

**Katarzyna Łukasiak**

Uniwersytet w Białymstoku

ORCID 0000-0002-9950-7236

## Internet jako przestrzeń funkcjonowania postsubkultur na przykładzie społeczności *steampunk* i *cottagecore*

Rozwój internetu stale przekształca nasze relacje z otaczającym nas światem i drugim człowiekiem. Internet pozwala inicjować pozawirtualne formy kontaktu, a dzięki możliwościom komunikacyjnym, jakie oferują narzędzia CMC (*computer-mediated communication*), ułatwia również podtrzymywanie już istniejących relacji międzyludzkich. Jednak tym, co czyni internet wyjątkowym medium w kontekście społecznym, jest możliwość tworzenia i funkcjonowania w jego obrębie zupełnie nowych typów uspołecznienia. Przykładem tego typu społeczności są internetowe postsubkultury.

### Wprowadzenie

Aby lepiej zrozumieć, czym są postsubkultury, należałoby najpierw odwołać się do definicji tradycyjnych subkultur. Według Mirosława Pęczaka subkultura to:

względnie spójna grupa społeczna pozostająca na marginesie dominujących w danym systemie tendencji życia społecznego, wyrażająca swoją odrębność poprzez zanegowanie utrwalonych i powszechnie akceptowanych wzorów kultury (Pęczak 1992: 4).

Subkultury są więc grupami wyrażającymi sprzeciw wobec całości lub wybranych elementów systemu kulturowego. Ich bunt może przybierać mniej lub bardziej radykalne formy – od tworzenia sztuki jako komentarza społecznego, po działania destrukcyjne, takie jak niszczenie mienia publicznego. Innym kluczowym filarem tożsamości grupowej jest kreowanie wizerunku poprzez wygląd, który ma prowokować otoczenie, a także stanowić symbol wyznawanych wartości (Filipiak 1999: 101). Można więc przyjąć, że subkultury zamykają swoich członków w sztywnych ramach, zarówno jeśli chodzi o wyznawany przez nich system wartości i światopogląd, jak również sposób zachowania, wygląd czy styl życia.

We współczesnym świecie takie ograniczenia są dla jednostki mało atrakcyjne. Postępująca demokratyzacja kultury i wszechobecny pluralizm prowadzą do zacieraania granic pomiędzy sferami, które niegdyś traktowane były jako rozbieżne lub wręcz przeciwstawne. Grupy subkulturowe posiadały jasno określone założenia ideologiczne, cele i charakterystyczny wizerunek. Stawały w opozycji do panującego systemu, próbując wyrwać się z opresji kulturowych norm i ograniczeń. Natomiast obecnie, zdaniem Davida Muggletona, nie ma już „spójnej, dominującej kultury, wobec której subkultura może wyrażać swój opór” (Muggleton 2004: 64). Dynamika współczesnego świata stale wymusza na jednostkach konieczność dopasowywania się do zmienionych realiów społeczno-kulturowych. W związku z tym pojawiła się potrzeba stworzenia nowej kategorii, która byłaby odpowiedzią na owe warunki. W literaturze naukowej mówi się więc o przekształceniu znanych dotąd subkultur w postsubkultury. Ich cechą charakterystyczną jest fragmentaryczność (Adamowicz 2013: 21), dotycząca przynależności do grupy czy identyfikacji z nią. Oznacza to, że będąc członkiem jednej postsubkultury, można jednocześnie należeć do innej. Ich członkowie nie są zobowiązani angażować się w grupowe cele, które swoją drogą formułowane są dość lakonicznie. Członkowie mają także możliwość należeć do grupy jedynie tymczasowo. Mogą, choć wcale nie muszą, identyfikować się ze stylem grupy lub z jego wybranymi elementami. Trudno nie ulec wrażeniu, że postsubkultury są grupami, w których „ja” ma większe znaczenie niż „my”. Służą bardziej realizowaniu potrzeb jednostki niż współpracy w imię idei. Ważniejsze od chęci wprowadzenia realnej zmiany społecznej stają się wspólne zainteresowania, dostarczanie sobie wzajemnej rozrywki oraz spędzanie czasu (choćby wirtualnie) z osobami podobnymi do siebie, bez zamykania w sztywnych ramach identyfikacyjnych, jak w przypadku subkultur. Właśnie z tego powodu autorka jednego z artykułów na temat postsubkultur, Klaudia Adamowicz, nazywa je „modelami budowania tymczasowej przynależności” (Adamowicz 2013: 21). Warto w tym miejscu wspomnieć także o koncepcji teatru życia opisanej przez Ervinga Goffmana (Goffman 1959). Zakłada ona, iż ludzkie interakcje mają charakter performatywny, a budowanie tożsamości jednostki odbywa się poprzez interakcje z ludźmi w różnych sytuacjach społecznych. Interakcje te Goffman nazywa występami. Miejscem, gdzie odbywa się występ, jest scena – to właśnie na scenie człowiek ma możliwość wejścia w określoną rolę. Goffman wyróżnił dwa podejścia do odgrywania roli: podejście szczere, w którym aktor w pełni identyfikuje się z rolą, oraz podejście cyniczne, kiedy aktor zachowuje dystans do roli. Kluczowymi elementami spektaklu są dekoracje, rekwizyty, określony wygląd aktorów oraz zachowania, za pomocą których aktorzy tworzą definicję sytuacji dla obserwatorów. Założenia tej koncepcji można potraktować jako punkt odniesienia przy omawianiu zjawiska internetowych postsubkultur. Sposób funkcjonowania ich członków przypomina odgrywanie roli, w której szczególne znaczenie ma charakterystyczny wygląd zewnętrzny, określone rodzaje zachowań i podejmowanych przez przedstawicieli postsubkultur aktywności. Internet stanowi więc scenę – miejsce, gdzie odbywa się kreowanie tożsamości przez członków postsubkultur. Mają oni także dużą swobodę w kwestii podejścia do roli. Bywa, że jest ono szczere, a więc atrybuty powiązane z daną rolą są internalizowane przez członków postsubkultur, którzy identyfikują się z nią również w świecie rzeczywistym. Inni członkowie tych społeczności odnoszą

