



tajni

kulturalni

Obiegi kultury z perspektywy twórców
sieciowych węzłów wymiany treści

TAJNI KULTURALNI

Obiegi kultury z perspektywy twórców sieciowych węzłów wymiany treści

Mirosław Filiciak, Michał Danielewicz,
Anna Buchner, Katarzyna Zaniewska

komentatorzy:

Edwin Bendyk

Mateusz Halawa

Marek Krajewski

Tomasz Rakowski

Marcin Sadło

Piotr Siuda

Alek Tarkowski

projekt graficzny:

Paulina Tyro-Niezgoda



Warszawa, grudzień 2012

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego.



Raport (z wyłączeniem projektu graficznego) jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Treść licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/legalcode>



SPIS TREŚCI

- 3 Poza produkcją i konsumpcją – wstęp
- 8 *Tomasz Rakowski*
Nowy świat, nowy krajobraz, nowe zasoby
- 15 Nota metodologiczna
- 18 W poszukiwaniu metafor
- 20 Tajni kulturalni, czyli dlaczego entuzjaści entuzjazmują się w sieci
- 25 *Piotr Siuda*
Bliżej, dalej od mainstreamu
- 33 Nie tylko kult darmochoy. O pracy i rzemiośle
- 34 *Mateusz Halawa*
Pliki i ich ludzie
- 41 *Marcin Sadło*
Warez – podziemna scena internetu
- 51 Antybiurokratyczne instytucje?
- 55 *Marek Krajewski*
Kopiści - cisi bohaterowie naszych czasów
- 64 „Piraci” nie rozumieją prawa
- 70 *Edwin Bendyk*
Kultura w sieci metakultury
- 74 *Alek Tarkowski*
Tajni, kulturalni, wyjątkowi
- 78 Zakończenie
- 79 Autorzy i komentatorzy

POZA PRODUKCJĄ I KONSUMPCJĄ – WSTĘP

W styczniu 2012 r. Centrum Cyfrowe Projekt: Polska opublikowało raport „Obiegi kultury”, „poświęcony analizie zjawiska nieformalnej wymiany treści kultury w Polsce”.¹ Opracowanie przygotowane zostało w oparciu o badanie statystyczne, wskazujące na zasięg związanych z cyfryzacją treści i przede wszystkim rozwojem internetu nieformalnych obiegów treści², to jest takich, których uczestnicy działają poza kontrolą państwa (nieuwzględniającego aktywności takich jak np. wymiana plików w statystyce kultury) i rynku (bo nieformalna wymiana, pomimo swojej ogromnej skali, w znacznej części opiera się na dostępie nieodpłatnym). „Obiegi kultury” wywołały liczne dyskusje, także dlatego, że premiera raportu zbiegła się w czasie z protestami przeciwko ACTA - projektowi umowy handlowej, mającej określać standardy ochrony

1 Mirosław Filiciak, Justyna Hofmokl, Alek Tarkowski, *Obiegi kultury*, Warszawa: Centrum Cyfrowe 2012, <http://obiegikultury.centrumcyfrowe.pl> (dostęp 2 grudnia 2012), s. 5.

2 Nieformalnych, bądź e-formalnych – nieformalnych w sposób specyficzny; pozostając poza kontrolą państwa, obieg ten jest przecież precyzyjnie monitorowany przez firmy udostępniające infrastrukturę komunikacyjną, niezbędną do jego funkcjonowania (telekomy, serwisy udostępniające przestrzeń dyskową na serwerach, itp.)

własności intelektualnej. Także: skutecznie blokować „piractwo”. Uliczne demonstracje przeciw podpisaniu przez Polskę ACTA potwierdziły, że pytania o zasady regulacji przepływu treści w internecie należą dziś dla wielu, zwłaszcza młodych Polaków, do zagadnień kluczowych. Zastanawiając się nad ich dalszą eksploracją postanowiliśmy jednak zmienić nieco perspektywę. Przede wszystkim: zająć się tym, co w „Obiegach kultury”, ze względu na ich ilościowy charakter, zostało ledwie zasygnalizowane - zrozumieniem motywacji, wartości i zasad, jakimi kierują się osoby wymieniające się kopiowanymi plikami, przez przemysł rozrywkowy często nazywane „piratami”. To pchnęło nas z kolei w kierunku metod jakościowych - skoro bowiem znamy już skalę zjawiska, warto przyjrzeć się z bliska jego wybranym elementom, a przede wszystkim: dopuścić do głosu, w większym wymiarze niż pozwala na to jakakolwiek ankieta, osoby w te praktyki zaangażowane.

Zastanawiając się nad tym, kogo rekrutować do wywiadów, uznaliśmy, że wobec zdiagnozowanej w „Obiegach kultury” skali wymiany treści w formatach cyfrowych, rozmowa z ludźmi, którzy

po prostu pobierają z internetu z nieautoryzowanych źródeł filmy, muzykę, teksty czy gry, nie pozwoli nam w niewielkim choćby stopniu wysycić obrazu myślenia o tego typu praktykach. Są one bowiem udziałem milionów Polaków - okazja porozmawiania na ten temat z kilkunastoma, czy nawet kilkudziesięcioma osobami, wydała nam się obarczona nazbyt dużym ryzykiem przypadkowości. Dlatego uznaliśmy, że zrezygnujemy z analiz zachowań odbiorców - a przyjrzymy się sieciowym nadawcom, a właściwie redystrybutorom treści, do których prawami nie dysponują. Sądziliśmy bowiem - wydaje się, że nie bezpodstawnie, choć to ocenią czytelniczki i czytelnicy tego tekstu - że przybliżenie perspektywy tych, którzy zasilają internetowy obieg, może być ważne dla zrozumienia jednego z istotnych wycinków praktyk kulturalnych Polaków. Intuicyjnie dostrzegamy mnóstwo powodów dla których ludzie pomijając autoryzowane kanały dystrybucji, ściągają treści kultury z sieci. Bo nic nie kosztuje. Bo jest wygodnie. Bo nie trzeba czekać na oficjalne wydanie. Bo po prostu można. Ile natomiast można znaleźć powodów, dla których ludzie te treści w internecie umieszczają – zwłaszcza, jeśli nie zarabiają z tego tytułu pieniędzy?

W tym badaniu chcieliśmy dotrzeć do ludzi na różne sposoby zaangażowanych w sieciowe przetwarzanie i dystrybucję istniejących treści kultury (filmów, muzyki, literatury, gier). Interesowało nas pytanie, dlaczego właściwie ludzie podejmują się tłumaczenia filmowych napisów, tworzą własne zbiory multimedialne dostępne poprzez serwis Chomikuj lub YouTube, czy też prowadzą darmowe serwery gier sieciowych. Dlaczego robią to, co robią? To pytanie wydaje nam się istotne z kilku powodów. Bohaterowie tego raportu pełnią rolę - choć zdajemy sobie sprawę z tego, że to porównanie jest z kilku względów, o czym dalej, kłopotliwe – para-instytucji kulturalnych. Ich działania nierzadko mają znaczący, liczony w dziesiątkach tysięcy i więcej osób, zasięg. Podejmowane przez nich wybory mają wpływ na to, co dociera do internautów - udostępniane przez nich materiały chyba nie we wszystkich wypadkach można pozyskać poprzez inne kanały dostępowe. Część naszych rozmówców to osoby, które są w niektórych miejscach polskiego internetu uznawanymi „markami”. Być może bez nich część z korzystających z nieformalnego internetowego obiegu treści, straciłaby dostęp do przynajmniej niektórych elementów swej medialnej diety.

Ten ostatni wątek ma z kolei inne konsekwencje - o ile w wypadku pobierania treści z internetu interpretacje mogą być różne, to w wypadku osób udostępniających materiały, do których nie posiadają praw, wątpliwości nie ma. Większość z uczestników tego badania to osoby naruszające ustawę o prawie autorskim, z reguły też osoby posiadające świadomość ponoszonego ryzyka, a nawet takie, które mają na swym koncie doświadczenia interwencji prawnych w ich działalność. To też osoby, które spośród wszystkich internautów biorących udział w wymianie plików, z perspektywy oficjalnych producentów i dystrybutorów, są najbardziej szkodliwe. Rozpowszechniają coś, co ktoś inny mógłby sprzedać. Dzięki nim - i im podobnym - treści i usługi, które w oficjalnym kanale są często odpłatne, można pozyskać za darmo.

Równocześnie uważamy, że opowieści o indywidualnych motywacjach, działaniach, pasjach, dotyczą problemu szerszego – przemian całego środowiska kulturowego, w którym rynek spotyka się z tradycją dzielenia się, a ludzie z nowymi technologiami. Tym samym osoby będące bohaterami tego raportu, stawiają przed nami wyzwania teoretyczne. Rzucają wyzwanie kategoriom

takim jak „produkcja” i „konsumpcja”, czy „nadawcy” i „odbiorcy”. Sytuują się gdzieś w kontinuum pomiędzy tymi skrajnymi elementami. Chyba też trudno nazwać ich prosumentami - bo raczej nie o takie rozmycie granic między producentem a konsumentem w tekstach poświęconych tej kategorii chodzi. Z pewnością nie każdy zgodzi się z określeniem ich mianem aktywnych użytkowników, którzy kreują wartość dodaną do oryginalnego produktu. Ich działania łatwiej jest określić mianem pasożytowania na treściach, które wytwarzane są przez profesjonalistów z myślą o komercyjnym, odpłatnym użyciu. Przynajmniej jeśli przyjmiemy odgórną perspektywę, lub po prostu – perspektywę producentów/inwestorów. Przy jej zmianie ocena będzie zapewne inna. To zresztą problem, który w pracach przy tym badaniu, jak i przy pisaniu raportu powracał: oczywisty konflikt perspektywy ekonomicznej, w której treści kultury to produkty, z perspektywą jednostek, które zgodnie z definicją kultury popularnej Johna Fiske wpisują oferowane im teksty (kulturę masową) w swoją tożsamość, codzienność i relacje z innymi ludźmi.³

³ Zob. John Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, przeł. K. Sawicka, Kraków: WUJ 2010.

„Założenie, że główną aktywnością ludzi poza pracą jest »konsumpcja«, jest naznaczone konkretnym – choć na ogół milczącym – założeniem na temat ludzkich potrzeb i warunków samorealizacji.”

David Graeber, *Consumption*, „Current Anthropology”, vol. 52, number 4, August 2011, s. 491.

„Piractwo nie jest przypadkowe. Jest przewidywalne. I nie można oddzielać go od kapitalizmu.”

Rodolphe Durand, Jean-Philippe Vergne, *The Pirate Organization*, Harvard 2012.

Kultura masowa to produkt, będący odbiciem społecznych różnic; kultura popularna jest tym, co na bazie produktu robią z nim jego użytkownicy - coś, co należy do przemysłów kultury (i co można od nich kupić) zamieniając w coś, co należy do nich samych (i jako takie kwestionuje nadrzędność myślenia rynkowego). Trudno te perspektywy ze sobą pogodzić - także naszym badaniem. Dlatego, o ile to możliwe, staramy się tutaj unikać prostego wartościowania analizowanych aktywności – ale to unikanie wartościowania oznacza tyleż unikanie populistycznej pokusy opisywania bohaterów tego raportu jako osób stawiających opór kapitalizmowi, co potępienia ich jako „złodziei”, pozabiających producentów i prawowitych dystrybutorów należnego im zysku. Nie chcemy sprowadzać opisywanych tu problemów do rozstrzygnięcia o tym, czy badani postępują właściwie, czy nie; czy są kulturowymi dobro-, czy złoczyńcami.

Mamy przy tym świadomość, że wybrana przez nas metoda (o której więcej dalej) należy do tych, które weryfikowane są poprzez trafność dialogiczną, a więc przez umiejętność otwarcia się na perspektywę badanych. Tym samym narażamy się na ryzyko bezkrytycz-

nego wsłuchiwania się w głos biorących w badaniu osób i identyfikację z nimi. Jak pisze Paula Saukko: „Badanie dialogiczne postrzega siebie jako próbę dania głosu doświadczeniom, które są zaniebawane przez główny nurt społeczeństwa”.⁴ Staramy się jednak pokazać czytelniczkom i czytelnikom ten chyba wciąż niezbyt znany wycinek praktyk kulturowych polskich internautów, nie stawiając siebie w roli ich adwokatów. Oczywiście to zebrany w terenie materiał jest tu najbardziej interesujący - nie chcemy jednak budować na jego bazie nazbyt gładkich, pozbawionych „pęknięć” narracji, które (jak pisze wspomniana już Paula Saukko) mogą być w istocie naszymi własnymi romantycznymi projekcjami na temat „marginesów”.⁵ Nie obawiamy się jednak konsekwencji płynących z odejścia od perspektywy ekonomicznej, bo przecież kuszące wydaje się wyjście poza paradygmat, w którym granice zainteresowań badaczy i pytania, które stawiają, są tymi samymi pytaniami, które zadają producenci treści lub chroniący ich interesy prawnicy. Taką „zinsty-

4 Paula Saukko, *Metodologie dla studiów kulturowych. Podejście integrujące*, przeł. M. Bobako, w: *Metody badań jakościowych*, Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln (red.), Warszawa: PWN 2010, s. 496.

5 Saukko, op.cit., s. 501.

tucjonalizowaną wiedzę” (jak określa ją Ien Ang⁶) można przecież traktować jako narzędzie dyscyplinowania społeczeństwa, represjonujące zjawiska nieformalne i indywidualne doświadczenia odbiorców. W naszym przekonaniu, wśród zadań teorii krytycznej znajduje się polemika z takim właśnie, instytucjonalnym punktem widzenia oraz otwieranie dyskusji wobec obserwowanych praktyk na inne perspektywy. To wyjście poza rozważania „dobro czy zło”, w dyskusji o mediach często moralizatorsko przekładanej na podział „produkcja czy konsumpcja”, rezonuje poniekąd z uwagami Davida Graebera, który - krytykując ekspansję kategorii „konsumpcji” na badania kultury w ciągu ostatnich dwóch dekad - zwraca uwagę, że taki bipolarny podział w istocie spycha większość naszych życiowych doświadczeń w sferę zachowań konsumenckich.⁷ W efekcie do analizy kultury neoliberalnego kapitalizmu wykorzystuje się narzędzia, które są jego emanacją, bo nawet tam, gdzie zaangażowane są emocje i chęć bycia z innymi ludźmi,

6 Ien Ang, *Desperately Seeking the Audience*, London: Routledge 1991, s. 12-20.

7 David Graeber, *Consumption*, „*Current Anthropology*”, vol. 52, number 4, August 2011, s. 489-510. Autorzy dziękują Mateuszowi Halawie za wskazanie tego tropu.

za sprawą stosowanej ramy pojęciowej pojawia się rynek. Jak pisze Graeber: „jeśli kupiłem trochę warzyw i przygotowałem gazpacho dla znajomych, to jest to właściwie konsumeryzm. Właściwie byłby nim nawet, gdybym wyhodował warzywa sam (zapewne dlatego, że kupiłem nasiona)”.⁸ W tym kontekście o relacjach międzyludzkich nie sposób mówić w oderwaniu od transakcji ekonomicznych – i ta językowa pułapka daje się we znaki zarówno osobom biorącym udział w badaniu, jak i badaczom. Nie wyłączając nas samych, czego ten tekst jest pośrednio ilustracją.

Mapując pojawiające się w tym opracowaniu linie napięć, warto wspomnieć o jeszcze jednej, związanej z wartościowaniem aktywności kulturowych. Choć bowiem internet na poziomie infrastrukturalnym w znaczącym stopniu zdemokratyzował dostęp do narzędzi dystrybucji, a tym samym ułatwił rozpowszechnianie treści kulturowych, w dyskusji o wpływie sieci na kulturę dominuje koncentracja na mniej przecież powszechnym - jak pokazało to choćby wspomniane badanie „Obiegi kultury” - aspekcie dystrybucji: upowszechnianiu własnych dzieł.

8 Graeber, *op.cit.*, s. 501-2.

Jednak taki sposób analizy pomija istotny element tego łańcucha: dystrybutora, który nie jest twórcą. Być może to w tej roli nastąpiły właśnie największe zmiany: produkcja zdemokratyzowała się, ale wciąż treści użytkowane przez więcej niż grupę znajomych i rodzinę, wytwarzają nieliczni. Pominięcie tego faktu wydaje się nam pewnym nadużyciem. Choć analizy kultury internetu szafują hasłami o zatarcu granic między twórcą a odbiorcą treści i w otwarty sposób polemizują z romantycznym mitem twórcy, w istocie to przekonanie o wyjątkowości autora powielają - choć w nieco inny sposób. Rozszczelnienie granic między „tworzeniem” a „konsumowaniem” wciąż bowiem zakłada, że czynnością najbardziej wartościową i pożądaną, działaniem, do którego wszyscy praktycy komunikowania dążą, jest tworzenie. Przecież żyjemy w czasach „gospodarki opartej na wiedzy”, a ekonomiści nieustannie karmią nas zakłęciami takimi jak „innovacja” czy „kreatywność” (czego najpełniejszą chyba emanacją jest kategoria klasy kreatywnej, zaproponowana przez Richarda Floridę⁹). Kryzys

9 Richard Florida, *Narodziny klasy kreatywnej*, przeł. T. Krzyżanowski, M. Penkala, Warszawa: NCK 2010.

**„Żaden z trybów produkcji,
a tym samym żaden dominujący
porządek społeczny - a więc także
w rzeczywistości żadna dominująca
kultura, nie obejmuje ani nie
wyczerpuje całokształtu ludzkich
praktyk, całej ludzkiej energii czy
wszystkich ludzkich intencji”.**

Raymond Williams, *Marxism and Literature*, Oxford: OU Press 1977, s. 125.

ekonomiczny zweryfikował jednak te założenia.¹⁰ I tak jak „bańka” z przełomu XX i XXI wieku, która zakończyła się krachem „dot-comów”, a przy okazji doprowadziła do krytycznej korekty dyskursu toczącego się wokół internetu i wirtualnych społeczności,¹¹ tak kryzys, coraz częściej artykułowana potrzeba reindustrializacji i korekty myślenia o przemysłach kreatywnych, mogą być dobrym pretekstem do głębszej refleksji nad tym, co kreatywne nie jest. Zwłaszcza, że przecież kreatywność to zasób nierówno rozdystrybuowany w społeczeństwie. Żeby być kreatywnym, trzeba mieć kompetencje i zasoby (jak choćby wolny czas). Zachwyty nad kreatywnością można więc postrzegać także jako umacnianie władzy klasy średniej. Underclass nie jest kreatywna – właściwe jej formy „radzenia sobie” zazwyczaj traktuje się inaczej.

Powyższe dylematy można naświetlić jeszcze inaczej – wskazując, że fakt,

¹⁰ Dyskusję toczącą się wokół teorii Richarda Florida referuje m.in. Frank Bures – zob. Frank Bures, *The Fall of the Creative Class*, <http://thirtytwomag.com/2012/06/the-fall-of-thecreative-class> (dostęp 2 grudnia 2012).

¹¹ Związki pomiędzy krachem „dot-comów” a zmianą dominującego dyskursu nt. internetu omawiają Barry Wellman i Bernie Hogan – zob. Barry Wellman, Bernie Hogan, *Internet w życiu codziennym*, przeł. M. Filiciak, „Kultura popularna”, nr 2(12)/2005, s. 39-46.

iż bez pisarzy nie moglibyśmy czytać książek, nie oznacza, że niepotrzebne są osoby pełniące inne funkcje. Wydawcy, sprzedawcy, ale też bibliotekarze, których można potraktować jako pierwszą z serii pojawiających się w tym tekście metafor próbujących przybliżyć zasady pracy bohaterów opisywanego tu przedsięwzięcia. Metafora ta jest ważna podwójnie: po pierwsze, zgodnie z tym, co napisano wcześniej, przesuwając akcent w myśleniu o praktykach kulturalnych z procesu tworzenia na proces dystrybucji. Po drugie wskazuje, że to, w jaki sposób trafi do nas dana treść, może mieć znaczenie. Istotny jest więc nie tylko charakter treści (na przykład – odnosząc się do „wielkiego podziału” – to, czy są „wysokie”, czy „niskie”), ale też sposób dotarcia do nich (lepiej kupić w Empiku, czy ściągnąć z serwisu Chomikuj? A może pożyczyć od przyjaciela?). W fascynującej książce poświęconej nieformalnej ekonomii kina (zawierającej jednak tezy, których wyjaśniająca moc nie jest ograniczona do medium filmowego), Ramon Lobato tak pisze o dystrybucji i roli, jaką pełni:

„1. Dystrybucja dotyczy transmisji wartości, kompetencji i ideologii. Jest miejscem polityki kulturalnej.

TOMASZ RAKOWSKI

Nowy świat, nowy krajobraz, nowe zasoby

W ocenie nieformalnego i spontanicznego obiegu przetwarzania treści kultury w sieci trzeba zdobyć się szczególnie szybko na wykształcenie nowego typu wyobraźni antropologicznej. Wyobraźnia antropologiczna – odwołuję się tu przede wszystkim do prac Paula Willisa¹ i Andrzeja Mencwela² – polega tu na tym, aby ujrzeć jak rodzą się nowe ważne doświadczenia społeczne, zamiast odsyłać je do rejestru praktyk szkodliwych, bezprawnych czy „zaśmiecających” życie społeczne. To perspektywa, która w pierwszym rzędzie przyznaje prawo do uznania znaczenia ludzkiej kreacji, do własnego przetwarzania i komentowania rzeczywistości społecznej, jej niewidzialnej hierarchii, nacisków i napięć.

Drugie życie towarów

Oddolne, samorzutne przetwarzanie cyfrowych treści kultury jest pewnego rodzaju kulturowym żywołem. Komentowanie filmów, tłumaczenia seriali, remake’i i remiksy utworów, archiwizowanie filmów, muzyki, tekstów piosenek itd. to czynności, które przede wszystkim stawiają pod znakiem zapytania najbardziej oczywiste prawa konsumpcji. W słynnej pracy *The social life of things* Arjun Appadurai i Igor Kopytoff³ pokazali, że towary po wyprodukowaniu dostają się w zgoła nieprzewidziane ręce - i że tym samym ich dalsze koleje też mogą być zupełnie nieprzewidywalne. Od chwili wyprodukowania i uzyskania statusu towaru – przewidywalnego, masowego, wymienialnego – przechodzą one bowiem do fazy konsumpcji, w której mogą być już używane zupełnie inaczej, niż przewidzieli to dla nich twórcy i sprzedawcy w zgodzie z czymś, co nazywamy: specyfikacją, standaryzacją czy „instrukcją obsługi”. Pojawia się w ten sposób pewna przestrzeń nieokreśloności - towary, w tym też cyfrowe treści kultury, mogą nieść ze sobą pewną potencję: są raz mniej, a raz bardziej wymienialne, wydostając się w ten sposób z pewnego, jak piszą Appadurai i Kopytoff, społecznie konstruowanego „reżymu wartości”. Przedmioty te mogą się zatem wydostać z tego zewnętrznego

1 Paul Willis, *Wyobraźnia etnograficzna*, przeł. E. Klekot, Kraków: WUJ 2005.

2 Andrzej Mencwel, *Wyobraźnia antropologiczna*, Warszawa: WUW 2006.

3 *The Social Life of Things*, Arjun Appadurai (red.), Cambridge: Cambridge University Press 1986.

2. Dystrybucja stanowi podstawę dla odbioru. Bez dystrybucji, tekst nie posiada publiczności.
3. Dystrybucja wpisuje [w tekst] różnicę kulturową. Dzieli publiczności ze względu na gender, wiek, orientację seksualną, przynależność etniczną czy klasową.
4. Dystrybucja wyznacza ramy, w których teksty są doświadczane i rozumiane przez publiczności.
5. Dystrybucja kształtuje kulturę filmową według swojego własnego wizerunku.
6. Nieformalna dystrybucja filmu jest globalną normą¹².

W skrócie: dystrybucja tworzy znaczenia i różnice. Jest produktywna, a jej zaniedbywanie jest – jak już pisaliśmy – efektem częstego powielania zarówno przez dyskurs potoczny, jak i akademicki, perspektywy instytucjonalnej. Zwłaszcza w zakresie dystrybucji nieformalnej: „Odgórne spojrzenie na dystrybucję po części jest produktem norm metodologicznych przyjętych w badaniach prowadzonych przez branżę filmową, uprzywilejowujących określone formy wiedzy empirycznej. Dane z »box office’u«, zbierane przez studia i firmy badające rynek,

12 Ramon Lobato, *Shadow Economies of Cinema*, London: BFI/Palgrave 2012, s. 15.

kodu tworząc najróżniejsze formy i egzystencje: mogą wchodzić w fazę bycia „towarem”, bycia „odpadem”, bycia „przedmiotem recyklingu”, bycia „oryginalnie nowym przedmiotem”, „kosztownością” czy „unikatem”. Rzeczy takie, towary - treści kultury, w swojej trajektorii (ścieżce) mogą zatem opuścić zaprojektowaną dla nich drogę, ich poprawne „społeczne życie” i dokonać swoistego zwrotu - przejść w pole nieprzewidywalności i wolności ich użycia, w pole nieformalnego „drugiego obiegu”.

Sądzę, że treści kultury w sieci krążą właśnie w takim nieskoordynowanym, żywiolowym obiegu. Istnieją oczywiście pojęcia naukowe uchwytyjące ekonomiczne obiegi nieformalne, a więc badające pozamonetarne, nieekwiwalentne układy wymiany - obiegi „second economy”, „shadow economy”, „informal economy”, „economy of favour”, i tak dalej, które pozwalają ludziom „radzić sobie” poza systemem (struktury kontrkulturowe) czy mimo systemu (nierówności społeczne, strukturalne bezrobocie i ubóstwo). Można łatwo dostrzec, że tworzą one pewną przestrzeń wolności, choć to zwykle jednocześnie działanie wymuszone warunkami zewnętrznymi – w niektórych systemach nie da się po prostu inaczej funkcjonować (ekonomie postsocjalizmu). Jednak to co jest w tym niezwykle istotne, to właśnie pewna nieprzewidywalność tych praktyk, obecna zarówno w obiegu konwencjonalnych towarów jak i treści cyfrowych; ich przebieg powstaje bowiem spontanicznie, właśnie oddolnie i stopniowo dopiero zyskuje i wydobywa swoje sensy – można by powiedzieć, by posłużyć się pojęciem Eriki Fisher-Lichte, że pojawia się tu „emergencja znaczenia”.⁴ To właśnie w trakcie używania cyfrowych treści, w owych sposobach używania przesyłanych i wrzucanych na strony plików, kopii, filmów, w rozwijających się na niespotykaną skalę obiegach „okazuje się” bowiem dopiero, jakie te praktyki mają znaczenie.

Folk-lore

Takie samorzutne, oddolne obiegi treści kultury znane są dobrze badaczom folkloru – jest to nawet dla nich na swój sposób sytuacja „modelowa”. Mamy tu do czynienia ze spontanicznym, nieprzewidywalnym, rozpowszechniającym się gwałtownie sposobem przerabiania i produkowania pewnej „twórczości”. Zaciera się przy tym granica

⁴ Erika Fisher-Lichte, *Estetyka performatywności*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków: Księgarnia Akademicka 2008.

takie jak Nielsen, tworzą podstawę dla sądów o sukcesach i porażkach czy dominacji i marginalizacji. Jednak te informacje stanowią zaledwie część opowieści o krążeniu filmu na różnych rynkach. Nie mówią nam nic np. o tym, ile osób obejrzało dany tytuł w telewizji, ile kupiło DVD i potem zrobiło kopie dla przyjaciół, ile ściągnęło film z internetu albo kupiło nieautoryzowaną kopię w sklepiku przy swojej ulicy czy na bazarze. Ponadto te dane są podatne na manipulację ze strony producentów”.¹³

Przywoływane cytaty są istotne także dlatego, że wpisują się w szerszą reorientację dyskusji wokół wpływu internautów na kształt współczesnej kultury – do zainteresowania „treściami generowanymi przez użytkowników” (*user-generated content*) włączającej także „treści rozprzestrzeniane przez użytkowników” (*user-circulated content*).¹⁴ Bo rozprzestrzenianie treści, nawet jeśli odmówić mu produktywności na poziomie wytwarzania oryginalnych treści (choć

¹³ Lobato, op.cit., s. 12.

¹⁴ Ważnym przykładem może być (znana nam z maszynopisu) książka, której współautorem jest Henry Jenkins, wcześniej – choćby w wydanej w Polsce *Kulturze konwergencji* (Warszawa: WAIp 2006) koncentrujący się na twórczych praktykach uczestników kultury. Zob. Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media*, New York: NYU Press (w druku). W Polsce przykładem ilustrującym tę tezę jest opracowanie „Obiegi kultury”.

między kopią i oryginałem, recyklingiem a czystą twórczością – bo ten obieg wchłania wszystkie wymienione formy. Właściwie dzieje się coś takiego jak w przekazach „wiedzy” czy „twórczości ludowej”, czyli pewnej *folk-lore*, która, jak pisali dawno temu Piotr Bogatyriew i Roman Jakobson⁵ odrywa się od twórcy-autora, albo od czegoś co moglibyśmy nazwać jednostkową „własnością intelektualną”, i staje się żywiołem swobodnego, multiplikującego obiegu, w którym nadawca jest zarazem odbiorcą, a odbiorca - nadawcą.

Tu jednak dzieje coś więcej. Sam charakter tego, co tworzone, nie jest bowiem do końca jasno określony. Haker, „pirat”, operator alternatywnego serwera - wszystkie te postacie zaczynają bowiem penetrować środowisko cyfrowe w coraz to inny i nowy sposób. Zwiększają swe możliwości techniczne, kompozycyjne, przesyłowe, transformacyjne. Z każdą kolejną umiejętnością zaczynają inaczej, w nowy sposób korzystać z cyfrowych zasobów – z tego co „wisi” gdzieś w sieci. Można więc powiedzieć, że zaczynają oni coraz sprawniej poruszać się nowym środowisku, w którym czują się „jak w domu”. W tym miejscu wprowadzić zatem można perspektywę przekształcania otoczenia, świata w „dom”, a więc – perspektywę ekologii, która znaczenie swe czerpie z greckiego słowa *oikos*, które oznacza „domostwo”, „gospodarstwo”, „obszar zagospodarowany”.

Nowy świat, nowe zasoby

Mamy w ten sposób w pierwszym rzędzie do czynienia z rzeczywistością zagospodarowywania (uprawiania) otaczającego nas, cyfrowego świata. Co to oznacza? Otóż naczelną aktywnością będzie tu nie tyle samo pozyskiwanie treści, ile ich pozyskiwanie i przekształcanie, w którym dochodzi do powstania pewnej nowej percepcji środowiska, w tym przypadku środowiska cyfrowego. To wyłanianie się nowego środowiska jest tu najbardziej bezpośrednią pochodną działania, pozyskiwania i przekształcania treści za pomocą nowych technik i nowych narzędzi. Jak to rozumieć? Otóż środowisko może być tutaj rozumiane nieco inaczej, a mianowicie – jako pochodna aktywności podmiotu. To poprzez aktywność w sieci, budowane i przekształcanie treści pojawia

⁵ Piotr Bogatyriew, Roman Jakobson, *Folklor jako swoista forma twórczości*, przeł. F. Wayda, w: Piotr Bogatyriew, *Semiotyka kultury ludowej*, Warszawa: PIW 1975.

już niekoniecznie możliwości monetyzacji), może być przecież produktywna na poziomie budowania więzi pomiędzy biorącymi udział w wymianie. Sygnalizując ten kontekst, zapraszamy do lektury raportu, w którym piszemy o poznanych przez nas ludziach. Nie jest to grupa spójna – i to nie tylko dlatego, że rządzi nią sieciowa logika, niesprzyjająca hierarchiom i tworzeniu stałych, sztywno określonych formacji. Także ze względu na kameralny charakter naszego projektu, który pozwolił nam dotrzeć tylko do kilku, być może dość przypadkowych, środowisk. Mimo wszystko jednak, zaobserwowane zróżnicowanie dla nas samych było niespodzianką. Badanych przed zaproponowaniem udziału w naszym projekcie widzieliśmy wyłącznie „przez internet”. Spodziewaliśmy się, że spotkamy głównie młodych mężczyzn, zapewne głównie studentów. Dlatego też zaskoczyła nas duża ilość kobiet oraz osób starszych wśród naszych rozmówców. Poznaliśmy między innymi:

TOMKA, który właśnie rozpoczął edukację w liceum. Pochodzi z małego miasteczka, jest zafascynowany historią oraz kulturą II RP, kolekcjonuje medale i „poluje” na

się bowiem dopiero coś takiego jak „otoczenie” czy „zasoby”. Środowisko jest zatem wytwarzane przez aktywność, a nie, jak przyzwyczajeni jesteśmy myśleć, nasza aktywność dopasowuje się do środowiska. Środowisko, pisze Tim Ingold, „nie jest oddzielnie poznawane wcześniej niż działanie, ponieważ to właśnie poprzez działanie w świecie ludzie dowiadują się o nim i zaczynają postrzegać zasoby które oferuje”.⁶ Nie tylko dopasowujemy się zatem z naszą aktywnością do „zasobów”, ale przede wszystkim za pomocą działania je wytwarzamy. „Zasoby” zatem to coś, co dopiero - na naszych oczach - powstaje. Mamy do czynienia z czymś co można by nazwać „wyłanianiem się dóbr”, spowodowanym przez ową cyfrową pracę, przez używania coraz to kolejnych, rozprzestrzeniających się po sieci narzędzi i nowych, alternatywnych technik. Ale posługiwanie się narzędziami w nowy, niestandardowy, niekontrolowany sposób, to właśnie nie tyle lepsze korzystanie z zasobów, większa „efektywność”, ale w ogóle ich „ujrzenie”. „Narzędzia - powołałam się znów na Ingolda - poprzez to, że poszerzają efektywność ich użytkowników, m o g ą z m i e n i a ć p o s t r z e g a n i e ś r o d o w i s k a”.⁷ „Zasoby - pisze on w jeszcze innym miejscu - są własnościami rzeczywistego środowiska i są bezpośrednio postrzegane przez podmiot działania w kontekście praktycznego działania”.

W praktyce przetwarzania cyfrowych treści kultury, tworzenia ich nowych konfiguracji, archiwów, repozytoriów, pojawia się zatem jakby nowe oblicze świata cyfrowego. Świata, którego zawartość może nagle zmienić swój stan – może naraz być widziane zupełnie inaczej (jako „magazyn zasobów”). Kluczowe jest więc tutaj wskazanie na to, że mamy do czynienia z przestrzenią, ze środowiskiem, z zasobami, które dopiero powstają. To ich pozyskiwanie i przekształcanie w obiegu nieformalnym, „amatorskim”, „folklorowym”, jest zatem działaniem w środowisku które nie jest „dane” czy „gotowe”, ale w środowisku dopiero powstającym, rodzącym się wraz z kolejnymi technikami, funkcjonalnościami, dostęпами – ma on charakter bardziej czegoś w rodzaju „taskscape” (Tim Ingold) – krajobrazu działań – niż rzeczywistości zastanej i gotowej. To zatem środowisko w którym nikt właściwie nie wie, co za kilka tygodni czy mie-

⁶ Tim Ingold, *Kultura i postrzeganie środowiska*, przeł. G. Pożarlik, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej*, Ewa Nowicka, Marian Kempny (red.), Warszawa 2005, s. 81.

