

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura VII (2015)

Gry tożsamości – praktyki (kontr)kulturowe

**Anna Ślószarz**

Wydział Filologiczny

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

## Elektroniczne teksty: recykling kultury i zbiorowej tożsamości

### Tożsamość a teksty i media

Problem zbiorowej tożsamości jest przedmiotem uwagi filozofów, socjologów, historyków, kulturoznawców, filmoznawców, literaturoznawców, pedagogów, bioetyków, inżynierów genetycznych. Dzieje się tak ze względu na kontakty przedstawicieli różnych kultur, globalne przekazy medialne (Appadurai 2005: 39) – w tym zwłaszcza muzyczne (Guilbault 2006), zakwestionowanie czasoprzestrzeni, redefinicję płodności i życia. W kontaktach zapośredniczonych cyfrowo tożsamość bywa zmienna i łatwo staje się wirtualna. Jest „kształtowana przez multimedia” (Miczka 2007).

Modele grupowej tożsamości zawarte są w narracyjnych opowieściach (Ricoeur 1992: 33; Culler 2002: 110; Trzebiński 2002: 15). Opowieści te wywodzą się z pierwotnej (przedplatońskiej) kultury oralnej, w której wypowiediane słowa integrowały zbiorowość podczas obrzędów (Ong 1992: 109). Słowo było sposobem działania i reprezentacją władzy. Jego percepcja wymagała wysiłku: poświęcenia czasu, uwagi i pamięci potrzebnych do zrozumienia wpisanych w wypowiedany tekst intencji, wartości i zbiorowych celów. Natomiast pismo oderwało opowieść od kontekstu, słuchaczy i żyjącego autora, a druk uczynił ją rodzajem towaru (Ong 1992: 162). Współcześnie czytelnictwo książek i prasy spada, ustępując oglądaniu telewizji i filmów, słuchaniu muzyki i przeglądaniu Internetu, który zyskuje coraz więcej użytkowników poświęcających mu coraz więcej czasu. Maleje też rola bezpośredniego oglądu rzeczywistości. Studiowanie struktury tekstu werbalnego zastępuje jego przekształcanie w wizualny, audialny bądź audiowizualny i dekonstruowanie przez użytkownika: ogląd rozproszony (Godzic 1996) i *zapping* (Kaplan 1985; Chateau 1997), *zipping* (przesuwanie filmu na podglądzie), *flipping* (zmiana kanału), *switching* (przeskakiwanie po kanałach), traktowanie radia jako medium towarzyszącego. Trend ten jest właściwy całej zachodniej cywilizacji, a nomadyczne praktyki odbioru odzwierciedlają wybiórczy, utylitarny, hedonistyczny stosunek do tradycji i zbiorowej tożsamości. „Wobec braku lub niedostatku faktycznych, rzeczywistych więzi i relacji międzyludzkich – język, jako podstawowe źródło ich nawiązywania, traci swą prymarną funkcję narzędzia komunikacji” – zauważa Anna Szóstak (2014: 11). Zastępują go ciągi przygotowanych przez nadawców drugiego stopnia

elektronicznych obrazów, percypowane szybko i bez większego zaangażowania wyobraźni. Jednocześnie zbiorowości mity zastąpiły ekranizacje literatury fantasy (Szóstak 2014: 10).

Kenneth Gergen nawiązując do stwierdzenia Marshalla McLuhana o mediach jako przedłużeniu człowieka (McLuhan 1975) i koncepcji cyborga autorstwa Donny Haraway (2003) określił współczesnych ludzi mianem techno-istot (Gergen 2009: 22–23), pastiszowych osobowości, umiejscowionych w skonstruowanej społecznie rzeczywistości pozbawionej racjonalnego ładu. Kształtują się nowe wzory związków: pozbawione spajającego zbiorowości terytorium (Burdzik 2012: 15; Edensor 2004: 138), oderwane od autorytetów, norm i koncentracji na bliskiej osobie. Powstają problemy wynikające z kradzieży tożsamości przy pośrednictwie Internetu (Jougleux 2012).

Współczesna zbiorowa tożsamość jest w dużej mierze formowana przez teksty zmitologizowane (Barthes 1957) i symulakry (Baudrillard 1981) mające dzięki cyfrowym technologiom zasięg globalny (Baudrillard 1982: 10–11). Tworzą je światowe agencje informacyjne, stacje radiowe i telewizyjne, wytwórnie filmowe, show biznes. Reakcją jest fragmentaryzacja: wzrastająca rola związku nadawców z lokalną publicznością i ukierunkowanie przekazów ku węższym audytoriom. Maleje rola instytucji i mediów publicznych: w 2013 r. na dwa miesiące zawieszono w Grecji publiczną telewizję. We Wschodniej Europie znikła dominująca niedawno prasa partyjna (Mikułowski-Pomorski 2008: 243), a luki te zajmują prywatni nadawcy, wpisując w teksty redakcyjne lub marketingowe punkty widzenia. Podsuwają projekty modnych zbiorowych tożsamości, przyjmowane przez użytkowników z obawy przed marginalizacją i wykluczeniem (Noelle-Neuman 1980) i w nadziei uzyskania społecznego dowodu słuszności swojego zachowania. Targety definiowane jako zbiorowe tożsamości szybko okazują się jednak niestabilne.

### **Współczesne odmiany zbiorowej tożsamości**

Tożsamość zbiorowa (grupowa albo kolektywna) to konieczne dla istnienia każdej grupy poczucie jej członków, że są odmienni od reszty społeczeństwa czy ludzkości i mają własne, szczególne cechy. Philip Schlesinger wprowadzając to pojęcie w 1987 r. sugerował, że zbiorowa tożsamość „trwa w czasie i jest odporna na zmianę, chociaż jej przetrwanie wymaga, aby była wyrażana publicznie, wzmacniana i transmitowana” (Schlessinger 1987: 219). Wzmacniać ją lub osłabiać mogą według Leszka Kołakowskiego: poczucie narodowej przynależności (idea *ducha*), pamięć historyczna, ukierunkowanie na przyszłość, umiejscowienie w przestrzeni i świadomość wspólnego początku (Kołakowski 1999).

Tadeusz Miczka zauważa, że „współczesna tożsamość staje się coraz bardziej funkcjonalna” (Miczka 2007: 144). Precyzuje się w chwilach zagrożeń lub konsolidacji zbiorowości, np. podczas Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej. Futbolowy patriotyzm ujawnia jednak kryzys zbiorowej tożsamości przechodząc w *popnacjonalizm* (Burszta 2013: 12) tworzony w dobie *interregnum* po tradycyjnych modelach życia społecznego, władzy i autorytetów.

