

Aleksandra Jaśkiewicz

Uniwersytet w Białymstoku

E-MAIL: a.jaskiewicz9@onet.pl ORCID: 0000-0001-8646-9077

Pogranicze *online–offline* jako nowa czasoprzestrzeń funkcjonowania człowieka

STRESZCZENIE

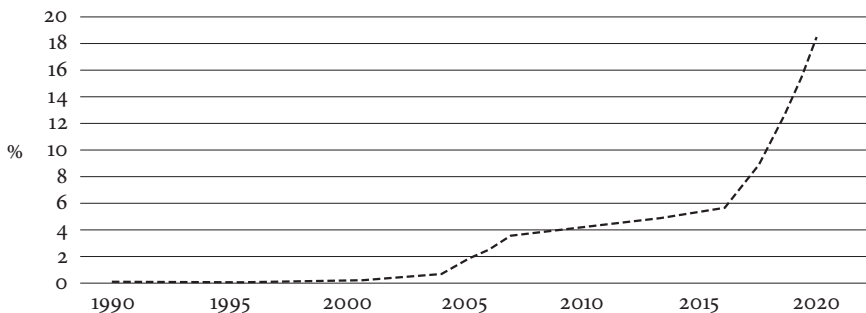
Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na nową czasoprzestrzeń funkcjonowania człowieka, jaką stanowi pogranicze świata *online* i *offline*. Dynamika postępu technologicznego trzeciej dekady XXI wieku wywiera nieustanny wpływ na kształt funkcjonowania całej cywilizacji ludzkiej. Skutkiem tego jest pojawianie się nowych form życia społecznego, które funkcjonują w każdym kraju bez względu na poziom jego zaawansowania gospodarczego, takich jak np. internetowe wspólnoty życiowe obecne w przestrzeni grup tematycznych portali społecznościowych. Rozwój przestrzeni internetowej jako narzędzia do zarządzania funkcjonowaniem swoim oraz innych wymusił na człowieku osadzenie siebie w czasie gdzieś pomiędzy analogowym światem znanym z przeszłości a cyfrowym polem nadającym tor przyszłości. Nowa organizacja podejmowanych codziennie czynności na pograniczu świata *online* i *offline* to wyzwanie, z jakim przyszło się mierzyć każdemu, kto chce brać aktywny i twórczy udział w zarządzaniu tym, co mu się „przydarza” w nowoczesnym świecie. Linia oddzielająca świat *online* od świata *offline* zaciera się coraz bardziej. Znalezienie argumentów na uznanie jednej i drugiej przestrzeni za rzeczywistość nie stanowi już dla świata wyzwania. Skoro więc cechy obu tych płaszczyzn nie są zestawiane względem siebie na zasadzie wyraźnego kontrastu, to pozostaje zadać pytanie o to, w jaki sposób można scharakteryzować sferę ich spotkania. Pogranicze świata *online–offline* to miejsce z jednej strony dobrze znane, z drugiej zaś kompletnie nowe. Próba zdefiniowania tego pojęcia ma na celu ujęcie istoty nowej rzeczywistości, z jaką przyszło się nam mierzyć. W niniejszym tekście dokonuje się próby uchwycenia istoty czasoprzestrzeni nowego pogranicza *online–offline*, która zmierza do refleksji nad perspektywą badań wokół przedsięwziętego tematu w przyszłości.

SŁOWA KLUCZOWE: *social software*, *figital*, pogranicze, czasoprzestrzeń, pogranicze *online–offline*

Odległość w czasie i przestrzeni nie jest już przeszkodą. Skala doznań dostępnych za pośrednictwem ekranu zapiera dech rozmachem i szybkością obrazów. Życie twarzą w twarz z ekranem jest nieustającą przygodą – to, co było kiedyś zdarzeniem odświętnym, stało się codziennością. (Bauman, 2011, s. 448)

