

**UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH**  
**WYDZIAŁ SZTUKI I NAUK O EDUKACJI**  
**INSTYTUT SZTUK PLASTYCZNYCH**

mgr Marta Frąckowiak

**SOCIAL MEDIA – ŻYCIE W STADZIE**

PRACA DOKTORSKA

w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki  
plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

**PROMOTOR**

dr hab. Krzysztof Marek Bąk prof. UŚ

Cieszyn 2022



**SOCIAL MEDIA  
– ŻYCIE W STADZIE**



## **SPIS TREŚCI**

<b>WSTĘP</b> .....	7
<b>ROZDZIAŁ 1</b>	
Być albo nie być w mediach społecznościowych. Historia i dylematy .....	11
<b>ROZDZIAŁ 2</b>	
Ja i moja twórczość o social mediach .....	19
<b>ROZDZIAŁ 3</b>	
Stado jako metafora mediów społecznościowych. Język stada .....	29
<b>ROZDZIAŁ 4</b>	
Uwarunkowania techniczne i założenia formalne pracy. Co ma wspólnego sztuka kampu z mediami społecznościowymi? .....	37
<b>ZAKOŃCZENIE</b> .....	44
<b>STRESZCZENIE</b> .....	45
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	48



## WSTĘP

Wraz z początkami komercyjnego internetu powstały pierwsze platformy społecznościowe. Miało to miejsce ponad ćwierć wieku temu i najpewniej nikt wówczas nie przypuszczał, jak wielką rolę odegrają w przyszłości. Z biegiem lat, zarówno liczba aplikacji, jak i ich użytkowników rosła w niesamowicie szybkim tempie, ostatecznie sprawiając, że social media współcześnie uznać można za jeden z filarów internetu.

W dzisiejszych czasach media społecznościowe stały się nieodłącznym elementem życia dużej części społeczeństwa. Z uwagi na to, spotkać możemy się z częstymi dyskusjami na ich temat, zarówno wśród ich użytkowników, jak i specjalistów w dziedzinie. Żywe zainteresowanie wielu środowisk tym tematem, przyczyniło się do powstania niniejszej pracy doktorskiej zatytułowanej *Social media – życie w stadzie*. Dodatkowym czynnikiem, który zachęcił mnie do zgłębienia tematyki social mediów był fakt, iż sama jestem aktywnym uczestnikiem platform społecznościowych. Obserwacja działań innych osób w internecie, jak również zagłębienie się w literaturę przedmiotu, zainspirowała mnie do stworzenia pracy artystycznej.

Media społecznościowe zostały stworzone dla osób w każdym wieku, również przygotowana przeze mnie rozprawa doktorska skierowana jest do szerokiego grona odbiorców, niezależnie od ich metryki. Rozważania podjęte w pracy dotyczą wielu aspektów związanych z użytkowaniem social mediów. Pierwszym z celów, który chciałabym osiągnąć przy użyciu środków plastycznych i stworzeniu cyklu prac, to zwrócenie uwagi na różnorodny charakter konsekwencji płynących z użytkowania mediów społecznościowych. Dodatkowo za pomocą języka sztuki, chciałabym wskazać problemy oraz skutki korzystania z platform społecznościowych.

Praca składa się z czterech rozdziałów. W każdym z nich postaram się przedstawić źródła moich inspiracji związanych z social mediami, które zostaną zaprezentowane w formie pracy artystycznej.

Pierwszy rozdział stanowi wprowadzenie do dalszej części rozprawy. Jego początkowa część skupiać się będzie na przedstawieniu historii social mediów. Będzie on zawierał źródła, które stały się motywacją do stworzenia prac artystycznych, o które oparłam

narrację pracy. Dodatkowo w jego treści wyrażę wątpliwości towarzyszące mi podczas korzystania z mediów społecznościowych.

W kolejnym rozdziale za pomocą języka plastycznego przedstawione zostaną autorskie obserwacje i doświadczenia związane z mediami społecznościowymi. Ich źródłem były liczne aktywności artystyczne, które podjęłam we wcześniejszych etapach poszukiwań. Dzięki tym czynnikom mogłam z większym dystansem spojrzeć na zjawisko social mediów. Rozdział drugi oprócz opisu eksperymentów twórczych zawierał będzie definicje i wyjaśnienie pojęcia social media.

Trzeci rozdział skupiał się będzie na przedstawieniu genezy pojęcia „stado”, którego użyłam w tytule pracy, traktując je jako alegorię mediów społecznościowych. W rozdziale przedstawię źródła, które stanowiły dla mnie inspirację, m.in. koncepcję Iwana Franko i sformułowane przez niego pojęcie stada ludzkiego.

Ostatni rozdział stanowił będzie w pewnym sensie powrót do rozważań odnośnie do pierwszej części tytułu. Tym razem pojęcie social mediów zestawię ze sztuką kampu. Rozdział będzie miał charakter bardziej krytyczny od poprzednich, co będzie wynikiem wniosków wyciągniętych z opisanych w poprzednich rozdziałach rozważań.

Rozprawa stanowi cykl prac graficznych, skomponowanych w zestaw obiektów składających się z atrap smartfonów i przestrzennych ramek. W ten sposób chciałam wyrazić własne odczucia i wątpliwości względem social mediów. Podjęte rozważania stawiają przede mną oraz odbiorcami całą serię pytań: Czy obecność artysty w social mediach w dzisiejszych czasach jest konieczna? Czy media społecznościowe mają coś wspólnego z pojęciem stada i sztuką kampu? Jaką jakość mają relacje człowieka z człowiekiem oraz człowieka ze sztuką w social mediach? Trudno jednak znaleźć na nie jednoznaczną odpowiedź. Subiektywny stosunek do powyższych zagadnień postaram się przedstawić w niniejszej pracy, posługując się zarówno słowem pisanym, jak i obrazem.





Fot. 1. Praca artystyczna *Social media – życie w stadzie*, źródło własne.

Fot. 2. Praca artystyczna *Social media – życie w stadzie*, źródło własne. →



## ROZDZIAŁ I

### *Być albo nie być w mediach społecznościowych. Historia i dylematy*

Pracę rozpoczęłam od ogólnej analizy zjawiska mediów społecznościowych i wyznaczenia roli, jaką odegrały one w obrębie pojęć twórcy i odbiorcy. Omówienie tych zagadnień było niezbędne do szczegółowego wskazania elementów, które stały się dla mnie źródłem inspiracji podczas tworzenia pracy doktorskiej – zarówno w formie pisemnej, jak i plastycznej.

Social media mają krótką, ale bogatą historię. Za pierwowzór mediów społecznościowych na świecie powszechnie uznaje się program CBBS<sup>1</sup>, który działaniem przypominał późniejsze pierwsze platformy społecznościowe. Pierwszy portal opierający się na komunikacji pomiędzy użytkownikami powstał w 1995 roku. Został stworzony przez amerykańskiego inżyniera Randy’ego Conrada pod nazwą Classmates<sup>2</sup>. Serwis ten wciąż działa, a jego celem jest umożliwienie kontaktu osobom, które nawiązały realną znajomość w okresie edukacji. Skupia głównie osoby ze Stanów Zjednoczonych i Kanady. Kolejne lata istnienia social mediów skutkowały rozwojem tej idei oraz technologii. Ważnym osiągnięciem dla mediów umożliwiających komunikację wśród użytkowników był rozwój tak zwanej drugiej technologii, określanej terminem „Web 2.0”<sup>3</sup>. Rozwiązanie funkcjonuje od 1999 roku<sup>4</sup>. Technologia ta była niezwykle nowoczesna i umożliwiła użytkownikom tworzenie i dzielenie się informacjami. Rewolucja związana z powstaniem sieci „Web 2.0” zmieniła rolę człowieka w procesie wymiany informacji. Od tamtego momentu każdy może tworzyć historie i prezentować je za pomocą różnych środków cyfrowych. Media społecznościowe pozwoliły na samodzielne tworzenie treści, co było przeciwstawne do dotychczasowej formy internetu. Początkowo internet, podobnie jak tradycyjne media, takie jak radio czy telewizor, służył tylko do biernego odbioru treści. Osoba użytkownika-twórcy stała się dla mnie jedną z inspiracji do konstrukcji tematu pracy i stworzenia prac plastycznych. Zarówno w pracy pisemnej, jak i artystycznej, starałam się przeanalizować oraz zinterpretować aktywnego uczestnika mediów społecznościowych. Liczne źródła naukowe utwierdziły mnie

<sup>1</sup> M. Popiołek, *Serwisy społecznościowe w przestrzeni internetowej – (social)mediatyżacja życia codziennego*, Zeszyty Prasoznawcze, Kraków 2015, T. 58, nr 1 (221), s. 60–71.

<sup>2</sup> Tamże.

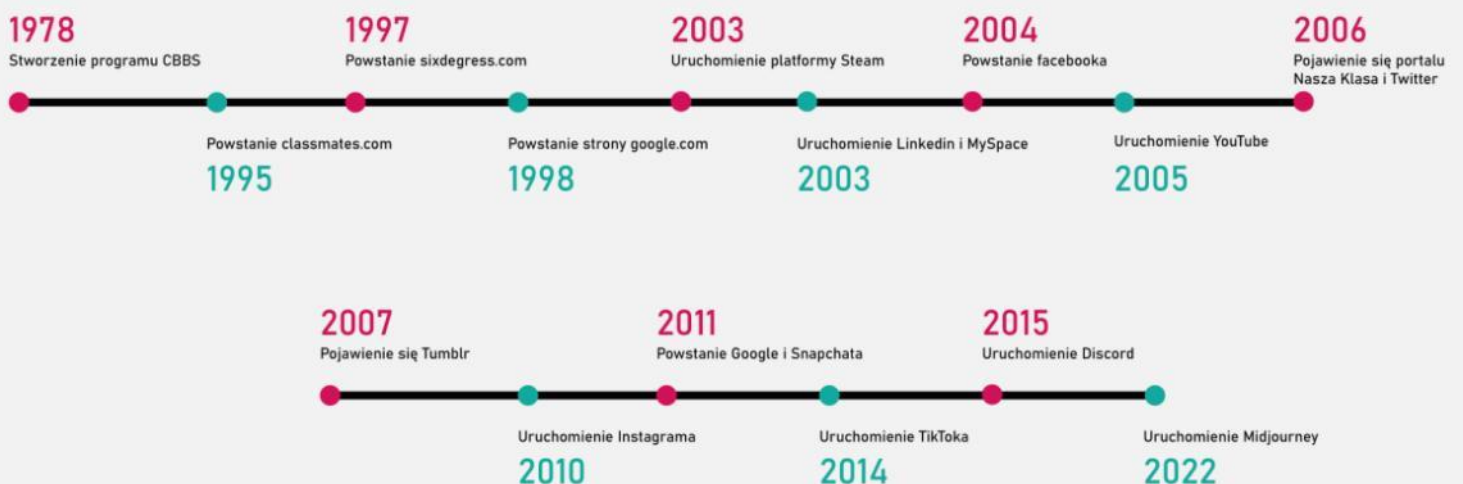
<sup>3</sup> Tamże.

<sup>4</sup> Tamże.

w przekonaniu, że rola twórcy i odbiorcy informacji internetowej uległa transformacji. Szczególną uwagę w swej pracy poświęciłam roli twórców informacji w social mediach. Przytoczę tu słowa Marshalla McLuhana, który napisał: „Stajemy się tym co posiadamy (...). Kształtujemy swoje narzędzia, a wkrótce nasze narzędzia będą kształtować nas”<sup>5</sup>. Jego zdaniem media kształtują człowieka i jego środowisko. Stare media tworzyły biernego odbiorcę, a nowe media spowodowały, że role twórcy i odbiorcy jako użytkowników w social mediach są wymienne. Użytkownik przybiera więc naprzemiennie dwie role – raz twórcy, innym razem odbiorcy.

## MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE

### KRÓTKA HISTORIA



Rys 1. Schemat *Media Społecznościowe – Krótka historia*, źródło własne.

<sup>5</sup> M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 17, ISBN 83-204-2984-6.

Niezależnie jednak od tego czy jesteśmy w danym momencie twórcą czy odbiorcą, nowe media wymagają od nas aktywności. Od twórcy oczekuje się między innymi regularności, wrażenia autentyczności i kreatywności. Natomiast od odbiorcy wymaga się okazania emocji i reakcji w postaci lajków, komentarzy lub udostępnień. Aktywność i chęć do działania daje wiele możliwości w kontekście kontaktu twórcy z odbiorcą. Możliwość podjęcia dialogu odróżnia stare media od nowych<sup>6</sup>, a w dialogu internetowym może brać udział każdy użytkownik.

Kontynuując myśl dotyczącą użytkowników platform społecznościowych, możemy nakreślić hipotetyczną charakterystykę twórcy-odbiorcy w social mediach. O fenomenie transformacji roli twórcy i odbiorcy możemy przeczytać między innymi w rozprawie naukowej *Oddziaływanie mass mediów* Anny Kozłowskiej: „Współczesny człowiek dostał szansę stania się kimś, kto sam decyduje o tym, kim ma być i co myśleć. Pojawiają się jednak wątpliwości co do sposobów wykorzystania tej szansy”<sup>7</sup>. Twórcą może więc być każda osoba, niezależnie od wieku, płci, zamożności i narodowości czy też posiadanej wiedzy, umiejętności lub doświadczenia w danym temacie. Każdy może wypowiedzieć się na poruszany w mediach temat.

Inspiracją do stworzenia prac plastycznych była dla mnie krytyczna rozprawa Jarona Loniera *Dziesięć powodów, dla których powinieneś usunąć swoje konta z mediów społecznościowych*. Teoria Jarona Loniera, amerykańskiego naukowca, pisarza, informatyka, kompozytora i futurologa, wydaje się warta poświęcenia uwagi<sup>8</sup>. Lonier jest twórcą terminu „wirtualna rzeczywistość”, a jednocześnie prowokacyjnym krytykiem social mediów. Jego firma VPL Research wyprodukowała gogle i rękawice służące do obserwacji i „poruszania się” w rzeczywistości wirtualnej. Ponadto Lonier pełnił funkcję dyrektora w kilku startupach przejętych przez Google, Adobe, Oracle i Pfizer. Obecnie pracuje w firmie Microsoft. Jego postawa oraz twórczość są dowodem na to, że swoją wiedzę i umiejętności, które wykorzystuje w pracy zawodowej, dogłębnie analizuje i poddaje surowej krytyce. Jako autor wspomnianej wyżej książki przedstawia argumenty, które mają przekonać użytkownika do rezygnacji z mediów społecznościowych<sup>9</sup>. Przedstawia mechanizmy wielkich korporacji,

<sup>6</sup> A. Kozłowska, *Oddziaływanie mass mediów*, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2011, s. 197, 978-83-8030-122-1.

<sup>7</sup> Tamże, s. 5.

<sup>8</sup> J. Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.

<sup>9</sup> Tamże.



w których sam pracuje lub je tworzy, a które mają wpływ na użytkownika. Lonier opisuje działanie algorytmów oraz zabiegi i triki, które wpływają na zmiany zachodzące w zachowaniu człowieka: „Kluczowym procesem pozwalającym mediom społecznościowym na zarabianie pieniędzy, a jednocześnie działającym na szkodę społeczeństwa jest modyfikowanie zachowań (...). Początkowo wcale nie wyglądało to jak zapowiedź dystopijnej przyszłości. Pierwsze reklamy na Google’u były miłe i niegroźne. Ale w miarę jak rozwijał się internet, jego zastosowania i algorytmy, branża reklamowa nieuchronnie przekształcała się w stronę branży zajmującej się masowym modyfikowaniem zachowań”<sup>10</sup>. Uważam, że warto w tym wypadku wziąć pod uwagę fakt, że dla wielu osób social media to oprócz rozrywki także źródło utrzymania – dla niektórych artystów z mojego pokolenia jest to ważna przestrzeń z narzędziami do kontaktu z odbiorcą i prezentacji sztuki. Dla młodszego odbiorcy, media społecznościowe są nie tylko okazją do poznania innych modeli życia, ale również umożliwiają kontakt z wieloma użytkownikami, a czasem nawet są jedyną opcją, by taka osoba była w stanie wyrwać się z otoczenia, które nie daje żadnych szans na rozwój osobisty czy zawodowy. Niekorzystanie z popularnych platform społecznościowych może prowadzić na przykład do wykluczenia społecznego<sup>11</sup>.



Fot. 3. Jaron Lanier, źródło: <https://thedaily.case.edu/computer-scientist-and-virtual-reality-pioneer-jaron-lanier-to-visit-campus-on-march-4/>

<sup>10</sup> Tamże, s. 6.

<sup>11</sup> Tamże, s. 5.

Social media mogą mieć również negatywny wpływ na życie człowieka, a źle wykorzystane być przyczyną wielu problemów. Przykładem negatywnych skutków korzystania z social mediów może być zwykłe rozczarowanie się treściami zamieszczonymi w mediach społecznościowych, które są często wyidealizowane i wywołują narastanie zazdrości czy popadanie w kompleksy. W skrajnych przypadkach może pojawić się uzależnienie od platform społecznościowych, zanik ludzkiej wrażliwości, patologie związane z użytkowaniem treści nieadekwatnych do wieku, agresja spowodowana pozorną anonimowością czy stany depresyjne. Jak napisała Milena Drąg – autorka rozprawy *Mass media w edukacji*: „Wszystkie te nowe, ale poważne zagrożenia XXI wieku dotyczą coraz to młodszych pokoleń. W związku z tym w dzisiejszych czasach dużego znaczenia nabiera odpowiednio przeprowadzona edukacja medialna”<sup>12</sup>. Zgadzam się z powyższą tezą, że szansa na to, by media społecznościowe nie powodowały tak tragicznych skutków, leży w edukacji z zakresu social mediów, jaką podjął chociażby wcześniej wspomniany Jaron Lonier. Anna Kozłowska twierdzi, że: „Umiejętne, ostrożne i krytyczne korzystanie z nich może bowiem w znacznym stopniu zminimalizować towarzyszące im zagrożenia”<sup>13</sup>. Umiejętności, jakie młody człowiek powinien otrzymać w ramach edukacji, to między innymi: posługiwanie się mediami, zmiana niewłaściwych przyzwyczajzeń w przestrzeni internetowej, krytyczna postawa wobec social mediów, postawa selektywnego odbioru czy postawa twórczej aktywności. Warto tu przywołać również badania wykazujące, że uprawianie twórczości przekłada się na wzmocnienie asertywnej postawy wobec mass mediów oraz rozwój osobowości, na które powołuje się Adam Lepa – polski duchowny rzymskokatolicki, doktor nauk teologicznych, medioznawca w publikacji „*Pedagogika mass mediów*”.

Z wyżej wymienionych pojęć: technologia, nauka, media, rozrywka, społeczeństwo, komunikacja, wyłania się funkcja social mediów: rozrywkowa, emocjonalna, społeczna, informacyjna i edukacyjna<sup>14</sup>. Ośmielają one użytkowników do zawierania znajomości i budowania relacji, które dla mnie, jako twórcy plastyka, mają wyjątkowe znaczenie. To właśnie z nich rodzą się emocje, które w mojej opinii są bodźcem do tworzenia prac plastycznych. W pracach plastycznych staram się zaprezentować różnorodność relacji między

<sup>12</sup> M. Drąg, *Mass media w edukacji*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu, Łódź 2019, s. 257- 264.

<sup>13</sup> Tamże, s. 5.

<sup>14</sup> J. Juszczyk-Rygałło, *Edukacja medialna według Agnieszki Ogonowskiej*, [w:] e-mentor, 2013, Nr 5(52), s. 69-71. ISSN 1731-6758.

ludźmi. Interesujący jest ich niejednoznaczny wymiar. Obserwacja social mediów i analiza prac specjalistów pomogła mi w określeniu i wyodrębnieniu zjawisk związanych z mediami społecznościowymi, które wpływają na charakter relacji w internecie, stając się przyczynkiem do powstania moich prac graficznych.





Fot 4. Praca artystyczna *Social media – życie w stadzie*, źródło własne.

Fot 5. Praca artystyczna *Social media – życie w stadzie*, źródło własne. →



## ROZDZIAŁ 2

### *Ja i moja twórczość o social mediach*

Użytkowanie social mediów rozpoczęłam w 2009 roku. Nie sposób wskazać co dokładnie zachęciło mnie do założenia profilu społecznościowego, ale właśnie ten brak cezury czy sytuacji szczególnej umacnia mnie w przekonaniu, że moje pokolenie w sposób naturalny wpisało się w środowisko social media. Bez oporu moja generacja przyjęła do swojej świadomości media społecznościowe, a tym samym szybko wpisała się w realia cyfrowe. W wyniku aktywnego uczestniczenia w social mediach, stały się one dla mnie inspiracją do pracy artystycznej i teoretycznej. W części pisemnej znajduje się opis poszukiwań drogi twórczej, obserwacji i eksperymentów artystycznych, które przybliżyły mnie do koncepcji pracy doktorskiej.

Pierwszy kontakt z social mediami i założenie konta było najprawdopodobniej związane z potrzebą swobodnego kontaktu ze znajomymi. Dopiero po kilku latach bardziej świadomie zaczęłam analizować to medium. Początkowo intuicyjnie obserwowałam środowisko mediów społecznościowych, było to dla mnie niezwykle intrygujące, a świat emocji, który rodził się w środowisku cyfrowym, starałam się przełożyć mniej lub bardziej trafnie na język plastyczny. Działania te jednak skupiały się wokół tematu fuzji środowiska cyfrowego i materialnego. Poszukiwania zaowocowały między innymi powstaniem zestawu prac dyplomowych pod nazwą *Cyfrolit – na wyspie Old Land*. Po obronie pracy magisterskiej projekt został zaprezentowany w ramach konkursu: „Najlepszy Dyplom Grafika 2018”<sup>15</sup> przez Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie.

W ramach dalszych poszukiwań twórczych podjęłam próbę interpretacji plastycznej pojęć związanych z mediami społecznościowymi takimi jak: profil, post, kontakty, znajomi, relacje. Moje graficzne eksperymenty na temat środowiska social mediów zdawały mi się jednak nadal niewystarczające. W tamtym okresie zapoznałam się z wieloma pozycjami z literatury, takimi jak:

<sup>15</sup> International Print Triennial Society in Krakow, *Najlepszy dyplom grafika, Cyfrolit na wyspie Old Land - Marta Frackowiak*, [www.dyplom.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak](http://www.dyplom.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak) (dostęp 13.03.2022).



Fot. 6. Praca artystyczna *Cyfrolit – Cyfrolit na wyspie Old Land*, źródło własne.

*Zrozumieć social media* Artura Roguskiego<sup>16</sup>; *Mark Zuckerberg i jego imperium. Jak Facebook zmienia Twój świat* Renaty Pawlak, Kingi Sołtysiak, Ewy Szach, Kingi Koseckiej<sup>17</sup> czy *Płynne czasy. Życie w epoce niepewności* Zygmunta Baumana<sup>18</sup>. Można zatem zauważyć, że pojęcie social mediów było analizowane już przez wielu badaczy, ale temat wciąż wydaje się niewyczerpany. Z uwagi na to postanowiłam kontynuować poszukiwania w tej dziedzinie na studiach doktoranckich. Przeprowadzałam w tym zakresie różne eksperymenty twórcze. Próby te dotyczyły zarówno grafiki cyfrowej, jak i tradycyjnej.



Fot 7. Praca artystyczna *Cyfrolit – Cyfrolit na wyspie Old Land*, źródło własne.

Formułując definicję social mediów, badacze zwracają uwagę na trzy elementy: społeczność sieciową, zawartość i Web 2.0. Wymienione pojęcia tworzą zestaw nazywany trójkątem mediów społecznościowych<sup>19</sup>. Możliwe, że zainteresowanie tematem social mediów w różnych środowiskach, wynika nie tylko z faktu pojawienia się nowości

<sup>16</sup> A. Roguski, *Zrozumieć social media*, Helion, Onepress, Gliwice 2020, ISBN: 978-83-283-6600-83.

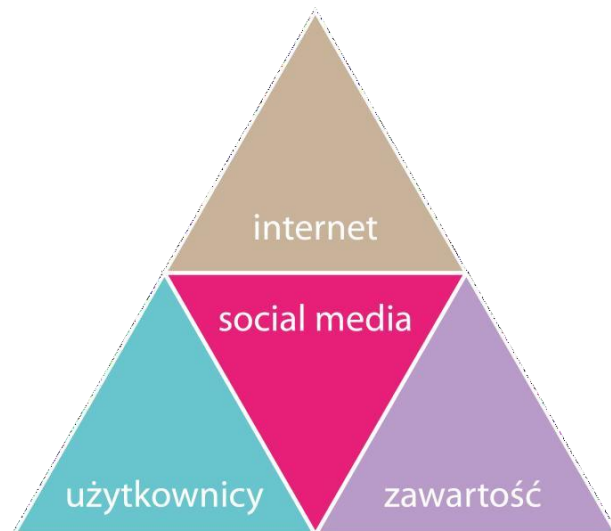
<sup>17</sup> R. Pawlak K. Kosecka, E. Szach, K. Sołtysiak, *Mark Zuckerberg i jego imperium. Jak Facebook zmienia Twój świat*, Tomys Publishing, Poznań 2021, ISBN: 978-83-661-6785-8.

<sup>18</sup> Z. Bauman, *Płynne czasy. Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty*, trans. M. Żakowski, Sic, Warszawa 2007, ISBN: 978-83-604-5728-3.

<sup>19</sup> Tamże, s. 4.

technologicznych, ale również ze społecznej potrzeby związanej z próbą zrozumienia i scharakteryzowania zjawiska mediów społecznościowych. Z pewnością jest to temat nadal aktualny, który staram się przedstawić z perspektywy artysty plastyka. Wspomniane w poprzednim akapicie społeczności sieciowe gromadzą się wokół konkretnej treści (zawartości). Według tej teorii każdy z elementów ma równoległą rolę. Zawartością są wszelkiego rodzaju materiały i treści dostępne w mediach społecznościowych, na przykład filmy, zdjęcia czy informacje. Materiały są najczęściej tworzone i modyfikowane przez użytkowników. Elementy składające się na pojęcie social mediów (użytkownicy, zawartość i Web 2.0) tworzą zestaw czynników, które są elementarne dla zaistnienia tego zjawiska. Wojciech Gustowski współwłaściciel wydawnictwa Novae Res, autor książki *Komunikacja w mediach społecznościowych* zwraca uwagę na to, że jest to naturalna potrzeba wymiany informacji i emocji<sup>20</sup>. Jednak w zależności od sposobu użytkowania mediów społecznościowych dana grupa użytkowników otrzyma inny rezultat. W moim odczuciu różne skutki korzystania z social mediów to wynik różnych potrzeb człowieka. A to, że się różnimy, podejmujemy odmienne kroki podczas korzystania z nowych mediów i szukamy kreatywnych rozwiązań, jest dla mnie – jako twórcy – szczególnie ciekawe.

<sup>20</sup> W. Gustowski, *Komunikacja w mediach społecznościowych*, Novae Res, Gdynia 2012, ISBN: 978- 83-772-2487-8.



Rys 2. Praca artystyczna *Cyfrolit – Cyfrolit na wyspie Old Land*, źródło własne.

W podobnej tematyce przygotowałam już wcześniej dwa cykle prac, które stały się konstrukcją do realizacji pracy doktorskiej. *Piktogramy – rozmowa*<sup>21</sup> to zestaw prac, które w formie żartobliwej metafory przedstawiają wybrane relacje i historie ze środowiska social mediów. Interesujące do zilustrowania wydawały mi się szczególnie stany i zachowania, które zaobserwowałam u użytkowników mediów społecznościowych. Oblęd, szaleństwo, frustracja, pochwały, uśmiech i współczucie – to tylko niektóre z emocji, które prezentuję w opisanym wcześniej projekcie.

Prace *Followers i Get more likes* ilustrują dwa pojęcia: obserwujących i polubienia. Pochodzą one z cyklu *Piktogramy – rozmowa*. Satyryczny charakter prac to moja interpretacja „cudownych właściwości i efektów”, jakie przynosi aktywność w social mediach. Grafiki stworzone zostały w ramach międzynarodowego projektu *Mail Art I see, i see... You cannot see | i spy with my little eye* w Holandii<sup>22</sup>. Po raz pierwszy w pracach pojawia się również zapis formalny całości oraz dominujące, powtarzające się motywy. Ilustracje z figurami zwierząt uzupełnione piktogramami zostały zamknięte w kadrze telefonu komórkowego. Figury, które łączy relacja z ich środowiskiem, relacja, która zależy od reakcji – kliknięcia. Pełny cykl prac to zestaw trzynastu grafik cyfrowych, który dał początek drugiemu zestawowi

<sup>21</sup> M. Frackowiak, <https://martafrackowiakart.wixsite.com/mysite>, (dostęp: 11.03.2022).

<sup>22</sup> Carmen Heemels, *Mail Art Project - i see, i see you can not see, i spy with my little eye*, <https://tiny.pl/92z9n> (dostęp: 3.07.2021).

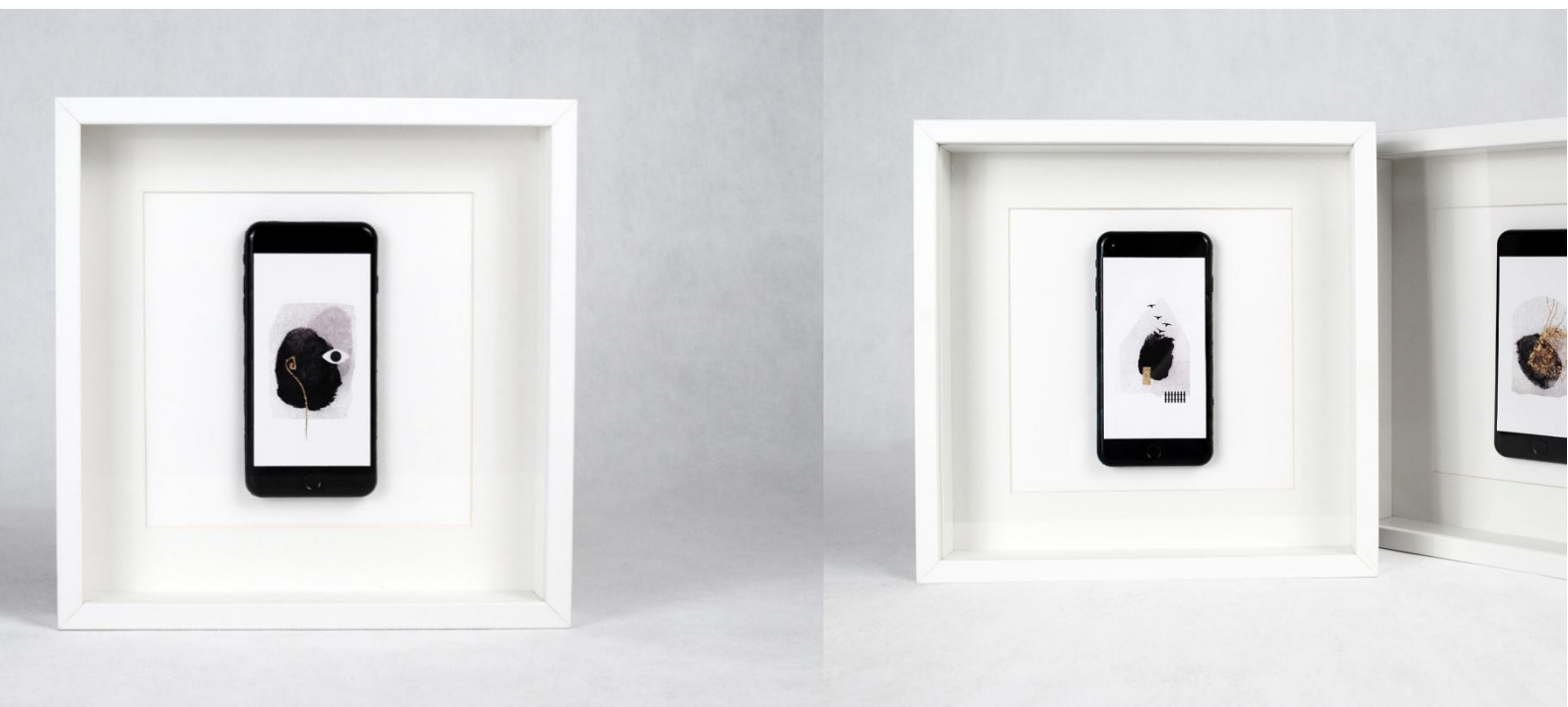


prac, opartemu o początkową koncepcję „*Social media – Życie w stadzie*”. To właśnie ten zestaw prac zdefiniował ścieżkę koncepcyjną i plastyczną mojej pracy doktorskiej.