się do swojej wirtualnej roli cynicznie, zakładając na czas trwania występu maskę, za którą kryją swoją prawdziwą tożsamość i która oddziela ich internetową kreację od autentycznego, rzeczywistego „ja”. W konsekwencji oznacza to zerwanie z rolą poza występem, ustalenie granicy między rolami w świecie wirtualnym i poza nim. To drugie podejście wydaje się częste, biorąc pod uwagę nie tylko omówiony powyżej sposób funkcjonowania postsubkultur, oparty na fragmentaryczności uczestnictwa i identyfikacji z grupą, ale także możliwość dowolnej kreacji internetowej persony lub zachowania anonimowości, które wpisane są w specyfikę miejsca, jakim jest internet, a które nie są dostępne w świecie „analogowym”.

### **Charakterystyka społeczności *cottagecore* i *steampunk***

Przykładem społeczności, które można określić mianem postsubkultur, są *cottagecore* i *steampunk*. *Cottagecore* jest ruchem wyrażającym nostalgię za sielankowym, wiejskim życiem. W założeniu stanowi formę sprzeciwu wobec konsumpcjonizmu i technologizacji świata (Brand 2021: 2). Istotnym elementem *cottagecore* jest zatem samowystarczalność – członkowie sami uprawiają warzywa, wypiekają chleb, szyją ubrania. Do charakterystycznych elementów ich wyglądu zaliczyć można rozpuszczone włosy (ewentualnie upięte w luźny warkocz), ubrania w jasnych kolorach wykonane z naturalnych tkanin, szyte samodzielnie lub pozyskiwane „z drugiej ręki”, słomiane kapelusze oraz własnoręcznie wytwarzaną biżuterię, wykonywaną z naturalnych materiałów. Mimo iż zjawiska, którym chcą sprzeciwić się zwolennicy *cottagecore*, mają charakter społeczno-polityczny, to jednak postsubkultury nie są ruchami aż tak zorientowanymi ideologicznie i politycznie, jak to było w przypadku subkultur tradycyjnych. O wiele istotniejsze wydaje się życie w bajkowej, wykreowanej idylli niż rzeczywista zmiana społeczna.

Kolejną z omawianych grup jest postsubkultura *steampunk*, będąca ruchem inspirowanym „wiekiem pary”, co tłumaczy pierwszy człon nazwy (ang. *steam*, czyli „para”). *Steampunk* jest wyobrażeniem na temat alternatywnej rzeczywistości, w której ludzkość zatrzymała się na etapie rewolucji przemysłowej. Wygląd zewnętrzny przedstawicieli *steampunku* silnie nawiązuje do mody epoki wiktoriańskiej. Kobiety noszą zazwyczaj gorsety oraz długie, uszyte z wielu warstw materiału suknie. Popularnym dodatkiem do stroju są parasolki oraz biżuteria zrobiona z części maszyn, takich jak koła zębate. Kieszonkowe zegarki na łańcuszku lub charakterystyczne, steampunkowe gogle stanowią element garderoby zarówno kobiet, jak i mężczyzn. Podobnie jest z obszernymi kapeluszami lub cylindrami. Jeśli chodzi o ubiór męski, najczęściej wybieranym strojem są surduty i kamizelki oraz masywne obuwie. Istotnym elementem postsubkultury *steampunk* jest samodzielne wytwarzanie przedmiotów. Przedmioty steampunkowe stanowią fuzję sztuki i technologii: z jednej strony mają być wizualnie estetyczne, z drugiej zaś – być użyteczne i opierać się na jakimś mechanizmie (Forlini 2010: 80). Typowymi elementami takich wytworów są więc koła zębate, śruby, tarcze analogowych zegarów, łańcuchy bądź śmigła. Sztuka użytkowa ma zwracać naszą uwagę na relację między człowiekiem a otaczającymi go rzeczami. Zdaniem członków *steampunk* „nasz los jest związany z losem rzeczy”, a „przerabiając rzeczy,

przerabiamy samych siebie” (Forlini 2010: 80). Majsterkowanie i recykling pozwalają skorzystać z tego, co przeszłe czy wręcz przestarzałe, i stworzyć coś, co może okazać się użyteczne w przeszłości.

*Steampunk*, podobnie jak *cottagecore*, próbuje zwrócić naszą uwagę na problem nadmiernej, nierównoważonej konsumpcji oraz negatywne konsekwencje postępującej technologizacji świata. Wybór omawianych tu postsubkultur oraz zestawienie ich ze sobą są nieprzypadkowe. Obie grupy zwracają uwagę na podobne, charakterystyczne dla współczesnego świata problemy, wynikające z postępu technologicznego. Obie, mimo jasno wyrażanego sprzeciwu wobec postępującej technologizacji, bardziej akcentują nostalgię za przeszłością, aniżeli prezentują rzeczywisty opór wobec zjawiska, którego wyrazem mogłoby być zaniechanie korzystania z mediów społecznościowych. To jednak w znacznym stopniu uniemożliwiłoby funkcjonowanie tych form zrzeszenia, nawiązywanie relacji z innymi członkami, wymienianie się informacjami, a w wielu przypadkach również ekspresję swojej przynależności.

