bodaj najbardziej czytelnie pokazano to na przykładzie kina i filmu, łącząc je z takimi kategoriami psychoanalitycznymi jak: skopofilia,

voyeurizm czy ekshibicjonizm filmowy (por. Ogonowska 2017). Istotnym momentem w rozwoju psychologicznie, a następnie cyberpsychologicznie zorientowanej refleksji nad mediami – był rozwój badań kognitywnych. To one od lat siedemdziesiątych XX wieku zainicjowały także nowe strategie myślenia o związkach człowieka z technologiami opartymi na komputerze analogowym.

Tymczasem współcześnie często role się odwracają, gdyż to technologia cyfrowa, interaktywna i mobilna staje się podmiotem dominującym w tej relacji. Progresywny, a miejscami nawet niekontrolowany rozwój technologii całkowicie zmienił monopol człowieka, zakwestionował, także na poziomie czysto materialnym, jego autonomię jako podmiotu decyzyjnego i sprawczego. Technologie wkroczyły do ciała.

Były od zarania bronią obosieczną, o czym pisał już Platon w *Fajdrosie*. Idea farmakonu pojawia się także w eseju filozoficznym Jacques'a Derridy (Derrida 1992). Z jednej strony pozwoliły bowiem człowiekowi na walkę z jego własnymi ograniczeniami (głównie poznawczymi czy fizycznymi) na zasadzie ekstensji (w rozumieniu McLuhanowskim), z drugiej – przyczyniły się do rozwoju zjawisk negatywnych. Atrybuty nowych technologii wykreowały różne formy patologicznego ich użytkowania, zarówno ze szkodą dla konkretnej jednostki, jak i dla całych grup społecznych. Technologiczne gadżety i implanty stały się elementem (przestrzeni) ludzkiego ciała, często niezależnie od swoich podstawowych funkcjonalności, na prawach eksperymentów designerskich, działań trans-, sub- i kontrkulturowych<sup>25</sup>. Część z tych eksperymentów stanowi zagrożenie dla zdrowia psychicznego i biologicznego użytkowników; część ma charakter transgresyjny i progresywny – w pozytywnym znaczeniu psychologicznym i kulturowym.

## Ciało i media: nowe perspektywy badań

Działania na pograniczu antrope- i technosfery – związane z cielesnością – stanowią więc całkowicie nowy i dynamicznie rozwijający się obszar studiów i analiz prowadzonych przez środowisko akademików. Głównym źródłem inspiracji do tych badań jest przestrzeń codziennego życia, w tym realne praktyki społeczne związane z rozwojem cyberkultury. Współczesne badania nad tymi zagadnieniami muszą mieć także charakter interdyscyplinarny. Trudno bowiem sobie wyobrazić sytuację, w której jedna osoba lub nawet zespół zorientowany monodyscyplinarnie będą mogli posiadać wszystkie niezbędne umiejętności i kompetencje, które często wykraczają nie tylko poza dany paradygmat, jedną naukę, ale nawet poza jedną dyscyplinę wiedzy.

Poza tym nie jest możliwe, na obecnym etapie rozwoju mediów i cyberpsychologii, objęcie całościową refleksją wszystkich zjawisk składających się na kontekst życia człowieka w posthumanistycznym czy transhumanistycznym świecie. W tej fazie analizy możliwe jest badanie pojedynczych fenomenów medialnych oraz cyberkulturowych i powiązanych z nimi praktyk społecznych charakterystycznych dla przełomu drugiej i trzeciej dekady XXI wieku oraz reprezentatywnych dla nowych

---

<sup>25</sup> Por. film *Współczesne cyborgi*, 2017, reż. Rafel Duran Torrent.

ujęć (ciała) człowieka i różnych wymiarów technologii (np. *software, hardware, information studies*).

