



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Wolność, kreatywność, kompetencja : idee na cyfrowym wygnaniu

Author: Piotr Aptacy

Citation style: Aptacy Piotr. (2020). Wolność, kreatywność, kompetencja :
idee na cyfrowym wygnaniu. W: B. Gontarz, M. Kempna-Pieniążek, A. Maj
(red.), "W przestrzeniach kultury : studia interdyscyplinarne"
(S. 221-238). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na
kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu
tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



Piotr Aptacy

Uniwersytet Śląski w Katowicach

<https://orcid.org/0000-0003-3628-7202>

Wolność, kreatywność, kompetencja. Idee na cyfrowym wygnaniu

Relacje między człowiekiem a technologią cyfrową, ze szczególnym wskazaniem na jej wpływ na procesy komunikowania społecznego, od samego początku podlegały ideologiom powstającym na styku oddolnej kreatywności użytkowników i instytucji społecznych zaangażowanych w tworzenie narzędzi kontroli nad cyfrową komunikacją. Ideologie w Sieci pełnią te same funkcje i oddziałują na tych samych zasadach co w świecie rzeczywistym. Kwestią zasadniczą jest to, gdzie ich szukać? Gdzie powstają i jak się realizują? Nie chodzi tu bowiem o powszechne w cyberkulturze, a zwłaszcza w jej formach społecznościowych, zjawisko masowej ekspresji indywidualnych przekonań, które odnoszą się do kwestii niezwiązanych z Internetem. Szukamy zbioru ideologii odnoszących się do technologii komunikacyjnych i sposobu ich wykorzystania.

Michel Foucault postuluje następujący podział technologii w ujęciu kulturowym:

- technologia produkcji – dotycząca ludzkich aktywności, w ramach których powstaje produkt w znaczeniu materialnym i niematerialnym,
- technologia systemów symbolicznych – umiejętność komunikowania się przy pomocy zbioru znaków i symboli, przynajmniej w obrębie kultury natywnej,
- technologia władzy – wykorzystywanie pozycji i zasobów do sprawowania kontroli nad innymi oraz osiągnięcia celów,

— technologia siebie – działania jednostki nakierowane na rozwój i doskonalenie stosowanych przez nią praktyk i wartości¹.

Przyjmijmy, że głównym obszarem dyskursu ideologicznego dotyczącego cyfrowo mediatyzowanej komunikacji są dwie ostatnie kategorie. W pierwszym przypadku (technologia władzy) momentem przełomowym była połowa lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Na forach dyskusyjnych i w mediach tradycyjnych rozgorzała wówczas dyskusja dotycząca kierunku rozwoju CMC oraz tego, kto powinien mieć wpływ na nadchodzące zmiany. Publicyści przewidujący kluczową rolę rozstrzygnięć, które niedługo miały zapaść, wskazywali na najistotniejszy w tym kontekście problem sprzeczności interesów trzech głównych sił: internautów, struktur rządowo-legislacyjnych i technologicznych korporacji.

W kontekście „technologii siebie” istotny okazał się przełom XX i XXI wieku, kiedy stopień usieciowienia społeczeństwa w dobie mobilnego Internetu osiągnął pułap masowości. W naukach społecznych zaproponowano wtedy pojęcie „usieciowionego ja”, które Anna Kalinowska precyzuje jako pochodną „konceptji »ja« odzwierciedlonego – tyle że funkcjonującego online. »Ja« odzwierciedlone, czyli odbiór własnej osoby jako informacja zwrotna publicznej obecności, bardzo jasno uwypukla założenie interakcji w aktualnych oczekiwaniach wobec komunikacji społecznej”².

Jak pisze Bogusław Dziadzia, dyktat mediów społecznościowych, instalujących „nowy porządek równości, nie jest pozbawiony cech kultury dominacji. Dziś, nieproporcjonalnie do historycznych przykładów, jako użytkownicy nowych mediów dominację legitymizujemy, pełni złudzeń, że to my sami sprawujemy funkcję kontrolną. Nowa kultura wszechdostępności i uczestnictwa to paradoksalnie nowa, wyrafinowana forma wykluczenia, poprzez fałszywe, pobudzone przez media przekonanie, że edukację może stanowić samorealizacja. [...] Niewiedza jest czynnikiem wykluczenia, ale po raz pierwszy mamy z tego rodzaju wykluczeniem do czynienia w kontekście cywilizacji nieograniczonego dostępu do wiedzy”³.

Andrew Keen w *Kulcie amatora* postuluje, by w obliczu przemian zachodzących w komunikacji masowej pod wpływem mediów społecznościowych objąć ochroną media mainstreamowe. „Wykorzystajmy technologię w taki sposób, aby zachęcała do innowacyjności, otwartej komunikacji i postępu, jednocześnie zachowując standardy profesjonalistów – prawdę, przyzwoitość

¹ Zob. M. Foucault: *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*. Przeł. D. Leszczyński, L. Rasiński. Warszawa 2000, s. 76.

² A. Kalinowska: *Technologie siebie. Jak współczesne praktyki medialne wpływają na codzienne działania użytkowników*. „Państwo i Społeczeństwo” 2017, nr 3, s. 111.

³ B. Dziadzia: *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa*, „Media i Społeczeństwo” 2012, nr 2, s. 101.

i kreatywność”⁴ – pisze. Trafności tych zaleceń dowiodły wydarzenia, które nastąpiły po zamachu bombowym w trakcie maratonu w Bostonie 15 kwietnia 2013 roku. Masowe zaangażowanie internautów, głównie w serwisie Reddit, w próbę odnalezienia sprawców doprowadziło wówczas do dezinformacji agencji prasowych i dezorganizacji działań organów ścigania.

Przytoczona wypowiedź Keena odnosi się do sfery informacyjnej, sędzę jednak, że można ulokować ją w znacznie szerszym kontekście. Kluczowym pojęciem, definiującym zmagania współczesnego człowieka z technologiami komunikacji cyfrowej, jest kompetencja, rozumiana w trzech sferach:

- rekonstruowania właściwej informacji na podstawie rozproszonych i zdeformowanych „bitów” informacyjnych,
- wywierania oddolnego wpływu na struktury regulujące, kontrolujące i czerpiące zysk z przepływu informacji w Sieci,
- odzyskiwania kontroli nad technologiami cyfrowymi jako narzędziem, co gwarantowane jest posiadaniem wiedzy o naturze jego działania.