Rys 3. Praca artystyczna: *Piktogramy – rozmowa. Followers i Get more likes*, źródło własne.

W wymienionych wcześniej pracach posłużyłam się figurą zwierzęcą jako alegorią oraz obiektami graficznymi w postaci piktogramów. Alegoria pozwoliła mi na nabranie dystansu do omówionego zjawiska. Czas pandemii sprzyjający jeszcze większemu udziałowi social mediów w życiu ludzi – niezależnie od preferencji – był dla mnie okresem szczególnie wzmoczonych poszukiwań twórczych. Wszechobecne w różnych mediach i kanałach dyskusje, webinaria, wykłady, blogi dotyczące roli, jaką w życiu człowieka odgrywa środowisko internetowe oraz social media, skłoniły mnie do ponownej refleksji. W tym czasie powstał drugi cykl prac o zbliżonym do pracy dyplomowej konstrukcji. *Ślady (nie)obecności*<sup>23</sup> jest graficzną interpretacją stanu obecności jako pojęcia wieloznacznego i wielopoziomowego. Zjawisko to interesuje mnie szczególnie w sferze wirtualnej. Punktem wyjścia stały się najbardziej powszechne i pierwotne ślady człowieka – odciski palców. Obiektem, który wywołał to skojarzenie, był smartfon, który jest narzędziem służącym do kontaktu z drugim człowiekiem – dziś głównie w przestrzeni internetowej. Korzystanie z tego urządzenia odbywa się głównie za pośrednictwem palców.



Fot. 8. Praca artystyczna: *Ślady (NIE)obecności*, źródło własne.

Fot. 9, 10, 11, 12. Alicja Grabowska, Marta Frąckowiak, Wystawa grafiki pt. *Ślady (NIE)obecności*, Nowa Prowincja, Gliwice, 2023. →

<sup>23</sup> Tamże, s. 11









**MARTA FRACKOWIAK**  
wystawa grafiki

ślady  
(nie)obecności

**OPRAWA MUZYCZNA EVENTU** ŁUKASZ PADUCH  
**FOTODOKUMENTACJA EVENTU** ALICJA GRABOWSKA  
NATALIA MROZEK

WERNISAŻ WYSTAWY 23 LUTEGO 2023, GODZ. 18.30  
NOWA PROWINCJA UL. DOLNYCH WAŁÓW 8, GLIWICE

NOWA PROWINCJA





Tworzenie prac odbywało się w sposób hybrydowy. Plamy i kształty w postaci moich odcisków palców uprzednio wykonane tuszem zostały zeskanowane i przekształcone w małe formy graficzne o wymiarach 12 cm x 6,8 cm. Ostatecznie prace przyjęły postać wydruków cyfrowych na papierze, uzupełnionych w detalach szlagmetalem. Wydruki umieszczone zostały na plastikowych atrapach smartfonów, które mają dla mnie symboliczne znaczenie. Wszystkie prace ulokowane zostały w dziewięciu kwadratowych, przestrzennych ramkach o wymiarach 28 cm x 28 cm.

W ostatnich akapitach pracy opisałam cykle prac, które były dla mnie twórczymi eksperymentami – zarówno koncepcyjnie, jak i plastycznie. Temat mediów społecznościowych ukształtował w sposób bardzo dosłowny formę. Zależało mi szczególnie na prostym rozwiązaniu, które pozwoli przedstawić moje dylematy w kontekście mediów społecznościowych za pośrednictwem sztuki. Chciałam zwrócić uwagę na problem umieszczenia w wirtualnym świecie bardzo osobistych, delikatnych lub kontrowersyjnych historii, które przez ramę telefonu odczytujemy bez kontekstu. Łatwa dostępność smartfonu powoduje, że możemy mieć nieprzerwany dostęp do wybranych treści i śledzić aktualności z każdej dziedziny. Te dylematy staram się omawiać w moich pracach, by zachęcić siebie i innych do refleksji nad społecznością, jaką tworzymy w social mediach.

W mojej ostatniej interpretacji plastycznej, która jest jednocześnie cyklem prac doktorskich o tytule: *Social media – życie w stadzie*, prezentuję efekt działań twórczych wynikających z poprzednich doświadczeń. Cykl ten zawiera piętnaście grafik przedstawiających pełniejsze spojrzenie na rzeczywistość mediów społecznościowych. Ramka smartfonu<sup>24</sup>, staje się symbolem ograniczenia pola widzenia. W pracy artystycznej tania plastikowa atrapa została nośnikiem graficznym i ma dla mnie wymiar alegoryczny. Prace są próbą zilustrowania wewnętrznego niepokoju względem funkcjonowania internetowych społeczności. Jest to plastyczna interpretacja relacji, a szczególnie barier w ich budowaniu.

Kilkuletnie poszukiwania formy, które pomogłyby mi ulokować uczucia i wątpliwości związane z social mediami, uwieńczone zostały artefaktem, jakim jest smartfon. Smartfon to dla mnie symbol współczesności. Obiekt zwyczajny przez jego powszechność, dla mnie jako twórcy – materiał do pracy artystycznej jako artefakt „masowego rażenia”<sup>25</sup>. Z tego właśnie powodu to w atrapach telefonów, umieściłam własne prace plastyczne.

<sup>24</sup> B. Konopnicki, *Co to jest smartfon?*, [www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon](http://www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon) (dostęp: 7.12.2021).

<sup>25</sup> Tamże, s. 6.

Z uwagi na specyfikę realizacji pracy w zakresie sztuki moje działania skoncentrowane były na kreowaniu pracy artystycznej *Social media – życie w stadzie*. W swoich pracach plastycznych starałam się przedstawić różnorodny charakter zjawiska social mediów. Interpretacja tematu nastąpiła z perspektywy aktywnego uczestnika mediów społecznościowych i twórcy plastyka, dla którego istotnym przedmiotem analizy twórczej stał się smartfon.



Fot. 13. Atrapy telefonów komórkowych, źródło własne.

Motywnym przewodnim pracy doktorskiej jest zilustrowanie relacji międzyludzkich. Pierwsza część tytułu pracy doktorskiej odnosi się bezpośrednio do charakterystyki mediów społecznościowych. Analiza pojęcia social mediów pozwoliła mi na bardziej obiektywne podejście do postawionego w pracy artystycznej i pisemnej problemu. Drugą część tytułu należy rozpatrywać czysto metaforycznie. W swoich pracach poruszam problem masowości i wspólnoty w kontekście mediów społecznościowych.

### ROZDZIAŁ 3

#### *Stado jako metafora mediów społecznościowych. Język stada*

Druga część tytułu pracy doktorskiej *Social media – życie w stadzie* ma charakter metafory. Pod pojęciem stada koduję grupę użytkowników social mediów. Nie interpretuję stada w sposób jedynie negatywny, ale skupiam się na zilustrowaniu zachowań i obyczajów tej społeczności, w tym siebie samej, w sposób krytyczny. Celem mojej pracy jest pokazanie różnorodności postaw i relacji, które budowane są w social mediach, a w mojej interpretacji – w wirtualnym stadzie.



Fot. 14. Praca artystyczna: *Social media – życie w stadzie*, źródło własne.

Fot 15, 16. Praca artystyczna *Social media – życie w stadzie*, źródło własne. →







Na każdej z grafik zarysowany został kształt jakiegoś zwierzęcia, który w połączeniu ze znakami graficznymi tworzy ilustrację przedstawiającą różne sposoby i cele korzystania z social mediów. Kształty zwierząt były punktem wyjścia do zilustrowania piętnastu wybranych zachowań i postaw człowieka względem social mediów. Cyfrowe rysunki pomogły mi naświetlić problemy i zagrożenia związane z social mediami, a są wśród nich: wykluczenie, hejt, oszustwa, fake newsy czy uzależnienia<sup>26</sup>. Warto zaznaczyć, że zjawiska te nie zaistniałyby bez kontekstu społeczności, a w przypadku mojej interpretacji – bez stada. Powiedziałabym nawet, że jest to forma stada wielopokoleniowego o wyższym stopniu organizacji społecznej i różnych motywacjach do przebywania w grupie, a łączenie się w tę grupę może mieć charakter tymczasowy. Do interpretacji mediów społecznościowych za pomocą metafory stada zainspirowało mnie pojęcie „stada ludzkiego”, sformułowane przez Iwana Franko<sup>27</sup> – ukraińskiego poetę, pisarza, tłumacza, działacza społecznego i politycznego. Postawił on tezę, że człowiek jest jednocześnie twórcą kultury i społeczeństwa oraz jego wytworem. Pojęcie stada w rozumieniu Iwana Franko ma całkowicie odmienny kontekst niż moja współczesna interpretacja. Dotyczy ono zjawiska ewolucji i rozwoju kultury w czasach prehistorycznych. Za pierwotną formę życia społecznego uważa Franko „stado ludzkie”, zjednoczenie początkowo dla obrony, a potem zbiorowego polowania<sup>28</sup>. Rozwój kultury łączy on z wypracowaniem obyczajów społecznych, a początek kultury – z początkami życia w społeczności.

Źródłowy kontekst pojęcia w pewnym stopniu ukierunkował moje prace, dlatego nie pozostaje dla mnie transparentny. Skłoniło mnie to do sięgnięcia w pracach artystycznych do uproszczonych figur zwierzęcych.

Odnosząc się do przeszłości, nie sposób nie wspomnieć o porozumiewaniu się w społeczności (moim alegorycznym stadzie) za pomocą obrazu. W kontekście współczesnym to termin „piktogram”<sup>29</sup> (ikona internetowa), a w moich grafikach stanowi część kompozycji i nośnik treści – podobnie jak skróty słów i emotikony. Mowa tu o zjawisku komunikacji wizualnej, a dawniej informacji wizualnej. Już w roku 1972 rolę obrazu jako nośnika informacji w kulturze przeanalizował i opisał Mieczysław Porębski w rozprawie

<sup>26</sup> A. Brenda-Mańkowska, *Fake news, clickbait, żebrołajki - problemy mediów w dobie postprawdy*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu, Łódź, 2019, s. 11-20, ISBN 978- 83-949948-1-5

<sup>27</sup> Tamże, s. 2.

<sup>28</sup> Tamże.

<sup>29</sup> E. Szczepańska, *Procesy językowe w komunikacji internetowej jako przejaw globalizacji języka, Bohemistyka*, Kraków, 2009, ISSN 1642-9893.



*Ikonosfera*<sup>30</sup>. W tekście posługuje się on terminem „informacja wizualna” i użycie tego terminu ograniczył głównie do kultury i zjawisk artystycznych. Pojęcie „komunikacja wizualna”<sup>31</sup> ma nieco późniejszy rodowód i jest związane przede wszystkim z rozwojem nowych mediów<sup>32</sup>. Komunikacja wizualna uznawana jest również za dyscyplinę zbliżoną do projektowania graficznego, obejmująca wiedzę o sposobach graficznego przekazywania treści. Jako osobny przedmiot nauczania pojawiła się na uczelniach artystycznych w latach 70. ubiegłego wieku.

Język współczesnej komunikacji wizualnej tworzony jest przez internautów. Temat ten analizują m.in. Łukasz Opaliński w pozycji naukowej *Niealfabetyczne systemy piśmiennicze a komunikacja języka w internecie* czy Maciej Kawka w rozprawie *Komunikowanie wizualne a nauka o mediach – współczesność i perspektywy*. Celem utworzenia tego języka jest dążenie do oszczędności znaków. Znaki wykorzystywane w takiej komunikacji to wspomniane wcześniej piktogramy, a także skróty, abrewiury, emotikony i glify. Przyczyną używania tych elementów jest dążenie do jak najszybszego przekazu informacji i uproszczenia sposobu komunikacji. Czasem jednak – jak w przypadku skrótów – skutek jest odwrotny od zamierzonego. Zamiast usprawniać komunikację mogą ją utrudniać, ponieważ część skrótów może być nierozpoznawalna przez niektórych odbiorców.

Kolejnym umownym znakiem graficznym są emotikony, które w bardziej sugestywny sposób wyrażają emocje. Wypowiedź tekstowa wzbogacona emotikonami zyskuje na plastyczności i oryginalności wywołując szereg dodatkowych reakcji ze strony odbiorcy. Niektóre z nich można by nazwać także piktogramami, ze względu na brak przekazu emocjonalnego. Piktogramy mają dość bogatą historię. Powstanie pierwszego pisma piktograficznego szacuje się nawet na okres XX–XIX w. p.n.e. Dla przykładu zalicza się tu: nieodczytane piktograficzne pismo kretańskie, pismo protoklinowe (IV/III tysiąclecie p.n.e.), grupę piktograficznych znaków pisma chińskiego (od XVI w. P.n.e.), pismo azteckie, którego elementy znaczące zwane są *glifami* lub nierozszyfrowane pismo z Wyspy Wielkanocnej (XII–XIII w.)<sup>33</sup>.

<sup>30</sup> M. Porębski, *Ikonosfera*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1972.

<sup>31</sup> M. Kawka, *Komunikowanie wizualne a nauka o mediach – współczesność i perspektywy*, Media i Społeczeństwo, [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka\\_komunikowanie\\_wizualne\\_a\\_nauka\\_o\\_mediach\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka_komunikowanie_wizualne_a_nauka_o_mediach_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y), Kraków, nr5/2015.

<sup>32</sup> Tamże, s. 5.

<sup>33</sup> Ł. Opaliński, *Niealfabetyczne systemy piśmiennicze, a komunikacja językowa w internecie*, *Podkarpackie Studia Biblioteczne*,

Współczesny piktogram<sup>34</sup> to czytelny dla dużej grupy użytkowników internetu znak graficzny pojawiający się najczęściej w miejscach skupiających dużą grupę ludzi, jak na przykład social media czy miejsca użytku publicznego.

W dzisiejszej typografii pojawia się również glif<sup>35</sup>. Jest to współcześnie kształt przedstawiający konkretny symbol w określonym kroju pisma. Abstrakcyjna jednostka reprezentowana przez glif to znak pisarski. Znakiem pisarskim może być na przykład cyfra, znak interpunkcyjny, piktogram lub symbol dekoracyjny.

Wyżej opisane elementy zajmują szczególne miejsce w mojej pracy artystycznej. Oprócz tego, że skróty, emotikony i piktogramy czy glify są częścią kompozycji prac, to przede wszystkim pełnią rolę charakterystycznego symbolu dla tego cyklu, jak i całej mojej twórczości ostatnich lat. W niniejszej pracy interpretuję je jako język tytułowego social medialnego stada. Bez wstępnego objaśnienia część prac mogłaby zostać zbyt ogólnikowo zinterpretowana, myślę jednak, że żaden element nie stanowiłby bariery w odbiorze sensu całości. Cyfrowe obrazy stworzyłam analizując liczne prace naukowe i wspierając się wiedzą specjalistów w tym zakresie, ponieważ ściśle naukowa analiza nie jest podmiotem moich kompetencji jako twórcy. W pracy plastycznej omówione obiekty pełnią funkcję wizualnej informacji i towarzyszą metaforycznym formom zwierzęcym. To połączenie daje dystans emocjonalny, dzięki czemu jest możliwe zobiektywizowanie przedstawienia tego zjawiska. Użycie piktogramów<sup>36</sup> czy glifów<sup>37</sup> w środowisku mediów społecznościowych jest bardzo zbliżone do celów użycia ich w moich grafikach. Z jednej strony zdają się przyciągać uwagę, z drugiej zaś rozpraszają i odwodzą nas od sensu, jaki powinien nieść ze sobą obraz udostępniony w social mediach. Mogą więc przysłaniać prawdziwe intencje autora komunikatu<sup>38</sup>. Dzieje się tak być może dlatego, że piktogramy, skróty czy emotikony to próba przekazania ładunku emocjonalnego, takiego jak inny obraz czy fotografia. W wyniku ich obecności na social medialnej tablicy następuje konflikt, które emocje przebijają się najmocniej do umysłu odbiorcy?

<sup>34</sup> Tamże, s. 19.

<sup>35</sup> P. Pomianek, *Czcionka, font, glif, ligatura*, <https://www.jezykowedyematy.pl/2018/10/czcionka-font-glif-ligatura/>, (dostęp 20.03.2022).

<sup>36</sup> Tamże, s. 21.

<sup>37</sup> Tamże, s. 22.

<sup>38</sup> M. Bronowicz, *Komunikacja wizualna. Public relations. Reklama. Branding*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław, 2014, ISBN: 978-83-727-7693-8. s. 3-16.

Przekazywanie emocji jest często nieświadome, oparte na bezrefleksyjnym udostępnianiu informacji z niesprawdzonych źródeł<sup>39</sup>. Na tytułowe wirtualne stado czyha więc wiele niebezpieczeństw. Problemy związane z korzystaniem z mediów społecznościowych i towarzyszące im emocje staram się przedstawić w moich pracach. Zażenowanie, smutek, strach, podekscytowanie – to tylko niektóre odczucia, jakie towarzyszyły mi przy obserwacji i doświadczaniu zjawiska mediów społecznościowych.



Fot. 17. *Social media – życie w stadzie*, źródło własne.

Fot. 18. *Social media – życie w stadzie*, źródło własne. →

<sup>39</sup> Pollard Michael, Aleksander Graham Bell: *Historia wynalezienia telefonu i jego wpływu na nasze życie*, 1992.



## ROZDZIAŁ 4

### *Uwarunkowania techniczne i założenia formalne pracy. Co ma wspólnego sztuka kampu z mediami społecznościowymi?*

Cykl prac *Social media – życie w stadzie* składa się z piętnastu ilustracji wykonanych w technice cyfrowej. Forma i sposób prezentacji mają dla pracy szczególne znaczenie. Chociaż nie jest to najważniejszy element, bo pierwszoplanowa jest dla mnie treść, którą chce przekazać, to jednak w wypadku tej pracy konstrukcja i materiał wykonania mocno wspierają tę interpretację artystyczną.

Praca ma formę cyklu ilustracji umieszczonych na plastikowych atrapach smartfonów zakomponowanych w ramki w passpartout o wymiarach 28 x 28 cm. Każdy z elementów cyklu odegrał symboliczną rolę oraz był inspiracją i motywem do stworzenia całego projektu. Smartfon<sup>40</sup> jest dla mnie symbolem współczesnego świata. Artefaktem, bez którego trudno wyobrazić sobie funkcjonowanie w dzisiejszych czasach. Zależało mi na przywołaniu kształtu, który użytkownik codziennie przez kilka godzin ma przed oczyma – ramkę telefonu. Taka sama ramka okala stworzone przeze mnie grafiki. W konstrukcji pracy pojawia się także druga ramka, ale tym razem estetyzująca przedmiot w postaci telefonu. W założeniu podkreśla ona wartość danego przedmiotu, w tym wypadku – ironicznie – smartfonu. Ramki pełnią funkcję skadrowania rzeczywistości i wymagają od odbiorcy skupienia się jedynie na wydzielonym przez kształt ramy obszarze. Dla mnie taki jest również smartfon. Redukcja rzeczywistości pojawia się, gdy użytkownik przypisuje nadmierną rolę urządzeniu, a media stają się substytutem kontaktu z drugim człowiekiem. „Wyłącz telefon, włącz myślenie”<sup>41</sup> czy „Dzień bez telefonu”<sup>42</sup> – to tylko niektóre akcje społeczne mające na celu zwrócenie uwagi na ten istotny problem. Przestrzegają one przed przedkładaniem kontaktu ze światem wirtualnym nad prawdziwe, fizyczne relacje. Poprzez grafiki chciałabym włączyć się w ten nurt ostrzegający przed brakiem krytycznego podejścia do tematu mediów społecznościowych. Przed nieświadomą rezygnacją z własnej tożsamości i bezmyślnym dopasowywaniem się do upodobań innych użytkowników przestrzega Jaron Lonier, stosując metaforę kota.

<sup>40</sup> *Poradnik Orange*, <https://www.orange.pl/poradnik/smartfony-i-inne-urzadzenia/historia-telefonow-komorkowych-kalendarium/>, (dostęp: 21.01.2022).

<sup>41</sup> Oława 24, <https://olawa24.pl/artukul/akcja-dla-piesznych-wylacz/1195799/0>, (dostęp: 14.12.2021).

<sup>42</sup> *Dzień bez telefonu komórkowego – da się?*, Cyfryzacja KPRM, <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/dzien-bez-telefonu-komorkowego--da-sie>, (dostęp: 19.01.2021).

Przedstawia on koty, jako zwierzęta, które dokonały czegoś pozornie niemożliwego, mianowicie udało im się wpasować we współczesną technologiczną rzeczywistość. Dokonanie tego bez konieczności rezygnacji przy tym z własnej tożsamości. Jak pisze Lanier „Wciąż rządzą. Nie ma obawy, że kontrolę nad twoim kotem przejął jakiś podstępny mem stworzony przez algorytmy i opłacony przez złowieszczy, anonimowego oligarchę. Nad kotem nie panuje nikt — ani ty, ani nikt inny”<sup>43</sup>.



Fot. 19. Praca artystyczna: *Social media – życie w stadzie. Lustereczko*. źródło własne

W mediach społecznościowych zwroty jak na przykład: „Lubię to”, „Trzymaj się”, „Wow” używane są jako odpowiedź na umieszczane informacje. Umożliwiają one wyrażenie swojej opinii czy zainteresowania danym tematem. Wspomnieć należy także o możliwości zamieszczania komentarzy pod postami, które odgrywają podobną rolę jak reagowanie za pomocą emotikonów. Najpopularniejsza forma reakcji w postaci „zalajkowania” treści, zainspirowała mnie do uzupełnienia cyklu o kilka ilustracji nawiązujących do stada, ale w mniej dosłowny sposób niż w przypadku ilustracji umieszczonych na telefonach. Wydruki na płótnach przedstawiają symbol „like” w różnych konfiguracjach ze śladami zwierzęcych reakcji. Tematem prac jest hejt, który według mojej interpretacji ma dwa oblicza: jako

<sup>43</sup> J. Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., s. 12, 978-83-283-8142-1.

tragedia dla osoby, którą spotyka oraz jako afera/skandal przyciągający uwagę. Prace graficzne na wydrukowane są na płótnach o wymiarach 80cmx80cm i wyraźnie kontrastują rozmiarem w stosunku do prac z atrapami telefonów umieszczonych w niedużej ramce.

Treści generowane w social mediach tworzą profil internauty<sup>44</sup>, który jest nieustannie oceniany przez innych członków platform społecznościowych i algorytmy. Użytkownik może poczuć się niedoceniony, bo jego treści nie zostały wychwycone przez algorytm, mimo że bardzo zadbał o dopracowanie swojego postu, zdjęć czy filmu. Może też zdarzyć się tak, że niedbałe, słabe pod względem merytorycznym czy formy wykonania materiały zyskają większą popularność. O tych sytuacjach staram się opowiedzieć w moich pracach. Powody takiego wyboru niech będą swobodną interpretacją odbiorcy. Tematem cyklu prac jest świat, w którym liczą się algorytmy, kontrakty i zasięgi. W świecie kreowanym przez wpływowych influencerów, w którym osiągnąć sukces można na różne sposoby: można się sporo napracować, można tu trafić dzięki przypadkowi i szczęściu lub spotykając się z innymi już sławnymi ludźmi. Influencer do niedawna definiowany w świecie mediów społecznościowych był jako osoba wywierająca wpływ na innych ludzi. Często tym terminem określa się twórców internetowych o znacznym rozgłosie, którzy uczestniczą w kampaniach reklamowych. Profesor socjologii i politologii Małgorzata Molęda-Zdziech, autorka książki *Czas celebrytów. Mediatyzacja życia publicznego* pisze, że tak naprawdę mamy do czynienia z mechanizmem znanym od dawna, a przynajmniej od pojawienia się mediów masowych: „Jeszcze zanim pojawili się influencerzy, mieliśmy celebrytów, tych ludzi znanych z tego, że są znani. Zanim oni się pojawili, były zaś gwiazdy, na czele z tymi amerykańskimi hollywoodzkimi i pop kreowanymi przez wielkie maszyny marketingowe. Oni też mieli przecież ogromny wpływ na ludzi” socjolożka zwraca jednak uwagę na niedawno zaobserwowane zjawisko, w którym idea influencerów, którą jest wywieranie wpływu, a idea stała się sama w sobie produktem: „W efekcie influencerzy muszą się ciągle zmieniać, ewoluować, stawać się coraz bardziej wyraziści, by dostosowywać się do krótkiego życia produktu, jakim sami są”. Specjalista od marketingu internetowego Jakub Biel, tłumaczy to zjawisko tak: „Dziś Steve Jobs nie założyłby Apple. Zamiast tego stworzyłby firmę "Steve Jobs" i zarabiał na swej marce”. Ponadczasową wartość w kontekście popularności i zasięgów w social mediach ma dla mnie jeden z najsłynniejszych cytatów XX wieku „W przyszłości

<sup>44</sup> Polskie Badania Internetu, *Prywatność i własny wizerunek w przestrzeni social media*, <https://docplayer.pl/404648-Prywatnosc-i-wlasny-wizerunek-w-przestrzeni-social-media.html>, (dostęp: 7.02.2022)

każdy będzie sławny przez 15 minut”<sup>45</sup>. Słowa wypowiedziane zostały przez Andy-ego Warhola i w moim odczuciu odzwierciedlają w niemal dosłowny sposób współczesną moc i możliwości social mediów. Dla jednych to artysta geniusz, dla innych przereklamowany plastik. Na pewno jest to człowiek, który przekuł popularne wizerunki w sztukę zwaną pop – artem. Był amerykańskim artystą, malarzem, grafikiem, reżyserem i aktorem, który doskonale rozumiał zasady marketingu, a jego podejście do produktu i popularności wydaje się uniwersalne. Powszechne możliwości osiągnięcia sławy dzięki social mediom, szybkość przemijania produktu i brak konieczności tworzenia produktów wysokiej jakości opisują rzeczywistość mediów społecznościowych. Ten świat ze wszystkimi jego zaletami i wadami stał się inspiracją do stworzenia pracy doktorskiej.

Analizując kształt i aspekt formalny zestawu graficznego w ramach prezentacji doktorskiej, podkreślę, że duży wpływ na jej powstanie miało moje skojarzenie mediów społecznościowych nie tylko ze sztuką pop-artu, ale także ze sztuką kampu<sup>46</sup>. Materiał, na jakim zostały wykonane ilustracje, jest analogią do treści publikowanych w social mediach. Grafiki zostały wydrukowane na zwykłym satynowym papierze samoprzylepnym, a nie na szlachetnym papierze. Wydrukowane w drukarni grafiki przykleiłam na plastikowe zabawkowe modele smartfonów. O porównaniu social mediów do kampuowej idei wspomniałam już w pierwszym rozdziale, cytując fragment rozprawy Bogusława Jasińskiego na temat sztuki kampu<sup>47</sup>. Bogusław Jasiński w rozprawie *To, co ukryte* pisał o niejednoznacznej definicji kampu. Susan Sontag<sup>48</sup> z kolei twierdzi, że kampf pomaga zaspokajać potrzeby człowieka związane z oglądaniem rzeczy ładnych i łatwych, niczego nie ukrywa. Pisze on: „Kampf jest rodzajem miłości do ludzkiej natury. Ludzie dzieląc ten rodzaj wrażliwości nie śmieją się z jego wytworów, ale ich to cieszy”. Podobnie kształtuje się definicja mediów społecznościowych. Kryteria takie jak piękno (w rozumieniu czegoś ładnego), młodość, bogactwo, spełnienie, ekskluzywność i lepsze życie spełniane są przez część influencerów. Badanie IQC z lipca 2021 roku wskazuje, że 96 proc. użytkowników internetu w wieku 12-55 lat śledzi przynajmniej jednego influencera. Postaci te w znacznym stopniu wpływają na innych, którzy chcą aspirować do takiego modelu życia. Krystyna

<sup>45</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=sEzklf1Iwaz0>

<sup>46</sup> Tamże, s. 17.

<sup>47</sup> Tamże, s. 17.

<sup>48</sup> S. Sontag, *Notes on Camp*, Penguin Books, ISBN: 978-0-241-33970-1, Wielka Brytania, 2018.



Polańska<sup>49</sup> definiuje social media jako formę przekazu informacji za pośrednictwem aplikacji. Andreas Kaplan oraz Michael Haenlein mówią, że media społecznościowe to grupa aplikacji<sup>50</sup>, które opierają się na ideologicznej i technologicznej podstawie Web 2.0 i umożliwiają generowanie oraz wymianę treści przez użytkowników. Te, i wiele innych teorii potwierdzają wielorakość definicji tego zjawiska.

Nowe media, takie jak portale społecznościowe sprawiają, że kultura popularna, która wywodzi się z kultury masowej, może być instrumentem interpretacji na różnych poziomach – zarówno na niszowym, jak i globalnym. Kultura popularna, choć różna od kultury masowej, zachowuje wiele jej cech. Wśród funkcji kultury masowej wymienia się chociażby integrację podczas migracji społeczeństwa produkcyjnego. Teza sprowadza się do faktu, że ludzie migrują między platformami w poszukiwaniu kontaktu z innymi użytkownikami. Social media i kontakty stają się pewnego rodzaju produktem, który wybieramy lub odrzucamy. Podobne działanie mediów, w tym internetu, opisuje wielu socjologów kultury twierdząc, iż to właśnie mass media upowszechniły styl życia oparty na konsumpcji. Zbyszko Melosik – polski socjolog edukacji i pedagog, profesor nauk humanistycznych – pisze, że analizując prace badaczy mediów, możemy powiedzieć, iż media nie tyle przedstawiają rzeczywistość, co ją wytwarzają: „Telewizja i Internet nie stanowią już »lustra«, w którym odzwierciedlane jest społeczeństwo; jest odwrotnie, to życie społeczne staje się „imitacją ekranu”. W konsekwencji powstaje kultura upozorowania, w której rzeczywistość społeczna miesza się z medialną do granic nierozróżnialności”<sup>51</sup>. Jestem przekonana, że mechanizm ten możemy przypisać także mediom społecznościowym.

Porównując media społecznościowe do sztuki kampu, możemy wyodrębnić pewne cechy wspólne, takie jak: przesada, teatralność, nieszczerłość, pozory i bazowanie na kulturze masowej. Social media z jednej strony dają możliwość rozwoju kultury, na przykład czytelniczej, o której pisze Edyta Wojciecka w dysertacji „Rola mediów społecznościowych w kształtowaniu kultury czytelniczej nastolatków”<sup>52</sup>. Z drugiej strony, w mediach

<sup>49</sup> K. Polańska, *Spoleczeństwo informacyjne: społecznościowa faza rozwoju*, Ekonomiczne Problemy Usług nr 67, 499-506, Muzeum Historii Polski, [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug- r2011-t-n67/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug- r2011-t-n67-s499-506.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne_Problemy_Uslug/Ekonomiczne_Problemy_Uslug- r2011-t-n67/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne_Problemy_Uslug- r2011-t-n67-s499-506.pdf), Szczecin, 2011.

<sup>50</sup> Tamże, s. 4.

<sup>51</sup> Z. Melosik, *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, <https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6003/1/Media-Kultura-2012.pdf>, (dostęp: 13.10.2022).

<sup>52</sup> E. Wojciecka, *Rola mediów społecznościowych w kształtowaniu kultury czytelniczej nastolatków*, file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913\_59\_2017\_7art.pdf, (dostęp: 17.01.2022).

społecznościowych rozwój kultury sprowadza się do tworzenia ulubionych toposów dla wybranych grup społecznych. Potwierdza to również Bogusław Jasiński. Pisze on o laboratorium kultury kampu, w którym powstają tylko ulubione tematy widza<sup>53</sup>: „Sztuka kampu odcina metafizykę od sztuki, a jego sens sprowadza się do tego co jawne i na powierzchni”. Z kolei jak pisze Susan Sontag<sup>54</sup>. Jej odbiór zaczyna się i kończy na myśli „podoba mi się...”.