Wprowadzenie

Niniejszy artykuł stanowi próbę wyróżnienia nowej czasoprzestrzeni, w której zanurzony jest człowiek III dekady XXI wieku. Kultura globalna oraz światowe trendy techniczne połączyły ludzi niezależnie od kraju, w którym mieszkają. Człowiek stał się częścią cyfrowej układanki – jest w nią wpisany, nawet jeśli nie jest tego świadom. Pojęcie *social software*, o którym pisał Piotr Kędziora, bardzo klarownie ukazuje charakter tego nowego zjawiska: „oprogramowanie społeczne (*social software*) sukcesywnie zastępuje tradycyjną socjalizację, gdyż nadaje kształt społecznym relacjom rozwijanym za pośrednictwem elektronicznego środowiska” (Kędziora, 2010, s. 61). Przytoczony cytat liczy sobie już dwanaście lat. Skoro już wtedy dostrzegano nowe procesy socjalizacyjne, to obecnie ludzkość jest w nich całkowicie osadzona. Każdy dzień niesie ze sobą argumenty potwierdzające ten fakt. Obywatel kraju wysokorozwiniętego często zaczyna swój poranek od sprawdzenia portali społecznościowych, aby uniknąć skutków ubocznych FOMO. „*Fear of missing out*, w skrócie FOMO, oznacza lęk przed wypadnięciem z obiegu. To obawa, że coś istotnego nam umknie, kiedy nie będziemy online” (GOV, 2022). Jednakże, nie tylko nowoczesne państwa cechują się wpleceniem w codzienność ich funkcjonowania rzeczywistości cyfrowej. Kraje słabo rozwinięte, takie jak przykładowo afrykańska Uganda, odnotowują znaczący statystycznie przyrost obywateli korzystających z internetu, co widoczne jest na przedstawionym wykresie 1.



Wykres 1. Współczynnik obywateli Ugandy korzystających z internetu (w proc.)

Źródło: The World Bank (2022).

Działania w obszarze sieci pojedynczych obywateli to jedno, natomiast nie sposób nie wspomnieć w tym miejscu o np. ogromnych korporacjach handlowych, które prowadzą swoje działania na skalę światową. Przelewy środków, profilowanie pracowników czy spisy importu i eksportu dóbr kodowane są w serwerowniach, a dostęp do nich nie stanowi tajemnicy dla człowieka posiadającego odpowiednie uprawnienia do dysponowania tego typu danymi.

Na potrzeby niniejszej pracy chcę skupić się jednak wyłącznie na krajach bardzo wysokorozwiniętych. W tym kontekście posługuję się wartościowaniem krajów według wskaźnika rozwoju społecznego (HDI) opracowanego w 1990 roku przez pakistańskiego ekonomistę Mahbuba ul Haq (Bielańska, 2020). Decyzja ta podyktowana została przede wszystkim własną obserwacją tytułowej problematyki w rodzimym kraju, jakim jest Polska. Obcowanie z literaturą przedmiotu skupioną wokół problematyki społeczeństw osadzonych w cyfrowym świecie oraz doświadczenia płynące z pracy z ludźmi na pedagogicznym gruncie, zaowocowały w końcu osobistymi przemyśleniami dotyczącymi próby określenia nowej czasoprzestrzeni funkcjonowania człowieka. Nadałam jej roboczą nazwę „pogranicze *online–offline*”, gdyż podstawowym założeniem przyświecającym mi przy próbie podjęcia rozważań na ten temat było uznanie obu rzeczywistości za tak samo realne. Dokładna semantyka pojęcia została wytłumaczona w dalszej części artykułu.

