



# PEREGRY NACJE MIĘDZY KULTUROWE

KSIEGA JUBILEUSZOWA  
DEDYKOWANA  
PROF. TADEUSZOWI  
PALECZNEMU



PEREGRYNACJE  
MIĘDZYKULTUROWE



# PEREGRYNACJE MIĘDZYKULTUROWE

Pod redakcją

Magdaleny Banaszkiewicz,  
Moniki Banaś,  
Franciszka Czecha,  
Anny Dudy i Karoliny Golemo



WYDAWNICTWO  
KSIĘGARNIA  
AKADEMICKA

Kraków 2025

Magdalena Banaszkiewicz

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

 <https://orcid.org/0000-0002-4020-6308>

 [m.banaszkiewicz@uj.edu.pl](mailto:m.banaszkiewicz@uj.edu.pl)

Monika Banaś

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

 <https://orcid.org/0000-0002-6542-4053>

 [monika.banas@uj.edu.pl](mailto:monika.banas@uj.edu.pl)

Franciszek Czech

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

 <https://orcid.org/0000-0001-9499-4007>

 [franciszek.czech@uj.edu.pl](mailto:franciszek.czech@uj.edu.pl)

Anna Duda

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

 <https://orcid.org/0000-0002-9902-7929>

 [ania.duda@uj.edu.pl](mailto:ania.duda@uj.edu.pl)

Karolina Golemo

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

 <https://orcid.org/0000-0001-5728-9587>

 [karolina.golemo@uj.edu.pl](mailto:karolina.golemo@uj.edu.pl)

© Copyright by Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych UJ,  
individual authors and Księgarnia Akademicka, 2025

Recenzent

dr hab. Urszula Kusio prof. UMCS

Opracowanie redakcyjne

Agnieszka Sabak

Projekt okładki

Marta Jaszczyk

ISBN 978-83-8368-299-0 (druk)

ISBN 978-83-8368-300-3 (PDF)

<https://doi.org/10.12797/9788383683003>

Na okładce wykorzystano projekt Profesora Tadeusza Palecznego, fot. dr Anna Duda

Publikacja dofinansowana przez Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych  
Uniwersytetu Jagiellońskiego

**WYDAWNICTWO KSIĘGARNIA AKADEMICKA**

ul. św. Anny 6, 31-008 Kraków

tel.: 12 421-13-87; 12 431-27-43

e-mail: [publishing@akademicka.pl](mailto:publishing@akademicka.pl)

<https://akademicka.pl>

# Spis treści

|                                                 |   |
|-------------------------------------------------|---|
| OD PRZYJACIÓŁ, UCZNIÓW I WSPÓŁPRACOWNIKÓW ..... | 9 |
|-------------------------------------------------|---|

## I. EKSPLORACJE KONCEPCYJNE

**ANDRZEJ PORĘBSKI**

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Z SOCJOLOGIĄ NA TY... CZYLI JAK KRÓLOWA NAUK POTRAFI WIĄZAĆ<br>LUDZKIE ŻYCIORYSY ..... | 15 |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|

**LESZEK KORPOROWICZ**

|                        |    |
|------------------------|----|
| ANIMOWANIE TEORII..... | 23 |
|------------------------|----|

**BOGDAN SZLACHTA**

|                                                                                                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| KILKA UWAG HISTORYKA MYŚLI POLITYCZNEJ O POTRZEBIE BADANIA<br>NAPIĘĆ MIĘDZY TYM, CO UNIWERSALNE, I TYM, CO PARTYKULARNE<br>(TAKŻE NARODOWE)..... | 37 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

**SYLWIA JASKUŁA-KORPOROWICZ**

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| EWOLUCJA RELACJI MIĘDZYKULTUROWYCH W ERZE TRANSFORMACJI<br>TECHNOLOGICZNYCH..... | 47 |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|

**KINGA ORZEŁ-DEREŃ**

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| PEDAGOGIKA DIALOGU JAKO ODPOWIEDŹ NA WYZWANIA WSPÓŁCZESNYCH<br>RELACJI MIĘDZYKULTUROWYCH..... | 71 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|

**MONIKA BANAŚ**

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| O EMPATII W NAUCE WEDŁUG ANNY KINGSFORD ..... | 89 |
|-----------------------------------------------|----|

## II. KU WIELOKULTUROWOŚCI

**KATARZYNA WARMIŃSKA**

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| TATARZY POLSCY – PAMIĘĆ, PRZESZŁOŚĆ I ETNICZNOŚĆ..... | 103 |
|-------------------------------------------------------|-----|

