

WPŁYW KONTRKULTURY NA KONFIGURACJĘ KULTUROWĄ INTERNETU

Marta Juza

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej
w Krakowie

/// Wprowadzenie

Pojęcie kontrkultury jest w socjologii rozumiane ogólnie jako odrzucenie pewnych istotnych treści i wartości kultury dominującej w danym społeczeństwie (Sztompka 2003: 241). Najczęściej jednak odnosi się je do konkretnego zjawiska ruchów kontestacji młodzieżowej, które miały miejsce w krajach zachodnich w latach 60. XX wieku (Roszak 1995). Ruchy te wyrażały szeroko rozumianą niezgodę na zastaną rzeczywistość społeczną oraz odmowę uczestnictwa w niej, kwestionowały też podstawowe wartości właściwe ówczesnym społeczeństwom. Chociaż poszczególne ruchy interesowały się zwykle tylko pewnymi wycinkami życia społecznego, to w sumie negowały całość istniejącego porządku społecznego. Protestowano przeciwko uwarunkowaniom cywilizacji technicznej, która wprawdzie zaspokaja coraz lepiej potrzeby materialne człowieka, ale zarazem, narzucając społeczeństwu imperatyw technicznej efektywności w każdej dziedzinie życia, staje się źródłem zniewolenia i uprzedmiotowienia ludzi. W związku z tym proponowano odbudowę społeczeństwa w taki sposób, aby zapewniało ono poszanowanie wolności i autonomii jednostki, a zarazem budowało autentyczną wspólnotę między ludźmi i sprzyjało demokratyzacji życia społecznego. Głównym ośrodkiem tych ruchów były szkoły i uniwersytety. Obok młodzieży protest artykułowały również środowiska intelektualistów. Ważną inspiracją ideową kontrkultury były prace szkoły frankfurckiej (np. Herberta Marcusego). Aktywistów tych ruchów społecznych określano często jako Nową Lewicę, zainteresowaną nie tyle konfliktami klasowymi takimi jak klasyczny marksizm, ile prawami człowieka oraz walką z dyskryminacją.

Wiele ruchów kontestatorskich wyrażało obawę przed techniką. Często przeciwstawiano sztuczny świat stworzony przez technikę autentycznemu światu żywej przyrody. Niektóre spośród ruchów kontrkulturowych postulowały „powrót do natury”: życie poza miastem, w prymitywnych warunkach, w symbiozie z dziką przyrodą. Technika rzadko jednak była postrzegana jako samo zło i odrzucana w całości. Protestowano raczej przeciwko dominacji techniki nad kulturą, traktowaniu ludzkiego świata i rzeczywistości społecznej w kategoriach technicznej wydajności i produktywności. Obawy budziła również technika wykorzystywana przez siły opresyjne (władzę państwową, instytucje militarne, koncerny przemysłowe, organizacje biurokratyczne), sprzyjające uprzedmiotowieniu człowieka, przekształceniu go w trybik w maszynie społeczeństwa masowego. Z drugiej jednak strony właśnie w technice upatrywano nadziei na przezwyciężenie ograniczeń kształtowanych przez to społeczeństwo, na likwidację nierówności ekonomicznych oraz na osiągnięcie jednostkowej samorealizacji. W opinii niektórych kontestatorów technika mogła okazać się pomocna przy tworzeniu wspólnot opartych na autentycznych więziach i właściwej im alternatywnej kulturze. Buntownicy sięgali przy tym często po narzędzia będące w istocie wytworem „systemu”: aparaturę stereo, radio UKF, elektroniczne instrumenty muzyczne czy wreszcie syntetyczne narkotyki z LSD na czele.

Wiele nadziei pokładano także w komputerach, a następnie w sieciach komputerowych. Początkowo kontestatorzy byli wobec nich nieufni, jawiły się one jako bezduszne narzędzie biurokratycznej kontroli. Okazało się jednak, że te same technologie, które służyły odhumanizowanym siłom militarnym i przemysłowym, w wersji zminiaturyzowanej stanowiły ucieleśnienie marzeń o „technologii dla ludzi”, umożliwiającej rozwój jednostkowej osobowości i budowę społeczeństwa opartego na zasadach wolności, równości i uczestnictwa we wspólnocie. Te właśnie charakterystyczne dla kontrkultury wartości przyświecały powstawaniu pierwszych komputerów osobistych i cyfrowych sieci łączności, a także miały wpływ na sposoby użytkowania tych technologii, przekonania ich dotyczące, reguły komunikowania się za ich pomocą. W dużej mierze wpłynęły tym samym na konfigurację kulturową powstającego w tym czasie Internetu, tzn. na różne normatywne, ideowe i materialne elementy kultury skupione wokół centralnego punktu, jakim jest Internet (por. Sztompka 2003: 240).

/// Kontrkultura a rozwój komputerów i sieci komputerowych

Kalifornia była jednym z najważniejszych ośrodków młodzieżowej rewolty, „okiem cyklonu rewolucji lat sześćdziesiątych” (Florida 2010: 213).

Kalifornijska kontestacja, podobnie jak wszystkie odsłony młodzieżowej rewolty w tamtym czasie, wyrażała bunt przeciwko konsumpcjonizmowi i zakłamaniu ówczesnego społeczeństwa, ale ponadto w szczególny sposób akcentowała pacyfizm, co było związane z wojną w Wietnamie, w którą USA zaangażowały się w 1964 roku. Nawiązywała do kultury amerykańskich bitników, której ikonami byli pisarze Allen Ginsberg i Jack Kerouac. Jej kontynuację stanowił ruch hipisów zbuntowanych wobec mieszczańskiego stylu życia, ponad stabilizację przedkładających szeroko rozumianą wolność. Kulminacyjnym punktem w rozwoju tego ruchu w Kalifornii było „lato miłości” z 1967 roku: kilka miesięcy nieskrępowanej zabawy zapoczątkowanej festiwalem rockowym w Monterey niedaleko San Francisco. Swoistym preludium do tych wydarzeń był happening *The World's First Human Be-in* ze stycznia tego roku, podczas którego wykładowca psychologii z Harvardu Timothy Leary przedstawiał zalety narkotyku LSD.

