

Kamil Lipiński

Jamming i hakowanie jako praktyki oporu

Kultura Popularna nr 2 (44), 204-214

2015

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Kamil Lipiński

**Jam-
ming**

**i hakowanie *jako*
*praktyki oporu***

Niniejszy szkic jest próbą analizy zagłuszeń semantycznych jako jednej z problematycznych kwestii rozpatrywanych w kategoriach alternatywnych strategii oddolnych. Szczególną uwagę skupiam na tezie, wedle której nowoczesne formacje kontrkulturowe przyczyniają się do krystalizacji dzisiejszych dyskursów oraz rzutują gruntownie na rozwój oddolnych kontrkultur wiedzy. Pozostając w dialektycznej zależności wobec przeobrażeń historycznych, uzyskują w nich nowe specyfikacje – nawiązują do aktualnych przemian społecznych i technicznych i podążają za *Zeitgestem*, choć wykorzystują odrębną dynamikę do realizacji własnych działań, wykraczając poza główny nurt rozwoju przemysłu i polityki. Głosząc, jako jeden z postulatów, działalność na pograniczu form aktywności społecznej w sferze publicznej, kierują się ku temu, aby przywrócić zawłaszczony aspekt „percypowania rzeczywistości” (Keucheayan i Tessier, 2008: 452).

Rodzące się formacje oporu przyjmują w tym świetle określony styl życia lub tryb działania, którego genezę można wywieść ze starożytnego piractwa. W odróżnieniu jednak od piratów greckich, nomadzi zwracają swe statki w stronę śmierci. Sferą, w której pierwotnie funkcjonują piraci, „jest morze, przestrzeń nieskończona bez policji ani rządu, naturalne siedlisko piractwa” (Keucheayan i Tessier, 2008: 452). Bandyci ci, przekraczając ustalone prawa, atakują okręty przemierzające drogę morską.

Od lat 60. XX wieku pojęcie piractwa ewoluje, coraz częściej opisuje poszczególne indywidualia, których przekształcona aktywność polega nie tyle na kradzieży, ile na przechwytywaniu. Praktyka ta jest częstokroć porównywana „z rabunkiem materiałów, ale również osób, cech osób ludzkich, będących częściami ich działań i predylekcjami piractwa” (Keucheayan i Tessier, 2008: 452). W odróżnieniu jednak od pierwotnych form piractwa, skierowanych w stronę ataku fal morskich i ku zmianie toru statków, współcześnie celem staje się przechwycenie częstotliwości radia. Stając w opozycji wobec kontroli sprawowanej przez państwo, piraci manifestują zaangażowanie w kwestie społeczne, wykorzystując specyfikę pirackich rozgłośni radiowych.

Od lat 80. XX wieku zmieniają kierunek działania, adaptując jako nowe terytorium oddolnej aktywności przestrzeń informatyczną, w której zaczyna się rozwijać obszar piractwa *par excellence*.

Podstawy nowoczesnego oporu

Piractwo w przestrzeni informatycznej zapoczątkowali pod koniec lat 50. XX wieku studenci informatyki na prestiżowych uniwersytetach. Miało ono służyć wolnemu przepływowi informacji i zdobyciu doświadczenia przez adeptów. Informatyka opierała się na przyjęciu

[...] etykiety hakerstwa, nazwy bystrego informatyka, programera i zapasjonowanego brikolera. Etykietka ta opowiada się za wolnością informacji, a także za nieufnością w stosunku do autorytetu i centralizacji stymulującej amatorów do działań oddolnych w sieciach komunikacyjnych. (Keucheayan i Tessier, 2008: 452)

Stopniowo przenikające w kolejne sieci komunikacyjne piractwo odnajduje nowe rozwiązania w rozwoju internetu i sieci *peer-to-peer*. Choć termin *piratage* w języku francuskim odsyła do takich pojęć jak „dysk”, „koncert”,

Kamil Lipiński – doktorant UAM w Poznaniu. Publikował w wielu czasopismach w Polsce i za granicą. Dwukrotny stypendysta programu CEEPUS, m.in. w CEU w Budapeszcie i programu BACKIS MUNDUS w Odessie. Redaktor numeru „Sensus Historiae” na temat *French Cultural Theory: Contexts and Applications* (w opracowaniu). lipinski_kamil@yahoo.com

„program informatyczny” to w popularnym słowniku Petit Robet pojawia się od 1979 roku jako ekwiwalent wcześniejszego piractwa. Zdefiniowany w ten sposób *piratage* implikuje praktykę ściągania zawartości z internetu, więc zyskuje nowe zastosowanie: czerpanie informacji. W odróżnieniu od indywidualistów – deklarujących się jako wspólnotowcy, *vide* altruści – starsi piraci prezentują się jako walczący, nowych postrzegamy zaś jako techników zaabsorbowanych przechwytywaniem maszyn, komputerów, sieci informacyjnych.