**MAŁGORZATA KOŁACZEK, JOANNA TALEWICZ**

|                                                                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ALE STRACH, KTÓRY BYŁ W TOBIE, PRZEPŁYWA DO DZIECI Z MLEKIEM MATKI –<br>MILCZENIE I MIĘDZYPOKOŁENIOWA TRAUMA ROMÓW I SINTI ..... | 121 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|

**MAJA PRADELLE**

- OBRAZ KULTURY I PROJEKT ASYMILACJI RDZENNEJ LUDNOŚCI CHILE  
ZAPREZENTOWANE PRZEZ IGNACEGO DOMEYKĘ W KSIĄŻCE  
PT. *ARAUKANIA I JEJ MIESZKAŃCY* .....149

**WAWRZYNIEC KONARSKI**

- POLAK O CELTACH, CZYLI UWAGI WŁASNE O DEMITOLOGIZACJI  
WYBRANYCH CECH WIZERUNKOWYCH IRLANDII I IRLANDCZYKÓW .....161

**FRANCISZEK CZECH**

- RASA, ETNICZNOŚĆ I RELIGIA W FILIPIŃSKIM PROCESIE NARODOWO-  
TWÓRCZYM .....179

**III. PODRÓŻE PO TEKSTACH KULTURY****BARBARA WEŻGOWIEC**

- MIĘDZY MAPĄ I WYOBRAŹNIĄ – ANALIZA PORÓWNAWCZA ATLASU LĄDÓW  
NIEBYŁYCH EDWARDA BROOKE'A – HITCHINGA I ATLASU WYSP  
ODLEGŁYCH JUDITH SCHALANSKY ..... 201

**EWA BUJWID-KUREK**

- KULTURA NARODOWA DETONATOREM NIENAWIŚCI? PRZEMYSŁENIA  
INSPIROWANE LEKTURĄ ESEJÓW IVANA ČOLOVICIA ..... 217

**ELŻBIETA BINCZYCKA-GACEK**

- STILL AIN'T NO BLACK IN THE UNION JACK? – AFRO-BRYTYJSKOŚĆ  
W TWÓRCZOŚCI CZARNYCH AUTORÓW Z WIELKIEJ BRYTANII  
NA PRZYKŁADZIE DOTTIE ABDULRAZAKA GURNAHA .....233

**JAKUB KOŚCIÓŁEK**

- ŻOŁNIERZE NA NIE SWOJEJ WOJNIE. LOSY AFRYKAŃSKICH UCZESTNIKÓW  
WOJEN ŚWIATOWYCH WE FRANCJI I ICH OBRAZ W FILMIE *CAMP DE  
THIAROYE* ..... 247

**PIOTR KLETOWSKI**

- CZY KILLER MOŻE BYĆ BUDDĄ? ANALIZA RELIGIJNYCH INSPIRACJI  
KINA HONGKOŃSKIEGO NA PRZYKŁADZIE FILMU *PŁATNY MORDERCA  
JOHNA WOO* ..... 265

**JADWIGA ROMANOWSKA**

- TRANSKULTUROWE MOMENTY W PRAKTYCE TAŃCA FLAMENCO ..... 281

## IV. MIEJSCA PODRÓŻY

**MAGDALENA BANASZKIEWICZ**

PODRÓŻ NIEOSWOJONA..... 293

**ELŻBIETA WIĄCEK**

RZYM – PODRÓŻ SŁUŻBOWA ..... 303

**ADAM ŻALIŃSKI**

CZKAŁEM NA ZIMĘ. WŚRÓD POLAKÓW W KAZACHSTANIE..... 315

**KAROLINA GOLEMO**

LIZBONA. MIASTO MIĘDZYKULTUROWYCH PRZEPŁYWÓW..... 335

**ANNA DUDA**YELLOWSTONE DUTTON RANCH W MRĄGOWIE. W OCZEKIWANIU  
NA KOLEJNY SEZON ..... 351**BOŻENA PĘKAŁA**

TAJEMNICE LIBERTY ISLAND. ROZMOWY Z WOLNOŚCIĄ ..... 361

## V. TERRA INCOGNITA

**RENATA HOŁDA**KTO STRASZY W CHICAGO? O DUCHACH I KLASYCZNYCH LEGENDACH  
MIEJSKICH..... 373**PAWEŁ PLICHTA**„STULTORUM PLENA SUNT OMNIA” – STULTITIA SICUT CULTURAE  
HEREDITATEM ..... 391**JAROSŁAW ROKICKI**MIMETYCZNA REINTERPRETACJA KATASTROFY SMOLEŃSKIEJ –  
REFLEKSJE METODOLOGICZNE ..... 417**KAROLINA KOSYNA**