Podtrzymywanie zbiorowej tożsamości bywa trudne, a różne jej aspekty spotykają się ze sprzeciwem. W dobie kryzysu instytucji reakcje obronne stają się sposobem odtworzenia kodów kulturowych i przez to źródłem zbiorowej tożsamości *kulturowych komun* (Castells 2009: 74). Odradzają się więc różne odmiany zbiorowej tożsamości, a każda z nich bywa manifestowana w elektronicznie rejestrowanych i rozpowszechnianych tekstach:

1. Cywilizacyjna<sup>1</sup>: kształtuje „wzorce spójności, dezintegracji i konfliktu w świecie, jaki nastał po drugiej wojnie” (Huntington 2005: 15). Kręgi cywilizacyjne i kulturowe zbliżają się do siebie (np. w strukturach Związku Radzieckiego, Jugosławii, Ligi Państw Arabskich, Unii Europejskiej) i z czasem oddalają, toteż „prawdopodobieństwo konfliktów jest wysokie” (Huntington 2005: 422). W oficjalnych przekazach (upowszechnianych elektronicznie) prowadzona jest globalna polityka tożsamości.
2. Kulturowa: uosabiana głównie przez klasycznych pisarzy, galerie, opery, towarzystwa naukowe, sale koncertowe, teatry itp. Bywa kontestowana przez kulturę masową: popularnych pisarzy i innych celebrytów, w miejscach zgromadzeń, festiwalu, demonstracji, na terenach wystawowych, dziedzińcach artystycznych itp. Obie grupy tekstów upowszechniane są w postaci elektronicznej. Ruch oporu przeciw imperializmowi kulturalnemu twórców i dystrybutorów rozwinął się we Francji oraz krajach Trzeciego Świata w latach siedemdziesiątych XX w. (Goban-Klas 2005: 145) i trwa do dziś. Przykładem promowania zachodniego uniwersalizmu jest hollywoodzkie kino, promujące własne wzorce w globalnej skali i znajdujące przeciwwagę w postaci Bollywood.
3. Religijna: manifestowana zamachami np. w momencie uznania obrazy Mahometa w filmie *Niewinność muzułmanów* Sama Bacile (USA 2012) i na okładkach paryskiego tygodnika satyrycznego „Charlie Hebdo” (2011, 2014). Jednocześnie

---

<sup>1</sup> Pojęcie i dynamikę cywilizacji analizowali np.: Konieczny F. (1935), *O wielości cywilizacji*, Kraków, wyd. skrócone: tegoż (1962): *On the Plurality of Civilisations*, London; tegoż (2006), *O cywilizację łacińską*, Krzeszowice; Coulborn R. (1959) *The Origin of Civilized Societies*, Princeton; Quigley C. (1961), *The Evolution of Civilizations: An Introduction to Historical Analysis*, New York; Toynbee A. (1934–1961, 12 tomów) *A Study of History*, Oxford; Melko M. (1969), *The Nature of Civilizations*, Boston; Durkheim E., Mauss M. (1971), Note on the Notion of Civilization, "Social Research" vol. 38, no. 4, p. 808–813; Kröeber A.L. (1973), *Style and Civilizations*, Westport; Bagby P. (1975), *Kultura i historia. Prolegomena do porównawczego badania cywilizacji*, przeł. J. Jedlicki, Warszawa; Krasuski J. (1980), *Obraz Zachodu w twórczości romantyków polskich*, Poznań; *The Slavs in the eyes of the Occident, the Occident in the eyes of the Slavs*, ed. by M. Cieśla-Korytowska (1992), Kraków; Braudel F. (1994), *History of Civilizations*, New York; Loek K. (2005), *Analiz svazi kultury i cywilizacji*, Moskwa; Buchanan P.J. (2006), *Śmierć Zachodu: jak wymierające populacje i inwazje imigrantów zagrażają naszemu krajowi i naszej cywilizacji*, przeł. D. Konik i in., Wrocław; Krzywicki J. i in. (2005), *Wizerunek Europejczyków i kultury Zachodu w Azji i Afryce*, Warszawa; Besson S. (2006), *Islamizacja Zachodu? Historia pewnego spisku*, przeł. M. Widy, Warszawa; Ciechanowicz J. (2010), *Etyka wielkich cywilizacji*, New York; *Buddyzm w zachodnim kręgu kulturowym; teoria – praktyka – interpretacje*, red. G. Francuz, M. Raniczkowski (2011), Opole; *Spojrzenia: Japonia według Zachodu, Zachód według Japonii*, red. A. Wosińska (2013), Bydgoszcz; Crook J. (2014), *Kryzys światowy a humanizm buddyjski: ostateczna rozgrywka: upadek albo odnowa cywilizacji*, przeł. P. Listwan, Warszawa.

według międzynarodowej organizacji Open Doors ok. 100 mln chrześcijan doświadcza więzienia, tortur i śmierci<sup>2</sup>.

4. Narodowa: wiązana ze wspólnotą wyobrażoną<sup>3</sup>, kreowana za pomocą kultury popularnej i manipulacji historycznymi mitami. Wielu ludzi decyduje się jednak o swój kraj walczyć (np. Ukraińcy, Palestyńczycy). Napływ imigrantów z powodów politycznych i ekonomicznych powoduje napięcia – świadczą o nich np. belgijskie, francuskie, szwajcarskie, tureckie, tunezyjskie i włoskie zakazy zasłaniania twarzy przez mużłmanki w miejscach publicznych (Amk 2013). Trwają na ten temat dyskusje w mediach społecznościowych, blogach i w witrynach opiniotwórczych czasopism. Ekspansja kultury popularnej połączona z upadkiem mediów publicznych osłabia narodową tożsamość, ale globalizacja odradza nacjonalizm. Patriotyzm ożywa podczas zmediatyzowanych sportowych igrzysk, choć narodowe drużyny formowane bywają z zawodników kupionych bądź wypożyczonych z innych państw. Obecnie „narody stają się coraz bardziej [...] hybrydowe pod względem kulturowym” (Edensor 2004: 23), toteż pojawia się tożsamość transnarodowa (Vertovec 2009), a wojny przechodzą w terroryzm (Münkler 2004: 26).
5. Rodzinna/rodowa: publikowane w Internecie drzewa genealogiczne integrują rodziny. Powstały portale, mające na celu reprezentację środowiska szlacheckiego i „ochronę dobrego imienia szlachty Rzeczypospolitej Wielu Narodów”<sup>4</sup>.
6. Płciowa: trwają ożywione dyskusje na temat problematyki gender. Jednocześnie prezydent François Hollande opowiadający się za małżeństwami jedнопłciowymi uzyskał w 2014 r. najniższe sondażowe poparcie w historii Europy (17%)<sup>5</sup>, a przeciwny im Front Narodowy, zwyciężył Partię Socjalistyczną i Unię na Rzecz Ruchu Ludowego.
7. Zawodowa: elektroniczne teksty zawodowych deklaracji umocniły zbiorową tożsamość lekarzy – odwołując się do prawa kierowania się sumieniem ponad 3 tys. osób podpisało *Deklarację wiary* zabraniającą popierania antykoncepcji oraz wykonywania aborcji, sztucznego zapłodnienia, zapłodnienia *in vitro*, zmiany płci<sup>6</sup>. Natomiast 14 czerwca 2014 r. po ujawnieniu zawartości cyfrowych nośników wybuchła afera podsłuchowa (taśmowa), wyzwalając społeczne

---

<sup>2</sup> *Open Doors 100 milionów prześladowanych chrześcijan*, <https://www.opendoors.pl/przesladowania/100milionow/>. Dostęp 8 czerwca 2014.

<sup>3</sup> Anderson B. (1983), *Imagined Communities*, London. Autor zauważa, że wyobrażenie narodu było poprzedzone przez wyobrażenie wspólnoty chrześcijan (*imagined community of Christendom*).