W rezultacie przejścia od przemocy fizycznej do symbolicznej następuje przejście z piractwa w pirataż – jedni preferują przebijanie się statkiem, drudzy przekraczanie *firewalls*. Przemoc ta nie jest więc *sensu stricto* stosowana na ludziach, ponieważ dotyczy praw autorskich. Zrywa z dominującymi normami społecznymi i ucieleśnia ekstrawagancką formę życia oraz innowacyjne sposoby funkcjonowania. Emblematyczne działanie piratów odnajduje właściwą formułę w zróżnicowanych uniwersach kulturowych, powiązanych esencjonalnie z wyodrębnieniem tego, co możemy nazwać kontrkulturą lat 60. XX wieku: zasadniczym celem jest kontestacja hierarchii, kwestionująca dominujące postawy i idee. Egzemplaryczną figurą owej relacji reprezentowanej przez buntowników przeciwstawionych legitymizowaniu i normatywizowaniu władzy jest koncepcja poety przeklętego (*poète maudit*), przeszczepiona od Charles’a Baudelaire’a przez środowisko awangardy i intelektualistów. Odwołując się do idei kontrkultury XX wieku, obecni przedstawiciele piractwa zwracają się w stronę walki z ustalonym porządkiem i sprzecznościami podporządkowanymi kapitalizmowi kognitywnemu (por. Moulier-Boutang, 2007: 21). Zasadniczymi cechami tej formy aktywności są opór, bezkompromisowość, tajność, nielegalność generowane przez wykonywanie, kontynuację i zaabsorbowanie szeregiem „różnorodnych uniwersów kulturalnych” (por. Keucheyan i Tessier, 2008: 452). Postacie uosabiane z kontrkulturą adaptują w różnych formach sposób życia pirata i zaznaczają swoją przynależność społeczno-kulturową symbolem czaszki, wiązanym z piractwem właśnie. Piraci opisywani są w perspektywie społeczno-kulturowej jako „gwałtowne indywidua, ciemne postacie zorientowane na groźby emanujące z przekraczającego granice zewnątrz i wnętrza, wyrzucane poza zakres tego, co możliwe, tolerowane, ewentualne” (Lupton, 1995: 110). Tę koncepcję warto przyrównać do „prześciowej” lub „tranzytywnej” przestrzeni, w obrębie której percepcję narodowych wspólnot można poszerzyć na otwarte sposoby (Kristeva, 1993: 40–43).

Przekroczenie, powiązane z przyjęciem strategii *le piratage*, naznacza swoisty sposób akcji – filozofię oraz praktykę artystyczną konstruowaną w rezultacie działania szeregu przeformułowań. W tym ujęciu rekonstrukcje historyczne uosabiają cechy muzyki aktualnej, komponowanej w ramach takich gatunków jak punk, hip-hop, które przechodzą proces hybrydyzacji, mutacji, *détournementu* gatunków lub *piratage’u* i triumfują w sferach alternatywnych i artystycznych. Znamienne, że zasadniczą cechą piratów jest przyjęcie jako punktu wyjścia wartości względnej, przeszczepionej od zamierchłych kuzynów: agitatorów walczących o władzę. Działanie to różni się tym, że nie wychodzi od przemocy bezpośredniej, lecz opiera się na analizie stosowanych przez nich urządzeń. Przejście od *piraterie* do *piratage’u* polega na pogłębieniu znaczeń, płynącym z praktyki pasożytowania na nowych formach pirackich, w obrębie których piractwo artykułuje „paradygmatyczną formę oporu przeciwstawioną wobec porządku neoliberalnego i opartą na strategii najbardziej adaptowalnej dla ewolucji ekonomicznej i kulturalnej kapitalizmu” (Keucheyan, 2008: 459).

Kultura zagłuszania?

Przedmiotem rozważań pragnę uczynić kulturę zagłuszania (fr. *brouillage culturelle*), obejmującą zwłaszcza *cultural jamming* oraz *hijacking* jako taktyki walki wobec wpisanych w przestrzeń publiczną imperiów (Keucheyan, 2008: 459).