TOŻSAMOŚĆ WIRTUALNA A RELACJE MIĘDZYKULTUROWE..... 443

**NATALIA OŻEGALSKA-ŁUKASIK**SZTUCZNA INTELIGENCJA NA KULTUROWYM ROZDROŻU. W POSZUKIWANIU  
RÓWNOWAGI MIĘDZY INNOWACJĄ A SPRAWIEDLIWOŚCIĄ  
ALGORYTMICZNĄ ..... 455

BIOGRAMY ..... 471

**KAROLINA KOSYNA**   
*Uniwersytet Jagielloński*  
*Instytut Wirtualności*  
*karolina.kosyna@uj.edu.pl*

## **TOŻSAMOŚĆ WIRTUALNA A RELACJE MIĘDZYKULTUROWE**

Współczesny świat, kształtowany przez globalizację i postępującą cyfryzację, oferuje niespotykane dotąd możliwości interakcji międzykulturowych. Internet stał się przestrzenią, w której użytkownicy z różnych części świata mogą się komunikować, wymieniać doświadczeniami i budować nowe formy więzi społecznych. W tym kontekście szczególnego znaczenia nabiera pojęcie tożsamości wirtualnej, która podlega w cyfrowym środowisku dynamicznym procesom negocjacji i redefinicji. Celem niniejszego artykułu jest antropologiczna analiza sposobów, w jakie tożsamość wirtualna wpływa na relacje międzykulturowe, przy zwróceniu uwagi na zjawiska takie jak kultura memów, translokalność w grach online oraz media społecznościowe jako platformy dialogu międzykulturowego.

### **TOŻSAMOŚĆ WIRTUALNA JAKO POLE NEGOCJACJI**

Tożsamość wirtualna to nie tylko odzwierciedlenie realnej tożsamości użytkownika Internetu, ale także przestrzeń twórczej kreacji i adaptacji. W cyfrowych środowiskach jednostki mogą przyjmować różne role, dostosowując swoje wizerunki do określonych grup i kontekstów. „W świecie wirtualnym tożsamość

nie jest czymś stałym, lecz dynamicznym konstruktem”<sup>1</sup>. Jest to szczególnie widoczne w interakcjach międzykulturowych, gdzie użytkownicy negocjują swoje miejsce w globalnej społeczności internetowej, przyjmując często hybrydowe formy tożsamości.

W świecie cyfrowym tożsamość może się zmieniać w zależności od kontekstu i platformy. Idąc za myślą Anthony’ego Giddensa, który wskazuje, że tożsamość jednostki w ponowoczesnym, zglobalizowanym świecie jest płynna i „kształtowana w dużej mierze poprzez *refleksyjne monitorowanie własnych działań*”<sup>2</sup>, możemy odnieść wrażenie, że użytkownicy Internetu mogą jednocześnie istnieć w wielu różnych tożsamościach, w zależności od tego, jakie elementy swojej osoby chcą podkreślić w danym momencie. Taka wielość „ja” (np. w różnych rolach, kontekstach społecznych czy platformach internetowych) stanowi przedłużenie teorii Giddensa o tym, że człowiek w dobie późnej nowoczesności nie jest na stałe „przywiązany” do jednego, sztywno zdefiniowanego wizerunku.

W przestrzeni online użytkownicy sieci funkcjonują w wielu kanałach komunikacji (media społecznościowe, fora dyskusyjne, platformy streamingowe) i w każdym z nich mogą manifestować inne cechy czy zainteresowania. W praktyce oznacza to, że użytkownik może pozostawać sobą w kontaktach z rodziną i znajomymi na Facebooku, przyjmować rolę profesjonalisty na portalu LinkedIn, a wieczorami wcielać się w zupełnie odmienną postać w grach RPG online. Ta wielowarstwowość bywa postrzegana zarówno jako możliwość kreatywnej ekspresji, jak i jako potencjalne źródło wewnętrznych sprzeczności, gdy różne tożsamości zaczynają się przenikać. Przykładem tego zjawiska mogą być społeczności gamingowe, w których gracze przyjmują role odbiegające od ich realnego życia. Wybór awatara, pseudonimu czy nawet samej gry może wynikać z potrzeby wyrażenia odmiennych aspektów własnej osobowości lub chęci sprawdzenia się w nowym środowisku kulturowym. Gracz współpracujący z ludźmi z innego kraju czy kontynentu może równocześnie czerpać inspiracje z tamtejszych kodów komunikacyjnych, symboli czy memów kulturowych. Uczestniczy w ten sposób w swoistym transkulturowym obiegu treści, który sprzyja płynnemu przechodzeniu między różnymi rolami i kontekstami.