Po zapoznaniu z krótką charakterystyką postsubkultur nie powinno dziwić stwierdzenie, że medium, które odgrywa szczególną rolę w procesie ich powstawania i późniejszego funkcjonowania, jest internet. To właśnie świat wirtualny daje możliwość niezobowiązującego, tymczasowego zrzeszania się i kreowania swojej efemerycznej, postsubkulturowej tożsamości. O ile tradycyjne subkultury wyrastały z określonego kontekstu politycznego i społeczno-kulturowego danego kraju, o tyle postsubkultury zwracają uwagę na problemy o charakterze globalnym. Członkowie danej grupy mają możliwość uczestniczenia w postsubkulturze i pozostawania w kontakcie, będąc oddalonymi od siebie o wiele kilometrów, być może tyle, że nigdy nie będzie im dane spotkać się na żywo. Wydaje się jednak, że dla członków postsubkultur najważniejsze jest organizowanie się w grupy na zasadzie podobieństwa poglądów, zainteresowań czy wartości, a to, czy interakcje będą zachodzić w świecie rzeczywistym, czy wirtualnym, jest kwestią drugorzędą. Zaprezentowane poniżej badanie ma na celu wskazanie, jak dużą rolę odgrywa internet w kontekście aktywności członków postsubkultur. Podjęta zostanie próba odpowiedzi na pytania, czy wirtualna forma zrzeszania się stanowi dla nich substytut tradycyjnego kontaktu oraz czy członkowie, mimo specyficznego charakteru postsubkultur i komunikacji zapośredniczonej przez internet, mają poczucie przynależności do grupy. Przedstawione w tej części artykułu dane zostały pozyskane na potrzeby pracy magisterskiej<sup>1</sup>. Badanie ma charakter jakościowy. Technikę użytą w niniejszym badaniu stanowi analiza treści forum oraz badania ankietowe. Wykorzystanym w tym celu narzędziem badawczym był kwestionariusz ankiety z pytaniami otwartymi, udostępniony użytkownikom forum Reddit. Do analizowanych treści należą zaś wpisy użytkowników w subredditach poszczególnych grup postsubkulturowych (*r/steampunk* oraz *r/cottagecore*). Reddit nie należy do grona najpopularniejszych portali społecznościowych w Polsce, jednak z perspektywy globalnej stanowi ważną platformę zrzeszającą tysiące różnorodnych społeczności, na swój sposób unikatową

---

<sup>1</sup> Praca magisterska *Społecznościowy charakter Internetu na przykładzie aktywności przedstawicieli postsubkultur „steampunk” i „cottagecore” na platformie Reddit*, obroniona 7 lipca 2022 r. na Uniwersytecie w Białymstoku.

w porównaniu do innych serwisów społecznościowych, takich jak chociażby Facebook, w ramach którego konieczność posługiwania się autentycznym imieniem i nazwiskiem przez użytkowników została zawarta w regulaminie serwisu. Forum Reddit charakteryzuje się znacznie większą anonimowością użytkowników, co nie pozostaje bez znaczenia dla możliwości kreowania swojej postsubkulturowej tożsamości. Reddit prowokuje do stawiania pytań o sposoby kreowania tożsamości online oraz naturę społeczności w dobie mediów społecznościowych, co uzasadnia wybór tej platformy jako miejsca, w którym przeprowadzone zostało badanie.

### **Analiza aktywności członków społeczności *cottagecore***

Posty publikowane w ramach subredditu *r/cottagecore* dotyczą aktywności podejmowanych przez członków społeczności. Wpisy zawierają zazwyczaj ilustracje i grafiki komputerowe nawiązujące do estetyki *cottagecore*, prezentowane są tu własnoręcznie uszyte lub nabyte ubrania, biżuteria, zdjęcia natury, architektury, a także jedzenia. Najistotniejszym elementem analizy wydają się jednak posty zawierające dyskusje dotyczące funkcjonowania społeczności oraz interakcji podejmowanych przez jej członków. Takie wpisy dotyczą na przykład chęci stworzenia przestrzeni, w której mogliby zamieszkać członkowie społeczności *cottagecore* w świecie pozawirtualnym. Miejsce to miałyby być samowystarczalne dzięki hodowli zwierząt oraz uprawie roślin jadalnych. Mimo pozornie tradycyjnego stylu życia wpisanego w wizję *cottagecore* zdaniem pomysłodawcy warunkiem koniecznym jest dostęp do internetu. Autor posta zwraca się do użytkowników z pytaniami – czy ich zdaniem jest to dobry pomysł i czy ktoś chciałby przyłączyć się do tworzenia takiej społeczności. Prosi też o rady w zakresie realizacji takiego przedsięwzięcia pod względem prawnym. Post zgromadził 34 odpowiedzi użytkowników. Niemal wszystkie komentarze wyrażają aprobatę dla opisanego pomysłu. Użytkownicy dzielą się z autorem wskazówkami w zakresie realizacji pomysłu oraz przedstawiają ewentualne trudności, z jakimi mógłby się spotkać. Kolejny post zawiera prośbę o radę, w jaki sposób można znaleźć w swojej okolicy przedstawicieli społeczności *cottagecore*. Autor posta przyznaje, że udało mu się znaleźć kilku znajomych, którzy zajmowali się aktywnościami charakterystycznymi dla tej postsubkultury, takimi jak haftowanie czy ogrodnictwo, jednak osoby te nie uważały się za członków społeczności, a jedynie traktowały wspomniane czynności jako tymczasowe hobby. Pod postem znalazł się tylko jeden komentarz mówiący o tym, że jego autor również chciałby znaleźć znajomych, z którymi mógłby dzielić zainteresowanie stylem życia charakterystycznym dla *cottagecore*. Pojawiają się także pytania o inne platformy internetowe, w ramach których członkowie postsubkultury mogliby się zrzeszać. Jedna z osób zadała pytanie, czy któryś z użytkowników forum chciałby wspólnie stworzyć świat w grze *Minecraft*, w którym mogliby sadzić kwiaty i wykonywać inne prace charakterystyczne dla *cottagecore*. Użytkownik pisze również: „potrzebuję znajomych, by spełnić swoje marzenie o cyfrowym życiu *cottagecore*”. Pod tym postem nie znalazły się jednak żadne komentarze. Powtarzającym się tematem w postach użytkowników jest również korespondencja listowna. Użytkownicy zamieszczają posty, z pomocą których szukają osób chętnych do wymieniania się prawdziwymi – papierowymi listami. Ze

