

**Barbara Cyrek**

<https://orcid.org/0000-0002-3270-6548>

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej  
Uniwersytet Jagielloński

## **Czarny humor i odwrażliwienie – postawy internautów wobec kultury nadmiaru i fake newsów**

**Słowa kluczowe:** odwrażliwienie, humor, fake news, kultura nadmiaru, kultura cyfrowa

**Key words:** desensitization, humour, fake news, culture of excess, digital culture

### **Wstęp**

W dobie kultury 2.0 życie społeczne zespolone jest z cyberprzestrzenią. Dostęp do Sieci nie jest warunkiem funkcjonowania w społeczeństwie, lecz jego brak prowadzić może do licznych trudności, a nawet alienacji. Wykluczenie cyfrowe w sposób pośredni prowadzi bowiem do wykluczenia społecznego (Inglot-Brzęk 2011), definiowanego przez Anthony'ego Giddensa (2006: 738) jako sytuacja, w której jednostki zostają pozbawione możliwości pełnego uczestnictwa w społeczeństwie. Halina Ganińska (2008: 175) prezentuje kulturę cyfrową jako nowy wymiar kultury społecznej, stwierdzając, że współcześnie obserwujemy zjawisko wkraczania do powszechnej świadomości zjawisk takich jak mediacja i medializacja, technoetyka i ekranologia oraz „interaktywność ponad lokalnym horyzontem”. Przychodzi nam funkcjonować w kulturze cyfrowej, gdzie większość zachowań społecznych przeniknęła do świata Internetu. Ta wirtualizacja zawsze wiąże się z deformacją – forma musi dostosować się do płaskiego świata ekranów. Nowy kształt owych „zdigitalizowanych” zachowań wymusza na internautach przyjęcie właściwych form ekspresji. Media kształtują użytkowników, mają wpływ na ich postawy, wymuszają zachowania mimowolne (Karwat 2005). Doskonale ujął to Marshall McLuhan (2004: 26) w słynnej regule: „kształtujemy nasze narzędzia, a potem one kształtują nas”<sup>1</sup>. Ta zasada wzajemności jest istotna w naukach społecznych. Dzięki niej możemy interpretować dyskursy medialne w oparciu o pozamedialne zjawiska oraz wysnuwać wnioski na temat fenomenów społecznych na podstawie analizy materiałów publikowanych w mediach. Nauki społeczne odgrywają tu szczególną rolę. Pozwalają bowiem na zbadanie kondycji człowieka w oparciu o jego medialne funkcjonowanie.

---

<sup>1</sup> Cytowane zdanie pochodzi z tekstu Johna Culkina (1967), jednakże zaprezentowana w nim idea w pełni odzwierciedla myślenie McLuhana o technologii.

## Odwrażliwienie człowieka w kulturze cyfrowej

Już na początku XXI wieku Piotr Zawojski (2002) pisał o „życiu poprzez ekran”, a przez lata digitalizacja życia społecznego uległa spotęgowaniu. Cyfryzacja życia niesie ze sobą zmiany w percepcji rzeczywistości, a co za tym idzie, implikuje nowe paradygmaty aktywności społecznej. Rozwój technologiczny następuje szybciej niż rozwój zdolności percepcyjnych jednostki, która zmuszona jest zmierzyć się z ilością bodźców większą, niż może przetworzyć. Jak to ujął Tomasz Szlendak (2013: 8),

[...] w szerokim dzisiaj obszarze kultury problem nadmiaru jest bodaj najwyraźniej widoczny i odczuwalny. Zettabajty codziennie wklejanych obrazów piętrzą się w sieci, publikowanych tu i na papierze tekstów nie sposób policzyć, a z zamontowanych wszędzie – od domostw po windy – głośników staczają się lawiny dźwięków. Mediów jest za dużo [...]. W konsekwencji potencjalnych doznań jest zbyt wiele [...] (Szlendak 2013: 8).