W kontekście badania fenomenu „mediów ucieleśnionych” jawi się także potencjał nowej transdyscypliny – cyberpsychologii. Do głównych perspektyw badawczych w jej obrębie należą między innymi: badanie **wpływu mediów** zewnętrznych lub inkorporowanych w przestrzeń ludzkiego ciała na jednostkę oraz **psychologia relacji i budowania więzi z obiektami cyfrowymi oraz botami i robotami**<sup>26</sup>. Wymienione perspektywy są wykorzystywane we współczesnych badaniach nad mediami ucieleśnionymi.

Paradoksalnie zwrotom somatycznym (afektywnemu, performatywnemu, zmysłowemu) w XXI wieku – towarzyszy postępująca dematerializacja ciała w komunikacji sieciowej oraz fizyczny zanik kobiecej cielesności w wyniku wzrastającej ilości chorób psychokulturowych związanych z zaburzeniem odżywiania i z zaburzeniami dysmorficznymi ciała. To ostatnie – jako przedmiot przedstawienia, głównie w przekazach komercyjnych – ulega również defragmentaryzacji i funkcjonalizacji. Dochodzi więc do symbolicznego unicestwienia, uprzedmiotowienia człowieka.

Zarazem dostrzega się prymat cielesności w kontekście kulturowego przymusu nieustannej autokreacji powodowanej cyfrowym narcyzmem, niepewnością, niestabilnością „ja” i sieciowym konsumpcjonizmem. Przedmiotem konsumpcji są głównie usługi kosmetyczne i medyczne oraz stylistyczne oparte na popularnych opowieściach transformacyjnych.

Media są więc ucieleśnione i performatywne. Ich użytkowanie jest działaniem prowadzącym do nieustannej transformacji samej cyberkultury oraz powiązanych z nią (dyskursów) cielesności. Wpisane w tę kulturę gry o tematyce transhumanistycznej potęgują zaś motywację użytkowników do ciągłej transformacji, która ich zdaniem służy optymalizacji potencjału ciała i czyni je wolnymi od biologicznych ograniczeń<sup>27</sup>.

## Bibliografia

- Ahmed Sara. 2004a. „Affective Economies”. *Social Text* t. 22, nr 2. 116–139.  
 Ahmed Sara. 2004b. *Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh.  
 Antunes Luis R. 2016. *The Multisensory Film Experience: A Cognitive Model of Experiential Film Aesthetics*. Bristol – Chicago.

<sup>26</sup> W tym kontekście por. monograficzny numer „*Studia de Cultura*” 2018, nr 10(4): *Cyberpsychologia. Nowe strategie badania mediów i ich użytkowników*.

<sup>27</sup> Przykłady gier o tematyce transhumanistycznej: *BioShock* (gra wideo), *SOMA*, *Half-Life*, *Half-Life 2*, *Metal Gear Rising: Revengeance*, *PlanetSide 2*, *Syndicate +*, *2001: Odyseja kosmiczna*, *4400*, *Akira*, *Andromeda*, *Battlestar Galactica*, *Planeta Małp*, *Bio Booster Armor Guyver*, *Burza mózgow*, *Crest of the Stars*, *Mroczny Anioł*, *Elizjum*, *Gattaca*, *Duch w muszli*, *Bohaterowie*, *Lucy*, *Deus Ex*, *Matrix*, *Melancholia Haruhi Suzumiya*, *Mobile Suit Gundam*, *Sierota czarna*, *Prometeusz*, *Robocop*, *Gwiezdne wrota SG-1*, *Dziwne dni*, *Terminator Zbawienie*. Na podstawie: *Transhumanizm, cyborgizacja, ulepszanie człowieka*, [https://www.researchgate.net/publication/334448348\\_Transhumanizm\\_cyborgizacja\\_ulepszanie\\_czlowieka](https://www.researchgate.net/publication/334448348_Transhumanizm_cyborgizacja_ulepszanie_czlowieka) (dostęp: 9.11.2020).