Kompetencje te implikują pojęcia wolności, prywatności i anonimowości, które zazwyczaj były ze sobą powiązane zarówno w kontekście prawnym oraz społecznym, jak i moralnym. Sytuację komplikuje fakt, iż zawsze istniał i wciąż aktualny pozostaje konflikt pomiędzy publicznym a indywidualnym (subiektywnym) ich rozumieniem. Były one zatem nieodłącznym elementem ideologii tworzonych wokół rozwijających się technologii cyfrowo mediatyzowanej komunikacji. Stopniowo ewoluująca struktura demograficzna Sieci wpływała na dostosowanie obowiązujących norm do potrzeb chwili i specyfiki medium. Proces ten obserwować można już od wczesnych lat siedemdziesiątych, kiedy to dominowała kultura technomerytokratyczna (w rozumieniu Castellsowskim). Były to jednak czasy, w których kształtującą się cyberpołeczność cechowała jednorodność, z biegiem lat stopniowo ulegająca dywersyfikacji i komercyjnym trendom. Procesy te nasiliły się w latach dziewięćdziesiątych, kiedy konieczne stało się zaktywizowanie internautów jako strony biorącej udział w dyskursie społecznym dotyczącym cyfrowej komunikacji. Rosnąca populacja Sieci odczuwała zaniepokojenie nagłaśnianymi medialnie doniesieniami o przygotowywaniu przez amerykański rząd ustawy *Communication Decency Act*. Andy Oram, współpracujący z serwisem O’Reilly Community autor wielu publikacji (w tym popularnego, wydanego wspólnie z Gregiem Wilsonem, *Pięknego kodu*⁵), analizując aktualne trendy, zwracał się do

⁴ A. Keen: *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani. Warszawa 2007, s. 186.

⁵ Zob. *Piękny kod. Tajemnice mistrzów oprogramowania*. Red. A. Oram, G. Wilson. Przeł. Ł. Piwko, M. Rogóż. Gliwice 2008.

cybernautów z apelem, by angażowali się w wywieranie nacisku na struktury legislacyjne, wskazując cztery główne zagadnienia:

- sprowadzenie kosztów dostępu do nowych technologii do poziomu pozwalającego korzystać z nich zwykłym ludziom,
- utrzymanie dwukierunkowej komunikacji, aby obywatele mogli uczestniczyć w debatach publicznych,
- separację firm zapewniających dostęp do kanałów komunikacyjnych od producentów oprogramowania w celu zapobieżenia powstawaniu monopolu kontrolującego przepływ informacji,
- zapewnienie pasma dla przekazów związanych z interesem publicznym⁶.

W późniejszym o dwa lata tekście ten sam autor pyta wprost: czy anonimowość czyni nas wolnymi⁷? Autor przytacza przykłady nadużyć w trakcie kampanii przedwyborczych, serwisów umożliwiających zatarcie śladów po autorze przesyłającym treści łamiące prawo, problemów z pornografią, wykorzystania cyfrowych kryptowalut do nielegalnych operacji finansowych, wszelakie formy cyberprzemocy i agresji, ryzyko publikowania informacji, które z różnych przyczyn powinny pozostać poza obiegiem publicznym itp. Zaskakujące jest to, że w tym zestawieniu, opracowanym przez autora w przybliżeniu dwadzieścia lat temu, nie mamy do czynienia z niczym z dzisiejszej perspektywy zdumiewającym. Wydaje się, że czas stanął w miejscu.

W napisanej przez Jonathana Graya recenzji książki o Edwardzie Snowdenie pojawia się następujący akapit: „Dokumenty, które dzięki Snowdenowi zostały ujawnione, mówią nam dużo więcej niż to, że demokratycznie nieodpowiedzialne siły atakują i niszczą prywatność obywateli. Zmuszają nas, byśmy zdali sobie sprawę z fundamentalnej rozbieżności pomiędzy realnym doświadczeniem a mitologiami, które stworzyliśmy sobie w stosunku do technologii komunikacyjnych, od których tak bardzo się uzależniliśmy. To samo dotyczy prawnych, ekonomicznych i politycznych instytucji, które je wspierają”⁸. Gray zwraca uwagę na fakt, iż korzystające z Sieci społeczeństwo jako zbiorowość spycha do sfery nieświadomości rzeczywisty stan, w którym funkcjonuje współczesna cyfrowo mediatyzowana komunikacja. Akta Snowdena ujawniły stopień inwigilacji, jakiej poddawane jest społeczeństwo amerykańskie i międzynarodowe. Co ciekawe, kiedy zastanowimy

⁶ Zob. A. Oram: *Saving Our Freedom During the Changes to Come*, <http://www.praxagora.com/andyo/professional/freedom.html> [data dostępu: 24.07.2019].

⁷ Zob. A. Oram: *Can Anonymity Make Us Free?*, <http://www.praxagora.com/andyo/ar/anonymity.html> [data dostępu: 24.07.2019].

⁸ J. Gray: *The Snowden Files: so much more than state surveillance*, <https://www.opendemocracy.net/en/shine-a-light/snowden-files-so-much-more-than-state-surveillance/> [data dostępu: 13.11.2019].

się nad skalą reakcji na te doniesienia, dostrzeżemy wyraźną dysproporcję między wymiarem problemu a społecznym na niego odzewem. Był nawet taki moment, w którym media bardziej interesowały się miejscem, w którym ukrywa się Snowden, niż wnioskami płynącymi z ujawnionych przez niego faktów. Biorąc pod uwagę tabloidyzację współczesnych mediów, nie jest to jednak nic zdumiewającego.

Czy zatem rzeczywiście spychamy problem wolności jednostki i słowa w Sieci do naszego zbiorowego „id”? Czy zaklejanie zamontowanych w laptopach kamer to wszystko, co możemy zrobić, żeby nas nie podglądano? Co więcej: czy ten gest nie jest w istocie podobny do ryglowania drzwi w obliczu potencjalnego zagrożenia? Do przyjmowania postawy samowolnej izolacji i bierności?

Takie ujęcie wydaje się, oczywiście, zbyt uproszczone. Dyskusja o wolności słowa w Internecie, o cyberspołeczeństwie i cyberdemokracji, a także o tym, jakie miejsce zajmą one w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości, ma długą tradycję. Od czasu publikacji *The Virtual Community* Howarda Rheingolda minęło ćwierć wieku, wciąż jednak pojawiają się głosy, by dyskurs dotyczący tych zagadnień rozpocząć na nowo. Osobiście stoję na stanowisku mniej radykalnym. Nie wszystkie zgłaszane przez lata tezy i spostrzeżenia zdążyły się zdezaktualizować. Tradycyjne modele badawcze nie zawsze są nieskuteczne, gdy stosujemy je do analizy zjawisk aktualnych. W niektórych przypadkach wystarczy przesunąć akcent, by zmienić perspektywę.