Językowe ujęcie nowego pogranicza

Autorzy publikacji z zakresu literatury naukowej wprowadzają wiele nowych pojęć, które nazywają aktualne zjawiska łączące człowieka z technologią. Przykładowo, *Homo internecitus* (Krotoski, 2010, za: Walat, 2016, s. 236) to człowiek podłączony do globalnej sieci, natomiast *oprogramowanie kulturowe* jest określeniem zawierającym w swoim znaczeniu wszelkie cyfrowe narzędzia, umożliwiające zarówno tworzenie, jak i odbiór kultury (w wymiarze indywidualnym oraz globalnym), w jakie zostaje wyposażona jednostka (Manovich, 2008, za: Kędziora, 2010, s. 60). Jednakże określenie, które jest najbliższe mojemu spojrzeniu na tytułową problematykę, to słowo *figital*. Jest to termin, który nie został jeszcze przetłumaczony na język polski. Nie jest on również bogato definiowany w słownikach języków obcych. Poprzez sposób rozumienia określenia *figital*, wynikający z dedukcyjnego myślenia o dostępnych mi materiałach na ten temat, uznaję ten koncept za epitet opisujący osobę zawieszoną pomiędzy funkcjonowaniem w świecie analogowym (*offline*) a permanentnym podłączeniem do rzeczywistości zdigitalizowanej. Według *Urban Dictionary* słowo *figital* to dosłownie: „nieustanne majstrowanie przy swoim cyfrowym urządzeniu”. Renata Goss-Nowak w swoim

internetowym artykule skupionym wokół tematu marketingu zauważyła, że „roztropny marketer może połączyć zalety świata *offline* i *online*. Takie podejście ma już nawet swoją nazwę: to *figital*, czyli alians tego, co fizyczne z tym, co digitalowe”. *Figital* to nowa rzeczywistość, która nie jest ani analogowa, ani cyfrowa. To całkowicie nowy model funkcjonowania, nowa czasoprzestrzeń doświadczeń człowieka. Istnieje ona poprzez fuzję świata *online* i *offline*; łączy obie matryce, będąc jednocześnie zupełnie nowym polem do zarządzania życiem swoim oraz innych (Opacki, 2020). Rozumienie sprzężenia dwóch światów oparte jest tu o synergizm, w którym współdziałanie różnych czynników jest skuteczniejsze niż suma ich oddzielnych działań, co wyjaśnia internetowy *Słownik języka polskiego PWN*.

Cel podjęcia rozważań nad problematyką pogranicza *online–offline*

Biorąc pod uwagę wszelkie wątki dotyczące przeobrażeń wokół pojmowania wspierania rozwoju człowieka, można założyć, że *figital* nie będzie rzeczywistością obojętną dla wszelakich dziedzin nauki. Autorzy naukowych publikacji z zakresu pedagogiki nie podjęli jeszcze tego tematu, dlatego też za cel teoretyczny niniejszego artykułu uznano rozpoczęcie dyskursu skupionego wokół pojęcia „pogranicza *online–offline*”, które przyjąłam za roboczą nazwę dla nowej czasoprzestrzeni funkcjonowania człowieka. Za cel praktyczny uznano próbę ogólnego opisu pojęcia czasoprzestrzeni pogranicza *online–offline*, uznając ten zarys za wstęp do kolejnych publikacji w tym zakresie. Użyteczność dywagacji nad tematem zmierza w kierunku opracowania zarówno kolejnych materiałów teoretycznych, jak i metodycznych z zakresu pedagogiki skupionych wokół tematu.

Za główny problem artykułu obrano pytanie: **na czym polega specyfika nowej czasoprzestrzeni pogranicza *online–offline*?** Został on szczegółowej rozpatrzony w próbie odpowiedzi na następujące pytania:

1. Jaki sens niesie ze sobą pojęcie „pogranicza *online–offline*”?
2. Jakie właściwości pogranicza *online–offline* decydują o uznaniu go za czasoprzestrzeń funkcjonowania człowieka?

Zarówno problem główny, jak i problemy szczegółowe zmierzają do przedstawienia wstępnej refleksji nad istotą czasoprzestrzeni pogranicza *online–offline*.