Profuzja bodźców wiąże się z zabieganiem o uwagę i zaangażowanie widzów, co jest kluczowym zadaniem organizacji medialnych, szczególnie dzisiaj, gdy znaczną część zysków generuje sprzedaż reklam. Z założenia konkurencja prowadzić ma do podnoszenia jakości, lecz na rynku mediów najłatwiej sprzedają się absurd, skandal i groza. Rzetelność schodzi na dalszy plan. Sytuację tę potęguje zjawisko przeformułowania prawdy: wydaje się, że współczesna kultura wyrzeka się kategorii kłamstwa na rzecz postprawdy i fake newsów. Nasuwa się na myśl słynna formuła Wittgensteina „Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt” – kultura postprawdy to kultura poza granicami kłamstwa. Wiadomości prawdziwe i nieprawdziwe mieszają się w medialnym tyglu, a przeciętny odbiorca nie potrafi lub nawet nie chce ich odróżnić. Odróżnienie to wymagałoby bowiem dociekliwości, a nade wszystko poświęcenia czasu, którego chroniczny brak, a wręcz głód, jest charakterystycznym znakiem współczesności (Rosa 2010: 239). W kulturze, gdzie wszystkiego (prócz czasu) jest za dużo (Szlendak 2013: 7), a w zasadzie to wszystko może okazać się nic niewarte, następuje kryzys uwagi (Simon 1971), ale też atrofia wrażliwości.

Nadmiarowość w kulturze cyfrowej wiąże się z przesyceniem informacji obrazami, do których komentarze i opisy na przestrzeni ostatnich dwóch dekad stopniowo się skracają, a dzisiaj mamy do czynienia z kondensacją warstwy słownej do postaci jednego zdania lub nawet hashtagu. Ów wzrokocentryzm kulturowy, zdaniem Michała Podgórskiego, jest nieunikniony. Autor wysnuwa ten wniosek na podstawie badań Johna Walkera i Sarah Chaplin (1997) oraz Diane Ackerman (1994). Jak stwierdza M. Podgórski (2011: 6), „[...] ewolucja uzbroiła nas bowiem tak, iż gdybyśmy nawet bardzo chcieli, kultury innej aniżeli wzrokocentryczna nie uda nam się skonstruować (wzrok, obok słuchu, to dla człowieka zmysł operowania w świecie – około 70% rejestrowanych przez nasz układ percepcyjny bodźców to bodźce wzrokowe)”. Problematyka wzrokocentryzmu wydaje się szczególnie ważna w cyfrowej kulturze nadmiaru. Kodowanie przekazu za pomocą obrazu to jednak *nihil novi* w historii cywilizacji. Pierwsze pisma nazywa się przecież

„obrazkowymi”. Zasadniczą komplikacją jest dzisiaj dekodowanie medialnych obrazów: nieustanne powielanie i parafrazowanie komunikatów wizualnych, globalny kontekst, wielość możliwych interpretacji – to tylko niektóre trudności. Rzeczywistość zakłeta w wizualne przedstawienia staje się uproszczona. Treści do zdekodowania jest zbyt wiele, próba przemyślenia i przeżycia wszystkiego skazana jest na porażkę.

Odwrażliwienie społeczne, podobnie jak jednostkowe, jest wynikiem procesu. Dość ogólną, acz przejrzystą definicję desensytyzacji proponuje Jerzy Bralczyk (2008), określając ów stan jako **osłabienie wrażliwości** nastające najczęściej „[...] w wyniku zbyt długiego obcowania ze zjawiskami, na które wcześniej reagowaliśmy mocniej”. Anna Brosch desensytyzację nazywa **znieczuleniem**. „W świetle tej teorii bodźce wielokrotnie powtarzane przestają być stymulujące i znika reakcja fizjologiczna organizmu zwykle im towarzysząca” – pisze A. Brosch (2006: 95). Zjawisko to nie jest nacechowane jednoznacznie pejoratywnie, wręcz przeciwnie, jak zauważa Mariusz Jędrzejko (2011: 174), znieczulenie na bodźce może być „[...] pożądane z punktu widzenia normalnych reakcji społecznych”. Jednak odwrażliwienie odbiorców na przekazy medialne nie jest zjawiskiem pożądanym, skutkuje bowiem sytuacją, w której media sięgają po coraz bardziej szokujące treści, by przykuć uwagę widowni i zrobić na niej wrażenie, zaś sami odbiorcy odwrażliwiają się jeszcze bardziej. Susan Sontag (2016: 99) zadaje pytanie o „termin ważności szoku”, a w swych rozważaniach podkreśla, że z szokiem można się „oswoić” i może się on „opatrzyć”. Co więcej, autorka jako źródło tego zjawiska wskazuje bierność odbiorców. „Współczucie to nietrwała emocja. Trzeba ją przekuć na działanie, inaczej obumiera” – stwierdza (Sontag 2016: 121). Cytowana badaczka pisze o przekonaniu, że niczego nie można zmienić, w sytuacji wojny. Niemniej zjawisko to przełożyć można na szerszy kontekst. Bezradność rozumiana jako niemożność przyswojenia nadmiaru, zapanowania nad własnym czasem, oddzielenia prawdy od fikcji – jawi się jako przyczyna wypalenia współczucia.