względu na duże zainteresowanie taką formą komunikacji wśród członków postsubkultury *cottagecore* stworzyli oni oddzielny subreddit *r/cottagecorepenpal*, gdzie publikują posty, w których zawierają podstawowe informacje na swój temat, w rodzaju: płeć, wiek, miejsce zamieszkania i zainteresowania. Osoby chętne do wymiany listów pozostawiają pod postem komentarz, dzięki czemu użytkownicy mogą skontaktować się ze sobą w wiadomościach prywatnych i wymienić adresami. Ciekawą dyskusję rozpoczęła jedna z użytkowniczek, zadając pytanie, kim są z zawodu lub czym zajmują się na co dzień członkowie subredditu *cottagecore*. Autorka zaznacza, że jej praca ma charakter pracy biurowej i jest pełnym przeciwieństwem stylu życia charakterystycznego dla *cottagecore*. Jest ciekawa, w jakim stopniu udaje się innym użytkownikom wprowadzać założenia *cottagecore* do pozawirtualnej rzeczywistości. Post zgromadził 63 komentarze. Odpowiedzi są bardzo zróżnicowane. Wymieniane są między innymi takie zawody jak: szkoleniowiec w branży finansowej, operator telefonu alarmowego 911 czy nauczyciel w szkole podstawowej. Piętnaście osób przyznało, że udaje im się wplatać elementy *cottagecore*, w mniejszym lub większym stopniu, do swojego stylu ubierania, wystroju domu lub podejmowanych na co dzień aktywności. Część osób stwierdza, iż nie jest w stanie manifestować swojej przynależności do *cottagecore* inaczej niż wirtualnie, ze względu na charakter podejmowanej pracy. Jeden z użytkowników, który wykonuje zawód maszynisty, stwierdza, że mimo iż jego zawód nie ma zbyt wiele wspólnego z *cottagecore*, to praca ta pozwoli zdobyć mu niezbędne fundusze, by w przyszłości móc wieść życie w stylu *cottagecore*. Pojawił się również komentarz studentki prawa, która pisze, że jej życie na co dzień jest niezwykle stresujące, a uczestniczenie w społeczności *cottagecore* jest dla niej formą ucieczki. Przedstawiciele społeczności *cottagecore* odpowiedzieli także na pytania otwarte związane z tematem badań. Wypowiedziało się ośmiu użytkowników. Wiek respondentów mieści się w przedziale od 17 do 31 lat. Ankietowani są mieszkańcami krajów europejskich i Stanów Zjednoczonych. Pierwsze pytanie dotyczyło czasu, jaki badani spędzają średnio na subredditcie w ciągu dnia. Najczęstszą odpowiedzią było 15 minut, w drugiej kolejności – 10. Jedna z respondentek stwierdziła, że czas, który poświęca na forum, zależy od dnia. Czasem jest to kilka minut, a czasem pół godziny. Na pytanie, czy użytkownicy należą do innych społeczności w Internecie oraz jakie są to społeczności, tylko jeden respondent udzielił odpowiedzi przeczącej. Pozostałe osoby zadeklarowały przynależność do kilku społeczności jednocześnie. Są to przede wszystkim grupy pokrewne do *cottagecore*, takie jak *fairycore* czy *goblincore*, społeczności związane z określonymi zainteresowaniami – na przykład hafciarstwo czy szydełkowanie oraz grupy fanowskie skupione wokół artystów muzycznych. W pytaniu dotyczącym rodzajów aktywności podejmowanych przez użytkowników na forum, większość respondentów przyznaje, że głównie czyta treści zamieszczane przez innych użytkowników. W drugiej kolejności znalazło się komentowanie postów, a publikowanie własnych postów zostało wskazane przez zaledwie dwóch respondentów. Badani w większości manifestują za to swoją przynależność do omawianej postsubkultury w świecie pozawirtualnym. Najczęściej odbywa się to poprzez podejmowanie charakterystycznych dla społeczności aktywności, spośród których wspomniane zostało szydełkowanie, pieczenie, pisanie poezji czy tworzenie biżuterii. Równie często manifestowanie przynależności odbywa się

poprzez ubiór. Dwoje respondentów przyznało, że nie identyfikuje się ze społecznością w świecie pozawirtualnym w żaden sposób. Na pytanie „Czy jako członek subredditu *cottagecore* czujesz przynależność do wspólnoty, czy jest to dla Ciebie jedynie miejsce krótkotrwałego kontaktu z ludźmi o podobnych zainteresowaniach?”, większość respondentów zadeklarowała, iż odczuwa przynależność. Jedna z respondentek stwierdziła, że mimo swojej niewielkiej aktywności czuje się częścią społeczności. Inna badana przyznała, że odczuwa przynależność jedynie w momencie podejmowania interakcji z innymi użytkownikami. Tylko jedna osoba jednoznacznie przyznała, że subreddit jest dla niej wyłącznie miejscem krótkotrwałego kontaktu z innymi użytkownikami. W przypadku pytania dotyczącego chęci przeniesienia znajomości z użytkownikami forum do świata pozawirtualnego pięciu respondentów odniosło się do tej kwestii entuzjastycznie, wyrażając chęć spotkania na żywo i spędzenia czasu wspólnie z osobami o podobnych zainteresowaniach. Trzech respondentów zadeklarowało, że kontakt przez internet w zupełności im wystarcza.