Nieco później, od końca lat 60. XX wieku, w Kalifornii miał miejsce także bujny rozwój technologii informatycznych, w tym sieci komputerowych. W północnej części tego amerykańskiego stanu mieści się Dolina Krzemowa, czyli skupisko wielu firm i przedsiębiorstw zajmujących się nowoczesnymi technologiami, obecnie przede wszystkim informatycznymi i telekomunikacyjnymi. Z Kalifornią wiązał się również po części rozwój ARPANetu, czyli sieci komputerowej stworzonej przez agencję ARPA powołaną przez Departament Obrony rządu USA, który finansował badania w dziedzinie informatyki w nadziei na to, że naukowcy stworzą technologie pomocne w budowie lepszego uzbrojenia na czasy zimnej wojny. Sieć tę uważa się za protoplastę współczesnego Internetu. Do jej zbudowania wykorzystano technikę pakietowego przesyłania danych stworzoną m.in. przez Paula Barana z kalifornijskiego instytutu naukowo-badawczego Rand Corporation. Pierwsze węzły nowej sieci umiejscowiono w 1969 roku w 4 amerykańskich ośrodkach akademickich, z których 3 znajdowały się w Kalifornii (w Los Angeles, Stanford i Santa Barbara), a pierwsze łącze sieciowe uruchomiono między Stanfordinem a uniwersytetem w Los Angeles. Prace nad sieciami komputerowymi były wprawdzie inspirowane i finansowane przez instytucje rządowe i wojskowe, lecz prowadzono je w środowisku akademickim, które sprzyjało wolności myślenia, inwencji twórczej, pracy z pasją i poczuciem misji zmieniania świata. Pracownicy ARPA mieli też zapewnioną dużą autonomię i swobodę działania. Nie narzucano im formalnej struktury organizacyjnej ani planu zadań, ale pozwolono pracować w koleżeńskiej i nieformalnej atmosferze. Środowisko to cechowało się brakiem formalności, gotowością do współpracy, decentralizacją, partnerskimi relacjami i kreowaniem poczucia

wspólnoty (por. Hofmokr 2002). Wszystko to tworzyło atmosferę wolności i szacunku dla twórczego myślenia, która sprzyjała nowatorstwu i świeżym pomysłom. Nie bez znaczenia było również to, że finansowanie z funduszy publicznych zapewniało bezpieczeństwo i ośmielało do podejmowania ryzyka, które nieuchronnie wiąże się z innowacjami. Nieprzypadkowo tak śmiało i ryzykowne przedsięwzięcie jak rozwój technologii, które przyczyniło się do powstania Internetu, powstało w instytucjach państwowych i na uniwersytetach, a nie w zachowawczym w istocie świecie biznesu.

Jak zauważa Manuel Castells (2003: 51), Internet powstawał w środowisku związanym z uczelniami wyższymi i ośrodkami badawczymi, zatem kultura z nim związana jest głęboko zakorzeniona w etosie akademickim, eksponującym takie wartości, jak bezinteresowność, swoboda poszukiwań naukowych, merytokracja, dostęp do wyników pracy naukowej i dochodzenie do prawdy dzięki współpracy (por. Merton 2002: 583–591). Sprzyjało to wytworzeniu się kultury, która sprzeciwia się dyskryminacji, kładzie nacisk na wspólną pracę i jawność wyników badań, uzależnia reputację badaczy od jakości wykonanych przez nich zadań i doniosłości odkryć, każe uczonym poddawać się ocenie innych uczonych. Pomiędzy tym etosem a ideałami kontrkultury istnieją liczne podobieństwa: oba te systemy aksjologiczne eksponowały takie wartości, jak wolność, wspólnota, sprzeciw wobec dyskryminacji. Do wartości tych nawiązywała także specyficzna dla Doliny Krzemowej kultura korporacyjna, podkreślająca, że są one warunkiem kreatywności i w efekcie – zysku (por. Florida 2010). Jest wprawdzie dyskusyjne, na ile podobieństwa między tymi systemami wartości są kwestią przypadku, a na ile rzeczywistego (choć pewnie nie zawsze zamierzonego) wpływu jednego na drugi. Powstanie pierwszych węzłów sieci ARPANet miało miejsce w tym samym roku, w którym odbył się festiwal w Woodstock, stanowiący jeden z najważniejszych momentów w historii kontrkultury lat 60., nie wydaje się jednak, aby między tymi wydarzeniami istniał jakikolwiek bezpośredni związek. Jak jednak zauważa Castells (2003: 35–37), pomysły twórców ARPANetu stanowiły swoisty pomost pomiędzy światem wielkiej nauki i wartościami ważnymi dla młodych kontestatorów. Oba te systemy wpłynęły w podobny sposób na kulturę Internetu opartą na wolności i otwartości, charakterystyczną zwłaszcza dla pierwszej fazy rozwoju sieci.

Ponadto w Kalifornii działało wiele dużych i znaczących uniwersytetów. Poza wspomnianymi już ośrodkami Uniwersytetu Kalifornijskiego w Los Angeles i Santa Barbara oraz stanowiącym istotny punkt Doliny Krzemowej uniwersytetem w Stanford należy wspomnieć o oddziałach Uniwersytetu Kalifornijskiego w Berkeley i w San Francisco. Kalifornijskie uczelnie współpracowały aktywnie z agencją ARPA przy tworzeniu sieci

komputerowej, a jednocześnie (i niezależnie od tej współpracy) były ważnym ośrodkiem młodzieżowej rewolty lat 60. W 1964 roku na uniwersytecie w Berkeley wybuchł strajk okupacyjny, podczas którego studenci protestowali przeciwko wojnie w Wietnamie, dyskryminacji rasowej na terenie kampusu uczelni i ograniczaniu możliwości działalności politycznej. Strajk został jednak złamany, a w proteście przeciwko usunięciu studentów z uczelni założono Ruch na rzecz Wolności Słowa (*Free Speech Movement*), który odegrał istotną rolę w ówczesnym życiu publicznym. Oczywiście protesty młodzieży odbywały się wówczas nie tylko w Kalifornii, choć z pewnością był to jeden z najistotniejszych ośrodków. W latach 60. XX wieku wiele szkół i uniwersytetów na świecie stało się areną zamieszek, demonstracji i strajków młodzieży protestującej przeciwko ówczesnym warunkom politycznym i społecznym. Młodzi buntownicy poszukiwali również nowych sposobów samorealizacji, stąd popularność alternatywnych form ekspresji artystycznej (muzyka, teatr), poszukiwania duchowe (hinduizm, buddyzm, zen, medytacja, joga), fascynacja psychologią i odmiennymi stanami świadomości. W efekcie tego w latach 60. i 70. XX wieku w Kalifornii mieszały się ze sobą polityczni aktywiści, hipisi, pasjonaci alternatywnej sztuki, miłośnicy LSD, członkowie garażowych zespołów rockowych, poszukiwacze osobistego oświecenia, entuzjaści „technologii dla ludzi” i młodzi inżynierowie z Doliny Krzemowej.