- Athanasiou Athena, Hantzaroula Pothiti, Yannakopoulos Kostas. 2008. „Towards a New Epistemology: The ‘Affective Turn’”. *Historein* t. 8. 5–16.
- Bard Aleksander, Söderqvist Jan. 2006. *Netokracja. Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*. Piotr Cypryański (przeł.). Warszawa.
- Braidotti Rosi. 2016. *The Posthuman*. Cambridge – Malden.
- Celiński Piotr. 2013. *Postmedia: cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin.
- Celiński Piotr. 2020. *Biomedial: pomiędzy reprezentacją a symulacją*. W: *Projekt: Media. Wyobrazić sobie media i stworzyć świat*. Jan P. Hudzik, Marcin Sanakiewicz, Piotr Celiński (red.). Lublin. 229–270.
- Clark Andy. 2003. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford.
- Clark Andy. 2008. *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford.
- Corning Peter A. 2000. „The Synergism Hypothesis: On the Concept of Synergy and Its Role in the Evolution of Complex Systems”. *Journal of Social and Evolutionary Systems* nr 21(2). 133–172.
- Derrida Jacques. 1992. *Farmakon*. W: tegoż. *Pismo filozofii*. Bogdan Banasiak (przeł.). Kraków. 39–51.
- Elsaesser Thomas, Hagener Malte. 2015. *Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły*. Konrad Wojnowski (przeł.). Kraków.
- Haraway Donna. 2003. „Manifest cyborgów”. Sławomir Królak, Ewa Majewska (przeł.). „Przegląd Filozoficzno-Literacki” nr 1(3). 49–87. [https://www.academia.edu/40925328/Donna\\_Haraway\\_Manifest\\_Cyborg%C3%B3w](https://www.academia.edu/40925328/Donna_Haraway_Manifest_Cyborg%C3%B3w). (dostęp: 3.04.2021).
- Henry Michel. 2012. *Wcielenie. Filozofia ciała*. Małgorzata Frankiewicz, Dariusz Adamski (przeł.). Kraków.
- Herbrechter Stefan. 2013. *Posthumanism: A Critical Analysis*. London.
- Keen Suzanne. 2011. „Introduction: Narrative and the Emotions”. *Poetics Today* 32, nr 1. 1–53.
- Kępiński Antoni. 2001. *Melancholia*. Kraków.
- Kognitywna teoria filmu. 1999. Jacek Ostaszewski (red.). Kraków.
- Koschany Rafał. 2017. *Zamiast interpretacji. Między doświadczeniem kinematograficznym a rozumieniem filmu*. Poznań.
- Kowalczyk Izabela. 2002. *Ciało i władza. Polska sztuka krytyczna lat 90*. Warszawa.
- Koźmiński Andrzej K. 1976. *Analiza systemowa organizacji*. Warszawa.
- Lisowska-Magdziarz Małgorzata. 2012. *Feniksy, łabędzie, motyle. Media i kultura transformacji*. Kraków.
- Loh Kep Kee, Kanai Ryota. 2014. „Higher Media Multi-Tasking Activity Is Associated with Smaller Gray-Matter Density in the Anterior Cingulate Cortex”. *PLoS ONE* 9(9). 1–7.
- Maćkiewicz Jolanta. 2006. *Językowy obraz ciała. Szkice do tematu*. Gdańsk.
- Merleau-Ponty Maurice. 2001. *Fenomenologia percepcji*. Małgorzata Kowalska, Jacek Migasiński. Warszawa.
- Ogonowska Agnieszka. 2010. *Twórcze metafory medialne. Baudrillard – Goffman – McLuhan*. Kraków.