### **Analiza aktywności członków społeczności *steampunk***

Jeśli chodzi o subreddit *steampunk*, tematy poruszane w ramach postów pokrywają się z obszarami zainteresowań członków tej postsubkultury. Wpisy zawierają najczęściej ilustracje stworzone przez użytkowników, nawiązujące do estetyki *steampunk* oraz animacje w technologii 3D. Znaleźć można także posty dotyczące konstruowania przedmiotów, takich jak zabawkowe pistolety czy modele mechanicznych insektów. Pojawiają się także wpisy przedstawiające własnoręcznie wykonane lub nabyte kostiumy, biżuterię w stylu *steampunk*, a także akcesoria w rodzaju zegarków czy okularów. Podobnie jak w przypadku *cottagecore*, na subreddicie *steampunk* znaleźć można posty dotyczące tworzenia przestrzeni dla społeczności w świecie pozawirtualnym. Zdaniem autora jednego z takich postów, świat, w którym żyje, jest bardzo nudny, dlatego chciałby stworzyć miejsce dla społeczności, w którym fantazja przenikałaby się z rzeczywistością. Zadaje więc pytanie, czy użytkownicy byliby zainteresowani uczestnictwem w takim przedsięwzięciu. Post ma formę ankiety. Odpowiedzi udzieliło 73 użytkowników, spośród których 47 osób odpowiedziało „tak”, 17 osób zaznaczyło odpowiedź: „to zależy”, a 9 osób udzieliło odpowiedzi „nie”. Pod postem znalazło się 20 komentarzy. Jedna z osób komentujących przyznaje, że utożsamia się ze słowami autora, jednak jego pomysł może być trudny do zrealizowania bez odpowiedniej ilości funduszy i umiejętności zarządzania. Uważa, że łatwiej będzie zrealizować tę ideę w formie online, ponieważ trudno jej wyobrazić sobie stworzenie takiego miejsca w prawdziwym życiu. Inny użytkownik zapewnił, że opisane w poście miejsce było jego marzeniem od zawsze i chętnie pomoże w realizacji pomysłu. W pozostałych komentarzach znalazły się informacje na temat prawnych i formalnych przeszkód, jakie mógłby napotkać autor posta w przypadku realizacji swojego planu. Kolejny post zawierał pytanie dotyczące wejścia w społeczność *steampunk*. Jego autor stwierdza, że od pewnego czasu jest zainteresowany retrofuturyzmem. Przyznaje, że czytał i oglądał wiele filmów z gatunku *steampunk* oraz wymieniał wiadomości online z kilkoma osobami o podobnych zainteresowaniach, jednak chciałby się dowiedzieć, w jaki sposób

mógłby zaangażować się w *steampunk* jako szerszą społeczność. Zadaje również pytanie dotyczące tego, gdzie szukać informacji na temat gromadzenia się społeczności *steampunk* w świecie rzeczywistym, najlepiej w okolicach jego miejsca zamieszkania, czyli na Florydzie. Post zgromadził osiem komentarzy. Jeden z użytkowników przyznaje, że on także chciałby się tego dowiedzieć, ponieważ również jest z Florydy i, niestety, nie udało mu się do tej pory nawiązać kontaktu ze społecznością *steampunk* na żywo, poza lokalnymi jarmarkami *Time Traveller's Weekend*. Między autorem posta a osobą komentującą rozpoczyna się rozmowa dotycząca stworzenia własnej grupy, w ramach której mogliby się spotykać. Jeden z użytkowników proponuje także, aby spotkać się na nadchodzących targach *Time Traveler's Weekend* i spróbować znaleźć ludzi, którzy chcieliby współtworzyć społeczność, ponieważ wydarzenie to przyciąga sympatyków *steampunk*. Podobne pytanie, dotyczące wstąpienia do społeczności, zadał również inny użytkownik. Przyznaje, że niedawno przeczytał książkę, która sprawiła, że zainteresował się światem *steampunku*, jednak nie wie, w jaki sposób mógłby się w pełni zaangażować we współtworzenie społeczności, prosi zatem o polecenie książek lub filmów nawiązujących do tematyki i estetyki *steampunk*. Pod postem pojawiły się cztery komentarze, ich autorzy podali konkretne tytuły książek oraz doradzili, aby autor posta zaczął tworzyć *steampunkowe* przedmioty. Jeden z użytkowników polecił znalezienie festiwali *steampunkowych* w swojej okolicy, dodając, że jest mieszkańcem Kanady i w jego okolicy takie lokalne festiwale są organizowane trzy razy w roku. Użytkownik poleca autorowi posta spędzić jeden dzień na takim festiwalu i obejrzeć kostiumy oraz przedmioty *steampunkowe* dostępne na straganach. Twierdzi też, że takim sposobem do społeczności *steampunk* weszła cała jego rodzina i kończy całość życzeniami miłej zabawy. W ramach innego postu pojawiło się pytanie o to, czy istnieje serwer na platformie Discord dotyczący *steampunku*. Odpowiedzi udzielił jeden użytkownik, który polecił autorowi posta stworzenie własnego serwera o takiej tematyce. Podobne pytanie zadał inny użytkownik, dodając, że jego zdaniem Discord jest dobrym miejscem do zgromadzenia się społeczności *steampunk* z całego świata. Jeden z użytkowników załączył w odpowiedzi link do istniejącego już serwera o nazwie *SteamStorm* i zaprosił autora posta do dołączenia. Tak jak w przypadku poprzedniej postsubkultury, na subreddicie *steampunk* pojawiło się pytanie dotyczące zawodów podejmowanych przez członków społeczności zgromadzonej na forum Reddit. Autor wpisu przyznaje, że na podstawie zawartości postów mogłoby się wydawać, że wielu użytkowników pracuje jako inżynierowie przemysłowi, dlatego zastanawia się, czy istnieje jakaś grupa konkretnych zawodów, podejmowanych przez członków postsubkultury *steampunk*, i prosi użytkowników o udzielenie informacji na temat podejmowanych przez nich zawodów w komentarzach. Post zgromadził 13 odpowiedzi. Jeden z komentujących napisał, że przez lata pracował z turbinami parowymi, a obecnie zajmuje się głównie „mechaniką i produkcją”. Inny użytkownik zamieścił komentarz, w którym opisuje swoją pracę jako zapewnianie wsparcia technicznego dla maszyn przemysłowych. W komentarzach pojawiają się również takie profesje jak chemik czy technik efektów specjalnych w branży filmowej.