Młodzi kontestatorzy często poszukiwali też alternatywnych sposobów komunikowania. Media masowe (prasa, radio, telewizja) były powszechnie przez nich krytykowane jako narzędzie systemu władzy w istocie dezinformujące ludzi i zniekształcające obraz świata. Sprzeciw budził też typowy dla mediów masowych sztywny podział na aktywnych, uprzywilejowanych nadawców i biernych odbiorców, którzy nie mają żadnych możliwości wypowiedzenia się na interesujące ich tematy. Dlatego też protestujący tworzyli własne środki przekazu: stacje radiowe (np. Radio Free People) oraz wiele gazet, broszur, ulotek, książek itp., które miały nie tylko rzetelnie przekazywać informacje, lecz także integrować związane z nimi społeczności (por. Jawłowska: 187–199). Z tego też względu zainteresowanie budziły sieci komputerowe, które pozwalały zarówno porozumiewać się bez ograniczeń narzucanych przez władze, jak i zyskiwać swobodny dostęp do informacji i pielegnować marzenia o egalitarnym społeczeństwie, w którym jednostka może bez skrupowania rozwijać swoją osobowość i uczestniczyć we wspólnotach opartych na autentycznych więziach; dla wielu studentów, zwłaszcza kierunków technicznych, sieci te były sposobem na poszukiwanie nowatorskich rozwiązań technicznych dla samej przyjemności odkrywania czegoś nowego. W tym celu tworzono prywatne, autonomiczne sieci, będące zwykle lokalnymi oddolnymi inicjatywami, które nie

miały wiele wspólnego z akademickim ARPANetem. Przykładem takiego przedsięwzięcia, które cieszyło się pewną popularnością w latach 70. XX wieku, gdy zaczęły się upowszechniać komputery osobiste, były elektroniczne biuletyny informacyjne (*Bulletin Board System* – BBS). Umożliwiały one gromadzenie wiadomości i przekazywanie ich między komputerami. W latach 80. powstała sieć oparta na połączeniach telefonicznych, która oferowała dostęp do poszczególnych BBS-ów. Nosila ona nazwę Fido-net i zyskała sporą popularność w czasach przed upowszechnieniem się Internetu. Tego typu inicjatywy stanowiły pokłosie kontrkulturowej idei „technologii dla ludzi”.

Jak zauważa Castells (2003: 36), ARPANet i prowizoryczne „kontrkulturowe” sieci prywatne były w istocie dwoma różnymi światami, łączyło je jednak więcej, niż mogłoby się wydawać, zważywszy że w latach 70. funkcjonowały praktycznie niezależnie od siebie. W obu tych przypadkach technologie były rozwijane w dużej mierze przez ludzi młodych, powiązanych w jakiś sposób z uczelniami. Większość spośród tych, którzy byli zaangażowani w projekt ARPANetu, nie była przedstawicielami kontrkultury, nie przeszkadzało im również, że ich badania są finansowane przez wojsko (i to w czasie, gdy trwała wojna w Wietnamie). Z racji związków z uczelniami były im jednak bliskie wartości typowe dla środowisk studenckich w latach 60. XX wieku: wolność jednostki, niezależność myślenia, współpraca pozbawiona ograniczeń (por. Hafner 1998). Te same wartości przyświecały powiązanim z kontrkulturą młodym ludziom korzystającym z BBS-ów i innych niezależnych sieci komputerowych. W obu tych przypadkach protokoły sieciowe nie były projektowane tak, aby ułatwiać władzom nadzór i kontrolę, ale tak, aby możliwa była swobodna komunikacja pomiędzy ludźmi. Jak się z czasem okazało, formy wymiany informacji stosowane w autonomicznych sieciach prywatnych w połączeniu z elastyczną strukturą ARPANetu zadecydowały o późniejszym sukcesie Internetu.

Pomiędzy grupami zaangażowanymi w rozwój technologii komputerowych a ruchami kontestatorów istniały zatem powiązania ideowe, wynikające z pewnego podobieństwa pomiędzy wartościami kontrkultury a etosem akademickim i „krzemową” kulturą korporacyjną. Jak wskazują biografie wielu postaci (opisywanych w dalszej części artykułu) ważnych dla rozwoju komputerów osobistych i sieci komputerowych, pomiędzy tymi grupami istniały również powiązania towarzyskie, czemu sprzyjało także niekiedy studiowanie w tym samym czasie na kalifornijskich uniwersytetach. Można zatem przypuszczać, że młodzi inżynierowie zatrudnieni w Dolinie Krzemowej, a także miłośnicy technologii i wynalazcy amatorzy często mieli znajomych i przyjaciół w wiejskich komunach lub w społecznościach

tworzących alternatywną sztukę czy organizujących demonstracje przeciwko rządzącemu establishmentowi i ogólnie przeciw zastanej rzeczywistości. Bywało również tak, że zafascynowani techniką młodzi wynalazcy byli jednocześnie gorącymi zwolennikami kontrkultury, a ich działalność była przejawem zjawiska charakterystycznego dla Kalifornii przełomu lat 60. i 70., które Richard Florida określił jako „fuzję flower power i mocy procesorów” (por. Markoff 2006, Turner 2006, Isaacson 2011).

Jedną z takich osób był zatrudniony w Augmentation Research Center w San Francisco Douglas Engelbart, który już w 1968 roku przedstawił projekt systemu operacyjnego z interfejsem graficznym oraz prototyp myszki komputerowej, przyczynił się także do rozwoju hipertekstu i tworzenia połączeń między komputerami, ale był również znany z eksperymentów z LSD. Sam termin „hipertekst” został zaś zaproponowany 3 lata wcześniej przez radykalnego filozofa Teda Nelsona, który pracował nad projektem Xanadu, mającego być otwartym, wciąż aktualizowanym, hipertekstowym magazynem wiedzy zgromadzonej przez ludzkość. Prace Engelbarta i Nelsona wpisywały się w długi ciąg badań nad możliwością interaktywnego korzystania z wielkiej, uporządkowanej bazy danych, których kontynuacją było stworzenie przez Timą Bernersa-Lee na początku lat 90. systemu stron WWW.

Inną ważną osobą łączącą zainteresowanie komputerami i fascynację ideami kontrkulturowymi był Lee Felsenstein. Odegrał on istotną rolę w rozwoju komputerów osobistych, w szczególności zasłynął ze stworzenia przenośnego komputera Osborne 1, który można określić jako prototyp laptopa. W młodości był natomiast aktywistą Nowej Lewicy, członkiem Ruchu na rzecz Wolności Słowa, uczestniczył w strajku studentów w Berkeley, w wyniku czego trafił nawet do więzienia. Jako informatyk starał się projektować urządzenia tak, aby były wygodne, użyteczne i przyjazne dla zwykłych ludzi. Takie podejście współgrało z kontrkulturowym postulatem technologii, która powinna służyć człowiekowi. Felsenstein był również twórcą jednej z pierwszych społeczności sieciowych Community Memory, złożonej z publicznie dostępnych komputerów, za pomocą których ludzie mogli się kontaktować ze sobą nawzajem.

Jednak najbardziej znaną spośród wielu postaci łączących zainteresowanie komputerami i fascynację kontrkulturą jest bez wątpienia późniejszy współtwórca firmy Apple Steve Jobs, na początku lat 70. „medytujący o poranku, spędzający dzień na zajęciach z fizyki na Stanfordzie, nocami pracujący w Atari i marzący o własnej firmie” (Isaacson 2011: 91). Jak wielu innych ówczesnych buntowników łączył on pasję do elektroniki z zainteresowaniem sztuką i muzyką, z psychodelicznymi eksperymentami,

a przede wszystkim z fascynacją buddyzmem zen i duchowością Wschodu. Jeszcze w szkole średniej poznał uzdolnionego informatycznie Steve'a Wozniaka, późniejszego współzałożyciela Apple'a. We wczesnym okresie znajomości pomiędzy poszukiwaniami płyt Boba Dylana i planowaniem wspólnych dowcipów chłopcy odkryli sprytny sposób na wykonywanie za darmo międzynarodowych połączeń telefonicznych (w ramach żartu udało im się nawet dodzwonić do siedziby papieża) i planowali sprzedawanie urządzenia, które to umożliwiałoby. Chociaż projekt ten ostatecznie nie doszedł do skutku, to był to prawdopodobnie pierwszy krok do późniejszej współpracy, która zaowocowała powstaniem Apple'a.