## Czarny humor – „oswajanie” grozy i absurdu

Dostępne powszechnie technologie obróbki graficznej pozwalają na multiplikację oraz wielokrotne modyfikowanie obrazów. Strony internetowe funkcjonujące jako zbiory grafik o charakterze informacyjno-rozrywkowym cieszą się niesłabnącą popularnością. I choć znakomita część internautów rezygnuje z tworzenia treści w Sieci na rzecz biernego ich przeglądania (Lunenfeld 2011; Arthur 2006), takie serwisy rozrywkowe przepełnione są wciąż multiplikowanymi wariacjami na temat wizualnych przedstawień rzeczywistości. Treści tam prezentowane mają zwykle wymowę humorystyczną, często wręcz prześmiewczą. Stanowią komentarz użytkowników do bieżących wydarzeń politycznych, kataklizmów, skandali, zbrodni, wydarzeń sportowych, ale i stereotypów dotyczących życia społecznego – słowem, do zagadnień popularnych, które w dobie deficytu uwagi

wciąż są „żywe”, choć poszczególne tematy żyją krótko. Popularność takich obrazów zaobserwować można również w mediach społecznościowych.

W przeważającej mierze warstwę humorystyczną tychże wizualnych przedstawień określić można mianem czarnego humoru. Termin „humor” ma wiele desygnatów – może oznaczać 1) zdolność dostrzegania zabawnych stron życia, 2) chwilowy stan usposobienia (*vide* dobry lub zły humor), a także 3) przedstawienie czegoś w zabawny sposób (Rusek 2012: 118). Jak pisze Izaak Passi (1980: 231), humor (kategoria przynależąca do obserwatora lub twórcy) jest reakcją na komizm (kategorię przynależącą do przedmiotu). Tak rozumiany komizm jest kategorią właściwą temu, co zewnętrzne, humor zaś – immanentną właściwością osoby. Komizm jako zjawisko kulturowe jest zmienny w czasie, odbierany rozmaicie w różnych grupach etnicznych (Matusiewicz 1976). Próbę wyliczenia „komponentów poczucia humoru” podejmuje Paweł Ochwat (2015: 35), czym ilustruje wielowymiarowość komizmu w relacjach społecznych. Jak stwierdza autor, „[...] ludzie różnią się poczuciem humoru między sobą w sposób znaczny, czasami subtelny, a często nie różnią się w ogóle”. John C. Meyer (2000: 310) zauważa, że humor jest ogólnie postrzegany jako zjawisko społeczne, tym samym zmiany społeczne implikują zmiany w poczuciu humoru. Karol Maliszewski (2015: 158) poczucie śmieszności nazywa „wycuciem humoru” i również wskazuje na jego zmienność, stwierdzając jednak, że pewna składowa tego poczucia jest ponadczasowa – nazywa ją „[...] stałą ludzką otwartością na gest wykraczający poza patos, powagę, ustabilizowanie czy skostnienie sytuacji, pojęć, wartości”. Założenie o pewnej stałości humoru rodzaju ludzkiego ma więcej apologetów. Jak pisze Aleksander Głowczewski (2013: 27), „[...] bez wątpienia to, co śmieszne, podlega ciśnieniu czasów, podlega mu tak samo, jak podlega cała ludzka myśl, zarazem jednak jest w tym coś, co w jakiś sposób opiera się zmienności [...]”.

Humor pełni wiele funkcji zarówno na poziomie jednostkowym, jak i społecznym. Odgrywa niebagatelną rolę w zakresie przystosowania intrapsychnicznego oraz interpersonalnego człowieka (Rusek 2012: 120). Może pełnić funkcję wychowawczą, edukacyjną, intelektualno-twórczą, światopoglądową, może też wspierać zdrowie fizyczne (Tomczuk-Wasilewska 2009). Badania Avnera Ziva (1984: 26–37) wskazują na posługiwanie się humorem z określonych przyczyn. Badacz wyróżnia funkcję agresywną, seksualną, społeczną, obronną i intelektualną humoru. W rozważaniach nad przyczynami i skutkami humoru warto zwrócić uwagę na szczególny czynnik, jak się wydaje, niezbędny, a mianowicie dystans do siebie i świata. Jak bowiem podkreśla Hans-Georg Gadamer (2003: 32), „[...] w śmiechu obecna jest pewna osobliwa forma autodystansu, w której rzeczywistość na moment traci swą realność i staje się widowiskiem”. Rozważania H.G. Gadamera trafnie podsumowuje Marek Śnieciński (2015: 132), stwierdzając, że „[...] wywołujący śmiech humor wyodrębnia (bierze w nawias) jakąś część rzeczywistości, dzięki czemu możemy ją zobaczyć z innej perspektywy”.