W mediach społecznościowych bywają użytkownicy, którzy wkładają wiele wysiłku w przygotowanie oryginalnych materiałów, a rezultaty ich pracy są oceniane („lajkowane”<sup>55</sup>) niewspółmiernie do tematów błahych i popularnych. W social mediach zwykle nie ma miejsca na refleksję. Jak pisze Jaron Lanier: „Jesteśmy bezustannie śledzeni i oceniani, bez przerwy dostajemy materiały przygotowane specjalnie dla nas”<sup>56</sup>. Można odnieść wrażenie, że większość postów w social mediach zaczyna się pytaniem: „Jak odbiorą to inni?” i kończy co najwyżej reakcją „lubię to”<sup>57</sup>. Tak jak kamp, według Bogusława Jasińskiego, „myśli” za kulturę masową, tak social media „myślą” za ich użytkownika.

Mając na uwadze powyższe przeprowadziłam analizę motywów niezbędnych do przygotowania pracy artystycznej. Skoncentrowałam się na rozbudowie koncepcji całego cyklu i opisałam materiały, których użyłam do jego wykonania. Zastosowane tworzywa i obiekty łączą się bezpośrednio z koncepcją i motywami tytułu: *Social media – życie w stadzie*. Przywołana problematyka kampu pomogła mi uszczegółwić motywy zawarte w pracy, opisane w poprzednich rozdziałach. Porównanie mediów społecznościowych do sztuki kampu pomogło umiejscowić temat w pewnej kategorii estetycznej.

Ukierunkowanie moich prac na popart wynika z inspiracji zestawieniem social mediów ze sztuką kampu. Interpretacja plastyczna jest zachętą do dyskusji dotyczącej social mediów jako tematu aktualnego i dziś popularnego. Ja interpretuję temat jako artysta – twórca, który krytycznie interpretuje zjawisko social mediów. Zapewne jeszcze przez wiele najbliższych lat będzie to problem „mainstreamowy”<sup>58</sup>. Przyglądając się jednak zjawisku, również jako użytkownik – artysta, a nie analityk czy socjolog, mam wrażenie, że problem mediów

<sup>53</sup> Tamże, s. 17.

<sup>54</sup> Tamże, s. 29.

<sup>55</sup> *Wielki słownik języka polskiego, lajkować*, Polska Akademia Nauk, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/68394/lajkowac>

<sup>56</sup> E. Wojciecka, *Rola mediów społecznościowych w kształtowaniu kultury czytelnictwa nastolatków, s.2*, file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913\_59\_2017\_7art.pdf, (dostęp: 17.01.2022).

<sup>57</sup> Tamże.

<sup>58</sup> *Wielki słownik języka polskiego, mainstream*, Polska Akademia Nauk, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/60041/mainstream/5164439/polityczny>

społecznościowych pozostanie aktualny na dłużej, chociażby przez ciągły rozwój technologiczny. Mam jednak nadzieję, że transformacje nastąpią także w kwestii świadomości korzystających z tej technologii ludzi. Być może ten projekt artystyczny lub inne, które właśnie powstają w podobnym, krytycznym tonie, będą dla odbiorcy choć drobnym przyczynkiem do refleksji nad własną postawą wobec otaczającego go świata i obecnych w nim mediów społecznościowych.

## ZAKOŃCZENIE

Praca pod tytułem *Social media - życie w stadzie* zawiera cykl prac artystycznych, za pomocą których, chciałam zwrócić uwagę na problemy dotyczące mediów społecznościowych oraz szeroki wachlarz konsekwencji płynących z użytkowania, często nierozważnego, owych platform. Za jej pośrednictwem chciałam wyrazić własne odczucia i wątpliwości względem social mediów, które w dzisiejszym świecie są narzędziem nad wyraz popularnym wśród całego społeczeństwa. Jak wspomniałam we wstępie, badana tematyka i podjęte rozważania dają przyczynek do podjęcia poszukiwań odpowiedzi na wiele pytań.

Sama na łamach tej rozprawy wyraziłam subiektywną opinię odnośnie do powyższych problemów. Wspierając się literaturą przedmiotu oraz własnymi doświadczeniami zestawiałam media społecznościowe z oddziaływaniem na odbiorcę kampu. Analiza tego zestawienia doprowadziła mnie do krytycznej oceny social mediów. Przede wszystkim media społecznościowe – podobnie jak kamp – „myślą” za odbiorcę. Co również istotne, większość materiałów udostępnianych na portalach społecznościowych daje użytkownikowi niewiele możliwości wyrażenia emocji lub sprowadza reakcję widza do jednej opcji – kliknięcia „lubię to”. Brakuje tutaj miejsca na refleksję. Kolejnym wspólnym czynnikiem jest fakt, że zarówno social media, jak i kamp czerpią tematy głównie z kultury masowej, a to oznacza, że są grupy tematów bardzo lubianych i niszowych. Jakość udostępnianych materiałów ma drugorzędne znaczenie, najistotniejszy jest temat, powielany często, przyciągający uwagę, grający na emocjach i kontrowersyjny. Nie sposób nie zauważyć wszechobecnej „przesady” uwidaczniającej się szczególnie w eksponowaniu poszczególnych tematów, jak na przykład śmieszne zwierzęta, drastyczne wydarzenia czy sensacja lokalna.

Mimo wielu negatywnych aspektów i właściwości, które przywołałam w swojej pracy wierzę, że część użytkowników wykorzysta social media jako szansę do nawiązania relacji z drugim człowiekiem po przez obraz i słowo. Myślę, też, że dla wielu osób to narzędzie do rozwoju osobistego i zawodowo-komercyjnego. Chciałabym, aby osoby, które chcą zrobić dla innych coś dobrego dostrzegły w social mediach szanse oraz instrument do pozytywnego działania.

## STRESZCZENIE

Social media stanowią w dzisiejszych czasach nie tylko filar Internetu, lecz również bardzo ważne spoiwo relacji międzyludzkich, zarówno w sferze prywatnej, jak i biznesowej. Stały się one nieodłączną częścią życia dużej części społeczeństwa. Powyższe czynniki oraz szerokie zainteresowanie mediami społecznościowymi oraz aktywne korzystanie z nich, przyczyniły się do powstania niniejszej pracy doktorskiej zatytułowanej *Social media – życie w stadzie*.

Niniejsza rozprawa składa się z czterech rozdziałów oraz czterostronicowego opracowania tematu przedstawionego w tytule. W każdym rozdziale starałam się przedstawić źródła moich inspiracji oraz problemy, które zwróciły moją uwagę. Towarzyszące temu zjawisku emocje przekulałam w formę artystyczną w postaci cyklu prac graficznych skomponowanych w zestaw obiektów składających się z atrap smartfonów i przestrzennych ramek. Ta aranżacja jest wyrażeniem moich odczuć i wątpliwości względem social mediów.

W oparciu o własne spostrzeżenia oraz literaturę starałam się opowiedzieć o motywacjach, które kierowały mną w czasie powstawania pracy, o jej założeniach i efekcie plastycznym. Zanim jeszcze pojawił się tytuł niniejszej pracy, powstały koncepcje i projekty, które dały podwaliny do jej rozbudowy.

Pierwszy rozdział pracy ukierunkowany jest na analizę zjawiska social mediów z perspektywy twórcy. Omówiłam w nim pojęcie mediów społecznościowych, dzięki czemu udało się wyodrębnić dwa określenia social mediów: narzędzie oraz szansa. Pierwsze jest bardziej praktyczne i odnosi się do technologii, natomiast drugie ma podłoże bardziej filozoficzno-ideowe. Dodatkowo przedstawiłam między innymi sylwetkę Jarona Laniera, który miał znaczący wpływ na kształt dzisiejszych social mediów. Lanier, mimo że jest współtwórcą aplikacji obsługujących social media, reprezentuje krytyczną postawę wobec tych narzędzi oraz wskazuje negatywne konsekwencje nierozważnego korzystania z nich. Amerykański informatyk wręcz zachęca do zaprzestania korzystania z platform społecznościowych. Analiza poglądów Laniera oraz pojęcia mediów społecznościowych pomogła mi wyodrębnić zbiór inspiracji pomocnych przy tworzeniu niniejszej pracy naukowej i wybrać motywy, które następnie zilustrowałam. Rozdział ten zawiera również moją subiektywną opinię odnośnie social mediów, wyrażającą wątpliwości, jakie towarzyszą mi podczas korzystania z nich.

W kolejnym rozdziale skupiłam się na własnych obserwacjach i doświadczeniach związanych z mediami społecznościowymi, a także na eksperymentach twórczych w tym zakresie. Prześledziłam w nim własną twórczość w motywach mediów społecznościowych, wyjaśniając rolę, jaką odegrały moje eksperymenty twórcze w kształtowaniu koncepcji i ostatecznego wyglądu pracy plastycznej. Podczas poszukiwań artystycznych powstały dwa cykle prac poprzedzające realizację dyplomową. Jeden został przedstawiony podczas otwarcia przewodu doktorskiego – zawiera on materiał zbliżony do realizacji dyplomowej, natomiast drugi jest bardziej alegoryczny i osobisty. Ponadto skupiłam się na zdefiniowaniu pierwszej części tytułu: „social media”, co było możliwe dzięki lekturze i analizie literatury przedmiotu. Wskazałam cechy oraz motywy powstawania zjawiska mediów społecznościowych, które następnie przedstawiłam w formie ilustracji. Owe rozważania stanowią główną część rozdziału. Starłam się dokładnie poznać zjawisko mediów społecznościowych i wskazać jego czule punkty. Podkreśliłam nie tylko ich wpływ na użytkownika, ale także możliwości jego działania w tej przestrzeni.

Następnie, a mianowicie, w trzecim rozdziale ujęłam motywację dla skonstruowania drugiej części tytułu pracy: „stada”. Podstawowym źródłem, które stanowiło dla mnie inspirację była koncepcja ukraińskiego naukowca Iwana Franko. Pojęcie stada traktuję czysto metaforycznie. Jest ono dla mnie alegorią mediów społecznościowych i tylko w ten sposób należy to hasło interpretować, ponieważ metafora stada jako social mediów pozwoliła mi nabrać nieco dystansu i wprowadzić do moich prac szereg akcentów humorystycznych. Metafora ta była także punktem wyjścia dla stworzonych prac plastycznych – przez wprowadzenie w każdej grafice figury zwierzęcej. Zarysy zwierząt zestawiałam z omawianymi również w tym rozdziale piktogramami, glifami i emotikonami. W tej części podkreślałam przede wszystkim znaczenie emocji wyrażanych w mediach społecznościowych, które są słabym punktem grupy społecznej, którą ja określam mianem stada.

Rozdział czwarty stanowi powrót do rozważań z początku pracy odnośnie do pierwszej części tytułu, lecz ma on charakter bardziej krytyczny. Jest to część pracy związana z uwarunkowaniami technologicznymi i formalnymi. W rozdziale tym pojęcie social mediów zestawiałam ze sztuką kampu. To skojarzenie wywołał tekst Bogusława Jasińskiego o kulturze kampu – *To, co ukryte*. Wywołanie tego skojarzenia miało znaczący wpływ na kształt mojej pracy i podjęcie decyzji o wykorzystaniu atrap smartfonów do pracy plastycznej oraz oprawienie ich w trójwymiarowe ramy. Poprzez zestawienie ogólnej charakterystyki mediów



społecznościowych z oddziaływaniem na odbiorcę kampu otrzymałam kilka przykrych w moim odczuciu wniosków.

Po pierwsze media społecznościowe – podobnie jak kampu – „myślą” za odbiorcę. Po drugie większość materiałów udostępnianych na portalach społecznościowych daje użytkownikowi niewiele możliwości wyrażenia emocji lub sprowadza reakcję widza do jednej opcji – polubienia udostępnionej treści. Po trzecie social media i kampu czerpią tematy głównie z kultury masowej, a to oznacza, że są grupy tematów bardzo lubianych i niszowych. Niezależnie od jakości wykonania materiałów liczy się temat, powielany często, przyciągający uwagę, grający na emocjach i kontrowersyjny. Przesada zdaje się być wpisana w eksponowanie poszczególnych tematów, jak na przykład śmieszne zwierzęta, drastyczne wydarzenia czy sensacja lokalna. Zarówno w social mediach, jak i sztuce kampu nie ma wiele miejsca na refleksje. Powyższe aspekty wpłynęły na moją krytyczną ocenę mediów społecznościowych, wzmacniając moje przekonania o szkodliwych skutkach nieprzemysłanego użytkowania tytułowego narzędzia. W tym rozdziale polemizowałam na temat oddziaływania na człowieka wyżej wymienionych zjawisk. Na podstawie literatury oraz własnych doświadczeń starałam się skonstruować apel o rozwagę, wykorzystując w tym celu prace plastyczne.

Zakończenie stanowi zwieńczenie pracy oraz podsumowanie podjętych w nim rozważań. Skupiłam się w nim na zebraniu wniosków z poszczególnych rozdziałów oraz całości rozprawy doktorskiej. Wyraziłam w nim nadzieję, że social media potraktowane zostaną jako narzędzie i szansa na budowanie relacji z drugim człowiekiem po przez dzielenie słowem i obrazem, a nie przyniosą szkody korzystającym z nich użytkownikom. W przeciwnym razie, konsekwencje z ich nadużywania lub używania popartego złą intencją mogą być niezwykle przykre. Z uwagi na powyższe mam nadzieję, że mój projekt skłoni do przemyśleń w temacie social mediów chociaż część odbiorców.

## BIBLIOGRAFIA

### PUBLIKACJE

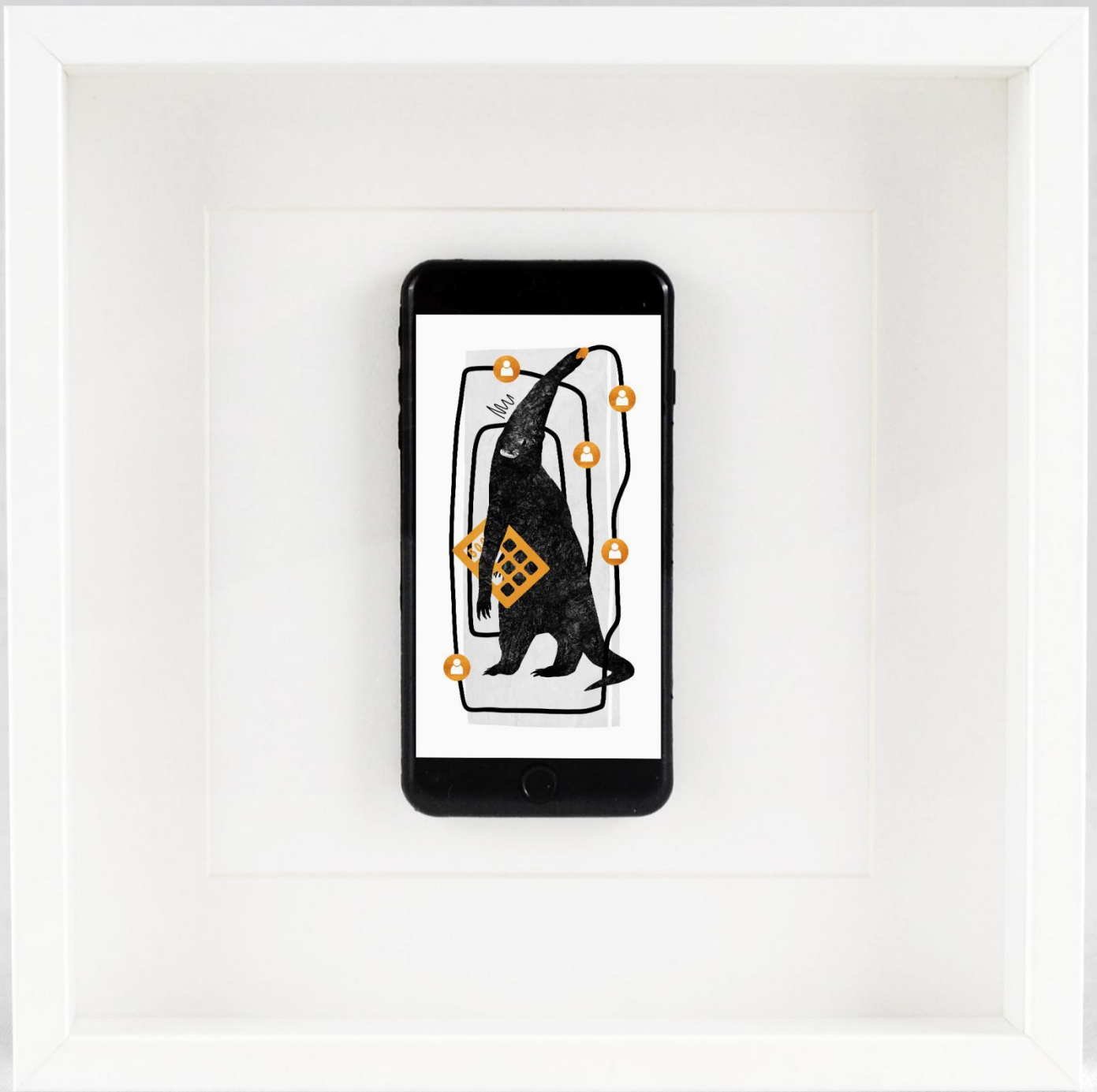
- Bauman Z., *Płynne czasy. Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty*, trans. M. Żakowski, Sic, Warszawa 2007, ISBN: 978-83-604-5728-3.
- Brenda-Mańkowska A., *Fake news, clickbait, żebrołajki - problemy mediów w dobie postprawdy*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu, Łódź, 2019, ISBN 978- 83-949948-1-5.
- Bronowicz M., *Komunikacja wizualna. Public relations. Reklama. Branding*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław, 2014, ISBN: 978-83-727-7693-8. s. 3-16.
- Drąg M., *Mass media w edukacji*, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu, Łódź 2019.
- Gustowski W., *Komunikacja w mediach społecznościowych*, Novae Res, Gdynia 2012, ISBN: 978- 83-772-2487-8.
- Juszczyk-Rygałło J., *Edukacja medialna według Agnieszki Ogonowskiej*, [w:] e-mentor, 2013, Nr 5(52), ISSN 1731-6758.
- Kozłowska A., *Oddziaływanie mass mediów*, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2011, s. 197, 978-83-8030-122-1.
- Lanier J., *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiołek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.
- Lanier J., *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiołek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.
- McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, ISBN 83-204-2984-6.
- Opaliński Ł., *Niealfabetyczne systemy piśmiennicze, a komunikacja językowa w internecie*, Podkarpackie Studia Biblioteczne.
- Pawlak R., Kosecka K., Szach ., Sołtysiak K., *Mark Zuckerberg i jego imperium. Jak Facebook zmienia Twój świat*, Tomys Publishing, Poznań 2021, ISBN: 978-83-661-6785-8.
- Pollard M., Graham Bell A., *Historia wynalezienia telefonu i jego wpływu na nasze życie*, 1992.

- Popiołek M., *Serwisy społecznościowe w przestrzeni internetowej – (social)mediatyżacja życia codziennego*, Zeszyty Prasoznawcze, Kraków 2015, T. 58, nr 1 (221).
- Porębski M., *Ikonosfera*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1972.
- Roguski A., *Zrozumieć social media*, Helion, Onepress, Gliwice 2020, ISBN: 978-83-283-6600-8.
- Sontag S., *Notes on Camp*, Penguin Books, ISBN: 978-0-241-33970-1, Wielka Brytania, 2018.
- Szczepańska E., *Procesy językowe w komunikacji internetowej jako przejaw globalizacji języka*, *Bohemistyka*, Kraków, 2009, ISSN 1642–9893.

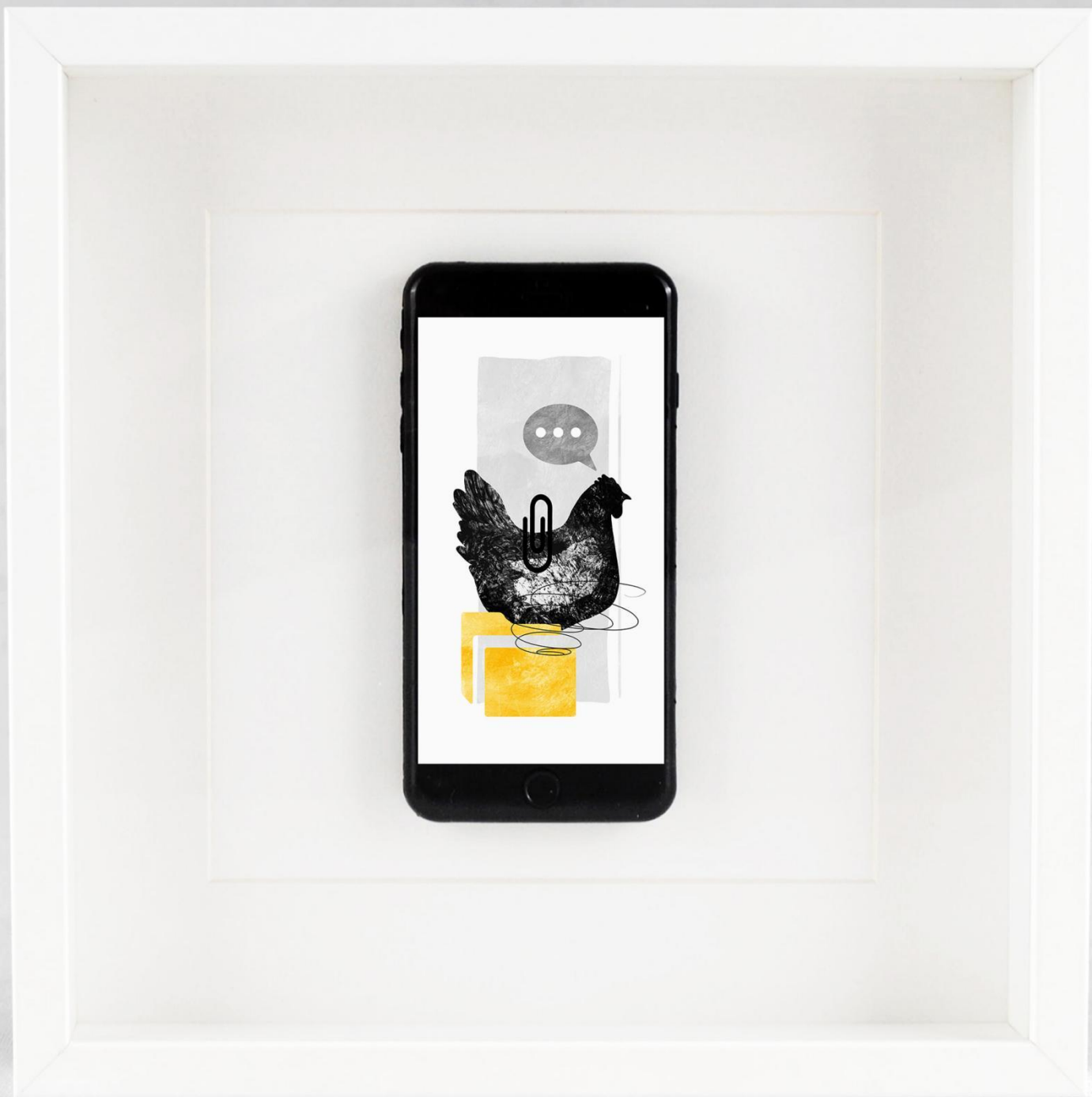
## ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- *Dzień bez telefonu komórkowego – da się?*, Cyfryzacja KPRM, <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/dzien-bez-telefonu-komorkowego--da-sie>, (dostęp: 19.010.2021).
- Frackowiak M., <https://martafrackowiakart.wixsite.com/mysite>, (dostęp: 11.03.2022).
- Heemels C., *Mail Art Project - i see, i see you can not see, i spy with my little eye*, <https://tiny.pl/92z9n> (dostęp: 3.07.2021).  
<https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6003/1/Media-Kultura-2012.pdf>, (dostęp: 13.10.2022).
- <https://www.youtube.com/watch?v=sEzklIwaz0>
- International Print Triennial Society in Krakow, *Najlepszy dyplom grafika, Cyfrolit na wyspie Old Land - Marta Frackowiak*, [www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak](http://www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak) (dostęp 13.03.2022).
- Kawka M., *Komunikowanie wizualne a nauka o mediach – współczesność i perspektywy*, Media i Społeczeństwo, [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka\\_komunikowanie\\_wizualne\\_a\\_nauka\\_o\\_mediach\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka_komunikowanie_wizualne_a_nauka_o_mediach_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y), Kraków, nr5/2015.
- Konopnicki B., *Co to jest smartfon?*, [www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon](http://www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon) (dostęp: 7.12.2021).

- Melosik Z., *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*,
- Oława 24, <https://olawa24.pl/artukul/akcja-dla-piesznych-wylacz/1195799/0>, (dostęp: 14.12.2021).
- Polańska K., *Spółczesność informacyjna: społecznościowa faza rozwoju*, Ekonomiczne Problemy Usług nr 67, 499-506, Muzeum Historii Polski, [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne_Problemy_Uslug/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf), Szczecin, 2011.
- Polskie Badania Internetu, *Prywatność i własny wizerunek w przestrzeni social media*, <https://docplayer.pl/404648-Prywatnosc-i-wlasny-wizerunek-w-przestrzeni-social-media.html>, (dostęp: 7.02.2022)
- Pomianek P., *Czcionka, font, glif, ligatura*, <https://www.jezykowedyematy.pl/2018/10/czcionka-font-glif-ligatura/>, (dostęp 20.03.2022).
- *Poradnik Orange*, <https://www.orange.pl/poradnik/smartfony-i-inne-urzadzenia/historia-telefonow-komorkowych-kalendarium/>, (dostęp: 21.01.2022).
- *Wielki słownik języka polskiego, lajkować*, Polska Akademia Nauk, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/68394/lajkowac>
- *Wielki słownik języka polskiego, mainstream*, Polska Akademia Nauk, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/60041/mainstream/5164439/polityczny>
- Wojciecka E., *Rola mediów społecznościowych w kształtowaniu kultury czytelnicy nastolatki*, [file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913\\_59\\_2017\\_7art.pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913_59_2017_7art.pdf), (dostęp: 17.01.2022).

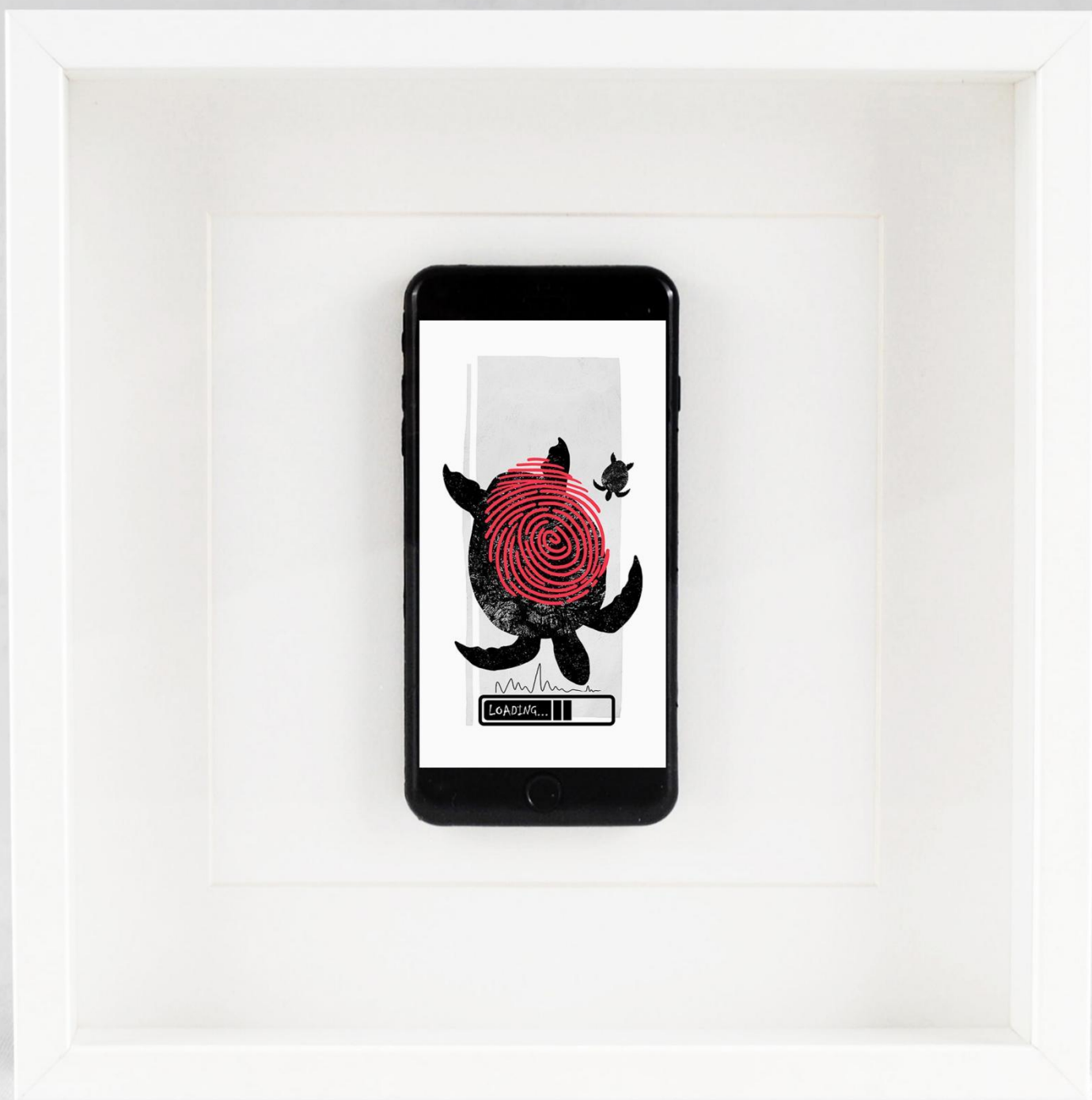


Fot. 20. *Followers*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

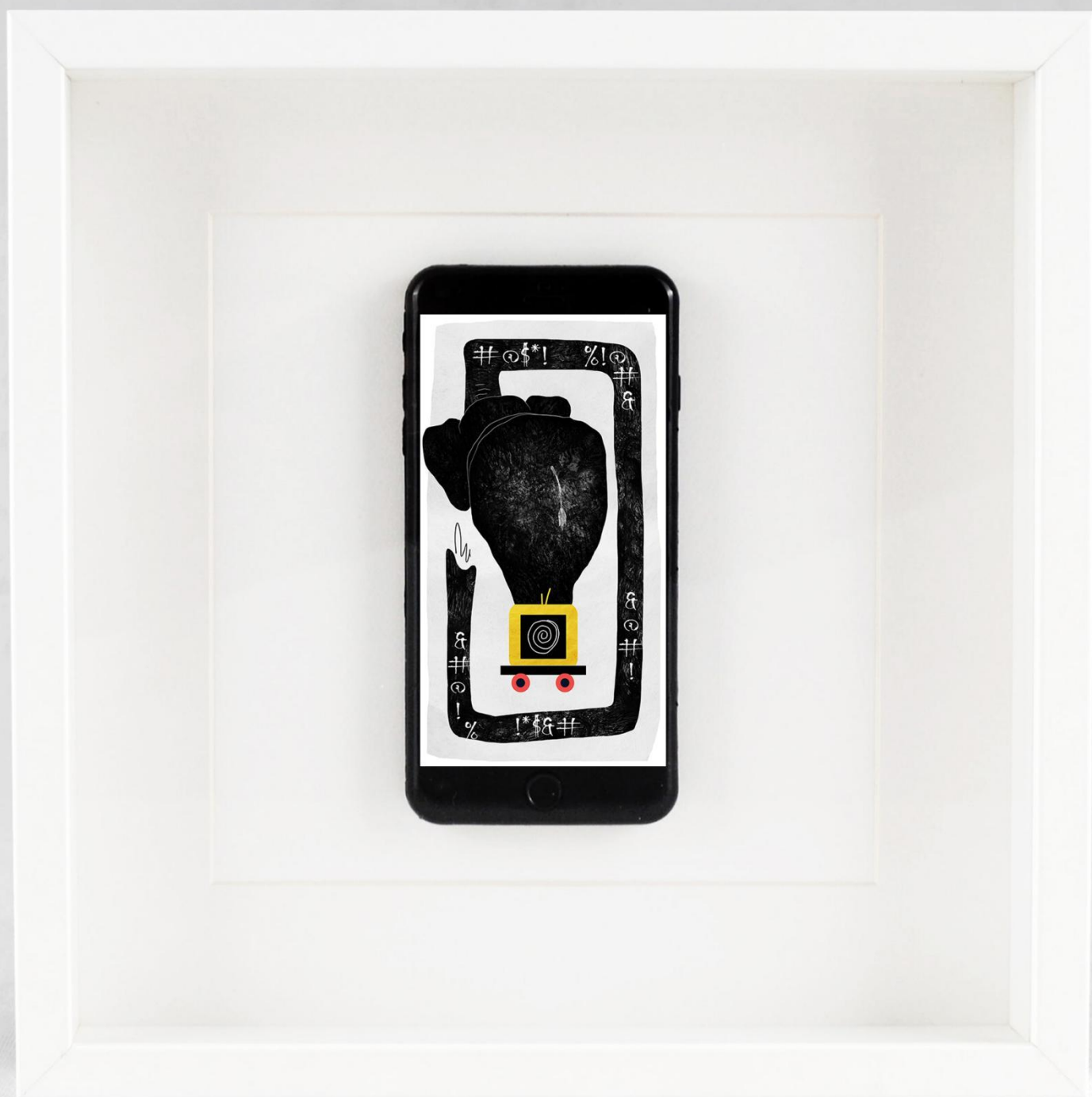


Fot. 21. *Folder kury domowej*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