Komputery i sieci komputerowe były nie tylko projektowane i używane przez ówczesnych kontestatorów zgodnie z dominującymi wśród nich ideami i wartościami. Kontrkultura, początkowo nieufna wobec tych technologii, od lat 70. zaczęła je nie tylko doceniać, ale wręcz wychwalać jako symbol indywidualnej ekspresji i wyzwolenia; opiewali je wówczas kontrkulturowi twórcy, m.in. Timothy Leary, według którego ich używanie było równie ożywcze dla umysłu, co zażywanie LSD. Okazało się, że rozwijanie technologii związanych z komputerami osobistymi (i sieciami komputerowymi) znakomicie współgra z wartościami kontrkultury, na co zwrócił uwagę sam twórca tego pojęcia Theodore Roszak (1986). Panowało przekonanie, że komputery należy czym prędzej przejąć i wykorzystać do własnych celów, tak aby nie stały się jedynie bronią w walce korporacji o wydajność ani narzędziem wojny (por. Florida 2010: 211). Musiały to być jednak komputery małe, osobiste, z przyjaznym graficznym interfejsem, możliwe do indywidualnego użytkowania przez zwykłych ludzi. Komputery projektowane w taki właśnie sposób, pod wpływem kontrkulturowych idei, przeżyły czasy świetności kontrkultury i otworzyły w historii ludzkości nową erę, która już z dawnymi ideami niewiele miała wspólnego. Jak pisze Eric Davis (2002: 211), wszechświat kodu cyfrowego okazał się być może najbardziej nieoczekiwanym obszarem kultury, który przechował zastarzałe marzenia buntowników. Kontrkultura odcisnęła piętno na tym, w jaki sposób współczesne komputery są pomyślane, projektowane i używane. Okazała się również ważnym źródłem norm i wartości warunkujących wzory zachowań związanych z Internetem.

/// Kontrkulturowe źródła pierwszych społeczności sieciowych i ich wkład w kulturę Internetu

Według Manuela Castellsa (2003: 47–76) kultura Internetu jest systemem norm i wartości określającym wzory zachowań w Internecie, których przestrzeganie jest kontrolowane przez odpowiednie środowiska

i organizacje. Na kulturę Internetu składają się cztery warstwy: kultura techno-merytokratyczna, kultura hakerska, kultura wirtualno-komunitariańska oraz kultura przedsiębiorczości. Są one wzajemnie uwarunkowane. Razem wspierają właściwą dla Internetu ideologię wolności, a łącznikiem między cechami tych kultur a technologicznym rozwojem Internetu są otwartość i swoboda modyfikowania oprogramowania internetowego.

Podstawą dla kultury Internetu są wartości kultury techno-merytokratycznej, zakorzenionej w instytucjach akademickich i w obowiązującym w nich etosie naukowym. Legły one u podstaw kultury hakerskiej, która za najważniejsze wartości uznaje pracę pod wpływem pasji, wolność, otwartość, swobodne dzielenie się osiągnięciami, współpracę, twórczość. Hakerzy postrzegają człowieka jako wartość samą w sobie, sprzeciwiają się nierównościom społecznym oraz wszelkim ograniczeniom wolności i prywatności (co znajduje wyraz głównie w ich postawie wobec Internetu) (Levy 2001, Himanen 2001). Wartości te, składające się na system aksjonormatywny zwany etyką hakerską, znakomicie współgrały z wartościami kontrkultury, wielu hakerów było zresztą sympatykami ruchów kontestatorskich.

W środowiskach akademickich i hakerskich zaprojektowano sieć komputerową jako dobro wspólne, narzędzie zapewniające swobodną komunikację, manifestację autonomii i siły twórczej człowieka. O ile w środowiskach tych stworzono głównie techniczne podwaliny Internetu, o tyle jego społeczne formy, procesy i zastosowania zostały stworzone przez kulturę wirtualno-komunitariańską. Przez to pojęcie należy rozumieć przede wszystkim wartości, obyczaje i wzory zachowań charakterystyczne dla pierwszych społeczności sieciowych, które Howard Rheingold (1993) określił jako społeczności wirtualne. Korzenie tych społeczności były bliskie ruchom kontrkulturowym i alternatywnym stylom życia. Ich funkcjonowanie było oparte na takich urządzeniach jak BBS i powiązane z pocztą elektroniczną listy dyskusyjne, a później IRC, Usenet, Fidonet, gry sieciowe MUD (przypomnijmy, że najpopularniejszy dziś sposób wykorzystania Internetu, czyli strony WWW, pojawił się dopiero na początku lat 90. XX wieku). Społeczności takie powstawały na całym świecie, ale najsłynniejsze i najbardziej znaczące istniały właśnie w Kalifornii.

Jedną z pierwszych takich społeczności była Community Memory. Projekt, który doprowadził do jej powstania, został zainicjowany na początku lat 70. XX wieku przez Lee Felsensteina, który wraz z grupą byłych studentów wyrzuconych ze studiów za niedozwolone akcje polityczne uruchomił w sklepie muzycznym w Berkeley dalekopis połączony modemem z komputerem (otrzymanym zresztą od Douglasa Engelbarta, któremu maszyna ta pozostała po likwidacji laboratorium badawczego

w Stanfordzie). Cały ten system nosił nazwę Resource One. Każdy, kto wszedł do sklepu, mógł wpisać w tym systemie wiadomość, opatrując ją tagami, czyli słowami kluczowymi, aby łatwiej ją było można później wyszukać; mógł też oczywiście przeszukiwać bazę danych utworzoną z wiadomości wysłanych przez innych użytkowników. Gdy projekt się rozrósł, zmienił nazwę na Community Memory, a terminale zaczęły się pojawiać również w innych sklepach i bibliotekach. Za jego pośrednictwem rozsyłano ogłoszenia, wymieniano informacje, prowadzono dyskusje na tematy publiczne i zwykle pogaduszki. System taki był postrzegany przez jego twórców (wśród których zresztą popularna była etyka hackerska z jej przywiązaniem do swobodnego przepływu informacji) jako alternatywa dla scentralizowanych mediów masowych opartych na jednostronnym modelu przekazywania wiadomości. Projektowi przyświecała kontrkulturowa wiara w wartość wolności słowa i w technologię, która może tej wartości służyć i może być przyjazna człowiekowi (por. Davis 2002: 213).