- Ogonowska Agnieszka. 2017. Voyeuryzm i ekshibicjonizm medialny. W: *Nauki o mediach i komunikacji społecznej*. Andrzej Adamski, Sławomir Gawroński, Marcin Szewczyk (red.). Rzeszów. 48–62.
- Ogonowska Agnieszka. 2019. „Ukryta (symboliczna) nekrofilia. RealDoll, sexroboty i fembot, czyli w stronę nowej antropologii seksualności i antykulturoterapii”. *Studia de Cultura* 11.4. 90–107.
- Radkowska-Walkowicz Magdalena. 2010. *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa.
- Reeves Byron, Nass Clifford. 2005. *Media i ludzie*. Hanna Szczerkowska (przeł.). Warszawa.
- Rothschild Babette. 2014. *Ciało pamięta. Psychofizjologia traumy i terapia osób po urazie psychicznym*. Robert Andruszko (przeł.). Kraków.
- Silver David. 2006. *Introduction: Where Is Internet Studies?*. W: *Critical Cyberculture Studies*. David Silver, Adrienne Massanari (red.). New York. 14–64.
- Spencer Herbert. 1899. *The Principles of Sociology*. New York.
- Stiegler Bernard. 2017. *Wstrząsy. Głupota i wiedza w XXI wieku*. Michał Krzykawski (przeł.). Warszawa.
- Studia de Cultura* 2018, nr 10(4): *Cyberpsychologia. Nowe strategie badania mediów i ich użytkowników*.
- Szpunar Magdalena. 2016. *Kultura cyfrowego narcyzmu*. Kraków.
- Thacker Eugene. 2004. *Biomedica*. Minneapolis.
- Thacker Eugene. 2005. *The Global Genome: Biotechnology, Politics and Culture*, Cambridge.
- Wieczorkiewicz Anna. 2009. *Monstruarium*. Gdańsk.
- Williams Linda. 2010. *Hard core: władza, przyjemność i „szaleństwo widzialności”*. Justyna Burzyńska i in. (przeł.). Gdańsk.
- Wprowadzenie do systemowego rozumienia rodziny*. 1999. Bogdan de Barbaro (red.). Kraków.
- Zawojski Piotr. 2016. *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*. Katowice.
- Zawojski Piotr. 2018. *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Katowice.

### Filmografia

- Alita: Battle Angel*. 2019. Robert Rodriques (reż.).
- Avatar*. 2009. James Cameron (reż.).
- Blade Runner*. 1982. Ridley Scott (reż.).
- Co TY wiesz o filozofii? Ciało (wykład 10)* <https://vod.tvp.pl/video/co-ty-wiesz-o-filozofii,wyklad-10-cialo,32158770>. (dostęp: 3.04.2021).
- Crash. Niebezpieczne pożądanie*. 1996. David Cronenberg (reż.).
- Ex Machina*. 2015. Alex Garland (reż.).
- Kiling us softly (4). Advertising's Images of Women*. 2019. Sut Jhally (reż.).
- Ona*. 2013. Spike Jonze (reż.).
- Limitless, serial TV*. 2015–2016. USA.
- Pi*. 1998. Darren Aronofsky (reż.).

Tough Guise (2). Violence, Manhood & American Culture. 2013. Jackson Katz (reż.).  
Współczesne cyborgi. 2017. Rafel Duran Torrent (reż.).

### Filmy dokumentujące osiągnięcia techniczne

- (a) Niesamowite protezy bioniczne nowej generacji. [https://www.youtube.com/watch?v=LltC\\_1kaixA](https://www.youtube.com/watch?v=LltC_1kaixA). (dostęp: 9.11.2020).
- (b) Koniecznie musisz mieć te gadżety w 2019 roku. <https://www.youtube.com/watch?v=RezJ9N2CmYw>. (dostęp: 10.11.2020).