⁷ Tim Ingold, *op.cit.*, s. 79.

przedwojenne numery magazynu „Kino”. Filmem przedwojennym zainteresował się jako 11-latek, kiedy to trafił przypadkowo w telewizji na emisję komedii „Ja tu rządzę” z 1939 r.

ANDRZEJA, emerytowanego inżyniera z miasta niewiele większego niż to, w którym żyje Tomek. Andrzej „od zawsze” pasjonuje się „dobrym kinem”. Chodzi na spotkania DKF, posiada bogatą kolekcję filmów oraz literatury filmoznawczej. Filmy kolekcjonuje od czasów kupna pierwszego magnetowidu, przywiezionego z RFN; kolejnym, ważnym dla jego kolekcji momentem, była inna technologiczna zmiana, która dokonała się w polskich domach: masowa wymiana odtwarzaczy VHS na DVD. To w jej trakcie zachęcenie przez Andrzeja śmietnikowi szperacze dostarczali mu całe worki niepotrzebnych już kaset w zamian za dychę na piwo. A on przegłądał, wybierał i konwertował.

ROBERTA, elektromechanika obecnie zajmującego się konserwacją wind w Anglii. Zamiłowanie do grania w *World of Warcraft* okazało się być dla niego wstępem do nauki zarządzania internetowym projektem

sięcy przed nami się „ukaze”. Otwierają się tam więc podwoje dla filmów, tłumaczeń napisów, gier i wielu innych rzeczy, a wszędzie dookoła zaczynają się nagle rozciągać jakby nowe „złóża”. Te relacje między ludźmi i zasobami są więc nagłe i gwałtowne, a to znaczy, że mózół pracy w jednej chwili może zamienić się w odkrycie. Ich zakres, rzekłbym, wtedy się poszerza - rzeczy widzi się nie poprzez ich pewne statyczne właściwości użytkowe, ile widzi się te same rzeczy w ich nowych zastosowaniach, w ich nowych właściwościach⁸. Odstania się w tych warunkach właśnie ten zmienny i dynamiczny sposób bycia w środowisku, poruszania się wśród cyfrowych treści.

Spółeczna sztuka „bycia sobą”

Niesie to ze sobą więc jeszcze jedną niezwykle ważną rzecz. Ponieważ jest to środowisko, które „się rodzi”, i tak naprawdę nie wiemy czym za chwilę się stanie, jakiegokolwiek uregulowanie sposobu korzystania i wymieniania plików ma olbrzymie konsekwencje - ma bowiem moc „definiowania” tej rzeczywistości. Problem polega więc na tym, że regulacje dotyczące praw autorskich i własności intelektualnej, wywarzane w sieci przez duże korporacje medialne, nie tylko regulują jakieś zasoby czy przepływy w sieci, ale tak naprawdę chwytają, stabilizują i definiują to, co dotąd miało charakter żywiołowego, oddolnie wytwarzanego środowiska, by nie rzecz - świata. Nie regulują zatem żadnego zastanego środowiska cyfrowego, ale znów - w ogóle je wytwarzają, tworząc tym razem pewną normatywną przestrzeń, poza którą to, co spontanicznie, oddolne, co nie stosuje się do „regulacji”, zyskuje miano „strefy zdelegalizowej”, „piraństwa”, „czarnego rynku”, „szarej strefy” itp. Należy więc pamiętać, że ludzie działający w sieci, twórcy-amatorzy, samorzutni administratorzy, w chwili kiedy pojawiają się takie regulacje tracą nie tylko dostęp do treści kultury, ale tracą coś więcej – tracą swój dostęp do otoczenia, do środowiska, które wytwarzają. Zablockowana zostaje ich aktywność w sensie światotwórczym, a to znaczy, że zablockowane zostaje uczestniczenie w nadawaniu sensu temu, co cyfrowe, a co dzieje się w sposób nieformalny, samorzutny, często - pozasystemowy. Wytwarzanie treści kultury, ich parafolklorowy

⁸ Powtarzam tu niejako moją analizę „złóż” złomu i węgla kamiennego kopanych nielegalnie w Wałbrzychu, gdzie narzędzia, techniki i wspólne umiejętności kopaczy doprowadzały właśnie do przekształcenia postrzegania środowiska – stawało się ono wypełnione „zasobami” w miejscach, gdzie nikt tego wcześniej nie dostrzegał. Zob. Tomasz Rakowski, *Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy. Etnografia człowieka zdegradowanego*, Gdańsk: słowo/obraz terytoria 2009.

skupiającym kilka tysięcy graczy – od moderowania forum, poprzez opiekę nad bazą danych i koordynowanie pracy programistów, aż po nadzorowanie całości projektu.

MARTE z wielkiego miasta, zajmującą się przede wszystkim wychowywaniem dwójki dzieci – co nie przeszkadza jej w odwiedzaniu kina nawet osiem razy w miesiącu. Marta kocha klimat sali kinowej i nie wyobraża sobie, że mogłaby te same filmy oglądać na ekranie komputera. Laptop służy jej do oglądania zagranicznych seriali, najlepiej kilku odcinków pod rząd. Ostatni obejrzany polski serial to „Ekipa”. Ale to było to jeszcze w czasach, gdy w domu stał telewizor.

KATARZYNE, matkę siedmiorga dzieci i babcię trojga wnucząt, która w okresie poprzedzającym ryzykowną operację zaczęła zastanawiać się nad tym, co mogłaby przekazać swoim dzieciom. Zaczęła od gromadzenia modlitw, rekolekcji i książek o tematyce chrześcijańskiej (z myślą o trójce dzieci, które deklarowały chęć poświęcenia życia służbie Bogu), z czasem doszły materiały

obieg nie jest tu bowiem żadną aktywnością pozbawioną motywacji, pragnień i potrzeb. To że ktoś nie opatruje „dzieła” albo swej „działalności” wyraźnym podpisem, nie czyniąc się „autorem” czy „właścicielem”, nie znaczy, że sens tego, co robi, nie jest dla niego ważny – bo jest nawet fundamentalnie ważny. Takie działanie to bowiem niezwykle istotne miejsce ekspresji kulturowej, ale też – jak pokazywał Piotr Cichocki⁹ - ekspresji siebie samego. Są to więc często prace niosące olbrzymi ładunek ironii i przewrotności, a więc i pewnego odniesienia do presji świata społecznego, zhierarchizowanego – hakowanie, przetwarzanie, archiwizowanie to zatem jednocześnie skrypty „bycia sobą”, ale też w sensie budowania przewrotnego komentarza do szerszej struktury społecznej i jej napięć. Powstaje tu zatem coś, co na poziomie codzienności zasila całe piętrowe struktury społeczne i zarazem społeczne wyobraźnie.

Niewidzialne z początku, niejawne procesy sieci, mogłyby być zatem swoistym „punktem uchwytu” dla kulturoznawczych badań nieformalnych obiegów kultury i całej bogatej sfery różnych wariantów społecznej autodefinicji. Mamy oto bowiem do czynienia z sytuacją ludzi działających w dopiero co powstającym środowisku, które sami jednocześnie wytwarzają - budują pewien cyfrowy krajobraz, „taskscape”. Co więcej, stwarzając ten świat, stwarzają też siebie samych - ale na własny, przewrotny, nieformalny sposób. Regulowanie dostępu do dóbr w sieci nie tylko więc ten dostęp ogranicza, ale dzieje się tu coś więcej – te regulacje mają moc, niczym za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, przemieniać to co ruchome, płynne i na swój sposób twórcze w zdelegalizowane praktyki, w „piractwo w sieci”. Cała ta niezwykła aktywność może zostać wtedy zablokowana. Jeśli jednak dobrze się przyjrzeć, to okaże się, że przede wszystkim może ona zostać zdefiniowana na nowo, z całą mocą społecznej „maszyny do nadawania znaczeń”,¹⁰ jako czynność nie tylko nawet „nielegalna” i „wbrew prawu”, ale także jako niezwykle prosta w swojej motywacji. Oczywiście, „jasna i oczywista” - jak się zwykło mówić - co skutecznie, na całe lata, unieważni jej niezwykłą i kulturotwórczą rolę.

9 Piotr Cichocki, *Nie ma życia bez sieci*, „Gazeta Wyborcza”, 25 stycznia 2012, <http://wyborcza.pl/2029020,75478,11027060.html> (dostęp 2 grudnia 2012).

10 James Clifford, *O kolekcjonowaniu sztuki i kultury*, przeł. J. Iracka, w: tegoż, *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*, Warszawa: Wydawnictwo KR 2000.

pedagogiczne (jedna z córek studiuje pedagogikę), a także cenione przez nią powieści i poezja, jak również spektakle teatralne. Zamieszczanie chrześcijańskich plików na Chomiku traktuje jako formę ewangelizacji - bo skoro te treści jej pomagają, to może pomogą też innym?

IWONĘ z małego miasta, pracującą zawodowo panią domu i matkę, aktywnego użytkownika serwisu Chomikuj od ponad półtora roku - właścicielkę trzech „chomików” (kont w serwisie). Dlaczego trzech? W ten sposób można mieć więcej punktów (im więcej kont, tym większe prawdopodobieństwo, że ktoś z nich coś ściągnie, a poza tym można między nimi robić transfery), które później wykorzystuje na darmowe pobieranie plików w ramach serwisu. Iwona uważała, że Chomikuj.pl to doskonała możliwość dostępu do filmów, muzyki, książek i pomocy szkolnych dla osób, które nie mają tak zasobnego portfela, żeby wszystko kupować w sklepie. Wywiad z Iwoną odbywał się w specyficznych okolicznościach - dzień przed rozmową, w jej domu pojawiła się policja i zarekwirowała komputer.

Nasze badanie miało jakościowy charakter, a próba złożona była z kilkunastu osób, co nie stanowi podstawy do formułowania mocnych wniosków na temat ogólnej panoramy społecznej zjawiska. Wydaje się jednak, że zupełnie niezamierzone, a jednak wysokie zróżnicowanie naszych rozmówców pod kątem płci, wieku, wykształcenia, czy sytuacji życiowej można potraktować jako symptomatyczne. Skoro istotnymi węzłami nieformalnego sieciowego obiegu okazują się - wbrew potocznemu stereotypowi - już nie tylko uczniowie i studenci, ale również matki i babcie, to można przypuszczać, iż ewolucja sposobów uczestnictwa w kulturze zatacza rozległe kręgi. O ile więc przedstawione tu działania same w sobie stanowią zjawisko ciekawe - w naszej opinii - poznawczo, to sądzimy, że pewna wartość tkwi również w tym, iż jest dobitną emanacją szerszych postaw i zachowań społecznych. Innymi słowy, działalność sieciowych redystrybutorów może nam wiele powiedzieć o tym, jak funkcjonuje współczesna kultura.

Oprócz etnograficznego opisu i refleksji teoretycznych autorów i autorek raportu, czytelniczki i czytelnicy znajdą tu także komentarze zaproszonych do współpracy ekspertów - Edwina Bendyka, Mateusza Halawy, Marka Krajewskiego, Tomasza

Rakowskiego, Marcina Sadło, Piotra Siudy i Alka Tarkowskiego. Komentarze nie odnoszą się jednak wprost do zebranego przez nas materiału - także dlatego, że w chwili gdy prosiliśmy o nie, nie dysponowaliśmy jeszcze gotowym raportem, a komentatorom udostępniliśmy jedynie część pozyskanych i opracowanych materiałów (w wersji „surowej” same transkrypcje wywiadów miały objętość ponad 550 stron znormalizowanego maszynopisu). Komentarze odnoszą się więc raczej do zasugerowanych przez nas problemów teoretycznych, służą też rozszerzeniu perspektywy, z jakiej przyglądamy się zjawiskom będącym tematem naszego badania. Wobec bogactwa pozyskanego w trakcie wywiadów materiału, uruchamiającego w naszym odczuciu płodne poznawczo konteksty teoretyczne, i wobec uzupełnienia tego opracowania przez zewnętrznych komentatorów, niektóre - zbyt naszym zdaniem dygresyjne - wątki, inspirowane naszymi rozmowami, nie mogły się znaleźć w tym dokumencie. Nie chcieliśmy z nich jednak rezygnować w całości, toteż w kilku miejscach czytelniczki i czytelnicy znajdą także cytaty i odsyłacze umieszczone na marginesach tekstu - to uzupełnienia, które mają dołączyć kolejne wymiary i skojarzenia do naszego opracowania.

NOTA METODOLOGICZNA

Punktem wyjścia dla naszego badania była chęć dotarcia do ludzi, którzy są istotnymi węzłami internetowego obiegu treści i dobrowolnie angażują się we wzmacnianie sieciowej cyrkulacji istniejących już tekstów kultury. Projektując nasze badanie staraliśmy się uwzględnić cztery typy tekstów kultury: film, muzykę, książki oraz sieciowe gry komputerowe. W terenowej praktyce okazało się, że aktywność naszych rozmówców skupia się przede wszystkim wokół filmów i seriali oraz gier sieciowych, w mniejszym zaś stopniu wokół muzyki i książek. Głównym tematem badania jest jednak zjawisko sieciowego przepływu treści, nie zaś treści same w sobie. Dlatego też sądzimy, że zdecydowana większość obserwacji i wniosków daje się również odnieść do muzyki i książek, które technicznie rzecz biorąc są takimi samymi zbiorami bitów krążących po sieci oraz podlegają podobnym praktykom archiwizacyjnym i kuratorskim, jak filmy. Realizując badanie oparte o metody jakościowe, kierowaliśmy się metodą doboru celowego. Zadaniem tego projektu w żadnym razie nie jest dostarczenie wiedzy o postawach

i praktykach „przeciętnego użytkownika internetu” względem sieciowych tekstów kultury. Za przyjętym przez nas modelem doboru celowego stała chęć zebrania wiedzy o szczególnym i naszym zdaniem istotnym typie zachowań i postaw „zaangażowanych przetwórców” tekstów kultury w sieci. Stało za tym przeświadczenie, że „logika i siła doboru celowego w badaniach jakościowych leży w docieraniu do ludzi i sytuacji, które oferują bogaty materiał dla pogłębionej analizy. Bogatym materiałem są te informacje, które generują nową wiedzę w temacie interesującym nas, ze względu na cele realizowanego badania, stąd zresztą bierze się określenie doboru celowy”.¹⁵ Odwołując się do terminologii badań rynkowych, można powiedzieć, że nasze badanie opierało się na wywiadach z „heavy-userami”, którzy przeważnie mają największe doświadczenie i wiedzę oraz nierzadko daleko większą zdolność artykułowania swych opinii w danym temacie, czyli w tym wypadku zaangażowania w sieciowe przetwarzanie gotowych tekstów kultury. Innymi słowy, staraliśmy się dotrzeć raczej do osób reprezentujących

¹⁵ Michael Patton, *Qualitative Research & Evaluation Methods*, Beverly Hills, CA: Sage 1990, s. 169.

postawy ciekawe, przede wszystkim pod kątem skali i charakteru zaangażowania, niekoniecznie zaś do postaci najbardziej typowych.

Założenia, które przyjęliśmy, dotyczyły też wielkości projektu – uzgodniliśmy, że będzie to niewielkie przedsięwzięcie, decydując się na realizację dwunastu wywiadów. Przyjęliśmy dwa główne kryteria doboru badanych jako kluczowe dla naszych celów badawczych. Po pierwsze, zależało nam na dotarciu do ludzi faktycznie zaangażowanych w to, co robią. Czyli takich ludzi, którzy działając w nieformalnej sferze wymiany treści, poświęcają jej znacząco ilość czasu i pracy. Wychodziliśmy bowiem z założenia, że w sytuacji utrzymującej się dominacji tradycyjnych wzorów myślenia o kulturze, które są w nas głęboko zakorzenione (np. bazowanie na takich pojęciach jak dzieło, odwoływanie się do logiki „egzemplarzowej” czy też podziału na twórców i odbiorców lub wręcz konsumentów), to właśnie osoby intensywnie oddające się działalności przełamującej utarte sposoby obcowania z tekstami kultury, dostarczą najlepszego wglądu w „nową kulturę sieciową”. Po drugie, zależało nam, aby ich działalność

bazowała na gotowych i oficjalnie sankcjonowanych tekstach kultury. Innymi słowy, nie interesowała nas w tym badaniu ani perspektywa twórców sensu stricto (np. sieciowych komiksów, czy też samodzielnie tworzonej muzyki na wolnych licencjach), ani też odbiorców. Ostatecznie zdecydowaliśmy się objąć badaniem trzy grupy, na każdą z nich rezerwując po cztery wywiady. Byli to:

1. Tłumacze i twórcy napisów do filmów i seriali
2. Twórcy multimedialnych archiwów i kuratorzy. Trójka z naszych rozmówców tworzyła i udostępniała swoje archiwa w ramach serwisu Chomikuj.pl (przy czym jedna osoba dodatkowo prowadziła również konto na YouTube, realizujące te same cele). Jedna rozmówczyni prowadziła swoją działalność wyłącznie przy pomocy konta na YouTube.

Należy zaznaczyć, że prowadzenie konta na YouTube czy Chomikuj może przyjmować wiele różnych postaci, przy czym większość z nich pracochlonna zdecydowanie nie jest. Dlatego też typując osoby prowadzące konta w ramach tych serwisów staraliśmy się wyławić osoby, których zbiory cechowały:

unikalny charakter treści (zwiększający prawdopodobieństwo, że były one samodzielnie zdigitalizowane lub przynajmniej włożono pewien wysiłek w ich pozyskanie), ograniczony zakres tematyczny i pewne uporządkowanie zasobów (co sugerowało posiadanie określonej wizji kolekcji oraz wysiłek włożony w jej realizację). Mówiąc wprost, szukając osób na „chomiku” i YouTube staraliśmy się znajdować osoby, które wykorzystują rzeczony serwis do prowadzenia działalności, której można by przypisać kuratorski charakter. Inne strategie wykorzystania konta w tych serwisach, choć zapewne są popularniejsze, to jednak mniej interesujące z punktu widzenia naszych celów badawczych.

3. Administratorzy prywatnych serwerów gier sieciowych. Tutaj z kolei wypada zastrzec, że część prywatnych serwerów funkcjonuje jako przedsięwzięcia komercyjne, służące zarabianiu pieniędzy. Tego typu przedsięwzięcia nie mieszczą się jednak w obrębie naszego obszaru badań. Serwery wytypowane przez nas do badania nie mają komercyjnego charakteru. Nie generują żadnych przychodów lub

też generują przychód na poziomie pozwalającym pokryć koszty serwera i domeny.

Naszych rozmówców szukaliśmy i rekrutowaliśmy poprzez internet. Rekrutację poprzedzał internetowy rekonesans z elementami wirtualnej etnografii, przejrzelśmy dziesiątki kont na Chomikuj i YouTube, strony zrzeszające tłumaczy napisów oraz strony niezależnych gier sieciowych. W kolejnym kroku próbowaliśmy nawiązać mailowy kontakt z osobami, których działalność spełniała zakładane przez nas kryteria. Zdecydowana większość maili pozostawała bez odpowiedzi, znaczna część zawierała odpowiedź odmowną. Rekrutacja ludzi do wywiadów przez internet nie jest łatwa. O ile – generalnie rzecz biorąc – samo nawiązanie kontaktu w sieci z obcą osobą jest dość proste, to już złożenie propozycji spotkania twarzą w twarz, zwłaszcza w kontekście prawnych kontrowersji wokół aktywności rekrutowanych przez nas osób, najczęściej budzi podejrzenia i prowadzi do zerwania kontaktu. W przypadku tego projektu rekrutacja rozmówców okazała się wyjątkowo trudna,

mimo oferowanego wynagrodzenia w wysokości 200 zł za spotkanie i wywiad. Trudności rekrutacyjne zdają się być odzwierciedleniem świadomości funkcjonowania w szarej strefie oraz poziomu obaw, jaki ludzie zajmujący się tłumaczeniami i sieciowymi archiwami żywią wobec zainteresowania ich działalnością ze strony analogowego świata zinstytucjonalizowanego (którego byliśmy przedstawicielami, proponując spotkanie „na żywo” w ramach badania realizowanego pod egidą Centrum Cyfrowego Projekt: Polska i finansowanego z funduszy Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego). Część osób odmawiających spotkania wykazywała natomiast chęć zdalnej współpracy, która zapewniała im komfort całkowitej anonimowości. Dlatego prócz samych wywiadów, przeprowadziliśmy luźno ustrukturyzowaną korespondencję, opartą na następującej sekwencji: nasza lista otwartych pytań – odpowiedzi – dalsze pytania – odpowiedzi – kolejne, uszczegóławiające odpowiedzi. Zadawane mailowo pytania odnosiły się do wątków, które podchwytywali badani (ograniczenie korespondencji mailowej w stosunku

do wywiadu) i które wydawały nam się ważne - je staraliśmy się pogłębiać. Ostatecznie do analizy włączyliśmy dwanaście wywiadów – z czego jeden prowadzony był z trójką osób, wspólnie prowadzących serwer gry sieciowej – oraz kilka wymian maili - przede wszystkim wymianę korespondencji z czterema osobami, które odpowiadały na dodatkowe pytania, pogłębiające poruszone w odpowiedzi wątki. Odpowiedzi innych niż zawierających tylko odmowę wzięcia udziału w badaniu było więcej - pięć osób luźno skomentowało temat badania. Uznaliśmy jednak, że wobec objętościowej dysproporcji zawartości tych maili w stosunku do innych odpowiedzi, nie włączymy ich do dokumentacji. Ze względu na zobowiązanie zapewnienia anonimowości naszym rozmówcom, wszystkie imiona i nicki internetowe zostały zmienione. Zmienialiśmy również wiele szczegółów dotyczących ich aktywności, które mogłyby stwarzać szansę na identyfikację konkretnych osób – zarówno ich tożsamości sieciowych, jak i poza-sieciowych. Staraliśmy się przeprowadzać to w taki sposób, aby zachować informatywny

charakter przytaczanych przez nas faktów i wydarzeń. W kilku sytuacjach byliśmy zaś zmuszeni zrezygnować z istotnych obserwacji, których jednak nie dało się zawrzeć w raporcie nie przekazując równocześnie wskazówek pozwalających na identyfikację naszych rozmówców.

Rdzeniem przedsięwzięcia były wywiady swobodne z dyspozycjami¹⁶ w oparciu o przygotowany wcześniej scenariusz wraz z asystowaną sesją komputerową, podczas której byliśmy oprowadzani po stronach istotnych z punktu widzenia działalności prowadzonej przez naszych rozmówców. Łącznie zrealizowano dwanaście wywiadów, z czego dziesięć przeprowadzono bezpośrednio, dwa zaś za pośrednictwem Skype’a (oba z tego powodu, że rozmówcy mieszkali w innym kraju). Wywiady trwały średnio od dwóch do trzech godzin. Badanie terenowe zrealizowano w całości na przestrzeni sierpnia 2012 roku. W projekt zaangażowana była trójka badaczy jakościowych oraz medioznawca jako koordynator merytoryczny całości projektu.

¹⁶ Earl Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, przeł. W. Betkiewicz i inni, Warszawa: PWN 2004, s. 169-188.

W POSZUKIWANIU METAFOR DLACZEGO „TAJNI KULTURALNI”?

Nie udało nam się znaleźć jednego terminu, który w pełni opisywałby działania badanych. Takich określeń pojawia się w tym raporcie kilka, a każde z nich akcentuje inny aspekt praktyk tłumaczy napisów, chomikowych i youtube’owych archiwistów oraz opiekunów serwerów gier sieciowych. Wspominamy o analogiach do pracy bibliotekarzy, czy – szerzej – pracowników instytucji kultury. Bohaterów tego opracowania nazywamy entuzjastami, ale też – w dalszej części raportu – konfrontujemy ich z etykietą „piratów”. Piszemy też o nich jako o „udostępniających”, udostępnianie rozumiejąc możliwie najszerszej, nie tylko w kontekście zapewniania dostępu do treści, ale też pokonywania, niejako w imieniu innych użytkowników treści, rozmaitych barier. Bazę terminów poszerzają też komentatorzy – Marek Krajewski używa określenia „kopiści”, Mateusz Halawa, podkreślając zrośnięcie opisywanych praktyk z ich technologiczną infrastrukturą, nazywa bohaterów tego raportu „routerami”. Tomasz Rakowski z kolei sięga m.in. po metafory ekologiczne czy agrarne – pisząc o „uprawianiu”. Każde z tych określeń wydobywa inne skojarze-

nia. Do przytoczonych oczywiście można – i pewnie należy – dołączać kolejne. Można, nawiązując do nazwy nagród Creative Commons Polska, szukać wokół otwartości i „otwieraczy”, choć biorąc pod uwagę kontekst prawny, może raczej „łamaczy” (skąd już niedaleko do „włamywaczy” i hakerów). Warto też szukać określeń wydobywających nieoczywiste dla naszych badanych uwikłanie w analizowane tutaj procesy koncernów medialnych i telekomunikacyjnych. Bo przecież nie jest tak, że opisywane tu działania odbywają się „poza kapitalizmem”, w pozbawionym pośredników świecie ekonomii daru. „Tajni kulturalni” pasożytują bowiem na treściach tworzonych przez komercyjne firmy, a na tym pasożytowaniu korzystają inne firmy. Dostawcy łącz internetowych, zarabiający na transferze danych. Dzierżawcy serwerów, serwisy takie jak Chomikuj. To z kolei wątek, na który w swoim komentarzu zwraca uwagę Alek Tarkowski – i element dla naszych rozmówców zupełnie niewidoczny. W dyskusjach nad tytułem raportu zdecydowaliśmy się jednak na „tajnych kulturalnych”. Powodów było kilka.

Po pierwsze, chodziło nam o wskazanie napięcia pomiędzy charakterem prowa-

dzonych działań, czyli rozpowszechnianiem treści kultury, które nawet przy wąskim jej definiowaniu należy uznać za wartościowe, a ich „tajnością”, którą przecież można kojarzyć także z działaniami wstydliwymi, niegodnymi nagłaśniania. „Tajność” dotyczy oczywiście także konfliktu z prawem, a przy życzliwych interpretacjach – których z pewnością nie daje się zastosować do wszystkich przedstawionych w raporcie typów aktywności – działań w prawnej „szarej strefie”, wymykających się jednoznacznym ocenom. Dwuznaczność tych działań nie dotyczy zresztą wyłącznie norm prawnych, bo przecież ich społeczna ocena także nierzadko jest krytyczna. Dlatego w wypowiedziach naszych rozmówczyń i rozmówców pojawiały się stwierdzenia nie tylko o obawie przed policją, ale też o celowym nieinformowaniu o swoich działaniach rodziny czy znajomych. Przecież mogliby „nie zrozumieć”. W określeniu „tajni kulturalni” tkwi więc pewien paradoks, adresujący istotny konflikt w sferze praktyk kulturowych Polaków. Do bycia „kulturalnym” wciąż chyba warto aspirować, przynajmniej w niektórych kręgach. Ale równocześnie: czy osoby kulturalne powinny robić coś, z czym trzeba się ukrywać?

**„>>Struktury równoległe<< wyras-
tają nie z apriorycznej, teoretycznej
wizji zmiany systemu, ale z intencji
życia i autentycznych potrzeb
konkretnych ludzi; przecież wszystkie
ewentualne zmiany systemu, których
załączki możemy obserwować,
powstają ze tak powiem, de facto
i >>oddolnie<< wskutek tego, że
wymusiło je zmienione życie.”**

Vaclav Havel, *Siła bezsilnych*,
w: *Antologia czeskiego eseju*,
Jacek Baluch (opracowanie),
Kraków: Universitas 2001, s. 133.

Po drugie, „tajność” można też odnieść do charakteru samych treści, którymi zajmują się badani. „Tajni kulturalni” często mają poczucie, że obsługują nisze, które bez ich interwencji miałyby mniejsze szanse, by zaistnieć, by dotrzeć do odbiorców. Nisze, które uważają za wartościowe. Tajny wymiar tych działań – w sensie dotyczącym marginalizowania znaczenia tego typu praktyk – obejmuje więc także tajne – rozumiane jako niepopularne, nieznanne masowemu odbiorcy – treści. Oczywiście ta odległość do kulturowego mainstreamu jest względna, o czym przypomina komentarz Piotra Siudy, poświęcony twórcom napisów do japońskich animacji, a więc treści jeszcze mniej popularnych. Niemniej odstawanie od głównego nurtu kultury popularnej to coś, o czym mówili nam w kilku wypadkach sami badani – czujemy się więc uprawnieni do użycia także tego kontekstu.

Po trzecie, w „tajnych kulturalnych” pobrzmiewają też echa niedawnej historii Polski. Tajnych wydawnictw i alternatywnych obiegów treści, ale też jako postaci ocenianych negatywnie, tajnych współpracowników służby bezpieczeństwa. Nie sposób bowiem

oddzielić działania naszych badanych od kontekstu historycznego, który dla części z nich (ale też dla niektórych z autorów i komentatorów) stanowi ważną część życiowego doświadczenia. Kopiowanie, dzielenie się zdobytymi z mniejszym lub większym trudem treściami, było przecież integralną częścią życia kulturalnego PRL-u. Jednak i tu łatwo dostrzec paradoks. O ile bowiem w Polsce Ludowej nieformalne lub półformalne sieci wymiany treści były odpowiedzią na kulturę niedoboru i ograniczeń, w której o tym, co dostępne decydowała wąska grupa osób (nie tylko związanych z władzą polityczną; w codziennej praktyce zapewne częściej była to grupa pracowników mediów i instytucji kulturalnych), to teraz bywa, że pełnią funkcję odwrotną. Ograniczają nadmiar, selekcionują treści, nie tylko dostarczają to, co niedostępne, ale też wybierają z tego, co dostępne to, co wartościowe. Żartem historii jest fakt, że wśród tych treści nierzadko pojawiają się materiały z okresu PRL-u, które wobec konkurencji zagranicznej lub po prostu aktualniejszej oferty, w mediach takich jak telewizja są po prostu słabo widoczne.

„Nowa grupa technologicznych start-upów buduje sieciowe platformy ułatwiające transakcje offline w tej nowej nieformalnej ekonomii: wynajmowanie nieużywanego pokoju (Airbnb) lub Volkswagena (RelayRides); oferowanie swoich usług jako złotej rączki (TaskRabbit) albo osobistego kucharza (Kitchit); sprzedaż mebli robionych na zamówienie (Etsy), albo transkrypcja czyichś nagrań z wywiadu (oDesk). W każdym z tych przypadków, transakcja, która była możliwa, ale skomplikowana wcześniej, jest ułatwiana dzięki umiejętnościom łączenia zainteresowanych, gwarancji jakości i systemom ratingowym udzielanym przez firmę”.

Anand Giridharadas, *The Web and a race to the bottom*, „International Herald Tribune”, 2 June 2012.

TAJNI KULTURALNI, CZYLI DLACZEGO ENTUZJAŚCI ENTUZJAZMUJĄ SIĘ W SIECI

Nasi rozmówcy okazywali się w pierwszym rzędzie entuzjastami, a napędzanie przez nich sieciowego obiegu było, przynajmniej na poziomie deklaracji, raczej wtórnym – choć istotnym – efektem ich pasji. Robią to, co robią, bo po prostu to lubią. Ich upodobania bywają najróżniejsze. Administratorzy serwerów znajdują satysfakcję w programowaniu lub w zarządzaniu społecznością graczy. Chomikowcy czerpią przyjemność z gromadzenia, porządkowania oraz udostępniania i promowania treści, które oni sami uważają za ciekawe czy wartościowe. Dla twórców polskich napisów tłumaczenie jest najczęściej sposobem intensywnego obcowania z lubianym serialem lub filmem. Także – okazją do jego popularyzacji.

Ania, w sieci znana jako Hippolytos, traktuje tłumaczenie jako przyjemność samą w sobie. Skończyła lingwistykę i zawodowo pracuje jako tłumaczka. *To są bardzo, baaardzo nudne rzeczy, przede wszystkim raporty dotyczące polityki rolnej i wykorzystania funduszy europejskich*, wyjaśnia. Pierwsze napisy zrobiła w 2002 r. dla męża, żeby mogli obejrzeć

wspólnie film, który on przyniósł do domu na płycie CD. W tamtym czasie Ania była umiarkowanie zaznajomiona z komputerem, korzystała ze wsparcia technicznego męża. *Potraktowałam to jak przygotowanie do domowego seansu, to tak jakbym parzyła dla niego herbatę przed filmem, tylko że to „parzenie” zajęło mi dwa tygodnie*, wspomina. To mąż wrzucił później napisy do sieci. *To było fajne uczucie, że poszło dalej i ktoś może z tego jeszcze skorzystać. Jak parę tygodni później mąż przeczytał mi pozytywne komentarze, które ludzie przysyłali na jego maila, to pokraśniałam z radości*. I tak Ania zaczęła po godzinach tłumaczyć napisy do filmów. Najpierw sporadycznie, z czasem stało się to regularnym hobby.

Witka z kolei od dziecka fascynowały komputery. Już w podstawówce myślał o tym, żeby studiować informatykę, jednak zajęcia w szkole zostawiały niedosyt: *szkolna wiedza była książkowa i sucha*. Praktyką zajął się więc sam. Uwielbia kombinować nad programem, testować różne warianty, szlifować i optymalizować kod. *Właściwie to myślę, że spełniałbym się w pracy takiej jak teraz, czyli tworzeniu gier lub ewentualnie jakichś stron internetowych. To jest cie-*

„Dzieła filmowców-amatorów, entuzjastów czy hobbystów ujawniają raz po raz istnienie całego szeregu tematów czy doświadczeń praktycznie nieobecnych w pozbawionym wigoru dyskursie sztuki oficjalnej czy oficjalnie sankcjonowanej. Entuzjasta działa zazwyczaj poza obszarem kultury »oficjalnej« i jej wytycznych, często przyjmując kontrkulturową postawę taktycznego oporu i krytycyzmu.

W pewnym momencie stało się dla nas jasne, że członkowie klubów filmowych odwracają logikę czasu pracy i czasu wolnego: stają się prawdziwie twórczymi po pracy, a pracę wykorzystują dla własnych celów, a nie dla tych wyznaczonych przez zakład czy państwo. Filmy entuzjastów jednocześnie rejestrują głębokie struktury współczesnego życia i kultury materialnej i stają wobec nich w opozycji.”

Marysia Lewandowska, Neil Cummings, *Entuzjaści*, http://www.entusiastsarchive.net/pl/index_pl.html

kawe zajęcie, dużo wyzwień, jeszcze nie wszystko zostało powiedziane w tym fachu, można stworzyć wiele nowych i ciekawych rzeczy. Początki jego programistycznej kariery są nierozzerwalnie związane z karierą menela. W szyderczej grze „Żulik-game” internauci wcielają się w postać bezdomnego, którego zadaniem jest przetrwać w mieście. Motto gry brzmi „Zostań królem żuli”. Witek, który zaczynał jako zwykły gracz, z czasem postanowił odegrać rolę hakera-filantropa. Stworzył programik do nabijania wirtualnych pieniędzy na kontach bezdomnych, za własne pieniądze wykupił miejsce na serwerze, by udostępnić go zainteresowanym. W niedługim czasie w grze tysiące biedaków dorobiło się znaczących majątków. *To była duża satysfakcja, gdy pojawiła się spora grupa odbiorców tego, co ja stworzyłem. Byłem wtedy z siebie dumny. Mimo, że nie jestem profesjonalistą, stworzyłem coś, z czego ludzie korzystają. Wcześniej próbowałem tworzyć różne programy tylko do szuflady, dla siebie - i chyba brakowało mi sensu ich tworzenia, nie znajdowałem zapału do rozwijania ich i dlatego je porzuciłem,* podsumowuje. Od dwóch lat prowadzi prywatny serwer gry sieciowej dla kilkuset graczy. Sam stworzył od podstaw jej silnik, choć inspirował się przy tym

„XNova”, która z kolei była wzorowana na „OGame”, popularnej internetowej grze strategicznej niemieckiej firmy Gameforge.