---

<sup>1</sup> S. Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1997, s. 75.

<sup>2</sup> A. Giddens, *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge 1991, s. 111.

Płynna tożsamość nierzadko ułatwia kontakty międzynarodowe czy międzykulturowe, ale może też rodzić wyzwania. Z jednej strony, ułatwia integrację – łatwiej przyjąć pewne kody kulturowe, by być lepiej rozumianym w danej społeczności. Z drugiej strony, może prowadzić do poczucia rozmycia tożsamości, jeśli różne role i wizerunki nie są ze sobą spójne, a użytkownik zaczyna odczuwać swoisty konflikt wewnętrzny. Wzajemne przenikanie się światów cyfrowych i rzeczywistych może powodować, że granica między „prawdziwym ja” a „ja wirtualnym” staje się coraz mniej wyraźna.

W kontekście relacji międzykulturowych płynna tożsamość to także szansa na rozwój. Osoby, które w przestrzeni internetowej przyswajają nowe formy komunikacji, wartości czy style, mogą wnieść świeże spojrzenie do swoich macierzystych środowisk. Ten transkulturowy dialog, oparty na elastycznym podejściu do tożsamości, bywa niezwykle twórczy i wzbogacający – zarówno dla poszczególnych jednostek, jak i dla całych społeczności. W konsekwencji płynna tożsamość w środowisku online nie jest jedynie zjawiskiem „ucieczki od rzeczywistości”<sup>3</sup> czy zabawy w bycie kimś innym. Stanowi ona realne narzędzie ekspresji i negocjacji własnego miejsca w globalnym społeczeństwie, pozwalając jednocześnie uczestniczyć w wielu kulturach i społecznościach wirtualnych.

### ŁĄCZENIE ŚWIATÓW OFFLINE I ONLINE

Tożsamość wirtualna nie jest oderwana od rzeczywistości – często stanowi przedłużenie tożsamości offline, ale w bardziej płynnej i elastycznej formie. „Technologie cyfrowe umożliwiają użytkownikom swobodne przemieszczanie się między światem rzeczywistym a wirtualnym, tworząc nową, hybrydową przestrzeń tożsamościową”<sup>4</sup>. Przykładem tego zjawiska są społeczności migrantów, które za pomocą mediów społecznościowych utrzymują więzi z krajem pochodzenia, adaptując się jednocześnie do nowego środowiska.

Użytkownicy mediów cyfrowych często prezentują tylko wybrane aspekty swojej tożsamości, dostosowując je do oczekiwań określonej społeczności internetowej. „W wirtualnym świecie ludzie konstruują swoje tożsamości w sposób strategiczny, selektywnie eksponując elementy, które najlepiej wpisują się

<sup>3</sup> T. Boelstorff, *Dojrzewanie w Second Life*, tłum. A. Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 44.

<sup>4</sup> D. Miller, D. Slater, *The Internet. An Ethnographic Approach*, Routledge, London 2000, s. 33.

w daną społeczność”<sup>5</sup>. Użytkownicy TikToka czy Instagrama kreują określony obraz siebie, który może odbiegać od ich rzeczywistego życia. Cyfrowe środowiska umożliwiają użytkownikom niemal całkowitą rekonstrukcję swojej tożsamości. Być może zasadne jest rozszerzenie myśli K.Y.A. MacKenny i J.A. Bargha, która mówi o „możliwości eksperymentowania z tożsamością i jej nieustannego redefiniowania, co szczególnie widoczne jest w społecznościach LGBTQ+”<sup>6</sup>. Kultura k-popowa i jej rozkwit jest także dobrym przykładem tego typu działań, gdyż fani angażują się w różne role i tożsamości online, budując globalną społeczność niezależnie od barier kulturowych. Kolejnym przykładem mogą być fora dyskusyjne, grupy na platformach społecznościowych czy sieci graczy online, gdzie osoby z różnych kultur dzielą się wiedzą, doświadczeniami i wartościami.

Gry online są kolejnym obszarem, w którym dochodzi do intensywnych interakcji międzykulturowych. „Popularne tytuły, takie jak *World of Warcraft*, *Fortnite* czy *League of Legends*, gromadzą graczy z różnych części świata, którzy współpracują lub rywalizują, często komunikując się w uniwersalnym języku gier”<sup>7</sup>. W tych środowiskach wytwarzają się nowe kody kulturowe, a translokalność staje się istotnym elementem wirtualnej tożsamości. Internet stał się dla wielu osób kluczowym narzędziem budowania samoświadomości i akceptacji, a przy tym wirtualne środowiska sprzyjają powstawaniu nowych form wspólnot, które nie są ograniczone przez granice geograficzne. Takie interakcje prowadzą do wzajemnego przenikania się norm kulturowych, tworząc wspólnoty o charakterze transkulturowym. Jednocześnie użytkownicy uczą się dostosowywać do nowych kodów komunikacyjnych, co może prowadzić zarówno do poszerzenia horyzontów, jak i do nieporozumień wynikających z różnic kulturowych.