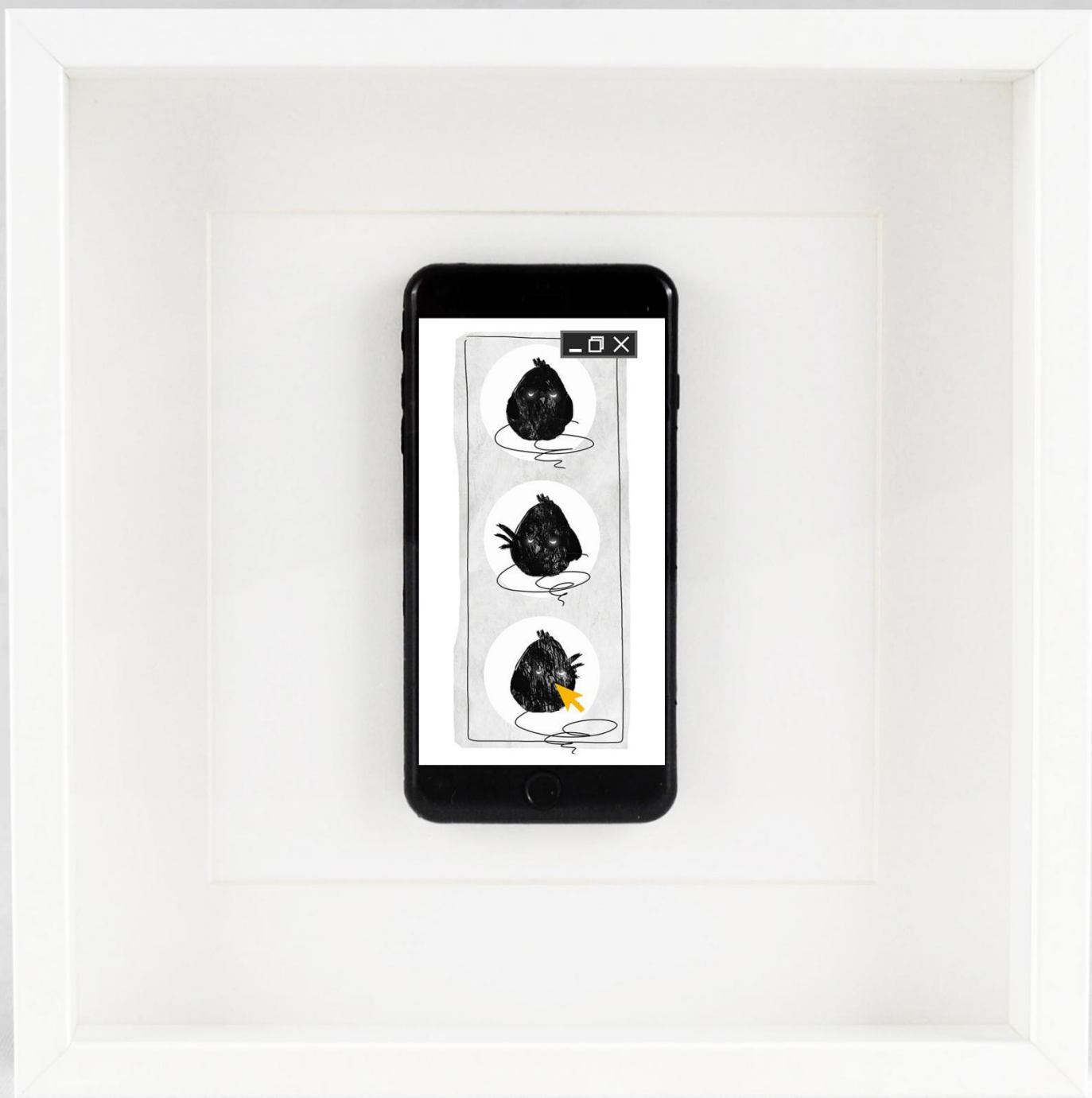




Fot. 22. *Loading*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022



Fot. 23. *Hejt*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

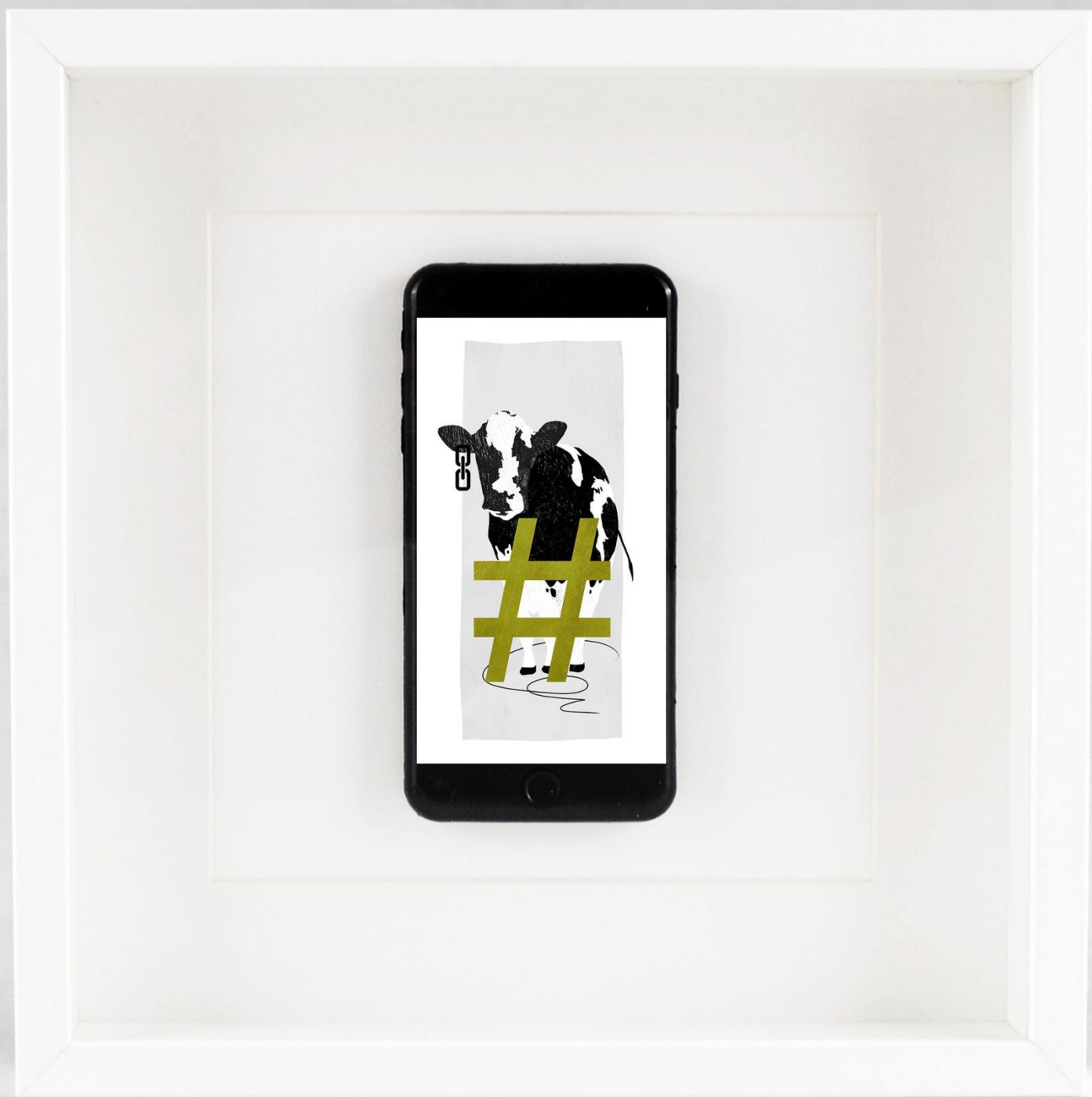


Fot. 24. *Lekcje on-line*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

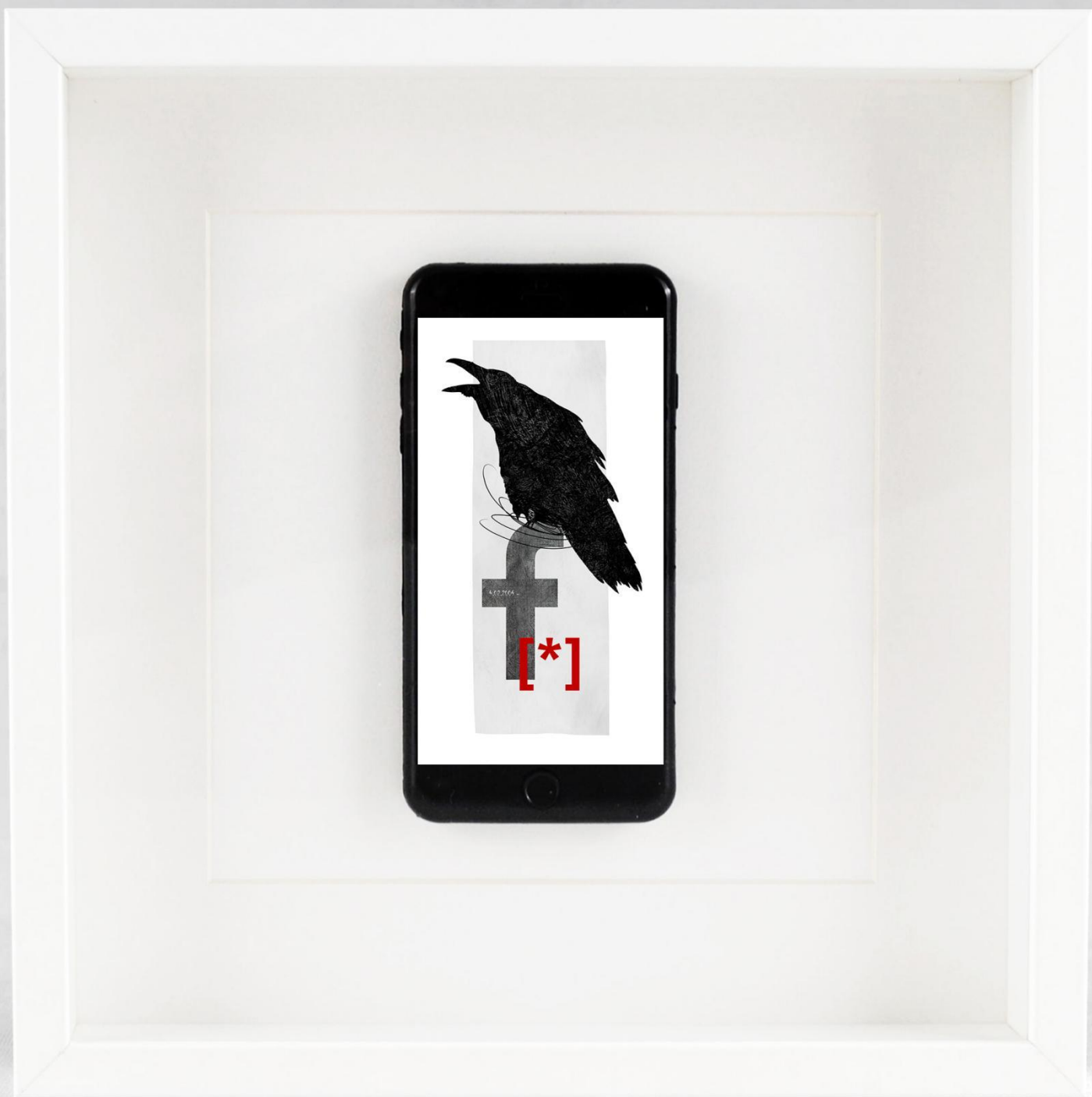


Fot. 25. *Transfer plików*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022



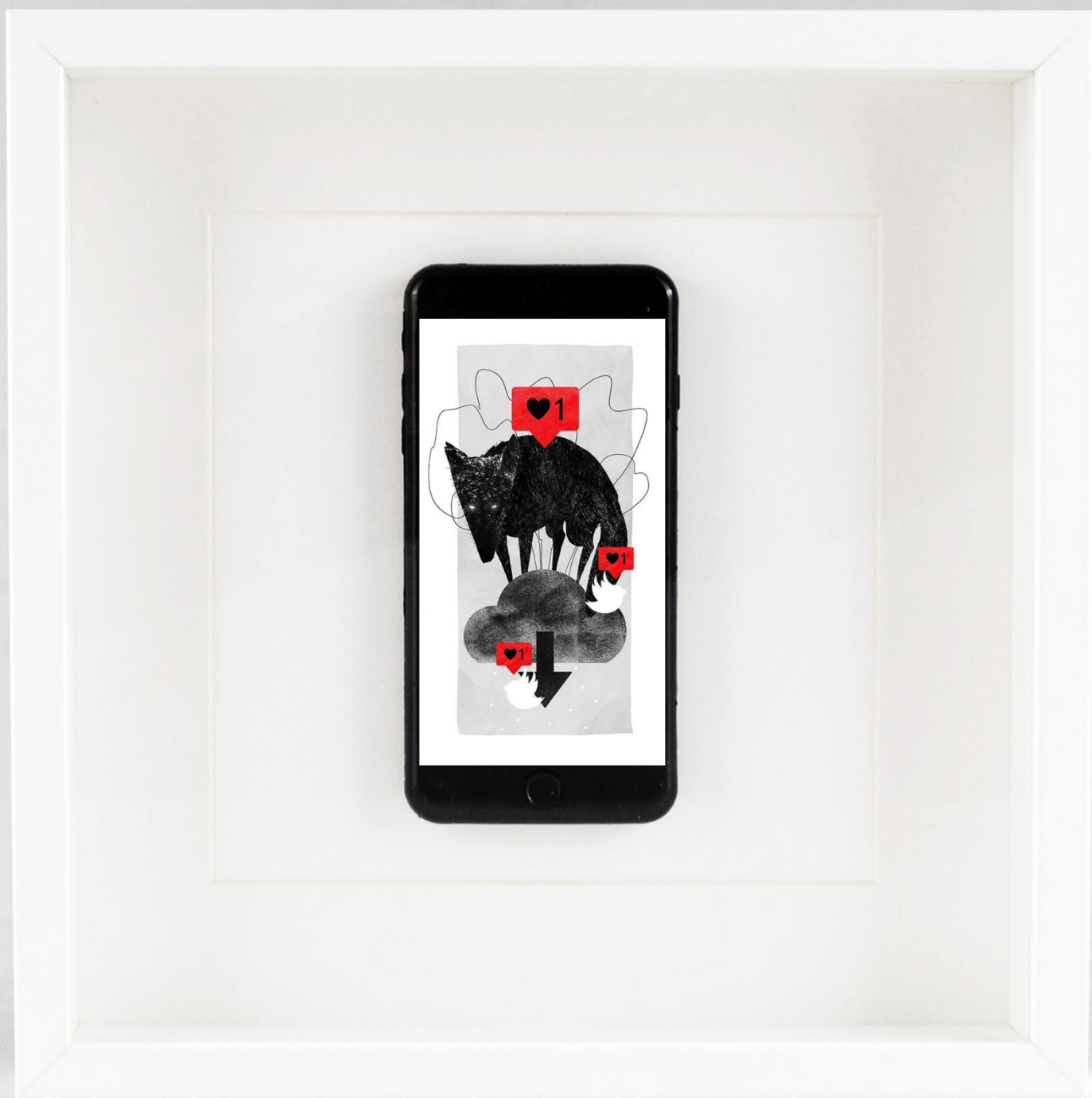


Fot. 26. *Hashtag*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

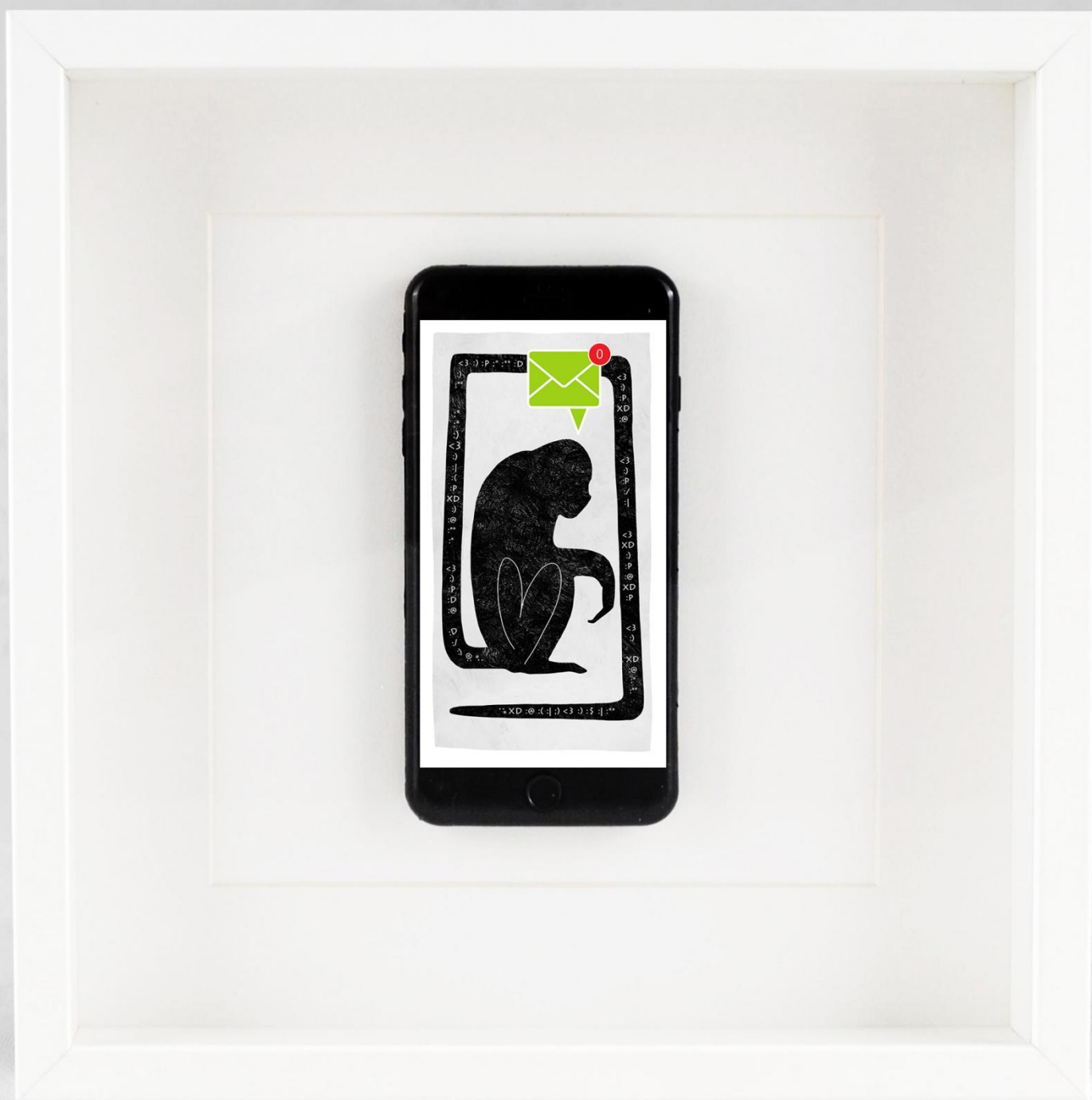


Fot. 27. *Memento mori*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

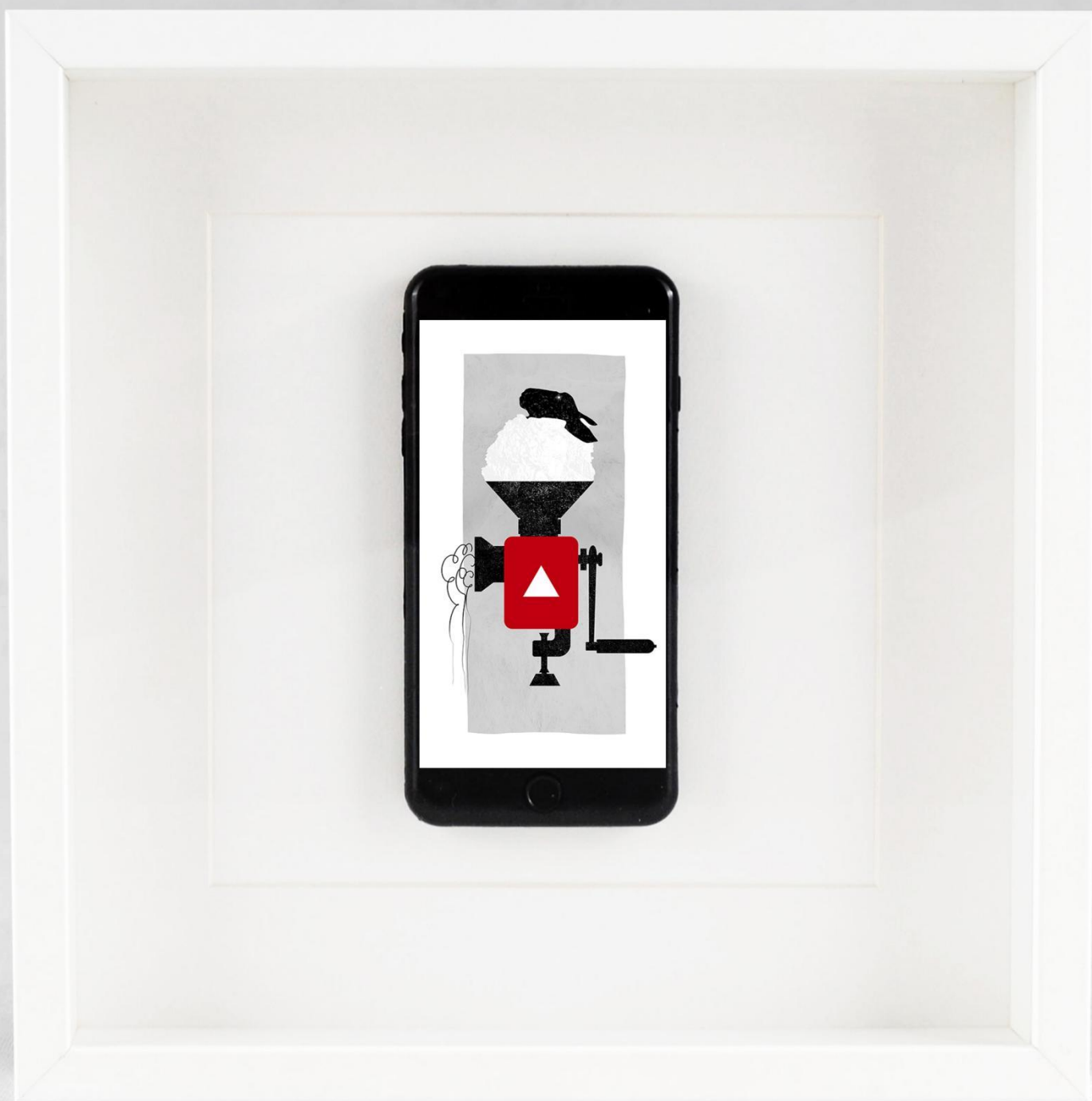




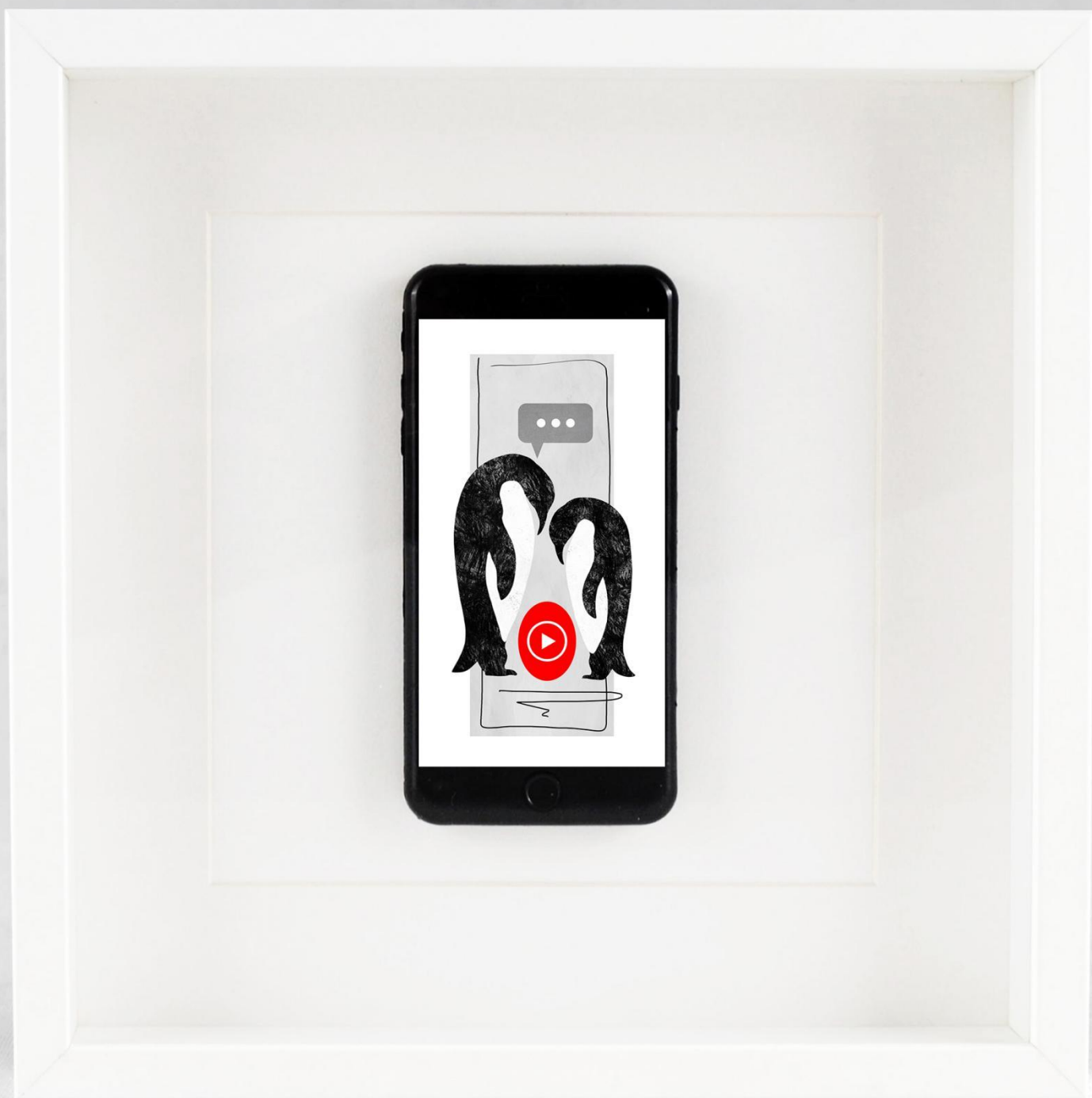
Fot. 28. *Tweetować każdy może*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022



Fot. 29. *Brak wiadomości to dobra wiadomość*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