Idea wolności słowa, leżąca u podstaw funkcjonowania systemów demokratycznych, jest oczywiście znacznie starsza niż technologie komputerowe. W rozwijających się wirtualnych społecznościach pojawiła się ono w sposób naturalny. Nawet „prorocy” nowych mediów traktowali kwestię wolności w kategoriach zbliżonych, a czasem nawet tożsamy z dotychczasową tradycją. Wystarczy przypomnieć klasyczny tekst Johna Perry’ego Barlowa, który zwracając się do „Rządów Świata Przemysłu”, mówi: „Tworzymy świat, do którego wszyscy mogą wejść bez przywilejów i uprzedzeń [...], w którym każdy może wyrażać swoje opinie. Jednocześnie osoba wyrażająca opinię nie musi się lękać o to, że zostanie zmuszona do milczenia lub przyjęcia postawy konformistycznej”⁹.

Podobieństwo *Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni* do wcześniejszych, historycznych tekstów jest oczywiste. Odwołanie się do konkretnych konwencji stylistycznych zostało przez Barlowa zastosowane świadomie. Rewolucyjny zapał jednego z założycieli Electronic Frontier Foundation ulotnił się jed-

⁹ J.P. Barlow: *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, <https://www.eff.org/cyberspace-independence> [data dostępu: 12.04.2016].

nak wraz z nieuchronną komercjalizacją Internetu. Kalifornijscy prekursorzy cyberdemokracji współcześnie podchodzą do zjawisk CMC z dystansem lub wręcz z rozżaleniem. Widać to szczególnie wyraźnie w szeroko komentowanym tekście Jaron Laniera *You Are Not a Gadget. A Manifesto*: „Mamy początek dwudziestego pierwszego wieku, a to oznacza, że moje słowa przeważnie będą czytane przez bezosobowe automaty lub otępiałe tłumy złożone z osób, które już nie działają jako jednostki. Słowa zostaną zmielone na hasła w wyszukiwarkach przez odległe serwery przetwarzające dane w »chmurze«. Zostaną skopiowane miliony razy, kiedy algorytmy wysyłające reklamy uznają, że kogoś to może zainteresować. Zostaną zeskanowane, otagowane i zniekształcone przez tłumy nieuważnych czytelników na Wikipediach i automatycznych serwisach informacyjnych”¹⁰.

Czy rozczarowanie Laniera wynika z niespełnienia idei, które głosił przed laty? Może uległ zaślepieniu „mitologią” cyberprzestrzeni w rozumieniu Jonathana Graya? Komercjalizację sieci komputerowych można było wszak przewidzieć. To samo spotykało wszystkie technologie medialne, które wyszły poza fazę elitarną. Patrząc z dystansu, można też zadać pytanie, czy sam Lanier nie reprezentuje postawy relatywistycznej, pozwalając na to, że jego publikację (tak krytyczną wobec e-biznesu) można zakupić za pośrednictwem serwisu Amazon?

Do komercjalizacji CMC w krytyczny sposób odnosi się również Tim Berners-Lee który podkreśla, że bezrefleksyjne dążenie do zysku ma negatywny wpływ na jakość oprogramowania technologii komunikacyjnych. W wywiadzie udzielonym internetowej stronie czasopisma *Der Spiegel* wspomina okres, gdy Internet dopiero powstawał: „Kiedy po raz pierwszy zająłem się rozwijaniem technologii sieci w Genewie, istniał jeszcze jeden system, nazwany Gopher. Jak sądzę, nie był tak dobry jak Sieć, ale zaczął wcześniej i miał więcej użytkowników. W pewnym momencie Uniwersytet w Minnesocie, który stworzył system Gopher, ogłosił, że w przyszłości prawdopodobnie będzie popierał opłaty za dostęp od użytkowników komercyjnych. Ruch na Gopherze od razu spadł, a ludzie przenieśli się na World Wide Web. Zarząd CERN zobowiązał się później – wciąż pamiętam datę, 30 kwietnia 1993 roku – że nie będzie pobierania opłat za używanie Sieci. To był przełomowy krok, bowiem wyznaczył tendencję”¹¹.

Przełom, o którym pisze Berners-Lee, to oczywiście podjęcie starań, by użytkownicy rodzącego się właśnie medium mieli do niego równy dostęp. Była

¹⁰ J. Lanier: *You Are Not a Gadget. A Manifesto*. New York 2010, s. 4.

¹¹ M. Rosenbach: *Nothing Is Perfect: Tim Berners-Lee on 25 Years of the Web*. „Spiegel Online International”, <http://www.spiegel.de/international/world/interview-with-tim-berners-lee-on-25th-anniversary-of-world-wide-web-a-958304.html> [data dostępu: 14.12.2014].

to reakcja na wyraźnie postulowane potrzeby internautów, którzy przejęli z wczesnej kultury etos darmowego i nieograniczonego dostępu do informacji. Rodzący się przemysł IT, nie mogąc czerpać zysków z opłat za samo korzystanie z Sieci (nie mylić z opłatami za dostęp), znalazł zatem źródło dochodów w sprzedaży aplikacji, a później w cyfrowych usługach i handlu.

Dodajmy, że Berners-Lee, wciąż aktywny zawodowo, zaangażował się w kampanię *WebWeWant*¹². Jej głównym deklarowanym celem jest ponowne zaktywizowanie użytkowników Internetu, by jako społeczność mogli oni odzyskać wpływ na kształt cyfrowo mediatyzowanej komunikacji. W przywoływanym wywiadzie Berners-Lee tak mówi o swoich planach: „Chciałbym wykorzystać ten rok, żeby zdefiniować wartości szczególnie istotne dla użytkowników Sieci. Chciałbym, żeby wszystkie kraje przedyskutowały ten problem w odniesieniu do swoich systemów prawnych. W jakim zakresie musimy ulepszyć i rozwinąć nasze przepisy, by zagwarantować podstawowe prawa w Internecie? Oczywiście chodzi tu o prawo do prywatności, żeby nas nie szpiegowano i nie blokowano dostępu. Handel w Sieci powinien być całkowicie otwarty. Podobnie dostęp do każdej strony natury politycznej, oprócz tych, co do których wszyscy zgadzamy się, że są nielegalne, paskudne i straszne. Dostęp do Sieci jest oczywiście prawem fundamentalnym”¹³.

Obecnie trudno rozstrzygnąć, czy ponowne zaangażowanie internautów w próbę odzyskania wpływu (zgodnie z modelem z lat dziewięćdziesiątych) na łączącą ich przestrzeń komunikacyjną jest możliwe. Procesy zachodzące w obrębie tej przestrzeni bardzo się skomplikowały. Jak to jeszcze na początku XXI wieku ujął Uwe Meinberg: „Pomijając negatywne aspekty globalizacji społeczeństwa, wysoko zintegrowane sieci informacji wpływają też w pewien sposób na nieprzejrzystość i trudność obserwacji [...]. [W]szystkie procesy przestają być wyraźnie przejrzyste, gdyż nie wiadomo, które z nich są systemami zapamiętywania informacji, a które jedynie służą do ich przekazywania”¹⁴.