<sup>4</sup> Za: Związek Szlachty Polskiej. Dostęp 29 czerwca 2014, <http://www.szlachta.org.pl/o-zwiazku-szlachty-polskiej.html>. Podobne organizacje to np.: Polish Nobility Association, Stowarzyszenie Szlachta Wielkopolska, Związek Szlachty Polskiej Kresów Wschodnich. Każda z nich posiada internetową witrynę, precyzującą cele działania, umożliwiającą kontakt i dołączenie do grona członków.

<sup>5</sup> IFOP Pour „Le Journal du Dimanche” *Les Indices de Popularite*, [http://www.ifop.fr/media/poll/2601-1-study\\_file.pdf](http://www.ifop.fr/media/poll/2601-1-study_file.pdf), s. 8.

<sup>6</sup> Zob. *Deklaracja wiary*. Dostęp 31 sierpnia 2014, [http://www.deklaracja-wiary.pl/img/lista\\_pod\\_.pdf](http://www.deklaracja-wiary.pl/img/lista_pod_.pdf) Opublikowano komentarze, dyskusje, memy na ten temat, a w Facebooku

oburzenie iluzorycznością zbiorowej tożsamości polityków. Redaktorzy i prawnicy powoływali się z kolei na fundamentalną dla ich tożsamości tajemnicę zawodową.

8. Artysty i sztuki: podważona została, gdy Agata Nowosielska uznała, że „sztuką jest to, co się za sztukę uważa” (Nowosielska 2014), a paryscy, lubelscy, białostoccy i warszawscy przeciwnicy *Golgoty Picnic* (2014) postawili pytanie, jakim prawem krytycy ustalają granice sztuki. W dobie zatarcia granic sztuk „wysokiej” i „niskiej” problem wydaje się nierozwiązalny.

Elektroniczne teksty łatwo poddają się powielaniu i modyfikacjom, a przez to są łatwo dostępne, lecz niestabilne, podatne na manipulacje i nietrwałe. Te cechy charakteryzują też reprezentowane wyłącznie przez nie zbiorowe tożsamości. Wielość i dezintegracja elektronicznych przekazów pociąga też za sobą fragmentaryzację audytorium. Ogranicza opiniotwórczą funkcję tekstów, właściwą np. książkom, tygodnikom opinii czy publicznej radiofonii i telewizji. Elektroniczne teksty komercyjnych nadawców nie są narzędziem społecznej integracji.

### **Teksty: nośniki kulturowej pamięci i ich cyfrowe reprezentacje**

Ważną rolę w umacnianiu zbiorowej tożsamości odgrywają teksty kultury, czyli uporządkowane według określonych reguł i nacechowane semiotycznie, skończone oraz zamknięte całości, utworzone ze znaków. Tekstami kultury są utwory literackie, obrazy, filmy, ale też ubrania, zachowania, ceremonie i rytuały itp. W XXI wieku funkcjonują one często w formie cyfrowych reprezentacji.

Poznanie klasycznych tekstów to transmisja kulturowej pamięci, zbiorowych wyobrażeń i tożsamości. Oswald Spengler (1920: 146) słusznie zauważył, że „Don Kichot, Werter, Julian Sorel są portretami swoich epok. Faust portretuje całą kulturę”. Jednak teksty te funkcjonują dziś w formie transmedialnych opowieści: znane fabuły przenoszone są do filmów, powieści, blogów, komiksów, gier (Jenkins 2007: 260), dostępnych często w wersji elektronicznej. Łatwość kopiowania i rozpowszechniania sprawiają, że coraz rzadziej dzieła te poznawane bywają w oryginałach – trudniej dostępnych i z reguły mniej przystępnych. Zapisywane są więc nie tyle w ludzkiej, co w cyfrowej pamięci. Tworzone na ich bazie teksty współistnieją z instytucjonalnymi depozytoriami, digitalizowanymi zasobami, pirackimi kopiami i nielegalnymi repozytoriami. W dobie kryzysu czytelnictwa i rozproszonego odbioru pożądane wydają się więc badania konsekwencji mediatyzacji pamięci, współczesnego stosunku do tradycji i kształtowanej przez nią zbiorowej tożsamości. Hanna Konicka zauważając pokrewieństwo wszelkich aktów komunikowania wyraża nadzieję: „Być może [...] udałooby się zidentyfikować i opisać reprezentacje intencji, postacie relewancji i kierunki wnioskowań charakterystyczne dla poszczególnych mediów” (Konicka 2008: 172).

Walter Benjamin zwracał uwagę, że techniczna reprodukcja „nie narusza bytu prawdziwego dzieła sztuki, a jednak wartość jego «tu» i jego «teraz» za każdym razem ulega obniżeniu” (Benjamin 1972: 154). Dzieło, które było u zarania kultury

postrzegane jako element kultu (np. antyczna tragedia, architektura i rzeźba sakralna), percypowane jest w stanie rozproszonej uwagi, bywa odrzucane i parodiowane. Zmienia to sytuację kultury, osłabia więź jednostki z tradycją i zbiorowością, definiując je na nowo w odniesieniu do aktualnych hierarchii oraz zależności, a także nasuwa pytanie, czy i jak możliwa jest cyfrowa rewitalizacja zbiorowej tożsamości.

Kontynuacją klasycznego dzieła jest *spin-off* (produkt uboczny), napisany za zgodą lub wręcz na życzenie spadkobierców, jak np. odwołujący się do marki Sherlocka Holmesa *Dom jedwabny* Anthony'ego Horowitza. Jako ciąg dalszy *Przeminęło z wiatrem* na zamówienie wydawnictwa powstała bestsellerowa powieść *Scarlet* Aleksandry Ripley (1991), zaś na jej podstawie serial telewizyjny (1994). Mimo protestów spadkobierców wydrukowano *The Wind Done Gone* (*Przeminęło, przeminęło z wiatrem*) autorstwa czarnoskórej Alice Randall, która zreinterpretowała powieściowe wydarzenia z punktu widzenia Mulatki (2001). Wtórni medialni nadawcy wykorzystują więc potencjał pierwowzorów do własnych celów, również związanych z umacnianiem represjonowanej tożsamości zbiorowej.

Medialne przekazy towarzyszą też akcjom militarnym. Przejęcie Krymu przez Rosję poprzedzono monumentalnym widowiskiem otwierającym zimowe igrzyska w Soczi: odwołano się do kluczowych dla rosyjskiej tożsamości tekstów kultury, m.in.: malarstwa Wasilija Kandinsky'ego, twórczości Lwa Tołstoja, Antoniego Czechowa, Fiodora Dostojewskiego, Aleksandra Puszkina i Vladimira Nabokova, filmów Siergieja Eisensteina, baletu (*Jezioro łabędzie*), wizerunku carycy Katarzyny II, architektury Aleksieja Szczusiewa, rodzimego krajobrazu. Zapis ceremonii znalazł się w Sieci jako tekst czwartego stopnia (twórca – tekst – widowisko w Soczi – film w Internecie): cyfrowa reprezentacja upowszechniająca i utrwalająca pożądane przez nadawców zbiorowe praktyki społeczne (Flader-Rzeszowska 2014).

## Recykling tekstów kultury

Po transformacji 1989 r. do polskiego odbiorcy zaczęły docierać teksty kultury popularnej, z natury komercyjnej, więc atrakcyjnej. Przyzwyczajony do sztuki podporządkowanej celom propagandowym okazał się on idealnym konsumentem kultury, wpisywanej w jego oczekiwania. Sposób jej konsumowania zaczął wyznaczać osobistą i zbiorową tożsamość, zachęcając do podejmowania interakcji z innymi użytkownikami – zwłaszcza w przypadku produktów upowszechnianych drogą elektroniczną (muzyka, filmy, gry, memy, blogi itp.).