Stanisław to nietypowa postać. Od wielu lat jest na zasiłku opieki społecznej, ma orzeczoną II stopień niepełnosprawności – cierpi na nerwice depresyjne, ma też problemy z sercem. A przy tym to kinoman i obieżyświat, który swego czasu zjeździł pół Azji. Przez cztery lata pracował jako wolontariusz w znanej, lecz wtedy jeszcze stosunkowo kameralnej, organizacji pozarządowej. Prowadził stronę internetową, nadzorował wewnętrzne bazy danych i dbał o sprzęt informatyczny. Dobrowolne zaangażowanie na dłuższą metę trudno jest jednak wprząc w działalność sformalizowanej organizacji i w końcu fundacja zdecydowała się zrezygnować z jego usług. *Przy ich skali działania im się już nie opłacało zatrudniać wolontariusza na tym stanowisku, jako profesjonalna organizacja nie mogli już sobie pozwolić na takie ryzyko,* wyjaśnia Stanisław. Od dawna udziela się na forach turystycznych, a od dwóch lat jest również obecny na forum poświęconym kondycji psychicznej, *nerwica.com. Dużo fajnych ludzi tam poznałem, trochę się zintegrowałem, wyszedłem z izolacji, opisuje. To jest trochę jak dzienny szpital*

„Ciągła rewolucja kulturalna wymiata z historii poprzednią epokę, która spadła z Marsa, była kukułczym jajem, a w każdym razie nas przy tym nie było”.

„RE-WOLT” Anny Wojnarowskiej,
reż. Weronika Szczawińska, za:
Witold Mrozek, Spektakl o robotni-
cach z zakładów róży Luksemburg,
“Gazeta wyborcza”, http://wyborcza.pl/1,75475,12806815,Spektakl_o_robotnicach_z_zakladow_Rozy_Luksemburg.html#ixzz2BYsAYxJn

psychiatryczny, ludzie tam nie mają oporów przed odstawianiem się i pisaniem o swoich problemach. Z obcymi bywa różnie, a tutaj są ludzie z podobnymi problemami, więc prędzej zrozumieją. Filmy niby oglądał od zawsze, ale jego pasja filmowa narodziła się w początkach zeszłej dekady: *tak jak wcześniej na własną rękę odkrywałem świat, tak zaczęłem też odkrywać świat filmów.* Pierwsze płyty z filmami od znajomych, przeczesywanie Filmwebu. *Tam jest taka opcja, że strona poleca ci filmy, które podobały się innym ludziom z podobnym gustem, jest tam też informacja, gdzie dany film można obejrzeć. Najczęściej nigdzie. A ja zawsze byłem dobry w wyszukiwaniu informacji w internecie,* podsumowuje. Najpierw był Rapidshare, potem serwis Peb. W 2008 r. założył pierwsze konto na Chomikuj (dziś ma ich siedem), jednak przez długi czas właściwie z niego nie korzystał. Jego zaangażowanie w Chomikuj rosło wraz z ilością filmów pobieranych z jego konta. Na pierwszym było „mydło i powiódło”, trochę filmowych różności, trochę muzyki, trochę książek, także samodzielnie skanowanych. *Jak czytam książkę to wiem, że ją od razu później zeskanuję i wrzucę. Przerobiłem tak już chyba z 200 książek i to nie byle co, bo na przykład „Czerwone i czarne” Stendhala. Zrobie-*

nie takiego e-booka wymaga sporo pracy - najpierw skan, potem przepuszczenie przez OCR (program do rozpoznawania tekstu), następnie korekta i adiustacja tekstu. *Ja jestem takim człowiekiem, że dla siebie tylko, to już niewiele potrafię co zrobić. Jak się gołę, to też po to, żeby ludzi nie straszyć, a nie żeby dobrze wyglądać.* Kolejnym kontom Stanisława na Chomikuj towarzyszyła już klarowna koncepcja organizowania zbiorów: kino autorskie, kino historyczne, kino azjatyckie, itd. Zawsze jednak istotnym kryterium pozostaje subiektywna ocena wartości filmu. *Niby mówi się, że „różni ludzie, różne gusta”, ale to nie do końca rzecz gustu, bo przecież nie jest tak, że każdy film jest genialny,* mówi z naciskiem. Serwis Chomikuj wykorzystuje nie tyle do udostępniania treści kultury, co raczej do ich propagowania. *To jest chęć dzielenia, ale to jest też kreowanie jakiegoś świata, na przykład świata filmów. Niekoniecznie trzeba oglądać te gnioty amerykańskie. Mam taką koleżankę na chomiku, która mnie się pyta, co bym jej polecił. Inni ludzie też pytają na Chomiku czy Facebooku, bo wiedzą, że interesuję się filmem, że oglądam dużo, ale nie oglądam byle czego. Mam jakąś frajdę z tego, że ktoś obejrzy film, który mu zarekomendowałem i jemu się podo-*

bał. To jest jakaś frajda, jakaś satysfakcja. Na tym to chyba polega.

Punktem wyjścia dla poznanych przez nas „tajnych kulturalnych” były indywidualne zainteresowania, często poprzedzające ich sieciową aktywność. Natomiast niemal w każdym przypadku widoczne zainteresowanie ich działalnością ze strony innych ludzi stawało się swego rodzaju momentem przełomowym. Okazywało się, że ich aktywność nie pozostaje społecznie obojętna, jest na nią zapotrzebowanie, o czym najdobitniej świadczyły statystyki.

Właściwie żaden z naszych rozmówców nie zaczynał swojej pracy z myślą „robienia czegoś dla innych”, z wyjątkiem sytuacji, w których tymi „innymi” miały być osoby bliskie. Satysfakcję płynącą z faktu, że inni korzystają z ich pracy odkrywali stopniowo i na własną rękę. Z czasem to swoiste sieciowe sprzężenie zwrotne stawało się istotnym elementem utwierdzającym ich w poczuciu wartościowości działań, których się podejmują. Marta, która przetłumaczyła jeden ze swoich ulubionych seriali, mówiła o sprawstwie w następujący sposób: *szkoda mi było, że te dobre seriale nie*

miały napisów, naprawdę bolało mnie serce, że ludzie nie mogą tego obejrzeć. Może ktoś oglądając dobry serial poczuje to samo, co ja. Dam komuś te same emocje. Anna z kolei podkreślała, że tłumaczenie to także własny mały wkład w film, który się lubi. Wydaje się, że środowisko sieciowe już tylko umożliwiając swobodne dzielenie się, wzmacnia zwrotnie potrzebę dzielenia się, która staje się sposobem na uczestnictwo w życiu społecznym i współkształtowania świata intensywnych przepływów treści wszelkiego rodzaju. W tym ujęciu nie tylko kultura, ale i technologia sieciowa staje się narzędziem uspołecznienia – zachęca do wyjścia ze swojej pasją do innych i nawiązywania z nimi kontaktu. Szczególnie w przypadku właścicieli kont na Chomikuj oraz części twórców napisów zauważalna była chęć wpływania na wybory kulturalne innych. Obecność odbiorców okazuje się ważna również z tego powodu, że pozasieciowe otoczenie „tajnych kulturalnych” często nie darzy ich działalnością szczególnym uznaniem. Rodzice nie rozumieją, mąż nie pochwała, a znajomi często nawet nie wiedzą. Oczywiście z pomocą przychodzi fakt, że w internecie wszystko zostaje utrwalone i objęte statystyką. Działa też

magia „wielkich liczb”. *Dostaję czasem pozytywne maile i komentarze od ludzi i to jest miłe. Ale sądzę, że statystyki są jednak bardziej obiektywne, większą dumę odczuwam patrząc na te słupki i obserwując jak rosną.* Tak mówił o tym Witek, ale to rzecz charakterystyczna dla większości naszych rozmówców i dlatego warto podkreślić: poczucie społecznego sprzężenia zapośredniczone jest przede wszystkim przez statystyki - odwiedzin czy pobrań.

Ważnym argumentem dla podjęcia własnych działań bywa poczucie pewnego, może niezbyt silnego, ale jednak zobowiązania – odwdzięczenia się za pracę innych. Ta zasada działa też w drugą stronę, przekładając się na oczekiwanie, że korzystający z pracy naszych badanych też w jakiś sposób się odwdzięczą: komentując lub poprawiając napisy, uczestnicząc aktywnie w życiu serwera, dzieląc się opiniami na temat pracy archiwistów. Inna sprawa, że tymi samymi kanałami, co wyrazy uznania lub konstruktywne komentarze, płyną również obelgi. „Ty cwelu je..., czemu kur... nie ma jeszcze napisów do ostatniego odcinka?!” [wykropkowanie naszel – chyba każdy tłumaczący seriale w sieci spotkał się z tego typu zapytaniami.



pierwotna motywacja

indywidualna

pozytywny odbiór efektu

pracy przez innych

spotęgowanie motywacji

PIOTR SIUDA

Bliżej, dalej od mainstreamu

Jedną z grup opisywanych w tym raporcie „tajnych kulturalnych” stanowią tłumacze napisów. Autorzy i autorki podkreślają, że prezentowany tu obraz nie jest wyczerpującą charakterystyką tej grupy – dlatego dodam do niej moje własne spostrzeżenia, będące rezultatem etnografii fansuberów (twórców fanowskich tłumaczeń) japońskich animacji. Dociekania te przeprowadzałem razem z Anną Koralewską, a efektem naszych badawczych wysiłków jest książka „Japonizacja: O anime i jego polskich fanach”, która ukaże się w roku 2013 (nakładem Zakładu Wydawniczego Nomos). Nie omawiając szczegółów metodologii badań nad amatorskimi tłumaczami *anime*, zaznaczę, że przepytaliśmy naszych respondentów przy użyciu internetu. Dodatkowo prowadzona była obserwacja społeczności wirtualnych (głównie fora) zrzeszających *anime*-maniaków.

Podobnie jak „tajni kulturalni”, tak i nasi badani nie są grupą jednorodną pod względem cech społeczno-demograficznych – znaleźć można wśród nich zarówno nastolatki, jak i osoby po trzydziestce, będące w różnej sytuacji życiowej (studenci, pracownicy, osoby wolne lub w związku małżeńskim). Mimo to w fansuberskim świecie *anime* niewiele jest kobiet, a jeśli są, ich role w procesie tworzenia napisów są zwykle odmienne od męskich. Przedstawicielki płci pięknej preferują „miękkie” części fansuberskiego chleba, to znaczy samo tłumaczenie (przekład z języka angielskiego lub japońskiego) albo korektę. Rzadko spotkać można kobietę-kodera,¹ podobnie jak kobietę zajmującą się typesettingiem² czy efektami³.

Najwięcej punktów styčných, ale i wiele różnic między tłumaczami-amatorami przedstawionymi w tym raporcie i fansuberami *anime* da się zauważyć w kwestiach motywacji. Co takiego pcha do działania przedstawicieli obu grup? Czy obserwuje

1 Kodowanie to przygotowanie pliku wideo z „wklejonymi” napisami w taki sposób, aby zmaksymalizować jakość obrazu i dźwięku, a zminimalizować rozmiar pliku.

2 Wybór typu czcionek użytych w fansubie.

3 Praca polegająca na przygotowaniu odpowiednich efektów pojawiania się napisów na ekranie (na przykład opadanie, zanikanie, obracanie tekstu itp.).

W każdym z wywiadów przewijał się motyw napastliwych i roszczeniowych zachowań odbiorców, toteż w wypowiedziach naszych badanych, obok historii o poczuciu satysfakcji płynącym z zainteresowania internautów, pojawiały się stwierdzenia o dystansie wobec nich. Marta podkreśla, że tłumaczy tylko to, czym sama się zachwyci, czym chciałaby się podzielić z innymi. Anię natomiast bardziej *kręci* tłumaczenie, niż filmy same w sobie. Lubi wyzwania i szuka okazji, aby się sprawdzić jako tłumaczka. Takim wyzwaniem bywają komedie, *które naprawdę są śmieszne*, często oparte na grze słownej. *Ja oglądając taki film od razu myślę, jakby to można było przetłumaczyć, jak się udaje takie rzeczy fajnie przetłumaczyć to naprawdę jest spora satysfakcja*. Deklaruje, że dla niej publika nie jest już tak ważna. *Z czasem przestałam się ekscytować ile jest ściągnięć i jakie są komentarze. Teraz bardziej to robię dla siebie, niż dla ludzi, moje hobby to po prostu robienie dobrych tłumaczeń*.

Kiedy jednak mówią o swoich motywacjach większość przyznaje, że oprócz słów uznania, często „psutych” przez obelżywe wiadomości, zyskali nie tylko satysfakcję. Wielu spośród naszych rozmówców wspo-

się w tym względzie podobieństwa, czy różnice? „Tajni kulturalni” robią napisy, bo to po prostu lubią; niekoniecznie uważają, że mają do wypełnienia misję dostarczania przekładów wszystkim tym, którzy bez ich pracy nie mogliby zrozumieć najnowszego odcinka swojego ulubionego serialu czy niedawno pobranego filmu. W wypadku grup zajmujących się japońskimi animacjami sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana.

Bycie częścią szerszej grupy, to znaczy fanów *anime* w ogólności, wpływa na charakter pracy osoby zajmującej się przekładem japońskiego tekstu. *Fansuber* jest ciągle rozdarty między uznaniem dobra wspólnego fandomu (społeczność wielbicieli) i własną satysfakcją wynikającą z robienia napisów. Napięcie między „ja” a „oni” nadaje środowisku kształt, gdyż każdy, kto zajmuje się przekładami, widzi, że to, co robi, czyni nie tylko przez wzgląd na własną osobę, ale również pod „presją” konieczności dzielenia się z członkami wspólnoty wielbicieli. O tym, że działanie tłumaczy amatorów *anime* ma wydzźwięk wybitnie społecznościowy, świadczy wysoka pozycja, jaką przypisuje się tej frakcji fanów. To właśnie oni, przez udostępnianie napisów w rodzimym języku, zwiększają dostęp do *anime* i rozszerzają horyzonty zarówno miłośników, jak i „przeciętniaków” nieinteresujących się japońskimi animacjami. Dzięki obecności polskich napisów w internecie jest przecież szansa, że taka nieinteresująca się jednostka natknie się na nie w sieci, w związku z tym zacznie oglądać filmy, „wciągnie się”. Translatorskie zajęcie jawi się ogółowi fanów jako coś pozytywnego. Oto ilustrujące to dwie wypowiedzi przepytanych fansuberów *anime*:

Jest w tłumaczach coś takiego... Nie wiem, jak to nazwać... Bo nie chodzi o potrzebę akceptacji przez innych czy pochwał, tylko robisz coś dla innych i cieszy cię to, że inni korzystają z twojej pracy. (...) Ja mam to z programami komputerowymi. Piszę program i widzę, że inni go używają.

Ja mam w sobie coś z altruisty. Ot, taki rodzaj pracy społecznej. Choć przykre, jak sub ściągnie kilkaset osób, a komentarzy zero...

mina o rozwinięciu kompetencji przydatnych w zdobyciu lub wykonywaniu pracy. Artur, napisowiec pochodzący z dużego miasta, opowiada o tym tak: *Teraz pracuję za granicą, to znaczy w sumie nie ma mnie w Polsce (...) i czuję, że postępuję tym językiem lepiej niż wtedy [zanim zacząłem tłumaczyć], jest to język dużo płynniejszy, tak jak też wspominałem, nauczyłem myśleć się w tym języku. Jest bardziej intuicyjny.* Z kolei Piotrek, zajmujący się techniczną obsługą serwera do gier, mówi: *Przez to, że się nauczyłem w serwerze, mam teraz pracę.* Zapytany o to, co w niej robi, dopowiada: *Praktycznie to samo, co tutaj na serwerze, tylko zajmuję się aplikacjami, które korporacja sprzedaje i za to ma grube pieniądze.* W takiej edukacji pomagają sieciowi współpracownicy, czasem też odbiorcy, którzy potrafią zgłaszać swoje zastrzeżenia. Napisowiec Rafał zapytany o to, jak długo „żyją” w sieci jego produkcje opowiada o amerykańskim serialu, do którego robił napisy przed kilkoma laty. *Kilka tygodni temu dostałem maila od kogoś kto wpadł na moje napisy (...) i tam zarzucono mi, że pomyliłem kryminologię z kryminalistyką, co jest absolutnie prawdą, przyznałem rację.* Nieformalny sieciowy obieg jest napędzany przez pasjonatów, którzy odkryli, że sieciowe uspołecznienie własnych

Oczywiście, pisząc o misji osób przekładających japońskie teksty, nie należy zapomnieć o wymiarze „ja” ich pracy. Bycie wysoko w hierarchii jest przecież zaspokajaniem ważnych z perspektywy jednostki potrzeb zdobycia uznania ze strony innych ludzi oraz twórczego realizowania samego siebie. Dodatkowo, podobnie jak w przypadku „tajnych kulturalnych”, nie jest tak, że fansuberzy są cierpiętnikami poświęcającymi swój czas i energię na coś, czego nie lubią. Przeciwnie, *fansubing* jest traktowany przez tłumaczy jako sztuka, w którą wkłada się serce i jako coś bardzo przyjemnego. Dlatego właśnie, obok wspomnianej opozycji „ja” kontra „oni”, wskazać można tarcie na płaszczyźnie zabawa *versus* praca. Ta ostatnia, wykonywana przez tłumaczy, nie oferuje gratyfikacji finansowych i może dlatego zmienia swoje oblicze, by stać się nie-pracą – zajęciem co prawda trudnym, ale dostarczającym radości i lubianym, czyli *de facto* zabawą:

Jak dla mnie, to one (fansuby – P.S.) w ogóle nie musiałyby oglądać światła dziennego (...). W tej mojej grupie fajne było to, że faktycznie olewaliśmy, czy ktoś to ściągnie, czy nie.

(...) to jest zabawa. Już nie chodzi o to, że nie ma anime po polsku albo jest, ale drogie. Chodzi o satysfakcję.

Naturalnie jest to zabawa bardzo specyficzna, silnie uwspólnotowiona i przebiegająca w kulturze nakładającej zestawy norm, które trzeba przestrzegać i wartości, jakimi należy się kierować. Pożądane cechy wiążą się zarówno z technicznymi aspektami działalności, jak również z odczytaniem i doskonałą znajomością japońskiej kultury (wiedza na jej temat pozwala wczuć się w klimat *anime*, co umożliwia wykonanie dobrych napisów). Mając odpowiednią wiedzę, *fansuber* jest nawet w stanie stworzyć specjalną terminologię na potrzeby konkretnej animacji. Idealna sytuacja to taka, kiedy miłośnik zna przynajmniej podstawy języka japońskiego i potrafi ocenić, czy przekład musi być jak najwierniejszy i czy owa dosłowność nie zaburzy nastroju tłumaczonego tytułu. Społeczność fanów nieustannie kontroluje pracę wykonaną przez tłumaczy amatorów – z niezwykłą drobiazgowością sprawdza się wartość napisów i wyłapuje cudze błędy. Ważnym narzędziem są w tym wypadku komentarze pozono-

zamiłowań podnosi znacznie poziom satysfakcji czerpanej z pasji, a niekiedy wręcz ją warunkuje. Zainteresowanie ze strony internautów jest „społecznym dowodem słuszności”, że ich działalność ma wartość nie tylko dla nich, ale i innych. *Nie planowałam, że z tego zrobi się takie wielkie konto, po prostu kiedyś obejrzałam jakiś serial i stwierdziłam, że skoro ja skorzystałam z tego, co ktoś tam wrzucił, to może ja też zrobię coś podobnego. Skoro coś mam i oglądam, to czemu by tego nie wrzucić*, wyjaśnia Zofia, która na swoim koncie na YouTube umieszcza głównie materiały o tematyce chrześcijańskiej. Na tym przykładzie widać, jak technologia, która pozwala swobodnie się dzielić, staje się technologią zachęcającą do dzielenia się. Patrząc z tej perspektywy na tradycyjne kolekcjonerstwo, tworzenie zbiorów na własny użytek, ewentualnie na użytek grona znajomych, wydają się one w jakiś sposób autystyczne. Stanisław wiódłby prawdopodobnie znacznie nudniejsze życie, gdyby zamiast chomikowania filmów tworzył prywatną filmotekę na własnym regale. Dla większości „tajnych kulturalnych” starszej daty, ich sieciowa aktywność była kontynuacją dawnych pasji za pomocą nowych narzędzi, które oferuje środowisko sieciowe. Internet może podsycać

stawiane fansuberom przy użyciu forów internetowych. Dyskusje na nich się toczące dotyczą poziomu napisów czy sposobu tłumaczenia. Omawia się zarówno fansuby, jak również pomysły moderatorów usprawniające przepływ informacji czy poradniki przygotowywane przez fansuberów (w tym przypadku rozmawia się o jasności instrukcji, ich zgodności z realiami i ich przydatności). Czasami na forach można się zetknąć z oskarżeniami o plagiat – nic nie budzi we wspólnocie takich emocji, jak przywłaszczenie sobie cudzych napisów i uznanie ich za własne dzieło. Żadna z norm grupowych nie oddziałuje w sposób tak silny, jak zakaz plagiatorstwa, co wynika z wysokiej pozycji amatorów tłumaczy oraz ogromu energii i czasu poświęcanych przygotowaniu przekładów.

Tworzenie napisów to czynność odbywająca się w społeczności, co powoduje istnienie wspomnianego wcześniej zderzenia „ja” z „oni”. Silnie podkreślane poczucie misji występujące u fansuberów *anime* w pewnym stopniu odróżnia ich od przedstawionych w raporcie „tajnych kulturalnych”, a głównym powodem tej różnicy jest zapewne charakter tekstów, z jakimi mają do czynienia obie grupy. W wypadku tłumaczy japońskich animacji są to przekazy będące poza mainstreamem, nierzadko niemające oficjalnych wydań w Polsce i niecieszące się zainteresowaniem dużych grup odbiorczych, jak często ma to miejsce w wypadku innych seriali czy filmów. Jeśli chodzi o „tajnych”, nie traktują oni przekładanego przez siebie obrazu jak towar, który należy rozpropagować i spopularyzować. Taka postawa nie jest kluczowa, skoro owym towarem interesuje się bardzo wielu odbiorców.

Z faktem, że *anime* znajduje się poza głównym nurtem kultury popularnej, wiąże się również podejście fansuberów do łamania praw autorskich w wersji *copyright*. Jak się okazuje, są oni w tym względzie bardzo podobni do „tajnych kulturalnych”, bowiem ich ocena własnych działań jest wysoce niejednoznaczna i bardzo specyficzna. Przede wszystkim mamy tutaj do czynienia z utożsamianiem piractwa z istnieniem przekładu lub pracą nad przekładem do obrazu, który został oficjalnie wydany. Po wykupieniu w Polsce licencji na daną serię przez firmę zajmującą się dystrybucją *anime*, *fansubing* z zasady jest zakazany. Zależnie od decyzji konkretnego zespołu tłumaczy prace są przerywane w momencie samej zapowiedzi spro-

pasje m.in. poprzez dostarczenie nowych, bardziej uspołecznionych sposobów ich realizacji. Kultura dzielenia wydaje się być niejako ubocznym produktem sieciowego środowiska i możliwości jakie oferuje, a nie jakiejś konkretnej ideologii.

Jednym ze wspólnych mianowników dla działań „tajnych kulturalnych” jest UDOŚTĘPNIANIE. Badani udostępniają treści i usługi – nie tylko w sensie zapewniania samego dostępu, ale też obniżania rozmaitych barier. Finansowych, ale i kompetencyjnych (np. przez tłumaczenie ścieżek dialogowych na język polski). Potrafią też dopasować dany tekst do specyficznego kontekstu, jak licealista Tomek, który „tłumaczy” czarno-białe zdjęcia dla swoich rówieśników, kolorując je, a przez to chroniąc odbiorców przed pomyłkami (takimi jak przekonanie, że mundur Piłsudskiego był koloru szarego). Albo prowadzący serwer dla graczy Piotrek, Krzysiek i Sylwia, zmieniający mechanizmy z gry dostępnej odpłatnie pod kątem oczekiwań użytkowników gromadzących się wokół ich inicjatywy.

„Tajni kulturalni” toczą też walkę z kulturą nadmiaru, stając się sieciowymi kuratorami, prowadząc działania selekcyjne i rekomendacyjne, poszerzające

wadzenia animacji lub po ukazaniu się DVD. W przypadku licencji telewizyjnych reguła niewykonywania przekładów obrazów oficjalnych raczej nie obowiązuje (ze względu na tymczasowość wykupionych praw). Powód tak rygorystycznego podejścia jest prosty – fansuberzy uważają, że ponieważ w kraju nad Wisłą rynek *anime* dopiero raczkuje, zadaniem wielbiciela jest go wspierać, a nie niszczyć:

Chcesz zlicencjonowane anime? Idź do Empiku. Fansubing to nie podkopywanie rodzinnego rynku, ale zabawa mająca za zadanie promować anime.

No i jak mam na to odpowiedzieć? Rozpowszechniać nikt nie zakáže. Chyba jedynie mogę napisać to: kiedy sumienie nie pozwala. A sumienie ma brać inspirację z niepisanych, ale znanych zasad, z których jedna dotyczy tego: nie subujemy anime z licencją w Polsce.

Mimo to opisywana regulacja często nie działa – czasem w momencie ogłoszenia, że dany tytuł będzie licencjonowany, grupa stara się znacznie zintensyfikować pracę i wydać swoją wersję napisów zanim film się ukáže na DVD. Dość często, nawet mimo licencji, społeczność pozwala swojemu fansubowi ujrzeć światło dzienne, ale plik rozchodzi się między ludźmi, którym można ufać, nie jest natomiast udostępniany ogółowi. Generalnie, zasada nietworzenia napisów do dzieł licencjonowanych nie obowiązuje bezwarunkowo – ocena jej zasadności odbywa się na bieżąco, to jest tu i teraz, zgodnie z zaistniałą sytuacją. Kiedy zachodzi konieczność, norma jest uchylana, a fansuby akceptowane:

Dla mnie ten temat to komedia. Nielegalne fansuby... brzmi jakby było to zagrożone dożywociem. Co ja sądzę? To nie ja ustalam legalność tłumaczeń. Ja mogę tylko powiedzieć, co sądzę o tym, jak ktoś mi mówi, że tłumaczenie jest wbrew prawu. Uważam to za głupotę. Dlaczego nie mogę przetłumaczyć sobie czegoś po swojemu? Co w tym złego? Czy w ten sposób kogoś okradam? Robię komuś krzywdę? (...) Moje napisy, moje tłumaczenie, moja interpretacja.

horyzont poznawczy użytkowników. Równocześnie pozostają blisko ich potrzeb – w stopniu zapewne nieosiągalnym dla komercyjnych dostawców i zbiurokratyzowanych instytucji publicznych. Przetwarzają to, co jest produktem, często globalnym, na coś bliskiego. Wyrывают produkty z obiegu rynkowego. Jak pisze przywoływany już w tym kontekście w komentarzach Tomasa Rakowskiego i Mateusza Halawy Arjun Appadurai, tego typu zabiegi są możliwe, ponieważ z produktami i towarami powiązane są pewne wartości – a je wytwarzają ludzie, nie przemysł. Stąd towar może mieć życie społeczne, w trakcie którego przestaje być towarem, staje się czymś indywidualnym i bliskim jednostce.¹⁷ „Tajni kulturalni” doprowadzają tę logikę do ekstremum: w ich świecie filmy, gry i inne treści kultury, towarami co najwyżej bywają.

Nie oznacza to jednak, że ich działania mają wymiar z założenia wywrotowy. Jak już pisaliśmy, zasilają system ekonomiczny – choć w innym miejscu, niż to, z którego czerpią. Przede wszystkim jednak wpisują się w logikę „pirackiej nowoczesności”: lokalnych zabiegów

¹⁷ Arjun Appadurai, *Introduction: Commodities and the Politics of Value*, w: *The Social Life of Things*, Arjun Appadurai (red.), Cambridge: Cambridge University Press 1986, s. 3-63.

Takie postawy, jak niesubowanie bajek wydanych oficjalnie u nas uważam za protezę moralności i tanią świętoszkowatość. (...) dylemat „ukraść czy kupić?” nie pojawia się w momencie wydania bajki w Polsce. Nie wierzę, że kogokolwiek się wychowa na uczciwego obywatela odmawiając mu fansubów (...). Do kupowania oryginałów się dorasta (albo i nie dorasta).

„Tajni kulturalni”, przygotowując napisy do filmów i seriali, nie myślą o sobie w kategoriach członków fandomu, co jest zrozumiałe, jeśli weźmie się pod uwagę wspomnianą – choć oczywiście również względną – mainstreamowość materiału, nad którym pracują. Co jednak ciekawe, również fansuberzy *anime* uciekają od określenia fan, choć czynią to z innych względów niż „współpracownicy”:

Badacz: *Kim według Ciebie jest prawdziwy fan?*

Respondent: *Co ja mogę powiedzieć na to pytanie? Ja sam uwielbiam anime, często je oglądam, interesuję się tym, ale siebie jakoś za fana nie uważam jakiegoś.*

Badacz: *Czemu nie? Przecież robisz napisy.*

Respondent: *Nie wiem. Pewnie nim jestem, ale jakoś się nie uważam za fana.*

Badacz: *Można robić napisy i nie być fanem?*

Respondent: *Hm. No dobra, (...) jestem fanem. Ale nie mam na tym bzika takiego, jak niektórzy. No na ANSI [skrót określający serwis AnimeSub.Info, poświęcony napisom do japońskich animacji – P.S.] jest paru takich, co się chwala, że jak nie obejrzą jakiegoś odcinka anime w przeciągu 24 godzin to chorzy są. Nałogowcy tak zwani, hehe, cosplayerzy niektórzy hehe.*

Wielu przepytanych tłumaczy zaprzeczało swojej fanowskiej tożsamości i nie chciało być określanymi mianem fanów. Większość fansuberów bała się skojarzenia ze stereotypowym obrazem wielbiciela jako dziwaka i narwańca nieumiejącego odróżnić fantazji od rzeczywistości. To dystansowanie się – pomimo wskazywanych wcześniej różnic – jest pod wieloma względami podobne do opinii wygłaszanych przez „tajnie kulturalnych” tłumaczy z tego raportu.

modernizacyjnych, umożliwianych poprzez tanie technologie umożliwiające powielanie treści.¹⁸ Różnice dostępowe są wyrównywane w sposób niemieszczący się w granicach obiegów formalnych czy w sferze podlegającej w całości odgórnym regulacjom. Wbrew dość rozpowszechnionemu przekonaniu o unifikującym, globalizującym oddziaływaniu technologii komunikowania, ich lokalne użycia są różne – zwłaszcza w kontekście różnic ekonomicznych, nierównego dostępu do treści, ale także dysproporcji w kulturowym „eksporcie” i „importie”. Twórca terminu „piracka nowoczesność”, Ravi Sundaram, zwraca uwagę na kopiowanie i recykling jako częste sposoby działania przedstawicieli społeczeństw znajdujących się na obrzeżach światowej produkcji i innowacji. Wydaje się, że Polska – podobnie jak opisywane przez Sundarama Indie – to również kraj, który pomimo swoich aspiracji, raczej przyjmuje i importuje treści i idee, niż je wytwarza i eksportuje. Dlatego i w polskim kontekście „piracka” modernizacja ma tak duże znaczenie – nie tylko jako narzędzie pasożytowania na treściach produkowanych zagranicą, ale też jako sposób wprowadzania ich w lokalny

¹⁸ Ravi Sundaram, *Pirate Modernity. Delhi's media urbanism*, London, New York: Routledge 2010.

obieg. Choć warto uzupełnić to o jeszcze jeden aspekt: rewitalizacji lokalnych treści, które po zmianie ustroju politycznego zostały przez globalne treści zepchnięte na margines. W tym kontekście trzeba powrócić jeszcze do etnograficznego podejścia Ramona Lobato, apelującego o unikanie uniwersalistycznych ocen zjawisk, których lokalne charakterystyki mogą się między sobą bardzo różnić. „Musimy oprzeć się pokusie przypisywania jednolitych wartości moralnych do aktywności dystrybucyjnych, które są ekstremalnie heterogeniczne pod względem krążących w nich treści i motywacji osób, które napędzają tę cyrkulację. Musimy też pamiętać, że domniemane nowe formy aktywności odbiorców, takie jak dzielenie się plikami, są zazwyczaj przedłużeniami znacznie dłuższych tradycji konsumpcji i cyrkulacji mediów, i że są one nie tylko interfejsem do »starych« przemysłów medialnych, lecz również do nieformalnych systemów handlu i wymiany”.¹⁹

Równocześnie w koncepcji Sundarama do polskiej rzeczywistości obiegu nieformalnego wydaje się przystawać jeszcze inny element - jej aideologiczność, działanie raczej w kontekście ekonomicznego

przymusu lub po prostu nadarzającej się okazji, niż zorganizowanego sprzeciwu, np. przeciwko korporacjom medialnym. Trudno tu mówić o organizacji, poczuciu bycia częścią jakiegoś ruchu, a przede wszystkim świadomości współtworzenia jakiejś kulturowej „zmiany” - po części dlatego, że horyzont kontaktów jest niewielki, ograniczony do własnego węzła w sieci, ale też dlatego, że te praktyki nie są poddawane refleksji, a to ona jest dla organizacji elementem kluczowym. Cały proces działa sprawnie, także dzięki technologicznym protezom, ułatwiającym i w pewnym sensie regulującym procesy komunikacji i współpracy - ale pytani o wpływ na kulturę jako taką, badani nie dostrzegali analogii, które widzimy my jako badacze. Oni sami wydają się być raczej podporządkowani kategoriom narzucanym przez system, w którym się nie mieszczą.

¹⁹ Ramon Lobato, *op.cit.*, s. 116.

**„Tajni kulturalni”
pomagają przełamywać bariery:**

→ **dostępu**
publikując daną treść

→ **ekonomiczne**
*udostępniając treść
nieodpłatnie*

→ **horyzontu poznawczego**
poprzez kuratorstwo

→ **kompetencyjne**
np. językowe

→ **biurokratyczne**
*przez bliski kontakt
z odbiorcami*

„Making more of a thing,

that is what we call »copying«

Sharing ideas with everyone

That's why copying

is

FUN!”

fragment tekstu piosenki Niny Paley,
Copying is Not Theft

NIE TYLKO KULT DARMOCHY. O PRACY I RZEMIOŚLE

Baaria to mityczna kraina zamieszkała przez orki, elfy i ludzi. Jej korzenie można określić jako azjatycko-polskie: w 2002 r. japoński developer wprowadza na rynek masową grę sieciową (MMO), która pozwala wcielić się w postać maga lub wojownika przemierzającego ponury świat starożytnych królestw ogarniętych wojną. Gra cieszyła się pewnym uznaniem w środowisku miłośników gier typu MMO. W 2009 r. trójka weteranów sieciowych wojen, rozczarowana kierunkiem w jakim zmierza ich świat, postanowiła stworzyć jego własny odpowiednik - taki, w którym na powrót mogliby poczuć się dobrze. Znali się nieźle już wcześniej i to nie tylko z półbitewnych.