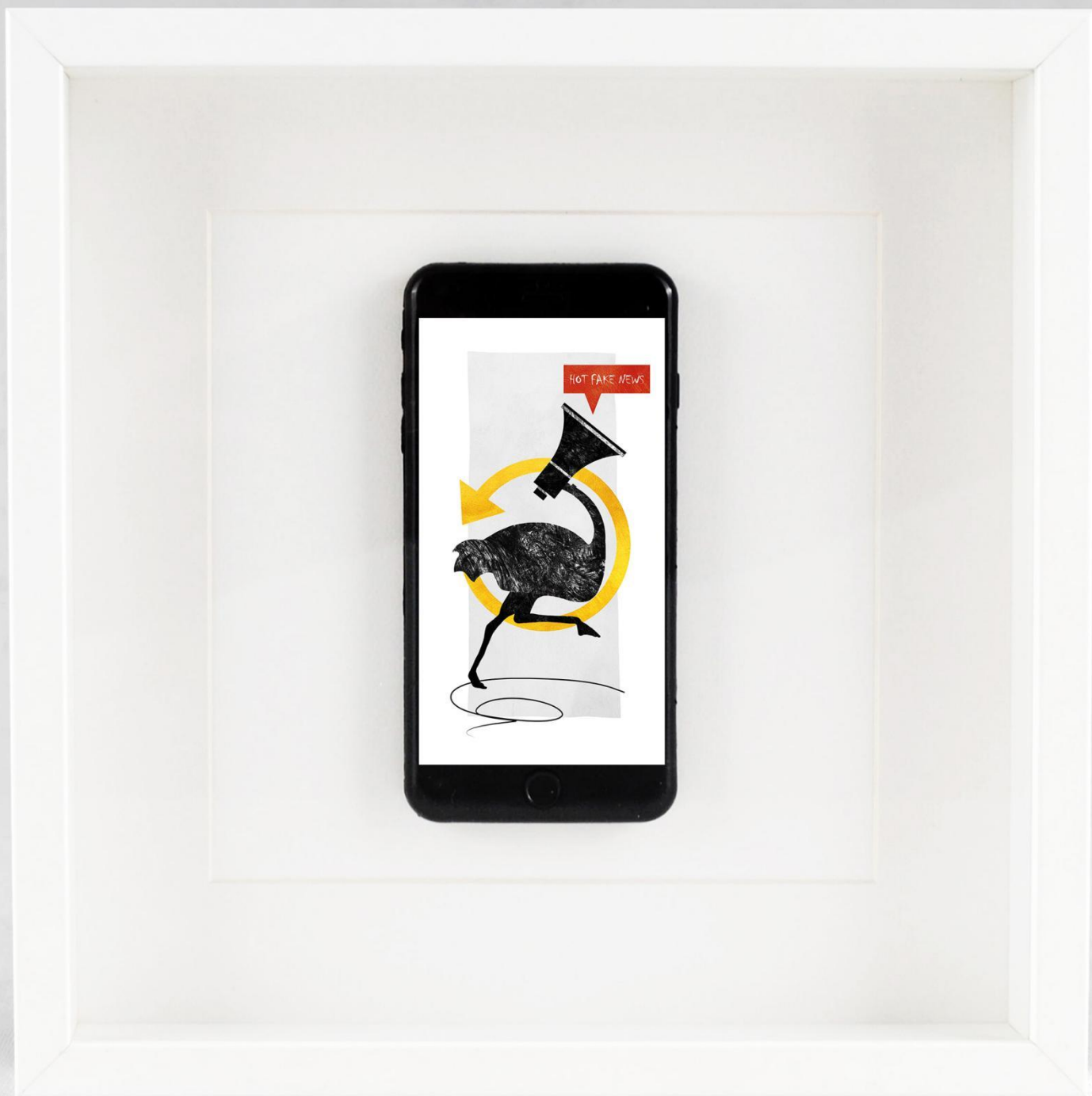


Fot. 30. *Owczy pęd*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

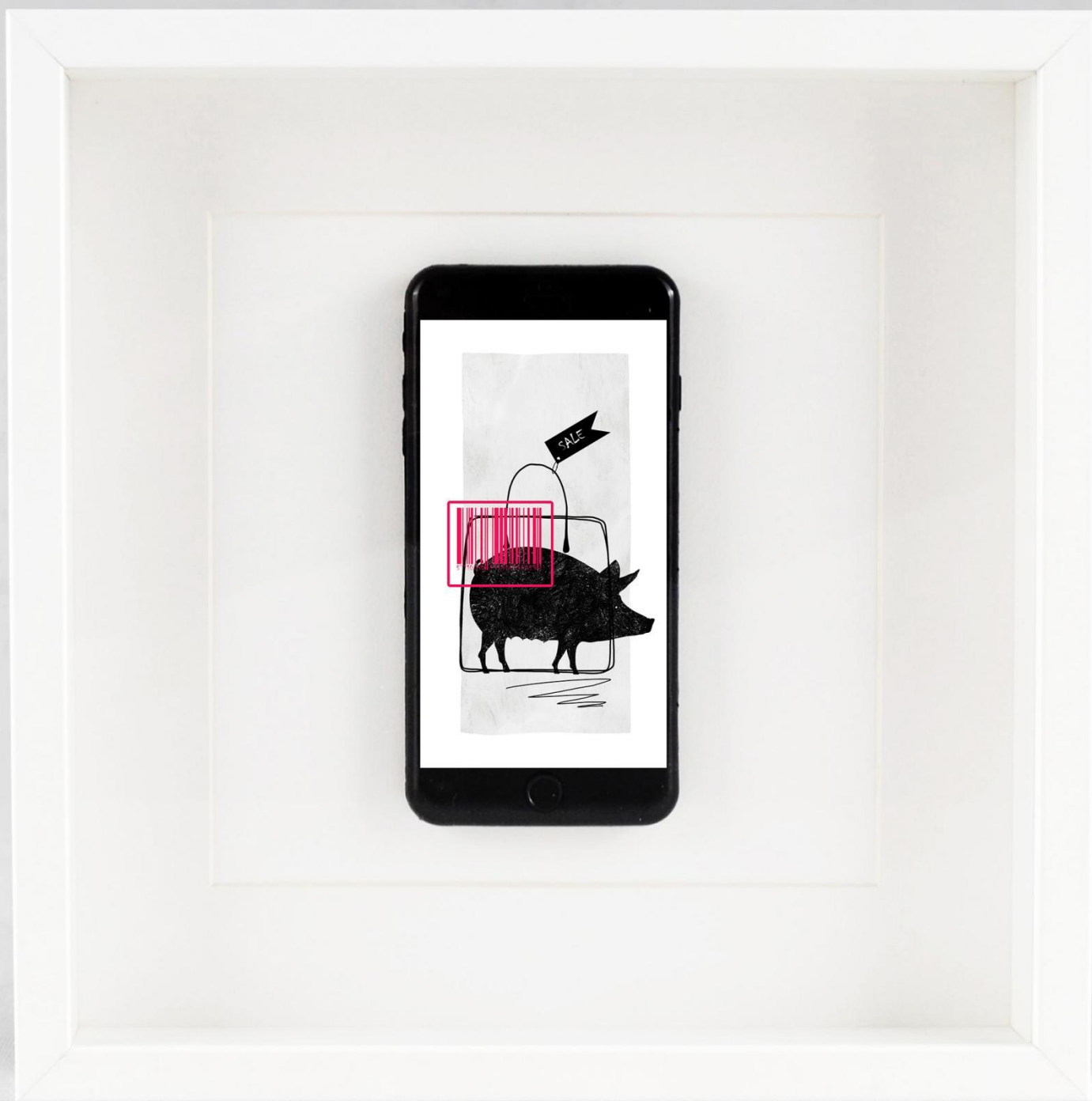


Fot. 31. *Udostępnienie*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022

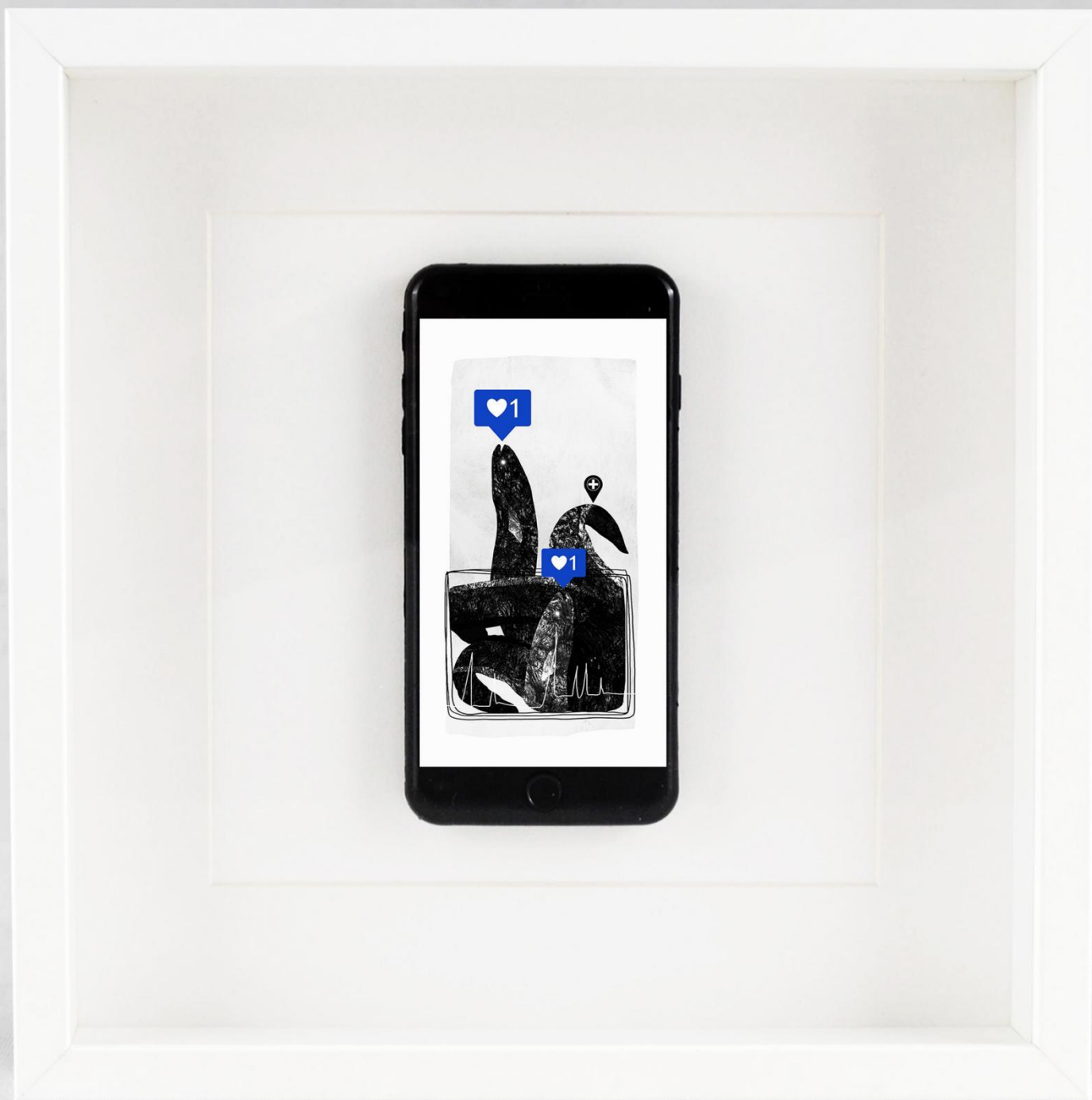




Fot. 32. *Fake news*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022



Fot. 33. *Wypzedaż*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022



Fot. 34. *Teleporada lekarska*, CGD/obiekt, 30x30cm, 2022





Fot. 35. *Memento mori 2*, CGD, 80x80cm, 2023



Fot. 36. *Trucizna*, CGD, 80x80cm, 2023



Fot. 37. *Strata*, CGD, 80x80cm, 2023



Fot. 38. *Rana*, CGD, 80x80cm, 2023



Photo 39. *Odraza*, CGD, 80x80cm, 2023

**UNIVERSITY OF SILESIA IN KATOWICE**  
**FACULTY OF ARTS AND SCIENCES OF EDUCATION**  
**INSTITUTE OF VISUAL ARTS**

Marta Frąckowiak, MA

**SOCIAL MEDIA – LIFE IN THE HERD**

DOCTORAL DISSERTATION

In the field of art, in the discipline of fine arts  
and art conservation

**THESIS PROMOTER**

Prof. Krzysztof Marek Bąk, PhD

Cieszyn 2022





**SOCIAL MEDIA  
– LIFE IN THE HERD**



# TABLE OF CONTENTS

<b>INTRODUCTION</b> .....	77
<b>CHAPTER I</b>	
To be or not to be in social media. History and dilemmas .....	81
<b>CHAPTER 2</b>	
Me and my work on social media .....	88
<b>CHAPTER 3</b>	
Herd as a metaphor for social media. The language of the herd .....	96
<b>CHAPTER 4</b>	
Technical conditions and formal assumptions of the paper. What does camp art have to do with social media? .....	104
<b>CONCLUSION</b> .....	110
<b>SUMMARY</b> .....	111
<b>BIBLIOGRAPHY</b> .....	114



## INTRODUCTION

With the beginnings of commercial Internet, the first social media platforms were created. This was more than a quarter of a century ago, and at the time no one could have imagined what a huge role they would play in the future. Over the years, both the number of apps and their users have grown at an incredibly fast pace, eventually making social media one of the Internet's pillars today.

Nowadays, social media have become an integral part of life for a large part of society. As such, we can encounter frequent discussions relating to it, both among its users and experts in the field. The keen interest from many communities in this topic, contributed to the creation of this dissertation entitled Social media – life in the herd. An additional factor that encouraged me to investigate the topic of social media was the fact that I find myself an active participant in social media platforms. Observing other people's online activities, as well as delving into the subject literature, inspired me to create an art piece.

Social media has been created for people of all ages, also the dissertation I have prepared is aimed at a wide audience, regardless of their age. The considerations undertaken in this thesis address many aspects of social media use. The first objective I would like to achieve with the use of artistic means and the creation of a series of works is to draw attention to the diverse nature of the consequences arising from social media use. In addition, through the language of art, I would like to point out the problems and effects of using social media platforms.

The paper consists of four chapters. In each of them, I will try to present the sources of my inspiration related to social media, which will be presented in the form of an artwork.

The first chapter is an introduction to the following part of this dissertation. Its initial part will focus on presenting the history of social media. It will include the sources that motivated the creation of artwork on which I have based the narrative for the thesis. Furthermore, I will express the doubts accompanying my use of social media.

The next chapter will use artistic language to present my observations and experiences with social media. Their source was the numerous artistic activities I undertook in the earlier stages of my research. Thanks to these factors, I was able to look at the phenomenon of social media with a greater perspective. The second chapter, in addition to describing the creative experiments, will include definitions and an explanation of the concept of social media.

The third chapter will focus on presenting the origins of the term “herd,” which I used in the title of this thesis, treating it as an allegory for social media. The chapter will present the sources that inspired me, including Ivan Franko’s concept and the notion of human herd that he formulated.

The final chapter will in a way return to the reflections on the first part of the title. This time I will compare the concept of social media with the art of camp. This chapter will be more critical than the previous ones, as a result of conclusions drawn from the considerations described in the previous chapters.

The dissertation is a series of graphic works, composed into a set of objects consisting of smartphone dummies and spatial frames. In this way, I wanted to express my own feelings and doubts regarding social media. The reflections undertaken raise a whole series of questions for me and the recipients: Is an artist’s presence on social media necessary in today’s age? Does social media have anything to do with the notion of herd and camp art? What is the quality of human-to-human and human-to-art relationships in social media? However, it is difficult to find a clear answer to these questions. I will try to present a subjective approach to the above issues in this paper, using both the written word and images.



Photo 1. *Social media – life in the herd* artwork, own source.

Photo 2. *Social media – life in the herd* artwork, own source. →





## CHAPTER I

### *To be or not to be in social media. History and dilemmas*

The paper begins with a general analysis of the phenomenon of social media and delineating the role it has played within the notions of creator and recipient. Discussing these issues was essential in order to identify in detail the elements that inspired me in the creation of my dissertation – both in writing and in visual art.

Social media has a short but rich history. The world's pioneer of social media is widely considered to be the CBBS program<sup>1</sup>, which was similar in operation to the later first social media platforms. The first portal based on communication between users was created in 1995. It was created by American engineer Randy Conrads under the name Classmates<sup>2</sup>. This portal is still in operation, and its purpose is to allow people who made a real acquaintance during their education to get in touch with each other. It brings together mainly people from the United States and Canada. Subsequent years of social media have resulted in the development of this idea and technology. An important development for the media enabling communication among users was the development of the so-called second technology, referred to as "Web 2.0."<sup>3</sup> This solution has been in operation since 1999<sup>4</sup>. Such technology was extremely modern and allowed users to create and share information. The revolution related to the emergence of "Web 2.0" changed the role of humans in the process of information exchange. Since then, anyone could create stories and present them through various digital means. Social media allowed people to create content on their own, which was in contrast to the previous form of the Internet. Initially, the Internet, like traditional media such as radio or television, was only used for passive reception of content. The person of the user-creator became one of the inspirations for me when it came to constructing the theme of this paper and creating artwork. In both the written and artistic work, I tried to analyze and interpret an active participant in social media. Numerous scholarly sources have confirmed my belief that the role of the creator and receiver of online information has transformed. I paid special attention in this paper to the role of social media information creators. Here I quote the words of Marshall McLuhan, who wrote: "We become

<sup>1</sup> M. Popiołek, *Social networks in the Internet space - (social)mediatization of everyday life*, Zeszyty Prasoznawcze, Cracow 2015, Vol. 58, No. 1 (221), p. 60-71.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

what we own (...). We shape our tools, and soon our tools will shape us.<sup>5</sup>” In his view, the media shape man and his environment. The old media created a passive viewer, while new media has made the roles of creator and viewer as users in social media interchangeable. Thus, the user alternates between two roles – once a creator, another time a recipient.

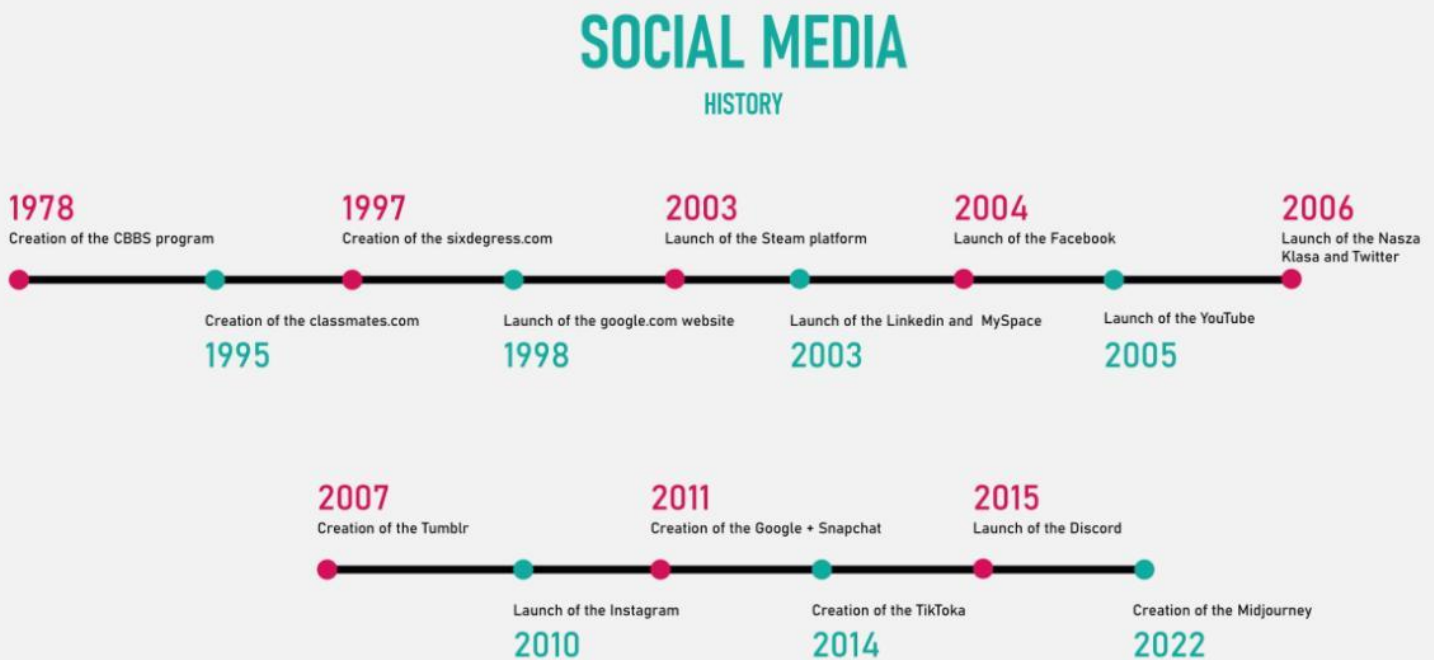


Figure 1. *Social Media – A Brief History* Diagram, own source.

However, regardless of whether we are a creator or a recipient at any given time, new media require us to be active. Among others, the creator is expected to be regular, feel authentic and be creative. The recipient, on the other hand, is required to show emotion and react in the form of likes, comments or shares. Activity and a willingness to act provide many opportunities in terms of contact between creator and recipient. The possibility to engage in dialogue distinguishes old media from new media<sup>6</sup>, and any user can participate in the online dialogue.

Continuing the thought on the users of social media platforms, it is possible to outline the hypothetical characteristics of the creator-receiver in social media. The phenomenon

<sup>5</sup> M. McLuhan, *Understanding the media. An extension of man*, Scientific and Technical Publishing House, Warsaw 2004, p. 17, ISBN 83-204-2984-6.

<sup>6</sup> A. Kozłowska, *Mass media influence*, SGH Publishing House, Warsaw 2011, p. 197, 978-83-8030-122-1.

of transformation of the role of creator and viewer can be read, among others, in the scientific dissertation *Mass Media Influence* by Anna Kozłowska: “Modern man has been given the opportunity to become someone who decides for himself who to be and what to think. However, there are doubts about how to use this chance.<sup>7</sup>” Thus, a creator can be any person, regardless of age, gender, wealth and nationality, or the knowledge, skills or experience he or she has in a given topic. Anyone can express his or her opinion on a topic raised in the media.

I was inspired to create the artwork by Jaron Lanier’s critical treatise *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts*. The theory of Jaron Lanier, an American scientist, writer, computer scientist, composer and futurologist, seems worthy of attention<sup>8</sup>. Lanier is the creator of the term “virtual reality” and a provocative critic of social media. His company, VPL Research, produced goggles and gloves for observing and “moving” in virtual reality. In addition, Lanier held the position of director at several startups acquired by Google, Adobe, Oracle and Pfizer. He currently works at Microsoft. His attitude and work are proof that he analyzes his knowledge and skills, which he uses in his professional work, in depth and subjects them to harsh criticism. As the author of the aforementioned book, he presents arguments to convince the user to abandon social media<sup>9</sup>. He presents the mechanisms of the large corporations in which he himself works or creates, which influence the user. Lanier describes how algorithms work and the treatments and tricks that affect changes in human behavior: “The key process that allows social media to make money while working against society is behavior modification (...). At first, it did not look at all like a harbinger of a dystopian future. The first ads on Google were pleasant and harmless. But as the Internet, its apps and algorithms developed, the advertising industry inevitably transformed itself into a massive behavior modification industry.<sup>10</sup>” I think it is worth considering in this case that for many people, social media is a source of income in addition to entertainment – for some artists of my generation, it is an important space with the tools to connect with audiences and present art. For a younger audience, especially from the social lowlands, social media is not only an opportunity to learn about other models of life, but also allows contact with many users, and is sometimes even the only option for such a person to be able to break out of an environment that does not provide any opportunities for personal

<sup>7</sup> Ibid, p. 5.

<sup>8</sup> J. Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Ibid, p. 6.

or professional development. Failure to use popular social media platforms, for example, can lead to social exclusion<sup>11</sup>.



Photo 3. Jaron Lanier, source: <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/12/jaron-lanier-book-dawn-new-everything-interview-virtual-reality>

Social media can also have a negative impact on a person's life, and when used incorrectly can cause many problems. An example of the negative effects arising from the use of social media can be simple disillusionment with the content posted on social media, which is often idealized and causes an increase in jealousy or falling into complexes. In extreme cases, addiction to social media platforms, the disappearance of human sensitivity, pathologies associated with the use of age-unsuitable content, aggression caused by apparent anonymity or depressive states can occur. As Milena Drąg – author of the dissertation *Mass media in education* – wrote: “All these new but serious threats of the 21st century are affecting increasingly younger generations. Consequently, properly conducted media education is of great importance nowadays.<sup>12</sup>” I agree with the above thesis, that the chance for social media not to cause such tragic consequences lies in social media education, as undertaken at least by the aforementioned Jaron Lanier. Anna Kozłowska states that:

<sup>11</sup> Ibid, p. 5.

<sup>12</sup> M. Drąg, *Mass media in education*, Academic Publishing House of the Higher School of Business and Health Sciences, Łódź 2019, p. 257- 264.

“Indeed, skillful, careful and critical use of them can greatly minimize the accompanying risks.<sup>13</sup>” The skills that a young person should obtain through education include: media literacy, changing inappropriate habits in the online space, a critical attitude towards social media, an attitude of selective reception or an attitude of creative activity. It is also worth referring to studies showing that practicing creativity translates into strengthening an assertive attitude towards mass media and personality development, as cited by Adam Lepa – a Polish Roman Catholic clergyman, PhD in theology, media scholar in his publication “*Pedagogy of mass media.*”

From the aforementioned concepts: technology, science, media, entertainment, society, communication, the function of social media emerges: entertainment, emotional, social, informational and educational<sup>14</sup>. They embolden users to make friends and build relationships, which for me, as a visual artist, are of unique importance. It is from them that emotions are born, which, in my opinion, are the stimulus for creating artworks. In artworks I try to present the diversity of relationships between people. Their ambiguous dimension is interesting. Observation of social media and analysis of the work of specialists helped me to identify and isolate the phenomena related to social media that affect the nature of relationships on the Internet, becoming a contribution to the creation of my artwork.

<sup>13</sup> Ibid, p. 5.

<sup>14</sup> J. Juszczak-Rygałło, *Media education according to Agnieszka Ogonowska*, [in:] e-mentor, 2013, No. 5(52), p. 69-71. ISSN 1731-6758.





Photo 4. *Social media – life in the herd* artwork, own source.

Photo 5. *Social media – life in the herd* artwork, own source. →





## CHAPTER 2

### *Me and my work on social media*

I started using social media in 2009. It is impossible to point out what exactly encouraged me to create a social profile, but it is this lack of a caesura or special situation that reinforces my belief that my generation has naturally gravitated to social media. Without resistance, my generation has embraced social media, and thus has quickly become part of the digital reality. As a result of my active participation in social media, it has inspired my artistic and theoretical work. The written part includes a description of the search for a creative path, observations and artistic experiments that brought me closer to the concept of my doctoral thesis.

My first contact with social media and the creation of an account was most likely related to the need for free contact with friends. It was not until several years later that I began to analyze this medium more consciously. At first, I intuitively observed the social media environment. I found it extremely intriguing and I tried to translate the world of emotions that was born in the digital environment more or less accurately into the visual language. However, these activities were focused around the theme of fusion of digital and material environments. The search resulted, among others, in a set of thesis papers called *Cyfrolit – on Old Land Island*. After the thesis defense, the project was presented as a part of the competition: “Best Graphic Design Diploma 2018<sup>15</sup>” by the Association of International Triennale of Graphics in Cracow.



Photo 6. *Cyfrolit – Cyfrolit on Old Land Island* artwork, own source.

<sup>15</sup> International Print Triennial Society in Cracow, *Best Graphics Diploma, Cyfrolit on Old Land - Marta Frackowiak*, [www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak](http://www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak) (accessed March 13, 2022).

In further creative exploration, I attempted an artistic interpretation of concepts related to social media such as profile, post, contacts, friends, relationships. However, my graphic experiments on the social media environment still seemed insufficient to me. At that time, I became familiar with a number of items from the literature, such as *Understanding Social Media* by Artur Roguski<sup>16</sup>; *Mark Zuckerberg and his empire. How Facebook Changes Your World* by Renata Pawlak, Kinga Sołtysiak, Ewa Szach, Kinga Kosecka<sup>17</sup> or *Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty* by Zygmunt Bauman<sup>18</sup>. Thus, it can be seen that the concept of social media has already been analyzed by many researchers, but the issue still seems inexhaustible. In view of the above, I decided to continue my research in this field during my doctoral studies. I conducted various creative experiments in this area. These attempts involved both digital and traditional graphics.



Photo 7. *Cyfrolit – Cyfrolit on Old Land Island* artwork, own source.

When formulating a definition of social media, researchers pay attention to three elements: network community, content and Web 2.0. The mentioned concepts form a set called the social media triangle<sup>19</sup>. It is possible that the interest in the issue of social media in various circles, is due not only to the emergence of technological novelties, but also to the social need associated with trying to understand and characterize the phenomenon of social media. Certainly, this is still a topical issue, which I am trying to present from the perspective of a visual artist. The network communities mentioned in the previous paragraph gather around a specific content. According to this theory, each element has a parallel role. Content is all kinds of materials and content available on social media, e.g. videos, photos or information. Materials are mostly created and modified by users. The elements that make

<sup>16</sup> A. Roguski, *Understanding social media*, Helion, Onepress, Gliwice 2020, ISBN: 978-83-283-6600- 8 3.

<sup>17</sup> R. Pawlak K. Kosecka, E. Szach, K. Sołtysiak, *Mark Zuckerberg and his empire. How Facebook changes your world*, Tomys Publishing, Poznań 2021, ISBN: 978-83-661-6785-8.

<sup>18</sup> Z. Bauman, *Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty*, trans. M. Żakowski, Sic, Warsaw 2007, ISBN: 978-83-604-5728-3.

<sup>19</sup> *Ibid*, p. 4.

up the concept of social media (users, content and Web 2.0) form a set of factors that are elementary for the phenomenon to occur. Wojciech Gustowski co-owner of Novae Res Publishing House and author of the book *Communication in Social Media* points out that it is a natural need to exchange information and emotions<sup>20</sup>. However, depending on how social media is used, a particular group of users will receive a different result. In my opinion, the different effects of social media use are the result of different human needs. And the fact that people differ, take different steps when using new media and look for creative solutions, is particularly interesting to me – as a creator.

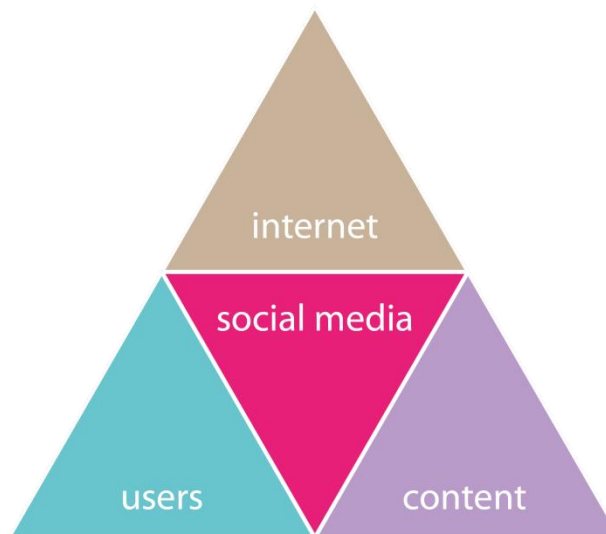


Figure 2. *Cyfrolit – Cyfrolit on Old Land Island* artwork, own source.

In a similar theme, I have previously prepared two series of works, which became the structure for the development of my doctoral thesis. *Pictograms – conversation*<sup>21</sup> is a set of works that depict selected relationships and stories from the social media environment in the form of a humorous metaphor. The states and behaviors I observed in social media users in particular seemed interesting to illustrate. Insanity, madness, frustration, praise, smiles and sympathy are just some of the emotions I present in the project described earlier. The works *Followers and Get more likes* illustrate two concepts: observers and likes. They come from the series *Pictograms – conversation*. The satirical nature of the works is my interpretation of the “wonderful qualities and effects” that social media activity brings.

<sup>20</sup> W. Gustowski, *Communication in social media*, Novae Res, Gdynia 2012, ISBN: 978- 83-772-2487-8.

<sup>21</sup> M. Frackowiak, <https://martafrackowiakart.wixsite.com/mysite> (accessed March 11, 2022).

The graphics were created as a part of the international Mail Art project *I see, I see... You cannot see | I spy with my little eye* in the Netherlands<sup>22</sup>. For the first time, the works also feature a formal notation of the whole and dominant, recurring motifs. Illustrations with animal figures complemented by pictograms were enclosed in the frame of a cell phone. Figures that are linked by a relationship with their environment, a relationship that depends on a reaction – a click. The full series of works is a set of thirteen digital graphics, which gave rise to a second set of works, based on the initial concept of “*Social media – Life in the herd.*” It was this set of works that defined the conceptual and artistic path of my dissertation.