Sens pojęcia „pogranicza *online–offline*”

W literaturze pedagogicznej zwraca się uwagę, jak to określiła A. Kłoskowska (1996, s. 125), na istnienie obok pogranicza terytorialnego pogranicza w sensie psychologicznym – jako sytuacji aktywizującej kształtowanie tożsamości kulturowej człowieka ze względu na sąsiedztwo i przemieszanie kultur. Czym więc jest pogranicze? Odpowiedź na to pytanie jest zależna od kontekstu. Pogranicze może być rozumiane jako m.in. styk dwóch różniących się w jakiś sposób od siebie terytoriów lub funkcjonowanie w jakimś wycinku rzeczywistości, którego cechą charakterystyczną stanowi zazębianie się dwóch (najczęściej) przeciwstawnych dynamik. Sytuacje generowane przez bycie „na pograniczu” stawiają osobę przed trudnymi wyborami, związanymi chociażby z konstruowaniem obrazu samego siebie. Wyzwalają w niej również ciągle redefiniowanie myślenia o sobie i innych, podtrzymywanie oraz wygaszanie elementów swojej tożsamości, odnalezienie się jednocześnie w wielu (często odmiennych) tradycjach z charakterystycznymi dla nich zwyczajami i obyczajami. Rozważając podstawowe działania, które zawierają się w przestrzeni pogranicza, można interpretować je jako „leżący poza centrum obszar różnicowań, inności i odmienności, gdzie można porównywać, odkrywać, wykazywać zdziwienie, negocjować i prowadzić dialog” (Nikitorowicz, 2014, s. 178).

Zarówno świat *online*, jak i *offline* umożliwiają w dzisiejszych czasach zbieranie wszelkich doświadczeń wskazanych w cytacie. Użycie myślnika w zapisie *online–offline* stało się więc celowym zabiegiem ukazującym sprzężenie między tymi światami. Według *Słownika języka polskiego PWN*: „Myślnik wyznacza relacje między dwoma wyrazami lub wartościami”. Istota opisywanej rzeczywistości ma jednak swoje ramy, w tym wypadku myślnik „występuje między wyrazami oznaczającymi początek i koniec jakiegoś odcinka np. na trasie Warszawa–Kraków często zdarzają się wypadki” (*Słownik Języka Polskiego PWN*). Rozpatruje się więc to, co jest pomiędzy *online* a *offline*.

Jak jednak rozumiane są poszczególne z tych słów? Wyraz *online*, zgodnie z definicją *Słownika Języka Polskiego PWN*, oznacza „dokonywany za pośrednictwem sieci komputerowej, głównie Internetu”. Definicje zawarte w *Cambridge English Dictionary* tłumaczą pojęcie *online* jako m.in.: „coś kupione, zrobione lub użyte w internecie czy podłączone do systemu”. *Offline*, wracając do *Słownika Języka Polskiego PWN*, natomiast – „tryb pracy, podczas którego komputer lub urządzenie działa w odłączeniu od sieci, komputera głównego itp.”. Tłumaczenie zawarte w *Cambridge English Dictionary* to m.in. „przymiotnik określający coś niepołączonego bezpośrednio z komputerem”. Warto zwrócić uwagę, że oba pojęcia zawierają w sobie słowo *line*, które w tłumacze-

niu na język polski (ponownie w oparciu o *Cambridge English Dictionary*) zawiera takie znaczenia jak: „linia oraz połączenie”. *Line* jest tutaj rdzeniem rozumienia obu określeń. „I’m on the line” – powie dyspozytor numeru alarmowego, czekając na odpowiedź w słuchawce telefonu. „Jestem na linii”, czyli świadomie doświadczam rzeczywistości, która mnie otacza. Jestem w jakiejś jej konkretnej części. Wyrażam się w niej ekspresyjnie, doznaję również wrażeń płynących z jej szczególnego charakteru. Trwam w danym momencie, bez myślenia o początku ani końcu tego doświadczenia, jednocześnie mając świadomość połączenia z kimś lub czymś.