Community Memory zakończyła swoją działalność w 1975 roku, ponieważ komputer główny okazał się zbyt duży i zbyt wolny. Wydawało się, że bardziej efektywne będą sieci złożone z mniejszych komputerów, jednak społeczność pod taką nazwą już nie powstała na nowo. Natomiast zakończenie działalności Community Memory zbiegło się w czasie z założeniem klubu Homebrew Computer Club, przeznaczonego dla miłośników komputerów, którym bliskie były zarazem ideały kontrkultury. Stworzyli go dwaj aktywiści kontrkulturowi Gordon French i Fred Moore z myślą o hobbystach komputerowych, młodych wynalazcach i majsterkowiczach, eksperymentujących z różnymi urządzeniami elektronicznymi, informatycznymi i komunikacyjnymi. Klubowicze spotykali się najpierw w garażu Frencha, a następnie na uniwersytecie w Stanford. Wśród uczestników tego klubu znalazło się wielu prominentnych aktywistów komputerowo-kontrkulturowych, m.in. wspomniany wcześniej Lee Felsenstein, Adam Osborne (późniejszy założyciel firmy Osborne, w której Felsenstein stworzył swój prototyp laptopa) czy słynny podówczas haker John Draper, posługujący się pseudonimem Captain Crunch. Jednak najbardziej znanymi spośród jego członków stali się bez wątpienia Steve Jobs i Steve Wozniak, późniejsi założyciele firmy Apple. Motywem przewodnim działań klubowiczów było stworzenie komputera osobistego, mającego służyć ludziom, a nie bezosobowemu „systemowi”. Bezpośrednim impulsem założenia klubu było pojawienie się w 1974 roku minikomputera Altair, który pod względem technologicznym nie był niczym szczególnym, ale idea takiego komputera, który mógł być wykorzystywany przez pojedynczego użytkownika, działała na wyobraźnię klubowiczów. To właśnie pod wpływem spotkań

klubu Steve Wozniak wpadł na pomysł komputera osobistego, który później stał się znany jako Apple 1. Atmosfera ideowa w klubie w dużym stopniu kształtowała się w oparciu o etykę hackerską, akcentowano tam wartość dzielenia się, tworzenia rozwiązań technologicznych dla przyjemności i dla społeczności, a nie z myślą o osiaganiu w ten sposób zysku. Wedle zasad przyświecających klubowiczom informacja powinna być darmowa, a motywem przewodnim działalności klubu było pomaganie innym.

Dużo później, bo w połowie lat 80. XX wieku, gdy zaczęły się upowszechniać komputery osobiste, powstała społeczność o nazwie Whole Earth 'Lectronic Link (WELL). Początkowo był to (podobnie jak w przypadku Community Memory) BBS, który umożliwiał wymianę informacji i dyskusje pomiędzy użytkownikami, z czasem stał się serwisem internetowym z własną stroną WWW, forami dyskusyjnymi, dostępem do poczty elektronicznej. Z serwisem związani byli praktycznie wyłącznie mieszkańcy rejonu Zatoki San Francisco, na ogół dawni sympatycy kontrkultury, niedzisiejsi kontestatorzy, hipisi, mieszkańcy wiejskich komun, wielu fanów grupy rockowej Grateful Dead, a także miłośnicy informatyki i hakerzy. WELL została założona przez dwóch dawnych aktywistów kontrkultury: członka wspólnoty happeningowej Hog Farm i jednego z organizatorów festiwalu w Woodstock Larry'ego Brillianta oraz biologa, artystę i informatyka amatora Stewarta Branda. Brand, obok tego, że współpracował z Kenem Keseyem i Douglasem Englebartem przy tworzeniu prezentacji wychwalających zalety LSD, był także twórcą popularnego kontrkulturowego almanachu „Whole Earth Catalog”, w którym wyliczano wszelkie narzędzia stworzone do tej pory przez ludzkość; był także gorącym orędownikiem idei oddania komputerów w ręce zwykłych ludzi. Nazwa WELL nawiązywała do tego, a także do innych projektów Branda z serii Whole Earth (por. Turner 2006).

Podczas dyskusji w WELL narodził się pomysł założenia Electronic Frontier Foundation, organizacji walczącej z wszelkimi przejawami ograniczania wolności w Internecie. Jeden z założycieli tej organizacji John Perry Barlow napisał w połowie lat 90. XX wieku słynną „Deklarację niepodległości cyberprzestrzeni” (*A Declaration of the Independence of Cyberspace*). Zgodnie z założeniem przyświecającą deklaracji cyberprzestrzeń miała pozostać obszarem wolnym od polityki, władzy państwowej, ideologii, biznesu, mediów masowych. Użytkownicy wchodzący do Internetu mieli porzucać nie tylko swe fizyczne ograniczenia, ale również przynależność do tradycyjnych społeczności, która miałaby zostać zastąpiona przez nową tożsamość: obywatela sieci. Zdaniem Barlowa cyberprzestrzeń jest

szansą na odrodzenie się autentycznego poczucia wspólnoty, ponieważ użytkownicy mogą w nieskrępowany sposób uczestniczyć w kontaktach z innymi ludźmi i wspólnie z nimi tworzyć nowe dzieła.

Doświadczenia związane z WELL stały się też bezpośrednią inspiracją do stworzenia przez jednego z jej członków – socjologa Howarda Rheingolda – pojęcia społeczności wirtualnej. Jego zdaniem powstają one wtedy, gdy „wystarczająca liczba ludzi” utrzymuje relacje w wirtualnej rzeczywistości z „odpowiednim poczuciem” i „wystarczająco długo”. Rheingold określił te społeczności jako samodefiniujące się sieci interaktywnej komunikacji zorganizowane wokół poszczególnych zainteresowań bądź celów. Członków tych społeczności łączą wartości i zainteresowania, a także relacje i więzi, które mogą znaleźć swoje przedłużenie poza Internetem (Rheingold 1993: 3).

Im większą popularność zyskiwały sieci komputerowe, a z czasem już wyłącznie Internet, tym większe były liczebność i zasięg społeczności wirtualnych. Ich początkowa popularność wydaje się reakcją na fiasco kontrkulturowych eksperymentów z alternatywnymi wspólnotami w realnym życiu. Społeczności wirtualne podtrzymywały wiarę w możliwość stworzenia i utrzymania takiej wspólnoty, chociaż ich związki z kontrkulturą ulegały stopniowo osłabieniu. Było to wynikiem zamierania ruchów kontrkulturowych, zwiększania się liczby i zróżnicowania tych społeczności, a od lat 90. także postępującej komercjalizacji sieci. Trudno zatem wyodrębnić spójny system aksjonormatywny właściwy wszystkim takim społecznościom, nawet we wczesnym okresie ich rozwoju. Jak jednak wskazuje Castells (2003: 68), ich funkcjonowanie opierało się na dwóch powszechnie cenionych wartościach. Pierwszą jest swobodna komunikacja, oparta na prawie do wolności wypowiedzi. Drugą natomiast jest możliwość „zorganizowania sieci wokół siebie”, czyli znalezienia w sieci miejsca dla swojej ekspresji albo stworzenia sobie samemu takiego miejsca. Kultura wirtualno-komunitariańska o kontrkulturowej proveniencji wniosła te wartości w poczet kultury Internetu.