Ów dystans i osobliwy punkt widzenia wydają się być szczególnie uderzające w przypadku czarnego humoru, który Tomasz Bocheński (2005: 7) nazywa „śmiechem ze śmierci, cierpienia i okrucieństwa” oraz „śmiechem ze spraw

ostatecznych”. Jak zauważa autor, „[...] nie ma czarnego humoru bez przekroczenia konwencji, ujawnienia niespójności” (Bocheński 2005: 20). W istocie czarny humor można rozumieć jako relację do dwóch szczególnych zjawisk: grozy i absurdu – niekoniecznie występujących jednocześnie. W kontekście wzrokocentrycznej kultury cyfrowej czarny humor pojawia się nie tylko jako reagowanie na treści publikowane w mediach (reakcja), ale również nadawanie charakteru humorystycznego przedstawieniom grozy czy absurdu poprzez własną twórczość (kreacja).

Czarny humor, zdaniem Anny Brzezińskiej (2013: 277–278), „[...] jest aktem przeciwko stechnicyzowanemu, nowoczesnemu społeczeństwu, buntem przeciwko nieistotnym wartościom. [...] kpi sobie z człowieka, który uważa, że może zapanować nad śmiercią. Wyśmiewa ważne dla ludzi, lecz nieistotne w perspektywie wieczności, sprawy”. Zygmunt Pucko (2006: 73) stwierdza, że humorowi obca jest postawa nihilistyczna: „[...] wprowadzie czarny humor łamie dowcipem sztywne kanony związane z *ars moriendi*, a ironią burzy ideę ładu metafizyczno-moralnego, obalając przy tym powagę tabu śmierci, to jednak nie oznacza jeszcze całkowitego lekceważenia wartości tanatyczno-funebralnych, ani braku szacunku wobec nich”. Ten rodzaj humoru może służyć afiliacji osoby wyśmiewającej bądź poniżeniu osoby, sytuacji lub kategorii wyśmiewanej. Thomas Hobbes (1956: 142) jako źródło poczucia śmieszności wskazuje niespodziewane uświadomienie sobie wyższości nad kimś. Aleksander Bain (1865, za Dziemidok 1958: 84) traktuje komizm jako formę degradacji wzniosłości i powagi do stanu marności. Nawiązując do tych koncepcji, można stwierdzić, że humor – także czarny humor – jest sposobem na to, by poczuć się lepiej: podnieść swoją wartość, umniejszyć znaczenie tego, co nas przeraża, przerasta. Z kolei teoria odejścia od normy sugeruje, że „[...] komiczne jest każde zjawisko, które odbiega od powszechnej normy obowiązującej w danej dziedzinie i wydaje się przeto niecelowe i niedorzeczne” (Dziemidok 1958: 95). Podobnie A. Brzezińska (2013: 278) zauważa, że „[...] komizm widzimy w osobach i rzeczach, które nie mieszczą się w ramach norm społecznych”. Tak rozumiany humor można traktować jako formę **radzenia sobie z rzeczywistością społeczną**. Czarny humor ma funkcję kompensacyjną: wyśmiewa, ironizuje, przełamuje tabu – treści, które nas przerażają i szokują, umiejscawia w anturażu, w którym stają się one łatwiejsze do zniesienia. Herbert Spencer za najistotniejszy czynnik w genezie śmiechu uważał właśnie potrzebę wyładowania energii psychicznej. Tak komentuje jego przemyślenia Bohdan Dziemidok:

Przechodzenie od rzeczy wielkich do małych nie jest rozumiane przez Spencera jako degradacja czegoś wielkiego i silnego do rzędu czegoś małego i słabego. Spencerowi chodzi o stany psychiczne. „Wielki” stan psychiczny absorbuje dużo energii psychicznej, a stan „mały” mniej. Gdy w świadomości następuje przejście od stanu „wielkiego” do stanu „małego”, wówczas ujawnia się pewna nadwyżka energii psychicznej, wyładowująca się w śmiechu (Dziemidok 1958: 85).