W przekonaniu Marka Derry'ego termin *jamming* po raz pierwszy został użyty przez Negativeland, performersko-muzyczny kolektyw z Kalifornii, w odniesieniu do przyzwolenia na manipulowanie symbolami na przykładzie sabotowania mediów i ataków na billboardy (Derry, 2004). Przyjmują oni, że „zakłócają sygnał biegnący z nadajnika do odbiornika, zachęcając do idiosynkratycznych, niezamierzonych interpretacji. Przeszkadzając tym, którzy nam się narzucają, jammerzy nadają medialnym artefaktom nowe, wywrotowe znaczenia” (por. Derry, 2004). Nie bez racji Tom Liachas uważa, że zagłuszanie zakłóca odbiór języka kultury ustalonej władzy. Zwłaszcza zaś przekonuje, że jednym z ważniejszych przykładów autonomicznego zagłuszania kultury, wyrosłego w Słowenii, jest nowa kultura konsumencka (Liachas, 2005: 64). Pozytywne waloryzowanie zagłuszania jawi się jako stosunkowo innowacyjne podejście, ponieważ w teorii szumów komunikacyjnych, analizowanych przez Claude'a Schanona, szum jest zjawiskiem niepożądanym. Oznacza ono zwłaszcza zakłócenie transmisji sygnału pochodzącego ze źródeł zewnętrznych. Inną postacią szumu jest sytuacjonistyczna krytyka utrzymana w zgodzie z marksistowską krytyką antyideologii Guy Deborda. Za pośrednictwem przyjęcia strategii przywłaszczenia i manipulowania symbolami głównego nurtu, praktyka zagłuszania „wycina monolityczny autorytet konsumerskiej kultury na wymiar po to, by zyskać pewnego rodzaju kontrolę” (Liachas, 2005: 66). Jednocześnie warto podkreślić, że w przeważającej mierze wyróżnia ją przewrotność osiąganych efektów, ponieważ jak uważa Pierre Bourdieu:

Specyfika strategii symbolicznych, a w szczególności strategii, które – jak blef czy odwrócenie symboliczne (Volkswagen garbus używany przez intelektualistów) – wykorzystują praktyczne opanowanie zgodności między tymi dwiema przestrzeniami w celu tworzenia wszelkiego rodzaju zagłuszeń semantycznych, polega na wprowadzeniu w samą obiektywność postrzeganych praktyk i własności pewnego rodzaju semantycznej nieostrości, która utrudnia bezpośrednie odszyfrowanie znaków społecznych. (Bourdieu, 2008: 43)

W tym sensie podszyte podstępem działania kontrhegemoniczne piratów cechuje specyfika przestrzenna rozpatrywana w kategoriach topologicznych (Keucheyan, 2008: 462). Zwłaszcza Eric Hobsbawn, określając piratów bandytami społecznymi, wskazuje, że wylaniają się oni w fazach przejścia między systemami społecznymi, takimi jak feudalizm i kapitalizm – w okresach kryzysu ekonomicznego. Jedną z figur przytaczanych przez Hobsbawna jest banita, z natury swej pozostający poza prawem. Giorgio Agamben wskazywał w związku z tym, że związane przekroczenie pojęcia zakazu wynika z ekskluzji inkluzji. Oznacza to, że pojmowany w tych kategoriach fenomen przestrzenności pirackiej jawi się jako jeden element kategorii krytyki ideologicznej, dzielącej historię osobistą na dwa elementy (Keucheyan, 2008: 465). Optimum taktyczne piractwa powstaje z odkrycia przepływu rynkowego, obejmującego wielkie centra polityczno-militarne, gdy, jak pisze Keucheyan, mamy do czynienia

ze wzrostem prezentowanym w odwróconej proporcji (Keucheyan, 2008: 467). W ten sposób adaptowane strategie piractwa ekonomicznego lub kulturalnego przyjmują wyraz ściśle antykapitalistyczny i emblematyczny, wyrażając tym samym formułę swego funkcjonowania we Francji. Działalność piratów została zwłaszcza zaakcentowana

[...] w próbach walki z nowymi warunkami i możliwością wykreowania przez usieciowioną digitalizację, posyłając do sądu i czyniąc ich dowodem w kreacji prawdziwie nowych praw, ochron, warunków, osiedleń, zgód licencyjnych i aktów kongresu i parlamentu, przez które mogliby być osądzeni. (Lessing, 2005: 92)