Sens pojęcia „pogranicze *online–offline*” zawiera się więc w ujęciu pewnego miejsca, przestrzeni pomiędzy dwoma przeciwstawnymi sobie światami. Mimo pewnego paradoksu, który powodują z pozoru dwie wykluczające się ze sobą jakości, relacja między nimi zawiera cechy należące do nich obu, ale nie wchodzące ze sobą w konflikt. Warto w tym miejscu przytoczyć jasny przykład pogranicza świata *online–offline* widoczny w próbie stworzenia przez firmę Didimo cyfrowego odpowiednika osoby:

„To prawdziwy przełom”, wyjaśnia Veronica Orvalho, dyrektor generalna i założycielka firmy Didimo. Koniec z wyborami spośród domyślnych opcji i decydowaniem za użytkownika – teraz każdy może mieć awatar, który będzie wyglądał dokładnie tak, jak jego użytkownik lub użytkowniczka. Nasza technologia radzi sobie doskonale z generowaniem twarzy i głów, pracujemy obecnie nad ciałami, dążąc do idealnego odwzorowania człowieka w świecie cyfrowym (CORDIS, 2021).

Jak się okazuje, nie jest to pomysł realizowany bez szerszego wsparcia. „Unijne wsparcie, jakie otrzymała firma w ramach programu «Instrument dla MŚP» pomogło jej w opracowaniu zasad etycznych i odpowiedzialności, które stanowią niezwykle ważne obszary w przypadku technologii pozwalającej na stworzenie cyfrowych wizerunków prawdziwych osób” (CORDIS, 2021). Czy w takim razie awatar noszący tak personalne znamiona jak twarz i proporcje ciała człowieka nie stanowi obrazu nowej tożsamości z pogranicza dwóch światów? Warto również zaznaczyć, że omawiane awatary służyłyby m.in. zawiązywaniu wirtualnych relacji między ludźmi na nowym, nieznanym dotąd poziomie. Musiałyby więc nosić znamiona unikalnych cech i upodobań danej osoby. Osoby, której tożsamość zostałaby prawdziwie zawieszona pomiędzy podłączeniem i odłączeniem od internetu. Tworzenie się nowych wspólnot życiowych (Scheler, 1963, s. 535, za: Lis, 2014, s. 83) na gruncie internetowym, gdzie doświadczenie drugiego człowieka działającego w sieci jest coraz bardziej autentyczne dla percepcji, miesza świat *online* i *offline*, konstruując zupełnie nowe pole do zbierania doświadczeń w interakcjach międzyludzkich.

Pogranicze *online-offline* jako czasoprzestrzeń

Analizując podmioty i przedmioty struktury rzeczywistości otaczającej człowieka, nie sposób pominąć osadzenia ich w pewnym czasie i przestrzeni. Czasoprzestrzeń to według *Słownika Języka Polskiego PWN*: „zbiór wszystkich zdarzeń powstały w wyniku zespolenia czasu i przestrzeni”. Marek Łagosz, rozpatrując problemy realności przeszłości oraz przyszłości, zauważa, że:

Czasowość (podobnie zresztą jak przestrzenność) jest tak fundamentalną (choć relatywną i niesubstancjalną) cechą bytu realnego, że – z materialistycznego punktu widzenia – można przyjąć czasoprzestrzenne kryterium istnienia: x istnieje wtedy i tylko wtedy, gdy x zajmuje miejsce w przestrzeni lub da się „zlokalizować” w czasie (można mu przypisać parametr czasowy) – co na mocy uznanego w tej książce relacjonizmu jest równoważne stwierdzeniu, że x pozostaje w relacji przestrzennej lub czasowej z jakimś innym przedmiotem (Łagosz, 2007, s. 82).