Kultura cyfrowa charakteryzuje się dostępnością informacji na nieznaną dotąd skalę. Do internautów docierają relacje o cierpieniu z całego świata,



o krzywdach doznawanych przez jednostki i całe zbiorowości. Jednocześnie media donoszą o licznych skandalach i absurdach, stąd – zgodnie z teorią kultury Georga Gerbnera (2003: 381–390) – odbiorca może odnieść wrażenie, że odejście od normy jest dziś zjawiskiem powszechnym. Czarny humor może zatem stanowić formę okiełznania rzeczywistości, która z ekranów szokuje, przeraża, a niejednokrotnie też wprowadza w konsternację. Humor ten rozwarstwia bowiem to, co jawi się jako „wielkie” i formułuje na nowo, w postaci, która jest łatwiejsza do przyswojenia. Umniejsza on wagę straszności i niedorzeczności, pozwala jednostce je okiełznać. „Śmiejemy się, ponieważ nie możemy sobie z czymś poradzić”<sup>2</sup> (Marquard 1994: 147). Absurd i groza mogą przyjąć skalę tak wielką, że jednostka nie będzie wiedziała, jak powinna na nie zareagować. Śmiech jest reakcją – niekoniecznie stosowną, ale zawsze jakąś reakcją. Pozwala na moment przejąć kontrolę nad rzeczywistością i „oswoić” to, co obce i przerażające.

## Zakończenie. Kompensacja czy desensytyzacja?

Wyśmianie danego zjawiska wymaga zdystansowania się względem niego. Jednak taka rezerwa wydaje się być stanowiskiem niemożliwym do przyjęcia wobec tego, co jednostkę głęboko porusza. W nawiązaniu do teorii Th. Hobbesa niemiecki estetyk Karol Groos (1892, za: Dziemidok 1958: 95) pisał o wyższości podmiotu przeżycia komizmu nad przedmiotem tego przeżycia. Komentując tę koncepcję, Dziemidok (1958: 95) stwierdza: „[...] zgodzić się można z Groosem w zupełności, że zbyt silne uczucie litości lub strachu może bardzo wydatnie przeszkadzać odczuciu komizmu”. Śmiech i zabawa nie przystają do tego, co wywołuje w nas rozpacz. Mogą jednak być reakcją na to, co wywołuje rozpacz w kimś innym. Tak rozumiany czarny humor wiąże się z degradacją lub nawet absencją wrażliwości, niemniej daleki jest on od całkowitego nihilizmu i pustego wykpienia. Jak stwierdza Z. Pucko (2006: 74), humor ten „[...] nie wyklucza zatem twórczych umiejętności ustanowienia odmiennych reguł wartościowania śmierci, ani nie przekreśla szansy zdobycia poznawczego dystansu wobec niej. Nie odbiera również sposobności do zorganizowania własnych przeżyć psychicznych na odmiennych zasadach”. Błędne byłoby założenie, że czarny humor jest zawsze wysublimowaną formą okiełznania rzeczywistości, nierozłączną z inteligencją i bystrością. W okolicznościach ekstremalnych może się on cechować pogardą czy szyderstwem. Kazimierz Żygulski (1985: 181) uważa, że w sytuacjach granicznych tego typu zachowanie ma swoje uzasadnienie, bowiem w takich chwilach brutalny i makabryczny komizm uwalnia psychikę od napięcia i pozwala zachować równowagę.

Czarny humor nie pozostaje zatem neutralny wobec swojego przedmiotu, lecz ów przedmiot rekonstruuje, tworząc formy wywołujące śmiech. Jest to zjawisko wymagające intelektualnych kompetencji, znajomości kontekstu, umiejętności

---

<sup>2</sup> Ta wypowiedź Odo Marquarda jest komentarzem do twórczości Helmutha Plessnera.

tworzenia gier słownych, a w przypadku przedstawień wizualnych – również zdolności manualnych czy znajomości narzędzi do obróbki graficznej. Czarny humor jest formą znieczulenia na sedno swego przedmiotu, lecz reakcja na komizm, jako ów nowo powstały konstrukt, jest tu również sposobem odpowiedzi na przedstawianą (choć zniekształconą) rzeczywistość. Śmiech jest reakcją na absurd i grozę, które zostały „przetworzone”, gdyż – w myśl H. Plessnera – inaczej nie można by sobie z nimi poradzić.