### KULTURA MEMÓW JAKO NARZĘDZIE MIĘDZYKULTUROWEJ EKSPRESJI

Jednym z najbardziej wyrazistych fenomenów kultury cyfrowej jest rozwój memów internetowych. Są one formą komunikacji, która przekracza bariery

<sup>5</sup> D. Boyd, *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, Connecticut 2014, s. 39.

<sup>6</sup> K.Y.A. McKenna, J.A. Bargh, *Coming out in the Age of the Internet. Identity „Demarginalization” Through Virtual Group Participation*, „Journal of Personality and Social Psychology” 1998, no. 75 (3), s. 681-694.

<sup>7</sup> T.L. Taylor, *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Cambridge MA-London 2006.

językowe i kulturowe, stanowiąc unikalny sposób wyrażania opinii, emocji i wartości. Memetyka jako zjawisko antropologiczne pokazuje, jak idee i symbole krążą między kulturami, tworząc nowe znaczenia i interpretacje w różnych kontekstach społecznych. Mem internetowy może być zarówno sposobem na humorystyczne przedstawienie sytuacji, jak i narzędziem politycznej lub społecznej krytyki.

Memetyka odnosi się do sposobu, w jaki memy ewoluują i adaptują się w różnych środowiskach kulturowych<sup>8</sup>. Niektóre memy powstałe w jednym kontekście zyskują nowe znaczenia w innej kulturze, dzięki czemu stają się narzędziem wymiany idei i wartości. Przykładem mogą być globalne memy związane z polityką, protestami społecznymi czy pandemią, które zmieniają swoją treść w zależności od lokalnych realiów, jednocześnie pozostając zrozumiałe dla szerokiej publiczności. „Memy odgrywają również istotną rolę w integracji nowych grup społecznych, ponieważ stanowią łatwo dostępny i zrozumiały sposób wyrażania tożsamości grupowej oraz przynależności do określonej wspólnoty internetowej”<sup>9</sup>.

Memy to istotny element kultury i język pokolenia Z oraz najmłodszej generacji użytkowników Internetu – pokolenia Zalpha – generacji łączącej pokolenie Z oraz Alpha, które nie jest jeszcze świadomym użytkownikiem sieci internetowej i jej zasobów<sup>10</sup>. Zalphy wyróżniają się sposobem komunikacji w Internecie, który jest w dużej mierze oparty na obrazach, gifach i krótkich filmach. Dla tych grup memy są nie tylko formą humoru, ale także narzędziem wyrażania opinii, tożsamości oraz sposobem radzenia sobie z problemami społecznymi i osobistymi. Przykładem może być popularny mem „OK Boomer”, który stał się wyrazem frustracji młodszych pokoleń wobec starszych generacji, uważanych za nierozumiejące ich problemów. Innym przykładem jest rozprzestrzenianie się memów związanych z kryzysem klimatycznym, takich jak „We are the last generation who can stop climate change”<sup>11</sup>, które podkreślają rosnącą świadomość ekologiczną młodych ludzi. W czasie pandemii COVID-19 popularne stały się memy odnoszące się do izolacji społecznej, edukacji online i stresu wynikającego z nowych warunków życia, np. humorystyczne przedstawienia zmęczenia

<sup>8</sup> S. Limor, *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge MA 2014, s. 77.

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 166.

<sup>10</sup> Pokolenie Z zwane „Zetkami” to urodzeni po 1995 roku czynni uczestnicy życia online. Pokolenie Zalpha to osoby urodzone po 2010 roku, które łączą pokolenie Z z pokoleniem Alpha, osobami urodzonymi między 2010 a 2025 rokiem.

<sup>11</sup> <https://www.theguardian.com/environment/2020/jan/20/we-are-the-last-generation-who-can-stop-climate-change>, dostęp: 17.12.2024.

ciągłymi spotkaniami na Zoomie. Memy wśród pokolenia Zalpha często są jeszcze bardziej dynamiczne, bazują na aplikacjach takich jak TikTok czy Instagram Reels, gdzie kultura wizualna dominuje nad tekstem. Ich memy są często krótkie, interaktywne i łatwo poddają się wirusowemu rozprzestrzenianiu. Dzięki temu użytkownicy mogą w szybki sposób reagować na bieżące wydarzenia i trendy.