Kwestia wolności słowa w realiach CMC ma szczególny charakter. Oczywiście, oddzielnie ujmować należy kwestie funkcjonowania sieci w państwach, które jawnie cenzurują swoich obywateli, stosując różne modele („północnokoreański”, „chiński” czy „egipski”¹⁵). Pozostajemy w kręgu społeczeństw, które

¹² Zob. www.webwewant.org [data dostępu: 14.12.2014].

¹³ M. Rosenbach: *Nothing Is Perfect*...

¹⁴ U. Meinberg: *Wpływ nowych technologii informacji na społeczeństwo i człowieka*. W: *Internet – społeczeństwo informacyjne – kultura*. Red. A. Kiepas, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczyk. Tychy 2006, s. 13.

¹⁵ Nawiązuję tu do szczególnie drastycznych przejawów cenzurowania Sieci. Model północnokoreański zakłada odseparowanie wewnętrznych struktur od serwerów reszty świata, czyli w zasadzie stworzenie intranetu na skalę całego państwa. Model chiński to próba

w dyskursie społeczno-politycznym swobodę wypowiedzi umieszczają jako jedną z głównych idei. W tym przypadku, teoretycznie, funkcjonowanie wolności słowa nie budzi zastrzeżeń. Przecież miliony internautów codziennie wyrażają swoje opinie, nawet te bardzo kontrowersyjne i nie spotykają ich za to żadne poważne konsekwencje, pod warunkiem, że nie zostaną złamane obowiązujące prawa. Istnieje jednak ważna różnica: w mediach tradycyjnych wypowiedzi, teksty, poglądy itd. zaczynają funkcjonować w przestrzeni informacyjnej niemal synchronicznie z momentem ich opublikowania. W przełamanej treściami przestrzeni cybernetycznej chwila pojawienia się przekazu jest natomiast dopiero początkiem długiego procesu. Ograniczenie swobody wypowiedzi w mediach tradycyjnych wymaga zablokowania jej przed momentem publikacji, co w Internecie z kolei jest w zasadzie niemożliwe.

W obrębie cyfrowo mediatyzowanej komunikacji, by zacząć się rozposzecznić, idea potrzebuje dwóch czynników: ludzkiego i technologicznego. Pierwszy z nich wiąże się z ogółem osób nazywanych internautami, w tym kontekście często określanych jako „transmitery” – uczestnicy cyberkultury, których podstawową aktywnością jest przekazywanie między sobą jej elementów. Przez wielu badaczy traktowani są oni jako użytkownicy bierni, mało istotni, a jednak (jak zaznacza Magdalena Kamińska) nie zasługują na to uogólnienie, ponieważ „poświęcają wiele czasu i energii dystrybuowaniu kulturowych treści”¹⁶. Można ich metaforycznie nazwać „mrówkami komunikacji memetycznej”. Skuteczność czynnika ludzkiego zależy jednak od sfery technologicznej – infrastruktury środowisk komunikacyjnych, która dysponuje (lub powinna dysponować) istotnym stopniem niezależności od czynników politycznych. Zależność ta była szczególnie widoczna podczas wydarzeń w Egipcie w styczniu 2011 roku, kiedy rząd Husniego Mubaraka podjął decyzję o odcięciu ludności od dostępu do Sieci, chcąc utrudnić protestującym przeciw jego rządowi organizowanie manifestacji oraz informowanie międzynarodowych mediów o bieżących wydarzeniach.

Co ciekawe, swój pogląd na strukturę kultury Internetu zweryfikował sam Manuel Castells. W wydanej w 2001 roku *Galaktyce Internetu* opisywał on społeczność sieci za pomocą modelu warstwowego, składającego się z technoelit, kultury hackerskiej, wirtualno-komunitariańskiej i przedsiębiorczości. W opublikowanej osiem lat później *Władzy komunikacji* badacz oddał już sprawiedliwość cybernetycznym masom, które wcześniej określał jako „użytkowni-

wyeliminowania dostępu obywateli do treści przez establishment niepożądanych i zwiększenie nadzoru nad aktywnością cybernautów. Model egipski to komunikacyjny „blackout”, czyli wyłączenie infrastruktury komunikacyjnej.

¹⁶ M. Kamińska: *Niechne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*. Poznań 2011, s. 63.

ków-konsumentów”, potencjał kulturotwórczy rezerwując dla ograniczonej grupy „użytkowników-twórców”. W publikacji z 2009 roku Castells pisze więc o „kulturze indywidualizmu”, która „odtworza relacje społeczne przez samo-określające się jednostki, które wchodzą w relacje z innymi, kierując się własnymi wyborami, wartościami i interesami oraz wychodząc poza przypisane pozycje społeczne”¹⁷. Dalej wspomina, iż usieciowiony indywidualizm traktować należy jako zjawisko kulturowe, a nie formę organizacyjną. Wychodząc od jednostkowych projektów, buduje on system wymian z innymi jednostkami, prowadząc raczej do rekonstrukcji społeczeństwa niż do jego reprodukcji (można dostrzec tu nawiązanie do idei „kolektywnego umysłu”). Z drugiej strony, „ludzie, kiedy czują się niepewni lub zagrożeni, szukają schronienia we wspólnotach, które odpowiadają ich tożsamości. [...] Te wspólnoty często stają się gniazdami oporu przeciw porządkowi społecznemu postrzeganemu jako obcy lub narzucony siłą”¹⁸. Proces ten, poprzez przetworzenie naturalnego indywidualizmu, niejako „uwalnia” sieciową wspólnotowość.

Jak już wspomniano, skuteczny przepływ i dystrybucja informacji są zależne od czynnika technologicznego. Aby ocenzurować lub ograniczyć rozpowszechnianie niepożądanych treści, trzeba działać właśnie w tym obszarze. Nieudana próba wprowadzenia w 1996 roku ustawy *Communication Decency Act* nauczyła amerykańskich legislatorów, iż próba narzucania cenzury w stylu Kodeksu Producentckiego (Kodeksu Haysa), który niegdyś obowiązywał w kinie, nie ma większego sensu. Przeprowadzone w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku interwencje wojsk amerykańskich na Granadzie (1983) i w Panamie (1989) wyraźnie udokumentowały bezzasadność ograniczania mediom dostępu do informacji: „W obu tych przypadkach specjaliści od public relations, projektując sposób, w jaki wydarzenia te należy ukazać opinii publicznej, starali się uniknąć błędów, jakie Amerykanie popełnili w Wietnamie”¹⁹. Blokowanie wolności wypowiedzi we współczesnych realiach i w warunkach komunikacji cyfrowej to jednak strategia, która nie może być skuteczna – prędzej niż do zamierzonych efektów doprowadziłaby bowiem do zablokowania aparatu prawnego. Uwagę skupiono więc nie na metodach eliminowania pojawiających się treści, lecz na utrzymaniu kontroli nad ich rozpowszechnianiem. Uznano, że nie jest groźna jedna lub kilka kopii niepożądanego materiału; problem stanowi natomiast spontaniczne powielanie tej samej treści w tysiącach serwisów informacyjnych i społecznościowych.