Dystansu, będącego zdaniem Gadamera konstytutywną cechą humoru, nie można jednak brać za desensytyzację. Humor jest formą radzenia sobie z rzeczywistością, desensytyzacja w rozumieniu socjologicznym pozostaje brakiem reakcji, zubożeniem. Deficyt uwagi i zubożenie przeżywania opisuje anestetyka Wolfganga Welscha (1998: 522), która „[...] tematyzuje brak doznań, w sensie utraty, ograniczenia albo wykluczenia zdolności doznawania i to na wszystkich poziomach: od fizycznego ośpienia po duchową ślepotę”. Maria Gołębowska (2002: 208) ów stan wiąże ze zjawiskiem nadmiarowości w kulturze audiowizualnej oraz ze schematyzacją treści. To poczucie niemocy, bezradności wobec skomplikowanej, acz definiującej naszą codzienność technologii staje się przyczyną postawy biernej, apatycznej, dodatkowo wzmacnianej zjawiskiem fake newsów, które potęguje wrażenie niemożliwości zapanowania nad światem mediów. Jednostka w obliczu własnej małości i bezsilności decyduje się na brak jakiegokolwiek reakcji, rezygnuje z próby wprowadzenia zmian w otaczającej ją rzeczywistości. Jak pisze S. Sontag (2016: 121), „[...] jeśli człowiek uzna, że ani »my« nie możemy nic zrobić [...] ani »oni« nie mogą nic zrobić [...] to ogarnia go nuda, cynizm, apatia”. Zjawiska wymienione przez Sontag mogą przejawiać się w bezrefleksyjnym przeobrażaniu rzeczywistości w mediach. Treści wysmiewające krzywdy, cierpienia, ale też skandale i niedorzeczności nie muszą być próbą obłaskawienia rzeczywistości – mogą być właśnie wyrazem anestezji, pustym aktem cynizmu lub próbą zwalczania nudy.

Czy zatem w mediach interaktywnych dominuje czarny humor, czy też desensytyzacja? Jednoznaczna odpowiedź na to pytanie byłaby diagnozą ogólnej kondycji człowieka w kulturze cyfrowej. Jednakże jej udzielenie wydaje się dziś niemożliwe. Kogo bowiem należałoby badać – twórców czy odbiorców? Już samo zdefiniowanie tych pojęć nastręcza trudności. Czy twórcą będzie osoba, która regularnie dodaje treści, czy też ktoś, kto takiego działania podjął się tylko raz? Określenie, kim jest odbiorca, wydaje się budzić jeszcze więcej wątpliwości. Czy odbiorcą jest ten, kto tylko patrzy, czy ten, kto wirtualnie reaguje? Ponadto nieustanny przyrost treści publikowanych w Sieci powoduje ciągle poszerzanie się materiału badawczego. Rzetelnych badań jakościowych na tak szeroką skalę nie sposób przeprowadzić.

Analiza zawartości mediów, a w jej efekcie klasyfikacja przedstawień grozy i absurdu w mediach interaktywnych mogłaby okazać się narzędziem pomocnym, lecz samym w sobie niewystarczającym. Poczucie humoru jest bowiem cechą indywidualną: „[...] to konstrukt wielowymiarowy, obejmujący wzorce zachowania (między innymi tendencję do opowiadania dowcipów), zdolności do tworzenia, wyrażania, rozumienia i reagowania na komiczne sytuacje,

a także cechy temperamentu, postawy oraz strategię radzenia sobie ze stresem” – stwierdza P. Ochwat (2015: 34). Oceniając treści komiczne, badacz nie może wnioskować o poczuciu humoru (lub odwróceniu) ich autora (czy odbiorcy), zwłaszcza nie znając samego autora (odbiorcy) ani kontekstu powstania (odbioru) danego wytworu.

Podstawowe metody badawcze, takie jak ankieta czy wywiad, w obliczu tak delikatnego i ważkiego problemu wydają się być ułomne. Arkusz oceny zebranych w ten sposób danych musiałby być szczegółowo opracowany i prawdopodobnie wielokrotnie modyfikowany w efekcie badań pilotażowych. Nie sposób bowiem respondenta czy interlokutora zapytać wprost, czy wykorzystuje kompensację charakterystyczną dla czarnego humoru, czy też przyjmuje postawę anestetyczną. Pojawia się też kwestia szczerości i zaufania do badacza. Nade wszystko jednak zasadnicze jest pytanie, czy sami internauci są świadomi swoich motywacji. Narzędzi badawczych, które pozwoliłyby na rzetelną analizę problemu kompensacji i desensytyzacji (na skalę na tyle obszerną, że rzutowanie wyników na całą populację społeczeństwa medialnego nie budziłoby wątpliwości), nauki o mediach dziś nie posiadają. Przedstawione tu rozważania teoretyczne doskonale podsumować mogą słowa Ochwata (2015: 49): „[...] niezależnie od skutków, jakie świat nowoczesnych technologii wprowadza w nasze życie, można przyjąć, że korzystając z nich, nie jesteśmy wcale gorsi czy lepsi, a jedynie dużo bardziej skomplikowani”.