„Memetyka jako zjawisko antropologiczne pokazuje, jak idee i symbole krążą między kulturami, tworząc nowe znaczenia i interpretacje w różnych kontekstach społecznych”<sup>12</sup>. Mem internetowy może być zarówno sposobem na humorystyczne przedstawienie sytuacji, jak i narzędziem politycznej lub społecznej krytyki.

### MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE JAKO PLATFORMY DIALOGU MIĘDZYKULTUROWEGO

Media społecznościowe, takie jak Facebook, Twitter, Instagram czy TikTok, stanowią przestrzeń, w której użytkownicy nie tylko się komunikują, ale także kształtują swoje tożsamości w odniesieniu do globalnych trendów i norm. „Możliwość szybkiego dostępu do treści z różnych części świata sprawia, że dialog międzykulturowy staje się bardziej dynamiczny”<sup>13</sup>. Jednocześnie media społecznościowe mogą być areną konfrontacji wartości i światopoglądów, co prowadzi zarówno do pozytywnej wymiany myśli, jak i konfliktów wynikających z odmiennych norm kulturowych. „Media społecznościowe są obecnie jednym z najważniejszych narzędzi budowania świadomości kulturowej i inicjowania globalnych dyskusji”<sup>14</sup>.

Jednym z kluczowych wyzwań jest jednak pozorna wiarygodność treści. W dobie dezinformacji użytkownicy często napotykają treści, które wydają się autentyczne, ale w rzeczywistości mogą być zmanipulowane lub jednostronne. „Cyfrowe środowisko sprzyja powstawaniu baniek informacyjnych, w których użytkownicy konsumują treści dostosowane do ich światopoglądu, zamiast angażować się w prawdziwy dialog międzykulturowy”<sup>15</sup>. Przykładem może być

---

<sup>12</sup> [https://journals.umcs.pl/studia\\_mediae/article/view/12345](https://journals.umcs.pl/studia_mediae/article/view/12345), dostęp: 20.12.2024.

<sup>13</sup> D. Miller, D. Slater, *op. cit.*

<sup>14</sup> M. Castells, *Networks of Outrage and Hope. Social Movements in the Internet Age*, Polity Press, Cambridge 2012.

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 233.

rozpowszechnianie fałszywych informacji na temat konfliktów politycznych, co prowadzi do dalszej polaryzacji społecznej.

Z drugiej strony, media społecznościowe oferują wyjątkowe możliwości budowania mostów między kulturami. Ruchy społeczne, takie jak Black Lives Matter czy #MeToo, stały się globalnymi fenomenami właśnie dzięki mediom społecznościowym, umożliwiając ludziom z różnych kultur i środowisk wyrażanie solidarności oraz uczestnictwo w dyskusji o sprawiedliwości społecznej. „Hashtagi i viralowe kampanie stały się nowoczesnym sposobem wyrażania nastrojów społecznych, łącząc ludzi niezależnie od ich pochodzenia geograficznego”<sup>16</sup>. Warto również zauważyć, że media społecznościowe stają się narzędziem krytyki i refleksji na temat samego dialogu międzykulturowego. Krytycy wskazują, że choć umożliwiają one swobodny przepływ informacji, to często promują jedynie powierzchowną interakcję, a nie rzeczywiste zrozumienie. „Choć media społecznościowe pozwalają na globalny dialog, to często zamykają użytkowników w sferach, gdzie dominuje szybka reakcja, a nie pogłębiona refleksja”<sup>17</sup>.

Podsumowując, media społecznościowe stanowią zarówno potężne narzędzie budowania dialogu międzykulturowego, jak i przestrzeń pełną wyzwań związanych z autentycznością i głębokością interakcji. Ich rola w kształtowaniu współczesnych relacji międzynarodowych i społecznych jest nie do przecenienia, jednak ich wpływ zależy od sposobu, w jaki są wykorzystywane.

## WYZWANIA I PRZYSZŁOŚĆ TOŻSAMOŚCI WIRTUALNEJ

Współczesne media społecznościowe oraz cyfrowa rzeczywistość charakteryzują się niezwykłą dynamiką trendów, przybierających często formę ulotnych, krótkotrwałych zjawisk, które zdobywają ogromną popularność, by następnie zniknąć bez śladu. Użytkownicy dostosowują swoje tożsamości do najnowszych mód, co prowadzi do fragmentaryczności i płynności ich wizerunku w sieci. W erze mediów społecznościowych tożsamość jednostki „podlega nieustannej zmianie, zdeterminowanej przez aktualne trendy i algorytmy treści”<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> Z. Papacharissi, *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*, Oxford University Press, Oxford–New York 2015, s. 193.