¹⁷ M. Castells: *Władza komunikacji*. Przeł. J. Jedliński, P. Tomanek. Warszawa 2013, s. 358.

¹⁸ Tamże.

¹⁹ P. Grochmalski: *Manipulacja obrazem wojny*. W: *Totalitaryzm – przeszłość, czy realne zagrożenie?* Red. R. Fiedler, S. Wojciechowski. Poznań 2001, s. 53.

„Skutkiem usuwania komentarzy jest naruszenie zasad komunikacji z użytkownikami. Natomiast usiłowanie ukrycia czy skasowania treści (zdjęć, filmów) prowadzi do tym większego ich spopularyzowania w miejscach, na które marki nie mają wpływu”²⁰ – spostrzeżenia tego typu znajdują potwierdzenie w wielu wydarzeniach medialnych XXI wieku, począwszy od zamieszania wokół zdjęć wykonanych w 2002 roku przez Kennetha i Gabriellę Adelman w ramach projektu *California Coastal Records Project*, którego zamierzeniem była dokumentacja erozji kalifornijskiego wybrzeża. Aktywiści zostali pozwani przez Barbrę Streisand, której rezydencja znalazła się na jednej z fotografii. Za pogwałcenie swojej prywatności gwiazda zażądała odszkodowania w wysokości 50 milionów dolarów. Materiał, który w ciągu niecałych czterech miesięcy zainteresował zaledwie 6 osób, niespodziewanie stał się hitem Internetu. Błąd, nazwany przez Martę Dorendę-Zaborowicz „niewuzględnieniem naturalnych reakcji lawinowych”²¹, popełniany był później przez wielu celebrytów i liczne instytucje, w tym kościół scjentologiczny, który batalią rozpętaną o film promocyjny z udziałem Toma Cruise’a wpłynął na spopularyzowanie i rozwinięcie ruchu haktywistów, do tej pory stanowiącego zjawisko marginalne. Na polskim gruncie z kolei przypomnieć można nagranie przedstawiające dziennikarza Kamila Durczoka w niewybredny sposób komentującego czystość stołu umieszczonego w telewizyjnym studio. Z czasem oczywiście stało się, że w obrębie CMC zanik popularności danego komunikatu staje się możliwy dopiero w momencie, w którym internauci tracą nim zainteresowanie. Dodatkowo, co istotne, zainteresowanie to nie zależy od atrakcyjności samego komunikatu, bodźcem do jego powielania jest bowiem „przewrotność” użytkowników, którzy rozpowszechnianie go traktują jako (odrobinę strywalizowany) przejaw nieposłuszeństwa obywatelskiego. Jak pisze Jakub Nowak, haktywizm można traktować jako „działalność popularną, w znaczeniu nadanym temu terminowi [...] przez studia kulturowe, czyli zbiorową aktywność renegocjującą przynajmniej niektóre z dominujących ofert ideologicznych (i jednocześnie – co również istotne – aktywność przyjemną, motywowaną ludycznie)”²².

Nieposłuszeństwo jest najprostszym, lecz istotnym przejawem niezgody na istniejący stan rzeczy. Mimo iż w niektórych kontekstach może być postrzegane jako infantylnie, jest ono strategią, dzięki której można testować stopień

²⁰ M. Dorenda-Zaborowicz: *Marketing w social media*. „Nowe Media” 2012, nr 3, s. 75.

²¹ Tamże.

²² J. Nowak: *Project Chanology jako haktywistyczny protest*. W: *Haktywizm (cyberterrorizm, haking, protest obywatelski, cyberaktywizm, e-mobilizacja)*. Red. M. Marczevska-Rytko. Lublin 2014, s. 191.

wolności. Jak bowiem stwierdza Manuel Castells: „Technologie komunikacji, które wpływają na dane środowisko komunikacyjne, mają [...] istotne konsekwencje dla procesów zmiany społecznej. Im większa autonomia komunikujących się jednostek w stosunku do kontrolerów węzłów społecznej komunikacji, tym większe możliwości wprowadzenia do sieci komunikacyjnych komunikatów podważających wpisane w nie wartości i interesy”²³.

Internauci świadomi są dużej różnicy dzielącej ich od korporacji medialnych wykorzystujących Internet do czerpania zysków. Naruszanie ich prywatności, choć dyskretne, jest jednak nagminne. Udokumentowane przypadki wykorzystania przez firmy marketingowe zdjęć z serwisu Facebook; archiwizowanie i wykorzystywanie prywatnych informacji w systemach *big data*; wykorzystywanie memów internetowych w przemyśle odzieżowym; traktowanie symboli, które powstały w Sieci tak, jakby nie dotyczyły ich prawa autorskie – podobnych przykładów można przywołać mnóstwo. Internauci, korporacje i politycy rozpoczęli zmagania zmierzające do uregulowania kwestii wolności, przywilejów i ograniczeń komunikowania w Sieci. Wydaje się, że dwie pierwsze grupy skazane są na trwanie w konflikcie. Politycy natomiast znaleźli się w niewygodnej sytuacji, próbując sprostać oczekiwaniom obu stron, czego efektem są konsekwentnie wywierane naciski na rozwiązanie tej sprawy. Trzeba zrozumieć, że opór internautów nie jest buntem dziecka, któremu próbuje się zabrać zabawkę. Powielanie, kopiowanie, remiksowanie i reinterpretacja to podstawy kreatywności w Sieci. Zablokowanie tego typu aktywności zabija dynamikę cyberkultury, z czego większość jej uczestników przynajmniej podświadomie zdaje sobie sprawę. Dla każdego, kto ma styczność z „codziennym życiem” Internetu, staje się jasne, że standaryzacja i homogenizacja są obce jego kulturze: „[...] chociaż standaryzowane formy komunikacji masowej mogą wpływać na umysły poprzez sposób formatowania komunikatów, [...] to w świecie masowej komunikacji zindywidualizowanej regułą jest różnorodność formatów. W związku z tym zmniejsza się rola standardów jako źródła władzy. [...] Postać cyfrową można nadać praktycznie wszystkiemu, dlatego nie wydaje się, że ten standard ogranicza komunikat. Ma on jednak przeciwny, istotny efekt: sprzyja rozprzestrzenianiu komunikatu poza jakąkolwiek kontrolą”²⁴.