### Bibliografia

- Ackerman, Diane. 1994. *Historia naturalna zmysłów*. Tłum. Krystyna Chmiel. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Bocheński, Tomasz. 2005. *Czarny humor w twórczości Witkacego, Gombrowicza, Schulza. Lata trzydzieste*. Kraków: Universitas.
- Braleczyk, Jerzy. 2008. Brutalizacja języka publicznego. W: Dąbkowski, Grzegorz (red.). *Reverendissimae Halinae Satkiewicz cum magna aestimatione*. Warszawa: Plejada, s. 59–66.
- Brosch, Anna. 2006. Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej. *Edukacja. Studia, badania, innowacje*, 2 (94), s. 94–102.
- Brzezińska, Anna. 2013. Specyfika czarnego humoru w najnowszej kinematografii czeskiej. *Ogrody Nauk i Sztuk*, 3, s. 277–285.
- Dziemidok, Bohdan. 1958. O niektórych koncepcjach komizmu. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio F, Nauki Filozoficzne i Humanistyczne*, 13, s. 79–103.
- Gadamer, Hans-Georg. 2003. *Język i rozumienie*. Tłum. Piotr Dehnel i Beata Sierocka. Warszawa: Aletheia.
- Ganińska, Halina. 2008. Wiek kultury cyfrowej dla nauki w Europie: przyczynek do tematu. W: Ganińska, Halina (red.). *Informacja dla nauki a świat zasobów cyfrowych*. Poznań: Biblioteka Główna Politechniki Poznańskiej, s. 172–183.
- Gerbner, Georg. 2003. Teoria kultywowania postaw George’a Gerbnera. W: Griffin, Em (red.). *Podstawy komunikacji społecznej*. Tłum. Olga Kubińska, Wojciech Kubiński i Magdalena Kacmąjor. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, s. 381–390.
- Giddens, Anthony. 2006. *Socjologia*. Tłum. Alina Szulżycka. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Głowczewski, Aleksander. 2013. *Komizm w literaturze. Studia w perspektywie komunikacyjnej*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Gołębiewska, Maria. 2002. Estetyka i anestetyka w reklamie społecznej. *Sztuka i Filozofia*, 21, s. 120–136.



- Hobbes, Thomas. 1956. *Elementy filozofii*. T. 2. Tłum. Czesław Znamierowski. Warszawa: PWN.
- Inglot-Brzęk, Elżbieta. 2011. Brak dostępu do Internetu jako wskaźnik wykluczenia społecznego. *Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy*, 19, s. 374–385.
- Jędrzejko, Mariusz. 2011. Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne). *Media i Społeczeństwo*, 1, s. 165–179.
- Karwat, Mirosław. 2005. O wymuszeniu medialnym (pamflet na medialny samograj). W: Duczmal, Marian, i Nierenberg, Bogusław (red.). *Media elektroniczne w procesie komunikacji rynkowej*. Opole: Wydawnictwa Wyższej Szkoły Zarządzania i Administracji, s. 177–203.
- Maliszewski, Karol. 2015. Nie do śmiechu... Wokół kwestii humoru w poezji współczesnej. *Dyskurs. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu*, 19, s. 146–159.
- Marquard, Odo. 1994. *Apologia przypadkowości*. Tłum. Krystyna Krzemiń-Ojak. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Matusiewicz, Czesław. 1976. *Humor, dowcip, wychowanie: analiza psychospołeczna*. Warszawa: Nasza Księgarnia.
- McLuhan, Marshall. 2004. *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*. Tłum. Natalia Szczucka-Kubisz. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Meyer, John C. 2000. Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication Theory*, 3, s. 310–331.
- Ochwat, Paweł. 2015. Zjawisko humoru a nowoczesne technologie komunikacyjne. Analiza źródeł tworzenia i kanałów przekazu treści humorystycznych. *Media – Kultura – Teologia*, 3 (22), s. 33–50.
- Passi, Izaak. 1980. *Powaga śmieszności*. Tłum. Kamelia Minczewska-Gospodarek. Warszawa: PWN.
- Pucko, Zygmunt. 2006. Czarny humor jako wyraz filozoficznej postawy wobec śmierci w perspektywie filozofii medycyny i sztuki leczenia. *Archeus. Studia z bioetyki i antropologii filozoficznej*, 7, s. 69–80.
- Rosa, Hartmut (w rozmowie z Michałem Kaczmarczykiem i Tomaszem Szlendakiem). 2010. Głód czasu w kulturze przyspieszenia. *Studia Socjologiczne*, 4, s. 237–244.
- Rusek, Anna. 2012. Wielowymiarowość humoru. *Innowacje Psychologiczne*, 1, s. 117–127.
- Sontag, Susan. 2016. *Widok cudzego cierpienia*. Tłum. Sławomir Magała. Kraków: Karakter.
- Szlendak, Tomasz. 2013. Kultura nadmiaru w czasach niedomiaru. *Kultura Współczesna*, 1, s. 7–26.
- Śnieciński, Marek. 2015. Humor jako element strategii artystycznej – Erwin Wurm i jego dzieła. *Dyskurs. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu*, 19, s. 130–144.
- Tomczuk-Wasilewska, Jolanta. 2009. *Psychologia humoru*. Lublin: Katolicki Uniwersytet Lubelski.
- Walker, John A., i Chaplin, Sarah. 1997. *Visual Culture: An Introduction*. Manchester – New York: Manchester University Press.
- Welsch, Wolfgang. 1998. Estetyka i anestetyka. Tłum. Małgorzata Łukasiewicz. W: Nycz, Ryszard (red.). *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, s. 520–546.
- Zawojński, Piotr. 2002. Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni. W: Gwóźdź, Andrzej, i Zawojński, Piotr. *Wiek ekranów: przestrzenie kultury widzenia*. Kraków: Rabid, s. 423–431.
- Ziv, Avner. 1984. *Personality and Sense of Humor*. New York: Springer Publishing Company.
- Żygulski, Kazimierz. 1985. *Wspólnota śmiechu. Studium socjologiczne komizmu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