/// Kontrkultura a konfiguracja kulturowa Internetu we wczesnym okresie jego istnienia

Jednym z najważniejszych przejawów wkładu kontrkultury w konfigurację kulturową Internetu jest idea komputerów osobistych, dzięki którym sieć mogła stać się dostępna dla zwykłych ludzi, niebędących ani inżynierami, ani przedstawicielami akademickiej awangardy. Taka idea wynikała

z kontrkulturowego postulatu oddania technologii ludziom, aby mogli oni za jej pośrednictwem rozwijać i wzbogacać swoją osobowość oraz związki z innymi. Przemysł komputerowy był natomiast skupiony na tworzeniu komputerów wielkości pokoju (tzw. mainframe'ów), a z czasem nieco mniejszych minikomputerów. Stworzenie komputera osobistego, który każda osoba mogłaby mieć do indywidualnego użytku i który mieściłby się na biurku albo w teczce, wydawało się logiczną kontynuacją tego procesu. Przemysł komputerowy uważał jednak taki pomysł za zbyt radykalny i niepotrzebny. Dlatego też kolejna generacja komputerów została pomyślana i stworzona praktycznie wyłącznie przez indywidualnych, powiązanych z kontrkulturą pasjonatów z Doliny Krzemowej, takich jak twórcy Apple'a Jobs i Wozniak (Florida 2010: 212, por. Roszak 1986, Markoff 2006).

Młodzi kontestatorzy, eksperymentujący z BBS-ami i innymi niezależnymi sieciami komputerowymi, byli przywiązani do idei wolności słowa i swobody komunikacji, których nie zapewniały krytykowane przez nich media masowe. Podobne wartości były bliskie twórcom ARPANetu, którzy formalnie nie należeli wprawdzie do ruchów kontrkulturowych, ale byli często związani z kalifornijskimi uczelniami i mieli znajomych wśród przedstawicieli kontrkultury. Późniejszy Internet był więc pomyślany w taki sposób, aby zapewniać swobodną, pozbawioną ograniczeń komunikację. Użytkownicy za pośrednictwem swoich komputerów i sieci mogliby zatem kreować na mniejszą lub większą skalę niezależne wspólnoty wirtualne, w których sami ustalaliby prawa i które funkcjonowałyby poza ograniczeniami narzucanymi przez władze czy wielkie korporacje. Echa takiego myślenia o Internecie pobrzmiwają w praktykach WELL i w stworzonej przez Barlowa Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni. Połączenia internetowe miały stworzyć nową, alternatywną przestrzeń społeczną. W toku komunikacji mogłyby z inicjatywy samych użytkowników powstawać nowe zasady postępowania, nowe wzory zachowań, nowy system kontroli społecznej, nowe treści, symbole, znaczenia, a nawet obyczaje – innymi słowy: nowa kultura łącząca zbiorowość internautów. Idea wolnej, „niepodległej” cyberprzestrzeni, w której użytkownicy mogliby się swobodnie komunikować i która pozostawałaby poza wpływami różnych opresyjnych sił, była bardzo żywa wśród internautów w początkowej fazie upowszechnienia Internetu (por. Herz 1999).

Kontestatorzy, którzy mieli wpływ na powstawanie pierwszych połączeń sieciowych, pozostawali często pod silnym wpływem etyki hakerskiej wywodzącej się z etosu akademickiego (por. Himanen 2001, Castells 2003), której wartości były zarazem w dużej mierze zbieżne z wartościami kontrkultury. Dla hakerów sprawą kluczowej wagi była swoboda twórcza

oraz współpraca, w wyniku których mogły powstawać najcenniejsze ich zdaniem produkty programistyczne. Stąd dążenia do tego, aby kody źródłowe programów były publicznie dostępne i mogły być modyfikowane przez wszystkich, którzy są tym zainteresowani; takie postulaty są wyrażane przez hakerski ruch na rzecz otwartego publikowania źródeł programów (Open Source Movement). Motywacją skłaniającą hakerów do pracy ma być zaś pasja komputerowa i ewentualnie poszukiwanie uznania wśród innych hakerów. Kwestie materialne nie miały dla nich większego znaczenia (podobna bezinteresowność charakteryzuje zarówno kontrkulturę, jak i etos akademicki). Mikrokomputery i sieci, które miały oferować jednostkowe wyzwolenie, nie były projektowane z myślą o zysku. Przeciwnie, starano się projektować je tak, aby były jak najtańsze (najlepiej rozdawane za darmo) i jak najbardziej dostępne dla prostego człowieka. „Zaprojektowałem Apple’a, by dać go innym za darmo” – wspomina dziś Steve Wozniak, a taka deklaracja nie była czymś szczególnym w świetle zasad funkcjonujących w Homebrew Computer Club i w ówczesnym klimacie ideowym tego środowiska. Mniej przekonany do takiego podejścia był jednak Steve Jobs, któremu w końcu udało się przekonać Wozniaka do założenia wspólnej firmy i zarabiania na projektowaniu komputerów (por. Isaacson 2011: 96–97). Hakerzy, znów podobnie jak przedstawiciele kontrkultury, postrzegali też powstający stopniowo Internet jako *commons*: samoorganizującą się, zróżnicowaną społeczność, podejmującą decyzje w nieformalny, oddolny sposób.

Wydaje się też, że rozwój technologii i sieci komputerowych właśnie w Kalifornii, gdzie intensywnie działały również ruchy kontrkulturowe, nie jest kwestią przypadku. Tolerancja dla różnych stylów i sposobów życia, otwartość na odmienności, różnorodność kulturowa przekładają się bowiem na kreatywność, która jest kwestią kluczową, jeśli chodzi o wytwarzanie nowych technologii (por. Florida 2010: 213). Ideologia kontrkulturowa w połączeniu z etyką hakerską tworzyły zupełnie nową propozycję w dziedzinie etosu pracy w branży, w której konieczna jest kreatywność. Wymaga ona bowiem otwartości na różne nowatorskie idee i punkty widzenia, odwagi wyjścia poza utarte schematy, tolerancji dla różnych pomysłów, nawet jeśli początkowo wydają się szalone, jak zresztą było z pierwszymi komputerami osobistymi. W tych warunkach mogą być tworzone najwartościowsze produkty i idee, które powstają w wyniku równoprawnej współpracy, spontanicznego dzielenia się wiedzą i doświadczeniem. Nie ma chyba wielkiej przesady w stwierdzeniu, że bez kontrkultury nie byłoby ani Doliny Krzemowej, ani Internetu, jaki dziś znamy.