W nawiązaniu do powyższego cytatu może założyć, że podmiot lub przedmiot istnieje tylko wtedy, gdy zostanie osadzony w określonym czasie lub przestrzeni. Co więcej, utrzymuje relację z „jakimś innym przedmiotem” (Łagosz, 2007). Ujmując to zjawisko w ramy prostego zobrazowania problemu życiowym przykładem, można posłużyć się opisem prozaicznej sytuacji dokonywania zakupu butów w sklepie internetowym: buty X istnieją wtedy i tylko wtedy, gdy zajmują miejsce w przestrzeni (fizyczny magazyn sklepu oraz platforma internetowa wystawiająca obuwie na aukcję) przez trzy miesiące. Gdzie są buty i kiedy są buty? Odpowiedź na te dwa pytania umożliwia stwierdzenie, że te buty faktycznie istnieją, odnosząc ich realność do: magazynu sklepu, internetowej platformy aukcyjnej oraz kalendarza.

Warto również zwrócić uwagę na pewną możliwość zmierzenia czasu i przestrzeni, dostrzeganie ich perspektywy temporalnej. Jak wskazuje Ryszard Tadeusiewicz, pojęcie czasoprzestrzeni może okazać się łatwe do zrozumienia, chociażby na przykładzie przytoczonego przez niego żartu w jednym ze swoich felietonów: „Bacność Koty! Czas i przestrzeń to jedno! I żebyście to zrozumieli, będziecie kopać rów od tego słupka do wieczora!” (Tadeusiewicz, 2017). Chociaż żart odwołuje się do historii kaprała, który miał za zadanie wyjaśnić żołnierzom, co oznacza czasoprzestrzeń, to w przejrzysty sposób ilustruje jej sens.

Oto przykład portretujący stereotypowy poranek obywatela w średnim wieku żyjącego w kraju wysokorozwiniętym: człowiek rozpoczyna dzień od wzięcia w dłoń swojego smartfona leżącego nieopodal łóżka. Łączy się za pośrednictwem internetu z ukochaną osobą. Zarówno nadawca, jak i odbiorca wysyłanych w tym czasie (i przestrzeni) komunikatu widzą i słyszą

siebie wzajemnie. Ten sam człowiek po skończonej rozmowie komentuje kilka facebookowych postów, wstawiając pod nimi reakcję zilustrowaną awatarem przedstawiającym jego wygląd zewnętrzny. Następnie za pośrednictwem WiFi włącza ekspres do kawy, Smart TV oraz automatyczny odkurzacz, który mówi mu na powitanie „Dzień dobry!”.

Tak wygląda nowa czasoprzestrzeń – fuzja tego, co *online* z tym, co *offline*, której synergia umożliwia życie w całkowicie nowej jakości – nieznaney wcześniej cywilizacji. Pogranicze *online–offline* redefiniuje myślenie o sobie i innych na kompletnie nowy kształt. To, co kiedyś uznawano wyłącznie za twór ludzkiej myśli technicznej, oddzielny od analogowego świata, jest teraz realną materią wplecioną w prozę życia. Gdzie i kiedy istnieje człowiek? Zarówno tam, gdzie wygodnie układa się w łóżku co noc, jak i w szwedzkiej serwerowni Lulea administrowanej przez Facebook. Podgląd jego osoby w piątek wieczorem umożliwiłaby obserwatorowi podstawowy opis jego wyglądu. Nieco wnikliwsze i bardziej umiętne oko zwróciłoby uwagę na np. tempo jego oddechu lub pokój zaaranżowany według jego określonych preferencji estetycznych. Podobnie jest ze spojrzeniem na dane gromadzone przez Facebooka – opowiedziałyby o tym samym człowieku bardzo dużo. Częste zaglądnienie do grup tematycznych związanych z technikami świadomego oddechu czy kilkadziesiąt zdjęć pokazujących jego sylwetkę na tle galerii sztuki nie mogłoby przecież okazać się przypadkiem.