Poszukiwanie nowych doznań przenoszone jest z konsumpcji dóbr materialnych na sferę kultury. Według Małgorzaty Lisowskiej-Magdziarz: „idealny konsument to taki, którego nie może zadowolić nic, co używane, nowe jednak musi przypominać to, czego już używał” (Lisowska-Magdziarz 2004: 64). Od lat zauważalne jest więc napięcie między przywiązaniem odbiorców kultury filmowej do logiki gatunku a poszukiwaniem nowych doznań, płynących z tworzenia nieoczekiwanych powiązań elektronicznych zapisów filmów z nietypową ścieżką dźwiękową (liczne przykłady w You Tube) lub pozakontekstową grafiką, wpisaniem filmu w nieoczekiwaną konwencję itp.



Ilustracja 1. Mem z cyklu *Co ja pacze?*<sup>7</sup>

Zabawy filmowymi tożsamościami są możliwe, ponieważ w XX wieku bywalcy kin doświadczali mocnych wrażeń z dreszczowców, kina grozy, eksponowania kiczu, seksu czy z progresywnych gatunków w rodzaju kina *gore*. Zakodowane w filmowych tekstach wydarzenia budziły więc pod różnymi szerokościami geograficznymi te same zbiorowe przeżycia, odwoływały się bowiem do globalnej tożsamości emocjonalnego doświadczenia. Technologia zapisu wideo, a potem cyfrowego umożliwiła jednak oglądanie filmu w wybranym przez użytkownika gronie, miejscu, czasie, tempie, z napisami lub lektorem. Ujednolicone konwencje filmowe stały się więc obiektem żartów i gier polegających np. na demonstrowaniu odmiennego punktu widzenia, a wersja językowa zaczęła być dopasowywana do poglądów przewidywanego odbiorcy. Indywidualistyczna kultura konsumpcyjna upowszechniła nowy wzorec zbiorowej tożsamości: uległa ona fragmentacji na zwolenników różnorodnych tekstów, gier, konwencji i stylów.

Pośpieszne przeglądanie cyfrowych zasobów, najczęściej z pomocą wyszukiwarki i uzupełniających dzieło objaśnień/hiperłączy/tagowania ogranicza przeżywanie, uzupełnianie Ingardenowskich miejsc niedookreślonych, refleksję. Bezpośredni, rzeczywisty kontakt ze sztuką coraz częściej bywa zastępowany przez zapośredniczony medialnie. Obraz w sieci został oderwany od przypisanego mu fizycznego miejsca, wpisany w kontekst codzienności użytkownika. Właściciele witryn komercyjnych utylizują też klasykę do prezentowania reklam. Na jej percepcję rzucają zmiany, pominięcia, kadrowanie, zmienione kolory czy proporcje. Dopisywane teksty mogą wykorzystywać klasyczne dzieło do prezentowania bieżących wydarzeń – jak np. fresk Giotta di Bondone *Sąd Ostateczny* (1306) do komentowania Parady Równości („Sztuczne Fiołki” 2014).

<sup>7</sup> *Co Ja Jeste? Popacz Co Ja Robie!* Dostęp 11 czerwca 2014, <http://cojapacze.manifo.com/popacz-co-ja-robie>.

W epoce nowych mediów tekst zmienia więc funkcję, nie traci jednak racji bytu. Świadczy o tym rozwój cyfrowych bibliotek i galerii, literatury hipertekstowej, poezji cybernetycznej (np. Roman Bromboszcz, Łukasz Podgórn, Zenon Fajfer, Ana Maria Uribe, Augusto de Campos), blogów, witryn pisarzy i społecznościowych portali poświęconych literackim debiutom (np. Poezja Polska.pl, Nieszuflada.pl). Powstają też cyfrowe narzędzia do badania, przeszukiwania i porównywania elektronicznie zapisanych tekstów klasycznych, zwłaszcza Szekspirowskich – ważnych dla tożsamości angloceltyckiej.

Powstały eksperymentalne adaptacje sieciowe literackiej klasyki, jak np. Jana Potockiego *Rękopis znaleziony w Saragossie* (1847) w opracowaniu Mariusza Pisarskiego i Jakuba Niedzieli, w zamierzeniu autorów ułatwiający orientację w szkatułkowej kompozycji powieści czy *Mechaniczny ogród* Tytusa Czyżewskiego adaptowany do Sieci przez Łukasza Podgórnego i Urszulę Pawlicką. Dzieła te stawiają pytania o funkcjonowanie dawnych tekstów we współczesnych realiach. Szukają dla nich miejsca w aktualnym zbiorowym doświadczeniu. Możliwe stało się też generowanie narracji przy użyciu powszechnie dostępnych komputerowych programów (Brutus, Racter, Eliza, A.L.I.C.E.) i komputerowe wyszukiwanie rymów (Rymer), naśladowanie stylu pisarza, np. przy użyciu programów Leśmianator i generatorów cybernetycznej poezji, np. z witryn Deadlounge.com/poetry, Derbeth Site, The Goth-O-Matic Poetry Generator. Podmiot cyborgiczny jest wyemancypowany społecznie (Majewska 2006), toteż na gruncie nowego historyzmu i poetyki kulturowej (Greenblatt 2006) powstają pytania: czy literatura tworzona komputerowo to jeszcze literatura zdolna do wyrażania i utrwalania zbiorowej tożsamości? Czy generowana według algorytmów poezja stochastyczna odzwierciedla stany zbiorowej nieświadomości?

### Cyprian Kamil Norwid

Imię: Cyprian Kamil.

Nazwisko: Norwid.

Znak zodiaku: Waga.

Piercing: brak.

Tatuże: brak.

Ulubiony kolor: złotomiodny.

Kolor oczu: kruczoczarne.

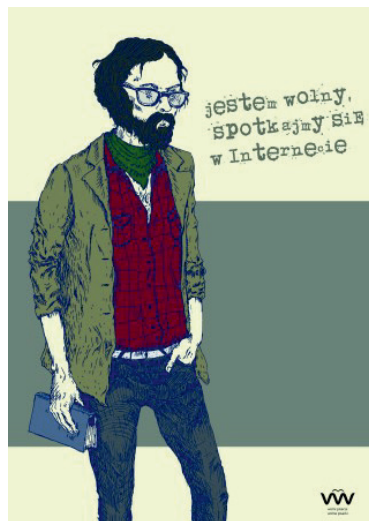
Ulubione perfumy: malinowe, najlepiej w spray'u.

Ulubione programy: Gra o tron, Dr Quinn.

Ulubiony zespół: Jean Michel Jarre, Debussy, Zaz,

Ulubiony napój: kakao

Słowa, których nadużywam: wżywotowzięcie



Ilustracja 2. Marta Morawska *Cyprian Kamil Norwid*<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Marta Morawska *Cyprian Kamil Norwid*, *Wolni Pisarze, Wolne Pisarki*. Dostęp 11 czerwca 2014. <http://wolnipisarze-wolnepisarki.pl/?p=158>.