/// Współczesny Internet a dziedzictwo kontrkultury

Kontrkultura przyczyniła się do powstania Internetu i wywarła wpływ na wszystkie elementy kultury, które są z nim związane. Wpłynęła na to, jak zbudowany został Internet, przy użyciu jakiego sprzętu i oprogramowania był początkowo obsługiwany, jakie przekonania żywiono na jego temat, jakie wartości zostały wpisane w samą jego strukturę i jaka etyka wiązała się z pracą nad jego technologiczną stroną. Ten wpływ był oczywiście najsilniejszy podczas wczesnego kształtowania się Internetu i jego funkcjonowania w początkowym okresie upowszechnienia. Z czasem jednak przestał być kontrkulturową niszą, utopijną „niepodległą cyberprzestrzenią”, a coraz bardziej stawał się częścią codziennego życia coraz większej liczby ludzi (por. Wellman, Haythornthwaite 2002). Wiązało się to przede wszystkim z jego komercjalizacją: Internet i dostępne w nim usługi stały się częścią rynkowej oferty prezentowanej użytkownikom konsumentom przez komercyjnych dostawców (Castells 2003: 68–74). Internet, który powstawał m.in. pod wpływem kontrkultury, został przejęty przez system kapitalistyczny jako produkt i wygodny instrument działania; podobnie system wchłonął samą zbuntowaną wobec niego kontrkulturę, przekuwając jej ideały w kreatywną etykę pracy (zresztą charakterystyczną zwłaszcza dla Doliny Krzemowej, o czym pisali Roszak i Florida), a jej symbole – w popkulturowy gadżet (por. Heath, Potter 2010). System nie zwalcza bowiem przejawów buntu wobec siebie ani jego narzędzi, ale je przejmuje i oswaja; z tego powodu nie jest możliwy realny bunt przeciwko systemowi kapitalistycznemu, który Michael Hardt i Antonio Negri określają znamiennej nazwą „Imperium” (Hardt, Negri 2005).

Być może największym osiągnięciem kontrkultury w sferze technologii komputerowych było przeforsowanie idei komputera osobistego. Komputery osobiste zaczęły być masowo produkowane na początku lat 80., pierwszymi były maszyny Apple 1 i Apple 2. Bez komputera, który może być używany indywidualnie przez każdego użytkownika, nie byłoby Internetu w znanej nam postaci, ponieważ Internet kształtuje się w dużej mierze poprzez jego użytkowanie (por. Castells 2003). W obecnych czasach komputer osobisty jest już oczywistością, a kolejne urządzenia: laptopy, netbooki, tablety i smartfony, potęgują proces personalizacji urządzeń komputerowych. Być może nie jest przypadkiem, że prym w tej dziedzinie wiedzy firma Apple, która wyrosła z idei kontrkultury. Na tym jednak kończą się podobieństwa pomiędzy tymi ideami a współczesnymi komputerami. Wraz z rozpoczęciem masowej produkcji komputerów osobistych zanikły kontrkulturowe ideały, które przyświecały ich powstaniu, a w ich

miejsce pojawił się nacisk na czerpanie zysków (Wise 2000). Wedle idei kontrkultury komputery miały oferować szeroko rozumiane wyzwolenie, wspierać ludzką kreatywność, uwalniać ludzi od różnych sił opresyjnych. Niezależnie od tego, jak jest oceniany wpływ komputerów na współczesną cywilizację, wydaje się, że zarówno komputery osobiste, jak i sieci komputerowe raczej wpisały się w logikę „systemu”, niż przyniosły dla niego alternatywę. Po rewolucji mikrokomputerów nadal ukazywały się prace krytykujące destrukcyjny wpływ komputerów na kulturę i swoistą dehumanizację, która dokonuje się pod wpływem technologii komputerowych (por. Bolter 1990, Postman 2004). Przemysł komputerowy, choć kolejne maszyny i programy mogą (czy pewnie nawet muszą) być wytwarzane w kreatywnej atmosferze i z uwzględnieniem możliwości personalizacji urządzeń, działa według wciąż podobnych schematów masowej produkcji, reklamy i konsumpcji. Nowoczesne urządzenia są też dość drogie, wbrew kontrkulturowym marzeniom o tanich komputerach dla każdego. Jeśli komputery, mobilne urządzenia komunikacyjne i dostęp do Internetu stają się istotnie przystępne dla każdego człowieka, to bynajmniej nie dzięki „kontrkulturowej” firmie Apple, ale raczej dzięki oddolnym, lokalnym inicjatywom, jak choćby te w krajach Trzeciego Świata, gdzie kontrkultura nigdy nie była szczególnie znaczącą siłą.

Internet również miał oferować możliwość indywidualnej ekspresji twórczej, zapewniać wolność słowa, ułatwiać tworzenie oddolnych wspólnot. Innymi słowy, miał być alternatywą dla skomercjalizowanych, zafalshowanych mediów masowych, zdominowanych przez kilka najważniejszych instytucji nadawczych. Z pewnością nie był projektowany tak, aby ułatwiać sprawowanie kontroli i nadzoru przez instytucje uważane przez kontrkulturę za opresyjne. Tymczasem współczesny Internet został wręcz zawłaszczony przez kilka firm oferujących różne usługi. Nie ma właściwie żadnej innej liczącej się na świecie wyszukiwarki poza Google’em, serwisu społecznościowego poza Facebookiem, serwisu mikroblogowego poza Twitterem, a dostęp do informacji, konta pocztowe i możliwość prowadzenia bloga oferuje zwykle kilka krajowych portali internetowych. W ten sposób Internet utrudnił swobodny– niezależny od władzy, polityki i biznesu – dostęp do informacji (por. Juza 2013). Ta centralizacja i zmonopolizowanie niemal wszystkich liczących się usług internetowych przez kilka firm ułatwia inwigilację użytkowników, naruszanie prywatności, zbieranie o nich danych, które są następnie wykorzystywane w celach komercyjnych lub politycznych. Problem ten został wyraźnie uwidoczniiony podczas amerykańskiego programu PRISM, który miał za zadanie zbierać na wielką

skalę dane o ludziach, przede wszystkim o klientach najważniejszych usługodawców internetowych.

Wydaje się, że najwięcej z ideologii kontrkulturowej przetrwało w różnego rodzaju oddolnych ruchach, które mimo wszystko domagają się swobody rozpowszechniania informacji, poszanowania wolności słowa oraz swobody twórczej w działaniach użytkowników Internetu. Są to takie inicjatywy jak Open Source, czyli ruch na rzecz publikowania źródeł programów, organizacja Creative Commons, postulująca stworzenie nowej koncepcji praw autorskich, czy wszelkie ruchy odwołujące się do idei „wolnej kultury”, czyli sprzeciwu wobec koncentracji i monopolizacji własności intelektualnej (por. Lessig 2005). Echa takiego sposobu myślenia pobrzmiwają też w polskich protestach przeciwko umowie ACTA. Pozostają one pod wyraźnym wpływem etyki hakerskiej, ale odwołują się również do najważniejszych wartości kontrkultury: wolności i swobodnego budowania alternatywnych wspólnot, nawet jeśli nie przywołują przy tym kontrkultury *expressis verbis*.