W związku z tym rozwój piractwa ekonomicznego pociągał ze sobą wykształcenie się warunków, które przeciwdziałały jego rozpowszechnianiu. Tym niemniej, w historii rozwoju przemysłu można upatrywać załączków rehabilitacji piractwa, co wynika na przykład z tego, że studio filmowe 20th Century Fox powstało w oparciu o kradzież własności kreatywnej Thomasa Edisona. Działania takich piratów są odbierane jako legalne i bywają legitymizowane lub nie – w zależności od punktu widzenia (por. Lessing, 2005: 92). Piraci internetowi są w identycznej sytuacji, ponieważ jednocześnie bywają „zaangażowani w performatywne wynajdywanie, *trialing* i testowanie nowych praw oraz instytucji, przez które ich działania są osądzone lub usprawiedliwane” (por. Lessing, 2005: 92). Wychodząc od idei indywidualnej, humanistycznej i własnościowej autora, legitymizacja ma na celu umożliwienie kopiowania muzyki dostępnej do wolnego ściągania i dzielenia się, rozprowadzanej przez wspólnoty akademickie w postaci monografii w sieciach *peer-to-peer* i na platformach dzielenia się tekstem. Problem piractwa powiązany z rozproszeniem idei autora pełni zarazem istotną rolę w rozwoju nowej formy uniwersytetów, opartych na przepływie informacji w bazach danych oraz na nowej ekonomii, która kształtuje nową formę organizacji społeczeństwa. Znamionną cechą piractwa ujmowanego w tych kategoriach, jak przekonuje Lawrence Lessing, jest analiza „pożytecznych i produktywnych w tworzeniu nowych trendów form prowadzenia interesów. Ani w naszej tradycji, ani w żadnej innej nie istniał nigdy zakaz «piractwa»” (por. Lessing, 2005: 92).

Hackers vs. Crackers

W społeczeństwach sieciowych piractwo opiera się na kreacji etosu pirackich ruchów społecznych, w ramach których za punkt wyjścia należy przyjąć przekraczanie dominujących ograniczeń społecznych. Piraci, politycznie zorientowani na pojedynczą akcją online lub kampanię, różnorodnie artykułowali swoje poparcie w sieci, które cechowało się

[...] wirtualną bezpośrednią akcją, elektronicznym nieposłuszeństwem obywatelskim, sztuką performatywną [...] zależącą od punktu widzenia. [...] są dziwnymi aktywistami adaptującymi internet lub politycznych hakerów oznaczających hakerów *per se*, kiedy polityczne powody domagają się usprawiedliwienia ich akcji. (Sandor, 2003: 83)

Początek funkcjonowania pierwszej oficjalnej telewizji we Francji pociągnął za sobą rozwój nielegalnych dekoderów pirackich, nagrywających kopie transmisji, co szło w parze z rozpowszechnianiem pirackich gier wideo. Pionierskie programy komputerowe krążyły w formie kopii pirackich od połowy lat 80. XX wieku, do sfery internetu przenieśli je piraci-hakerzy (Dagiral 2008: 480). Takie działania hakerów wynikają wprost z utopii społecznej, dominującej w kontrykulturze kalifornijskiej w latach 60. XX wieku (Dagiral, 2008: 485).

Działanie wprowadzone do języka za pośrednictwem czasownika *to hack* oznacza kierowanie się do celu z pomocą niepowtarzalnych manipulacji – nowych i pozostających całkowicie niewytłumaczalnymi. Zaś koncepcja *hack pur* wcale nie respektuje metod konwencjonalnych, ponieważ jednocześnie wyznacza preskrypcje teoretyczne, dziejące się obecnie, *in progress*.

Przykładowym obszarem takich subkultur są *phone freaks*, atakujący amatorskie radia od lat 20. XX wieku. Za cel swych działań przyjmują oni przekraczanie granic. Ci telefoniczni dziwacy opisują swe hobby jako „pole eksperymentowania kierujące swe azymuty w stronę aktu *hacku*” (Dagiral, 2008: 487). Jako *true hackers* określają oni działania odwrotne do mediatyzacji infiltrowanych za pośrednictwem wirusów, które wprowadzane są przez informatycznych hakerów. Eric S. Raymond wyróżnia wśród działań hakerów spam i *phishing* jako negatywne przykłady ich aktywności, choć w innych obszarach można doszukać się pozytywnego znaczenia. W przeciwieństwie do nastawionych na destrukcję krakerów, hakerów wyróżnia chęć uzyskania liberalnego dostępu do sieci lub komputerów. Prawdziwi hakerzy bronią swojej etyki oraz kompetencji w obliczu akcji przeprowadzanych przez krakerów. Zawijają znajomości w służbie walki wobec form informatycznych realizowanych wewnątrz niektórych wielkich firm. Nieuchronnie mają do czynienia z problematyką plagiatu, opisywaną jako specyficzna forma zawłaszczenia, często mylona z przekroczeniem praw autorskich. Nieautoryzowane zaś kopiowanie dzieła (tak zwane *piractwo*) opiera się przecież na jego przemieszczeniu (Baigolli, 2014: 66). *Piractwo* generuje tym samym straty finansowe, niekoniecznie jednak związane z naruszeniem praw autorskich. Autorowi zmagającemu się z *piractwem* przypisujemy określone atrybucje, nie zawsze połączone z kluczowymi aspektami utrzymywania wartości rynkowej kopii. Plagiat natomiast wyrasta poza związek pomiędzy dziełem i nazwiskiem oryginalnego autora. Atrybucje towarzyszące nieautoryzowanemu ojcostwu powstają w drodze kopiowania.