Przedstawiciele społeczności *steampunk* odpowiedzieli także na pytania otwarte związane z tematem badań. Odpowiedzi udzieliło ośmiu badanych, ich wiek mieści



się w przedziale od 20 do 54 lat, wszyscy ankietowani są mieszkańcami krajów europejskich i Stanów Zjednoczonych. Pierwsze pytanie dotyczyło czasu, jaki badani spędzają średnio na subreddicie w ciągu dnia: otóż użytkownicy spędzają tu dziennie od 5 minut do godziny. Sześciu respondentów deklaruje przynależność do kilku innych społeczności wirtualnych, wśród których wymieniane są m.in. postsubkultura *cyberpunk*, inne społeczności związane z nurtem retrofuturyzmu, grupy skupione wokół tematu tworzenia kostiumów oraz społeczności fanów *Gwiezdných Wojen* i *Władcy Pierścieni*. Dwoje respondentów nie należy do żadnych innych społeczności poza *steampunk*. Główną aktywnością podejmowaną przez użytkowników na forum jest czytanie postów publikowanych przez innych użytkowników. Drugą najpopularniejszą formą aktywności jest publikowanie własnych postów, a komentowanie postów innych użytkowników znalazło się na ostatnim miejscu. Dwoje respondentów zadeklarowało podejmowanie każdej z wymienionych aktywności. Respondenci zapytani zostali także o to, w jaki sposób manifestują swoją przynależność do postsubkultury *steampunk* poza światem wirtualnym. Z odpowiedzi wynika, iż najczęściej odbywa się to poprzez ubiór oraz szeroko pojęty styl życia, na który składają się charakterystyczne dla społeczności aktywności, takie jak czytanie steampunkowej literatury, tworzenie sztuki lub branie udziału w festiwalach steampunkowych. Troje respondentów zadeklarowało projektowanie i konstruowanie drobnych maszyn. Dwoje badanych przyznało, że w żaden sposób nie identyfikuje się ze społecznością poza sferą internetu. Przy pytaniu: „Czy jako członek subredditu *steampunk* czujesz przynależność do wspólnoty, czy jest to dla Ciebie jedynie miejsce krótkotrwałego kontaktu z ludźmi o podobnych zainteresowaniach?“, większość respondentów zadeklarowała poczucie przynależności do społeczności. Co ciekawe, troje respondentów uznało, że zawarte w pytaniu warianty odpowiedzi nie wykluczają się wzajemnie. Tłumaczą to faktem, iż krótkotrwały kontakt poprzez komentarze o treści: „Jesteś super” i „Uwielbiam Twoje prace” dają poczucie akceptacji przez grupę oraz bycia jej częścią. Dwóch badanych przyznało, że forum jest dla nich jedynie miejscem podejmowania krótkotrwałego kontaktu z osobami o podobnych zainteresowaniach. Jeden z nich uznał, że jest to dla niego wyłącznie przestrzeń, w której zdobywa interesujące go informacje, a inny, że jedynie publikuje tutaj swoje materiały. Na pytanie o to, czy chcieliby kontynuować znajomość z innymi użytkownikami subredditu *r/steampunk* na żywo, ponad połowa respondentów odpowiedziała twierdząco. Użytkownicy chcieliby poznać kreatywnych ludzi o podobnych zainteresowaniach lub wziąć udział we wspólnym konwencie steampunkowym. Dwoje respondentów przyznaje, że internetowy kontakt jest dla nich wystarczający. Jeden z nich stwierdza, że jeśli taka relacja miałaby opierać się na tylko na wspólnym zainteresowaniu *steampunkiem*, to raczej nie chciałby jej budować. Jedna z respondentek udzieliła odpowiedzi „nie wiem”.

## Wnioski

Analiza wpisów na forum pozwoliła dotrzeć do interesujących wniosków na temat funkcjonowania postsubkultur *steampunk* i *cottagecore* w internecie. Przedstawiciele obu grup poruszają na forum tematy związane ze specyfiką społeczności, co pozwala