Trwa medialna walka o dusze internautów. Rozpoczęła się ona dwadzieścia lat temu i można się spodziewać, że jeszcze się nie skończy. Zagrożenie terroryzmem doprowadziło do tego, że swoboda komunikacji zaczęła być przedstawiana jako niebezpieczna. Takie jej ukazywanie służyło temu, by użytkow-

²³ M. Castells: *Władza komunikacji...*, s. 405.

²⁴ Tamże, s. 410-411.

nicy pozwalali się nadzorować, rezygnując z potrzeby wolności wypowiedzi. Wprowadzona w USA 26 października 2001 roku ustawa zwiększająca uprawnienia służb specjalnych nie bez przyczyny została nazwana *Patriot Act* – określenie to miało sugerować, iż w obliczu zagrożenia atakami terrorystycznymi dobrowolna rezygnacja obywateli z części swobód obywatelskich jest wyrazem ich patriotyzmu²⁵. Społeczność Sieci nie daje się jednak zmusić do przyjęcia postawy pasywnej. Świadczy o tym największa jak dotąd fala protestów, która w 2012 roku przetoczyła się po obu stronach Atlantyku w reakcji na próby wprowadzenia ustaw ACTA, SOPA oraz PIPA (*Anti-Counterfeiting Trade Act, Stop Online Piracy Act, Protect IP Act*). Jak zauważa Paweł Kuczyński: „potencjał każdego ruchu społecznego zależy w decydującym stopniu od jego zdolności do samookreślenia. Pozostaje już sprawą każdego ruchu społecznego, czy to samookreślenie jest zapożyczony czy też narzucony. Może też być wynikiem daleko idącej samorefleksji, czyli pracy nad samym sobą”²⁶.

Przywołana wypowiedź prowadzi do kolejnego zagadnienia związane z relacją między użytkownikiem a technologią cyfrowej komunikacji, czyli do kompetencji umożliwiających świadome wykorzystanie jej jako narzędzia. W sierpniu 2019 roku media nagłośniły historię nastolatki, która nie mogąc korzystać z telefonu komórkowego, wysłała tweeta za pośrednictwem tzw. inteligentnej lodówki. Było to możliwe nie dzięki specjalnym umiejętnościom, lecz intuicyjnej zdolności obsługi interfejsu, który w wyniku uniformizacji stał się elementem łączącym wszystkie urządzenia posiadające wyświetlacz i dostęp do Internetu. Niektórzy pamiętają, że instrukcja obsługi systemu operacyjnego DOS 5.0, dołączana do komputerów na początku lat dziewięćdziesiątych, liczyła ponad 500 stron. Użytkownicy komputerów klasy PC, nie chcąc polegać na pomocy z zewnątrz, zmuszeni byli do zdobycia przynajmniej podstawowej wiedzy umożliwiającej konfigurację BIOS i uruchomienie programów. Współcześnie doskonalony przez dziesięciolecia, zuniformizowany interfejs uczynił cyfrowe technologie „przyjaznymi” człowiekowi, jednocześnie go od nich izolując.

Nawet i dziś można jednak wskazać przykłady kultuwowania umiejętności kreatywnego wykorzystania technologii cyfrowych. Jednym z nich jest demoscena, której początki sięgają połowy lat osiemdziesiątych i są silnie związane z ruchem crackerów, których aktywność opierała się wówczas

²⁵ Trzeba jednak przyznać, że wykorzystano tu szczęśliwy zbieg okoliczności, bowiem pełna nazwa aktu prawnego (*Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act*) umożliwiała taką konstrukcję skrótu.

²⁶ P. Kuczyński: *Potencjał ruchu społecznego*. W: *Obywatele ACTA*. Red. Ł. Jurczyszyn, J. Kołtan, P. Kuczyński, M. Rakusa-Suszczewski. Gdańsk 2014, s. 47.

przede wszystkim na łamaniu kodów zabezpieczających gry wideo. Zaczęli oni praktykować uzupełnianie kodu gry o tzw. *intro*, pełniące dwie funkcje: identyfikacyjną (logo z pseudonimem crackera lub nazwą grupy programistów) oraz społecznościową (tzw. *scroll* – przewijający się na dole ekranu pasek z informacjami i pozdrowieniami dla znajomych, z reguły parających się tym samym procederem). *Intro*, początkowo będące dodatkiem jedynie formalnym, stało się elementem rywalizacji w chwili, gdy zaczęła się liczyć jakość jego wykonania, walor estetyczny. W efekcie w grupach parających się crackingiem doszło do specjalizacji ról: kwestie grafiki, podkładu muzycznego, elementów ASCII-Art zostały włączone do kompetencji niezależnych programistów. Konkursy dem stały się nieodłączną częścią spotkań, na których wymieniano się oprogramowaniem (*copy parties*), a później uniezależniły się jako *demo parties*, co sformalizowało istnienie demosceny (którą – dopóki fenomen miał wąski zasięg – nazywano po prostu „sceną”). Zjawisko dość szybko pojawiło się w Polsce, co nie jest niczym zaskakującym, biorąc pod uwagę fakt, iż w czasach PRL-u pirackie wersje oprogramowania bezdyskusyjnie dominowały na rynku, z uwagi na oczywiste ograniczenia w dystrybucji wersji oryginalnych. Pierwszym polskim *demo party* było *Copy Part*, które odbyło się w Gdyni w 1991 roku. Największe tego typu wydarzenie miało miejsce cztery lata później w Warszawie. W imprezie *Intel Outside* uczestniczyło 1200 osób. Do dziś cyklicznie odbywają się zloty, takie jak *Demosplash* czy *@party*. W Polsce jest to *Riverwash*, a na Węgrzech *Function*. Za największą imprezę uważa się organizowane w Niemczech (Saarbrücken) *Revision*, którego ostatnia edycja miała miejsce w kwietniu 2019 roku.

Pod względem estetycznym korzenie dem są lokowane przez niektórych badaczy już w latach sześćdziesiątych, we wczesnych pracach Bena Laposky'ego w USA oraz Herberta W. Franke w Europie; wymienia się również nazwiska Charlesa Csuriego czy Otto Beckmana. Nawiązywanie w tym kontekście do wczesnych animacji komputerowych jest jednak pewnym nadużyciem, choć z amatorskimi wytworami z lat osiemdziesiątych łączy je asceza wynikająca z ograniczeń technologicznych. Inaczej rzecz ma się w przypadku zrealizowanego w 1972 roku na Uniwersytecie w Utah filmu Eda Catmulla i Freda Parka zatytułowanego *Halftone animation*. Z dokonaniem przyszłych artystów demosceny łączy go dwie cechy. Po pierwsze, jego prymarną funkcją jest demonstracja wyników pracy zespołu grafików i technologicznych możliwości stworzonych przez nich algorytmów generowania grafiki cyfrowej (a zatem także ich umiejętności). Po drugie, film posiada poziom metadyskursywny, autodeskryptywny, co początkowo było też cechą charakterystyczną sporej liczby dem.