Piotrek, niedoszły doktor fizyki, porzucił uczelnię, by zająć się tym co naprawdę lubi, czyli programowaniem. Krzysiek, z wykształcenia archiwista, pracuje obecnie jako kurier. *Takie czasy*, komentuje lakonicznie. Sylwia ukończyła wydział informatyki, ale pracuje robiąc animacje. Cała trójka dorastała w niewielkim miasteczku na południu Polski, wszyscy mają za sobą epizod

mieszkania w dużym mieście zakończony powrotem w strony rodzinne. Krzysiek i Piotrek to bracia, Sylwia zaś właśnie zaręczyła się z Krzyśkiem. Drużyna ma dość jasny podział zadań. Piotrek odpowiada za samo *mięso*, czyli kod. Na użytek gry nauczył się języka programowania Java, co okazało się przepustką do dobrej pracy. Krzysiek i Sylwia przede wszystkim *nakręcają fabułę*. Krzysiek bardziej jako mistrz gry – architekt historii, wydarzeń i misji, lubi myśleć o sobie jako scenarzyście. Sylwia bardziej jako dobry duch gry unoszący się nad graczami: służy poradą, ale jest też okiem i uchem trójosobowej rady świata Baaria. Spośród całej trójki, to ona najczęściej zanurza się w świecie Baarii pospołu z innymi graczami. Panujący podział ról można opisać przy pomocy korporacyjnej nomenklatury. Nieformalne stanowisko prezesa zarządu sprawuje Piotrek, a Krzysiek i Sylwia to dyrektorzy zarządzający - odpowiednio fabułą i relacjami z graczami. Razem tworzą wizję artystyczną i misję gry.

Główny priorytet zarządu to utrzymanie *klimatyczności* serwera. Chodzi o to, żeby Baaria był światem, w który człowiek ma ochotę się zanurzyć i wczuć głęboko w odgrywaną postać. Swój świat

MATEUSZ HALAWA

Pliki i ich ludzie

Raport „Obiegi kultury” opisał nowe, wciąż słabo rozpoznane w Polsce zjawisko nieformalnego krążenia treści cyfrowych. Temat był gorący: publikacja raportu, w 2012 roku, zbiegła się z protestami wokół ACTA, które wydawały się mobilizować niechętnych do wychodzenia na ulice oraz jednoczyć przeważnie poróżnionych wokół wspólnego poczucia zagrożenia. Oto – rozeszło się po kraju – „ściągnięcie” miało być ściganie. Inspirowane przez głównie amerykański przemysł produkcji treści i markowych towarów międzynarodowe porozumienie zostało odebrane przez protestujących online i offline osobiście, jako wymierzone w ich wolność.

Antropolog Piotr Cichocki komentował: „Protestują, bo się boją, że ACTA może uznać za piractwo ich wybory życiowe i swobodne kształtowanie siebie. Naprawdę się przestraszyli, że ktoś chce im zabrać część tożsamości.”¹ Ta obserwacja jest zwięzłym podsumowaniem ustaleń studiów kulturowych, socjologii i antropologii, które dość zgodnie uznają, że współczesne „ja” jest procesem rozgrywającym się między innymi poprzez nacechowane wyobraźnią i kreatywnością zawłaszczanie i przetwarzanie medialnych treści. Ilustracją tej tezy mogą być sceny z wcześniejszego raportu o życiu codziennym z nowymi mediami, gdzie licealiści i licealistki rutynowo wymieniają się plikami z muzyką, ściągają filmy lub dzielą się plikami z filmami ściągniętymi przez innych, a poruszając się po mieście z nośnikami pamięci dbają, by nie tylko mieć na nich coś nowego dla przyjaciół, ale też – wolne miejsce, by móc od tych przyjaciół coś nowego dostać.² Na kulturę materialną tych praktyk składają się stacjonarne i przenośne komputery, przenośne twarde dyski, nagrywarki płyt CD, telefony komórkowe umożliwiające przechowywanie i odtwarzanie muzyki. Te przedmioty-media są wehikułami dla tego, co niematerialne: algorytmów wyszukiwania i klasyfikowania treści, platform umożliwiających odtwarzanie i komunikację na ich temat oraz oprogramowania zamieniającego podłączone do sieci komputery

1 Piotr Cichocki, *Nie ma życia bez sieci*, op.cit.

2 Mirosław Filiciak, Michał Danielewicz, Mateusz Halawa, Paweł Mazurek i Agata Nowotny, *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, SWPS 2010, <http://wyborcza.pl/mlodziimedia> (dostęp 2 grudnia 2012).

tworzą z myślą o graczach takich jak oni, klimaciarzach. *To gracze, którzy się angażują w fabułę, lubią odgrywać postaci, rozwiązywać zagadki*, tłumaczy Sylwia. Potrafią napisać przygodowe opowiadanie ze swoim bohaterem w roli głównej lub też regularnie prowadzić pamiętnik ze świata Baarii. *Tacy gracze stanowią o kolorycie naszego świata, niektórzy nawet w rozmowach na forum nie wychodzą z roli*, podkreśla Sylwia z uznaniem. Prócz klimaciarzy, jak określają ten typ graczy, są jeszcze *koksiarze*, czyli gracze nastawieni na walkę, zabijanie potworów, zdobywanie punktów i artefaktów oraz ciągły rozwój charakterystyk prowadzonej postaci. Jakkolwiek sympatia zarządu lokuje się raczej po stronie klimaciarzy, to jednak sekret żywotności gry zależy od utrzymania Baarii w stanie kruchej równowagi pomiędzy odpowiednim klimatem, a wystarczającą dynamiką wydarzeń. Z lekkim naciskiem na to pierwsze. *Największa sztuka to balans, żeby każdy był zadowolony, a wiadomo przecież, że zadowolić wszystkich się nie da*, opisuje Piotrek, jasno przy tym wykładając politykę zarządu: *My jesteśmy serwerem klimatycznym, skierowanym do małej ilości osób, a główną ideą serwera jest dostarczanie funu*.

w węzły pozyskiwania i dalszej dystrybucji treści. W świetle tych badań powiązanie między „ja” a krążeniem plików staje się jaśniejsze: te dwa problemy są sprzężone tak silnie, że w protestach wokół ACTA mogły być metonimicznie powiązane.

Technologiczne formy życia

W sprawie ACTA ujawniła się fundamentalnie technologiczna forma współczesnego życia, w którym tożsamość wyłania się w interfejsie człowieka i cyfrowych maszyn połączonych w sieć, „ja” napotyka świat i siebie w praktykach konfigurowanych przez sieciowe protokoły, a nowe media stają się „technikami siebie”. Tak jak badacze kultury materialnej zauważali za Williamem Jamesem, że „ja” nie zamyka się w ciele, lecz rozszerza na przedmioty, tak badacze kultury sieci sugerują, rozlewa się ono po sieci nieustannie aktualizowanych relacji oraz przepracowywanych w nich treści.

„Obiegi kultury”, stanowiące ważny kontekst i punkt wyjścia dla „Tajnych kulturalnych”, pozostawiły tę problematykę na boku. Raport był poświęcony ilościowemu określeniu zasięgu obiegu plików oraz opisowi populacji węń zaangażowanych. Zapożyczonego z antropologii pojęcia „nieformalnej ekonomii”, użyto, by podważyć prawomocność kategorii „piractwa” i by zwrócić uwagę na to, że otaczane troską elit uczestnictwo Polaków w kulturze odbywa się poza instytucjami i często nielegalnie. Nie będę tu opisywał wyników tych badań, pierwszych tak reprezentatywnych i wiarygodnych w Polsce; były one dość szeroko komentowane. Sam raport i dyskusje po jego publikacji pokazały, że po określeniu skali nieformalnego obiegu, profilu jego uczestników i ich relacji z obiegiem formalnym i nieformalnym, konieczne jest zrozumienie kulturowego kontekstu ściągania plików i dzielenia się nimi oraz kształtu relacji między uczestnikami całego tego „piractwa”. Jednym słowem, trzeba powrócić do problemu ściągającego i udostępniającego pliki „ja”. Jak jednak miałyby wyglądać takie przedsięwzięcie?

Okazją do postawienia tego pytania jest publikacja drugiego, jakościowego raportu, którego autorzy i autorki stawiają sobie cel zrozumienie motywacji kilkunastu osób reprezentujących specyficzny typ określany jako „tajni kulturalni”. Jak zauważają

Debaty zarządu nad wprowadzaniem nowych pomysłów i rozwiązań bywają burzliwe. Częściej na Skype niż na żywo, bo tam nieraz wygodniej jest im się spotkać. *Zdarza nam się pokłócić, po czym zapada jeden dzień ciszy*, wspomina Sylwia. Prze te lata wspólnego prowadzenia serwera nauczyli się, że każdy pomysł, nawet drobny, warto szczegółowo przegadać. Eliminuje to potencjalne konflikty spowodowane tym, że tylko wydawało im się, że myślą o tym samym - a w istocie ich wizje były różne. Niedawno, dość zgodnie przystali na pomysł zesłania na Baarię zarazy zombie. Wszystkie postacie gry obdarzyli trupim wyglądem i czekali na reakcje graczy. *Ich zadaniem było rozwikłać zagadkę zarazy, której rozwiązania sami jeszcze nie mieliśmy*. Wyjaśnienie przyczyn pomoru przygotowali w odpowiedzi na inspirujące próby rozwiązania jej przez graczy. *Tak naprawdę serwer tworzą gracze*, podkreśla Sylwia. *My dajemy ludziom serwer, mechanikę, dajemy im narzędzie do tego, żeby tworzyli. Podsuwamy im różne pomysły i scenariusze, a oni to łapią i rozwijają*, opisuje. Jedną z głównych wytycznych strategii przyjętej przez zarząd brzmi „skracać dystans”. *Nasi gracze to ludzie, z którymi spędzamy kupę czasu i fajnie by było, żeby te relacje pomiędzy nami a nimi*

sami autorzy i autorki, było ono oparte na bardzo niewielkiej próbie badanych. Zważywszy na brak mocnych założeń teoretycznych i celową rekrutację w trzech założonych z góry podtypach, wyniki te należy czytać ostrożnie: w żadnej mierze nie stanowią one wyczerpującego opisu. Są jednak niewątpliwie fascynujące i mogą stanowić znakomity punkt wyjścia do dalszych badań.

Pożytki z antropologii

Już w pierwszym, ilościowym raporcie zwraca uwagę antropologiczna poetyka tekstu. „Obiegi kultury” to raport o „cyrkulacji treści” w „sieciami wymiany”, gdzie pliki „krążą”, puszczone w obieg przez ludzi, którzy raz znalazłszy się w tym obiegu, raczej w nim zostają. Pojawia się nawet pojęcie daru (s. 17, 24-25), ale z kwalifikacją „ryzykowne”. Chociaż język krążenia, cyrkulacji, wymiany i obiegu zdradza genealogię jednoznacznie antropologiczną, jest on używany tylko metaforycznie. Robocza wersja raportu jakościowego, którą otrzymałem, explicite odżegnywała się od używania pojęcia daru, a jednocześnie obfitowała w opisy zobowiązań wobec konkretnych osób i wyobrażonej sieci („skoro ja skorzystałam, to też wrzucę”), pragnienia tworzenia wspólnoty przez dzielenie się („bolało mnie serce, że nikt inny tego nie ogląda”), rozszerzenia siebie na obiekt („tłumaczenie to wkład w film, który się lubi”) oraz osiągnięcia sobą poprzez cyrkulację tego obiektu do innych, by „poculi to samo, co ja, poculi te same emocje”.

Jest to tyleż nieformalna, co *moralna* ekonomia, w której dzielenie się jest dobre, pliki są cenne (chowa się je na działce w obawie przed policją), choć darmowe i rozdawane wtajemniczonym, a wzięcie na siebie roli dawcy wzbudza w otoczeniu roszczenie do bycia regularnie obdarowywanym i złość na opóźnienia. W tle tych opisów jest, oczywiście, problem własności (czyje te pliki są, kto może z nimi coś zrobić i na czym to coś ma polegać) i problem wartości (bywają one towarem, lecz są odtowarowane i włączane w wymianę rządzącą się innymi niż rynkowe zasadami). Prawne definicje własności oraz ekonomiczne rozumienie wartości jako rodzącej się z faktycznej ograniczoności zasobów, jak i z prawa do ograniczania do nich dostępu, są w tych praktykach kontestowane.

nie były w modelu „sprzedawca-klient”, tłumaczy Krzysiek. Magda dodaje, że zdarzało im się organizować już zloty, aby spotkać się z ludźmi na żywo. Wspólnie pić piwo i gadać o grze, oczekiwaniach graczy, pomysłach zarządu. A także o wszystkim innym, niekoniecznie z grą bezpośrednio związanym. To co my tworzymy, to nie jest tylko i wyłącznie „produkt”, to jest wymiana myśli i poznawanie nowych ludzi. To nie jest nasza praca, podkreśla Krzysiek.

Równocześnie jednak nie sposób nie dostrzec wielu analogii do pracy zawodowej - jednak nie pracy wyalienowanej, lecz takiej, w której źródłem satysfakcji jest obserwowanie własnego rozwoju i doświadczanie uznania odbiorców dla efektów pracy. Stąd rozmawiając z „tajnymi kulturalnymi” niejednokrotnie mieliśmy wrażenie, że rozmawiamy z rzemieślnikami, dla których dobrze wykonana robota jest istotnym źródłem satysfakcji i powodem do dumy.

TŁUMACZE

Niektórym wydaje się, że tłumaczenie filmów jest tak łatwe, jak oglądanie, rzuciła w rozmowie Anna, uśmiechając się pod nosem. Spośród trzech grup objętych badaniem, twórcy napisów w najwięk-

Perspektywa antropologiczna może okazać się tu użyteczna, między innymi po to, by uniknąć widocznej w niektórych miejscach raportu psychologizującej (ze szkodą dla tekstu) tendencji do tego, by traktować uczestników tego obiegu jako w pełni autonomiczne, gotowe i zamknięte jednostki realizujące akulturowe, przyrodzone „potrzeby” i maksymalizujące swoją satysfakcję, wtórnie włączone w sieci wymiany. Jak widzieliśmy wcześniej, o „ja” użyteczniejsze jest myśleć jako z założenia rozproszonym w sieciach online i offline niedokończonym procesie. Niewątpliwie rozmówcy autorów i autorek raportu są hobbystami lub entuzjastami, być może byli nimi przed internetem, lecz stopień ich zaangażowania w zapośredniczone przez sieć relacje z innymi (znanymi sobie, wyobrażonymi, lub obecnymi jako statystyki) każe mniej interesować się ich poszczególnymi osobowościami, a bardziej kształtem relacji między nimi, a innymi użytkownikami.

Intuicja autorów i autorek raportu, którzy wybrali do badania osoby, które są swoistymi „routerami”— wiążącymi ze sobą różne sieci, wygładzającymi tarcia, poprawiającymi kod, rekrutującymi do sieci nowych ludzi i nowe treści, nawigującymi między sprzecznymi definicjami własności i wartości, dosłownie i w przenośni „przekładającymi” ludzkie języki i komputerowe formaty, często kłusując na ogrodzonej przez innych własności—zachęca do takiego właśnie postawienia problemu. Wymagałoby to częściowego zerwania z rekonstrukcją *doświadczenia* i motywacji poszczególnych osób na rzecz pogłębionej teoretycznej refleksji nad systemem powiązań, w którym zajmują one pozycje „routerów”.

Pliki i ich ludzie

Skupiając uwagę na węzłach nowego układu dystrybucji treści kulturowych, ten raport otwiera pole do dalszych badań krążenia plików. Skorzystałyby one na strategicznym zastosowaniu „metodologicznego fetyszyzmu”³, w ramach którego uwaga kieruje się najpierw na pliki, a w drugim dopiero kroku na ludzi. „Choć z teoretycznego punktu widzenia to ludzie aktorzy nadają rzeczom znaczenie, z *metodologicznego* punktu widzenia to krążące rzeczy oświetlają swój ludzki i społeczny kontekst”.

3 Arjun Appadurai, *Introduction: Commodities and the Politics of Value*, w: *The Social Life of Things in Cultural Perspectives*, Arjun Appadurai (red.), Cambridge: Cambridge University Press 1986, s. 5.

szym stopniu wykształcili własne środowisko oraz etos pracy. Identyfikują się ze swoją pracą, swoim dorobkiem, swoją ksywką i grupą. Tłumaczenie nie jest bowiem zajęciem stricte indywidualnym. Jeśli ktoś chce tłumaczyć dobrze, musi nawiązać współpracę z korektorem, czyli przeważnie innym tłumaczem w alternatywnej roli. Warto jednak mieć na podorędziu większą grupę osób znających się na rzeczy, które skonsultują problematyczną kwestię, czy nawet dokończą tłumaczenie, jeśli tłumacza odrywa coś na dłużej od pracy.

Wszyscy poznani tłumacze dysponowali zestawem przykazań i porad „jak to się robi”. Nie tłumacz bezpośrednio z samych napisów, tylko z podglądem filmu - w przeciwnym razie nie będziesz wiedział czy konkretne „run” oznacza „biegnij”, czy raczej „uciekaj”. W angielskim czasowniki nie mają rodzaju, to od postaci zależy więc, czy tłumaczenie będzie brzmieć „myślałem”, czy też „myślałam”. Umykają również wszystkie znaczeniowe subtelności, w „gołym” tekście często nie widać na przykład ironii. Zawsze pamiętaj o należyтым łamaniu tekstu, w miarę możliwości zgodnie ze znakami interpunkcyjnymi, nigdy nie więcej niż trzydzieści znaków na linię.

Warto czytać ten raport i prowadzić dalsze badania właśnie w takiej perspektywie. Analiza trajektorii (albo „biografii”⁴) plików i tego, do czego zachęcają one napotkanych przez siebie ludzi (kopiowanie, przesyłanie, tłumaczenie, modyfikowanie), jest punktem wyjścia do zrozumienia współczesnej kultury nowych mediów oraz nieprzystawalności starych form i instytucji (prawnych i innych) do nowej sytuacji.

Sytuując się na styku formalnego i nieformalnego obiegu, tego, co legalne, i tego, co nielegalne, zebrane obserwacje problematyzują pojęcie „towaru”. Krążące w sieci pliki są często wytwarzane jako towary i chronione jako towary (ACTA), stąd ich nieautoryzowane przez producentów i dystrybutorów używanie lub zmienianie jest związane z ekonomiczną stratą ich właścicieli. „Towarowość” nie jest jednak niezbywalną cechą rzeczy; „towar” jest fazą, sytuacją lub pozycją w krążeniu rzeczy,⁵ zależną od kontekstu. Antropologiczne ujęcie krążenia plików stawia zatem pytanie o to, jak coś staje się towarem (istotne są tu patenty na oprogramowanie czy system prawa autorskiego dotyczącego treści) i jak wymyka się z pozycji towaru. Praca, którą wykonuje wiele z opisanych w tym raporcie „routerów” kultury, jest pracą odtowarowiana („ujednostkawiania”⁶), treści i kodów i umieszczania ich w innym reżimie wartości,⁷ w którym walutą jest sieciowa reputacja wśród podobnych sobie, wielkość publiczności wytwarzanej dla puszczanych w obieg plików czy fanowska przyjemność ze zbiorowej konsumpcji.

Badania takie jak to otwierają pole dla etnografii utowarowienia i odtowarowienia, która nie zakłada, że kultura jest rynkiem, lecz raczej pyta o to, jak pewnym formom wymiany treści kulturowych nadaje się kształt rynkowy, oraz jak i dlaczego inni ludzie próbują te treści z takiej ramy wyjąć.

4 Igor Kopytoff, *Kulturowa biografia rzeczy – utowarowienie jako proces*, przeł. Ewa Klekot, w: *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej*, Marian Kempny, Ewa Nowicka (red.), Warszawa: PWN 2005.

5 Appadurai, op.cit.

6 Kopytoff, op.cit.

7 Appadurai op.cit.

Staraj się nie wchodzić innym w drogę, znajdź sobie własny film albo serial, zamiast ścigać się na tłumaczenia. Chyba, że masz przekonanie, że ktoś wykonuje wyjątkowo kiepską robotę. Synchronizowanie jest nudne, żmudne i trudne, ale warto się przyłożyć – dobre „synchro” świadczy o jakości tłumaczenia. Zawsze oddawaj napisy do korekty, własne błędy najtrudniej jest wypatrzeć, a nie zdarzyło się jeszcze, żeby ktoś coś perfekcyjnie przetłumaczył. Tym niemniej szanuj korektora swego, oddawaj mu tylko takie napisy, co do których masz przekonanie, że są bez błędów. On i tak znajdzie przynajmniej kilka. Właściwie, to idealne napisy nie istnieją.

W tym fachu liczy się znajomość zasad i reguł oraz wprawa. Marcie przetłumaczenie 45-minutowego odcinka serialu zajmuje teraz średnio od dwunastu do piętnastu godzin pracy. Na początku kariery tłumaczki znalazła swego mentora, który zaszczeplił jej szacunek dla solidnej roboty. *Powtarzał mi zawsze, że napisy powinny być doskonałe, „nie oddawaj napisów jak jesteś zmęczona, ja wiem, że ludzie się niecierpliwia i ślą ci dziesiątki maili »kiedy te napisy? kiedy te napisy!?!«, to nieważne, czekają”.* Ja jestem już nauczona, że nie mogę być

„Ludzie rozwijający swe umiejętności zyskują zakorzenienie w konkretnej rzeczywistości i zaczynają czerpać dumę ze swej pracy.”

Richard Sennett, *Etyka dobrej roboty*,
przeł. J. Dzierzgowski, Warszawa:
Muza 2010, s. 33.

czego oddawać ludziom. Jej samej też zdarzało się kształcić nowicjuszy w grupie. Brała wtedy dwutygodniowy urlop od tłumaczeń, bo szkolenie pochłania sporo czasu (wszystko odbywa się za pomocą Gadu-gadu). Robiła to, aby spłacić dług wdzięczności i żeby był dopływ świeżej krwi do grupy, ale też po to, żeby polskie tłumaczenia były na wysokim poziomie. Grupa sprzyja samodoskonaleniu, umacnianiu dobrych standardów pracy, kiedy to pracuje się ramię w ramię z innymi, którzy nie odwalają fuszerki.

Doświadczeni tłumacze, których mieliśmy okazję poznać, wyraźnie nie znoszą amatorszczyzny. Potrafią natomiast docenić innych - tylko fachowiec potrafi bowiem właściwie docenić robotę innego fachowca. *Robię to dla własnej przyjemności, jak mam poczucie, że mi wychodzi, to fajnie. A jeśli jeszcze inny tłumacz obejrzy i powie, że dobre, to wtedy naprawdę jest miło, bo tłumacz wie, jakie to trudne, userzy nie wiedzą ile to zabiera czasu i energii, a kolega jednak wie*, podkreśla Anna. O swojej grupie opowiada z błyskiem w oku: *my jesteśmy front line – hardkory. Robimy w okopach tłumacząc camy nagrywane z ostatnich rzędów, na które normalny tłumacz by nawet nie spojrział.* („Cam”

to film nagrywany z ukrycia kamerą w kinie - obraz i dźwięk kiepskiej jakości, słyhać reakcje widowni, jest pogłos. Na takich wersjach często pracują tłumacze nowości kinowych).

Nie każdy twórca napisów lubi tłumaczyć z *camów*, bo przy kiepskiej jakości nagrania często nie sposób zrozumieć wypowiedzianych przez aktorów kwestii. Co wtedy? Najpierw pisze się z prośbą o pomoc do korektora na Gadu-gadu. Jak to nie pomaga, pisze się do pozostałych kolegów-tłumaczy (ci z własnej grupy właściwie zawsze są chętni do pomocy). Można sprawdzić stronę *Simplyscripts*, gdzie są publikowane scenariusze filmów - może akurat będzie scenariusz z dialogami będzie dostępny, najczęściej jednak nie. Najłatwiej jest z kandydatami do Oscarów. *Akademia rozsyła scenariusze do swoich członków, a te po drodze spadają z ciężarówki i trafiają do internetu.* Jeśli jednak film nie startuje w kategorii scenariusz i tak szuka się w sieci: wpisuje tytuł filmu i domniemany cytat, zagląda na stronę *moviequotes* (bo może akurat ktoś wpisał ten właśnie cytat), szuka się na stronie producenta migawek z planu (bo może właśnie tam pojawi się problematyczna scena z lepszym dźwiękiem). Można próbować dotrzeć do innych

„...skoro nie mamy z tego żadnych wymiernych korzyści, musimy to bardzo lubić. Jedni robią to, by nie stracić kontaktu z językiem, inni, bo drażni ich oglądanie ulubionego serialu z kiepskim tłumaczeniem albo lektorem. Ilu ludzi, tyle motywacji.”

Rozmowa Patryka Chilewicza z przedstawicielem zajmującej się tworzeniem napisów grupy Hatak;
<http://natemat.pl/40959,nie-zalezy-nam-na-rozglasie-pierwszy-wywiad-z-grupa-hatak-tworcami-napisow-do-filmow-w-sieci>

wersji językowych. A jeśli dalej tkwi się w martwym punkcie, to trzeba wraz z korektorem wymyślić, jakie słowa mogą pasować. Przypomina to więc niekiedy robotę detektywa, który węszy, szuka tropów, stawia hipotezy, zbiera opinie i dedukuje. *Czasem siedzi się po parę godzin nad jednym zdaniem*, mówi Anna i przyznaje, że lubi takie wyzwania.

Samo tłumaczenie wydaje się na tym tle stosunkowo proste. Do dyspozycji są internetowe słowniki, także te specjalistyczne – w pierwszej kolejności Urban-dictionary i Miejski Słownik Słangu, bo chodzi nie tylko o to, aby zrozumieć angielską mowę potoczną, ale też wiarogodnie przełożyć ją na współczesną polszczyznę. Nawet słownictwo specjalistyczne nie stanowi większego problemu. *Jeśli chodzi o House'a i seriale medyczne w ogóle, to sprawa jest prosta. Po pierwsze, jest w sieci słownik medyczny, po drugie bardzo przydaje się Wikipedia: wrzucasz termin angielski, klikasz w polską wersję artykułu i masz już odpowiedź*, tłumaczy Rafał. Można też zawsze skorzystać z podpowiedzi znajomych tłumaczy. W czasie naszego spotkania, do Anny przychodzi wiadomość Gadu-gadu ze zdjęciem czegoś, co wygląda jak zamykana

miska z sitkiem w środku i pytaniem: *jak to się nazywa w pl?* Najwyraźniej nawet słowniki online nie radzą sobie z postępującą specjalizacją sprzętu kuchennego. Anna od razu odpisuje, że to wirówka do sałaty. Sama nieraz też korzysta z pomocy tego kolegi, o którym wie, że jest inżynierem. Głównym wyzwaniem okazuje się nie tyle samo tłumaczenie, ile tłumaczenie zwięzłe. Chodzi o to, żeby napisy nie zajmowały zbyt dużej części ekranu (standardowo nie więcej niż dwie linijki), ale też, aby na jak najkrócej odrywały widza od samego filmu. Czasem potrzeba sporo umysłowej gimnastyki, aby wymyślić jak z piętnastu słów zrobić siedem i zachować przy tym sens i precyzję wypowiedzi.

O gotowe napisy też warto dbać. W miarę pojawiania się nowych wydań filmu w sieci, dobrze jest dorabiać odpowiednią synchronizację (niby można zostawić to innym, ale wtedy ryzykuje się, że po sieci będzie krążyć źle zsynchronizowana wersja firmowana twoją ksywką). Czasem nowe wydania to także nowe sceny w filmie, dla których należy dorobić tłumaczenie, no i wreszcie jest okazja by sprawdzić, czy problematyczne dialogi zostały prawidłowo rozszyfrowane. Większość

MARCIN SADŁO

Warez – podziemna scena internetu

W makroskali, scena Warez (ang. *The Scene*) jest środowiskiem osób zajmujących się przetwarzaniem i udostępnianiem danych w postaci cyfrowej. Kanałem dystrybucji tych danych, jak i głównym narzędziem komunikacji członków Sceny, jest internet. Zrzeszeni w grupach celowych, sami siebie nazywają piratami. Działają hobbistycznie. Grupy, które tworzą, posiadają takie cechy, jak unikalna nazwa, podział zadań, czy utajony charakter. Nadrzędną ideą, poza zachowaniem poufności, jest dzielenie się swoimi wydaniem z innymi członkami Sceny, bez czerpania z tego korzyści finansowych.¹ Do publicznej sfery internetu przedostają się jednak efekty pracy tej społeczności w postaci wydawanych pozycji, tzw. releasów (ang. *to release* – wydać, wypuszczać) – filmów, muzyki, gier, programów i innych treści kultury. Pomimo związanej z potrzebą zachowania dyskrecji i względami bezpieczeństwa niechęci do upubliczniania efektów pracy Sceny, znaczna część jej zasobów przenika do innych użytkowników i włącza się do społecznej cyrkulacji treści - między innymi za sprawą opisanych w raporcie „tajnych kulturalnych”.

Historia - od BBS do FTP

Miejscem narodzin cyfrowego piractwa są Stany Zjednoczone, gdzie pod koniec lat 70-tych XX wieku pojawili się pierwsi użytkownicy komputerów osobistych. Celem pasjonatów, wywodzących się często z subkultury hakerów, było łamanie zabezpieczeń, które uniemożliwiały wykonanie kopii komercyjnego oprogramowania i gier. W roku 1985, jedno z wydań telewizyjnego programu *Computer Chronicles*, emitowanego w amerykańskiej stacji KCSM-TV, zostało poświęcone piractwu. W magazynie były omawiane kwestie kopiowania oprogramowania, na przykład w celu wykonania kopii zapasowej, jak i zabezpieczeń, które temu przeciwdziałają. Do studia telewizyjnego został zaproszony pirat o pseudonimie „Frankie Mouse”. W rozmowie, prowadzący zapytał go, o cel i motywację dla jego działalności. Frankie odpowiedział: nie robimy tego dla zysków, ale po prostu dla zabawy i uznania. (...) To jest

¹ „Always keep your warez free; never sell it to anyone for money”; za: <http://web.textfiles.com/hacking/irc-warez.txt> (dostęp 2 grudnia 2012).

tłumaczy poczuwa się do odpowiedzialności za własne dzieło. Stał też bierze się główny żal do twórców programu NapiProjekt, który powstał w reakcji na „afery napisową” (pозwanie przez firmę dystrybucyjną Gutek Film najpopularniejszych serwisów z napisami na przełomie roku 2005/2006) i sprawił, że znaczna część pobrań polskich napisów nie dokonuje się już za pośrednictwem stron internetowych, lecz jest automatycznie dobierana do odtwarzanej wersji filmu i ściągnana bez pośrednictwa serwisów WWW. Ten sposób dystrybucji tłumaczeń jest wygodny dla użytkowników, częściowo ograniczył też potrzebę funkcjonowania serwisów, które borykały się z problemami prawnymi. Jednak tłumacze zostali pozbawieni kontroli nad udostępnianiem kolejnych, poprawionych wersji tłumaczeń. Raczej nie protestują przeciwko temu, że ktoś bazuje na ich pracy – oczekują jednak możliwości podmieniania swoich napisów na nowsze wersje. O ile więc przychylnym okiem patrzą na Napisy24, którego moderatorzy bez problemu aktualizują podsyłane im tłumaczenia, o tyle brak reakcji twórców NapiProjekt na ich uwagi traktują jako przejaw lekceważenia ich pracy. *My dbamy o swoje napisy i udostępniamy je za darmo, więc dłaczego wciąż chcą*

rozgrywka – czy jesteś sprytniejszy od producentów oprogramowania. Kopiowanie programu jest jak darmowa reklama – jeśli jest aplikacja, która nam się podoba i często jej używamy – kupimy ją².

BBS-y (Bulletin Board System) stanowiły pierwszy krok na drodze ku globalnej wymianie plików. Były to komputery, z którymi można było połączyć się za pomocą modemu i linii telefonicznej. Po podłączeniu, użytkownik miał dostęp do grup dyskusyjnych, czatów i udostępnionych na komputerze docelowym plików. BBS'y umożliwiły tworzenie się międzynarodowej pirackiej społeczności - pomimo takich ograniczeń jak prędkości połączenia do 9 600 bitów na sekundę, dostęp uzależniony od wolnej linii, czy wysokie koszty połączeń telefonicznych.

Na przełomie lat 80-tych i 90-tych, BBS-y, były coraz popularniejszym sposobem wymiany danych pomiędzy użytkownikami komputerów w USA, Europie i Azji. Było to także wiodące narzędzie, które po raz pierwszy umożliwiło ponadlokalną współpracę piratów. Początkowo grupy warezowe nie obawiały się o prawne konsekwencje swojej działalności. Ogłoszenia zachęcające do wstąpienia w szeregi grup można było znaleźć w lokalnych gazetach. W tekstowych plikach informacyjnych (.NFO) podane były numery kontaktowe i informacje dotyczące rekrutacji. Już wtedy charakterystyczny był jednak podział board'ów ze względu na możliwość dostępu – na publiczne i prywatne, dostępne dla osób znanych właścicielowi danego BBS (tzw. operatorowi systemu, ang. SysOP)³.

Od roku 1992 możemy mówić o początkach piractwa w sieci internet. Wtedy to pierwsze firmy i uniwersytety w Ameryce i Kanadzie zostały „podłączone”, dzięki dostępności cyfrowej sieci ISDN. Modemy ISDN umożliwiły przesyłanie danych z prędkością 64 000 bitów na sekundę wzwyż, w zależności od parametrów łącza. Wraz z rozszerzaniem się działalności dostawców internetu w latach 90-tych, środowisko piratów stawało się międzynarodową społecznością, która w pełni korzystała

² KCSM-TV, odcinek 205 - The Computer Chronicles: Piracy (1/31/85).

³ Jacek Wyszynski, *Narodziny piractwa komputerowego*, w: Ryszard Paradowski (Red.), *Kulturowe instrumentarium wolności: Dziennikarstwo, Internet, Rynek*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe INPID UAM 2004.

je kraść?, zastanawiała się na głos Anna odwołując się przy tym do retoryki stosowanej zazwyczaj przez obrońców obowiązującego prawa autorskiego, w myśl której naruszenie praw autorskich jest utożsamiane z kradzieżą.

KURATORZY/ARCHIWIŚCI

Pierwszy i do dziś najpopularniejszy chomik Stanisława narodził się spontanicznie. Choć to chomikowa gwiazda, to sam jego właściciel wyraża się o nim z pewnym lekceważeniem: „mydło i powidło”. Z czasem zaczął bowiem rozwijać i realizować bardziej subtelne koncepcje kuratorsko-archiwistyczne. Łącznie ma teraz siedem kont, z czego pozostałych sześć to całkiem spójne kolekcje tematyczne: kino autorskie, kino historyczne, kino azjatyckie, itd.

Chomikuje średnio 2-3 godziny dziennie. Wyszukuje filmy, ściąga z torrentów lub innych serwisów hostingowych, następnie ładuje na Chomikuj. *Ja do każdego filmu się przymierzam, patrzę sobie na Filmwebie co to w ogóle jest, patrzę na reżysera, obsadę i - co jest bardzo ważne - na festiwalową historię filmu*, opowiada. Nie mniej czasu poświęca na porządkowanie zasobów: opisy, zdjęcia z filmów, plakaty, odświeżanie folderów

z możliwości globalnej sieci. Zamiast BBS-ów, grupy warezowe zaczęły wykorzystywać serwery FTP do gromadzenia i dystrybucji danych (ang. Topsisite).