Wnioski końcowe

Kwestia funkcjonowania w czasoprzestrzeni pogranicza *online–offline* stanowi duży dylemat odnalezienia się w świecie przez człowieka. Staje się on niezwykle istotny badawczo, ponieważ prawa i obowiązki fuzji obu tych światów nie są jeszcze poznane. To nowa rzeczywistość, która będzie wymagać od wielu pokoleń próby znalezienia sposobów na zarządzanie sobą w jej przestrzeni i czasie. Niezależnie od wieku czy doświadczenia życiowego pogranicze *online–offline* jest częścią ludzkiego życia, często już od urodzenia. Anna Borkowska oraz Marta Witkowska wskazują, że:

Jak wynika z raportu London School of Economics z 2018 roku, pt. *Co rodzice sądzą o prywatności swoich dzieci w internecie i co robią w tym zakresie?*, większość rodziców regularnie korzystających z internetu (75%) dzieli się zdjęciami lub filmami swoich dzieci. Częściej rozpowszechniają je rodzice młodszych dzieci. Jedna czwarta badanych rodziców wrzuca je do sieci średnio raz na tydzień (Blum-Ross i Zhang, 2018, za: Borkowska i Witkowska, 2020, s. 8).

Jest to co prawda cytata odnoszący się do zjawiska *sharentingu* (GOV, 2022), natomiast ukazuje on fakt budowania tożsamości człowieka od najmłodszych lat – również w czasie i przestrzeni *online*.

Pogranicze *online-offline* to wyzwanie, z którym przyjdzie się mierzyć każdemu nowoczesnemu społeczeństwu. Wypracowanie odpowiednich narzędzi wspierania człowieka w rozwoju w tej nowej rzeczywistości stanowić będzie wyzwanie dla całego świata nauki – w szczególności nauk społecznych i humanistycznych. Cel działań zawiera się w pomocy zainteresowanym osobom w odnalezieniu się w całkowicie nowej czasoprzestrzeni, gdzie rzeczywistość *online* jest tak samo naturalna dla budowania się ich życiowej historii, jak *offline*.

BIBLIOGRAFIA

- Bauman, Z. (2011). Ponowoczesne wzory osobowe. *Studia Socjologiczne*, 1, s. 435–458.
- Kędziora, P. (2010). Software studies i remiks w refleksji nad kulturą cyfrową. W: W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska (red.), *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej* (s. 57–73). Poznań: Bogucki Wydawnictwo Naukowe.
- Kłoskowska, A. (1996). *Kultury narodowe u korzeni*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Lis, S. (2014). Formy życia społecznego według Maxa Schelera. *Roczniki Nauk Społecznych*, 6(42), s. 81–105.
- Łągosz, M. (2007). *Realność czasu*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Nikitorowicz, J. (2014). Wielokulturowość – Pogranicze – Człowiek pogranicza. Ku paradygmatawi współistnienia, zachowania i kreowania pokoju. *Drohiczyński Przegląd Naukowy. Wielokulturowe Studia Drohiczyńskiego Towarzystwa Naukowego*, 6, s. 171–189.
- Walat, W. (2016). „Homo interneticus” – wyzwanie dla współczesnej edukacji. *Edukacja – Technika – Informatyka*, 4(18), s. 235–242.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Białańska, W. (2020). *Wskaźnik rozwoju społecznego*. Pozyskano z: https://mfiles.pl/pl/index.php/Wska%C5%BAnik_rozwoju_spo%C5%82ecznego, [dostęp: 11.12.2022].
- Borkowska, A., Witkowska, M. (2020). *Sharenting i wizerunek dziecka w sieci – Poradnik dla rodziców*. Warszawa: NASK Państwowy Instytut Badawczy. Pozyskano z: <https://it-szkola.edu.pl/publikacje,plik,47>, [dostęp: 05.03.2022].
- Cambridge English Dictionary. *Line*. Pozyskano z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/line>, [dostęp: 05.03.2023].
- Cambridge English Dictionary. *Offline*. Pozyskano z: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/polish-english/offline>, [dostęp: 12.11.2022].
- Cambridge English Dictionary. *Online*. Pozyskano z: <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/online>, [dostęp: 12.11.2022].
- CORDIS (2021). *Realistyczny awatar – coś, na co czekali wszyscy*. Pozyskano z: <https://cordis.europa.eu/article/id/430127-the-realistic-avatar-we-ve-all-been-waiting-for/pl>, [dostęp: 23.01.2022].