Wyrazem potrzeby oswojenia i uwspółcześnienia podmiotów, kształtujących zbiorową tożsamość za pośrednictwem literatury, okazują się internetowe memy. Prezentacja Cypriana Kamila Norwida w kontekście kultury hippisów wpisuje jego poezję we współczesne realia. Grafikę udostępniono na wolnej licencji, co umożliwia jej swobodne używanie do tworzenia wspólnoty o tożsamości odwołującej się do tradycji – dawnej, bliższej i współcześnie kształtowanej.

Wynika z tego, że elektroniczne teksty mogą służyć umacnianiu zbiorowej tożsamości, gdy jest ona również w realnej rzeczywistości podtrzymywana i manifestowana (tożsamość sieciowa jest wobec niej wtórna) oraz istnieje możliwość rozpoznania przez użytkowników klasycznych pierwowzorów, konstytuujących wspólne postrzeganie i rozumienie świata.

### **Zbiorowa tożsamość a media społecznościowe**

Na gruncie rozczarowania do demokratycznych reprezentacji i publicznych instytucji, według zdroworozsądkowego przekonania (uformowanego w dużej mierze na przekazach reklamowych oraz w duchu kultury amerykańskich kampusów lat sześćdziesiątych, w których powstawały nowe technologie), komunikowanie się w mediach, zwłaszcza społecznościowych, może kreować i umacniać zbiorowe tożsamości, wolne od społeczno-politycznych hierarchii hamujących rozwój i postęp. Nowe technologie komunikacyjne mają więc wносить pozytywne implikacje społeczne. Sporne pozostaje, na ile społeczności te są trwałe.

Społeczeństwo sieci oparte jest na nowej strukturze społecznej. Nie jest ono kontynuacją dawnych podziałów na inteligencję, robotników i chłopów. Obejmuje indywidualistycznych ludzi twórczych, pracowników usług i tradycyjnych robotników (Florida 2002). Inne niż dawniej jest zatem rozwarstwienie indywidualnych i zbiorowych tożsamości, a determinuje je nie tylko społeczne usytuowanie użytkowników, lecz również w coraz większej mierze ich indywidualne cechy.

Tymczasem sieciowe kontakty nie mogą być tak bogate jak w rzeczywistości. Dzieje się tak z uwagi na pozbawienie wypowiedzi aspektów niewerbalnych, kontekstów lokalnych, narodowych i społecznych, możliwość ukrywania rzeczywistej płci czy wieku albo lokalizacji, ograniczenie długości wpisów oraz często upublicznienie treści komunikowania przekształcające osobę w terminal komunikujący się w ramach wyznaczonych przez konstruktorów medium. Wirtualne wspólnoty opisane przez Howarda Rheingolda (1993) zostały wykreowane przez media, zatem oparte nie na rzeczywistych, lecz wyobrazonych tożsamościach i więziach (Appaduari 2005). Stosowanie w odniesieniu do nich określenia *wspólnota* budzi sprzeciw socjologów z uwagi na brak przymusu przynależności, lokalnego czy historycznego kontekstu, społecznej kontroli i moralnej perswazji (Bruce, Yearley 2006: 44; Kelemen, Smith 2001; Pearson 1995: 45).

### **Kreowanie zbiorowych tożsamości – przykład Twittera**

W sytuacji osłabienia i rozpadu tradycyjnych instytucji społecznych postindustrialne społeczeństwo staje się zalgorytmizowane (co ułatwia kontrolę). Jednostka

„musi dekonstruować i rekonstruować swą tożsamość, nie może zdać się na tożsamość wyznaczoną przez strukturę” (Krzysztofek 2006: 39). Ustrukturowana tożsamość daje się wpisać w jeden z zaledwie kilku schematów komunikacyjnych – zarówno w zakresie podejmowania tematów, jak i kreowania relacji, zatem zbiorowych tożsamości uczestników. Marc Smith, Lee Rainie, Ben Shneiderman i Itai Himelboim (2014) wyróżnili we wpisach w Twitterze sześć najważniejszych konwersacyjnych archetypów:

1. Spolaryzowany tłum (*Polarized Crowd*) – skupiający się wokół dwu przywódców opinii. Dzieje się tak zwykle przy kontrowersyjnych tematach, np. politycznych. Użytkownicy mogą być w ramach grup powiązani terytorialnie, zawodowo, wiekowo, ideowo itp., ale nie komunikują się z przedstawicielami grupy opozycyjnej. Powołują się na odmienne zasoby informacji, a ich tożsamość jest zdefiniowana przez przynależność do doraźnie powołanej społeczności, czyli odczytywana z pozycji interpersonalnej gry, uprzedzeń, stereotypów. Jest to sytuacja częsta w polskich realiach, gdy wewnętrzne podziały przenoszone są na internetowe fora. Media społecznościowe wyjaskrawiają je. Zgodnie ze sprostowaniem Bogusławy Dobek-Ostrowskiej: „polski system medialny znajduje się na rozdrożu między modelem liberalnym a modelem spolaryzowanego pluralizmu” (Dobek-Ostrowska 2011: 172), a media społecznościowe intensyfikują w przedstawionej sytuacji model spolaryzowanego pluralizmu.
2. Ścisłe powiązane internetowe społeczności (*Tight Crowd Network Communities*). Struktura ta jest opozycyjna do poprzedniej: użytkownicy w grupach są powiązani, znają się i często kontaktują. Mają wspólne interesy i poglądy. Mogą tworzyć podgrupy, w których funkcjonują jednostki kluczowe. Nie ma lub prawie nie ma osób izolowanych (tylko nowi użytkownicy nie uczestniczą w rozmowach). Struktura taka jest charakterystyczna dla tematów profesjonalnych, hobbistycznych, konferencji – podejmowanych przez ludzi uczących się i współpracujących. Społecznościowe medium ułatwia im kontakt. Podanym przez autorów przykładem jest dyskusja specjalistów o używaniu mediów społecznościowych przez organizacje pożytku społecznego<sup>9</sup>.
3. Skupiska wokół marki (*Brand Clusters*). Użytkownicy dyskutują głównie o popularnych produktach, światowych markach, celebrytach i globalnych wydarzeniach. Wielu uczestników jest izolowanych – nie odpowiadają innym ani ich nie wspominają, nie używają funkcji *Follow me*. Ale popularny temat przyciąga wiele osób. Mała jest zatem intensywność kontaktów (odzwierciedlana na wykresie małą gęstością linii powiązań) – ponieważ ludzie nie znają się wzajemnie, więc nie komunikują się, lecz skupiają na temacie lub jedynie wymieniają markę. Brak zatem nastawienia na wymianę poglądów. Przykładem jest dyskusja o marce Apple<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> NodeXL Graph Gallery. The Social Media Research Foundation. Dostęp 8 czerwca 2014. <https://nodexlgraphgallery.org/Pages/Graph.aspx?graphID=2434>.

<sup>10</sup> NodeXL Graph Gallery. The Social Media Research Foundation. Dostęp 8 czerwca 2014. <https://nodexlgraphgallery.org/Pages/Graph.aspx?graphID=4681>.