wnioskować, że internet jest dla nich ważnym miejscem wymiany informacji. W ramach postów zawierających dyskusje znaleźć można pytania o porady, często dotyczące aktywności podejmowanych przez członków społeczności, jak również nawiązywania kontaktu z użytkownikami poprzez inne niż forum Reddit platformy kontaktu lub w świecie pozawirtualnym. Są oni jednak świadomi, że tworzenie pozawirtualnych przestrzeni, w których mogłaby funkcjonować społeczność, może być bardziej problematyczne niż w cyberprzestrzeni. Internet stanowi więc dla postsubkultur podstawową platformę inicjowania kontaktów i komunikowania. Użytkownicy dążą do poszerzenia możliwości komunikacyjnych z innymi użytkownikami, inicjując wirtualne spotkania na innych platformach internetowych (Discord), w wieloosobowych grach wirtualnych (*Minecraft*) lub za pomocą pozawirtualnych form kontaktu (wysyłanie listów). Pomimo założenia, że członkowie postsubkultur wstępują do grupy w celu zaspokajania swoich indywidualnych potrzeb, użytkownicy subredditów *steampunk* i *cottagecore* wykazują zainteresowanie stylem życia innych członków swoich społeczności. Świadczą o tym posty zamieszczone w obu subredditach, dotyczące zawodów podejmowanych przez przedstawicieli poszczególnych postsubkultur oraz wynikającego z nich poziomu identyfikacji ze społecznością w realnym świecie. W obu społecznościach znalazły się osoby, których charakter pracy nawiązuje w pewnym stopniu do specyfiki postsubkultury lub przynajmniej nie ogranicza możliwości podejmowania charakterystycznych dla grupy aktywności czy stylu ubierania się. Inni użytkownicy sugerowali zaś, że zawód, jaki wykonują, nie ma nic wspólnego ze sposobem funkcjonowania społeczności lub ogranicza możliwość szerszej identyfikacji z nią w świecie pozawirtualnym. Oznacza to, że dla takich członków postsubkultur internet jest kluczowym czynnikiem, jeśli chodzi o uczestniczenie w życiu społeczności. Uczestnictwo w społecznościach internetowych może także stanowić dla nich formę eskapizmu. Wniosków dostarczają również odpowiedzi na pytania otwarte, stanowiące uzupełnienie analizy zawartości forum. Znaczna większość respondentów należy jednocześnie do kilku społeczności, co jest charakterystyczną cechą członków postsubkultur. Internet daje im możliwość uczestniczenia równolegle w kilku grupach, w ramach jednej lub wielu różnych platform. Co ciekawe, przy pytaniu, czy czują się częścią społeczności, czy też traktują ją jedynie jako okazję do podejmowania krótkotrwałego kontaktu z ludźmi o podobnych zainteresowaniach, znaczna część respondentów wybrała pierwszą opcję, jednak znaleźli się również tacy, którzy wybrali obie opcje jednocześnie. Pytanie zostało skonstruowane w taki sposób, że przeciwstawiało sobie poczucie przynależności i krótkotrwały kontakt użytkowników na forum, a więc nawiązywało do założeń tradycyjnego modelu wspólnotowości, w ramach którego poczucie przynależności wytwarzane jest na podstawie zaangażowania w życie grupy i długotrwałego kontaktu jej członków. Część respondentów przyznała jednak, że ich zdaniem dwa zawarte w pytaniu warianty nie wykluczają się wzajemnie. Z jednej strony wydaje się to paradoksalne, z drugiej jednak ujawnia być może najistotniejszą cechę internetowych form uspołecznienia – sugeruje, iż poczucie przynależności między członkami wirtualnych społeczności wytwarzane jest na podstawie podobieństwa zainteresowań i poglądów, bez konieczności aktywnego uczestniczenia w życiu społeczności. Również wiodąca aktywność użytkowników na forum, którą jest czytanie postów, oraz średni czas, jaki użytkownicy spędzają

na forum, wynoszący zaledwie kilkanaście minut dziennie, może świadczyć o niewielkim zaangażowaniu w życie społeczności i słabych więziach, a mimo to nie wyklucza poczucia przynależności do grupy. Mimo pozornej powierzchowności takich internetowych relacji badani wciąż deklarują chęć spotkania użytkowników poszczególnych subredditów na żywo. Warto jednak zaznaczyć, iż wspominają bardziej o spotkaniach i wspólnym spędzaniu czasu niż tworzeniu długotrwałych i zażyłych relacji. Wśród respondentów znaleźli się też tacy, którzy zupełnie nie wykazują chęci nawiązywania kontaktu w świecie pozawirtualnym – formy kontaktu, jakie oferuje internet, są więc dla nich wystarczające. Większość badanych w obu społecznościach zadeklarowała manifestowanie przynależności do omawianych społeczności w świecie pozawirtualnym, jednak na podstawie odpowiedzi stwierdzić można, że jest ono jedynie częściowe. Związane jest zazwyczaj z podejmowaniem jednego lub kilku rodzajów aktywności, charakterystycznych dla określonej społeczności lub adaptowaniu pojedynczych elementów stylu ubierania. Żadna z osób badanych nie deklaruje całkowitej afiliacji ze stylem życia reprezentowanym przez swoją społeczność. Potwierdza to wspomnianą we wcześniejszej części artykułu specyficzną cechą postsubkultur, jaką jest identyfikacja ze stylem grupy za pomocą tylko niektórych, wybranych przez siebie elementów. Mniejsza część badanych w ogóle nie identyfikuje się ze stylem swojej społeczności poza sferą wirtualną i kreuje swoją postsubkulturową tożsamość wyłącznie w sieci. Internet może być uznawany za platformę nawiązywania i podtrzymywania kontaktów, ponieważ pozwala użytkownikom tworzyć społeczności, dzięki którym ich członkowie mają możliwość poznania i komunikowania się z osobami podobnymi do siebie. O istotnej roli internetu w tej kwestii świadczy chociażby ilość publikowanych dziennie postów i komentarzy w poszczególnych subredditach, jak również liczba należących do nich członków, sięgająca setek tysięcy. Istnieją jednak niewielkie szanse na to, by wirtualne interakcje mogły zupełnie zastąpić te podejmowane w świecie rzeczywistym, mimo dużego potencjału internetu w zakresie budowania społeczności. Świadczy o tym chęć inicjowania spotkań na żywo, wyrażona w wypowiedziach użytkowników na forum oraz w odpowiedziach respondentów na pytania zawarte w formularzu. Warto jednak podkreślić, że to właśnie internet pozwala użytkownikom zdobywać nowe znajomości i inicjować takie spotkania. Rodzaj więzi wytworzonych pomiędzy użytkownikami trudno jest jednoznacznie określić – respondenci deklarują poczucie przynależności do społeczności jako całości, jednak nie dostarczają zbyt wielu informacji na temat budowania relacji z poszczególnymi użytkownikami na forum lub poza nim. O rodzajach więzi pomiędzy użytkownikami decydować może również specyfika internetowej platformy. Wykorzystane w badaniu forum internetowe z założenia jest miejscem, w którym obowiązujący model komunikacji określić można jako „wielu-do-wielu”. Oznacza to, że przekaz pochodzi od wielu nadawców i dociera do wielu odbiorców jednocześnie, co w teorii powinno utrudniać tworzenie trwałych więzi między poszczególnymi użytkownikami, ale w praktyce, jak się okazuje, daje poczucie bycia częścią szerszej społeczności, w której nie obowiązuje hierarchia ważności użytkowników i publikowanych przez nich treści. Inaczej może być w przypadku pozostałych mediów społecznościowych, takich jak TikTok, Instagram czy YouTube: w ramach tych platform społeczność koncentruje się wokół konkretnego twórcy i publikowanych przez niego