Demoscena została wyczerpująco opisana przez autorów takich jak Patryk Wasiak, Daniel Botz czy Markku Reunanen²⁷, który w publikacji *Times of Change in the Demoscene* apeluje o nietraktowanie tego zjawiska jako zamkniętego rozdziału: „Większa część publikacji związanych z demosceną, zarówno tych popularnych, jak i akademickich, stanowi ogólne wprowadzenie do jej kultury i artefaktów. W kontekście popularyzatorskim zapewne nadal służą celowi, ponieważ zawsze są nowi odbiorcy, do których można trafić. Jeśli chodzi o świat akademicki, można zadać pytanie, czy nie ma już potrzeby powtarzania tych samych podstaw, jeśli brak nowatorskiego, rewizjonistycznego podejścia do nich”²⁸.

Z perspektywy niniejszych rozważań istotne jest stwierdzenie, iż demoscena, chociaż nie należy do głównego nurtu kultury cyfrowej, nie jest subkulturą. Nie stoi w opozycji do kultury dominującej, brak w niej także czynnika kontestacji. Argumentem na rzecz tej tezy może być wytworzony przez nią profesjonalizm, który pozbawiony jest funkcji slangu czy też argotu, posiadających funkcję dystansującą, izolującą daną społeczność od otoczenia²⁹. Najbezpieczniej zatem użyć w odniesieniu do niej terminu „społeczność” w rozumieniu specyficznego rodzaju wspólnoty skupionej na umiejętnościach programistycznych. Reprezentuje ona elementy zbliżone do kultury hakerskiej (z jej wczesnego okresu), takie jak *hardware pushing* (wydobycie jak najlepszego efektu z jak najkrótszego kodu), potępienie rippingu (wykorzystywania cudzych kodów bez pozwolenia) czy hierarchia oparta na zdobytym prestiżu. Kultura demosceny przejęła wybrane wartości źródeł, z których się wywodzi: niekomercyjny charakter aktywności jej członków oraz ich łączenie się w grupy wspólnie pracujące nad projektami. Kluczowe dla tego środowiska jest jednak poczucie wspólnotowości, interkonektywnie sankcjonowane nie tylko poprzez pierwsze narzędzia komputerowo mediatyzowanej komunikacji, takie jak BBS-y, lecz także przez dystrybucję zinów i dyskietek za pośrednictwem tradycyjnej poczty lub cykliczne spotkania na zlotach, przy jednoczesnym braku sformalizowanej struktury ruchu.

²⁷ Zob. P. Wasiak: *Grali i kopiowali. Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*. W: *Kultura popularna w Polsce w latach 1944-1989. Problemy i perspektywy badawcze*. Red. K. Stańczak-Wiślicz. Warszawa 2013; tegoż: *'Illegal Guys'. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s*. „Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History” 2012, nr 2; M. Reunanen: *Times of Change in the Demoscene. A Creative Community and Its Relationship with Technology*. „Turun Yliopiston Julkaisuja – Annales Universitatis Turkuensis” 2017, vol. 428; M. Reunanen, P. Wasiak, D. Botz: *Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication*. „International Journal of Communication” 2015, nr 9.

²⁸ M. Reunanen: *Times of Change in the Demoscene...*, s. 30.

²⁹ Pojęcia te w odniesieniu do zjawisk cyberkultury opisała Magdalena Kamińska. Zob. M. Kamińska: *Nieczne memy...*, rozdz. 2, s. 37-54.

Najistotniejszą cechą współczesnej demosceny wydaje się jednak technofilia. Termin ten nie jest tu używany w znaczeniu bliskim technofetysyzmowi – pozbawionemu autorefleksji uwielbieniu i uzależnieniu od wytworów współczesnych technologii (jak rozumie to pojęcie między innymi Neil Postman). Chodzi raczej o zrozumienie, iż technologia tworzy narzędzia, które po ich dogłębnym poznaniu stają się instrumentem, który można wykorzystać kreatywnie. Ten rodzaj ewolucji relacji człowieka i narzędzia często umożliwia stworzenie unikatowych dzieł. Producent muzyczny George Martin, współpracując z The Beatles podczas nagrywania *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, potraktował studio nagraniowe jak instrument, którego możliwości przekroczyły zwykłą rejestrację dźwięku i zdecydowały o charakterze płyty, dziś uznawanej za kanoniczną. Twórcy demosceny także traktują swoje komputery jak instrumenty, co ilustruje między innymi fakt, iż preferowane są przez nich tzw. platformy zamknięte, czyli komputery osobiste stanowiące niemodyfikowalną całość. Urządzenia posiadające tzw. architekturę otwartą traktowane są przez część środowiska z dystansem, bowiem w zależności od konfiguracji mają różne możliwości. Miało to istotny wpływ na historię demosceny, w której brak wydarzeń o randze momentów przełomowych; kolejne punkty rozwoju demosceny wyznaczało pojawianie się kolejnych platform. Co pewien czas głoszone są także tezy o „śmierci” tego zjawiska, jednak wciąż wykazuje ono zadziwiającą żywotność.

Demoscena jest ważnym elementem zbiorowej pamięci użytkowników komputerów i Sieci, nawet jeśli niewielu z nich ma świadomość istnienia tego fenomenu. Przeszukując zasoby Internetu, nie da się nie zauważyć, iż jej dokonania są traktowane z wyraźną troską przez tych, którzy uważają ją za ważny składnik kultury cyfrowej. Wciąż aktywne są serwisy takie jak pouet.net, stanowiące główne forum demosceny, bazy danych (w których zamieszczane są produkcje, często z podziałem na platformy, animacje, grafiki, muzykę trackerową), jak również serwisy poświęcone *demo parties* – zarówno nadchodzącym, jak i już minionym (zdjęcia i wideorejestracje). W maju 2016 roku w Katowicach odbyła się retrogamingowa impreza *Muzyka komputerem grana*, w której trakcie wykład poświęcony demoscenie wygłosił Grzegorz „Fei” Juraszek, były pracownik „Magazynu Amiga” (1992-1997) oraz współtwórca czasopisma „eXec” skupiającego fanów Amigi. Powstał także film dokumentalny na temat tego zjawiska, pt. *Sztuka przekraczania* (2017), zrealizowany przez Michała Barańskiego.