4. Społeczności internetowe (*Community Clusters*). Powstają w konsekwencji dyskusji na popularne tematy. Grupy są średnie lub małe i równomierne co do wielkości (nie tworzą ich jak w przypadku marki olbrzymie rzesze ludzi). Mają przywódców i własne źródła informacji. Przykładem jest dyskusja o Pierwszej Damie Michelle Obama (*First Lady of the United States, hashtag #Flotus*)<sup>11</sup>. Izolujący się potraktowali temat jako publiczny. Pozostali utworzyli grupy i podgrupy. Odzwierciedliły się więc różne punkty widzenia i różnorodność opinii.
5. Sieć rozpowszechniania (*Broadcast Networks*) powstaje, gdy dominuje struktura stworzona wokół osobowości z mediów (również społecznościowych), a użytkownicy powtarzają opinie generowane przez te osobowości lub media. Model ten dowodzi zasadności teorii porządku dziennego (*agenda setting*): w mediach społecznościowych istnieją możliwości wpływu na tematy rozmów. Przykładem jest dyskusja o artykule Paula Krugmana, dotyczącym zadłużenia USA<sup>12</sup>. Jego opinia wzmocniona jest przez wielu mu odpowiadających (grupę charakterystyczną dla tego typu komunikowania). Pozostali użytkownicy są powiązani w grupy dyskutujące artykuł w swoim obrębie. Istnieją też głosy izolowane.
6. Internetowe grupy wsparcia (*Support Network*). Tworzone są przez rząd, przemysł, duże zakłady usługowe jako umożliwiające kontakt z klientami i ewaluację działania tych instytucji. Są to najczęściej odpowiedzi na pytania czy skargi (a nie tylko uwagi i opinie jak w poprzednim modelu – sieci rozpowszechniania). Wokół konta centralnego skupiają się obywatele czy klienci wzajemnie niepowiązani i się nieznający. Niektórzy tworzą małe grupy dyskutujących i zarazem połączonych z centrum. Istnieje też grupa izolowanych. Przykładem jest dyskusja o nowych komputerach Dell<sup>13</sup>.

Przedstawione wyżej konwersacyjne archetypy rzadko występują w stanie czystym, lecz można je rozpoznać w wielu internetowych dyskusjach. Wynika stąd, że społecznościowe medium, jakim jest np. Twitter, tylko z pozoru daje użytkownikom szansę prezentowania szerokiego spektrum poglądów i zbiorowych tożsamości. W rzeczywistości determinuje wypowiedzi użytkownika oraz jego postrzeganie przez innych uczestników procesu komunikowania, z góry określając ich relację do dominującego dyskursu. Dzieje się tak dlatego, że:

1. Uczestnicy rozpoznają dominujący dyskurs i najczęściej demonstrują w wypowiedziach swój stosunek do niego.
2. Ograniczenie liczby znaków narzuca konieczność używania skrótów myślowych.
3. Niedookreślone znaczenia doprecyzowywane są przez uczestników procesu komunikowania na bazie semiotycznej siły odbiorców (Fiske 1987: 126).
4. Temat jest z góry określony.

---

<sup>11</sup> NodeXL Graph Gallery. The Social Media Research Foundation. Dostęp 8 czerwca 2014. <https://nodexlgraphgallery.org/Pages/Graph.aspx?graphID=2440>.

<sup>12</sup> NodeXL Graph Gallery. The Social Media Research Foundation. Dostęp 8 czerwca 2014. <https://nodexlgraphgallery.org/Pages/InteractiveGraph.aspx?graphID=2313>.

<sup>13</sup> NodeXL Graph Gallery. The Social Media Research Foundation. Dostęp 8 czerwca 2014. <https://nodexlgraphgallery.org/Pages/Graph.aspx?graphID=2956>.

5. Wypowiedź wpisana zostaje w określony wątek.
6. Wskazane hiperłączami zasoby bywają nieaktualne, a przez użytkowników nie zawsze są otwierane, dlatego niekoniecznie precyzują wypowiedź.
7. Media kreują własne modele komunikowania i wynikające z nich standardy społecznych zachowań.

Warto też zwrócić uwagę, że w modelach 1, 3, 4, 5 i 6 tematy często podsuwają organizacje medialne, które następnie sterują dyskusją. Według Andrewa Keena „w mediach bez strażników, gdzie czyjaś prawdziwa tożsamość jest często ukryta, największą władzę mają duże firmy z ogromnym budżetem” (Keen 2007: 98). Wyszukiwarki eksponują więc rezultaty sponsorowane, a internetowe biblioteki i księgarnie proponują dalsze lektury na podstawie zarchiwizowanych rezultatów wyszukiwania przez użytkownika i innych internautów. Reklama kontekstowa dopasowuje wyświetlenia do płci, wieku i wcześniejszych zachowań użytkownika. Następuje uproszczenie charakterystyk i interakcji oraz rytualizacja ekspresji użytkowników, a co za tym idzie stereotypizacja zbiorowych tożsamości wykreowanych na podstawie przypadkowych interakcji nierzadko na jednorazowy użytek w komercyjnym celu, ponieważ internauta jest elementem społecznego systemu konsumpcji (Kubiński 2008: 44).

Michel Maffesoli zauważył, że powstające w elektronicznej komunikacji grupy przypominają archaiczne struktury plemienne, ale powstają jedynie na podstawie tożsamości ewokowanych, doraźnie konstruowanych za pośrednictwem mediów na podstawie wartości emocjonalnych i intelektualnych, a nie trwałych podobieństw: narodowych, społecznych, etnicznych, religijnych, historycznych, kulturowych itp. (Maffesoli 1998). Zbiorową tożsamość zastępuje zbiorowa wiedza i kolektywna inteligencja (termin: Levy 1997; Jenkins 2007: 265), powstająca w wyniku współpracy i zbiorowego wysiłku, ale właściwa również bakteriom i zwierzętom (Szuba, Polański, Schab i Wielicki 2011).

Gdy wytworzone elektronicznie więzi przenoszone są do rzeczywistego świata w postaci np. *flash mobu*<sup>14</sup>, ujawniają swą krótkotrwałość, brak wspólnych wartości i jednoczących celów oraz zbiorowej tożsamości. Zadolenie uczestników ekscentrycznych akcji często wynika nie tyle ze szlachetności pobudek działania, co oszacowanej jako wysoka liczebności uczestników. Konformistyczne, służące ludycznym celom afektywne tożsamości zbiorowe okazują się fetyszizowanymi hipostazami, toteż bywają odrzucane po zakończeniu akcji, kadencji, kampanii wyborczej albo promocyjnej, na których użytek zostały spreparowane. „Biznes i ekonomia wydają się być tym zbiorowym umysłem, który jest obecnie u steru” – konkluduje Derrick de Kerckhove (2001: 183).

Dyskursy w mediach społecznościowych, które, wydawałoby się, służą pogłębieniu kontaktów i wyrażaniu tożsamości użytkowników, dokumentują ich przekształcanie: teatralizację, indywidualizację, zrutynizowanie, stereotypizowanie, a przez to antagonizowanie ludzi podejmujących sieciowe debaty. W ten sposób

---

<sup>14</sup> *Flash mob* (błyskawiczny tłum) – grupa ludzi, gromadząca się dzięki użyciu elektronicznych technologii dla wykonania działania, którym może być zarówno taniec (Cracow Dance Connection 29.04.2011), jak protest przeciwko przebudowie rynku (Rynek w Twoich rękach, Przemysław 2008).

na gruncie upowszechnienia demokracji semiotycznej (Fiske 1987: 95) media społecznościowe mogą przyczyniać się do pogłębiania i utrwalenia rzeczywistych podziałów, mimo że członkowie różnych wirtualnych wspólnot odwołują się do tych samych tekstów kultury.