### Źródła internetowe

- Arthur, Charles. 2006. *What Is the 1% Rule?* [Online]. Guardian Unlimited. Dostęp: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jul/20/guardianweeklytechnologysection2> [13.06.2018].
- Culkin, John M. 18.03.1967. A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan. *The Saturday Review*, s. 51–53 i 70–72. [Online]. Dostęp: <https://web.archive.org/web/2017/08/A-Schoolmans-Guide-to-Marshall-McLuhan-1.pdf> [14.09.2018].
- Lunenfeld, Peter. 2011. *Unimodernizm: info-triaż, przyczepne media i niewidzialna wojna ściągania z udostępnianiem*. Tłum. Paweł Frelik. W: Celiński, Piotr (red.). *Kulturowe kody technologii cyfrowych*. Lublin: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie. [Online]. Dostęp: [http://www.kody.wspa.pl/01\\_Peter-Lunenfeld-Unimodernizm-info-tria%C5%B](http://www.kody.wspa.pl/01_Peter-Lunenfeld-Unimodernizm-info-tria%C5%B)

- C-przyczepne-media-i-niewidzialna-wojna-%C5%9Bci%C4%85gania-z-udost%C4%99pnianiem [13.06.2018].
- Podgórski, Michał. 2011. *Ucieczka od wizualności i jej społeczne konsekwencje. Fenomen estetyki haptycznej*. [Online]. Adam Mickiewicz University Repository. Dostęp: <http://hdl.handle.net/10593/1437> [6.12.2017].
- Simon, Herbert. 1971. *Designing Organisations for a Information-Rich World*. W: Greenberger, Martin (red.). *Computers, Communications, and the Public Interest*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. [Online]. Carnegie Mellon University Libraries Digital Collections. Dostęp: <https://digitalcollections.library.cmu.edu/awweb/awarchive?type=file&item=33748> [11.09.2018].

### Streszczenie

Celem autorki artykułu jest charakterystyka, w kontekście kultury cyfrowej, zjawisk zachodzących w mediach interaktywnych: czarnego humoru oraz odwrażliwienia społecznego. Autorka zadaje pytanie, czy dominujące w mediach przedstawienia grozy i absurdu są wynikiem desensytyzacji, czy też pełnią funkcję kompensacyjną. Udzielenie jednoznacznej odpowiedzi byłoby diagnozą kondycji człowieka ponowoczesnego. Wydaje się jednak, że nauki o mediach nie dysponują narzędziami, które taką odpowiedź pozwolą uzyskać.

### **Black Humour and Desensitization: Attitudes of Internet Users Towards the Culture of Excess and Fake News**

### Summary

The aim of the author of this article is to characterize phenomena occurring in interactive media: black humour and social desensitization, in the context of digital culture. The author asks the question of whether the awe and absurdities prevailing in the media are the result of desensitization or if they play a compensating function. Providing a definite answer would be a diagnosis of the postmodern human condition. It seems, however, that the media studies do not have tools to allow such an answer.