Coraz lepsze parametry łącz i szybkie rozprzestrzenianie się danych w postaci cyfrowej spowodowało, że na scenie zaczęły się także pojawiać wydania z innych sekcji – filmów (DVD/TV/XViD), muzyki (MP3), książek elektronicznych (E-BOOK) itd. Wiele grup powstałych w czasach ery BBS-ów, odeszło ze sceny. Są i takie, działające do dziś. Należą do nich m.in.: Razor1911, PARADOX, RELOADED. Powiększenie się ilości sekcji doprowadziło też do pojawienia się nowych grup - wśród nich warto wymienić m.in. te specjalizujące się w wydawaniu filmów: ALLiANCE, DiAMOND, VoMiT, czy seriali: 2HD, DIMENSION, LOL. Rozwinęła się też polska scena warezowa. Do aktywnie działających polskich grup zaliczyć można m.in.: A40, BiL, BFPMP3, B2RPL, DvF.

Release - szybkość i jakość

Dostęp do scenowych serwerów oraz bycie częścią jednej z grup wzmacnia poczucie przynależności. Motywująca jest tutaj przede wszystkim ciągła rywalizacja z innymi grupami. Kto wyda więcej i szybciej, przy zachowaniu restrykcyjnych standardów jakości⁴ dotyczących takich kwestii jak: prawidłowe nazwanie plików, rodzaj kompresji obrazu i dźwięku, czy niepowielanie istniejących już releasów, wydanych przez inne grupy (ang. *dupe* - *duplicate*). Kontrola jakości możliwa jest dzięki istnieniu wspólnej bazy PRE, zwanej też Nukenet gdzie znajdują się podstawowe informacje o scenowych wydaniach⁵. W przypadku, kiedy wydana przez grupę pozycja jest wadliwa, otrzymuje etykietę Nuked - oznacza to, że konieczne jest jej poprawienie lub ponowne wydanie np. przez inną grupę. Podobnie jak napisowcy, którzy nie tłumaczą napisów do filmu, które już istnieją – chyba, że możliwe jest korekta obecnych napisów lub wydanie swoich w lepszej jakości.

Interesującym miernikiem produktywności i elementem wzmacniającym zaangażowanie, zarówno dla scenowców, jak i wielu spośród przedstawionych w raporcie „tajnych kulturalnych”, jest znaczenie rankingów. Dla grupy warezowej może to być ilość

⁴ Lista scenowych zasad wydawania pozycji dla poszczególnych sekcji - <http://scenerules.irc.gs/>

⁵ Przykład jednej z publicznie dostępnych baz PRE: <http://orlydb.com/>

„POLECAM”. Każde z jego kont poświęcone jest innej tematyce. Wszystkie razem tworzą dość skomplikowaną sieć naczyń połączonych, opartą przede wszystkim o wzajemne chomikowanie treści. W ten sposób bardziej popularne konta Stanisława promują te bardziej niszowe: użytkownik ściągając film polecany przez „gwiazdorskiego” chomika, być może przy okazji wejdzie również na źródłowego chomika i zainteresuje się innymi pozycjami kina azjatyckiego. Najpopularniejsze konto firmuje zdjęcie młodego uśmiechniętego chłopaka, które Stanisław ściągnął ze strony Fotka.pl, z myślą o uatrakcyjnieniu profilu (*dostają sporo ofert matrymonialnych, wtedy zawsze się pytam: a skąd wiesz, że to ja jestem na tym zdjęciu?*). Widać więc, że w swojej kurtorskiej działalności stara się balansować między oczekiwaniami odwiedzających, a promowaniem bardziej niszowej twórczości. O swoich zbiorach myśli zaś raczej w kategorii dynamicznej kolekcji powszechnego użytku, a nie zamkniętej, statycznej prywatnej kolekcji konesera. Zdarza się, że wrzuca treści tylko dlatego, że wydają mu się one cennym uzupełnieniem zbiorów. Podobne nastawienie zdradzali też inni chomikujący. *Czasami specjalnie ściągałam coś po to,*

wydanych pozycji, wyróżniająca ją na tle pozostałych grup. W przypadku nadawców z YouTube, ilość subskrypcji i wyświetleń, a dla napisowaca - ilość pobrań i komentarzy.

Istotną różnicą pomiędzy grupą scenową, a twórcą multimedialnego zbioru jest podejście do „posiadanych” treści i klucz ich doboru. Ze względu na hierarchizację i podział zadań w grupie, wydawane treści uzależnione są często od dostawcy (ang. *supplier*), który posiada produkt dotychczas niewydany w scenowej bazie. Przykładem znaczenia szybkości pojawiania się releasów może być sekcja ODAY (ang. *zero day*), gdzie „złamane oprogramowanie” wydawane jest w dzień oficjalnej premiery. „Tajni kulturalni” postrzegają te treści subiektywnie, pełnią rolę kuratorów i recenzentów.

Przykłady scenowych wydań – 14. odcinek 4. sezonu, serialu Dr House, w sekcji TV:

- 2008-05-20 **House.S04E16.HDTV.XviD-LOL** - kopia zgrana podczas emisji w telewizji amerykańskiej. Do tej wersji zostały wykonane pierwsze napisy.
- 2008-05-24 **House.S04E16.1080p.HDTV.X264-DIMENSION** - kopia w innym formacie wideo, z obrazem w lepszej jakości.
- 2009-07-16 **House.S04E16.PL.PDTV.XviD-SiBV** - kopia zgrana podczas emisji w telewizji polskiej.
- 2009-12-20 **House.S04E16.PL.REPACK.DVDRip.XviD-BFHMOV** - kopia zgrana z polskiej płyty DVD.

Scenowy standard wymaga, aby znajdowały się tam określone pliki tj.

- house.416.hdtv-lol.nfo - tekstowy plik informacyjny dot. szczegółów technicznych wydanej pozycji
- house.416.hdtv-lol.rar (*.r00- *.r23)- podzielony na woluminy RAR plik wideo.
- house.416.hdtv-lol.sfv - plik zawierający sumy kontrolne do sprawdzenia poprawności pobranych plików
- Sample - próbka video

żeby wrzucić, przyznawała Zofia.

Wypada też zauważyć, że system powiązań pomiędzy chomikami Stanisława pozwala mu zgarniać większą ilość chomikowych punktów, które wewnętrzną walutą w serwisie pozwalającą opłacić transfer. Choć to akurat wydaje się nie mieć dla niego zbyt dużego znaczenia, gdyż jako osoba zdecydowanie więcej wrzucająca niż ściągająca należy do grona punktowych potentatów. Inny chomikowy pasjonat kina, Andrzej (średnio dwie godziny dziennie na Chomikuj), często z kolei przelewa swoje punkty ludziom mieszkającym poza granicami kraju, którzy nie mają możliwości opłacenia transferu sms-em. *Najbardziej czuję, że to co tu robię ma sens, jak otrzymuję podziękowania od Polaków z całego świata, a szczególnie krajów Ameryki Południowej, Afryki, gdzie propagowanie polskiej kultury przez polskie Państwo nie istnieje. Przecież nawet TVP Polonia w USA jest płatna i można ją oglądać tylko w wielkich miastach, a Polacy żyją tam wszędzie.* Licznik na jego koncie podaje, że gościli tutaj ludzie z ponad stu państw.

Stanisław sam filmów nie konwertuje, ma za słaby komputer. Poświęca za to sporo czasu na samodzielną digitalizację książek z myślą o Chomiku. Cyfrowa książka

Wymóg zgodności ze standardem i dbałość o najwyższą jakość wydania doprowadziły do tego, że piraci przetworzone przez siebie treści kultury traktują jak dzieła sztuki. Kreatywność i zaangażowanie twórców doprowadziły do powstania odrębnego środowiska – demosceny,⁶ skupionego wyłącznie na tworzeniu grafik, muzyki i multimedialnych animacji, zwanych demami, które do teraz są charakterystycznymi elementami dla wydań z sekcji GAMES, 0-DAY, APPS.

Grupa scenowa

Grupy scenowe możemy określić pojęciem tajnego związku. Tajność jest tutaj czynnikiem warunkującym ich istnienie, ponieważ jej celem jest przede wszystkim zapewnienie bezpieczeństwa.⁷ W efekcie, oznacza trudność w dostępie do jej zasobów i ukrytą tożsamość członków skrytych za nazwą swojej grupy, widocznej w nazwie każdego z release'ów. W porównaniu ze Sceną, w publicznej sferze internetu, dostęp do nicku czy nazwy konta osoby upowszechniającej daną treść, pozostaje łatwy do ustalenia. Szacunek jest okazywany przez społeczność skupioną wokół serwisu z napisami czy treściami multimedialnymi. Od twórcy kolekcji plików łatwo przejść do roli zaangażowanego digitalizatora, który sam decyduje się na „uwolnienie” danych.

W obu przypadkach, nieodpłatne działanie związane jest z zaangażowaniem i sporą inwestycją czasu wolnego. Scenowy model działania w grupie pozwala na zwiększenie wydajności, jak w przypadku zrzeszających się napisowców. Dobrym przykładem jest też rozbudowane środowisko tzw. grup nie-scenowych, skupionych wokół sieci P2P, których cel działania sprowadza się do wydawania pozycji i ich dystrybucji.

Na Scenie, motywacja do działania może zależeć od zajmowanej funkcji. Dla dostawców liczy się przede wszystkim uznanie grupy i płynące z tego korzyści. Łamiący zabezpieczenia widzą w piractwie możliwość udowodnienia swoich umiejętności. Operatorzy serwerów to kolekcjonerzy, których cieszą terabajty danych gro-

⁶ Ang. *demoscene* - zob. <http://www.pouet.net/>

⁷ Georg Simmel, *Socjologia*, Warszawa: PWN 2005.

w jego wydaniu ma przeważnie poniżej 1 MB, co oznacza, że jej transfer nie jest punktowany w ramach chomikowego systemu. Ostatnio zeskanował przedwojenną książkę kucharską wyszperaną przypadkowo w piwnicy. W ramach jednego z kont prowadzi też „praktyki translatorskie”. To folder z obcojęzycznymi napisami do filmów, które jego zdaniem szczególnie warto by przetłumaczyć. W miarę możliwości stara się namawiać sieciowych znajomych do robienia tłumaczeń, które sam później synchronizuje. Szczególnie zadowolony jest z tego, że udało mu się doprowadzić do przetłumaczenia pewnego japońskiego filmu, do którego nie istnieją nawet angielskie napisy.

Z kolei Tomek, który w tym roku poszedł do liceum, ma niesamowitą i drobiazgową wiedzę o historii Polski. O przedwojennych wydarzeniach opowiada tak żywo, jak gdyby sam brał w nich udział. Jako 12-latek założył konto na YouTube. Pierwsza rzecz, którą tam wrzucił, to komentarz znanego krytyka filmowego do filmu „Dodek na froncie” z 1936 r. Z czasem zaczął zamieszczać również fragmenty samych filmów. Na Chomika trafił, bo można było tu znaleźć archiwalia niedostępne nigdzie indziej. Jego historyczne zamiłowania przejawiają się na różne

madzone na dyskach.⁸ Dla scenowych kurierów najistotniejsze jest jak najszybsza dystrybucja wydań na zaprzyjaźnione serwery FTP, rywalizują oni z innymi kurierami.

W przypadku piratów zajmujących się wydawaniem oprogramowania, deklarowane powody bycia częścią Sceny są następujące:⁹

Niektórzy widzą tu przede wszystkim przyjaźń: *Tu chodzi o przyjaciół i lojalność. Znam tych chłopaków przez tyle lat, wysyłam im nawet kartki świąteczne. [...] To prawdziwi przyjaciele z różnych krajów, nie tylko online.*

Piractwo może być też formą kontestacji: *To mój bunt. Niektórzy goście jeżdżą na Harleyach, ja piracę programy. [...] Nie zgadzam się na życie w świecie gdzie wszystko jest produktem, który należy zapakować i sprzedać.*

Podobne założenie o utowarowieniu, może być także elementem motywującym dla „tajnych kulturalnych”. Propagowanie wartościowych treści kultury lub materiałów edukacyjnych, z myślą o osobach, które chcą poszerzać swoją wiedzę, np. kompetencje językowe.

„Tajni kulturalni”, jak już zostało to wspomniane, stanowią też jeden z elementów łańcucha, na początku którego działają grupy Sceny. Grupy przesyłają wydania na zaprzyjaźnione serwery FTP (topsite), stamtąd zaczyna się dalszy transfer plików przez tzw. kurierów. Pomimo ogólnego sprzeciwu Sceny, treść cyfrowa trafia do publicznego obiegu, na płatne serwery FTP, kanały IRC (XDCC), prywatne trackery BitTorrent i inne sieci dystrybucji wykorzystujące protokół P2P lub HTTP, tzw. *direct download*. Z każdą chwilą dostępność zwiększa się. Kolejne kopie udostępniane są za pośrednictwem serwisów hostingowych, krążą między użytkownikami sieci¹⁰. Tutaj pojawia się potrzeba uporządkowania, weryfikacji i rekomendacji. Tutaj pojawiają się też „tajni kulturalni”.

⁸ Zob. Abigail T. De Kosnik, *Piracy Cultures | The Collector is the Pirate*, <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/1222>

⁹ Paul Craig, Ron Honick, Mike Burnett, *Software Piracy Exposed*, Rockland: Syngress Publishing 2005.

¹⁰ Zob. International Journal of Communication (IJoC), Vol 6 (2012), *Piracy Cultures Special Section*

sposoby. Czyta dużo książek i artykułów poświęconych tej tematyce, jeszcze więcej zaś szpera: w sieci, na bazarze, w piwnicy, w bibliotece, księgarni, w telewizji. Aktualnie szuka przede wszystkim unikatów i rarytasów, niekiedy zaś sam umieszcza coś w internecie. Zbiera przedwojenne numery czasopisma „Ekran i scena” oraz orderki wojskowe upolowane na lokalnym bazarze i na Allegro. Pasjami ogląda przedwojenne kino, które sam również udostępnia na swoim chomiku. Szczególnie dumny jest z tego, że wrzucił do sieci przyzwoitą jakościowo wersję filmu „Ponad śnieg” z 1929 r. (film nagrany kilka lat temu z TVP Polonia). Na jego koncie można też znaleźć archiwalne nagrania radiowe z historycznymi postaciami, samodzielnie opracowany poczet królów Polski (życiorysy wraz z obrazami, zdjęciami i grafikami), stare plakaty teatralne oraz własnoręcznie kolorowane przedwojenne zdjęcia, a nawet krótkie fragmenty filmów. Kolejną, charakterystyczną emanacją jego pasji, jest kolorowanie archiwaliów: metoda aktywnego obcowania z historią, ale też sposób na przybliżanie współczesnym czasów minionych. Najbardziej dumny jest chyba z własnej receptury na kolorowanie skóry. Wypracował ją sam, metodą prób i błędów. Główny trik polega na umiejętnym operowaniu kon-

trastem barw pierwszej i drugiej warstwy. *Skóra wychodzi wtedy bardziej realistyczna, lepiej reaguje na zróżnicowany poziom światła*, wyjaśnia. Ostatnio z okazji rocznicy Powstania Warszawskiego pokolorowałem kilka znaczących postaci. Między innymi generała Okulickiego, generała Chruściela, generała Komorowskiego... *wprawdzie Anders chciał ich postawić przed sądem, jednak w końcu przecież nawiązał współpracę z Borem-Komorowskim*, tłumaczy. Jest szczerze przekonany, że historię warto przedstawiać w kolorze zamiast czerni i bieli. *Żeby pokazać jak to faktycznie wyglądało, inaczej to młodzież może pomyśleć, że na przykład mundur marszałka Piłsudskiego był szary, a tak naprawdę był niebiesko-błękitny*.

Tomek jest historykiem-amatorem, ale też reprezentantem cyfrowego pokolenia, co zdaje się nie pozostawać bez wpływu na jego podejście do kolorowanych zdjęć. Z jednej strony stara się w miarę dochować wierności „historycznym kolorom”, z drugiej zaś często nie ma możliwości ich weryfikacji. Dlatego często dokonuje kolorystycznego remiksu według własnego wyczucia i gustu. *Jak kolorowałem zdjęcie z wizyty pilota Ludwika Idzikowskiego u marszałka Józefa Piłsudskiego, to ramy*

okien zrobiłem na czerwono, tak było bardziej patetycznie. Natomiast firany pokolorowałem na kolor niebieski, bo tego koloru mi brakowało na zdjęciu, opowiada podczas wspólnego przeglądania zdjęć. *O! Tutaj, te błękitne oczy Antoniego Aleksandrowicza to też na wycucie*, zauważa. Pokaz slajdów z portretami ważnych osobistości okresu międzywojennego opatrzył ścieżką dźwiękową z serialu „Dom” – i nie było to żadne pójście na skróty, gdyż dość dobrze zna przedwojenną muzykę. Po prostu ten utwór najbardziej pasował mu tutaj klimatem.

OPIEKUNOWIE I TWÓRCY SERWERÓW GIER SIECIOWYCH

Prowadzenie serwera to złożone przedsięwzięcie wymagające całkiem sporego zestawu specjalistycznych kompetencji. Dlatego też w rozmowach z „serwerowcami” wątek nabywania i rozwijania umiejętności pojawiał się najczęściej i dla większości z nich pasja była nierozdzielnie związana z nauką. Programowanie, oprawa graficzna, administrowanie bazami danych, projektowanie systemu rozgrywki, zarządzanie społecznością i zespołem współpracowników to główne zadania jakie stają przed kimś, kto chce stworzyć światy sieciowej rozrywki, będące alternatywą dla oficjalnych pier-

wowzorów (takich jak sieciowa gra fantasy „World of Warcraft” czy reprezentujące ten sam gatunek produkcje azjatyckie, ewentualnie kosmiczna strategia czasu rzeczywistego „OGame”). Świat gry sieciowej to napędzany interakcjami graczy złożony techno-organizm, który żyje mniej lub bardziej intensywnie 24 godziny na dobę i w związku z tym wymaga uwagi.

Robert zaczynał jako gracz, potem jak sam mówi, *zachciało mi się pomagać*. Z czasem stał się głównym łącznikiem pomiędzy administratorem a innymi graczami. *Z jednej strony pomoc na forum, z drugiej doradzanie przy rozwijaniu koncepcji gry: co wprowadzać, czego unikać, itd.* Zaczęło się pięć lat temu. *Ja miałem wtedy 17 lat, kręciło mnie, że to współtworzę, że mam pewną władzę nad światem zamieszkiwanym przez kilkanaście tysięcy graczy*, wspomina. Robert został stałym członkiem zespołu tworzącego grę. Gdy twórca postanowił zrezygnować z dalszego prowadzenia serwera, zdecydował się go powierzyć Robertowi. *Na początku miałem z tym sporo problemów, nie miałem żadnego doświadczenia z Linuksem, MySQL [system zarządzania bazami danych], czy C++. Ale jakoś sobie poradziłem, przede wszystkim dzięki pomocy innych ludzi. Zawsze pomagali*

mi ludzie, którzy chcieli i mieli chęci do tego, by robić to za darmo, opowiada. Najczęściej byli to sami gracze, którzy mogli i chcieli dać coś od siebie, czasem zaś osoby polecane przez graczy. W ten sposób Robert wszedł w rolę menadżera produktu, który zarządza pracą developerów-programistów. Sam bezpośrednio zajmował się przede wszystkim obsługą forum, zarządzaniem bazami danych, prowadzeniem strony oraz wytyczaniem kierunku rozwoju. Na przykład, czy chcemy robić tzw. hard serwer z szybką rozgrywką, czy też bardziej lajtowy i jak ten model najlepiej wdrażać, opisuje Robert. Niektórzy tworzą serwery po to, żeby na nich zarabiać, ale nasz był czysto hobbyistyczny, nie czerpaliśmy żadnych zysków, zastrzega. Prowadzenie serwera pociąga za sobą pewne wydatki, jednak ich gra miała na tyle dużą popularność, że dawało się ją utrzymać w ramach dobrowolnych zrzutek graczy. Wpłacano przeważnie 5-10 złotych, choć zdarzyło się, że dostaliśmy i pięćset, wspomina Robert zaznaczając, że ogółem wpłacał może co dziesiąty gracz. Na opłacenie serwera to jednak wystarczyło. Traktowałem to jako hobby, dostarczanie ludziom rozrywki, przy której naprawdę dobrze się bawią. Dawało mi dużo satysfakcji, a ja wciąż mogłem uczyć się i rozwijać robiąc to,

co okazało się, że robić naprawdę lubię. W końcu jednak zaczęło brakować mi czasu, zdecydowałem się przekazać serwer w inne ręce. Ten działał jeszcze przez rok, aż w końcu upadł. Sześć miesięcy temu Robert postanowił go wskrzesić. Społeczność graczy jest na tyle mała, że Robert nie myśli nawet o zrzutce i co miesiąc wyklada dwieście złotych z własnej pensji konserwatora wind (z wykształcenia jest elektromechanikiem). Wspiera go dwóch dawnych współpracowników, jeden z nich studiuje na ASP, drugi jest grafikiem komputerowym, żaden z nas nie myśli, aby wiążąc to z pracą zawodową, robimy to po prostu dla zabawy.

Witek to tegoroczny maturzysta. Programista z pasji, administrator raczej z konieczności. Swoją obecną serwer właściwie sam stworzył od podstaw. Zaczynał projekt przede wszystkim z chęcią sprawdzenia się jako programista, jednak ponieważ działa w pojedynkę, musi również zajmować się administracją. *To ma też swoje ciekawe strony, można się sporo dowiedzieć o ludziach analizując ich schematy zachowań i działań w różnych sytuacjach.* Podstawą dla niego jest jednak szlifowanie umiejętności koderskich, serwer jest dla niego przestrzenią nauki i rozwoju.

W 2010 roku odkrył darmowy silnik XNova wzorowany na silniku „OGame”, popularnej strategii czasu rzeczywistego, w której gracz buduje galaktyczne imperium. *Po prostu stworzono własny, nowy szkielet gry, żeby móc na nim robić alternatywną wersję gry. Można było sobie ściągnąć pliki, założyć własny serwer i jakoś tam go modyfikować, opisuje. Chciałem spróbować swoich sił programistycznych, to były wciąż pierwsze kroki. Tylko, że okazało się, że tam było mnóstwo błędów i dziur w grze, które można było wykorzystywać do tego, żeby na przykład nielegalnie pozyskać surowce lub flotę w grze. No i to trzeba było wszystko załatać, sporo czasu mi na to poszło. Po kilku miesiącach i doświadczeniach zebranych przy poprawianiu XNovy, zdecydował, że łatwiej jednak mu będzie stworzyć całość od nowa. Wzorowałem się dalej na XNovie, ale w praktyce wyszedł po prostu nowy silnik. Wszystko zostało przepisane, została sama mechanika gry, rozkłady niektórych elementów, czyli wygląd zewnętrzny. Ale od środka to już jest zupełnie inny projekt. Teraz gra działa już całkiem dobrze, ale Witek wciąż poświęca jej niemało czasu. Jednego dnia przysiądę na parę ładnych godzin aż czegoś nie skończę, a innego dnia, jak mi się po prostu nie chce, to 15 minut. Ale*

loguję się codziennie, choćby po to, żeby zobaczyć, czy gracze nic nie napisali, czy nie ma jakichś raportów, albo kogoś do zbanowania, kto łamie zasady. Staram się wprowadzać nowości, których nie ma w samym OGame, ani na innych prywatnych: inne metody rozgrywki, nowy system rywalizacji, żeby gracze bardziej wciągali się w grę, bo podstawowy schemat jest już wytarty przez OGame'a, który powstał w 2002 roku. To już graczom się po prostu nudzi, nie można przez 10 lat grać w tę samą grę. Ci, którzy prowadzą prywatne serwery tworzą po prostu alternatywę wobec oryginału, który niekoniecznie musi podobać się graczom. To właśnie o to chodzi, nie żeby kopiować, tylko stworzyć alternatywę. W projekt wkładał mnóstwo pracy i czasu, który był też dla niego czasem nauki. Początkowo własne kieszonkowe przeznaczał na opłaty, z czasem wprowadził system płatności sms za dodatkowe opcje (podobny model, tzw. Free2play, funkcjonuje w oryginalnej grze). Teraz dostawca usług sms-owych wypłaca mu co miesiąc należność w ramach umowy o dzieło. To nie są pokaźne kwoty, ale na utrzymanie serwera wystarcza i Witek jest zadowolony. Nie wyklucza, że ten projekt w przyszłości mógłby zacząć przynosić mu pewne zyski, ale też nie jest to jego cel główny. Podsta-

wowy cel to rozwijanie umiejętności programistycznych, a prowadzenie serwera to świetna okazja nauki w praktyce, dlatego właśnie od trzech lat prowadzi ten serwer. *Dzięki temu projektowi miałem szansę rozwinąć się, nauczyć się czegoś, czego nie wyniósłbym z wiedzy książkowej czy szkolnej. Myślę, że w którymś momencie zaczęły jakiś nowy, oryginalny projekt, niekoniecznie grę.*

Na „tajnych kulturalnych” nie sposób patrzeć jednak tylko przez pryzmat wyznaczonej przez nas arbitralnie „profesji”, czy konkretnych przypadków. Także przez pewne wyłaniające się z badania typy środowisk - nie tylko światów, w tworzenie których angażują się bohaterowie tego raportu, ale też otoczenia, z którego się wywodzą. Oczywiście ograniczony zasięg badania nie pozwolił nam formułować tez o „typach” zaangażowanych osób. Równocześnie jednak zróżnicowanie tej grupy, w kontekście kontaktu z zaledwie kilkunastoma osobami tym bardziej znaczące, nie pozwala nam tego wątku przemilczeć. Zaskakująca może być zwłaszcza rola, jaką analizowane przez nas tutaj aktywności odgrywają dla osób odległych od typu „studenta interesującego się komputerami” (który oczywiście w badaniu też się pojawił). Ludzi, którzy

poszerzyli swoje umiejętności związane z wykorzystaniem internetu i komputerów kiedy odkryli, że mogą być one doskonałym narzędziem rozwoju pasji. To zwłaszcza osoby starsze, dla których sprawne korzystanie z internetu nie było wartością samą w sobie - okazało się jednak doskonale rezonować z ich zainteresowaniami. Stąd wśród osób, z którymi rozmawialiśmy i korespondowaliśmy, znaleźli się nie tylko ludzie młodzi (studenci) i bardzo młodzi (licealista), ale też emeryci. W ich wypadku np. serwis Chomikuj wpisał się nie w katalog aktywności związanych z komputerem, ale innych życiowych nawyków i pasji. Jedna z respondentek, tłumacząc swoje zainteresowanie „chomikowaniem”, tak pisała w swoim mailu do nas:

Jestem osobą całkiem starszej daty. Za moich młodych lat nie było komputerów, a telewizja dopiero zaczynała swoją działalność powszechną - pamiętam jak był tylko 1 program, a na dobranockę oglądałam z siostrą Jacusia i Agatkę. Czasu mieliśmy wtedy więcej - na wszystko. Jednym ze sposobów zabawy było kolekcjonowanie. (...) Zbierałam z zamiłowaniem wszystko - fotki aktorów, widokówki, mchy /które hodowałam na parapecie/, książki zwłaszcza literatura angielska i amerykańska, nawet etykiety zapalek.

Te kolekcje zdobywało się z wielkim trudem / pamiętam jak za dziełami Szekspira stałam od świtu w kolejce pod Pegazem, jak siostra przywoziła mi książki z Cieszyna czeskiego, bo tam można było kupić czego u nas nie było/. To zamiłowanie do kolekcjonowania zostało mi na zawsze.

Nawyk kolekcjonowania, łatwy (po pokonaniu pierwszych barier) dostęp do zasobów, ale też duża ilość wolnego czasu i - w wielu przypadkach - poszukiwanie kontaktu z innymi ludźmi o podobnych zainteresowaniach, a nawet poszukiwanie rodzaju akceptacji i poczucia przydatności, to ważne argumenty dla działań tych „tajnych kulturalnych”. W poszukiwaniu innych środowisk reprezentowanych w naszym badaniu - i przy zachowaniu pełnej świadomości, że nie wypełniają one z pewnością pełnego spektrum, oraz obarczone są sporą dozą przypadkowości związaną z niewielką próbą i sposobem rekrutacji w naszym badaniu - warto wspomnieć też o osobach mieszkających za granicą Polski i poszukujących kontaktu z polską kulturą. Paradoksalnie, nieautoryzowana dystrybucja treści na YouTube czy w serwisie Chomikuj okazuje się być tu najwygodniejszym rozwiązaniem, a ich oferta - najszersza. Wśród osób biorących udział w badaniu jako pewna grupa

wyróżniły się też młode matki, poszukujące w sieci odskoczni od swoich codziennych obowiązków, ale też pojedynczy, choć jak sądzimy nieodosobniony przypadek pani Katarzyny - osoby znajdującej się w trudnym położeniu finansowym, dla której nieformalny internetowy obieg treści okazuje się jedynym sposobem dostępu do poszukiwanych materiałów, stanowiących w jej życiu jedną z niewielu przyjemności. Nie chcemy jednak psychologizować osób, o których piszemy. Pozostańmy więc przy stwierdzeniu, że wbrew obiegowym opiniom - będącym także udziałem autorów tego raportu w momencie przystąpienia do badania - jest to grupa silnie zróżnicowana.

Zaskoczył nas też profil treści, które zwłaszcza „kuratorzy” przedstawiali jako ważne dla nich. O ile osoby prowadzące serwery gier i tłumaczące napisy do filmów, ze względu na specyfikę tych obszarów z reguły działały w kontekście globalnych produkcji, to już użytkownicy kont na Chomikuj i YouTube zdumiewająco często manifestowali przywiązanie do rodzimej kultury. Niedostatki polskiej sfery mediów definiowali nie przez pryzmat niedostępności czy spóźnionej dostępności zagranicznych produkcji, lecz raczej w odniesieniu do niewystarczającej w ich opinii dostępności polskich produk-

cji filmowych i telewizyjnych, zwłaszcza tych z okresu PRL-u. Te same uwagi odnoszą się do materiałów o charakterze religijnym - przypadku tym ciekawszego, że dodatkowo problematyzującego kwestie moralnego prawa do rozporządzania materiałami cudzego autorstwa. To zderzenie porządku ewangelizacyjnego (w którym krążenie treści religijnych jako narzędzia popularyzowania wiary jest czymś nadrzędnym wobec prawa autorskiego) z prawnym czy etycznym (osoby głęboko wierzące uważają, że powinny wyjątkowo poważnie traktować normy moralne). Dobrze ilustrują to wypowiedzi Zofii, prowadzącej popularne konto na YouTube: *wtedy co tak strasznie zaczęli trąbić o tej ustawie ACTA (...) sobie tak pomyślałam, że może będą z tego faktu [mojej działalności] jakieś problemy, ale później sobie pomyślałam nie, są pozytywne efekty (...) Nawet jeden muzułmanin mi napisał, że jakby zafascynował się tą postacią [z zamieszczonego na YouTube filmu religijnego] i pomyślałam, że jak to jest takie dzieło, że nawet innowiercy dowiadują się coś o chrześcijaństwie to nie, to ma zostać i mnie się nic w związku z tym nie stanie. Dodaje jednak, że na forach katolickich, gdzie jest aktywna, zdania na ten temat są podzielone. Nawet wśród księży zdarzają się różne opinie.*

ANTYBIUROKRATYCZNE INSTYTUCJE?

„Tajni kulturalni” w większości nie postrzegają swojej działalności jako aktywności kulturalnej. Według nas dzieje się tak dlatego, że ich myślenie o kulturze ograniczone jest do jej wąskiego ujęcia. Badani mają co prawda poczucie wartości i znaczenia wykonywanej przez siebie pracy, jednak do opisu jej pozytywnych aspektów nie używają „kulturalnych” odwołań. Zapewne wynika to z przywiązania do tradycyjnej, czasem ograniczającej wizji tego, co jest kulturą – być może wyniesionej ze szkoły. Równocześnie jednak przynajmniej część z nich miała świadomość, że analizowane przez nas działania przestały być domeną wyłącznie zawodowców i certyfikowanych specjalistów: tłumaczy, redaktorów, dziennikarzy działań kultury, pań bibliotekarek itd. Wielu spośród „tajnych kulturalnych”, nawet jeśli nie mówi o tym językiem „działań kulturalnych” ma poczucie, że poprzez swoją pracę w sieci ma na coś wpływ.

Ten wątek wydaje nam się istotny także dlatego, że manifestujący się w wypowiedziach bohaterów tego raportu sposób myślenia o kulturze i oddolnych działaniach w sieci silnie kontrastuje

z tym, jak często się go przedstawia. Można by sądzić, że częściej obserwujemy sytuację odwrotną, w której właściwie dowolna inicjatywa odpowiednio ubrana w kreatywno-kulturalne hasła, może być lansowana jako kultura przez duże K. Jesteśmy przecież świadkami kulturalizacji rozmaitych sfer życia. Bardzo często jest to kwestia języka – użycie kilku odpowiednich zwrotów sprawia, że zwykły sąsiedzki kiermasz może stać się animowaniem lokalnej społeczności, czy manifestowaniem zasad sprawiedliwego handlu. Dobrze ilustrują to choćby notki o autorach inicjatyw, które pojawiają się na blogach i w serwisach społecznościowych, wpisywane przez „młodych, wykształconych, z dużych miast”. Tam każdy jest artystą, publicystą, animatorem, aktywistą, twórcą, itd. Nie chcemy się od tego tutaj dystansować, czy tym bardziej z takich działań cynicznie natrząsać – raczej wskazać na to, że ten specyficzny język nie jest dostępny „tajnym kulturalnym”. Oni nie myślą o sobie, że „robią w kulturze”. Mamy poczucie, że nawet abstrahując od kwestii prawnych, nie wpisaliby sobie swoich działań do CV – choć równocześnie, jak już pisaliśmy, w wielu przypadkach zdobyli dzięki nim kompetencje w pracy przy-

datne. W ich wypowiedziach odczuwało się brak dążenia do tego typu stylizacji, nieznamość podstaw dla legitymizowania tego typu działań jako czegoś ważnego w szerokiej perspektywie. W ich wypowiedziach pobrzmiewały echa dyskursu kultury oficjalnej, która przedstawia się jako coś odległego od działań zwykłych ludzi – choć równocześnie ich praktyka zaprzeczała temu, co i jak mówili. W ujęciu „tajnych kulturalnych” ich praktyki są istotne dla nich samych, także dla odbiorców „ich” treści – ale równocześnie wpisane w porządek codzienności i przez to (w naszym odczuciu, błędnie) rozumiane jako element innej niż kultura sfery. Zofia ostatnio zaniedbuje swój kanał na YouTube, bo wciągnęła się w ćwiczenia na orbitreku.

Równocześnie jednak uderzyły nas pewne podobieństwa roli, jaką pełnią bohaterowie tego raportu, do roli instytucji kultury. Zwłaszcza, jeśli uwzględnimy nie tylko obszar ich działań, ale też skalę oddziaływania i znaczenie, jakie pełnią dla innych. Oczywiście mamy też świadomość niedoskonałości takiej analogii, a przede wszystkim zagrożenia, że takie porównanie zostanie odczytane jako atak na tradycyjne instytucje kultury. Nie mamy takiej

„Kopia jest dla mnie zawsze o wiele cenniejsza – okazuje się, że można tak w niej upchnąć swoje pragnienia i tęsknoty, że staje się w pełni autonomiczna.”

Robert Kuśmirowski w rozmowie z „Dwutygodnikiem”, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3550-robie-co-mi-sie-podoba.html>

„Niekiedy najbardziej nieudolne kopie kryją historie i doświadczenia ciekawsze niż oryginały.”