### **Elektroniczne teksty – zwierciadło kryzysu zbiorowej tożsamości**

Fundamentem cywilizacji jest definiująca epokę technologia, która uzewnętrznia przekonania, struktury i relacje ludzkich zbiorowości. Dominacja technik manualnych i prostych narzędzi odzwierciedlała w starożytności niewolnictwo, średniowieczne odwoływanie się do pracy zwierząt, sił wody i wiatru realizowało biblijne wezwanie „czyńcie sobie ziemię poddaną”, a wykorzystywanie maszyn i wytwarzanie źródeł energii charakteryzowało epokę przemysłową. Według Davida Jay’a Boltera technologia komputerowa odzwierciedla natomiast postrzeganie rzeczywistości wirtualnej jako równoważnej realnej, przyrody jako zespołu danych, a człowieka w funkcji przetwornika informacji. Bolter przypomina też, że w starożytności i średniowieczu teksty recytowano głośno (zatem często zbiorowo i w odpowiedniej oprawie), a człowiek postrenesansowy czyta w ciszy, odbierając mnóstwo informacji, które stają się przez to mniej sugestywne (Bolter 1984: 10), często nawet nieistotne. Zgodnie ze spostrzeżeniem Alexandra Halavaisa wyszukiwarki nie tylko skuteczniej niż cenzura filtrują informacje, lecz także odzwierciedlają kryzys zbiorowej tożsamości użytkowników (Halavais 2012).

„Możliwe, że sieć wcale nie tworzy grup, a je rozбивa – możliwe, że przyczynia się ona do dalszego atomizowania społeczeństwa” – pisze Barbara Przywara (2004: 252). Według Lesława W. Zachera „koewolucja systemów społecznych i systemów technicznych, idąca w kierunku fragmentacji, dezintegracji oraz postępującego zanikania tradycyjnych struktur, więzi [...] może prowadzić nie tylko do trybalizacji z wyboru [...], ale i innych form typu e-stado, inteligentne tłumy, agregaty społeczne, cyfrowe zbiorowości itp.” (Zacher 2009: 37). Wynika to z szybkości przemian technologicznych. Nie nadążają za nimi równie gruntowne przemiany kultury i zbiorowej świadomości, które mogłyby prowadzić do twórczego funkcjonowania i uczestnictwa ludzi w nowych dla nich interakcjach.

Elektroniczne teksty nie determinują więc przemian zbiorowej tożsamości. One je odzwierciedlają, strukturalizują i wzmacniają. Do przekształcania oraz tworzenia tożsamości własnych i zbiorowych mogą służyć tylko świadomym tych procesów użytkownikom.

### **Bibliografia**

- Amk. 2013. „Kolejny zakaz zasłaniania twarzy”. *Rzeczpospolita* 23 września. Dostęp 1 sierpnia 2014. <http://www.rp.pl/artykul/1050644.html>.
- Appadurai Arjun. 2005. *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, Zbigniew Pucek (przeł.). Kraków: Universitas.
- Barthes Roland. 1957. *Mythologies*. Paris: Seuil. Wyd. pol. Barthes Roland. 2000. *Mitologie*, Adam Dziadek (przeł.), Krzysztof Kłosiński (wstęp). Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.

- Baudrillard Jean. 1982. *À l'Ombre des majorités silencieuses, ou la fin du social*. Paris: Gallimard. Wyd. pol. Baudrillard Jean. 2006. *W cieniu milczącej większości albo kres sfery społecznej*, Sławomir Królak (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Baudrillard Jean. 1981. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilee. Wyd. pol. Baudrillard Jean. 2005. *Symulakry i symulacja*, Sławomir Królak (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Benjamin Walter. 1972. Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji. W *Estetyka i film*, Alicja Helman (red.), 151–183. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Bolter Jay David. 1984. *Turing's Man: Western Culture in the Computer Age*. Chapel Hill: U of North Carolina Press.
- Bruce Steve and Steve Yearley. 2006. *The Sage Dictionary of Sociology*. London: SAGE Publications Ltd.
- Burdzik Tomasz. 2012. „Przestrzeń jako składnik tożsamości w świecie globalizacji”. *Kultura – Historia – Globalizacja* (11) : 13–27.
- Burszta Wojciech Józef. 2013. *Kotwice pewności. Wojny kulturowe z popnacjonalizmem w tle*. Warszawa: Wydawnictwo Iskry.
- Castells Manuel. 2009. *Społeczeństwo sieci*, Mirosława Marody i in. (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Chateau Dominique. 2007. Efekt zappingu. W *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Andrzej Gwóźdź (red.), 153–164. Kraków: Universitas.
- Culler Jonathan. 2002. *Teoria literatury*, Maria Bassaj (przeł.). Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Dobek-Ostrowska Bogusława. 2011. *Polski system medialny na rozdrożu. Media w polityce, polityka w mediach*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Edensor Tim. 2004. *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, Agata Sadza (przeł.). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Fiske John. 1987. *Television Culture*. London: Methuen.
- Flader-Rzeszowska Katarzyna. 2014. “The Aesthetics of Dream and Fairly Tale at the Service of a New Russia Founding Myth. The Opening Ceremony of Sochi Olympics 2014”. *Kultura – Media – Teologia* (17) : 9–21.
- Florida Richard. 2002. *The Rise of Creative Class*. New York: Three Rivers Press.
- Gergen Keneth Jay. 2009. *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, Mirosława Marody (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Goban-Klas Tomasz. 2005. *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Godzic Wiesław. 1996. *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*. Kraków: Universitas.
- Greenblatt Stephen. 2006. *Poetyka kulturowa. Pisma wybrane*, Krystyna Kujawińska-Courtney (red. i wstęp). Kraków: Universitas.
- Guilbault Jocelyne. 2006. On Redefining the ‘Local’ through World Music. In *Ethnomusicology: A Contemporary Reader*, ed. Jennifer C. Post, 137–146. New York: Routledge.
- Halavais, Alexander M. Campbell. 2012. *Wyszukiwarki internetowe a społeczeństwo*, Tomasz Płudowski (przeł.). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Haraway Donna. 2003. „Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych”, Sławomir Królak i Ewa Majewska (przeł.). *Przegląd Filozoficzno-Literacki* 1 (3) : 49–89.