Problematyka praw autorskich narodziła się w Wielkiej Brytanii w XVII wieku jako efekt zachowania wyłącznego prawa edytorów do drukowania określonych tytułów. Przestrzeń generowania tekstów zajmuje dziś przestrzeń produkcji kulturalnej w elektronicznej formie, gdzie funkcjonuje jako „formularz demokratycznie utopijnych plagiatorów” (Critical Art Ensemble, 1997: 118). Pomijając odczucia osobiste, plagiator czyni symbolicznym afrontem postrzeganie nazwiska, wymazuje je, zastępuje przez elizję utraty pracy. Sytuując się pod prąd *piractwa*, ustawia się w pozycji jakościowo innej od *piractwa* właśnie (por. Critical Art Ensemble, 1997: 118). Dzieło samo w sobie, nie zaś kopia, odzwierciedla pracę najczęściej jednego nazwiska, choć rodzą się z niego różnorodne kopie tworzone przez nawiązanie do pojedynczej unikalnej jednostki. Plagiator pozbawia nietykalną, autorską kopię jej „osobistej ekspresji”, replikowanej w różnorodnych materialnych ucieleśnieniach dzieła. Przez kopiowanie cudzej, nietykalnej idei lub osobistej ekspresji, etykieta ta zakłada, że wciąż ją będziemy posiadać. Choć traktuje pracę jako namacalną

całość, wprowadza podział na dotykową i nietykalną, a to dzięki konstrukcji niematerialnej kopii autorskiej, naruszającej autorskie prawa do dzieła.

Koncept kopii dzieli ją na to, co ruchliwe i nietykalne oraz na to, co dezaktywowane – ani dotykalne, ani nietykalne. Zrodzone w ten sposób formacje zasadzają się na zwyczajach nieformalnej organizacji społecznej, jednocześnie charakteryzując platformę usytuowaną w przestrzeni internetowej w serwisie *peer-to-peer*. Istotnym studium przypadku takiej nieformalnej organizacji, opartej na *uploadowaniu* i *downloadowaniu* nagranych oraz zripowanych materiałów, jest Piratebay. Platforma ta pozwala na poddanie poszczególnych obiektów ocenie przez użytkowników w skali od jednego do dziesięciu, analizowanych pod względem dwóch kryteriów: audio (A) i video (V). Możliwe jest także zamieszczanie komentarzy, co umożliwia użytkownikom weryfikację braków i przerw w materiale filmowym, trafności lub zawodności wersji językowych udostępnionych nagrań i napisów, jakość kamery nagrywającej materiał, obecność w kadrze fizjonomii widza w określonym fragmencie filmu lub dochodzących z sali kinowej, od widowni, rodzajów odgłosów, wydobywających się niebezpośrednio z projekcji. Użytkownicy rewidują i demaskują wersje nagrań niespełniające wymogów formalnych, zwłaszcza zaś zmienną jakość nagrań udostępnianych w drugim obiegu produkcji kulturowej. Grupowe przekonanie o niemożliwości oglądania filmu słabej jakości sprawia, że niektórzy z użytkowników przekonują, by udać się raczej do kina na film w wersji 3D, aniżeli próbować przyswajać kopię takiej jakości. Problematyka komentarzy w Piratebay porusza rozmaite niebezpieczeństwa zawarte w zakamuflowanym materiale, w różnym stopniu powiązane z oryginałem, z którym koresponduje zagrożenie silnych wypaczeń, przekształceń, związku z poszukiwanym obiektem wynikającym z obawy przed zakażeniem wirusem, co prowadzić mogłoby do naruszenia stabilności systemu i utraty danych.