Do takich wartości odwołują się również liczne na początku XXI wieku ruchy buntu i protestu przeciwko lokalnym władzom czy warunkom. Wydaje się, że tym, co łączy tak różniące się od siebie ruchy, jak np. Arabska Wiosna w krajach Afryki Północnej na początku 2011 r., demonstracje Oburzonych w Europie, akcja Occupy Wall Street w USA czy zamieszki w Turcji w połowie 2013 r., jest kluczowa rola Internetu w ich formowaniu, koordynacji i ekspresji (por. Castells 2012). Sieć stanowi sposób organizowania różnych akcji (np. demonstracji) w przestrzeni fizycznej, ale jest jednocześnie płaszczyzną deliberacji. Zdarzało się to zresztą już dużo wcześniej (por. Rheingold 2002), ale w ostatnich latach zyskało na znaczeniu i popularności w związku z pojawieniem się w Internecie wygodnych narzędzi komunikacyjnych, które mogą być w tym celu wykorzystane (chodzi przede wszystkim o tzw. media społecznościowe). Jednak to, co zdecydowało o sile nowych ruchów kontestacji, może zdecydować również o ich słabości. Korzystają one bowiem z pośrednictwa firm internetowych (Facebook, Twitter), co – żeby odwołać się do kontrkultury – wygląda trochę tak, jakby kalifornijscy hipisi próbowali organizować się za pomocą komercyjnej telewizji. Za pomocą tych komercyjnych pośredników można tworzyć dowolne komunikaty, dowolne ruchy i wspólnoty, pod warunkiem, że zgodzą się na nie władze Facebooka i Twittera, przy czym mogą one oczywiście przekazywać dane kontestatorów innym podmiotom, w tym władzy państwowej. Kontrkulturowa idea wolności, która miała znaleźć swoje ucieleśnienie w Internecie, zamieniła się w ten sposób we własną karykaturę.

Bibliografia:

/// Bolter J. D. 1990. *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, tłum. T. Goban-Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

/// Castells M. 2003. *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Rebis, Poznań.

/// Castells M. 2012. *Networks of Outrage and Hope. Social Movements in the Internet Age*, Polity Press, Cambridge.

/// Davis E. 2002. *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul, Rebis, Poznań.

/// Florida R. 2010. *Narodziny klasy kreatywnej oraz jej wpływ na przeobrażenia w charakterze pracy, wypoczynku, społeczeństwa i życia codziennego*, tłum. T. Krzyżanowski, M. Penkala, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa.

/// Hafner K. 1998. *Where Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*, Simon & Schuster, New York.

/// Hardt M., Negri A. 2005. *Imperium*, tłum. S. Ślusarski, A. Kolbaniuk, WAB, Warszawa.

/// Heath J., Potter A. 2010. *Bunt na sprzedaż. Dlaczego kultury nie da się zagłuszyć*, Muza, Warszawa.

/// Herz J. C. 1999. *Wędrowniki po Internecie*, tłum. P. Sitarski, Zysk i S-ka, Poznań.

/// Himanen P. 2001. *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House Trade Publishers, New York.

/// Hofmokl J. 2002. *Rozwój pola organizacyjnego Internetu – dominacja sieciowej formy porządku społecznego*, „Studia Socjologiczne” 2002, nr 4, s. 85–112.

/// Isaacson W. 2011. *Steve Jobs*, tłum. M. Strąków, P. Bieliński, Insignis, Kraków.

/// Jawłowska A. 1975. *Drogi kontrkultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

/// Juza M. 2013. *Punkty węzłowe w internetowej sieci informacyjnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis 137, Studia Sociologica V” 2013, vol. 1, s. 15–27.

/// Lessig L. 2005. *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, tłum. P. Białokozowicz, WSiP, Warszawa.

/// Levy S. 2001. *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, Penguin Publisher, New York.

/// Markoff J. 2006. *What the Dormouse Said. How the Sixties Counterculture Shaped the Personal Computer Industry*, Penguin Books, London.

/// Merton R. 2002. *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, tłum. E. Morawska i J. Wertenstein-Żuławski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

/// Postman N. 2004. *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanańska-Duleba, Muza, Warszawa.

/// Rheingold H. 1993. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press, Cambridge, Mass.

/// Rheingold H. 2002. *Smart Mobs. The Next Social Revolution. Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access*, Basic Books, Cambridge.

/// Roszak Th. 1986. *From Satori to Silicon Valley. San Francisco and the American Counterculture*, Don't Call It Frisco, San Francisco.

/// Roszak, Th. 1995. *The Making of the Counter Culture*, University of California Press, Oakland.

/// Sztompka P. 2003. *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Znak, Kraków.

/// Turner F. 2006. *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago.

/// Wellman B., Haythornthwaite C. 2002. *Moving the Internet out of Cyberspace*, [w:] *The Internet in Everyday Life*, red. B. Wellman, C. Haythornthwaite, Blackwell, Oxford, s. 3–45.

/// Wise R. 2000. *Multimedia. A Critical Introduction*, Routledge, New York.

/// **Abstrakt**

Celem artykułu jest przedstawienie wpływu kontrkultury na rozwój konfiguracji kulturowej Internetu, czyli na zbiór różnych – normatywnych, symbolicznych i materialnych – elementów kultury skupionych wokół Internetu. Bujny rozwój technologii informatycznych, w tym sieci komputerowych, miał miejsce w Kalifornii w latach 70. i 80. XX wieku, czyli tam, gdzie nieco wcześniej narodziła się kontrkultura. Sympatyzowali z nią twórcy wielu rozwiązań technicznych oraz członkowie pierwszych społeczności sieciowych. Jednym z najważniejszych przejawów wkładu

kontrkultury w konfigurację kulturową Internetu jest idea komputerów osobistych, dzięki którym Internet może być obecnie używany przez zwykłych ludzi. Pod wpływem kontrkultury Internet zaczął być też postrzegany jako narzędzie, które powinno umożliwić ludziom swobodę komunikacyjną, wolność wypowiedzi i organizację oddolnych wspólnot. Ten sposób myślenia o Internecie nadal jest po części aktualny, jednak Internet jest obecnie wykorzystywany także przez siły, przed którymi przestrzegała kontrkultura, i stał się w dużej mierze zagrożeniem dla wolności, godności i prywatności jednostek.

Słowa kluczowe:

Internet, sieci komputerowe, kontrkultura, konfiguracja kulturowa, społeczności wirtualne

/// Abstract

The main purpose of the article is to present the influence of the counterculture on the development of the culture configuration – that means all the normative, symbolic and material elements of culture – of the Internet. The intensive development of computer technologies, including computer networks, took place in California, where counterculture had begun some time earlier. Many inventors of various new computer technologies, as well as members of the first virtual communities, were sympathizers of counterculture. One of the most important contributions of the counterculture to the culture configuration of the Internet was the idea of personal computers. On the influence of the counterculture the Internet was said to be an instrument which should provide communication freedom, free speech and creating of new communities. This way of thinking about the Internet is still partially presented but the Internet began to be used by the forces which the counterculture was afraid of. In effect the Internet became dangerous to personal freedom, dignity and privacy.

Keywords:

Internet, computer networks, counterculture, culture configuration, virtual communities