<sup>17</sup> E. Morozov, *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, PublicAffairs, New York 2011, s. 212.

<sup>18</sup> M. Castells, *op. cit.*, s. 34.

Chociaż cyfrowe środowiska oferują ogromne możliwości budowania relacji międzykulturowych, niosą także wyzwania. Anonimowość i brak bezpośredniego kontaktu mogą prowadzić do powierzchowności relacji oraz nadużyć, takich jak dezinformacja czy cyberprzemoc. Dodatkowo, algorytmy platform społecznościowych często wzmacniają bańki informacyjne, ograniczając rzeczywisty dialog międzykulturowy. W przyszłości kluczowe będzie wypracowanie strategii, które pozwolą na efektywne wykorzystanie cyfrowych narzędzi do budowania bardziej otwartego i inkluzywnego społeczeństwa globalnego.

Niepokojącym aspektem tej dynamiki jest także uzależnienie od mediów społecznościowych. Użytkownicy sieci coraz częściej zatracają granicę między światem online a offline, co skutkuje brakiem dystansu do publikowanych treści. Manipulacja emocjami, algorytmy uzależniające użytkowników od stałego dopływu informacji oraz powierzchowność przekazu sprawiają, że odbiorcy często nie mają czasu na krytyczną refleksję. „Media cyfrowe wykształciły kulturę natychmiastowej reakcji, eliminując czas potrzebny na analizę i zrozumienie treści”<sup>19</sup>. Szczególnym zagrożeniem dla autentyczności tożsamości wirtualnej jest rozwój technologii *deep fake*, pozwalającej na generowanie realistycznych, ale całkowicie fałszywych materiałów audiowizualnych. Wpływa to na erozję zaufania społecznego i utrudnia rozróżnienie rzeczywistości od kreacji cyfrowej. „Deep fake to jedno z największych wyzwań XXI wieku – podważa fundamenty zaufania w przestrzeni cyfrowej i redefiniuje pojęcie prawdy”<sup>20</sup>.

Tożsamość wirtualna jest dynamicznym i wielowymiarowym zjawiskiem, które wpływa na kształtowanie się relacji międzykulturowych w cyfrowym świecie. Kultura memów, translokalność w grach online i media społecznościowe stanowią kluczowe przestrzenie, w których dochodzi do negocjacji tożsamości oraz budowania nowych form wspólnoty. Jednocześnie interakcje cyfrowe stwarzają zarówno możliwości, jak i wyzwania, które wymagają dalszych badań antropologicznych. Rozwój technologii i ich wpływ na społeczeństwo będą determinować przyszłość tożsamości wirtualnej oraz sposób, w jaki ludzie różnych kultur będą współistnieć w globalnej przestrzeni internetowej. Wszystkie te zjawiska stawiają fundamentalne pytanie: „Who are we?”<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> N. Carr, *The Shallows. What the Internet Is Doing to Our Brains*, W.W. Norton & Company, New York–London 2010, s. 45.

<sup>20</sup> R. Chesney, D. Citron, *Deep Fakes. A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security*, „California Law Review” 2019, vol. 107, no. 6, s. 76.

<sup>21</sup> S.P. Huntington, *Kim jesteśmy? Wyzwania dla amerykańskiej tożsamości narodowej*, tłum. B. Pietrzyk, Znak, Kraków 2007, s. 7.

## BIBLIOGRAFIA

- Bauman Z., *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika?*, PIW, Warszawa 2012.
- Boelstorff T., *Dojrzewanie w Second Life*, tłum. A. Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Boyd D., *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, Connecticut 2014.
- Carr N., *The Shallows. What the Internet Is Doing to Our Brains*, W.W. Norton & Company, New York–London 2010.
- Castells M., *Networks of Outrage and Hope. Social Movements in the Internet Age*, Polity Press, Cambridge 2012.
- Castells M., *The Rise of the Network Society*, Wiley–Blackwell, Oxford 2010.
- Chesney R., Citron D., *Deep Fakes. A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security*, „California Law Review” 2019, vol. 107, no. 6, s. 1753–1820.
- Dawkins R., *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford 1976.
- Giddens A., *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, Cambridge 1991.
- Hine C., *Virtual Ethnography*, SAGE Publications, London–Thousand Oaks–New Delhi 2000.
- Huntington S.P., *Kim jesteśmy? Wyzwania dla amerykańskiej tożsamości narodowej*, tłum. B. Pietrzyk, Znak, Kraków 2007.
- Huntington S.P., *Zderzenie cywilizacji i nowy kształt ładu światowego*, tłum. H. Janowska, Warszawa 2000.
- McKenna K.Y.A., Bargh J.A., *Coming Out in the Age of the Internet: Identity „Demarginalization” Through Virtual Group Participation*, „Journal of Personality and Social Psychology” 1998, no. 75 (3), s. 681–694, DOI: 10.1037/0022–3514.75.3.681.
- Miller D., Costa E., Haynes N. [et al.], *How the World Changed Social Media*, UCL Press, London 2016.
- Miller D., Slater D., *The Internet. An Ethnographic Approach*, Berg, Oxford–New York 2000.
- Morozov E., *The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom*, PublicAffairs, New York 2011.
- Nakamura L., *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, New York–London 2002.
- Papacharissi Z., *Affective Publics. Sentiment, Technology, and Politics*, Oxford University Press, Oxford–New York 2015.