Za jedną z figur, która wyraża wyżej opisaną podmiotowość pirata lub hakera może uchodzić figura trickstera, skierowana w stronę ukazania słabości lub wydobycia prawdy poprzez posłużenie się figlem, przekorą, dwuznacznością, paradoksem. Zdaniem D. Allena Aycocka trickster jest częstokroć stworzeniem wyraźnie słabym lub nieśmiałym, jak mysz lub zając. W jego przekonaniu triki trickstera są przekroczeniem rzeczywistości, w której „społeczeństwo jest jednocześnie zakłócone i odnowione – to akt kreacji z udziałem śmierci jako jej nieuniknionego uczestnika” (Aycock, 1983: 125). Natomiast spryt i przewrotność mogą czynić z trickstera oszusta, ponieważ jako pośrednik między dwiema rzeczywistościami gra „na dwa fronty” i współtworzy „podwójną prawdę” (Aycock, 1983: 125). Jak się więc zdaje, figura trickstera zbliża się do koncepcji derridiańskiego podwójnego agenta. Jego podmiotowość wyznacza zatem specyficzne funkcje subwersji. W tym sensie przekroczenie granic przez trickstera wiąże się z wydobyciem ze źródła nowych znaczeń.

W przekonaniu Keitha Gellnera jedną z zasadniczych cech opisywanej w przemyśle kulturowym subkultury online „counter-Net” jest to, że działa „w ukryciu, świadomie unikając i wymykając się scentralizowanym formom regulacji i kontroli” (Gelder, 2007: 151). Grupę tę określa „buntownicze wykorzystanie sieci”, wynikające z „poczucia pasożytniczej relacji do większej Net-ekonomii (Gelder, 2007: 151). Innymi słowy: głoszona przez Manuela Castellsa „kultura hakerstwa” cechowana jest przez przestrzeń „kontrkulturowej innowacji”, zdominowaną przez niebezpieczeństwa i rozwój aktywności internetowej software w ramach mechanizmów *open source* (Castells, 2003: 38). W tej sferze zasadniczą rolę odgrywa hakytywizm, przyjmujący za punkt wyjścia pojedynczy incydent motywowany przez akcję online lub przez dłuższą

kampanię, gdzie – w rezultacie wejścia w nowy typ bezpośredniej akcji, opartej na internetowej aktywności skoncentrowanej na polityce wirtualnej – formuje się ruch społeczny (por. Castells, 2003: 38). Choć platformy *open source* mogą służyć w tym świetle do „okradania” autorów, to

[...] prawo nie powinno być stosowane do ograniczania sposobów, w jakie można płacić artystom (czy, ściślej, dystrybutorom). [...] Dbając o dochody artystów pozwalamy rynkowi na jak najbardziej efektywne promowanie i dystrybucję treści. (Castells, 2003: 38)

Przeobrażenia te stanowią próbę podporządkowania się obowiązującemu prawu, zwłaszcza temu, które opiera się na równoważeniu ochrony prawa i interesu publicznego. Platforma ta pozwala tym samym na tworzenie istotnych kanałów dystrybucji w sieciach p2p. Piractwo zyskuje zarazem określony kapitał symboliczny w wielu sferach kulturalnych i artystycznych, zwłaszcza zaś odnajduje swoje miejsce na imprezach typu techno, *flash mobs*, w squatach artystycznych, *darknets* i innych wspólnotach realnych oraz wirtualnych opartych na wymianie zawartości przekazywanej online. Przez tę wymianę społeczną formacja piratów opisywana jest w kategorii pasożytów, istniejących w każdym organizmie opartym na ustroju demokratycznym, które cechuje unikanie scentralizowanych form regulacji i kontroli (Gelder, 2007: 151). Niemniej, doszukując się pozytywnych aspektów piractwa, należy zwrócić uwagę na to, że niejednokrotnie – dzięki użyciu takich narzędzi jak e-mail lub grupy dyskusyjne – hakerzy pomagali dysydentom w różnych częściach świata.

Studium przypadku hakowania na Bałkanach

Wśród wielu przypadków zagłuszeń semantycznych, które zachodzą na świecie w kontekście konfliktów międzynarodowych, warto zwrócić szczególną uwagę na przykład kryzysu w Kosowie. Naloty NATO zmierzały do zakończenia masakr i zarazem tworzyły opozycję opartą na przeciwstawieniu się tradycyjnym mediom praktycznie zawłaszczonym przez rząd Slobodana Miloševica (Himmanen, 2002: 92). Trwający od 1999 roku kryzys w Kosowie ilustrował specyfikę tych krajów, gdzie cenzura jawi się jako znak nadchodzących pogwałceń praw ludzkich. Sieć serwera, która powstała z inicjatywy EFF, działająca pod adresem anomnimizer.com, umożliwiała Kosowianom wysyłanie niepostrzeżenie wiadomości (w tym medialnych doniesień wojennych), co chroniło ich przed wyśledzeniem przez władze. Szczególny przypadek dotyczy korespondencji e-mailowej z „Aldoną”. Najbardziej wpływowe opozycyjne medium w Jugosławii, stacja radiowa B92, opierała swoją działalność na dyskusowaniu zróżnicowanych problemów z władzami. Punkt zwrotny owych dyskusji nastąpił 27 listopada 1996 roku, podczas antyrządowych demonstracji, gdy doszło do zagłuszenia sygnału radia przez władze. 3 grudnia całkowicie go wyłączono. Portal xs4 ALL zaferował pomoc B92: transmisję w ramach NET. Głos transmitowano poprzez USA i z powrotem do Jugosławii. Cenzura pokazała swoją nieskuteczność. Rząd wkrótce pozwolił B92 na kontynuację transmisji w eterze. W sukurs tej grupie przyszedł xs4All, jeden z trzech