Demoscena nie jest jedynym przykładem technofilii w rozumieniu wcześniej przytoczonym. Co najmniej tyle samo miejsca można by poświęcić tutaj machinimom, czyli animacjom tworzonym z wykorzystaniem silników graficz-

nych gier komputerowych, które – historycznie rzecz biorąc – rozwijały się niemal równolegle z demami i współcześnie pełnią podobną rolę w kulturze cyfrowej. Możliwe jest także odnalezienie innych podobnych zjawisk z pogranicza sztuki i technologii, takich jak web art lub GIF art.

* * *

Bogusław Dziadzia przypomina, że „Kultura to, od zarania, splot rozlicznych form wymiany. Poprzez wymianę, komunikacyjność, interakcje pomiędzy poszczególnymi aktorami społecznymi wytwarza się wartość dodana (nie tylko w rozumieniu ekonomicznym)”³⁰. Otaczająca nas cyfrowa technosfera podlega tym samym, uniwersalnym od początku dziejów zasadom. Wytwarzając konkretne ideologie dotyczące fundamentalnych aspektów relacji człowieka z technologią, także w aspekcie komunikacyjnym, wprowadza je w obieg kulturowy, w którym podlegają one regułom podobnym do prawideł doboru naturalnego. Niniejszy artykuł został zogniskowany wokół tych idei, które (choć istotne) wydają się zanikać w obliczu konsumpcjonistycznej postawy użytkowników nowych mediów, instrumentalnie i powierzchownie traktujących technologie, jeszcze kilka dekad temu postrzegane jako czynnik, który będzie w stanie przełamać inercję współczesnego człowieka.

BIBLIOGRAFIA

- Barlow J.P.: *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, <https://www.eff.org/cyberspace-independence> [data dostępu: 07.12.2020].
- Castells M.: *Władza komunikacji*. Przeł. J. Jedliński, P. Tomanek. Warszawa 2013.
- Dorenda-Zaborowicz M.: *Marketing w social media*. „Nowe Media” 2012, nr 3.
- Dziadzia B.: *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa*, „Media i Społeczeństwo” 2012, nr 2.
- Gray J.: *The Snowden Files: so much more than state surveillance*, <https://www.opendemocracy.net/en/shine-a-light/snowden-files-so-much-more-than-state-surveillance/> [data dostępu: 07.12.2020].
- Grochmalski P.: *Manipulacja obrazem wojny*. W: *Totalitaryzm – przeszłość, czy realne zagrożenie?* Red. R. Fiedler, S. Wojciechowski. Poznań 2001.
- Foucault M.: *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*. Przeł. D. Leszczyński, L. Rasiński. Warszawa 2000.
- Kalinowska A.: *Technologie siebie. Jak współczesne praktyki medialne wpływają na codzienne działania użytkowników*. „Państwo i Społeczeństwo” 2017, nr 3.
- Kamińska M.: *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*. Poznań 2011.

³⁰ B. Dziadzia: *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa...*, s. 101.

- Keen A.: *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani. Warszawa 2007.
- Kuczyński P.: *Potencjał ruchu społecznego*. W: *Obywatele ACTA*. Red. Ł. Jurczyszyn, J. Kołtan, P. Kuczyński, M. Rakusa-Suszczewski. Gdańsk 2014.
- Lanier J.: *You Are Not a Gadget. A Manifesto*. New York 2010.
- Meinberg U.: *Wpływ nowych technologii informacji na społeczeństwo i człowieka*. W: *Internet – społeczeństwo informacyjne – kultura*. Red. A. Kiepas, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk. Tychy 2006.
- Nowak J.: *Project Chanology jako hakywistyczny protest*. W: *Hakytywizm (cyberterrorizm, hacking, protest obywatelski, cyberaktywizm, e-mobilizacja)*. Red. M. Marczevska-Rytko. Lublin 2014.
- Oram A.: *Can Anonymity Make Us Free?*, <http://www.praxagora.com/andyo/ar/anonymity.html> [data dostępu: 07.12.2020].
- Oram A.: *Saving Our Freedom During the Changes to Come*, <http://www.praxagora.com/andyo/professional/freedom.html>.
- *Piękny kod. Tajemnice mistrzów oprogramowania*. Red. A. Oram, G. Wilson. Przeł. Ł. Piwko, M. Rogóż. Gliwice 2008.
- Reunanen M.: *Times of Change in the Demoscene. A Creative Community and Its Relationship with Technology*. „Turun Yliopiston Julkaisuja – Annales Universitatis Turkuensis” 2017, vol. 428.
- Reunanen M., Wasiak P., Botz D.: *Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication*. „International Journal of Communication” 2015, nr 9.
- Rosenbach M.: *‘Nothing Is Perfect’: Tim Berners-Lee on 25 Years of the Web*. „Spiegel Online International”, <http://www.spiegel.de/international/world/interview-with-tim-berners-lee-on-25th-anniversary-of-world-wide-web-a-958304.html> [data dostępu: 07.12.2020].
- Wasiak P.: *Grali i kopiowali. Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*. W: *Kultura popularna w Polsce w latach 1944-1989. Problemy i perspektywy badawcze*. Red. K. Stańczak-Wiślicz. Warszawa 2013.
- Wasiak P.: *‘Illegal Guys’. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s*. „Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History” 2012, nr 2.

CYTOWANE STRONY INTERNETOWE

- www.webwewant.org

ABSTRACT

Freedom, creativity, competence. Ideas in digital exile

The author of the article is interested in the relationship between man and digital technology, with particular emphasis on its impact on the processes of social communication, which from the very beginning have been subject to ideologies that are created at the interface between the grassroots creativity of users and social institutions involved in creating tools to control digital communication. The article focuses on ideas which (although important) seem

to disappear in the face of the consumerist attitude of users of new media, who instrumentally and superficially treat technology. These ideas were seen a few decades ago as a factor which would be able to break the inertia of contemporary man.

Key words: cyberculture, cyber-community, self-technology, power technology, hactivity, demoscene.

RÉSUMÉ

Liberté, créativité, compétence. Idées en exil numérique

L'auteur de l'article s'intéresse aux relations entre l'homme et la technologie numérique, compte tenu de son influence sur les processus de la communication sociale qui, dès le début, sont soumis aux idéologies se formant à la charnière de la créativité des utilisateurs et des institutions sociales engagées dans la création des outils de contrôle de la communication numérique. L'article a été focalisé autour des idées qui, quoique significatives, semblent disparaître devant l'attitude de consommation des utilisateurs de nouveaux médias, traitant les technologies de manière instrumentale et superficielle. Il y a quelques décennies, on percevait ces idées comme un facteur qui serait en mesure de vaincre l'inertie de l'homme contemporain.

Mots clés : cyberculture, cyber-société, technologie de soi, technologie de pouvoir, hacktivism, scène démo.