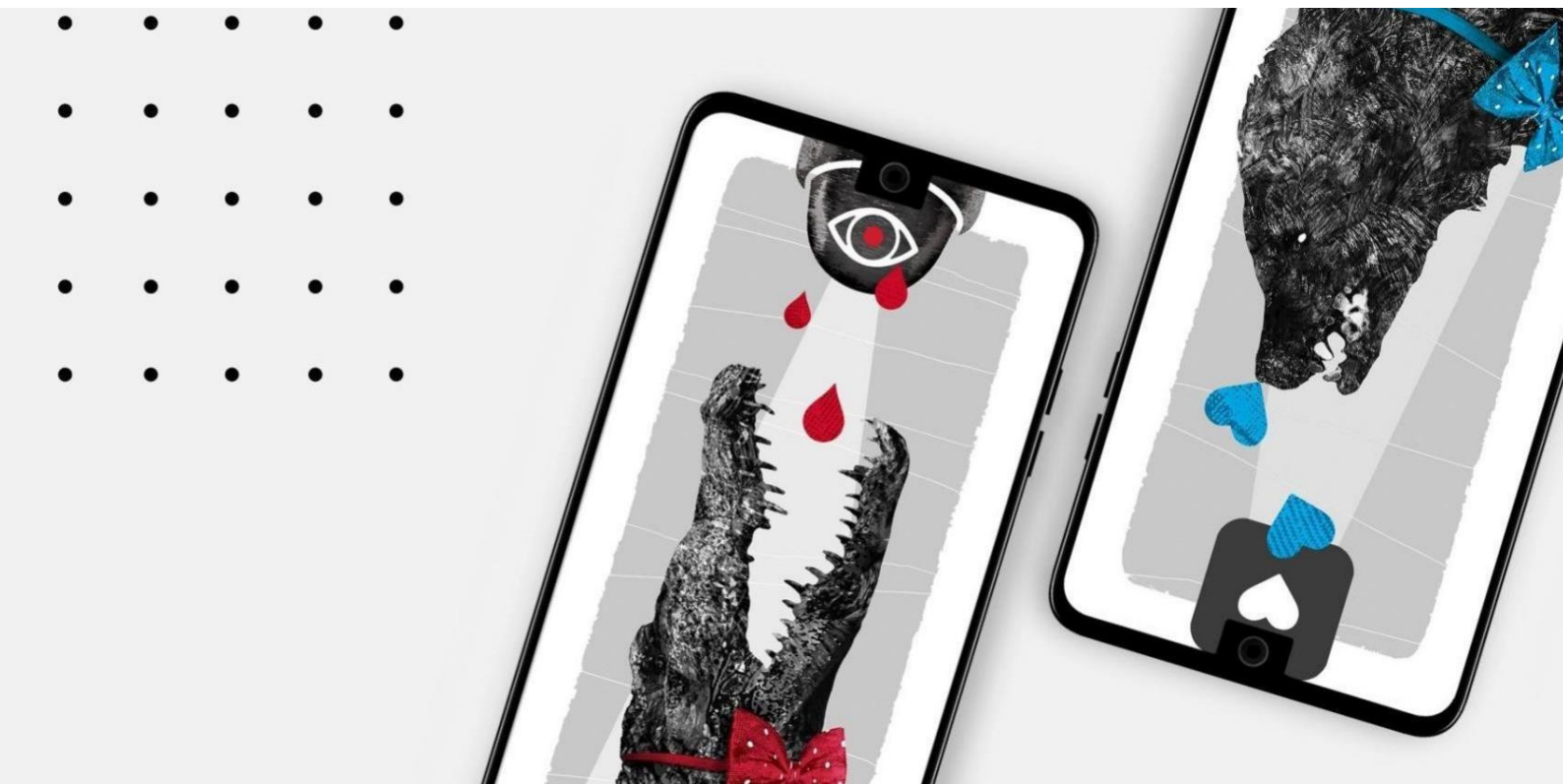
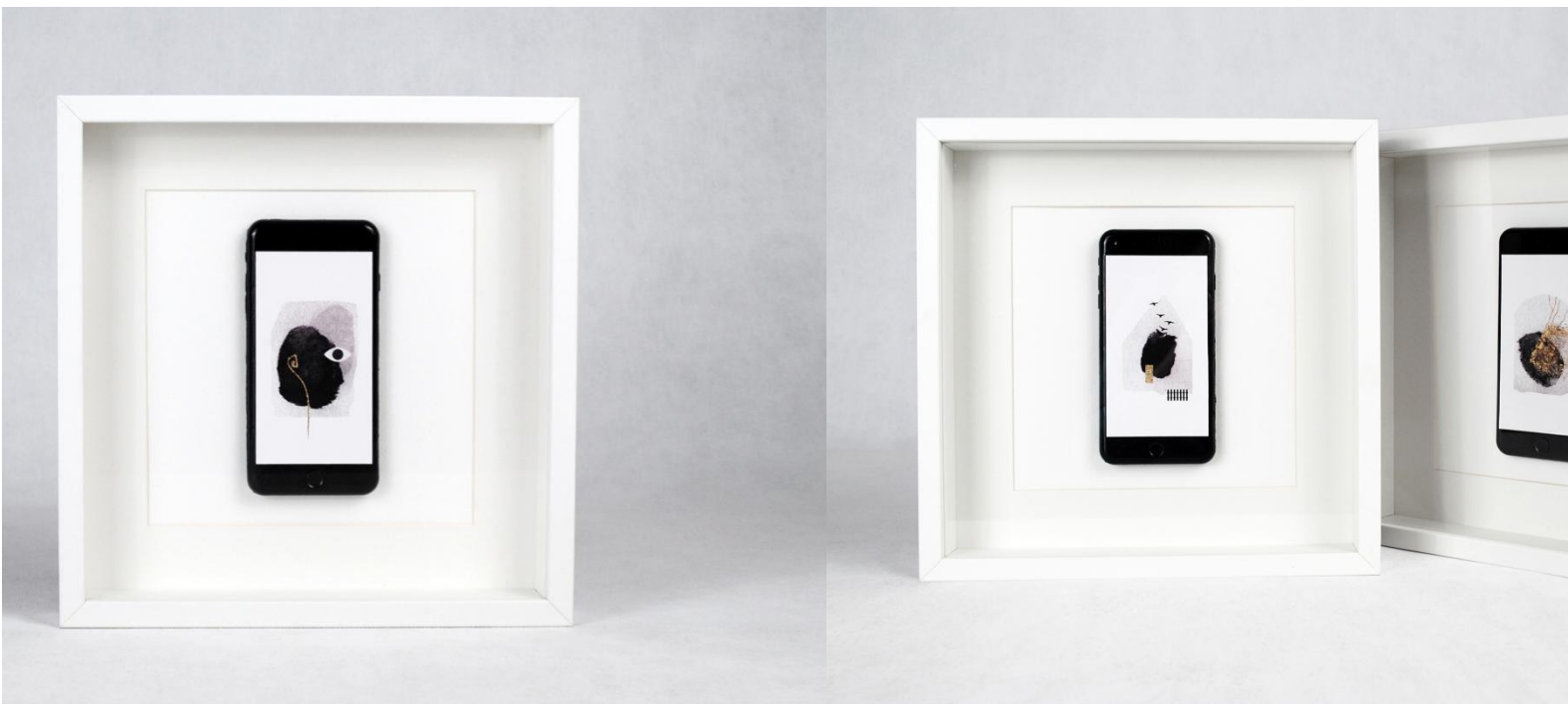


Figure 3. *Pictograms – conversation. Followers and Get more likes* artwork, own source.

<sup>22</sup> Carmen Heemels, *Mail Art Project - I see, I see you can not see, I spy with my little eye*, <https://tiny.pl/92z9n> (accessed July 3, 2021).



In the works mentioned earlier, I used an animal figure as an allegory and graphic objects in the form of pictograms. The allegory allowed me to gain distance from the discussed phenomenon. The time of pandemic favoring even greater participation of social media in people's lives – regardless of preference – was a period of particularly heightened creative exploration for me. The omnipresent discussions in various media and channels, webinars, lectures, blogs on the role that the online environment and social media play in people's lives made me think again. During this time, a second series of works with a similar design to the thesis was created. *The Mark of (NON)presence*<sup>23</sup> is a graphic interpretation of the state of presence as an ambiguous and multi-level concept. I am particularly interested in this phenomenon in the virtual sphere. The starting point became the most common and primordial human traces – fingerprints. The object that triggered this association was the smartphone, which is a tool for contact with another person – today mainly in the online space. The use of this device is mainly through fingers.



Fot. 8. A set of art works: *The Mark of (NON)presence*, own source.

Fot. 9, 10, 11, 12. Alicja Grabowska, Marta Frąckowiak, Graphics exhibition: *The Mark of (NON)presence*, Nowa Prowincja, Gliwice, 2023 →

<sup>23</sup> Ibid, p. 11





The creation of works was done in a hybrid way. Stains and shapes in the form of my fingerprints previously made in ink were scanned and transformed into small graphic forms measuring 12 cm x 6,8 cm. In the end, the works took the form of digital prints on paper, complemented in detail with metal leaf. The prints were placed on plastic dummy smartphones, which have a symbolic meaning for me. All the works were located in nine square, spatial frames measuring 28 cm x 28 cm.

In the last paragraphs of this paper, I described series of works that were creative experiments for me – both conceptually and visually. The subject of social media shaped the form in a very literal way. I particularly wanted a simple solution to present my dilemmas in the context of social media through art. I wanted to draw attention to the problem of placing very personal, sensitive or controversial stories in the virtual world, which we read out of context through the frame of a phone. The easy accessibility of the smartphone means that we can have uninterrupted access to the content of our choice and follow news from any field. I try to discuss these dilemmas in my works to encourage myself and others to reflect on the community we create in social media.

In my latest art interpretation, which is also a series of dissertations with the title: *Social media – life in the herd*, I present the result of creative activities resulting from previous experiences. The series includes fifteen graphics that present a fuller view of the reality of social media. The frame of a smartphone<sup>24</sup> becomes a symbol of the limitation of the field of vision. In the artwork, the cheap plastic dummy has become a graphic medium and has an allegorical dimension for me. The work is an attempt to illustrate an inner restlessness towards the functioning of online communities. It is a plastic interpretation of relationships, especially the barriers to building them.

A several-year search for a form that would help me locate my feelings and doubts about social media culminated in an artifact – smartphone. The smartphone is a symbol of modernity for me. An ordinary object by its ubiquity, for me as an artist – material for artistic work as an artifact of “mass destruction.”<sup>25</sup> For this very reason, it is in the dummy phones that I have placed my own artwork.

Due to the nature of work realization in the field of art, my activities focused on the creation of artwork *Social media – life in the herd*. In my artwork, I tried to depict

<sup>24</sup> B. Konopnicki, *What is a Smartphone?*, [www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon](http://www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon) (accessed December 7, 2021).

<sup>25</sup> *Ibid*, p. 6.

the diverse nature of the social media phenomenon. Interpretation of the theme occurred from the perspective of an active participant in social media and a visual artist, for whom the smartphone became an important object of creative analysis.



Photo 13. *Cell phone dummies*, own source.

The theme of this dissertation is to illustrate interpersonal relationships. The first part of the title refers directly to the characteristics of social media. The analysis of the concept of social media allowed me to take a more objective approach to the problem addressed in the artistic and written work. The second part of the title should be considered purely metaphorically. In my work I address the problem of mass and community in the context of social media.

### CHAPTER 3

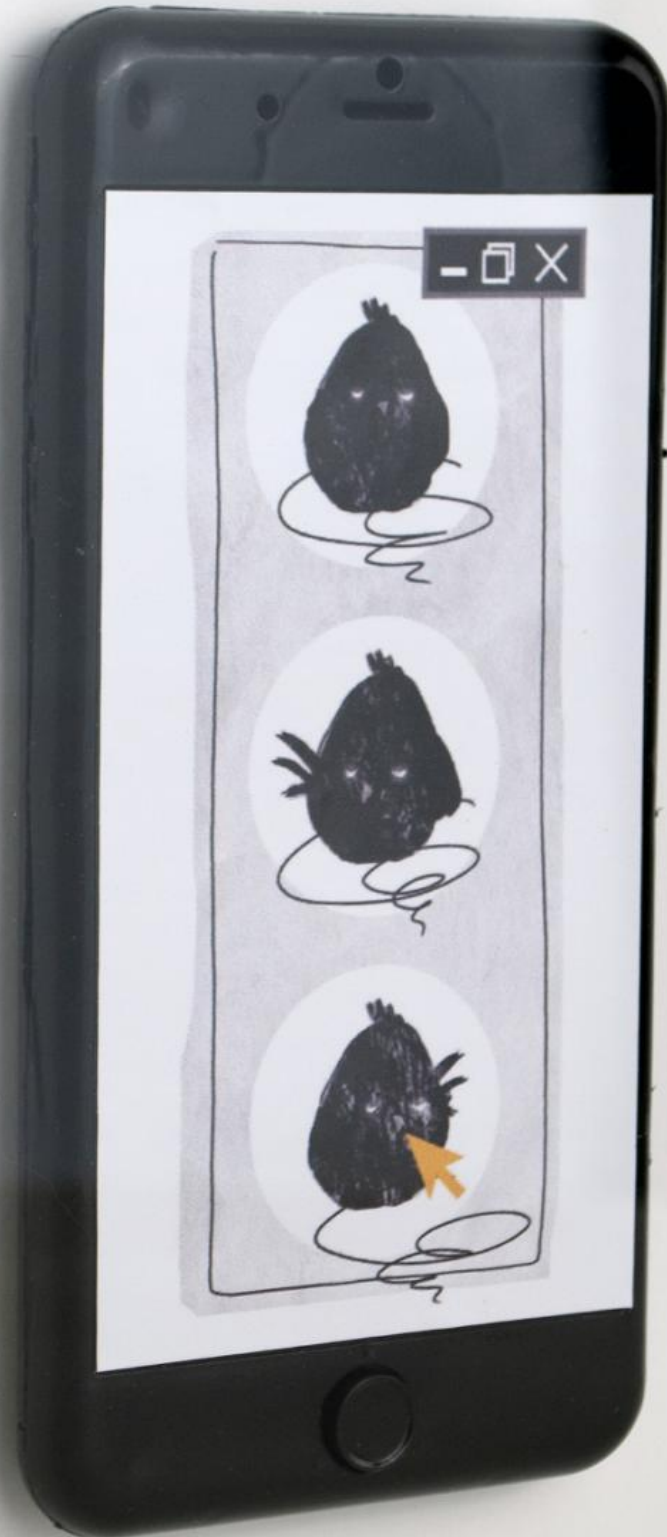
#### *Herd as a metaphor for social media. The language of the herd*

The second part of the title *Social media – life in the herd* is a metaphor. Under the term herd I code a group of social media users. I do not interpret the herd in a merely negative way, but focus on illustrating the behavior and customs of this community, including myself, in a critical way. The aim of this paper is to show the diversity of attitudes and relationships that are built in social media, and in my interpretation, in the virtual herd.



Photo 14. *Social media – life in the herd* artwork, own source.

Photo 15, 16. *Social media – life in the herd* artwork, own source. →





On each of the graphics, the shape of an animal was outlined, which combined with the graphic signs to create an illustration depicting the different ways and purposes of using social media. The animal shapes were the starting point for illustrating fifteen selected human behaviors and attitudes toward social media. The digital drawings helped me to highlight the problems and dangers of social media, and they include: exclusion, hate, scams, fake news or addictions<sup>26</sup>. It is worth noting that these phenomena would not exist without the community context, or in the case of my interpretation, without the herd. I would even claim that it is a form of multi-generational herd with a higher degree of social organization and different motivations for staying in the group, and joining the group may be temporary. I was inspired to interpret social media using the herd metaphor by the notion of a “human herd,” formulated by Ivan Franko<sup>27</sup> – a Ukrainian poet, writer, translator, social and political activist. He put forward the thesis that man is both the creator of culture and society and its product. The concept of the herd as understood by Ivan Franko has a completely different context than my modern interpretation. It concerns the phenomenon of evolution and development of culture in prehistoric times. Franko considers the “human herd” to be the primordial form of social life, uniting first for defense and then for collective hunting<sup>28</sup>. He links the development of culture with the elaboration of social customs, and the beginning of culture with the beginnings of community life.

The source context of the concept to some extent has guided my work, and therefore it does not remain transparent to me. This prompted me to reach for simplified animal figures in my artwork.

Referring to the past, it is impossible not to mention the communication in the community (my allegorical herd) by means of an image. In the modern context, it is the term “pictogram”<sup>29</sup> (web icon), and in my graphics it is a part of the composition and a carrier of content – just like abbreviated words and emoticons.

This is about the phenomenon of visual communication, and formerly visual information. As early as 1972, the role of image as a carrier of information in culture was analyzed and

<sup>26</sup> A. Brenda-Mańkowska, *Fake news, clickbait, ribbing - problems of the media in the post-truth era*, Scientific Publishing House of the Higher School of Business and Health Sciences, Łódź, 2019, p. 11-20, ISBN 978- 83-949948-1-5

<sup>27</sup> Ibid, p. 2.

<sup>28</sup> Ibid.

<sup>29</sup> E. Szczepańska, *Linguistic processes in Internet communication as a manifestation of the globalization of language, Bohemistry*, Cracow, 2009, ISSN 1642-9893.



described by Mieczysław Porębski in his dissertation *Iconosphere* [ M. Porębski, *Iconosphere*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warsaw, 1972.]. In the text he uses the term “visual information” and limited the use of this term mainly to culture and artistic phenomena. The term “visual communication”<sup>30</sup> has a slightly later origin and is primarily associated with the development of new media<sup>31</sup>. Visual communication is also considered a discipline similar to graphic design, encompassing the knowledge of ways to graphically communicate content. As a separate subject of study, it appeared in art colleges in the 1970s.

The language of modern visual communication is created by Internet users. This subject is analyzed by, among others, Łukasz Opaliński in the scientific item *Non-alphabetic writing systems and the communication of language on the Internet* or Maciej Kawka in the dissertation *Visual communication and media science – contemporaneity and prospects*. The purpose of creating this language is to strive for economy of signs. The signs used in such communication are the pictograms mentioned earlier, as well as abbreviations, emoticons and glyphs. The reason for using these elements is the desire to convey information as quickly as possible and to simplify the way we communicate. However, sometimes – as in the case of abbreviations – the effect is the opposite of what is intended. Instead of streamlining communication, they can hinder it, as some of the abbreviations may not be recognized by some recipients.

Another conventional graphic sign includes emoticons, which express emotions in a more evocative way. A textual statement enriched with emoticons gains plasticity and originality, evoking a number of additional reactions from the recipient. Some of them could also be called pictograms, due to the lack of an emotional message. Pictograms have quite a rich history. The emergence of the first pictographic writing is estimated as far back as the 20th-19th centuries BC. For example, they include the unread pictographic Cretan script, the Protoclinic script (4th/3rd millennium BC), a group of pictographic characters of the Chinese script (from the 16th century BC), the Aztec script, the significant elements of which are called glyphs, or the undeciphered script of Easter Island (12th-13th centuries)<sup>32</sup>. The modern

<sup>30</sup> M. Porębski, *Iconosphere*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warsaw, 1972.

<sup>31</sup> M. Kawka, *Visual communication and media science - contemporaneity and perspectives*, Media and Society, [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka\\_komunikowanie\\_wizualne\\_a\\_nauka\\_o\\_media\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka_komunikowanie_wizualne_a_nauka_o_media_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y), Cracow, No. 5/2015.

<sup>32</sup> Ibid, p. 5.

<sup>33</sup> Ł. Opaliński, *Non-alphabetic writing systems and language communication on the Internet*, *Podkarpackie Studia Biblioteczne*.

<sup>34</sup> Ibid, p. 19.



pictogram<sup>33</sup> Internet users and appears most often in places that bring together Internet users and appears most often in places that bring together a large group of people, such as social media and places of public use. A glyph also appears in today's typography<sup>34</sup>. It is a contemporary shape representing a specific symbol in a specific typeface. The abstract unit represented by a glyph is a writing mark. A writing mark can be, for example, a number, a punctuation mark, a pictogram or a decorative symbol.

The above-described elements occupy a special place in my artistic work. In addition to the fact that abbreviations, emoticons and pictograms or glyphs are a part of the work composition, they mainly serve the role of a characteristic symbol for this series, as well as for all my work in recent years. In the present paper, I interpret them as the language of eponymous social media herd. Without a preliminary explanation, some of the works could be interpreted too vaguely, but I think that no element would be a barrier to understanding the meaning of the whole. I created the digital images by analyzing numerous scientific works and supporting myself with the knowledge of specialists in the field, as strictly scientific analysis is not the subject of my competence as an artist. In the artwork, the objects discussed serve as visual information and accompany metaphorical animal forms. This combination gives an emotional distance, which makes it possible to objectify the representation of this phenomenon. The use of pictograms<sup>35</sup> or glyphs<sup>36</sup> in a social media environment is very similar to the purposes of using them in my graphics. On the one hand, they seem to attract attention, while on the other hand they distract and divert us from the meaning that an image shared on social media should carry. Thus, they can obscure the true intentions of the author of message<sup>37</sup>. Perhaps this is because pictograms, abbreviations or emoticons are an attempt to convey an emotional charge, like another image or photograph. As a result of their presence on the social media board, there is a conflict as to which emotion will penetrate the recipient's mind most strongly?

The transmission of emotions is often unconscious, based on the unreflective sharing of information from unverified sources<sup>38</sup>. there are many dangers lurking for the eponymous virtual herd. The problems associated with the use of social media and the accompanying

<sup>35</sup> P. Pomianek, *Font, font, glyph, ligature*, <https://www.jezykowedyematy.pl/2018/10/czcionka-font-glif-ligatura/> (accessed March 20, 2022).

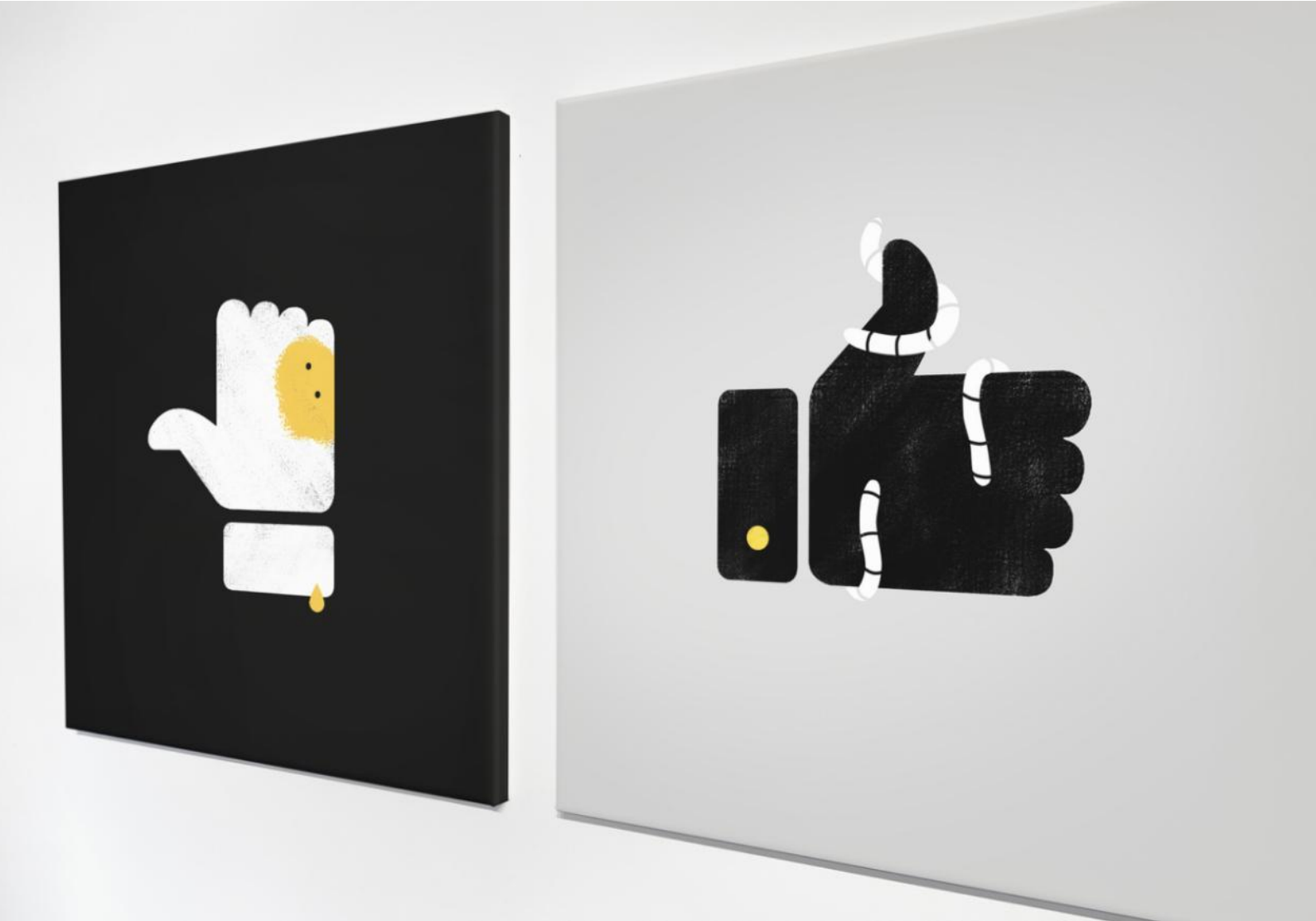
<sup>36</sup> Ibid, p. 21.

<sup>37</sup> Ibid, p. 22.

<sup>38</sup> M. Bronowicz, *Visual communication. Public relations. Advertising. Branding*, Astrum Publishing House, Wrocław, 2014, ISBN: 978-83-727-7693-8. p. 3-16.

<sup>39</sup> Pollard Michael, Alexander Graham Bell: *History of telephone invention and its impact on our lives*, 1992.

emotions I try to present in my works. Embarrassment, sadness, fear, excitement – these are just some of the feelings I had when observing and experiencing the social media phenomenon.



Fot. 17. *Social media – life in the herd* artwork, own source.

Fot. 18. *Social media – life in the herd* artwork, own source →



## CHAPTER 4

### *Technical conditions and formal assumptions of the paper. What does camp art have to do with social media?*

The series of works *Social media – life in the herd* consists of fifteen illustrations made in digital technique. The form and method of presentation are of particular importance to the work. Although it is not the most important element, because the foreground for me is the content that I want to convey, but in the case of this work the construction and material of execution strongly support this artistic interpretation.

The work takes the form of a series of illustrations placed on plastic dummy smartphones composed in Passepartout frames measuring 28 x 28 cm. Each element of the series played a symbolic role and was the inspiration and motive for creation of the entire project. The smartphone<sup>40</sup> is for me a symbol of the modern world. An artifact without which it is difficult to imagine functioning today. I wanted to evoke a shape that the user has in front of his eyes for several hours every day – the frame of a phone. The same frame surrounds the graphics I created. A second frame also appears in the design of work, but this time aestheticizing the object in the form of a phone. The idea is that it emphasizes the value of object in question, in this case – ironically – a smartphone. Frames perform the function of framing reality and require the viewer to focus only on the area separated by the shape of frame. For me, a smartphone is also like that. The reduction of reality occurs when the user assigns an excessive role to the device, and the media becomes a substitute contact with another human being. “Turn off your phone, turn on your thinking”<sup>41</sup> or “Day without a phone”<sup>42</sup> – are just some of the social actions aimed at drawing attention to this important problem. They warn against prioritizing contact with the virtual world over real, physical relationships. Through graphics, I would like to join this trend warning against the lack of a critical approach to the subject of social media. Jaron Lanier, using the metaphor of a cat, warns against unconsciously giving up one’s identity and mindlessly conforming to the likes of other users. He depicts cats as animals that have accomplished something seemingly

<sup>40</sup> *Orange Guidebook*, <https://www.orange.pl/poradnik/smartfony-i-inne-urzadzenia/historia-telefonow-cellular-calendar/> (accessed January 21, 2022).

<sup>41</sup> Oława 24, <https://olawa24.pl/arttykul/akcja-dla-piesznych-wylacz/1195799/0> (accessed December 14, 2021).

<sup>42</sup> *A day without a cell phone - can it be done?*, Digitization NPRM, <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/dzien-bez-telefonu-komorkowego-da-sie> (accessed October 19, 2021).

impossible, namely, they have managed to fit into modern technological reality. Accomplishing this without having to give up their own identity in the process. As Lonier writes, “They are still in charge. There is no fear that some insidious meme created by algorithms and paid for by a sinister, anonymous oligarch has taken control of your cat. No one is in control of your cat – not you or anyone else.”<sup>43</sup>”



Photo 19. *Social media – life in the herd. Mirror artwork, own source*

On social media, phrases such as: “Like,” “Take care,” “Wow” are used as a response to the information posted. They allow to express opinion or interest in a particular topic. It is also important to mention the possibility of posting comments under posts, which play a similar role to responding with emoticons. The most popular form of reaction in the form of “liking” the content inspired me to supplement the series with a few illustrations referring to the herd, but in a less literal way than in the case of illustrations placed on phones. The canvas prints show the “like” symbol in various configurations with traces of animal reactions. The theme of the works is hate, which, according to my interpretation, has two faces: as a tragedy for the person it meets and as an attention-grabbing scandal/scandal. The graphic works are printed on 80cmx80cm canvas and clearly contrast with the size of the works with dummy telephones placed in a small frame. Content generated in social media creates a profile of an Internet

<sup>43</sup> J. Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., p. 12, 978-83-283-8142-1.

user<sup>44</sup>, which is constantly evaluated by other members of social media platforms and algorithms. A user may feel undervalued because his or her content was not captured by the algorithm, even though he or she took great care to elaborate his or her post, photos or video. It can also happen that careless, poorly crafted content or form will gain more popularity. I try to describe these situations in my works. Let the reasons for this choice be the free interpretation of the viewer. The theme of the series of works is a world where algorithms, contracts and coverage count. In a world created by influencers, where success can be achieved in different ways: you can work hard, you can get here by chance and luck or by meeting other already famous people. Influencer until recently was defined in the world of social media as a person who influences other people. Often this term is used to describe online creators with considerable publicity who participate in advertising campaigns. Professor of sociology and political science, Małgorzata Molęda-Zdziech, author of the book *Celebrity Time. The mediatization of public life*, writes that we are actually dealing with a mechanism that has been known for a long time, or at least since the emergence of mass media: “Even before there were influencers, we had celebrities, those people known for being known. Before they appeared, on the other hand, there were celebrities, led by those American Hollywood and pop stars created by big marketing machines. They too, after all, had a huge influence on people. However, the sociologist points to a recent phenomenon in which the idea of influencers being influential and the idea has become a product in itself: “As a result, influencers have to constantly change, evolve, become more and more expressive in order to adapt to the short life of the product that they themselves are.” Internet marketing specialist, Jakub Biel, explains the phenomenon this way: “Today, Steve Jobs would not have founded Apple. Instead, he would have created the ‘Steve Jobs’ company and monetized his brand.” Of timeless value to me in the context of popularity and social media reach is one of the most famous quotes of the 20th century, “In the future, everyone will be famous for 15 minutes.”<sup>45</sup> The words were uttered by Andy Warhol and, in my opinion, reflect almost literally the contemporary power and possibilities of social media. For some he is an artist of genius, for others an overrated plastic artist. Certainly, he is a man who transformed popular images into the art known as pop – art. He was an American artist, painter, graphic designer, director and actor who understood the principles of marketing very well, and his approach to product and popularity seems universal. The widespread

<sup>44</sup> Polish Internet Research, *Privacy and self-image in the social media space*, <https://docplayer.pl/404648-Prywatnosc-i-wlasny-wizerunek-w-przestrzeni-social-media.html> (accessed February 7, 2022)

<sup>45</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=sEzkl1Iwaz0>

opportunities to achieve fame through social media, the speed of product passing and the lack of need to create quality products describe the reality of social media. This world with all its advantages and disadvantages became the inspiration for his dissertation.

Analyzing the shape and formal aspect of the graphic set within the doctoral presentation, I will emphasize that my association of social media not only with pop-art, but also with the art of camp<sup>46</sup> had a great influence on its creation. The material on which the illustrations were made is an analogy to the content published on social media. The graphics were printed on ordinary satin adhesive paper rather than fine paper. Printed in a printing shop, I glued the graphics onto plastic toy models of smartphones. I mentioned the comparison between social media and the camp idea in the first chapter, quoting an excerpt from Bogusław Jasiński's dissertation on the art of camp<sup>47</sup>. Bogusław Jasiński wrote about the ambiguous camp definition in his dissertation *That Which is Hidden*. Susan Sontag<sup>48</sup>, on the other hand, argues that camp helps satisfy the human need to see nice and easy things, it does not hide anything. She writes: "Camp is a kind of love for human nature. People who share this kind of sensitivity do not laugh at its creations, but they enjoy it." The definition of social media is shaping up similarly. Criteria such as beauty (in the sense of something pretty), youth, wealth, fulfillment, exclusivity and a better life are fulfilled by some influencers. A July 2021 IQC survey indicates that 96 percent of Internet users aged 12-55 follow at least one influencer. These figures greatly influence others who want to aspire to such a life model. Krystyna Polańska<sup>49</sup> defines social media as a form of information transfer through apps. Andreas Kaplan and Michael Haenlein state that social media is a group of apps<sup>50</sup>, which are based on the ideological and technological basis of Web 2.0 and enable the generation and exchange of content by users. These, and many other theories confirm the multiple definitions of this phenomenon.

New media such as social networks make popular culture, which is derived from mass culture, capable of being an instrument of interpretation at various levels – both niche and global. Popular culture, while different from mass culture, retains many of its features.

<sup>46</sup> Ibid, p. 17.

<sup>47</sup> Ibid, p. 17.

<sup>48</sup> S. Sontag, *Notes on Camp*, Penguin Books, ISBN: 978-0-241-33970-1, UK, 2018.

<sup>49</sup> K. Polańska, *Information society: the community phase of development*, Economic Problems of Services No. 67, 499-506, Museum of Polish History, [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne_Problemy_Uslug/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf), Szczecin, 2011.

<sup>50</sup> Ibid, p. 4.



Among the mass culture's functions, for example, integration during the migration of a productive society is mentioned. The thesis comes down to the fact that people migrate between platforms in search of contact with other users. Social media and contacts become a kind of product that we choose or reject. A similar effect of the media, including the Internet, is described by many sociologists of culture, claiming that it is the mass media that have popularized a lifestyle based on consumption. Zbyszko Melosik – a Polish sociologist of education and pedagogue, professor of humanities – writes that analyzing the work of media researchers, it can be stated that the media do not so much present reality as produce it: “Television and the Internet are no longer a ‘mirror’ in which society is reflected; it is the other way around, this social life becomes an ‘imitation of the screen.’ As a result, a fake culture is created, in which social reality is mixed with media reality to the point of indistinguishability.<sup>51</sup>” I believe that this mechanism can also be attributed to social media.

Comparing social media to the art of camp, it is possible to identify some common features, such as exaggeration, theatricality, insincerity, appearances and reliance on mass culture. Social media, on the one hand, provide opportunities for the development of culture, for example, reading culture, as Edyta Wojciecka writes in her dissertation “The role of social media in shaping the reading culture of teenagers.<sup>52</sup>” On the other hand, in social media the development of culture is reduced to the creation of favorite tops for selected social groups. This is also confirmed by Bogusław Jasiński. He writes about the laboratory of camp culture, in which only the audience's favorite themes are created<sup>53</sup>: “Camp art cuts off metaphysics from art, and its meaning is reduced to what is overt and on the surface.” In contrast, as Susan Sontag writes<sup>54</sup>. Its reception begins and ends with the thought “I like it...”