najstarszych dostawców usług internetowych przyjmujący dewizę otwartego dostępu do NET-u, z którą jednocześnie wiązała się kwestia wolności słowa. W rezultacie nawiązanej współpracy między platformą XS4All i stacją B92 minister telekomunikacji 24 marca 1999 roku wyłączył jednak stację, konfiskując jej przekazywniki. Aresztowano na czas przesłuchania, bez żadnego tłumaczenia, Verana Maticę, dyrektora generalnego stacji i pioniera niezależnej jugosłowiańskiej transmisji, 2 kwietnia zwolniono zaś drugiego dyrektora stacji Sasa Mirkovića, a władze wyznaczyły nowego szefa, przypisując mu nowe wytyczne. Dzięki pomocy XS4ALL nadano w sieci internetowej audycję na żywo ze stacji B92, transmitowaną ponownie za granicę. NET i stacje radiowe ponownie rozpoczęły transmitowanie sygnału do Jugosławii, zaś niezależne radio w Belgradzie przekazywało wiadomości stacji B92 na arenie międzynarodowej.

Po powrocie do eteru informacje przynosiły efekty. B92 dwa razy dziennie raportowało w internecie, media zagraniczne dopiero w drugiej kolejności korzystały z doniesień AP, Agencji Reutera lub BBC. Milošević był świadomy, że wolność mediów oznacza zmiany w Jugosławii. Do końca wojny wytrenowano czterech Kosowian, by dokumentowali łamanie praw człowieka, stosując w przeważającej mierze wideo cyfrowe. Produkowane przez nich materiały transmitowano za granicę z laptopa, za pośrednictwem satelity oraz NET (udostępniono je następnie międzynarodowemu Trybunałowi Zbrodni Wojennych). Serbscy krakerzy próbowali zagłuszać serwery NATO już kilka dni po rozpoczęciu wojny, produkowano wirusy z antynatowskimi wiadomościami, pozostawiono też flagę piracką z nieodpowiednimi wiadomościami na stronie radia B92 i na jego Facebooku (<http://inserbia.info/news/2013/04/albanian-hackers-hacked-b92-facebook-page/>). Następnie grupa AHZ, organizująca ową akcję, pozostawiła swój znak rozpoznawczy na zdjęciu profilowym (z napisem *Albanian Hacker Zone*). Owo naznaczenie miało przede wszystkim określać przynależność do danego miejsca i odsyłało do adresu kontaktowego (AlbanianHackers4L@gmail.com), za pomocą którego można było nawiązać z nimi łączność. Grupa krakerów AHZ wciąż podtrzymywała napięcia narodowościowe płynące z antecedenencji wojen bałkańskich i pokutujących widm sytuacji politycznej z tego okresu. Na tej podstawie można stwierdzić że wojnę hakersko-krakerską zdaje się cechować złożona dialektyka zmian, która jest operacjonalizowana w przestrzeni konfliktu kultury dominującej z opozycją i z której wynikają przeobrażenia wizerunków i ich odbioru w przestrzeni publicznej.

Hakowanie Google

Obok interwencji o wymiarze politycznym istnieją formuły hakerstwa praktykowane w systemie *open source* Web 2.0, podejmujące aktywności w sferze Net-artu, która zdominowana jest przez interwencyjne działania reklamowane przewrotnie pod szyldem „Google Hacks”. Jean-Paul Fourmentraux zauważa nie bez racji, że praktyka hakowania Google zasada się na „pozbawieniu wyszukiwarki Google wszelkich funkcji utylitarnych, które odsłaniają jej wymiary ograniczające i ukryte” (Fourmentraux, 2008: 561). Jednym ze znamienych przykładów tych form aktywności są działania podejmowane przez Christophe’a Bruna, oparte na zapożyczeniu narzędzi i rytuałów z software’u typu *collaborative web*. Zwłaszcza dotyczy to intermedialnego performansu *Human Browser* (2001–2006), którego mechanizm polegał na przesunięciu punktu ciężkości na kwestię powtórzenia głosu (*text to speech*