### Streszczenie

Celem artykułu jest ukazanie złożonych związków ciała człowieka i nowych technologii (nowych mediów) w odniesieniu do konceptu: „media ucieleśnione”. Termin ten pozwala na objęcie całościową, ale i syntetyczną refleksją pięciu kluczowych związków-kontekstów: (1) przekazów audiowizualnych, które reprezentują wybrane gatunki, formaty medialne i dyskursy o tematyce ciała; (2) typologii mediów powiązanych z ludzką sensorycznością; (3) biomedii oraz procesów cyborgizacji człowieka; (4) wpływu mediów na imaginaaria społeczne dotyczące samej cielesności, oraz (5) inkorporacji mediów do ciała społecznego. Zagadnienia te są rozpatrywane w odniesieniu do kluczowych współczesnych koncepcji dotyczących cielesności, które reprezentują takie (sub)dyscypliny jak: filmoznawstwo, medioznawstwo, (stosowana) psychologia kliniczna / psychoterapia, cyberpsychologia, filozofia (głównie estetyka oraz fenomenologia percepcji / fenomenologia egzystencjalna) oraz nauki o sztuce.

### Embodied media. (New) research contexts in media-body relations

#### Abstract

The aim of the article is to show the complex relationships between the human body and new technologies (new media) in relation to the concept of “embodied media”. It allows for a comprehensive, but also synthetic reflection on five key relationships-contexts: (1) audiovisual messages that represent selected genres, media formats and discourses on the subject of the body; (2) media typologies related to human sensitivities; (3) biomedial and human cyborgization processes; (4) the influence of the media on social imaginaries concerning the corporeality itself, and (5) the incorporation of media into the social body. These issues will be examined in relation to key contemporary concepts of the corporeality that represent (sub)disciplines such as film studies, media studies, (applied) clinical psychology/psychotherapy, cyberpsychology, philosophy (mainly esthetics and phenomenology of perception/existence), and the arts studies.

**Słowa kluczowe:** media ucieleśnione, ciało, biomedial, cyborgizacja, cyberpsychologia

**Key words:** embodied media, body, biomedial, cyborgization, cyberpsychology

**Agnieszka Ogonowska** – prof. dr hab., absolwentka psychologii (Wydział Filozoficzny) i filmoznawstwa (Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej) Uniwersytetu Jagiellońskiego; kierownik Katedry Mediów i Badań Kulturowych IFP UP oraz dyrektor Ośrodka Badań nad Mediami Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie; ekspert komisji sejmowej ds. Przeciwdziałania Przemocy w mediach w latach 2011–2012; stały współpracownik Komisji ds. UNESCO w Polsce, ekspert Komisji Europejskiej. Prowadzi zajęcia naukowe i warsztaty, głównie dla pracowników sektora oświaty z obszaru: edukacji medialnej, komunikacji społecznej, psychologii klinicznej dzieci i młodzieży oraz uzależnień behawioralnych

w obszarze mediów. Organizatorka kilkudziesięciu konferencji, kongresów i sympozjów naukowych i szkoleniowych poświęconych: nowym mediom, psychologii mediów i komunikowania, uzależnieniu od nowych technologii, wpływowi wysokich technologii na rozwój dzieci i młodzieży, edukacji medialnej. Obecnie prowadzi badania nad neuropsychologicznymi i socjokulturowymi uwarunkowaniami uzależnień behawioralnych, edukacją medialną, cyberpsychologią oraz humanistyką cyfrową. Autorka 10 monografii naukowych poświęconych tym kwestiom, wśród nich: *Psychologia mediów i komunikowania* (2018), *Komunikacja i porozumienie* (2015), *Uzależnienia medialne* (2014), *Współczesna edukacja medialna* (2013), *Przemoc ikoniczna: zarys wykładu* (2004). Pisze również artykuły do: „Remedium”; „Świata Problemów”, „Niebieskiej Linii”. Jest założycielką i redaktorką merytoryczną dwóch serii wydawniczych: „Psychologia Stosowana” oraz „Kultura i Społeczeństwo” w Wydawnictwie Edukacyjnym w Krakowie; jest założycielką i redaktorką naczelną czasopisma naukowego „Studia de Cultura”.