- Shifman L., *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge MA–London 2013.
- Sunstein C.R., *#Republic. Divided Democracy in the Age of Social Media*, Princeton University Press, Princeton–Oxford 2017.
- Taylor T.L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Cambridge MA–London 2006.
- Turkle S., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.
- Wesch M., *YouTube and You. Experiences of Self-Awareness in the Context Collapse of the Recording Webcam*, „Explorations in Media Ecology” 2009, vol. 8, no. 2, s. 19–34, DOI: 10.1386/eme.8.2.99\_1.
- Węzowicz-Ziółkowska D., *Memetyczne koncepcje kultury i komunikacji. Teorie. Kontrowersje i konteksty. Aplikacje*, Wyższa Szkoła Zarządzania Ochroną Pracy w Katowicach, Katowice 2009.
- Zhao S., Grasmuck S., Martin J., *Identity Construction on Facebook. Digital Empowerment in Anchored Relationships*, „Computers in Human Behavior” 2008, vol. 24, no. 5, s. 1816–1836, DOI: 10.1016/j.chb.2008.02.012.

### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- [https://journals.umcs.pl/studia\\_mediae/article/view/12345](https://journals.umcs.pl/studia_mediae/article/view/12345), dostęp: 20.12.2024.
- <https://www.theguardian.com/environment/2020/jan/20/we-are-the-last-generation-who-can-stop-climate-change>, dostęp: 20.12.2024.

### Abstract

#### VIRTUAL IDENTITY AND INTERCULTURAL RELATIONS: AN ANTHROPOLOGICAL PERSPECTIVE ON DIGITAL INTERACTIONS

In the era of globalization and increasing digitalization, virtual spaces have become hubs for intensive intercultural interactions. This article offers an anthropological analysis of virtual identity, exploring how users from different cultures shape and negotiate their identities in digital environments. It examines issues related to bonding, the emergence of new transcultural communities, and the challenges traditional cultural norms face in the rapidly evolving online landscape. Special attention is

given to phenomena such as meme culture, translocality in online gaming, and the use of social media as a platform for intercultural dialogue.

**Keywords:** virtual identity, intercultural relations, transcultural communities, digital anthropology, social media

Dążenie do uchwycenia choćby drobnej cząstki prawdy o ludziach zanurzonych w nieustannie zmieniającej się, pełnej sprzeczności i niejednoznacznej kulturze współczesnego świata można uznać za motyw przewodni intelektualnych przedsięwzięć Profesora Tadeusza Palecznego. Nieprzypadkowo w wielu swoich pracach konsekwentnie powraca On do spuścizny Floriana Znanieckiego postulującego, by prowadząc badania, korzystać ze współczynnika humanistycznego, który pozwala uchwycić rzeczywistość kulturową z perspektywy zwykłych ludzi.

Tytułowe peregrynacje nie są tylko przemieszczaniem się z miejsca na miejsce. Pojęcie to ma znacznie głębszy sens i – nawet użyte poza kontekstem religijnym, gdzie odnosi się do uroczystego przenoszenia relikwii czy obiektów religijnych – konotuje doniosłość przemieszczania się jednostek, także między kulturami i wzorami myślenia. Pozwala postrzegać aktorów społecznych jako swoistych pielgrzymów, którzy, świadomi swoich celów, kroczą samodzielnie, lecz zarazem stanowią część całych przepełnionych symbolami dynamicznych wspólnot i przekraczają ich granice.

Z tych względów peregrynacje uczyniliśmy słowem-kluczem, wyznaczającym ramy dociekań zebranych w tomie, będącym formą wyrażenia wdzięczności Profesorowi Tadeuszowi Palecznemu za okazaną życzliwość oraz wszelkie inspiracje.



WYDAWNICTWO  
KSIĘGARNIA  
AKADEMICKA

<https://akademicka.pl>

ISBN 978-83-8368-299-0  
  
9 788383 682990