audio) w rezultacie wprowadzenia autorskiego materiału audio, za pomocą którego autor przejmował kontrolę (*hijacking*) nad wyszukiwarką Google. Dźwięk blokował funkcje wyszukiwania i wyświetlania, unieruchamiając funkcjonowanie systemu. Warto przy tym zaznaczyć, że funkcja ta została udoskonalona za pośrednictwem praktyki zawłaszczenia aktywności i produkcji w internecie w pracy *Logo: Hallucination* (2006) tego samego autora. Zastosowany w tym systemie software opierał się na wyszukiwaniu ukrytego logo i cytatów z dzieł zawartych w znakach korporacyjnych lub organizacji. Wysłiedzenie filmu miało na celu wykrycie śladów reprodukcji, aby następnie automatycznie powiadomić mailem zwrotnym o naruszeniu praw autorskich. Wywołana konsternacja, powiązana z użyciem owego zabiegu, polegała na relacjonowaniu naruszeń praw autorskich i unaocznieniu zmian zachodzących w wyniku zakwestionowania utworzonego systemu. Owe praktyki, które odzwierciedlają aktualne działania kontrkulturowe zwrócone przeciwko kapitalizmowi, Eve Chiapello i Luc Boltanski przedstawiają jako możliwe przykłady strategii kontrkulturowych podyktowane atrybutami poszukiwania autentyczności, ideału zarządzania sobą, antyhierarchiczności, stosowanych do promowania nowego sposobu kapitalistycznej regulacji.

Zakończenie

Niniejsze rozważania zdają się prowadzić do konkluzji, że orientacje oparte na zaadaptowaniu strategii symbolicznych, opisywanych przez Pierre'a Bourdieu, dotyczą grup odbiorczych autorefleksyjnych i świadomych polemiki wywołanej wokół praw autorskich, które korzystają ze strategii zagłuszania semantycznego jako swoistej formy oporu. W tym celu uciekają się do próby wystosowania informacji zwrotnej w stronę producenta, aby powiadomić go o krytycznej recepcji danego produktu.

Zarysowując przegląd form krytycznych, próbowałem naszkicować niektóre sposoby przewyciężenia modeli komunikacji społecznej za pośrednictwem sięgania po strategie, które przekształcają obrazy kreujące marksistowskie „zafałszowanie potrzeb” w bardziej lokalny kontekst – znamieny dla rodzimej przestrzeni publicznej. Rozpatrywana w tym miejscu kwestia zagłuszeń semantycznych – pokazana na przykładzie artystycznego *jammingu*, informacyjnego hakowania, piractwa, *hijackingu* – może posłużyć jako przykład efektywnej i pozytywnej strategii stosowanej w oddolnym postępowaniu krytycznym, aby, jak się zdaje, kreować alternatywne sfery oporu zagłuszające dominujący głos kapitalizmu.

BIBLIOGRAFIA:

- Baigolli M. (2014). Plagiarism, Kinship and Slavery. „Theory, Culture and Society”, 31, (2/3).
- Bourdieu P. (2008). Co tworzy klasę społeczną? O teoretycznym i praktycznym istnieniu grup. „Recykling Idei”, 11.
- Castells M. (2003). *The Internet Galaxy. Reflections of the Internet, Business, and Society*. Oxford.
- Critical Art Ensemble (1997). *Résistance électronique et autres idées impopulaires*, Paris.
- Dagiral É., (2008). Pirate, hackers, hacktivistes: Déplacements et dilution de la frontière électronique. „Critique”, 733–734.

- Derry M. (1995) Jamming w imperium znaków: hacking, slashing i sniping. na, http://magazynsztuki.eu/old/globalizacja/globalizacja_tekst_12.htm [20.06.2014].
- Himmanen P. (2002) *The Hackers Ethic. A Radical Approach to Philosophy of Business*. New York.
- Fourmentraux J.-P. (2008). Art et Hactivisme. „Critique”, 733–744.
- Gelder K. (2007). *Subcultures. Cultural History and Social Practice*, New York.
- Keucheayan R. i Tessier L. (2008), Presentation. De la piraterie au piratage. „Critique”, 733–734.
- Kristeva J. (1993). *Nations Without Nationalism*. New York.
- Lessing L. (2005). *Wolna kultura*. Warszawa.
- Lupton D. (1995). The Embodied Computer/User, [w:] Mike Featherstone (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London.
- Moulier-Boutang, Y. (2007). *Le Capitalisme cognitif, La nouvelle grande transformation*, Paris.
- Vegh S. (2003). Classyfying Form of Online Activism, [w:] Mc Caughey M. i Ayers D. (ed.), *Cyberactivism. Online activism in Theory and Practice*, New York & London.