In social media there are sometimes users who put a lot of effort into preparing original materials, and the results of their work are evaluated (“liked”<sup>55</sup>) disproportionately on trivial and popular topics. In social media, there is usually no room for reflection. As Jaron Lanier writes: “We are constantly being followed and judged, constantly getting material

<sup>51</sup> Z. Melosik, *Mass media, identity and reconstructions of contemporary culture*, <https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6003/1/Media-Kultura-2012.pdf> (accessed October 13, 2022).

<sup>52</sup> E. Wojciecka, *The role of social media in shaping adolescents' reading culture*, [file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913\\_59\\_2017\\_7art.pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913_59_2017_7art.pdf) (January 17, 2022).

<sup>53</sup> *Ibid*, p. 17.

<sup>54</sup> *Ibid*, p. 29.

<sup>55</sup> *The Great Dictionary of the Polish Language, like*, Polish Academy of Sciences, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/68394/lajkowac>

prepared especially for us.<sup>56</sup>” One gets the impression that most social media posts begin with the question: “How will this be received by others?” and ends at most with a “like” response<sup>57</sup>. Just as the camp, according to Bogusław Jasiński, “thinks” for mass culture, social media “thinks” for their user.

Taking into account the above, I conducted an analysis of the motives necessary for the preparation of an artwork. I focused on expanding the concept of the whole series and described the materials I used for its creation. The materials and objects used connect directly with the concept and motifs of this thesis title: *Social media - life in the herd*. The calling of camp issues helped me to detail the motifs contained in the paper, described in the previous chapters. Comparing social media to the art of camp helped me to place the subject in a certain aesthetic category.

The pop art orientation of my works stems from the inspiration of comparing social media with camp art. The art interpretation is an encouragement to discuss social media as a topical and popular issue today. I interpret the topic as an artist-creator who critically interprets the social media phenomenon. Probably for many more years to come will be a “mainstream” issue<sup>58</sup>. However, looking at the phenomenon, also as a user-artist and not as an analyst or sociologist, I have the impression that the problem of social media will remain relevant for a long time to come, if only through continuous technological development. However, I hope that transformations will also occur in terms of the awareness of people using this technology. Perhaps this art project, or others that are being created in a similar critical tone, will be at least a small contribution for the viewer to reflect on his or her own attitude towards the world around him or her and the social media present in it.

<sup>56</sup> E. Wojciecka, *The role of social media in shaping adolescents' reading culture*, p. 2, [file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913\\_59\\_2017\\_7art.pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/czas2913_59_2017_7art.pdf) (accessed January 17, 2022).

<sup>57</sup> Ibid.

<sup>58</sup> The Great Dictionary of the Polish Language, *mainstream*, Polish Academy of Sciences, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/60041/mainstream/5164439/polityczny>

## CONCLUSION

The paper entitled *Social media – life in the herd* contains a series of artistic works through which I wanted to draw attention to the problems of social media and the wide range of consequences resulting from the use, often imprudent, of these platforms. Through it, I wanted to express my own feelings and doubts regarding social media, which in today's world is an extremely popular tool among the whole society. As mentioned in the introduction, the subject under study and the considerations undertaken give rise to the search for answers to many questions.

In this thesis, I myself have expressed a subjective opinion regarding the above issues. Supported by the subject literature and my own experiences, I have contrasted social media with the impact on a camp audience. The analysis of this comparison led me to a critical evaluation of social media. Above all, social media – like camp – “thinks” for the viewer. What is also important is that most of the material shared on social media gives the user little opportunity to express emotions or reduces the viewer's reaction to a single option – clicking “like.” There is a lack of room for reflection here. Another common factor is that both social media and camp draw their topics mainly from mass culture, and this means that there are groups of highly liked and niche topics. The quality of material shared is of secondary importance, what matters most is the topic, replicated frequently, attracting attention, playing on emotions and being controversial. It is impossible not to notice the ubiquitous “exaggeration” that is particularly evident in the exposure of particular topics, such as funny animals, drastic events or local sensationalism.

Despite all the negative aspects and characteristics referred to in this paper, I believe that some users will use social media as an opportunity to relate to others through images and words. I also think that for many people it is a tool for personal and professional-commercial development. I would like people who want to do something good for others to see social media as an opportunity and an instrument for positive action.

## SUMMARY

Nowadays, social media are not only a mainstay of the Internet, but also a very important binder of interpersonal relationships, both in the private and business spheres. They have become an integral part of the life of a large part of society. The above factors, as well as the widespread interest in and active use of social media, have contributed to this dissertation entitled *Social media – life in the herd*.

This dissertation consists of four chapters and a four-page study of the topic presented in the title. In each chapter, I have tried to present the sources of my inspiration and the issues that have caught my attention. I have expressed the accompanying emotions into an artistic form in a series of graphic works composed into a set of objects consisting of dummy smartphones and spatial frames. This arrangement is an expression of my feelings and doubts regarding social media.

Based on my own observations and the literature, I have tried to talk about the motivations that guided me during the creation of this paper, its assumptions and the artistic effect. Even before I came up with the title of this thesis, the concepts and designs that laid the foundations for its development had been created.

The first chapter of this thesis is focused on analysing the social media phenomenon from the perspective of the creator. In it, I discussed the concept of social media, which allowed me to distinguish two terms for social media: tool and opportunity. The former is more practical and relates to technology, while the latter has a more philosophical and ideological basis. In addition, I presented, among others, the profile of Jaron Lanier, who has had a significant impact on the shape of social media today. Despite being a co-developer of social media apps, Lanier represents a critical attitude towards these tools and points out the negative consequences of their imprudent use. The American computer scientist even encourages people to stop using social media platforms. The analysis of Lanier's views and the notion of social media helped me to identify a set of inspirations helpful for this research paper and to select themes, which I then illustrated. This chapter also includes my subjective opinion on social media, expressing my doubts about using it.

The next chapter presents my own observations and experiences of social media, as well as my creative experiments in this area. In it, I traced my own work in social media motifs, explaining the role my creative experiments played in shaping the concept and final

appearance of the artwork. During my artistic explorations, two series of works were created prior to my thesis development. One was presented at the opening of the doctoral thesis – it contains material similar to the thesis development, while the other is more allegorical and personal. In addition, I focused on defining the first part of the title: “social media,” which was possible through reading and analysing the subject literature. I pointed out the characteristics and motives behind the emergence of social media phenomenon, which I then illustrated. These considerations form the main part of this chapter. I have tried to gain a thorough understanding of the social media phenomenon and identify its sensitivities. I have highlighted not only their impact on the user, but also the possibilities for the user to act in this space.

Further, i.e. in the third chapter, I covered the motivations for constructing the second part of this thesis’ title: “herd.” The primary source that inspired me was the concept of the Ukrainian scientist Ivan Franko. I treat the concept of a herd purely metaphorically. For me, it is an allegory for social media and only in this way should the term be interpreted, as the metaphor of the herd as social media allowed me to gain some distance and introduce a number of humorous accents into my work. This metaphor was also the starting point for the artworks created – by introducing an animal figure in each graphic. I combined the animal outlines with the pictograms, glyphs and emoticons also discussed in this chapter. In this section, I emphasize above all the importance of emotions expressed on social media, which are the weak point of the social group I refer to as the herd.

The fourth chapter is a return to considerations from the beginning of this paper with regard to the first part of the title, but it is more critical in nature. This is the part of the thesis related to technological and formal conditions. In this chapter, I compared the concept of social media with the art of camp. This association was triggered by Bogusław Jasiński’s text on camp culture – That which is hidden. The evocation of this association had a significant impact on the shape of my work and my decision to use dummy smartphones for the artwork and to frame them in three-dimensions. By comparing the general characteristics of social media with the impact on the campy viewer, I came to some unpleasant conclusions in my view.

Firstly, social media – like camp – “thinks” for the viewer. Secondly, most of the materials shared on social media give the user little opportunity to express emotion or reduce the viewer’s reaction to a single option – liking the shared content. Thirdly, social media and the camp draw topics mainly from mass culture, and this means that there are

groups of highly liked and niche topics. Regardless of the quality of material creation, it is the subject matter that counts, replicated frequently, attracting attention, playing on emotions and being controversial. Exaggeration seems to be inherent in the exposure of particular topics, such as funny animals, drastic events or local sensationalism. In both social media and camp art, there is little room for reflection. The above aspects have influenced my critical evaluation of social media, reinforcing my beliefs about the harmful effects of the ill-considered use of this tool. This chapter also provides a polemic on the human impact of the aforementioned phenomena. Based on the literature and my own experiences, I tried to construct an appeal for prudence using artwork.

The conclusion constitutes the culmination of my work and sums up my reflections. I have focused on drawing conclusions from the individual chapters and the dissertation as a whole. It is my hope that social media will be treated as a tool and an opportunity to build relationships with others through the sharing of words and images, and that it will not cause harm to its users. Otherwise, the consequences of abusing them or using them with bad intentions can be extremely unpleasant. In view of the above, I hope that my project will make at least part of the public think about social media.

## BIBLIOGRAPHY

### PUBLICATIONS

- Bauman Z., *Liquid Times. Living in an Age of Uncertainty*, trans. M. Żakowski, Sic, Warsaw 2007, ISBN: 978-83-604-5728-3.
- Brenda-Mańkowska A., *Fake news, clickbait, ribbing – problems of the media in the post-truth era*, Scientific Publishing House of the Higher School of Business and Health Sciences, Łódź, 2019, ISBN 978-83-949948-1-5.
- Bronowicz M., *Visual communication. Public relations. Advertising. Branding*, Astrum Publishing House, Wrocław, 2014, ISBN: 978-83-727-7693-8, p. 3-16.
- Drąg M., *Mass media in education*, Academic Publishing House of the Higher School of Business and Health Sciences, Łódź 2019.
- Gustowski W., *Communication in social media*, Novae Res, Gdynia 2012, ISBN: 978-83-772-2487-8.
- Juszczyk-Rygałło J., *Media education according to Agnieszka Ogonowska*, [in:] e-mentor, 2013, No. 5(52), ISSN 1731-6758.
- Kozłowska A., *Mass media influence*, SGH Publishing House, Warsaw 2011, p. 197, 978-83-8030-122-1.
- Lanier J., *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.
- Lanier J., *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right No*, trans. T. F. Misiorek, Helion, Gliwice 2021, S.A., 978-83-283-8142-1.
- McLuhan M., *Understanding the media. An extension of man*, Scientific and Technical Publishing House, Warsaw 2004, ISBN 83-204-2984-6.
- Opaliński Ł., *Non-alphabetic writing systems and language communication on the Internet*, Podkarpackie Studia Biblioteczne.
- Pawlak R., Kosecka K., Szach K., Sołtysiak K., *Mark Zuckerberg and his empire. How Facebook changes your world*, Tomys Publishing, Poznań 2021, ISBN: 978-83-661-6785-8.
- Pollard M., Graham Bell A., *History of telephone invention and its impact on our lives*, 1992.
- Popiołek M., *Social networks in the Internet space – (social)mediatization of everyday life*, Zeszyty Prasoznawcze, Cracow 2015, Vol. 58, No. 1 (221).



- Porębski M., *Iconosphere*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warsaw, 1972.
- Roguski A., *Understanding social media*, Helion, Onepress, Gliwice 2020, ISBN: 978-83-283-6600-8.
- Sontag S., *Notes on Camp*, Penguin Books, ISBN: 978-0-241-33970-1, UK, 2018.
- Szczepańska E., *Linguistic processes in Internet communication as a manifestation of the globalization of language*, *Bohemistry*, Cracow, 2009, ISSN 1642-9893.

#### ONLINE SOURCES

- *A day without a cell phone – can it be done?*, Digitization NPRM, <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/dzien-bez-telefonu-komorkowego--da-sie> (accessed October 19, 2021).
- Frackowiak M., <https://martafrackowiakart.wixsite.com/mysite> (accessed March 11, 2022).
- Heemels C., *Mail Art Project – I see, I see you can not see, I spy with my little eye*, <https://tiny.pl/92z9n> (accessed July 3, 2021).  
<https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6003/1/Media-Kultura-2012.pdf> (accessed October 13, 2022).
- <https://www.youtube.com/watch?v=sEzklIwaz0>
- International Print Triennial Society in Cracow, *Best Graphics Diploma, Cyfrolit on Old Land – Marta Frackowiak*, [www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak](http://www.dyplomy.triennial.cracow.pl/en/diplom/marta-frackowiak) (accessed March 13, 2022).
- Kawka M., *Visual communication and media science – contemporary and perspectives*, Media and Society, [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka\\_komunikowanie\\_wizualne\\_a\\_nauka\\_o\\_mediach\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/26680/kawka_komunikowanie_wizualne_a_nauka_o_mediach_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y), Cracow, No. 5/2015.
- Konopnicki B., *What is a smartphone?*, [www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon](http://www.komorkomat.pl/co-to-jest-smartfon) (accessed December 7, 2021).
- Melosik Z., *Mass media, identity and reconstructions of contemporary culture*,
- Oława 24, <https://olawa24.pl/artykul/akcja-dla-piesznych-wylacz/1195799/0> (accessed December 14, 2021).
- Polańska K., *Information society: the community phase of development*, Economic Problems of Services No. 67, 499-506, Museum of Polish History,

[https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne\\_Problemy\\_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Ekonomiczne_Problemy_Uslug/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506/Ekonomiczne_Problemy_Uslug-r2011-t-n67-s499-506.pdf) Szczecin, 2011.

- Polish Internet Research, *Privacy and self-image in the social media space*, <https://docplayer.pl/404648-Prywatnosci-wlasny-wizerunek-w-przestrzeni-social-media.html> (accessed February 7, 2022)
- Pomianek P., *Font, font, glyph, ligature*, <https://www.jezykowedyematy.pl/2018/10/czcionka-font-glif-ligatura/> (accessed March 20, 2022).
- *Orange Guidebook*, <https://www.orange.pl/poradnik/smartfony-i-inne-urzadzenia/historia-telefonow-cellular-calendar/> (accessed January 21, 2022).
- *The Great Dictionary of the Polish Language, like*, Polish Academy of Sciences, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/68394/lajkowac>.
- *The Great Dictionary of the Polish Language, mainstream*, Polish Academy of Sciences, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/60041/mainstream/5164439/polityczny>.
- Wojciecka E., *The role of social media in shaping adolescents' reading culture*, [file:///C:/Users/Pc/Downloads/time2913\\_59\\_2017\\_7art.pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/time2913_59_2017_7art.pdf) (accessed January 17, 2022).