Robert Kuśmirowski w rozmowie z „Dwutygodnikiem”, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3550-robie-co-mi-sie-podoba.html>

intencji, zdając sobie sprawę (szerzej pisze o tym w swoim komentarzu Marek Krajewski), że „tajni kulturalni” nie mogliby istnieć bez obiegu oficjalnego, obejmującego przecież również instytucje, do których je tu porównujemy. Muszą przecież istnieć teksty, które można z obiegu formalnego wyrwać i odkopywać, by mieć co redystrybuować i przetwarzać. Żadna z pojawiających się w tym badaniu osób nie tworzy treści „od zera” – zawsze opiera się na pracy innych. W tym sensie porównanie pojedynczych osób czy mikro-zespołów działających w internecie do domów kultury czy bibliotek jest niesprawiedliwe, bo łatwo wytykać tym drugim biurokratyzację i brak elastyczności zapominając, że „tajni kulturalni” pasożytują na treściach gromadzonych także tam. Działania bohaterów tego raportu nie są też obarczone odpowiedzialnością – są spontaniczne, nie muszą być regularne i konsekwentne. Także – last but not least – wchodzą w konflikt z prawem, na co instytucje pozwolić sobie nie mogą.

Pomimo tych wszystkich zastrzeżeń sądzimy jednak, że intelektualne ćwiczenie polegające na „otagowaniu” biorących w naszym badaniu ludzi etykietą para-instytucji może uruchomić skojarzenia

wskazujące, że funkcjonalnie ich rola jest do roli instytucji bardzo zbliżona. Nie chodzi nam o dowartościowanie pracy „tajnych kulturalnych” - oni sami tego nie potrzebują. Raczej o refleksję, do której wrócimy jeszcze pod koniec tego opracowania: pytanie, jak funkcjonować mają ważne węzły kulturalnych sieci – a takimi przecież chcą być publiczne instytucje kultury – w nowych warunkach społecznych i technologicznych. Może „tajni kulturalni” mogą być tu inspiracją, może sojusznikiem? Sami kopiuje pewne elementy oficjalnych działań związanych z animacją kulturalną (to element znany ze studiów nad kulturą fanowską – uczestnicy obieguów alternatywnych nawet jeśli krytykują mainstream, to w wielu elementach naśladują mechanizmy jego działania; John Fiske nazywa to „kulturową ekonomią cieni”, sytuującą się poza przemysłami kultury, jednak dzielącą z nimi cechy których brak mniej aktywnym działaniom odbiorców popkultury).²⁰ Może te inspiracje daje się odwrócić? Zwłaszcza, że w świecie, w którym kultura rozsypuje się na kolejne nisze, w którym urynkwienie kultury sprawiło, że jej uczestnicy chcą być także

²⁰ John Fiske, *Kulturowa ekonomia fandumu*, przeł. M. Filiciak, „Kultura popularna”, nr 3(21)/2008, s. 17.

dobrze obsłużonymi klientami, i w którym znaczna część wymiany treści kultury przeniosła się do sieci, rola tradycyjnych, zbiurokratyzowanych instytucji kultury jest coraz mniejsza. Może odpowiedzi na pytanie, jak bronić się przed marginalizacją, można znaleźć właśnie w działaniach z obiegu nieformalnego. Może „tajni kulturalni” mogą wskazać, jak odnaleźć się w rzeczywistości, do której zbiurokratyzowanym instytucjom kultury coraz trudniej się dostosować? A może traktowanie ich jako para-instytucji wskazuje, z czym coraz silniej urynkowane i zdepersonalizowane instytucje mają problem? Nie tylko na poziomie atrakcyjności dla swoich użytkowników ale też stawianych im od niedawna przecież zadań, związanych z budową kapitału społecznego i uruchamianiem procesów obywatelskiej współpracy. Jednak potencjalny sojusz sięga dalej. Pisze o tym w swoim komentarzu Marek Krajewski – działania bohaterów tego opracowania rozwijają u internautów kompetencje, które pozwolą im korzystać z oferty obiegu formalnego.

Tworzone przez naszych badanych w przestrzeni internetu miejsca, w których można pobrać lub wykorzystać efekty ich pracy, w zdecydowanej

większości są swego rodzaju odpowiednikami różnego rodzaju tradycyjnych instytucji kultury ze świata analogowego. Znaczące jest również, to, iż mimo, że większość z badanych nie określała wprost swojej działalności jako kulturalnej, to wszyscy czynili to poprzez opowieść o jej korzyściach w odniesieniu do negatywnego przykładu źle funkcjonującej telewizji, albo biblioteki czy wypożyczalni. Wypowiedzi naszych rozmówców ujawniają szereg podobieństw ich działalności do wyrazistych typów instytucji kultury. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć że nawiązania te nie były świadomie i dosłownie przez nich budowane, a uwidaczniały się w języku opisu tego czym właściwie badani się zajmują i jaką rolę pełnią. Dość zaskakującym odkryciem było to, że użytkownicy serwera gier mogą być traktowani jak wychowankowie. Sylwia, zaangażowana w prowadzenie jednego z nich wchodziła z użytkownikami w interakcje odbiegające od rdzenia ich wspólnych zainteresowań. Opowiadając nam o tym mówiła: *Myszę, że ja pełnię funkcję takiej kwoki trochę, jestem taką kwoką, która dba o to, żeby się dobrze działo, żeby ludzie byli dla siebie przyjaźni, żeby pilnowali regulaminu, cza-*

sami... bardzo często jest tak, że kogoś pogłaskam po głowie, bardzo często powiem, że nie martw się, wszystko jest okej, tu z kimś pogadam, ktoś potrzebuje takiego psychologa, to też jest ważne, nieraz muszę tupnąć nogą, ale co można powiedzieć, nie zawsze mam taki posłuch, jaki bym sobie życzyła. W swojej sieciowej aktywności często miała styczność z osobami młodszymi, dorastającymi, które traktowały ją jako „znaczącego obcego”. W tym wypadku bardzo ważną była satysfakcja z relacji z innymi użytkownikami gry, uzyskiwana poza obszarem wyznaczonym przez gatunek rozrywki. Przypomina to typ funkcjonowania świetlicy środowiskowej, gdzie prowadzący, często na zasadach wolontariatu, oddaje swój czas i doświadczenie wspomagając proces socjalizacji młodzieży. Ponadto - niezależnie od relacji pokoleniowych - twórcy serwerów budowali dla swoich użytkowników przestrzeń do spędzania czasu wolnego, do której akces był niezależny od ich możliwości materialnych. Można to porównać do działań instytucji o pokrewnym profilu działalności - domu kultury.

Warto odnotować że spotkane w terenie osoby, obok badanej działalności, miały

„Spotykają się ludzie o podobnych zainteresowaniach i rozpoczynają »projekt« lub serię »projektów«. Można myśleć o tym jako o »kulturze społecznej«. Można też zauważyć, że kultura nowych mediów, choć prawdopodobnie nie wyprodukowała jeszcze żadnych »arcydzieł«, to zdecydowanie wywarła silny wpływ na sposób, w jaki komunikują się ludzie i organizacje. Wraz z pojawieniem się bazy danych, przestrzeni nawigacji, symulacji i interaktywności, pionierskie formy kulturowe - których istnienie stało się możliwe właśnie dzięki nowym mediom - zawarły w sobie innowacyjne wzory komunikacji społecznej. Mówiąc krótko: rozpoczęły wraz z powstaniem sieci komputerowych proces współpracy, »usieciowienia« i wymiany jest wartościową formą współczesnej kultury.”

Lev Manovich, *Kim jest autor?*, przeł.

M. Filiciak, „Kultura popularna”

nr 1(3)/2003, s. 91.

za sobą pojedyncze epizody z organizowaniem zajęć w klasycznych, analogowych domach kultury. W większości jednak to w sieci otwierali miejsca, w których podstawowym zajęciem było spędzanie czasu w zorganizowany sposób i zgodnie z własnymi zainteresowaniami. Ten typ działalności nie ma ambicji przerodzenia się w istotną i rozpoznawalną markę (co może mieć miejsce w środowisku tworców napisów) - zakłada lokalny zasięg. W jego ramach odbywają się spotkania zapośredniczone przez sieć, dające możliwość wymiany myśli. Taką codzienną działalność uzupełniało myślenie w kategoriach happeningu, kiedy to obok codziennej działalności serwera czy kanału YouTube w jego ramach pojawiało się coś niecodziennego, co uruchamiało reakcje odbiorców na zasadzie zaskoczenia. Wtedy szczególnie wyraźne było oczekiwanie na sygnały zwrotne od publiczności: wyrazy partycypacji w niecodziennym wydarzeniu w grze, czy uznania dla niespodziewanych treści archiwum. Jednak na lokalnej animacji nie kończy się zasięg i repertuar odnalezionych w terenie sposobów funkcjonowania w kulturze. Przykładem z drugiego końca spektrum jest wykraczające poza granice nie tylko

krajów ale i kontynentów, docieranie do treści pozyskiwanych z prywatnych bibliotek. Konstruowane oddolnie repozytoria mają na celu uzupełnianie katalogu dostępnych treści względem tego, co oferują polskie media masowe. W ten sposób nasi badani realizowali się poprzez zbieranie i udostępnianie treści, które uznawali za wartościowe. Podobne myślenie o upublicznionych indywidualnych archiwach można odnaleźć w kanałach YouTube skoncentrowanych wokół określonego repertuaru. Umieszczane tam filmy czy seriale współtworzą określony klimat - tak charakterystyczny dla klasycznych kin studyjnych. Kładzie się w nich nacisk na spójność profilu, a także kreowanie i rozwijanie gustu odbiorców w ramach danej wrażliwości. Warto dodać tu jeszcze jeden wątek, przywodzący na myśl pracę w sektorze kulturalnym. „Tajni kulturalni” często mówili nam o tym, że działają w ramach swoistego kalendarza - potrafili wyróżnić okresy wzmożonej działalności i „sezony ogórkowe”, w których (głównie podczas wakacji) spada zainteresowanie ich wytworami. To także moment planowania dalszych działań, przygotowywania się do dalszego funkcjonowania, porównywalny do momentu ustalania repertuaru.

MAREK KRAJEWSKI

Kopiści – cisi bohaterowie naszych czasów

Gdybyśmy szukali jakiegoś trafnego i pojemnego określenia dla tego, co robią bohaterowie prezentowanego tu raportu, to powinniśmy przyjąć, iż jest to kopiowanie, zaś oni sami to kopiści. Nie chodzi przy tym o to, że „napisowcy”, kuratorzy prywatnych archiwów oraz administratorzy serwerów gier sieciowych, wyłącznie powielają to, co stworzone przez innych, ale raczej o to, iż kopiując tworzą nowe dobra i wprowadzają je do obiegu kultury. Tym samym zwiększają oni ich szansę na znalezienie wiernego odbiorcy oraz, *last but not least*, ożywiają kulturę. Skojarzenie roli odgrywanej przez współczesnych kopistów z tą wypełnianą przez tych pracujących w epokach poprzedzających wynalezienie druku i innych technik mechanicznej reprodukcji, nie jest przypadkowe. Ci ostatni nie tylko bowiem przepisywali ręcznie manuskrypty, ale również poddawali je modyfikacjom, dodawali doń własne fragmenty, łączyli je z innymi dziełami, zachowując przy tym wszystkim to, co stanowiło o istocie kopiowanego tekstu. Przepisywanie wymagało długotrwałego treningu, kształtującego niezbędne do jego wykonywania umiejętności, ale przede wszystkim pełnego oddania się temu, co się robi, uwagi, skupienia i świadomości, iż z tym prostym działaniem wiąże się ogromna odpowiedzialność.¹ Odpowiedzialność za czynienie kultury żywą, poprzez reprodukcję jej korelatów, dostosowywanie ich do aktualnych potrzeb oraz udostępnianie ich tym, którzy noszą je w sobie.

Mechaniczna reprodukcja uczyniła niewątpliwie kulturę dużo bardziej demokratyczną i egalitarną, sprawiła ona też, iż jest ona zróżnicowana, dokładniej przylega do ludzkiej różnorodności i różnorodność tę wzmacnia. Jednocześnie, jak każda forma masowej produkcji, również ta wprowadziła w sferę kultury zasadę kapitalistycznej racjonalności, premiującej to, co przynosi zysk i fetyszyzującej konieczność jego intensyfikacji. W efekcie dyktat niewielkiej grupy najlepiej wykształconych, tworzących i dystrybuujących kulturowe oprogramowanie, został zastąpiony przez dyktat rynku, działającego zarówno jak „niewidzialna ręka”, jak i poprzez opresyjny aparat

¹ Na ten temat zob. Leila Avrin, *Scribes, Script, and Books: The Book Arts from Antiquity to the Renaissance*, Chicago: ALA Editions 2010.

Jak widać, analogie do instytucji kultury nie zakładają naśladowstwa pracy teatrów, kin czy galerii. Można je dostrzec na znacznie bardziej ukrytym poziomie - odzwierciedlają je modele funkcjonowania i pełnione role. Duże zróżnicowanie odnalezionych tropów i ich „ukryty” w języku charakter każą domniemywać, że są one raczej efektem ubocznym działań wynikających z indywidualnych potrzeb badanych, a nie inspirowania się oficjalnym obiegiem kultury czy czerpania z niego wzorców. Mimo wszystko wydaje się, że próby kategoryzowania działalności „tajnych kulturalnych” jako para-instytucji kultury – a może nowego, wyłaniającego się w sieci typu instytucji – uruchamia pewne płodne poznawczo skojarzenia. Zwłaszcza, że do zaprezentowanego tutaj katalogu można dodać jeszcze jedną pozycję, której oddziaływanie niesie ze sobą znaczące konsekwencje. To uzupełnienie to role jednostkowe związane z sektorem kultury. Mamy tu na myśli pozycję menadżerów kultury, ale przede wszystkim - arbitra kulturalnego, zajmowaną w klasycznych mediach przez recenzentów. Ci pierwsi rozpoczynają swoją działalność w odpowiedzi na dokonaną przez siebie diagnozę - dostrzeżone braki w aktualnej

prawny i ekonomiczny, eliminujący z przestrzeni kulturowej tych, którzy „nieefektywnie tworzą” i tych, którzy „niewłaściwie” korzystają z wyprodukowanych zasobów. Problem ten był widoczny już u progu epoki mechanicznej reprodukcji,² ale z całą mocą ujawnił się, gdy kultura uległa digitalizacji i usieciowieniu. Procesy te wzmocniły bowiem prymat tego, co mainstreamowe, niszę traktując jako istotne pole ekonomicznej eksploatacji, dekontekstualizowały też dobra kultury, sprowadzając je do wspólnego mianownika - technicznego środka prowokującego ruch w sieci, towaru. Paradoks internetu, jako przestrzeni tworzenia i upowszechniania polega więc na tym, że nie tyle (jak radio, kino, telewizja) stwarza i dystrybuje on dobra kultury, co raczej niezwykle efektywnie upowszechnia kandydatów do tego miana, a więc to, co dopiero może, stać się muzyką, literaturą, filmem. Kandydatów, których w dzieła musi przekształcić społeczność. To samo można oczywiście powiedzieć o każdym ze znanych nam obiegów kultury, ale specyfika sieci polega na tym, że wyjątkowo skutecznie wykorzysta ona dobra kulturowe ze zbiorowości, które je stworzyły i prowadzi do dekompozycji tych wspólnot, znacznie utrudniając życie we wspólnym świecie, w którym patrząc na to samo, to samo też widzimy. Sieć, by stać się środkiem tworzenia i dystrybucji ludzkiej twórczości, musi więc też kreować zbiorowości zdolne do przeobrażania kulturowych potencjalności w dobra kultury. Taką rolę spełniają oczywiście różnorodne media społecznościowe; portale gromadzące fanów wszelkich sztuk i tych, którzy próbują je uprawiać; czysto komercyjne fanpage, których żywot trwa tak długo, jak promocja nowej płyty albo gry sieciowej. Nie wypełniają jej jednak w pełni, ponieważ nie udają one nawet, iż ich głównym celem jest podtrzymywanie życia kultury w sieci głównie po to, by czynić ją efektywną ekonomicznie, bądź to w sposób bezpośredni (sprzedaż dóbr cyfrowych, koncertów, gadżetów itd.), bądź pośredni (produktywny w wytwarzaniu uwagi ruch w sieci). Dlatego też życie kultury w sieci zależne jest od działań jej cichych bohaterów - kopistów.

Współcześni kopiści powielają kulturowe zasoby w sposób mechaniczny, ale jednocześnie mają niezwykłą zdolność do przekształcenia ich w kulturowe do-

² Najpełniejszym przykładem świadomości tego problemu jest z pewnością słynny esej Waltera Benjamina *Dzieło sztuki w dobie technicznej reprodukcji* (w: tegoż, *Anioł historii*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie 1996), zaś najbardziej wyrazistymi próbami jego rozwiązania były ruch samizdatowy, alternatywne obiegi muzyki i literatury, alternatywny teatr, kino niezależne i wiele innych.

ofercie. Tworzyli napisy, serwery albo konta na profilach archiwizujących treści, gdyż ich zdaniem było to potrzebne. Bardzo jasno określali oni rodzaj swojej działalności, jednocześnie mówiąc wprost o tym, że najlepiej znaleźć dla siebie taką niszę, której nikt jeszcze nie zagospodarował (np. tłumaczenie seriali science-fiction lub produkcji o futbolu amerykańskim, ale też archiwizowanie starych polskich produkcji filmowych albo treści o tematyce religijnej). Zofia, założycielka kanału YouTube z treściami religijnymi i polskimi produkcjami filmowymi, tak mówiła o swojej misji i profilu działalności: *To jest miejsce gdzie można znaleźć w takim zalewie chłamu, można powiedzieć, rzeczy wartościowe. Takie miejsce wśród zalewu bylejąkości, wulgarności i wszystkiego co, jakiegos takiego epatowania, nie wiem, jest taka maniera, epatowanie wszędzie przemocą i seksem, i tak dalej, znaczy wiem, że to co mówię, może brzmieć jak stara babcia, ale tak myślę. Teraz każdy film, obojętnie jaki by nie był temat to musi mieć... wszystko takie zwulgaryzowane. Mam wrażenie, że za naszej młodości to nie był aż do tego... nawet jak się ogląda teledyski, to one nie były aż tak rozbierane jak są teraz. Mam wrażenie, że strasznie poszło w tą stronę. I to ma być takie miejsce, ktoś sobie chce zobaczyć spokojnie film, wie, że nie będzie*

bra - a to dzięki tym ostatnim mogą istnieć zbiorowości, sieci spojone czymś trwalszym i mniej kontraktualnym, niż wola zysku. Praca kopistów polega przede wszystkim na dokonywaniu przekładu, w taki sposób, aby kulturowe potencjalności dostosować do specyficznych kompetencji zbiorowości, która ma ich używać;³ na nadawaniu kulturowym zasobom znaczenia poprzez ich porządkowanie, wyodrębnienie jako całości, dostrzeganie związków pomiędzy nimi, hierarchizowanie, wyposażenie w komentarz pozwalający na zrozumienie dlaczego i gdzie one powstały, co sprawiło, że je wykreowano; na dzieleniu się tym, co samemu uznaje się za wartościowe i godne uwagi - a więc na występowaniu w roli specyficznego *gatekeepera* współdecydującego o tym, co przez innych zostanie dostrzeżone; na tworzeniu nowych wersji zasobów kulturowych, w taki sposób, aby łatwiej mogła się z nimi zidentyfikować określona zbiorowość, uznać je za własne, zaś korzystanie z nich traktować jako coś, co czyni ją w pewien sposób wyjątkową; na przechowywaniu zasobów kulturowych w postaci ogólnodostępnych archiwów, których jakość zostaje poświadczona dobrym imieniem ich twórcy itd. Sieciowi kopiści, oprócz wymienionych wyżej rodzajów pracy, wykonują jeszcze jeden, niezwykle istotny - produkują zbiorowości. Efekty ich trudu przyciągają bowiem tych użytkowników sieci, którzy uznali, całkowicie dobrowolnie, iż wysiłek ten jest wartościowy i godny uznania, że ktoś, kto go podejmuje z pewnością nie traciłby czasu, uwagi, prywatnych pieniędzy na coś, co jest bezwartościowe. Kopista nie tylko więc powiela, uprzystępnia, obramowuje, kontekstualizuje, ale też zaświadcza swoją, najczęściej, bezinteresowną, ciężką pracą, iż to, co robi jest wartościowe. Jego nick, podobnie, jak dawniej nazwisko doskonałej klasy rzemieślnika, staje się markerem poświadczającym wysoką jakość dóbr kulturowych, to, że są one różne od tego, co proponują mainstreamowe autorytety, a tym samym, iż korzystanie z nich potwierdza naszą przynależność do elitarnego klubu tych, którzy

3 Nie chodzi tu tylko i wyłącznie o translacje rozumiane dosłownie, tak, jak ma to miejsce w przypadku pracy napisowców, ale też na kreowaniu komentarza, który pozwala zrozumieć dzieło powstałe poza określoną zbiorowością. Chodzi też o przekład rozumiany jako ulokowanie zewnętrznego wobec naszej społeczności dzieła w kontekście kultury tej ostatniej, o zdolność do splecenia go z jej językiem, doświadczeniami.

tam żadnych nieprzyzwoitych treści. Misja nie musi być jednak tylko ujęta tak wyrażnie, jak w przywołanym cytacie – może nią być chęć stworzenia dobrze funkcjonującego serwera, czyli miejsca w którym ludzie się po prostu dobrze bawią, odpoczywają i rozmawiają ze sobą.

Wraz z rozwojem działalności wielu naszym badaniem krystalizował się wizerunek grupy docelowej dla której działają (tu również dostrzegamy podobieństwo z instytucjami kultury, które również działają dla określonego profilu odbiorców ich działań). Z czasem dla większości z nich stawała się ona motorem działania. Nawet gdy nie mieli już siły i energii, mobilizowała ich do pracy świadomość osób, które czekają na efekty ich pracy (przetłumaczone napisy, wprowadzone w grze udoskonalenia, trudno dostępne treści). Wiąże się to także z elementami pracy zespołowej – szczególnie dobrze widocznej w opisywanych już przypadkach działań napisowców i osób prowadzących alternatywne serwery do gier, ale też swoistą profesjonalizacją nieformalnego obiegu kultury. Swoistą, bo jest to określenie, w którym doszukać można się też założenia, że jeśli pasjonaci działają regularnie i tworzą własne standardy pracy, to przestają być „amatorami” i stają się „profesjonalistami” – podczas gdy „tajni kulturalni” dowodzą, takie pro-

wiedzą, interesują się, trzymają rękę na pulsie.⁴ Przeobraża nas w zbiorowość. Tylko wyjątkowo niezyczliwa interpretacja, mogłaby prowadzić do utożsamienia działań cichych bohaterów sieci z przestępczością,⁵ oni sami zresztą demonstracyjnie odcinają się od tych, którzy czerpią materialne korzyści z nielegalnego wprowadzania zasobów kultury w ruch oraz narzekają, iż sami padają ich ofiarami.⁶ Co więcej, w działaniach kopistów trudno jest dostrzec tak charakterystyczną dla instytucji kultury skłonność do traktowania odbiorcy jako klienta, któremu wyświadcza się usługę. U podstaw aktywności kopistów, pomimo ich częstego dążenia do osiągnięcia perfekcji w tym, co robią, nie leży więc poczucie (profesjonalnej) wyższości, albo przekonanie, iż wartość tego, co robią wynika z oddelegowania ich do tego zadania przez społeczeństwo, ale przekonanie, iż można coś dać innym. Kopista, to przede wszystkim kompetentny uczestnik kultury, który innym osobom poruszającym się w jej obrębie, proponuje swoją interpretację, sposób uporządkowania, hierarchię obecnych tu zasobów oraz zadaje sobie trud ich upowszechniania. Propozycja ta nie jest poparta instytucjonalnym autorytetem czy naukowymi tytułami, ale poświadczona konsekwencją i permanentnością pracy na rzecz jej upublicznienia. Tym, co ją uwiarygodnia jest więc „dobra robota”, rzemieślnicza prawie praca, za której wartość ręczy się sobą.

Tym, co więc uderza w działaniach kopistów jest niezwykle silne spersonalizowanie, powiązanie tych aktywności wprost z biografiami, osobowością, sposobami życia tych, którzy się nimi parają. Dla niektórych z nich jest to odtrutka na codzienną nudę, środek odzyskiwania psychicznej równowagi, albo szansa na nawiązanie bliskich relacji z podobnymi do siebie; inni kopiści traktują „kulturowe powielanie” jako środek

4 Warto zauważyć, iż ten rekomendacyjny efekt pracy kopistów jest też tym, czego pożądamy korporacje usiłujące uczłowieczać budowane przez siebie marki. Nieprzypadkowo jedną z istotnych strategii ich tworzenia jest próba ich spersonalizowania poprzez skonstruowanie dla nich twarzy, albo dowiedzenie, iż miłość do nich ma spontaniczny charakter, poświadczony entuzjazmem ludowych bohaterów sieci: blogerów, szafiarek, cewebrytów (jak nazywa ich Michał Janczewski, zob. tegoż, *Cewebryci. Sława w sieci*, Kraków: Impuls 2011),

5 Jednym z istotniejszych zdarzeń kształtujących zbiorową tożsamość napisowców, był sygnalizowany już w raporcie atak przypuszczony na to środowisko przez firmę dystrybucyjną Gutek Film na przełomie 2005 i 2006 roku. Atak ten pociągnął za sobą nie tylko zawieszenie jednego z dwu największych portali dystrybuujących listy dialogowe (napisy.info), ale też późniejsze (2007) aresztowanie osób prowadzących drugi z portali (napisy.org).

6 Chodzi tu przede wszystkim o napisowców, których listy dialogowe są wykradane z darmowych portali i oferowane na tych nielegalnych, ale płatnych.

ste następstwa są tylko jedną z moliwości. W terenie dostrzegliśmy jednak wyraźny element pewnej formalizacji działań, dobrze ilustrowanej przez powstawanie niewielkich organizacji (zrzeszających np. tłumaczy napisów) czy instrukcji dla współpracowników, o czym pisaliśmy wcześniej. Choć motorem tych działań nie są pieniądze, ale entuzjazm i pasja, to wciąż ważna jest jakość. Rafał, jeden ze spotkanych przez nas twórców napisów, uważał, że jego działania w pojedynkę są anachroniczne, nie mają szansy „konkurować” z rozwiązaniami stosowanymi przez duże grupy napisowców. Wskazywał na podział pracy i wyspecjalizowane zadania – równoległą współpracę przy jednym projekcie (np. odcinku czy sezonie serialu). Sam zwracał uwagę na fakt, iż ta różnica stylu pracy wynikała bezpośrednio z upływu lat i rozwoju „branży napisowej” – od czasów legendarnych napisów.org aż do dzisiaj. Działania „tajnych kulturalnych” przechodzą więc różne fazy. Podobnie z prowadzącymi serwer growy Sylwią, Krzyśkiem i Piotrikiem, którzy opowiadając o niepowodzeniu swojej wcześniejszej, podobnej inicjatywy, wskazują na rozmytą odpowiedzialność. Dziś wiedzą już, jak pracować w grupie – i nie wahają się przed opisywaniem swoich działań przez odniesienia do terminów z obszaru biznesu. *Ja jestem product mena-*

doskonalenia profesjonalnych umiejętności, wstęp do zawodowej kariery, albo pole, na którym można się sprawdzić; dla jeszcze innych, to rodzaj życiowej misji, dzięki której ludzie mogą korzystać z tego, co w kulturze wartościowe, stykać się z takimi jej przejawami, które marginalizuje mainstream czy zyskiwać dostęp do tego, czego nie dystrybuuje lokalny przemysł kulturowy. Ten silny związek działania z biografią, sprawia, iż aktywność „kopistów” nie poddaje się instytucjonalizacji, bo wyzwala ją przede wszystkim poczucie zobowiązania wobec innych. Kiedy pojawiają się istotniejsze od niego wyzwania - rodzina, praca zawodowa, studia - jest ono porzucane, ale znów decyduje o tym sam kopista, a nie organizacja, umowa, kontrakt albo rozkaz. Między innymi ze względu na personalizację swojej działalności kopiści nie zastępują w żaden sposób tradycyjnych, publicznych, instytucji kultury. Nie mogliby oni też funkcjonować, gdyby nie produktywność wielkich firm wytwarzających dobra kulturowe, kreatywność profesjonalnych artystów i mrówczy trud korporacji dystrybuujących kulturowe towary poprzez sieci kin, księgarń, sklepów muzycznych. Za interesowanie tym, co robią „cisi bohaterowie sieci” nie byłoby tak duże, gdyby nie miliony dolarów i euro wydane na promocję tego, co jest przez nich doskonałe, modyfikowane, dostosowywane do lokalnych potrzeb. Kopiści to nie jednoosobowe domy kultury czy niezależni kuratorzy proponujący nowy sposób odczytywania dóbr kultury, to nie archiwa państwowe czy biblioteki. Choć ich działania bardzo przypominają te podejmowane przez innych kulturowych pośredników, to trudno widzieć w kopistach żywe instytucje, a co za tym idzie postrzegać ich jako coś, co może tym tradycyjnym instytucjom kultury zagrażać. Kopiści działają obok nich, nie starają się być dla nich konkurencją czy prowadzić do ich osłabienia.⁷ Raczej - odpowiadając, zazwyczaj nieświadomie, na słabości działania tego typu organizacji, starają się je niwelować. Słabości, których źródłem jest to, iż choć (publiczne) instytucje kultury są powoływane do życia przez zbiorowości przede wszystkim po to, by dawać tym ostatnim podstawy istnienia, ożywiać je, podwyższać poziom ich spójności, to większość z nich, choć oczywiście nie wszystkie, ma charakter biurokratyczny. Oznacza to, że zagrożone są one specyficzną alienacją wobec kontekstu, który je stworzył, tym, że zaczną realizować przede wszystkim te cele, które narzuca logika funkcjonowania

⁷ Choć oczywiście osłabiają je, ale niekoniecznie w sposób zamierzony i niekoniecznie w długoterminowej perspektywie (piszę o tym szerzej w dalszej części tekstu).

gerem, po prostu dostarczam produkt, który ma działać, który ma spełniać funkcje i to co sobie zażyczą, to ma się pojawić, a ona pełni rolę naszego menadżera od strony klientów.

Wróćmy jednak do arbitrow. W badanym obszarze w tej roli stawia się w pewnym stopniu twórca napisów. W podstawowej warstwie firmuje swoim nickiem wykonaną pracę - przez co buduje swoją „markę”, kojarzoną z wartościowymi treściami. Z czasem staje się ona rekomendacją, oznacza określony profil tłumaczonych treści, gust kulturalny. W szerszym sensie steruje on popularnością treści nad którymi pracuje, decydując o włączeniu serialu do puli wartościowych pozycji. Jest gatekeeperem, dzięki któremu wokół tytułu ma szansę wytworzyć się publiczność. Wobec nadmiaru oferty kanałów formalnych i nieformalnych ważną, a być może kluczową kwestią, pozostaje wybór wartościowych (według indywidualnie definiowanych kryteriów) treści. Internet jest tutaj postrzegany, zapewne w nieco uproszczony sposób, jako alternatywa dla telewizji. O telewizji badani wspominali tylko i wyłącznie, żeby wyrazić swój negatywny do niej stosunek - czasem nawet jako argument obronny. Gdy podczas jednego z wywiadów badaczce nie udało się ukryć zdziwienia informacją

podobnych organizacji. Logika sprawiająca, iż celem istnienia biblioteki staje się jej trwanie w czasie i utrzymywanie równowagi pomiędzy wypożyczonymi i oddanymi; że celem domu kultury jest przeprowadzenie corocznie n zajęć z n liczbą uczestników oraz zorganizowanie n prezentacji przeznaczonych dla lokalnej społeczności; iż dla muzeum istotne staje się dbanie przede wszystkim o to, by zgadzała się liczba zgromadzonych w nim eksponentów, a dla teatru zakontraktowanie tylu szkolnych wycieczek, by wywiązać się z planu narzucanego przez publiczną dotację. Daleko posunięty podział zadań, formalne procedury określające, w jaki sposób obowiązki te powinny być wypełniane, obracanie się wśród podobnych podmiotów, przekonanie o bezwarunkowo pozytywnym charakterze tego, co robi się w instytucjach kultury, prowadzi do ich autonomizacji jako obiektów, które same stwarzają sankcje dla swojego trwania i to reprodukcja tych uzasadnień czynią swoim głównym zadaniem. Efektem tej sytuacji jest wykorzenie instytucji ze zbiorowości, w obrębie której ona działa, traktowanie jej członków, jako klientów, których trzeba obsłużyć, spowodowanie relacji z nimi do tych o charakterze formalnego kontraktu.

Kopiści w tym kontekście występują w specyficznej roli - samozwańcych specjalistów, którzy usiłują naprawić relacje łączące instytucje i zbiorowości. Ich praca, jak wspomnieliśmy już wyżej, polega przede wszystkim na formowaniu społeczności, które zechcą korzystać z określonych dóbr kultury. Społeczności, na które składać się będą pasjonaci i fani tychże produkcji, osoby, które dzieląc kulturowe przekazy, mają poczucie, iż żyją we wspólnym świecie, że tworzą kolektyw. Wysiłki kopistów skutkują tym, że zwiększa się grupa osób zarażonych miłością do filmu, dobrej literatury, gier i książek, tych posiadających potrzebę obcowania z różnorodnymi dobrami kultury i tych, których nie do końca zadowala to, co proponuje im globalny mainstream. Cisi bohaterowie sieci nie tylko jednak działają na rzecz instytucji kultury, tworząc zbiorowości zdolne i chętne do korzystania z ich oferty, ale też instytucje te ulepszają, bo kreują wymagającego odbiorcę, domagającego się, by poświęcano mu więcej uwagi, by uwzględniano jego specyficzne, często wyrafinowane potrzeby. Dobrym przykładem tego oddziaływania są odradzające się w całej Polsce kina studyjne. Po ich zmieceniu z powierzchni ziemi w ostatnich dwu dekadach przez rozrastającą się sieć multipleksów, dziś odradzają się one i to między innymi z powodów, które każą powiązać ten renesans z pracą kopistów. Po pierwsze dlatego, że

o tym, jak dużo czasu badany poświęca swojej pasji, usłyszała, że sama zapewne marnuje go równie dużo na gapienie się w ekran. Telewizja jest zła, bo ma nieciekawą ofertę, przerwy na reklamy, lektora, często złej jakości tłumaczenia, a także bardzo duże opóźnienia względem światowych premier seriali. Programy, które można obejrzeć w telewizji, „zamulają” swoich odbiorców. O konsekwencjach takiego „zmulenia” w ciekawy sposób mówiła jedna z badanych: *bo jeżeli przykładowo osoba, która jest starsza i tylko sobie ogląda wiadomości i siedzi w tym, to ona jest taka raczej troszeczkę w cudzysłowie zamulona, natomiast, jeżeli osoba jest bardziej otwarta, to raz, że... bardziej jest otwarta na różne propozycje, nie, że tylko widzi telewizor, bo z reguły osoby starsze to sobie siedzą, oglądają telewizję, „Kiepskich” i na tym się to kończy, a inna osoba może gdzieś sobie wyjdzie, bardziej jest otwarta na ludzi. Ja nie mówię, że komputer zmienia nie wiadomo co tam, ale taka osoba jest... jednak ten umysł jest troszeczkę świeższy. Jest tak samo, jeżeli ktoś siedzi tylko w domu, a osoba, w tym samym wieku, a to osoba, która chodzi do pracy, to wiadomo, że ta osoba, która chodzi do pracy ona jest żywsza, o to mu chodzi, także w tym momencie takie jest porównanie (...) Sama rozmowa z daną osobą, to nie będzie opowiadała*

niektórych z widzów zmęczył kliencki model odbioru obowiązujący w multipleksach i zaczęli poszukiwać takiej formy uczestnictwa, która byłaby mniej zdepersonalizowana. Zarówno potrzeba ta, jak i zmęczenie nie mogły pojawić się samoistnie, ale są w moim przekonaniu efektem silnie uspołeczniających dyskusji, wymian, pracy archiwistycznej, a często też detektywistycznej, która wokół filmów toczy się w sieci. Jej inicjatorami są właśnie kopiści gromadzący wokół siebie osoby o zainteresowaniach zbieżnych z ich własnymi, dzielącymi ich pasje i kulturowe gusty. Po drugie dlatego, że formy rozmowy, spotkania, wymiany inicjowane przez kopistów, pomimo tego, iż mają miejsce w sieci i są przez nią zapośredniczone, a także wbrew ich masowemu charakterowi, są w tym sensie intymne, że każdorazowo dają one poczucie obcowania z owocami pracy żywej osoby, bycia częścią jakiejś, bardzo konkretnej, ludzkiej zbiorowości. Tego rodzaju poczucie doskonale materializuje się w przypadku kin studyjnych, gdzie wszyscy znają się przynajmniej z widzenia, a obejrzenie filmu nie kończy seansu, bo po nim następuje rozmowa, spór, a czasem kłótnia. Po trzecie w końcu, kopiści dostarczają też kinom studyjnym takiego modelu działania, który można nazwać antybiurokratycznym: miejsca te są owocem pasji konkretnych osób, często nie zajmujących się kinem profesjonalnie; przestrzeniami silnie spersonalizowanymi, których losy splatają się wprost z biografią ich twórców i których istnienie jest wprost zależne od tego, na ile twórcy się jeszcze chce je prowadzić. Model ten zarówno poza siecią, jak w jej obrębie, uwiarygadnia, czyni autentycznym to, co jest jego efektem, daje poczucie, iż obcując z nim, wchodzimy też w bliską relację z tym, który go wykreował.