treści, stając się grupą zbliżoną do społeczności fanowskiej. Aby jednak wskazać, czy rodzaj więzi w takich grupach jest inny niż na forum Reddit, należałoby przeprowadzić osobne badania.

## Podsumowanie

Obecnie trudno wyobrazić sobie życie bez internetu – stał się on głównym źródłem dostępu do usług, rozrywki i wiedzy. Doprowadził również do redefinicji współczesnej wspólnotowości. Przytoczone w ramach artykułu postsubkultury stanowią dobry przykład tego, jak dużą rolę w komunikacji międzyludzkiej odgrywa cyberprzestrzeń. Można wręcz uznać, że ich rozwój nie byłby w ogóle możliwy gdyby nie internet. Ze względu na swój globalny charakter oraz niedostępne w ramach innych mediów narzędzia internet stwarza coraz to nowsze możliwości komunikacyjne. Można przypuszczać, iż w najbliższych latach będziemy świadkami kolejnych transformacji znanej nam dotychczas rzeczywistości społecznej, za sprawą ciągłego rozwoju mediów społecznościowych, technologii VR oraz możliwości oferowanych przez sztuczną inteligencję.

## Bibliografia

- Adamowicz Klaudia. 2013. „Od subkultury do postsubkultury. Zmiany w obszarze dzisiejszej kultury alternatywnej”. *Estetyka i Krytyka* 29(2). 15–25. [https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/6301/Adamowicz\\_Klaudia.pdf?seque](https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/6301/Adamowicz_Klaudia.pdf?seque) (dostęp: 22.01.2022).
- Brand Leah. 2021. „Crafting cottagecore: digital pastoralism and the production of an escapist fantasy”. *The Coalition of Master’s Scholars on Material Culture*. <https://cmsmc.org/publications/crafting-cottagecore> (dostęp: 25.01.2022).
- Filipiak Marian. 1999. *Od subkultury do kultury alternatywnej. Wprowadzenie do subkultur młodzieżowych*. Lublin.
- Forlini Stefania. 2010. „Technology and morality: the stuff of steampunk”. *Journal of Neo-Victorian Studies* 3(1). 72–98.
- Goffman Erving. 1959. *The presentation of self in everyday life*. New York.
- Muggleton David. 2004. *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*. Agata Sadza (przeł.). Kraków.
- Pęczak Mirosław. 1992. *Mały słownik subkultur młodzieżowych*. Warszawa.

## Streszczenie

Celem artykułu jest ukazanie internetu jako wiodącej platformy powstawania i funkcjonowania postsubkultur. Postsubkultury, jako relatywnie nowe grupy społeczne, charakteryzują się kontaktem opartym niemal w całości na komunikacji wirtualnej, co rzadko bywa podkreślane w literaturze ich dotyczącej. To właśnie dzięki internetowi możliwe jest wytwarzanie więzi pomiędzy członkami owych grup. Badanie ma charakter empiryczny. Przedmiotem zaprezentowanych badań są postsubkultury *steampunk* i *cottagecore*.

## **The Internet as a space for the functioning of postsubcultures: The examples of the steampunk and cottagecore communities**

### **Abstract**

The purpose of this article is to portray the Internet as a leading platform for the emergence and functioning of postsubcultures. As relatively new social groups, postsubcultures are characterized by contact based almost entirely on virtual communication; however, this is rarely highlighted in the literature on the subject. Thanks to the Internet, it is possible for members of these groups to form bonds. The research is empirical; its subjects are the steampunk and cottagecore postsubcultures.

**Słowa kluczowe:** subkultury, postsubkultury, internet, *steampunk*, *cottagecore*

**Key words:** subcultures, postsubcultures, internet, steampunk, cottagecore

**Katarzyna Łukasiak** – magister kulturoznawstwa, asystent w Zakładzie Studiów nad Kulturą i Mediami w Instytucie Studiów Kulturowych Uniwersytetu w Białymstoku. Autorka pracy licencjackiej *Alternate Reality Games jako zjawisko kulturowe* oraz pracy magisterskiej *Społecznościowy charakter Internetu na przykładzie aktywności przedstawicieli postsubkultur steampunk i cottagecore na platformie Reddit*, obronionych na Uniwersytecie w Białymstoku. Zainteresowania badawcze: cyberkultura, społeczności wirtualne, komunikowanie w mediach cyfrowych, kultura popularna, społeczno-kulturowe konsekwencje rozwoju sztucznej inteligencji.