- Huntington Samuel P. 2005. *Zderzenie cywilizacji i nowy kształt ładu światowego*, Hanna Janowska (przeł.). Warszawa: Muza.
- Jenkins Henry. 2007. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Małgorzata Bernatowicz i Mirosław Filiciak (przeł.). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jougleux Philippe. 2012. "Identity Theft and Internet". *International Journal Liability and Scientific Enquiry* 5 (1) : 37–45.
- Kaplan Benjamin M. 1985. "Zapping – the Real Issue is Communication". *Journal of Advertising Research*. 25 (2) : 9–12.
- Keen Andrew. 2007. *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, Małgorzata Bernatowicz i Katarzyna Topolska-Gharlani (przeł.). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kelemen Mihaela and Warren Smith. 2001. "Community and Its Virtual Promises: a Critique of Cyber Libertarian Rhetoric". *Information, Communication & Society* 4 (3) : 370–387.
- Kerckhove de Derrick. 2001. *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Witold Sikorski i Piotr Nowakowski (przeł.). Warszawa: Mikom.
- Kołakowski Leszek. 1999. „O tożsamości zbiorowej”. W *Moje słuszne poglądy na wszystko*, 136–148. Kraków: Znak.
- Konicka Hanna. 2008. „Przeżycie literackie w dobie kultury medialnej. Kognitywistyczne przesłanki komunikacji”. *Teksty Drugie* (3) : 166–173.
- Krzysztofek Kazimierz. 2006. Społeczeństwo w dobie Internetu: refleksyjne czy algorytmiczne? W *Re: Internet – społeczne aspekty medium: polskie konteksty i interpretacje*, Łukasz Jonak i in. (red.), 19–41. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kubiński Grzegorz. 2008. *Narodziny podmiotu wirtualnego. Narracja. Dyskurs. Deixis*. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.
- Levy Pierre. 1997. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Robert Bononno (trans.). Cambridge: MA.
- Lisowska-Magdziarz, Małgorzata. 2004. Polacy w nowej semiosferze. O perswazyjnych aspektach kultury popularnej. W *Sztuka perswazji. Socjologiczne, psychologiczne i lingwistyczne aspekty komunikowania perswazyjnego*, Rafał Garpiel i Katarzyna Leszczyńska (red.). Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.
- Maffesoli Michael. 1988. *Le Temps des Tribus. Le Déclin de l'Individualisme Dans les Sociétés de Masse*. Paris: Librairie Méridien/Klincksieck.
- Majewska Ewa. 2006. Między cyberfeministycznym imaginariem a emancypacją społeczną. Próba rekonstrukcji podmiotu cyborgicznego. W *Re: Internet – społeczne aspekty medium: polskie konteksty i interpretacje*, Łukasz Jonak i in. (red.), 281–304. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- McLuhan Marshall. 1975. Przekażniki, czyli przedłużenie człowieka; Galaktyka po Gutenbergu; Poza punktem zbiegu. W *Wybór pism, Przekażniki, czyli przedłużenie człowieka; Galaktyka po Gutenbergu; Poza punktem zbiegu*. Karol Jakubowicz (przeł.), 43–209. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Miczka Tadeusz. 2007. Od sobości do tożsamości medialnej i wirtualnej. W *(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, t. 1, Marek Sokołowski (red.), 143–156. Olsztyn: Algraf.
- Mikułowski-Pomorski Janusz. 2008. *Zmieniający się świat mediów*. Kraków: Universitas.
- Münkler Herfried. 2004. *Wojny naszych czasów*, Krzysztof Matuszek (przeł.). Kraków: WAM.

- Noelle-Neumann Elisabeth. 1980. *Die Schweigespirale: öffentliche Meinung, unsere soziale Haut*. München, Zürich: Piper.
- Nowosielska Agata. 2014. „Sztuką jest to, co się za sztukę uważa”. Dostęp 9 lipca 2014. <http://www.nowosielska.com/przykladowa-strona/sztuka-jest-to-co-sie-za-sztuke-uwaza>.
- Ong Walter J. 1992. *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, Józef Japola (przeł.). Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Pearson David E. 1995. „Community and Sociology”. *Sociology* 32 (5) : 44–50.
- Przywara Barbara. 2004. Cyberspołeczności czy wirtualne zbiorowości? W *Społeczeństwo informacyjne. Wizja czy rzeczywistość?* II ogólnopolska konferencja, Kraków 30 maja 2003, Lesław H. Haber (red.). Kraków: Tekst–Graf.
- Rheingold Howard. 1993. *Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier*. Boston: Addison Wesley.
- Ricoeur Paul. 1992. *Filozofia osoby*, Małgorzata Frankiewicz (przeł.). Kraków: Wydawnictwo Naukowe Papierskiej Akademii Teologicznej.
- Schlesinger Philip. 1987. “On National Identity: Some Conceptions and Misconceptions Criticized”. *Social Science Information* 26 (2) : 219–264.
- Smith Marc A., Lee Rainie, Ben Shneiderman and Itai Himelboim. 2014. “Mapping Twitter Topic Networks: From Polarized Crowds to Community Clusters”. Dostęp 1 sierpnia 2015. <http://www.pewinternet.org/2014/02/20/mapping-twitter-topic-networks-from-polarized-crowds-to-community-clusters/>.
- Spengler Oswald. 1920. *Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte. Erster Band: Gestalt und Wirklichkeit*. München: Oskar Beck.
- Szóstak Anna. 2014. „Słowo kontra obraz. Świadomość mityczna a kwestia (nie)czytania”. *Polonistyka* 8 : 8–11.
- Sztuczne Fiołki. 2014. wpis z 14 czerwca. Dostęp 30 czerwca 2014. <https://www.facebook.com/SztuczneFiolki>.
- Szuba Tadeusz, Paweł Polański, Paweł Schab and Paweł Wielicki. 2011. On Efficiency of Collective Intelligence Phenomena. In *Transactions on Computational Collective Intelligence III*, Ngoc Thanh Nguyen (ed.), 50–73. Wrocław: University of Technology.
- Trzebiński Jerzy. 2002. Narracyjne konstruowanie rzeczywistości. W *Narracja jako sposób rozumienia świata*, Jerzy Trzebiński (red.), 17–42. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Vertovec Steven. 2009. *Transnationalism*. London and New York: Routledge/Taylor & Francis Group.
- Zacher Lech W. 2009. Odrealnienie człowieka i jego świata. Wstępne uwagi i refleksje. W *Człowiek a światy wirtualne*, Andrzej Kiepas, Mariola Sułkowska i Magdalena Wołek (red.), 31–41. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

### Elektroniczne teksty: recykling kultury i zbiorowej tożsamości

Maleje czytelnictwo książek, prasy, rola doświadczenia. Współczesną zbiorową tożsamość odzwierciedlają teksty elektroniczne. Przejawiają się w nich różne tożsamości: cywilizacyjna, kulturowa, religijna, narodowa, rodzinna, płciowa, zawodowa, artysty i sztuki. Teksty kultury są jednak wyrwane z macierzystych kontekstów. Ulegają recyklingowi. Pośpieszne przeglądanie cyfrowych zasobów ogranicza ich przeżywanie, a media sprowadzają interakcje użytkowników do konwersacyjnych archetypów. Ludzie nie potrafią twórczo uczestniczyć w słabo rozumianych interakcjach. Zbiorowe tożsamości w Sieci strukturalizuje technologia.



**Digital Texts: Culture and Collective Identity Recycling**

The role of readership and experience is declining. Collective identity is reflected by electronic texts. They show different identities: civilizational, cultural, religious, national, family, gender, professional, artistic. Cultural texts, however, are removed from their native contexts and recycled. Fast browsing of digital resources limits emotional experience. Social media limit the interactions of users to only six conversational archetypes. People are unable to function creatively in the poorly understood interactions. The collective identity on the Internet is molded by digital texts.

**Słowa kluczowe:** Tożsamość zbiorowa, teksty elektroniczne, kontekst, przeglądanie, zasoby, media społecznościowe, archetypy konwersacyjne

**Keywords:** Collective identity, digital texts, context, browsing, resources, social media, conversational archetypes

**Anna Ślósarz** – dr, Katedry: Mediów i Badań Kulturowych, Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego. *Lektury licealne a kino komercyjne* (2002), *Media w służbie polonisty* (2008), *Ideologiczne matryce. Lektury i ich konteksty. Postkomunistyczna Polska i postkolonialna Australia* (2013). Kierownik Zespołu Badań Technik Multimedialnych, Zdalnych i Mobilnych w Edukacji. Autorka 16 kursów nauczania na odległość.