Paradoks, którego zdają się nie dostrzegać ani wielkie korporacje medialne (zwalczające wszelkimi sposobami kopistów), ani publiczne instytucje kultury (postrzegające ich jako zagrożenie lub konkurencję), polega na tym, że kopiści inwestują swój czas, zaangażowanie, umiejętności, by tworzyć dobra kulturowe i społeczności zdolne do korzystania z nich, a więc wykonują pracę niezbędną dla funkcjonowania tych organizacji. Trudno oczywiście przyjąć, iż w krótkiej perspektywie czasowej, działalność napisowców przynosi korzyści ekonomiczne firmom dystrybucyjnym; że serwerowcy powiększają zyski producentów gier komputerowych, a archiwiści sprawiają, iż reżyserzy, aktorzy, scenarzyści stają się bogatsi. Kiedy jednak przyglądamy się efektom działań kopistów w perspektywie nieco dłuższej, to okazuje się, że ich wkład w trwa-

tylko, co będzie w danym serialu, tylko przykładowo, co się dzieje albo jaką książkę przeczytało, rozmowa na pewno będzie bardziej interesująca.

Niektórzy badani z dumą podkreślali, że nie posiadają w domu telewizora, albo posiadając używają go tylko jako ekranu do oglądania ściągniętych z sieci ciekawych filmów. Ich własne wybory, co podkreślali, często były niezgodne z tym, co do zaoferowania mają łatwo dostępne media.

W tym miejscu warto odnieść się do kwestii kanonów. W przywoływanej w tym raporcie kilkakrotnie książce, Ramon Lobato odwołuje się²¹ do tekstu włoskiego literaturoznawcy, Franco Morettiego: eseju „Rzeźnia literatury”.²² Tekst ten otwiera długa lista ułożonych w kolejności alfabetycznej tytułów (kończących się jednak zaledwie przy literze „B”) XIX-wiecznych powieści detektywistycznych, które nie weszły do kanonu i zostały zapomniane. Moretti określa je mianem „zapomnianych 99%”. To efektowne określenie jest w pełni zasadne – z wyliczeń Morettiego wynika zresztą, że książki, dla których zabrakło miejsca w bibliotekach, miały w XIX-wiecznym rynku wydawniczym

²¹ Ramon Lobato, *op.cit.*, s. 32.

²² Franco Moretti, *The Slaughterhouse of Literature*, „Modern Language Quarterly”, Vol. 61, Number 1, March.2000, s. 207-227.

nie, również skrajnie komercyjnego obiegu kultury trudny jest do przecenienia. Polega on bowiem na wytwarzaniu kompetencji umożliwiających korzystanie z dóbr kultury, potrzeby sięgania po nie, na kreowaniu zbiorowości, dla których dobra te są czymś więcej, niż półgodzinnym przedmiotem rozrywki- jedną z istotniejszych form przeżywania świata i odnoszenia się do niego.

Kiedy czytałem wywiady z kopistami, przypominałem sobie o osobie odpowiedzialnej za edukację muzyczną młodych Polaków w końcu lat 70-tych i w latach 80-tych, do dziś zresztą wypełniającą swoją misję wprowadzenia do obiegu tego, co w muzyce popularnej niepopularne - eksperymentu, atonalności i arytmiczności, skomplikowanych rozwiązań strukturalnych czy romansów z muzyką współczesną, poważną i jazem. Mowa tu o Henryku Palczewskim, inżynierze materiałoznawstwa, zatrudnionym w piłskich Zakładach Napraw Taboru Kolejowego, który wydawał (początkowo nielegalnie) słynne pismo „Informator ARS2”, poświęcone muzyce awangardowej, ale przede wszystkim dystrybuował samą muzykę. Wystarczyło wysłać doń kopertę zawierającą drugą, zaadresowaną do samego siebie oraz dołączyć znaczek pocztowy, by otrzymać katalog ogromnej kolekcji płyt. Kiedy na coś już się zdecydowaliśmy, należało wysłać drugi list zawierający szpule lub kasety magnetofonowe, na które inżynier za niewielką opłatą przegrywał swoje płyty. Na nagrania oczekiwało się bardzo długo (sam Palczewski twierdzi, że czasami około pół roku⁸), ale było warto, bo zawierały one to, czego nie można było usłyszeć, ani w polskich mediach, ani w tych zachodnich stacjach radiowych, których audycje docierały wówczas do naszego kraju. Szpule z taśmami i kasety następnie żyły swoim własnym życiem, rozmnażając się bardzo szybko w postaci kolejnych powieleń dokonywanych już w warunkach domowych, przez znajomych i przyjaciół. Skala ich oddziaływania była więc bardzo duża. Piłski kopista przybliżał też muzykę recenzjami płyt, artykułami, w końcu również poprzez pilotowanie takich muzycznych fenomenów, jak Reportaż, czy pierwsza edycja legendarnego festiwalu Marchewka, którą współorganizował z w Warszawie z Libero Pertićiem. Działalność Palczewskiego była półlegalna, bo chociaż odprowadzał tantiemy za skopiowane płyty do ZAIKS-u, to większość z tych, które przegrywał nie znajdowała się w katalogach tego związku. Trudno jednocześnie nie docenić

8 Zob. *Awangarda jest jak parowóz, rozmowa z Henrykiem Palczewskim, „Lampa” nr 9 (54) 2008.*

jeszcze większy udział. Stąd nawiązanie do Heglowskiego określenia historii jako rzeźni, które oczywiście rozszerzyć można także na inne obszary produkcji kulturalnej. „Tajni kulturalni”, zapewne nieświadomie, budują zaplecze dla nieustannie przecież multiplikujących się kanonów. Bo przecież nietrudno wyobrazić sobie sytuację, w której zainteresowanie krytyków w niedalekiej przyszłości zwróci się w kierunku nisz, które w międzyczasie przestaną istnieć. W tym zakresie działania archiwistów, z którymi rozmawialiśmy, stanowią kulturowy „backup”, kopię zapasową, z której odtworzyć będzie można to, co nierozważnie wyrzuciliśmy do kosza. Ratunek dla materiałów czasem dosłownie – jak w opisywanym już tutaj przypadku „chomika” Andrzeja – wygrzebanych ze śmietnika.

Zarazem jednak „tajni kulturalni” nie są tylko zabezpieczeniem na wypadek zmiany trendów w kulturze „oficjalnej”. Sami te trendy współkreują, a badaczom mogą zaferować trudny do przecenienia wgląd w rozmaite relatywnie popularne, choć nie eksponowane w kulturowym mainstreamie, nisze. Pozwalają stosunkowo łatwo ujrzeć, co jest ważne dla innych – także w sensie: innych od nas. Pomimo, że liczba miejsc, w których można obsługiwać bardzo różne gusta Polaków jest ogromna,

społecznej użyteczności jego działalności, bez poświęcenia jej swojego życia scena muzyczna w Polsce i gusty słuchaczy byłyby zdecydowanie uboższe.

Czy działalność współczesnych kopistów zasługuje na podobne uznanie? Trudno to dziś jednoznacznie ocenić. Niewątpliwie jednak niewiele różni się ona od kulturowej misji Palczewskiego. Całkowicie zmienił się oczywiście kontekst kopiowania - dziś w kilkanaście sekund można w sieci znaleźć i pobrać każdy w zasadzie rodzaj dóbr kulturowych. Często jednak zapominamy, iż nie jest to zasługa sieci, jakiegoś abstrakcyjnego aktora, który uczynił kulturę bardziej dostępną we wszystkich możliwych jej postaciach, ale raczej milionów kopistów realizujących w ten sposób swoje pasje, próbujących zrobić coś sensownego, efektywnie zużytkować to, co Shirky określa mianem „nadwyżki kognitywnej”.⁹ Powinniśmy też pamiętać o tym, iż zwiększenie stopnia technicznej dostępności zasobów kultury następujące dzięki rozwojowi sieci, nie oznacza jeszcze, iż są one faktycznie dostępne. By się nimi stały ktoś musi je uprzystępnąć - zdecydować, które z nich są wartościowe, spróbować wyjaśnić (przez recenzję, komentarz, wpis na forum, ocenę), dlaczego tak sądzi, wskazać skąd się one wzięły i do czego są podobne, umożliwić ich pobranie, dostosować do kompetencji lokalnych odbiorców, powiązać w sensowną całość z innymi itd. Musi więc znaleźć się ktoś, kto sprawi, iż staną się one częścią świata określonej zbiorowości, dobrem kultury. Tego rodzaju praca staje się tym istotniejsza, im bardziej intensywna staje się produkcja kulturowych zasobów, im szybciej one krążą i im bardziej stają się one dostępne. Szczególnie ważna jest więc ona dzisiaj, gdy problemem pola kultury nie jest brak tego, co ubiega się o miano dzieła, ale raczej tych, którzy są zdolni określić, co na to miano zasługuje oraz uruchomić proces transformacji potencji w wartości. Praca wykonywana przez współczesnych kopistów, i to niezależnie od jej indywidualnej motywacji, jest więc niezwykle doniosła. Jej sens sprowadza się bowiem do tego, by ożywiać kulturę tworząc jej użytkowników i by ożywiać społeczności nowymi dobrami kultury, wokół których mogą się one organizować.

9 Clay Shirky, *Dżin, telewizja i nadwyżka kognitywna*, w: *Ekonomia kultury*, Warszawa: Krytyka Polityczna 2010.

w istocie media głównego nurtu zajmują się przecież zaskakująco wąskim spektrum tematów. W obszarze kultury chyba wciąż wyznaczają je w dużej mierze aspiracje i wyobrażenia o modernizacji, powiązane z postrzeganiem mitycznego „Zachodu” jako kulturowego centrum. Stąd nawet na poziomie zjawisk popularnych wyraźnie widoczne jest specyficzne skrzywienie perspektywy – w ciągu ostatnich dwóch lat sporo mówiło się np. o „flash mobie”, popularnym wśród młodzieży z dużych miast. Równocześnie zarówno badacze, jak i media, niemal zupełnie zignorowali równie popularne w Polsce zjawisko „hardbass” - bliskie „flash mobom”, ale nie dość, że praktykowane przez młodzież z mniejszych ośrodków miejskich (często: kibiców piłkarskich), to jeszcze inspirowane przez praktyki młodych ludzi nie z Zachodu, lecz z Rosji.²³

23 Przykład zainspirowany przez rozmowy z Jakubem Biernatem i Alkiem Tarkowskim.

„PIRACI” NIE ROZUMIEJĄ PRAWA

Pan Andrzej ma w swoim zbiorze tysiące plików, ale kilka z nich jest zahasłowanych. Gdy pytamy go o to, opisuje bolesną - jak ją określa - sytuację. Chodzi o e-mail od administratorów serwisu, nakazujący usunięcie kilku filmów, które - jak ustalono - naruszają prawa osób trzecich. Pan Andrzej uważa, że to bzdura, *bo pliki zablokowane u mnie istnieją u innych, jako zachomikowane ode mnie*. Irytuje go też wybiórczość wymierzonych przeciwko niemu działań. Zwłaszcza, że jak twierdzi, funkcjonują niepisane standardy radzenia sobie w takich sytuacjach: *Jak to obchodzę? Zablokowany plik jeszcze raz konwertuję, żeby miał inną wielkość i dodaję kłódkę. Klucz do kłódky, to powtórka nazwy chomika, więc łatwo zgadnąć. Tak robi większość chomikarzy*.

Podobne doświadczenia ma Zofia, która opowiada o sytuacji związanej z filmem dokumentalnym, który zamieściła w YouTube: *była taka muzyczka na początku i to jakaś firma, jakaś bardzo agresywna, walczące o te prawa autorskie są wytwórnice muzyczne. Oni spowodowali, że chyba wyłączyli dźwięk*

w tym filmie, bo część to była ta ich pioseneczka. Zofia nie chciała jednak rezygnować z udostępniania wartościowej jej zdaniem produkcji. Załadowała ją jeszcze raz - ale z drobną modyfikacją: z użyciem darmowego programu do edycji, wycięła z filmu scenę zawierającą sporną piosenkę.

Problemy z prawem nie ograniczają się jednak tylko do archiwistów. W 2007 r. działania organów ścigania nakierowane teoretycznie na właścicieli serwisu napisy.org, zaczęły zataczać szersze kręgi obejmując również samych tłumaczy. Były naloty policji o szóstej rano, rekwirowanie komputerów, zatrzymania. Anna wspomina o strachu, jaki jej wówczas towarzyszył - twierdzi zresztą, że odczuwa go do dziś. W reakcji na informacje o działaniach policji, sformatowała dysk twardy, część płyt z filmami wyrzuciła, a co fajniejsze elementy zbioru wywiozła na działkę i ukryła w piwnicy. „Przycichła” na jakiś czas, podobnie jak większość tłumaczy. Po czym wróciła do tłumaczenia i wrzucania napisów do sieci - bo jak twierdzi, nie wyobraża sobie już życia bez tego. Co zrobiłaby, gdyby w obliczu konsekwencji prawnych musiała przestać? Na pewno nie robiłaby tłumaczeń

„do szuflady”. Prędzej bym poszła na takie portale, gdzie się poezję tłumaczy. Wtedy jest bardziej legalnie, może nikt cię nie będzie ścigał, bo już dawno wszyscy nie żyją.

Przytoczone opowieści ilustrują prawidłowość, wyłaniającą się z rozmów z „tajnymi kulturalnymi”. Nie rozumieją - albo nie chcą rozumieć - konstrukcji prawa. W tym, co robią, nie widzą niczego złego. Równocześnie jednak tylko dwie spośród osób, z którymi rozmawialiśmy, wyraźnie odnosiło się do ideologii hakerskiej, etosu sceny komputerowej i przekonania, że informacja - a więc i kultura - powinna być wolna. Także w sensie: bezpłatna. W wypadku reszty badanych kluczowa wydaje się raczej niemożność zderzenia swojej indywidualnej perspektywy z perspektywą rynku. Dlatego - próbując zrozumieć napięcia pomiędzy prawem, a opisywanymi tu przez nas aktywnościami - postanowiliśmy się skonfrontować naszych rozmówców z kategorią „pirata”. Pytaliśmy o nią uczestników badania, spodziewając się, że wprowadzenie tego terminu pod koniec rozmowy może wywołać u badanych auto-refleksję, w pewnym stopniu zmusi ich do zmierzenia się z językiem, jak już tu

Jaka jest najpopularniejsza telewizyjna stacja muzyczna w Polsce? MTV Polska? VIVA? Nie, to Polo TV, serwująca odbiorcom muzykę disco polo, w zasadzie niewidoczną w mediach głównego nurtu. Najchętniej oglądaną przez Polaków audycją w kanale muzycznym jest program „Disco Relax”.

Za: <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/polo-tv-i-eska-tv-bija-konkurencje-wsrod-kanalow-muzycznych>

pisaliśmy rozdartym pomiędzy kategoriami ekonomicznymi (jak „własność” intelektualna) a narracjami tożsamościowymi. Byliśmy ciekawi, jak niejednoznaczność terminu „pirat” zadziała w rozmowie, ale też zastanawialiśmy się, jak „tajni kulturalni” tłumaczyć będą swoje działania po pojawieniu się tego piętnującego przecież określenia. Oczywiście mieliśmy świadomość, że sam termin „pirat” nie jest jednoznaczny, a wiele spośród nieformalnych praktyk wymiany plików w internecie nie wiąże się z łamaniem prawa.

Przed podjęciem analizy tego, jak o „piractwie” mówią nasi badani, przyjrzyjmy się jednak gamie narracji, które towarzyszą temu terminowi. Przywoływany już wcześniej Ramon Lobato, pisząc o „sześciu twarzach piractwa”,²⁴ wymienia następujące znaczenia:

1. piractwo jako kradzież – to legitymizowana prawnie perspektywa dysponentów praw własności; piractwo jest tu postrzegane jako odstępstwo od norm społecznych i ekonomicznych; ta perspektywa stanowi podstawę zinstytucjonalizowanego zbierania

²⁴ Ramon Lobato, *op.cit.*, s. 72.

danych o obiegach kultury (przekładanego później na notki prasowe z informacjami o stratach przemysłów kultury i ludziach tracących miejsca pracy);

2. piractwo jako nieskrępowana przedsiębiorczość - reagująca na potrzeby rynku bez oglądania się na przepisy; w tym ujęciu piractwo jest legitymizowane przez prawo do wolnego handlu, ekonomiczny liberalizm (jako ilustrację takiego podejścia, Lobato w swojej książce przywołuje wypowiedź Boba Valone, generalnego menadżera sieci UA Cinemas w Hongkongu, który mówi, że po prostu lepszymi biznesmenami, mają lepsze linie produkcyjne i dystrybucję, niż oficjalny biznes²⁵);

3. piractwo jako wolność słowa – to stanowisko reprezentowane m.in. przez Lawrence’a Lessiga, założyciela organizacji Creative Commons i jednego z liderów ruchu „wolnej kultury”; zakłada ono, że należy przywrócić zachwianą obecnie równowagę pomiędzy interesem publicznym a ochroną rynku – osłabić regulacje prawne i rozszerzyć gamę dozwolonych, oddolnych użyć treści;

²⁵ Ramon Lobato, *op.cit.*, s. 76.

„...dyskusja o tym, czy ktoś powinien być nazywany piratem, jest w istocie dyskusją o tym, kto posiada władzę.”

Anne Pérotin-Dumon, *The Pirate and the Emperor*, w: *The Political Economy of Merchant Empires*, James D. Tracy (red.), Cambridge: CUP 1991, s. 204.

„Kulturę trzeba zalegalizować”.

Tytuł rozmowy Marzeny Mróz z serwisu internetowego akcji Legalna Kultura z autorem tekstów piosenek, Markiem Dutkiewiczem.

<http://legalnakultura.pl/pl/czytelnia-kulturalna/rozmowy/news/298,kultura-trzeba-zalegalizowac-1-1-1>

4. piractwo jako autorstwo - wywodzone z poststrukturalizmu i postmodernizmu przekonanie, że skoro każda praca jest oparta na pracach poprzedników, to twórczość jest zawsze piracka – a piractwo zawsze jest twórcze;

5. piractwo jako opór – stanowisko, wedle którego prawnie uznawana kreatywność jest narzędziem pogłębiania kapitalistycznych nierówności i służy głównie korporacjom – jako autorskie poczytując działania reżysera, ale już nie ludzi pracujących z nim na planie filmowym; chroniąc interesy czerpiącego garściami z kina azjatyckiego Quentina Tarantino, ale już nie kopiujących jego filmy „piratów”; w tym ujęciu piractwo jest narzędziem walki z opresyjnym systemem ekonomicznym;

6. piractwo jako dostęp – postrzegane jako jedyna możliwość korzystania z treści kulturowych dla miliardów osób ekonomicznie wykluczonych, o których w krajach Globalnej Północy często myśli się wyłącznie w kategoriach ludzi, których życiowe potrzeby ograniczają się do dostępu do pożywienia i leków.

Jak te, bardzo zróżnicowane tropy, rozkładały się w wypowiedziach „tajnych

kulturalnych”? Trudno to jednoznacznie określić, ponieważ z wywiadów nie wyłonił się jednolity obraz. Sama kategoria „piractwa” często była ośmieszana lub odrzucana. Rozmówcy „rozkręcali się” najczęściej wtedy, gdy udawało im się niejako odsunąć – przed badaczem, albo i samym sobą – „piractwo” poza horyzont własnej działalności. Wtedy pojawiało się zaskakująco wiele określeń napiętnujących, zgodnych z postrzeganiem piractwa jako kradzieży (ale dotyczącej działań „innych”). Wydaje się wręcz, że myślenie o piractwie jako kradzieży – jako logiki akceptowanej wobec innych i odrzucanej przy aplikacji do działań własnych – absolutnie zdominowała rozmowy z „tajnymi kulturalnymi”. Tym samym krytykowano myślenie o piractwie jako narzędziu zarobku. Z kolei dyskursy wolności (pobrzmiwające często w towarzystwie swoistego poczucia dumy), dostępu i oporu pojawiały się w skali marginalnej. Definicja piractwa jako autorstwa – wyłącznie o tyle, o ile włączymy w jej zakres myślenie w kategoriach świadomości posiadania pewnych umiejętności, które pozwalają przejąć pewną władzę nad przetwarzanymi i redystrybuowanymi materiałami. Przyjrzyjmy się jednak tym wypowiedziom dokładniej. W tym celu

„Piraci nie płacą podatków, nie zatrudniają pracowników w sposób legalny ani w żaden inny sposób nie przyczyniają się do rozwoju gospodarki europejskiej lub do poprawy jej kondycji. Pirackie towary i usługi nie tylko uszczuplają dochody legalnie działających podmiotów, ale także utrudniają tworzenie nowej oferty dla konsumentów”

List otwarty przedstawicieli OZZ do Prezesa Rady Ministrów,
http://www.mkidn.gov.pl/media/docs/acta/2012_01_31-StanowiskoOZZ.pdf

postanowiliśmy stworzyć wyłaniającą się z rozmów z badanymi definicję. Do jej utworzenia posłużyliśmy się metodą analizy pól semantycznych Régine Robin.²⁶ Zgodnie z zaproponowaną przez Robin logiką, wszystkie transkrypcje wywiadów zostały rozłożone na części, a następnie na powrót ułożone w jeden tekst - definicję słowa pirat. Powstałe aspektowe definicje stworzyliśmy według schematu opracowanego przez Marka Kłosińskiego.²⁷

Rozmowy z badanymi zostawiły w nas poczucie, że „pirat”, będąc terminem, który przecież z dużą łatwością można do nich przyłożyć, był dla naszych badanych pojęciem odległym, być może także na zasadzie ironicznej gry kojarzącym się z piractwem morskim i bajkami. To termin niejako z innego porządku, a tego typu myślenie - czy może raczej stwierdzenia - miały zapewne zmanifestować nieadekwatność tego piętnującego z perspektywy obiegu rynkowego określenia, do samooceny „tajnych kulturalnych”. Z tych wypowiedzi wyłania się następująca definicja:

²⁶ Régine Robin, *Badanie pól semantycznych: doświadczenia Ośrodka Leksykologii Politycznej w Saint-Cloud*, w: *Język i społeczeństwo*, Michał Głowiński (red.), Warszawa: Czytelnik 1980.

²⁷ Marek Kłosiński, *Obraz bezrobocia i bezrobotnych w polskiej prasie*, w: „Kultura i społeczeństwo”, nr 3/1994, s. 151-156.

PIRAT MORSKO-BAJKOWY

Pirat to korsarz, **Somalijczyk**, to nie Robin Hood ani Janosik.

Pirat ma szabelkę i chustkę, drewnianą nogę i przepaskę na oku, wiąże się z nim piractwo morskie. To też taki pirat, co jest na drażach takich w czarnej paczce.

Pirat to ktoś kto na statkach pływał kiedyś po morzu i łupił kupców, albo teraz koło Somalii i za pomocą broni palnej napada na statek i okrada, **rabuje, obrabia.**

W definicji pirata morsko-bajkowego pojawiają się zarówno odwołania do konkretnych postaci, o których poczynaniach na styku dobra i zła uwielbia służyć każde dziecko, jak też do budzących niepokój, znanych nam z doniesień serwisów informacyjnych, współczesnych somalijskich piratów. Połączenie tych dwóch wątków, morskiego i bajkowego, może wydawać się dziwne. Naszym zdaniem jednak definicja ta w bardzo dosadny sposób pokazuje, że piractwo sieciowe to zjawisko od którego bardzo łatwo i skutecznie można się zdystansować, poprzez odniesienie go do abstrakcyj-

„Ekonomia nie posiada zewnętrznych, doskonałych zasad, nie regulują jej też żadne prawa natury. Jest oparta na koncepcie własności, który może zmieniać się w czasie.”

João Caraça, *The Separation of Cultures*, w: *Aftermath. The Cultures of the Economic Crisis*, Manuel Castells, João Caraça, Gustavo Cardoso (red.), Oxford, Oxford University Press 2012, s. 55.

nego, z punktu widzenia Polski, świata. Zarówno działalność piratów, jak i Robin Hooda i Janosika, jest odległa od naszego kręgu praktyk społecznych i kulturowych. Mówienie zatem o piratach w kontekście takim jak w powyższej definicji można potraktować zatem jako wyraz podejścia, zgodnie z którym „małe”, czynione na własny użytek piractwo, w ogóle nie jest czymś złym. Z całą pewnością jest to też strategia ironiczna, bagatelizująca problem konfliktu między nieformalnym a formalnym obiegiem treści. Jak pokazała jednak analiza semantyczna, o piratach mówiono też w innych kontekstach, wprowadzonych jednak z reguły poprzez jednoznaczne określenie siebie jako „nie-pirata”. Stąd też wrażenie dystansu najbardziej wyraziście wyrażonego w egzotycznych porównaniach, ale widocznego też na innych poziomach.

PIRAT ZŁY

Pirat to ktoś działający dla zysku, piraci to złodzieje.

Pirat to nie płatny konsument kultury, czy legalny użytkownik, to **nie ja**, to

nie ktoś kto daje za darmo od siebie, ktoś kto się nie wzbogaca, to nie osoba, która korzysta z dzieł zdobytych przez złamanie hasła we własnym zakresie oraz taka która korzysta na własny użytek z nielegalnie ściąganych rzeczy to też nie ten kto ściąga coś dla siebie i znajomych.

Pirat ma korzyści finansowe, wzbogaca się na krzywdzie innych, nie płaci, nie daje ludziom zarobić, przez niego inni tracą, przez nich ludzie bankrutują, boją się rozmawiać (że wywiad to zasadzka).

Pirat ma związek z kradzieżą, oraz przekonaniem, że ściąganie filmów czy muzyki jest niemoralne, a piractwo jest złe, z piratem wiążą się też koncerty muzyczne i filmowe, płyty na stadionie, spiracona wersja, pirackie oprogramowanie, tak w ogóle to dziesięć lat temu skala piractwa w Polsce była straszna.

Pirat zarabia nie na swojej pracy, żeruje na pracy innych, czerpie zyski i korzyści finansowe, dochód, pieniądze i ma faktycznie jakieś źródło utrzymania z tego. Pirat łamie prawa autorskie, udostępnia za mniejszą kwotę, robi rzeczy nielegalne, kradzione, używa nielegalnego oprogramowania, nielegalnie publikuje i zdobywa materiały, ściąga plik czy film, nagrywa

„Istnieje ciągle napięcie między fanami i przemysłem, w którym przemysł próbuje wcielić (*incorporate*) gusta fanów, a fani >>wydalić<< (>>*excorporate*<<) produkty przemysłu. Oficjalne kultury chcą postrzegać swoje teksty (lub towary) jako wytwory wyjątkowych jednostek lub artystów; taka estyma wobec artysty i - w konsekwencji - tekstu w nieunikniony sposób umieszcza odbiorcę w sytuacji podporządkowania. Kultura popularna jest jednak świadoma, że towary są produkowane przemysłowo i dlatego nie posiadają statusu wytwarzanych pojedynczo dzieł sztuki. Wobec tego są otwarte na produktywnie przetwarzanie, przepisywanie, uzupełnianie i na uczestnictwo, na które nie pozwala skończony obiekt sztuki. Nie dziwi więc, że dominujący habitus, z jego upodobaniem kultury oficjalnej, niesprawiedliwie krytykuje i nie rozumie zarówno produkcji, jak i odbioru kultury popularnej.”

John Fiske, *Kulturowa ekonomia fan-domu*, przeł. M. Filiciak,
„Kultura popularna”, nr 3(21)/2008, s. 27.

go, wypala na CD i sprzedaje dalej, pirat też oszukuje ludzi, jeśli chodzi o Allegro. Ponadto pirat siedzi bezkarnie.

Od pirata się kupuje, robi się przeciwko piratom zabezpieczenia, pozywa się, walczy się z nim/nimi ale w zły sposób (walka skierowana głównie na pojedynczych nieszkodliwych), to jest chyba tylko pozorowane działanie, żeby ludzie się bali (bo skutków nie widać).

Już na pierwszy rzut oka widoczny jest język obrotu gotówkowego, pieniędzy i zysków. Gdyby odnieść go do sześciu definicji Lobato, wyraźnie widać, że choć tylko jedna z nich jest napiętnującą narracją na temat kradzieży czegoś, co do „pirata” nie należy, to w wypowiedziach badanych znaleźć możemy ogromne bogactwo rozwinięć tego właśnie wariantu. Nasi rozmówcy dokonują ekonomicznego bilansu zysków i strat twórców, oburzają się na zyski niewspółmierne do włożonego wysiłku. Dochodzi tu do naruszenia poczucia sprawiedliwości (skala zarobku kontra praca) i prawości (negatywna ocena czynu, jednoznaczne łamanie prawa moralnego). Z całą pewnością znacząca dla rozważań nad kwestią skutecznych rozwiązań prawnych ograniczających działalność

piracką, jest refleksją nad odbiorem dotychczasowych rozwiązań, o których w jednoznacznie zły sposób traktuje koniec definicji złego pirata. Udało się tu wychwycić incydentalność panowania normy prawnej, jak i brak funkcji prewencyjnej. Całość definicji jest wyrazem konfliktu - można w niej usłyszeć echa ataku i obrony. Opowiada ona o walce z przestępczością. „Zły pirat” to opis postaci negatywnie ocenianej moralnie. Ta łatwość negatywnej oceny, będąca echem oficjalnego dyskursu na temat „piractwa”, równocześnie wciąż pozostaje - zapewne na zasadzie mechanizmu obronnego - myśleniu „tajnych kulturalnych” o sobie samych.

W odniesieniu do wymienionych we wcześniejszej definicji „złego pirata” ocen, szczególnie wyraźnie rysuje się jednak jeszcze inny element - sieć znaczeń wobec niego opozycyjnych. Mamy tu do czynienia z opowieścią wewnątrz opowieści. Opisuje ona raczej odrębną postać raczej, niż dookreśla „złego pirata”. To tak naprawdę punkt wyjścia do autodefinicji „tajnych kulturalnych”. Sprawia, że rozpoczynamy refleksję nad tym, czym w istocie jest bycie „piratem” w ich wydaniu. Otwiera to drogę do kolejnej definicji semantycznej - „pirata sieciowego”. Obok

EDWIN BENDYK

Kultura w sieci metakultury

Dezintermediaryzacja, a prościej i bardziej po polsku – śmierć pośredników - to jedna z częściej wskazywanych konsekwencji cyfrowo-internetowej rewolucji. W świecie, w którym odbiorcy i nadawcy podłączeni są do tej samej, dwukierunkowej interaktywnej sieci, niknie potrzeba na pasożytów w postaci różnej maści dystrybutorów, sprzedawców, a nawet firm producenckich i wydawniczych. Tak przynajmniej głosi dość popularny pogląd, który jednych zachwyca, innych zaś przeraża. Zachwyceni dowodzą, że kultura i dostęp do niej demokratyzują się. Twórcy, którzy kiedyś nie mieli szansy na miejsce na półkach księgarń i sklepów muzycznych, nie muszą dziś nikogo prosić o łaskę. W efekcie każdy może być twórcą.

Przerażeni wieszczą upadek kultury niszczonej przez cyfrowy maoizm. Bo gdy każdy może być twórcą, nie ma już miejsca na prawdziwą twórczość i sztukę. Giną one pod naporem tandety sączącej się z platform YouTube, Facebooka i innych składowisk cyfrowych treści. Opozycja, jak przystało na logikę skomputeryzowanego świata, zero-jedynkowa. Tyle, że fałszywa, choć każda ze stron przywołuje jak najbardziej rzeczywiste i słuszne argumenty. By zrozumieć ten paradoks, warto powtórzyć stare, przedcyfrowe jeszcze pytanie Ronalda Coase'a. Wybitny amerykański ekonomista zapytał przed II Wojną Światową: dlaczego istnieją korporacje? Każdy widział, że są – Ford Motor, AT&T, IBM (choć wtedy jeszcze nie robił komputerów) i myślał, że taki już musi być porządek tego świata. Ta pozorna oczywistość nie dawała jednak uczonemu spokoju. Bo przecież korporacje nie istniały od zawsze, lecz pojawiły się w pewnym momencie rozwoju kapitalizmu.

Jednym z powodów ich powstania zdaniem Coase'a była efektywność przetwarzania informacji. Rozwijający się, konkurencyjny rynek oczekuje coraz bardziej złożonych produktów i usług. Do ich wytworzenia nie wystarczą już pojedyncze warsztaty, potrzebni są inżynierowie i naukowcy w dziale badawczo-rozwojowym, mogący opracowywać nowe rozwiązania technologiczne. Potrzebni są projektanci przekształcający potrzeby rynku w wizje produktów i specjaliści od marketingu zdolni potrzeby rynku zrozumieć, a następnie temu samemu rynkowi wmówić, że ich produkt jest

ironicznej opowieści o piracie nie z tego świata i potępieniu zachowań moralnie wątpliwych i karalnych, wyłania się takie znaczenie terminu które im bliższe i bez wątplenia także dla nich wygodniejsze.

PIRAT to ja, tylko taki pirat przez małe p, czyli pirat dla idei. Prawdziwy pirat to nie złodziej, to hobbysta.