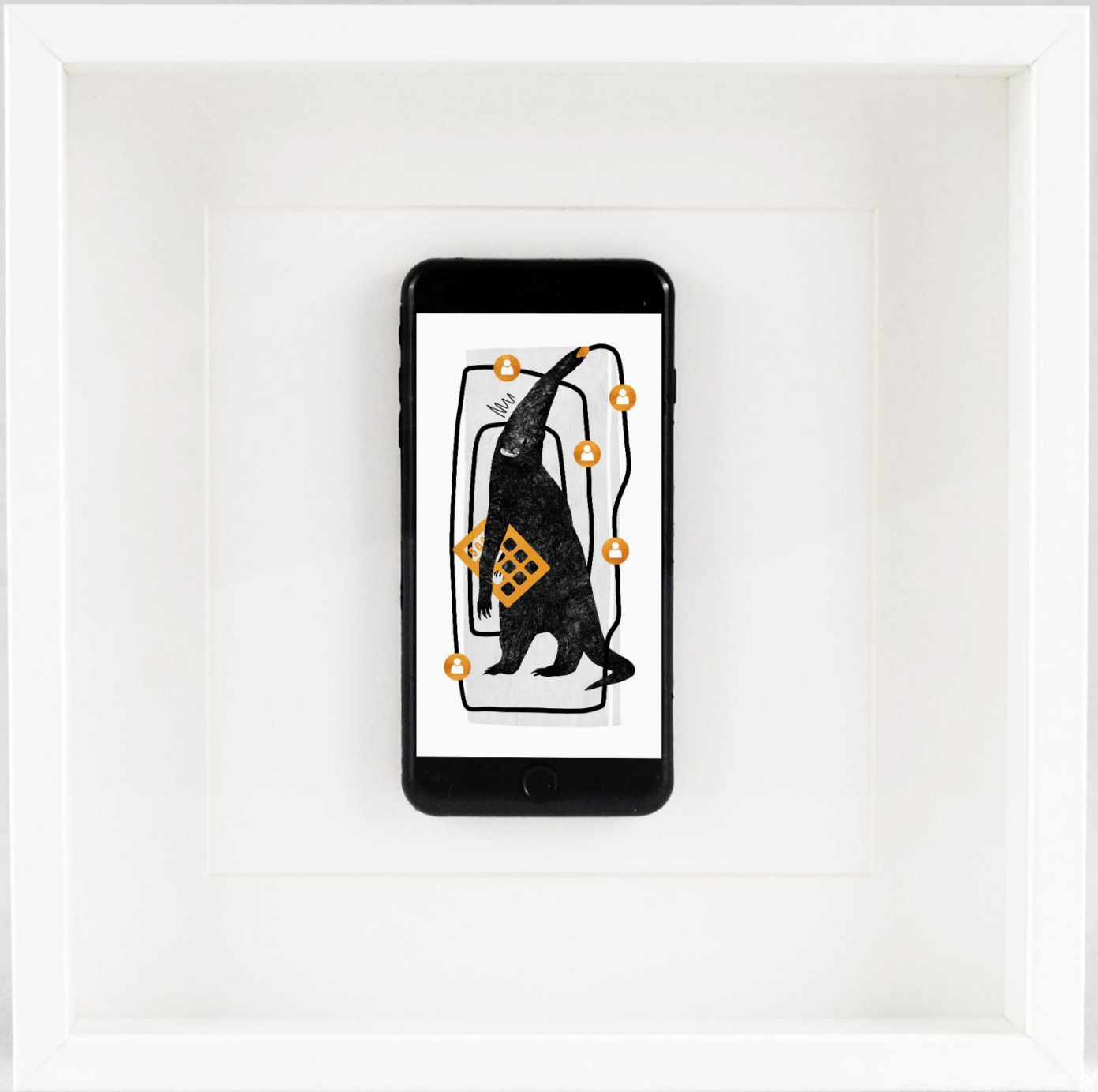


Photo 20. *Followers*, CGD/object, 30x30cm, 2022

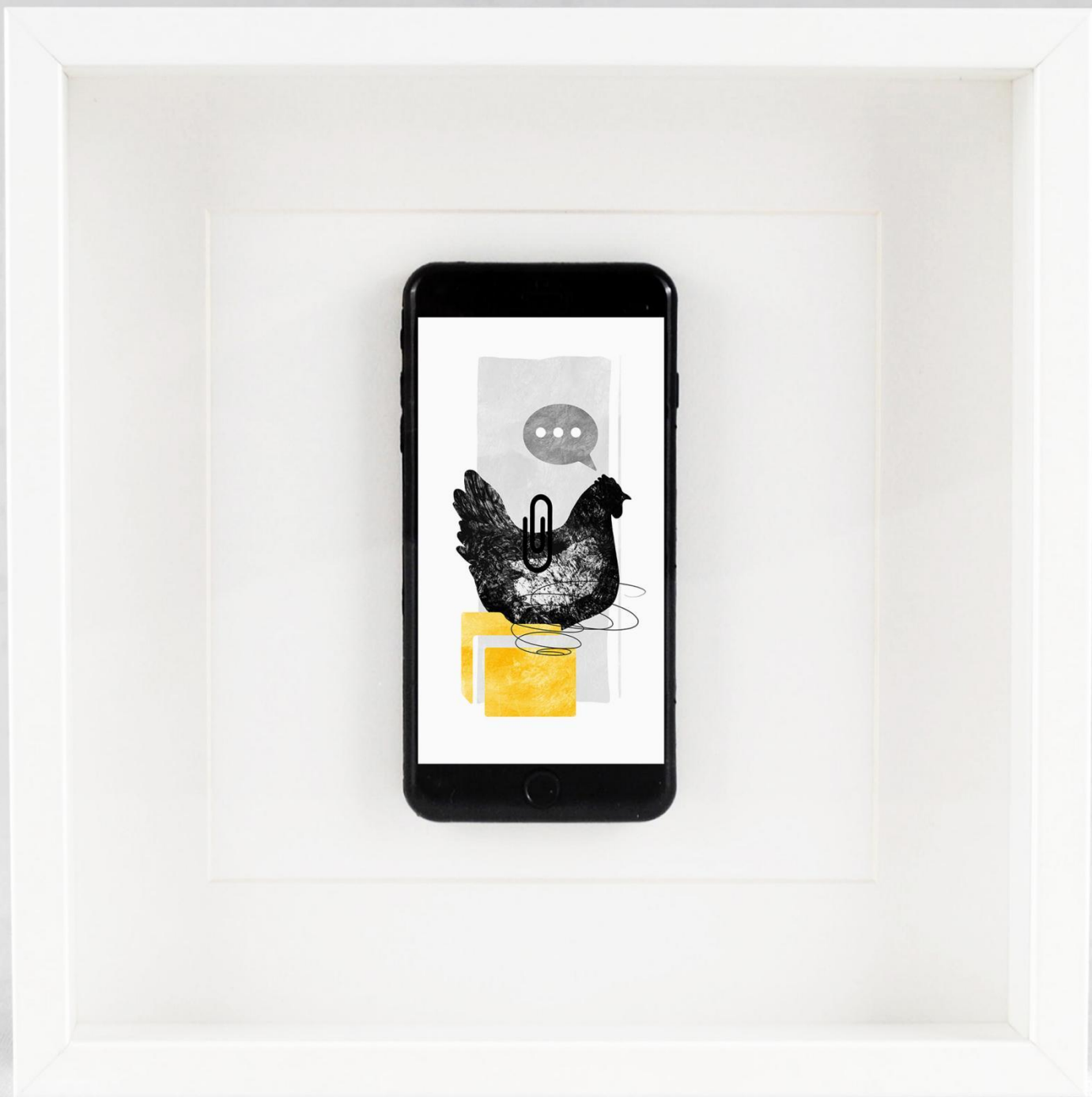


Photo 21. *Housewife*, CGD/object, 30x30cm, 2022

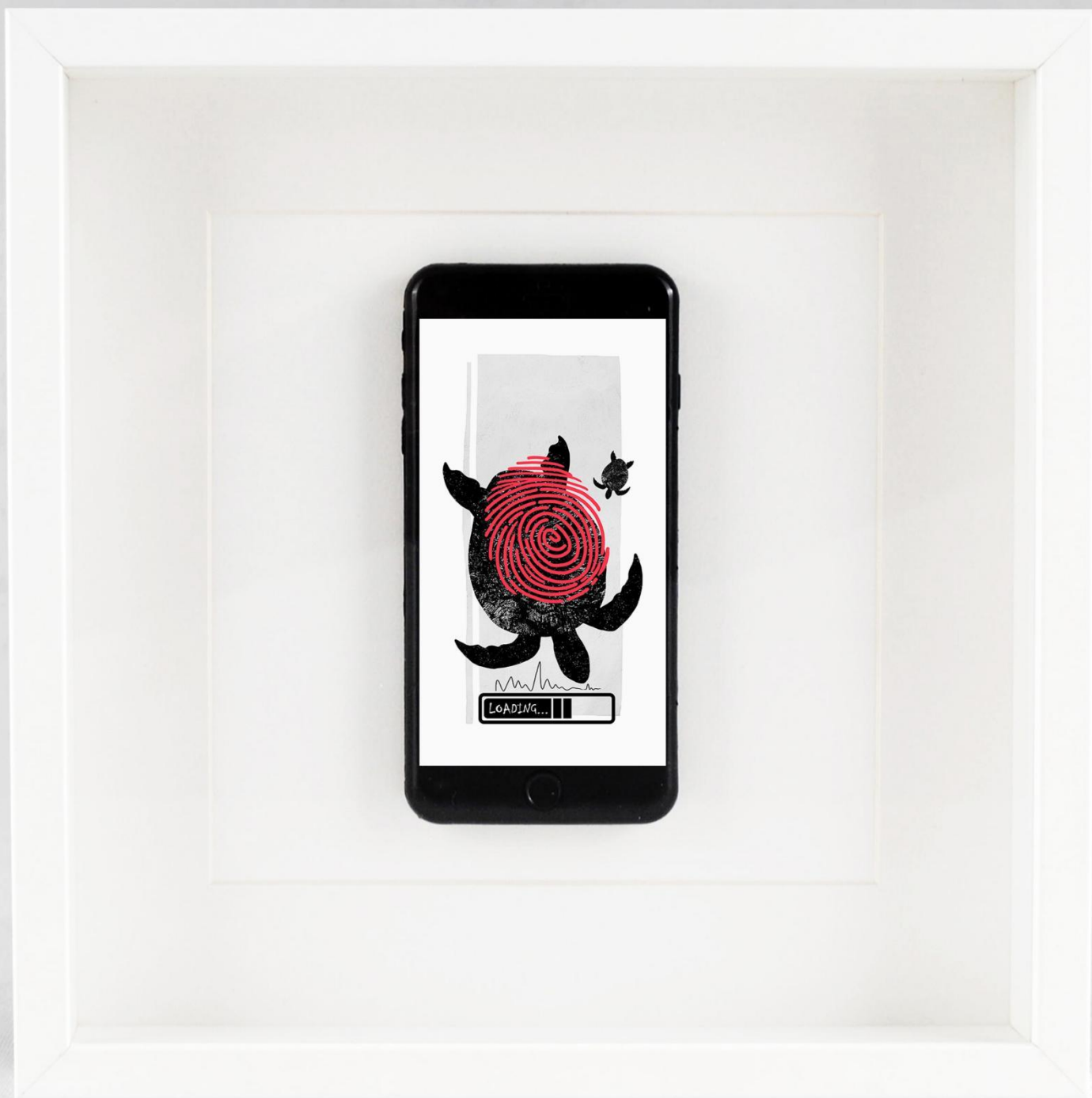


Photo 22. *Loading*, CGD/object, 30x30cm, 2022

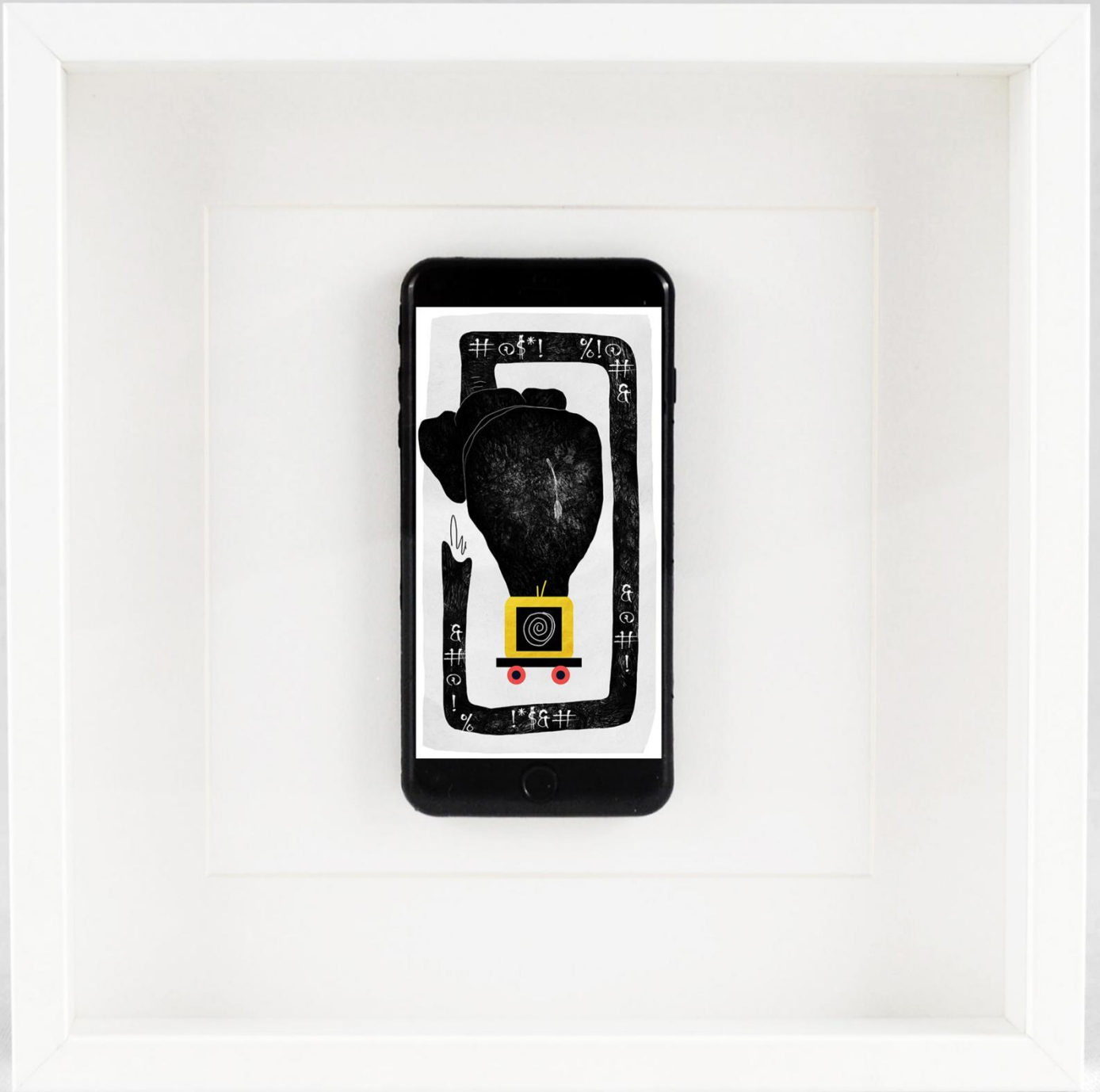


Photo 23. *Hate*, CGD/object, 30x30cm, 2022



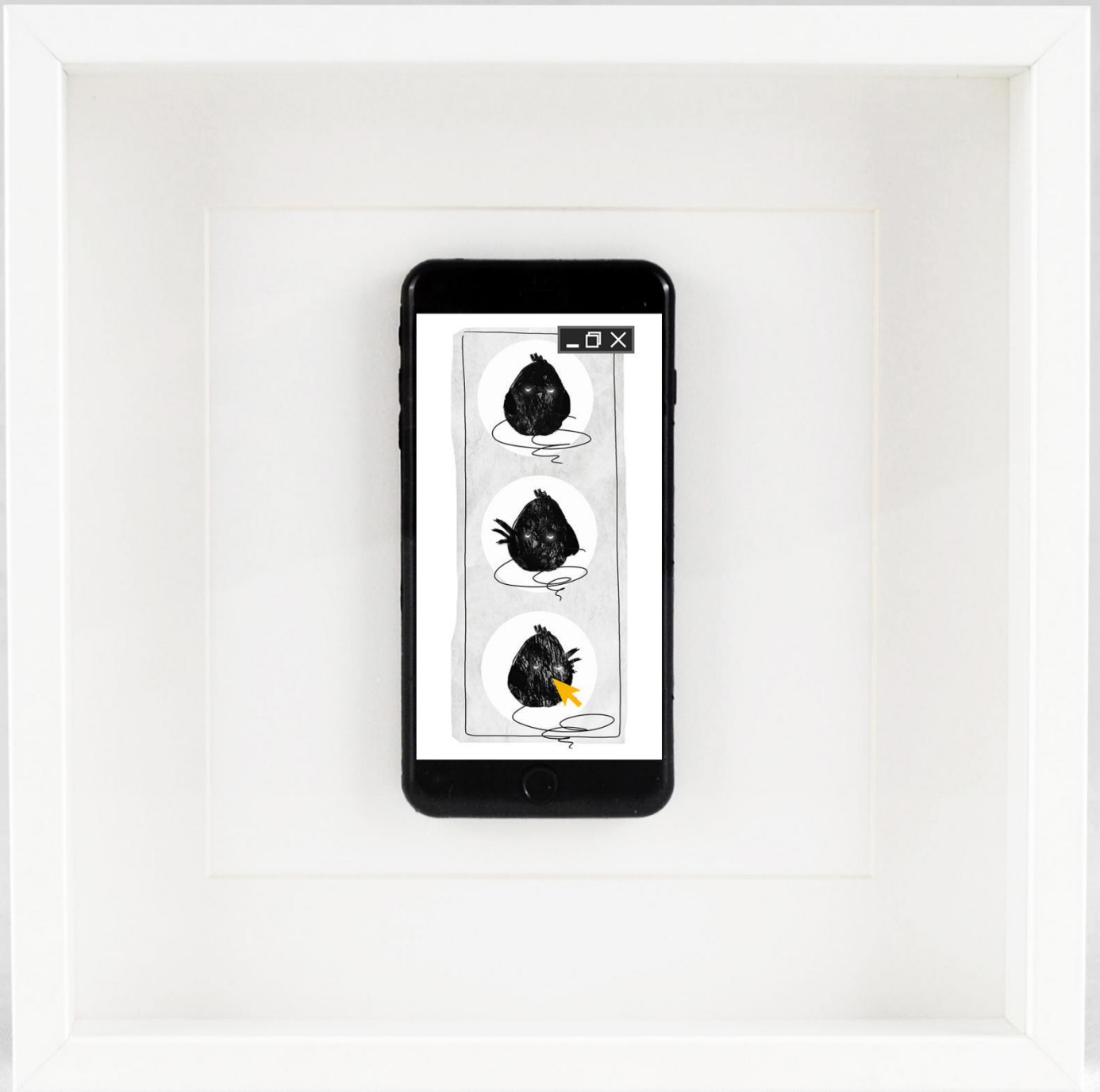


Photo 24. *On-line lessons*, CGD/object, 30x30cm, 2022





Photo 25. *File transfer*, CGD/object, 30x30cm, 2022

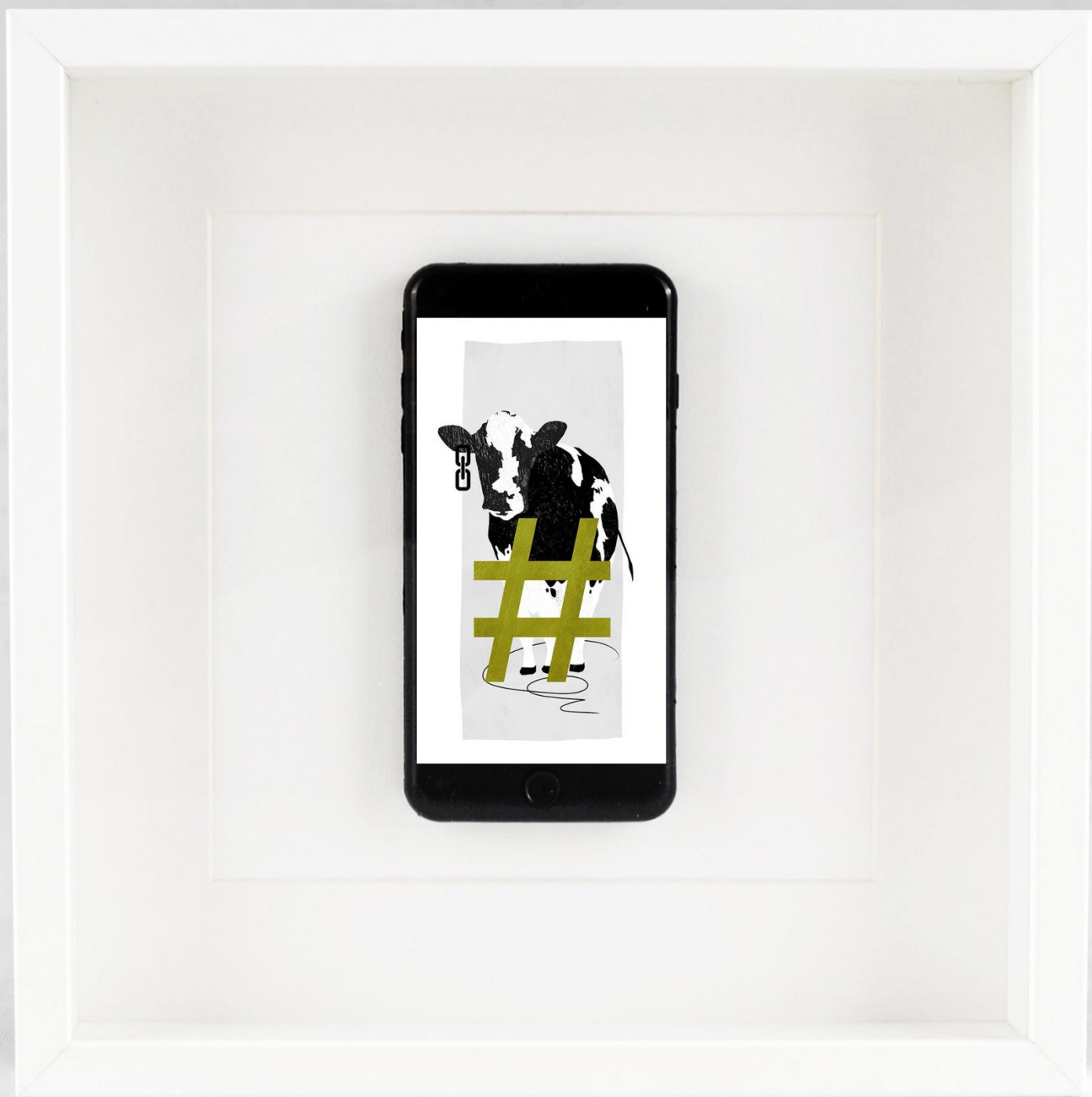


Photo 26. *Hashtag*, CGD/object, 30x30cm, 2022

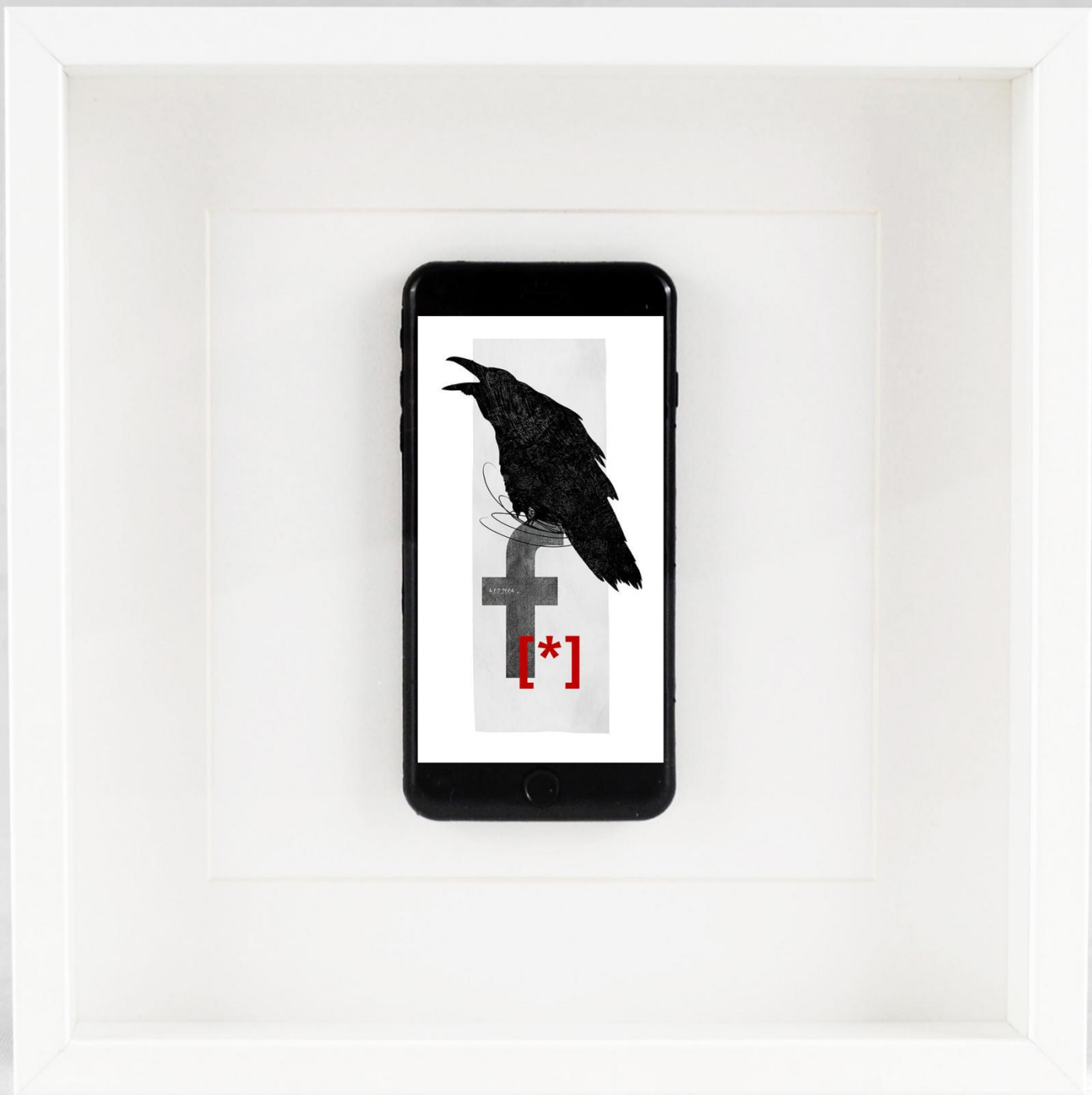


Photo 27. *Memento mori*, CGD/object, 30x30cm, 2022

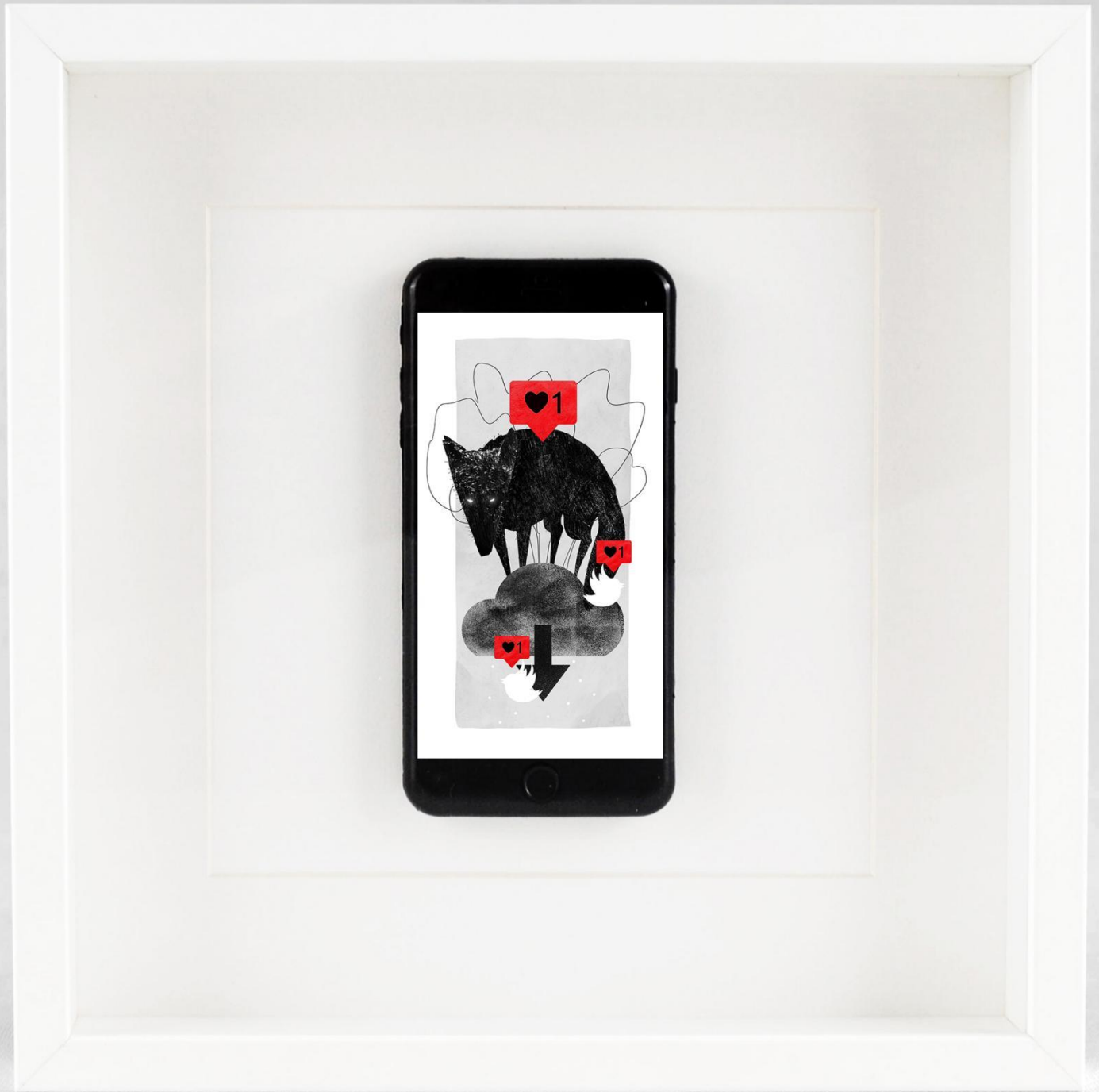


Photo 28. *Anyone can tweet*, CGD/object, 30x30cm, 2022



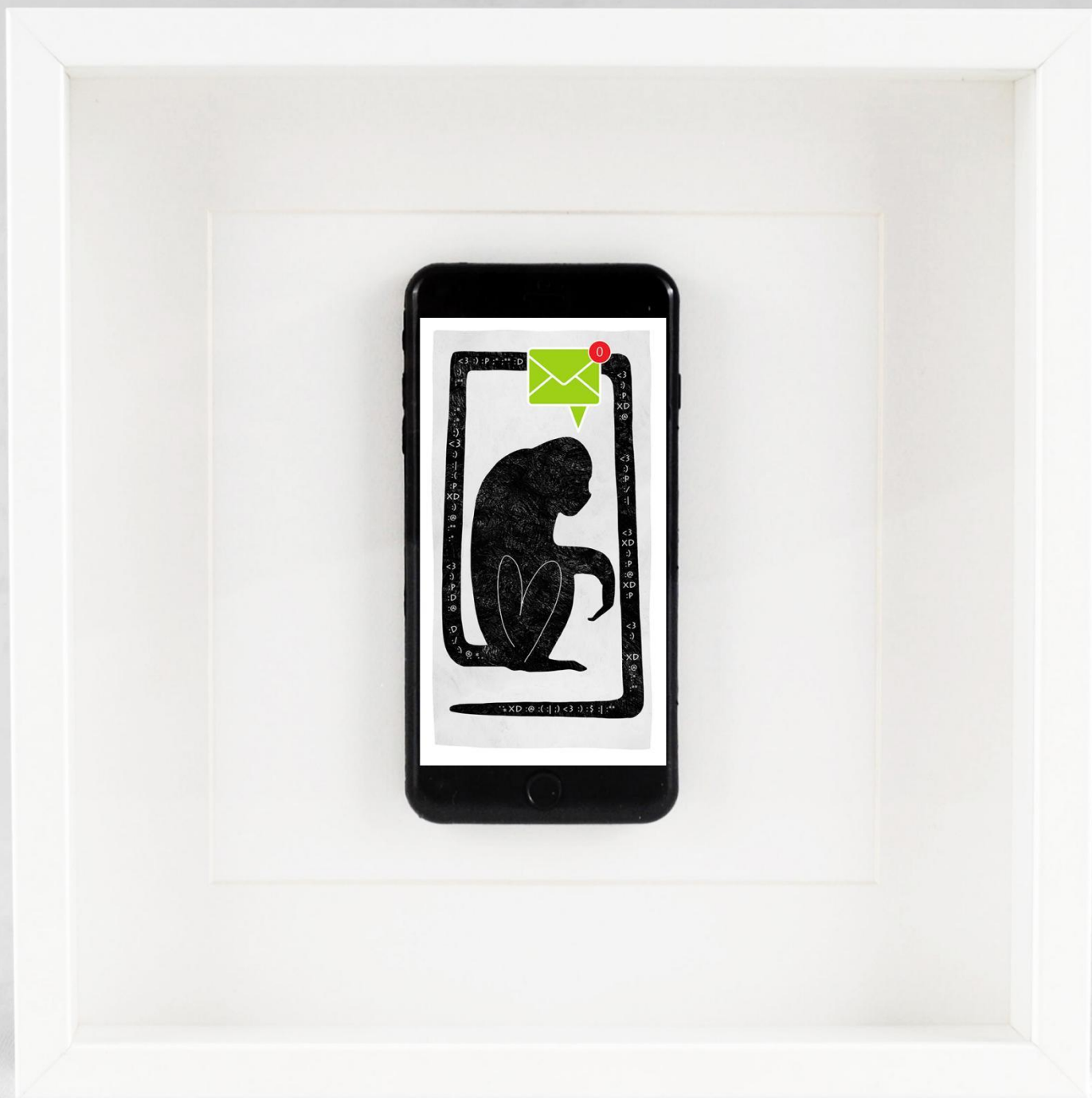


Photo 29. *No news is good news*, CGD/object, 30x30cm, 2022

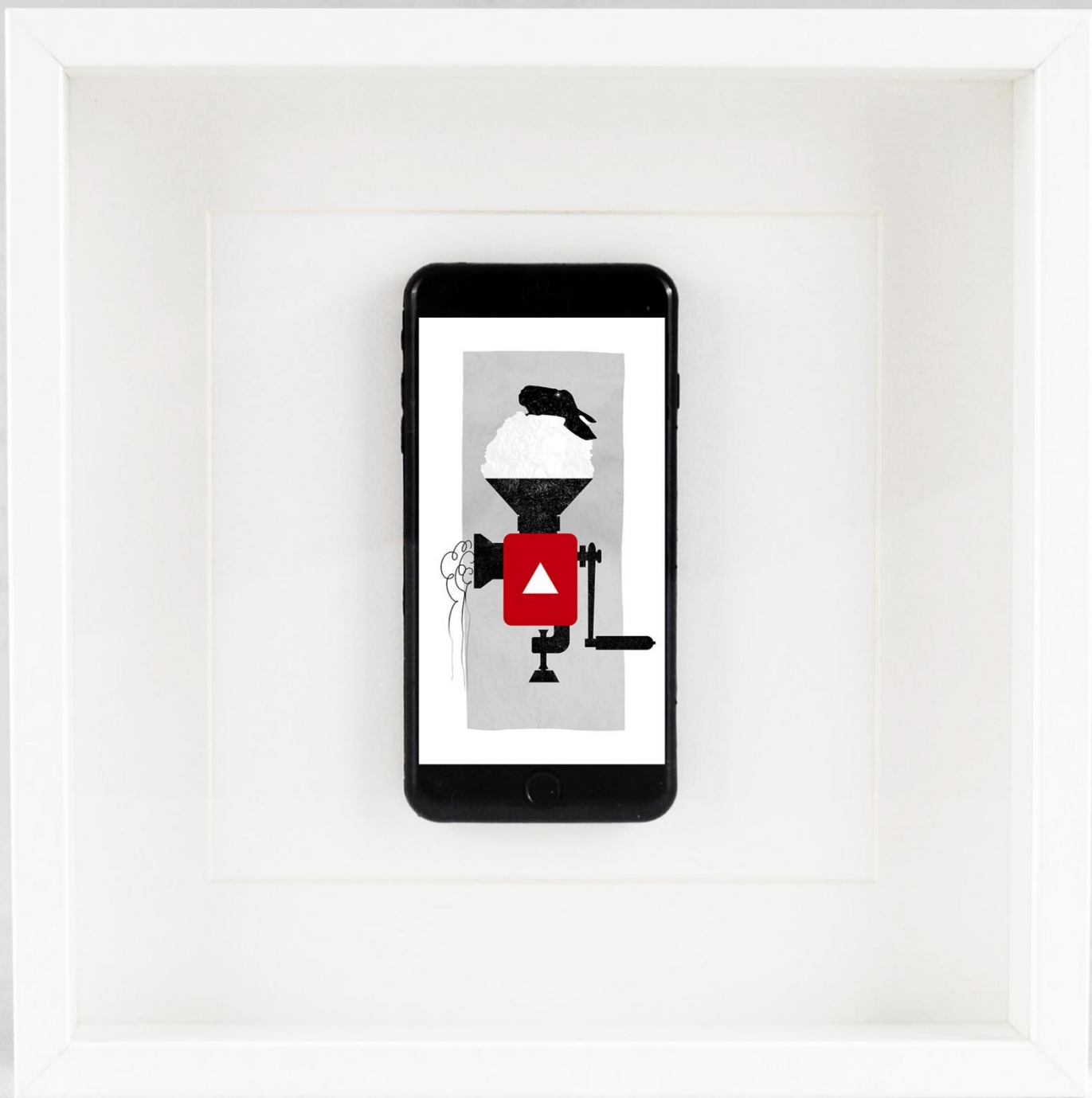


Photo 30. *Sheep rush*, CGD/object, 30x30cm, 2022

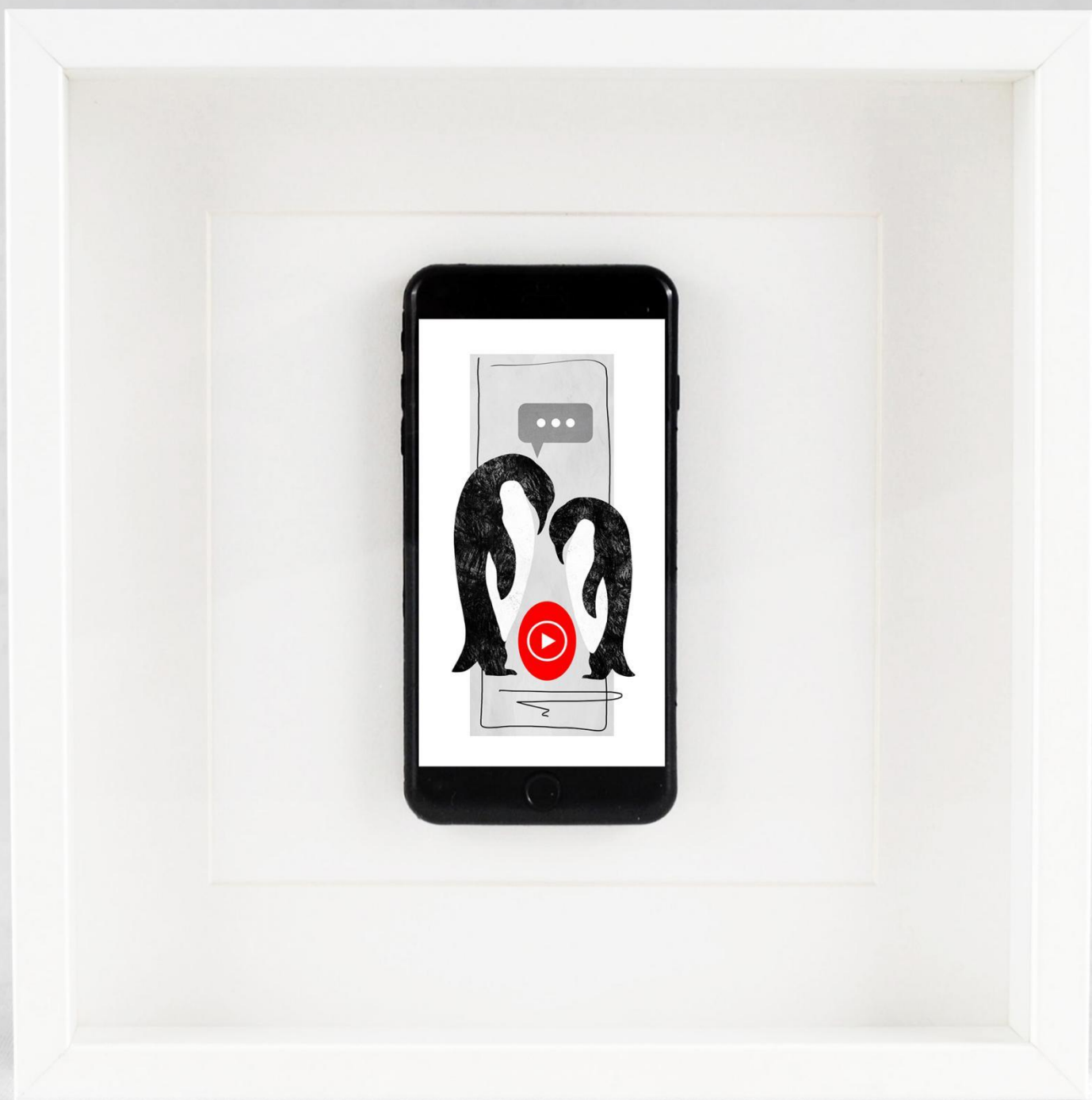


Photo 31. *Sharing*, CGD/object, 30x30cm, 2022



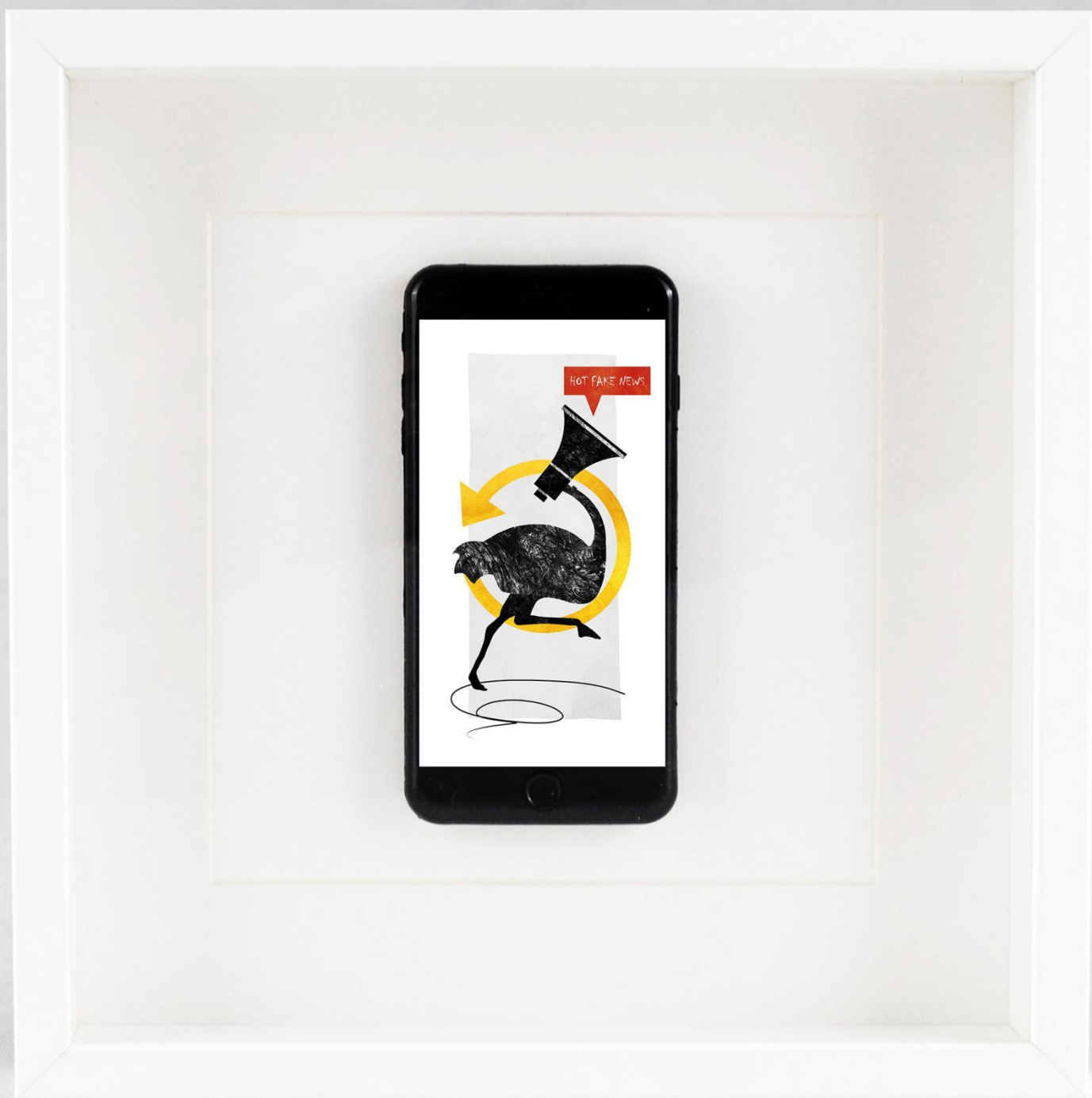


Photo 32. *Fake news*, CGD/object, 30x30cm, 2022

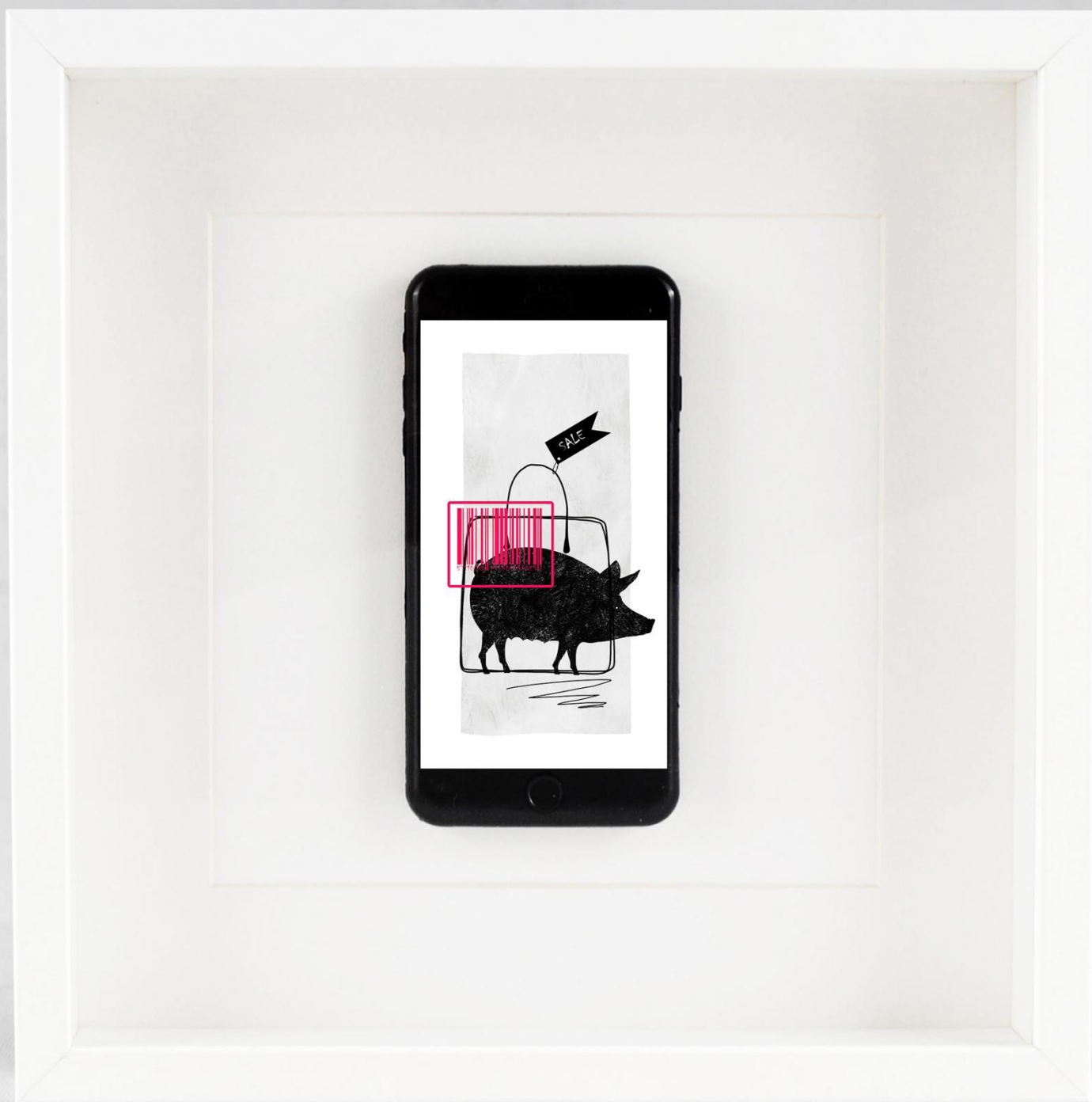


Photo 33. *Sale*, CGD/object, 30x30cm, 2022



Photo 34. *Medical teleconsultation*, CGD/object, 30x30cm, 2022



Photo 36. *Poison*, CGD, 80x80cm, 2023



Photo 37. *Loss*, CGD, 80x80cm, 2023



Photo 38. *Wound*, CGD, 80x80cm, 2023



Photo 39. *Disgust*, CGD, 80x80cm, 2023