- Goss-Nowak, R. *Digital: Trzecia droga gazetek promocyjnych i przesyłek reklamowych*. Pozyskano z: <https://smb.pl/news/digital-trzecia-droga-gazetek-promocyjnych-i-przesylek-reklamowych>, [dostęp: 11.11.2022].
- GOV. (2021). *FOMO – czyli strach przed tym, co nas omija*. Pozyskano z: <https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/fomo---czyli-strach-przed-tym-co-nas-omija>, [dostęp: 11.11.2022].
- Opacki, M. (2020). *Przeszłość to digital, czyli połączenie rzeczywistości fizycznej z cyfrową*. Pozyskano z: https://www.youtube.com/watch?v=LCQ-K6oF1m8&ab_channel=EuropeanConferencesUnited, [dostęp: 05.03.2023].
- Słownik Języka Polskiego PWN. *Czasoprzestrzeń*. Pozyskano z: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/czasoprzestrze%C5%84.html>, [dostęp: 12.11.2022].
- Słownik Języka Polskiego PWN. *Mysłnik wyznaczający relacje między dwoma wyrazami lub wartościami*. Pozyskano z: <https://sjp.pwn.pl/zasady/408-93-12-Myslник-wyznaczajacy-relacje-miedzy-dwoma-wyrazami-lub-wartosciami;629831.html>, [dostęp: 12.22.2022].
- Słownik Języka Polskiego PWN. *Offline*. Pozyskano z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/offline;2569564>, [dostęp: 12.11.2022].
- Słownik Języka Polskiego PWN. *Online*. Pozyskano z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/online;2495323.html>, [dostęp: 12.11.2022].
- Słownik języka polskiego PWN. *Synergizm*. Pozyskano z: <https://sjp.pwn.pl/sjp/synergizm;2576856.html>, [dostęp: 05.03.2023].
- Tadeusiewicz, R. (2017). *Czasoprzestrzeń – pojęcie trudne dla uczonych i łatwe (pozornie) dla laików*. *Gazeta Krakowska*. Pozyskano z: <https://www.agh.edu.pl/aktualnosci/info/czasoprzestrzen-pojecie-trudne-dla-uczonych-i-latwe-pozornie-dla-laikow-felieton>, [dostęp: 12.11.2023].
- The World Bank. *Individual using the Internet (% population) – Uganda*. Pozyskano z: <https://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.ZS?locations=UG>, [dostęp: 11.11.2022].
- Urban Dictionary. *Digital*. Pozyskano z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Figital>, [dostęp: 11.11.2022].

SUMMARY

The Online–offline Borderline as a New Space-time of Human Functioning

The aim of the article is to draw attention to the new space-time of human functioning, which is the borderline between the online and offline world. The dynamics of technological progress in the third decade of the 21st century have a constant influence on the functioning of the entire human civilization. The result is the emergence of new forms of social life that function in every country, regardless of its level of economic advancement, such as, for example, online life communities present in the space of thematic groups of social networking sites. The development of the Internet space as a tool for managing the functioning of oneself and others forced man to settle in time somewhere between the analog world known from the past and the digital field setting the track of the future. The new organization of everyday activities on the border of the online and offline world is a challenge faced by anyone who wants to take an active and creative part in managing what “happens” to them in the modern world. The line separating the online world from the offline world is becoming increasingly blurred. Finding arguments for accepting both as real is no longer a challenge for the world. Therefore, since the features of both these planes are not juxtaposed against each other on the basis of a clear contrast, the question remains how to characterize their meeting point? The borderline of the online–offline world is a well-known place on the one hand and a completely new one on the other. An attempt to define this

concept aims to capture the essence of the new reality which we have come to face. In this text, an attempt is made to capture the essence of the space-time of the new online–offline borderland, which aims to reflect on the prospects of research around the topic to be undertaken in the future.

KEY WORDS: social software, figital, borderline, space-time, online–offline borderline