Pirat sieciowy posiada pewne umiejętności, których przeciętni użytkownicy nie posiadają i zawsze znajdzie jakiś sposób na złamanie zabezpieczeń. Z piratami wiązą się Rosjanie bo to najlepsi piraci na świecie i dobra cyfrowe, sprawy ACTA, opóźnienia w dystrybucji filmów i seriali (lub ich brak), koncerty muzyczne i filmowe, drogie gry, hasła, administracja chomika, szerokopasmowy internet, scena piracka, alternatywa open source, strona Pirate Bay, serwis megaupload, torrenty, spiracona wersja, pirackie: grupy, e-booki, film(y) które się tłumaczy, gra(y), oprogramowanie i kopie wideo z lat 80-tych.

Pirat piraci, spiraca, rozpowszechnia pliki na skale masową, udostępnia za darmo, krąduje hasła, modyfikuje zawartość programu, ściąga muzykę z internetu i filmy które aktualnie są w kinie. Piraci mogą obejść różne blokady, usprawiedli-

na te potrzeby najlepszą odpowiedzią. Mnóstwo wyspecjalizowanych funkcji wymagających zarówno dostępu do informacji, wiedzy, jak i koordynacji w czasie i przestrzeni. Dlatego właśnie powstała korporacja – nowy rodzaj instytucji organizującej zróżnicowane praktyki gromadzenia informacji i wytwarzania wiedzy w celu wykreowania wartości gospodarczej. Korporacje ciągle mają się dobrze, w pewnym momencie jednak znowu zaczęto powtarzać pytanie Coase'a. Skoro bowiem korporacje powstały jako maszyny do przetwarzania informacji, to przecież od kilkadziesiąt lat rozwijają się inne systemy informacyjne, oparte o komputery i sieci teleinformatyczne. Pojawili się też śmiałkowie stawiający hipotezę o nadejściu de korporatyzacji, czyli śmierci korporacji. Życie już na początku lat 90-tych XX wieku dostarczyło dowodu w postaci systemu operacyjnego GNU/Linux.

Wydawało się, że tak złożony produkt jak system operacyjny dla nowoczesnego komputera wymaga równie złożonego i wyspecjalizowanego sposobu zarządzania. Tylko korporacje, i to nieliczne, bo zdolne do mobilizacji ogromnych zasobów, jak Microsoft lub Apple, wydawały się zdolne do podołania zadaniu. A tu nagle student z Politechniki w Helsinkach postanawia zaeksperymentować i w 1991 r. publikuje w internecie (medium wówczas jeszcze raczkującym, używanym głównie przez naukowców) jądro systemu operacyjnego i zaprasza innych do przyłączenia się do zabawy. W rezultacie powstaje GNU/Linux, dziś żyjący w różnych odmianach-dystrybucjach. Policzone np., że dystrybucja o nazwie Fedora 9 to produkt składający się z 204,5 mln linii kodu programistycznego. Jego wyprodukowanie wymagało 60 tysięcy osobolet pracy o rynkowej wartości blisko 11 miliardów dolarów. Tak gigantyczne i złożone funkcjonalnie oraz zaawansowane technologicznie przedsięwzięcie nie jest jednak wytworem korporacji, lecz pospolitego ruszenia programistów działających bez sztywnej, narzuconej odgórnie hierarchii. Okazało się, że w dobie sieci teleinformatycznych i rosnących kompetencji ich użytkowników (w pewnych przynajmniej sferach) korporacje przestają już być niezbędne. Bo ich funkcje przejęły inne media. Ciągle jeszcze nie do końca rozumiemy w jaki sposób społeczność wytwarzająca oprogramowanie GNU/Linux budują swoje ekosystemy. Wiadomo, że nie mają one korporacyjnej struktury i wiadomo też, że są przy okazji niemniej od korporacji złożone. Tyle, że zdolność do koordynacji wynika z innej struktury motywacyjnej

wiąją piractwo i robią sobie jaja ze stosunku do pirata jak ci z Pirate Bay, piraci się bronią tym, że nie zarabiają, tylko kopiują, więc czysta kradzież tak jak ze sklepu to nie jest.

Pobiera się od pirata.
Od piratów się ściąga.

Ten fragment analizy pokazuje, że istnieje „szara strefa” języka opisu, rozciągająca się pomiędzy kopiowaniem a wiązaną z zarabianiem kradzieżą - piracenie. Znaczenie pirackich kopii jest ambiwalentne i interpretowane indywidualnie - dlatego przewija się ono zarówno w negatywnym „złodziej-skim” definiowaniu pirata, jak i tutaj. Piraceniem może się zajmować osoba która kopiując kradnie, gdyż pobiera zyski - powoduje czyjąś domniemaną stratę. Nasi badani nie dają przyzwolenia na myślenie o piractwie jako swobodnej przedsiębiorczości, patrząc na nie tym razem z bliższej sobie, nie-bajkowej perspektywy, wyrzucają zyski ekonomiczne poza nawias tej aktywności. Koncentrują się na elementach związanych z etosem wolnego dostępu, ale też z pasjami i - co nie mniej istotne - umiejętnościami, które trzeba posiadać, aby zasłużyć na bycie „piratem”.

uczestników projektów, z subtelnego podziału pracy, systemu norm, a najważniejszym klejem jest zaufanie.

Skoro przykład GNU/Linux pokazuje, że zbędne mogą być korporacje, to może rzeczywiście nadszedł też czas śmierci dla pośredników kultury. Trudno o lepszy zresztą przykład potwierdzający tę hipotezę, niż narodziny i rozwój Wikipedii, projektu strukturalnie podobnego do Linuksa. Z jednej strony mniej złożony - encyklopedyczne hasła nie muszą z sobą ściśle współpracować, żeby działała całość. Z drugiej jednak strony kryterium oceny efektu końcowego jest inne: system operacyjny musi działać i łatwo to sprawdzić; hasła w encyklopedii muszą być prawdziwe, a nad tym, czym jest prawda, filozofowie głowią się od setek lat. Tak czy inaczej Wikipedia powstała pokazując, że można w ciągu dekady stworzyć największy encyklopedyczny zasób wiedzy bez udziału pośredników w rodzaju wydawcy, komitetu redakcyjnego i łańcucha dystrybucji treści. W rezultacie sukcesu pomysłu Jamesa Walesa śmierć poniosły wielkie projekty starej epoki korporacji i pośredników, by wspomnieć tylko „Encartę” Microsoftu. „Encyclopaedia Britannica” ciągle jeszcze istnieje, już tylko w wersji online obsługując niszę wiernych fanów. I pewno ma szansę tak trwać, podobnie jak ciągle egzystuje nisza fanów płyt winylowych.

Dotychczasowy wywód można podsumować następująco: to prawda, że wiele cech, które uzasadniało rację bytu pośredników w kulturze, traci na znaczeniu. Siła pośrednictwa wynikała bowiem głównie z asymetrii informacyjnej – w świecie przedsiociowym to oni, na podobnej zasadzie jak korporacje (zresztą wielu pośredników stanowiły i wciąż stanowią właśnie korporacje) byli potrzebni, by efektywnie przetwarzać informację i koordynować produkcję dóbr kultury. Asymetria jednak zmniejszyła się radykalnie, obniżyły się także fizyczne bariery blokujące dostęp do rynku zarówno twórcom, jak i odbiorcom. Czyżby więc teza o śmierci pośredników została udowodniona jednoznacznie, a jej konsekwencją będzie prędzej czy później upadek wydawców, mediów, studiów filmowych i muzycznych?

Cóż, kultura to zjawisko bardziej skomplikowane, niż tylko łączenie popytu na treści z podażą. Przekonał się o tym amerykański antropolog Greg Urban. Podobnie jak

Bo rozpowszechnianie treści wcale nie jest proste.

Nietrudno zauważyć, że w tej definicji „pirata” sporo jest swoistej dumy. Wynika ona zarówno z poczucia przynależności do grupy „prawdziwych”, ideowych piratów oraz, co może bardziej interesujące – z nawiązań do spuścizny i przesłania twórców i założycieli pirackiej sceny (o której w swoim komentarzu pisze Marcin Sadło), ale też PRL-owskiej przeszłości nierozdzielnie powiązanej z kopiowaniem. Mimo, że całe pirackie zjawisko jest wciąż w odbiorze naszych badanych nowe i świeże, posiada ono swoją znaczącą legendę zawierającą również elementy mikro kultu bohaterów. Język opisu sceny, jej działalności, wyraża się zatem nie tylko dosłownie przez samo określenie „pirackie”, ale też przez, dające poczucie satysfakcji, poczucie bycia w kontrze. Tu znaleźć możemy echa dyskursu oporu - przez konsekwentne pielęgnowanie swoich zamiłowań, współtworzenie pewnego nurtu, „tajni kulturalni” dają wyraz swojego światopoglądu. Ściąganie i kopiowanie w jego ramach oznacza upowszechnianie, przekazywanie i dzielenie się za darmo. Zatem „piracenie” nie jest

Coase zaintrygowało go prosty problem, który wydawał się tak oczywisty, że nikomu nie wpadło wcześniej do głowy, by go roztrząsać. Otóż Urbana zaintrygowała specyfika kultury w epoce nowoczesnej. W tradycyjnym świecie przednowoczesnym kultura polegała na nieustannym powtarzaniu tekstów i mitów. W dobie obecnej cechą kultury jest nieustanna produkcja nowych utworów. Jak dokonała się tak głęboka zmiana z kultury powtórzenia do kultury nieustannej nowości? Przecież nie można twierdzić, że ludzie przednowocześni byli mniej twórczy. Urban rozwiązuje problem wprowadzając pojęcie metakultury.¹ To jakby kokon różnego typu praktyk towarzyszących kulturze i stymulujących potrzebę nieustannej produkcji treści. Dobrym przykładem metakultury jest prasa. Gazety mają rubryki poświęcone kulturze. Funkcją gazety jest przekazywanie informacji, redakcje domagają się nieustannie „świeżej krwi”, bo taka jest logika ich funkcjonowania. To powoduje, że teatry, studia filmowe i wydawcy starają się dostosować do rytmu gazetowego i dostarczają newsów w postaci premier spektakli, filmów i książek. Prasa nie może żyć bez newsów, kultura nie może istnieć bez przebiccia się z informacjami o swych wytworach do opinii publicznej. Kultura potrzebuje metakultury i wzajemnie.

W dobie internetu metakultura jednak zmienia się, coraz większa jej część przesuwają się właśnie do sieci. Tradycyjne instytucje metakultury, jak prasa, nie nadążają już z obsługą rosnącej produkcji treści, w metakulturowy dyskurs włączają się więc blogerzy zajmujący książkami, krytyczne serwisy filmowe i Facebook, gdzie elementem metakultury są opinie użytkowników o nowościach.

Kultura i metakultura tworzą niezwykle złożony ekosystem, w którym jest miejsce na wszystkie formy organizacji wytwarzania i dystrybucji treści. „Britannica” ze swoim instytucjonalnym modelem ma szansę przetrwać, jeśli zdoła wytworzyć metakulturę stymulującą popyt na ten rodzaj wytwarzania treści. Wydawcy książek także nie muszą obawiać się o swój los, jeśli zrozumieją nowe reguły metakulturowej gry i wciągną do niej tych, którzy w uproszczonym świecie binarnych opozycji wydają się śmiertelnym zagrożeniem – tajnych kulturalnych.

¹ Greg Urban, *Metaculture: How Culture Moves through the World*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2001.

jednoznacznie konotowane negatywnie i oceniane jako naganne moralnie.

Zaobserwowane tu przez nas zachowanie – wybieranie raczej strategii dwuznaczności czy niedopowiedzeń, niż wyrażanie zdecydowanych pozytywnych czy negatywnych opinii – potwierdzać może to, o czym w zamieszczonym w tym raporcie komentarzu pisze Tomasz Rakowski. To „wyłanianie się” dynamicznych zjawisk, których nawet ich uczestnicy nie są w stanie jednoznacznie wartościować. Także w kontekście silnie identyfikowanej normy prawnej, napiętnującej to, co w osobistym odbiorze może być częścią pasji i kluczowym elementem doświadczenia jednostki.

ALEK TARKOWSKI

Tajni, kulturalni, wyjątkowi

„Tajni kulturalni” to z punktu widzenia badań obiegu kultury ważna grupa użytkowników. Zrozumienie ich aktywności wymusza bowiem rewizję dwóch podstawowych tez: o powszechności aktywności kulturowej spowodowanej przez kontakt z technologiami cyfrowymi, oraz o twórczym charakterze tej aktywności. Co więcej, „tajni kulturalni” pełnią unikalne role społeczne - zarazem rzadkie i kluczowe dla funkcjonowania nowych obiegu. Aby ich zrozumieć, należy ich ulokować w dwóch kontekstach: systemu prawa autorskiego regulującego ich zachowania, oraz zbiorowych wyobrażeń na temat tego prawa. Pozwoli to zrozumieć zarówno specyfikę tej roli społecznej, jak i wyzwania (przede wszystkim) prawne, jakie się z nią wiążą.

Z prowadzonego obecnie przez Centrum Cyfrowe Projekt: Polska badania „Zbiorowe wyobrażenia prawa autorskiego” (raport w przygotowaniu) wyłania się dość ponury obraz sfery norm cyfrowej kultury. Badanie to objęło dwadzieścia jeden wywiadów grupowych, dotyczących prawa autorskiego, przeprowadzonych z uczniami i studentami, nauczycielami i wykładowcami akademickimi, bibliotekarzami i blogerami. Badani użytkownicy mają poczucie, że funkcjonują w rzeczywistości, którą prawo reguluje surowo, a jednocześnie nieskutecznie. Budzi przy tym poczucie winy i zagubienia, niejasność co do obowiązujących reguł. Sytuację można porównać do jazdy samochodem ulicą, na której znajdują się znaki drogowe zakazu, ktoś jednak wymazał z nich szczegółowe oznaczenia. Wiadomo, że są jakieś ograniczenia - tylko nie wiadomo jakie. Co więcej, technologie pozwalają robić rzeczy, których prawo zakazuje i niby nie ma w tym nic wyjątkowego, ale te zakazy kłócą się z powszechnością i łatwością

wykonywanych czynności. Przykład: z perspektywy zwykłego użytkownika nie jest jasne, dlaczego działa tyle punktów ksero na uczelniach, skoro kopiowanie książek jest zakazane - tak twierdzą przynajmniej widoczne powszechnie reklamy społeczne wydawców. Użytkownicy znajdują się więc w stanie anomii, niepewności co do norm, które na skutek zmiany cywilizacyjnej przestały w ich codziennym życiu obowiązywać. Spełnia się diagnoza Jacka Kuronia, który w „Rzeczpospolitej dla naszych wnuków”, książce wydanej w 2004 roku, stawiał tezę o bezradności naszego społeczeństwa, którego kultura stała się nieadekwatna do rzeczywistości zmienionej przez rewolucję cyfrową.

Użytkownicy nie są przy tym „piratami” w obiegowym ujęciu tego pojęcia - nie ignorują prawa autorskiego, nie walczą z nim i nie opowiadają się za jego zniesieniem. Nie twierdzą, że twórcy i korporacje są pazerne, a ściągać można wszystko. Paradoksalnie wierzą w prawo twórców do zarabiania na swojej twórczości i uważają prawo autorskie za mechanizm, który to umożliwia. W ich perspektywie istnieją dwa osobne światy prawa autorskiego - ten, w którym jest to pożyteczny mechanizm chroniący twórców, oraz ten, w którym jest to system nieskutecznie próbujący regulować zachowania użytkowników końcowych. Zaskakuje oczywiście wyłaniający się z badania brak postrzeganych powiązań między tymi dwoma światami.

Jedyny element, w którym prawo autorskie działa skutecznie na poziomie życia codziennego użytkowników, to wzbudzenie panik moralnych: nagłych niepokojów społecznych spowodowanych postrzeganiem zagrożeniem istotnych wartości. Kultura popularna zna wiele takich panik, ich przedmiotem w przeszłości był choćby rock'n'roll czy gry komputerowe. Takie same paniki budzi dzisiaj prawo autorskie - którego jako prawa na-

leży przestrzegać, ale nie wiadomo jak. Nauczyciele deklarują strach przed pokazywaniem w szkole filmów - choć zezwala im na to dozwolony użytek edukacyjny. Biblioteka rozważa zakaz kopiowania publikacji z Polskimi Normami po jednym piśmie z Polskiego Komitetu Normalizacyjnego - choć prawo zapewnia legalność tego rodzaju działań, prowadzonych w bibliotekach. Sytuację potęgują kampanie społeczne sugerujące, że każdy użytkownik kultury jest najprawdopodobniej złodziejem, wymagającym „legalizacji”.

W świetle tych dwóch zjawisk: anomii i paniki moralnej związanej z systemem praw autorskich, narzuca się pytanie: dlaczego „tajni kulturalni” robią to, co robią, dlaczego im się chce? To pytanie ważne badawczo. Socjologowie i medioznawcy zrozumieli już bowiem, że świat „kultury 2.0” nie jest światem powszechnej aktywności kulturowej. Technologie cyfrowe nie są magiczną różdżką aktywizującą biernych odbiorców kultury, aktywni użytkownicy pozostają cennym i rzadkim zasobem – nawet jeśli pod ręką są dostępne technologie relatywnie tanie, proste w użyciu i potężne. Tu można „tajnych kulturalnych” porównać do technospołeczników - bohaterów badania Michała Danielewicza i Pawła Mazurka.¹ Technospołecznicy to działający zazwyczaj wolontariacko lokalni animatorzy portali informacyjnych. Tam gdzie działają, technospołecznicy są ważnymi aktorami lokalnego obiegu informacji. Jednak wśród wszystkich miejscowości poniżej 20 tysięcy mieszkańców, badacze znaleźli kilkunastu społeczników. Mamy więc sytuację, w której najbardziej typowy dyskurs na temat „demokracji w czasach cyfrowych” przewiduje znaczący wzrost lokalnej aktywności oby-

watelskiej i zaangażowania z pomocą technologii cyfrowych. Tymczasem wbrew temu dyskursowi, przypadki pełnego wykorzystania tego potencjału są niezmiernie rzadkie. Podobnie jest z „tajnymi kulturalnymi” - okazuje się, że nowe obiegi kultury nie opierają się na powszechnej aktywności, lecz na pracy niewielkiej grupy wyjątkowo aktywnych użytkowników, „obsługujących” nadal pasywną w dużej mierze resztę.

„Tajni kulturalni” nie są jednak twórcami, lecz pośrednikami. W zbiorowym wyobrażeniu systemu prawa autorskiego pośrednicy są praktycznie nieobecni - w powszechnej opinii prawo autorskie reguluje wyłącznie twórców i użytkowników końcowych. Obieg treści między nimi w tym wyobrażeniu zdaje się odbywać samoczynnie, napędzany przez niewidzialne procesy i aktorów. Ukazanie tej niewidzialnej pracy jest kolejnym ważnym efektem badania „tajnych kulturalnych”. Istotne jest również zrozumienie charakteru tego pośrednictwa. Tradycyjny pośrednik to podmiot komercyjny i do tego nie indywidualny - zapewne dlatego niknie w zbiorowej wyobraźni, skupionej na regulowanych przez prawo jednostkach. „Tajni kulturalni” jako pośrednicy niekomercyjni, niezarabiający na swoich działaniach, nie dają się wpisać w tradycyjną kategorię pośrednika - przede wszystkim z powodów prawnych, do których jeszcze wrócę. Szukając więc odpowiednich analogii należałoby ich raczej porównać do instytucji publicznych, które wprawiają w ruch obiegi treści działając nie dla zysku, lecz w ramach misji publicznej. Szukając uzasadnień dla ich zachowań należałoby zapewne odnieść się do analiz pozafinansowych motywacji uczestników otwartych projektów, na przykład twórców otwartego oprogramowania czy Wikipedystów. Drugim tropem, wynikającym z porównania do technospołeczników, jest analiza „tajnych kulturalnych” w kategoriach nowych form zaangażowania

¹ Michał Danielewicz, Paweł Mazurek, *Technospołecznicy. Rozkwit mediów lokalnych*, Warszawa: Centrum Cyfrowe 2012, <http://centrumcyfrowe.pl/technospolecznicy-nowa-era-mediow-lokalnych/> (dostęp 2 grudnia 2012).

obywatelskiego. Opierałoby się to wówczas na założeniu, że kapitał kulturowy i społeczny może być generowany wbrew kapitałowi ekonomicznemu.

Zdaję sobie sprawę, że powyższa teza jest kontrowersyjna - a wynika ze specyficznego stanu prawnego „tajnych kulturalnych”. Ten właśnie stan odróżnia ich od technospołeczników czy twórców otwartego oprogramowania, z którymi łączą ich za to podobne motywacje i podobnie pionierski charakter aktywności. Chcąc umieścić „tajnych kulturalnych” na mapie prawa autorskiego trzeba rozróżnić trzy kategorie aktorów. Uczestniczą oni w obiegach, które w przywoływanym już w tym raporcie badaniu „Obiegi kultury” uznaliśmy za hybrydowe - nieformalne z perspektywy użytkowników, ale wspierane przez działające „w tle” platformy sieciowe o charakterze komercyjnym. Są to: indywidualny użytkownik końcowy, który przede wszystkim korzysta z treści, a udostępnia je jedynie incydentalnie; użytkownik indywidualny, który także lub przede wszystkim udostępnia treści; oraz komercyjny pośrednik, zarabiający bądź na udostępnianiu treści, bądź na oferowaniu narzędzi na takie udostępnianie pozwalających - tymi ostatnimi są na przykład operatorzy serwisów typu „file locker”, takich jak Chomikuj. Zachowania tych pierwszych, pozyskujących nieautoryzowane treści z sieci, już dziś są w świetle prawa legalne. Istnieje też niemal powszechny konsensus, że w zreformowanym systemie prawa ich zachowania nie powinny być karane. Drudzy w świetle dzisiejszego prawa popełniają przestępstwo - jednak coraz częściej słyhać głosy, że reforma powinna doprowadzić do legalizacji ich działalności, przede wszystkim ze względu na jej niekomercyjny charakter. Natomiast odnośnie trzeciej kategorii, komercyjnych pośredników, niemal powszechnie jest przekonanie, że w ich wypadku komercyjna i nielegalna działalność powinna być karana.

Przedstawiam tę kategoryzację, bowiem „tajni kulturalni”, definiując piratów, odtwarzają opisany powyżej podział między komercyjnym i indywidualnym, nie zarabiającym na swojej działalności pośrednikiem. Ten pierwszy jest dla nich prawdziwym piratem prawnautorskim, „postacią” w oczywisty sposób złą. Ten drugi, nazywany przez „tajnych kulturalnych” piratem sieciowym, jest postacią której status jest znacznie bardziej niejednoznaczny, a nawet pozytywny. Tu warto wrócić do badania wyobrażeń prawa autorskiego, w którym badani jednocześnie przyznają się do piractwa i jednoznacznie określają je jako kradzież. To znaczące, że „tajni kulturalni” nie oceniają równie negatywnie swojej działalności - można by postawić tezę, że nie cechuje ich występująca powszechnie anomia, że udało im się wypracować nowe normy określające ich działalność.

Natomiast rysujące się w tym kontekście napięcie przebiega pomiędzy „tajnymi kulturalnymi” a komercyjnymi piratami - bowiem jedni z drugimi żyją w symbiozie. Każdy „tajny kulturalny” to jednostka, której zdolność działania zależy od współdziałania z określoną platformą, której nie jest ona ani twórcą, ani nawet operatorem. Bohaterowie tego raportu nie instalują na prywatnych serwerach własnych „file lockerów”, sieci wymiany plików czy serwerów torrentowych. Są raczej wyjątkowo sprawnymi i aktywnymi użytkownikami takich usług oferowanych komercyjnie. Usług, które sami definiują niezmiernie negatywnie - zdając się nie wiązać owej negatywnej definicji „piractwa” z konkretnym serwisem, od którego zależy ich działalność. To uwikłanie jest zapewne jednym z bardziej kontrowersyjnych aspektów działania „tajnych kulturalnych”.

Jednocześnie „tajni kulturalni” nie wpisują się do końca w prosty trójpodział przedstawiony powyżej. Dzieje się tak ze względu

„Platformy Web 2.0, czy inaczej »media społecznościowe«, z powodzeniem spozycjonowały się jako napędzane oddolnie platformy służące interesowi publicznemu. Jednak gdy entuzjastyczni promotorzy świętują potencjał do upodmiotowienia pasywnych konsumentów, przedsiębiorcy zorientowali się, że użytkownicy »mediów społecznościowych« są nie tylko kolejnymi odbiorcami reklam, ale także tłumem rąk pomocnych w dystrybucji komercyjnych przekazów.”

Mirko T. Schaefer, *Społeczne „media społecznościowe”?*, przeł. M. Filiciak, „Dwutygodnik”, nr 94/2012, <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/4038-kultura-20-spoleczne-media-spolecznosciowe.html>

na skalę ich działania, szczególnie gdy osiąga ona poziom masowy, konkurujący skalą z ofertą komercyjną, autoryzowaną. To ta sama skala, która pozwala ich porównywać z najważniejszymi instytucjami kultury. Indywidualni pośrednicy nieautoryzowanych obiegów, o ile nie zarabiają na swojej działalności, są w dyskursie o karaniu naruszeń praw autorskich akceptowani, gdyż postrzega się ich działalność jako chałupniczą, prowadzoną na niewielką skalę. Zupełnie inaczej jest w przypadku działalności masowej. W debacie publicznej pozostała zaproponowana w porozumieniu ACTA koncepcja „działań na skalę komercyjną” - sugerująca, że przy pewnej skali także działania indywidualne powinny być ścigane i karane tak, jak komercyjne piractwo. Ta kwestia ukazuje znaczenie badania „tajnych kulturalnych” dla polityki kulturalnej - zrozumienie ich działalności pozwala spojrzeć na tych unikalnych pośredników nie tylko w prostych kategoriach skali działania. A przy okazji: uniknąć zbyt prostej klasyfikacji ich jako wymagających wyłącznie potępienia piratów - klasyfikacji, której oni sami, w zbiorowym wyobrażeniu piractwa, nie uznają. W zamian, badanie pozwala spojrzeć na „tajnych kulturalnych”, podobnie jak na technospołeczników - jako na awangardę nowego wzorca działań w ramach obiegów kultury, na klasyczny przykład działań pasujących do definicji innowacji Roberta Merton, rozpatrującego ją przecież przez pryzmat dewiacji, odstępstwa od społecznie akceptowanych sposobów realizacji własnych celów.² Wyjątkowość „tajnych kulturalnych” polega więc na tym, że dzięki indywidualnym predyspozycjom wykorzystują możliwości dostępnych technologii - wbrew obowiązującemu prawu i negatywnym wyobrażeniom społecznym z nim związanym.

² Robert K. Merton, *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, przeł. E. Morawska, J. Wertenstein-Żuławski, Warszawa: PWN 1982.

ZAKOŃCZENIE

W powyższym raporcie zawarliśmy kilka elementów, które – jak mamy nadzieję – przybliżają czytelnikom i czytelnikom działania „tajnych kulturalnych”. Fragmenty historii ludzi, których spotkaliśmy podczas badania, pomagają wejrzeć w przyświecające im motywacje i zidentyfikować źródła satysfakcji. Te migawki z terenu pozwalają przynajmniej po części poznać mechanizmy działania badanych i lepiej zrozumieć konteksty ich aktywności. Także dostrzec, jak pełen wewnętrznych sprzeczności jest ich stosunek do prawa autorskiego.

Próbowaliśmy też – przy wsparciu komentatorów – wpisać analizowane tutaj praktyki w teoretyczne konteksty badań nad kulturą. W tym ujęciu „tajni kulturalni” wydają się dostarczać wdzięcznego materiału do analiz, lokując się w centrum konfliktów związanych z utowarowieniem kultury, ale też jej usieciowieniem i cyfryzacją. Konfliktów rozgrywających się w obszarze, którego nie sposób opisać już jedną spójną teorią – ale być może też nie sposób „obsłużyć” tylko obiegiem oficjalnym. To przecież kultura „długiego ogona”²⁸, gigantycznej ilości nisz, nie zawsze zauważanych przez rynek, nie zawsze też opłacalnych w eksploatacji. Równocze-

28 Zob. Chris Anderson, *Długi ogon*, przeł. B. Ludwiczak, Poznań: Media Rodzina 2008.

śnie jednak nie sposób traktować tych zjawisk wyłącznie w kategoriach nowości, które spadły na nas niejako w pakiecie z rozwojem technologii komunikowania. Pomimo swej specyficzności wpisują się przecież w tradycję działań polegających na dzieleniu się i wymianie z innymi – działań, na których kultura ufundowana jest od zawsze. Te ciągłości także staraliśmy się tutaj sygnalizować pokazując, że obieg „tajny” i obiegi rynkowy czy instytucjonalny nie muszą się nawzajem wykluczać i zwalczać. Optyka przedstawiająca te sfery jako konkurencyjne jest przecież tylko jedną z wielu możliwych.

To jednak nie wszystko. Chcielibyśmy też postawić pytanie, na ile wgląd w działania bohaterów „tajnych kulturalnych” może się przydać w konstruowaniu wizji (i powiązanych z nimi regulacji) sfery kultury. To trop eksponowany choćby w ostatnich pracach Manuela Castellsa, który zwraca uwagę, że w czasach kryzysu ekonomicznego musimy poszukiwać nowych rozwiązań i nowych systemów wartości właśnie w kulturze. Chodzi o rodzaj odwrócenia neoliberalnej logiki: nie tylko uznanie, że kultura się liczy (w praktyce przekładające się na podporządkowanie jej ekonomii), ale również o zadbanie, by ekonomia zachowywała się „kulturalnie”. Nie tylko poprzez eksploatację zasobów kulturowych, ale też traktowanie jej jako zasobu wartości, które w rachunku ekonomicznym powinny być brane

pod uwagę. Jeśli na „tajnych kulturalnych” spojrzemy z tej perspektywy, to dostrzeżemy, że ich działania w pewnej mierze delegitymizują aktualny porządek kultury, w którym dominujący dyskurs narzuca (coraz częściej także instytucjom publicznym) rynek. Albo inaczej: wpisują się w szerszy nurt delegitymizacji obecnego porządku. Czy takie oddolne praktyki mogą włączyć się w ustanawianie porządku nowego?

Odpowiedzi oczywiście nie znamy. Nie wiemy, czy działania podejmowane przez „tajnych kulturalnych” trwale zmienią obszar funkcjonowania treści kultury. Być może stanie się odwrotnie, bo przecież mogą zostać efektywniej zrepresjonowane przez system, który swoimi działaniami „tajni kulturalni” w pewnym sensie kontestują. Musimy jednak zauważyć, że na poziomie swoich codziennych działań oddolni archiwiści, administratorzy serwerów z grami i napisowacy robią to, co usieciowione ruchy społeczne, o których pisze Castells: „domagają się prawa do nowego otwarcia. Do nowego początku po tym, jak dotarliśmy do granicy samounicestwienia obecnych instytucji”.²⁹ I choć Castells ma na myśli przede wszystkim polityczne ruchy rewolucyjne, to przecież ta diagnoza odnosić się może także do instytucji kultury.

29 Manuel Castells, *Networks of Outrage and Hope. Social Movements in the Internet Age*, Cambridge: Polity 2012, s. 246.

AUTORZY

Mirosław Filiciak – medioznawca, pracuje w Instytucie Kulturoznawstwa Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie, kieruje też działem badań Centrum Cyfrowego. Zajmuje się wpływem technologii na kulturę oraz teorią studiów kulturowych. Kierował licznymi projektami badawczymi, m.in. „Młodzi i media”, „Obiegi kultury” i „Tajni kulturalni”.

Michał Danielewicz – socjolog i etnograf, stałym współpracownikiem Centrum Cyfrowego. Szczególnie interesuje się społecznymi aspektami funkcjonowania technologii cyfrowych oraz analizą instytucjonalną prowadzoną w oparciu o metody jakościowe. Wspólnie z Pawłem Mazurkiem przygotował raport „Technospołecznicy”, jest współautorem raportu „Młodzi i media”. Obecnie prowadzi projekt poświęcony badaniu stanu znajomości prawa autorskiego wśród Polaków. Koordynator projektu „Tajni kulturalni”, współautor raportu.

Anna Buchner – socjolog, doktorantka w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych UW (kończy pracę doktorską o sanktuariach w Polsce), członek Zakładu Metod Badania Kultury ISNS UW. Prowadzenie badań terenowych jest jej ogromną pasją, jak dotąd udało jej się badać m.in. liceńskich pielgrzymów, afrykańską szkołę w slumsie, instytucje kultury, a także Facebooka. Szczególnie interesuje się tematyką badań kultury, stylów życia, socjologii religii i religijności. W projekcie „Tajni kulturalni” prowadziła wywiady, jest też współautorką raportu.

Katarzyna Zaniewska – od czasu studiów na specjalizacji „Antropologia Współczesności. Animacja Działań Lokalnych” w ISNS UW, zajmuje się badaniami jakościowymi. Prowadzi badania rynkowe i społeczne śledząc style życia Polaków, obecnie jako główny specjalista d/s badań marketingowych (i szczęścia) w LOTTO. W 2010 przeprowadziła z Anną Buchner autorski projekt stawiający sobie pytanie „Co kultura robi na Facebooku?”.

KOMENTATORZY

Mateusz Halawa – studiuje antropologię w The New School for Social Research w Nowym Jorku. Jest autorem „Życia codziennego z telewizorem. Z badań terenowych” (2006) i współautorem raportu „Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze” (2010).

Edwin Bendyk – pisarz i publicysta, związany z tygodnikiem „Polityka”. Zajmuje się wpływem technologii na życie. Wykłada w Collegium Civitas i Centrum Nauk Społecznych PAN. Autor czterech książek - ostatnia z nich to „Bunt sieci” (2012).

Marek Krajewski – socjolog, profesor UAM w Poznaniu (Instytut Socjologii). Autor licznych artykułów dotyczących kultury popularnej, konsumpcji i sztuki oraz książek „Kultury kultury popularnej” (2003), „POPamiętane” (2006), „Za fotografię!” (2010, wspólnie z Rafałem Drozdowskim). Kurator Zewnętrznej Galerii AMS (1998-2004) oraz pomysłodawca projektu „Niewidzialne miasto”.

Tomasz Rakowski – lekarz medycyny i antropolog, adiunkt w Instytucie Antropologii Kulturowej UW. Stały współpracownik Instytutu Kultury Polskiej UW i Zakładu Humanistycznych Podstaw Medycyny Warszawskiego Uniwersytetu Medycznego. Interesują go m.in. kulturowe wymiary technologii i antropologia współczesności. Prowadzi badania terenowe w Polsce i w Mongolii. Autor książki „Łowcy, zbieracze, praktycy niemocy. Etnografia człowieka zdegradowanego” (2009).

Marcin Sadło – student socjologii w ramach Międzykierunkowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych UAM. Uczestnik i obserwator kultury cyfrowej, zwolennik ruchu Open Source. Zainteresowania badawcze: Science, technology and society (STS), polityki publiczne, ewaluacja.

Piotr Siuda – socjolog, adiunkt w Katedrze Socjologii Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Zajmuje się socjologią kultury, kulturoznawstwem i medioznawstwem. Bada kulturę popularną. Jest autorem książki „Kultury prosumpcji” (2012) i współautorem raportu „Dzieci Sieci”.

Alek Tarkowski – socjolog, dyrektor Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Kieruje projektami dotyczącymi reformy prawa i polityk publicznych (policy). Współzałożyciel i koordynator projektu Creative Commons Polska, w latach 2008-2011 członek Zespołu Doradców Strategicznych Premiera, współtwórca projektu „Kultura 2.0”.