

### **Realna utopia. O politologiczno-społecznych kontekstach Internetu**

W książce Manuela Castellsa *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem* (2003), stanowiącej wieloaspektowe kompendium wiedzy o Internecie bardzo często pojawiają się odwołania do ideologii libertariańskiej. Castells pisze o „duchu libertariańskim”, w którym zrodził się Internet i który wciąż przenika Globalną Sieć. Owe libertariańskie konotacje można jednak rozszerzyć również na inne przestrzenie cyfrowej rewolucji. Co więcej, technologie komputerowe i Internet, ujęte razem, stanowią realną odpowiedź na stawiane ideologii libertariańskiej zarzuty.

Sam libertarianizm jest, używając definicji Jacka Bartyzela, „ultraliberalną ideologią społeczno-polityczną, opartą o tezę, iż osnową historii jest stały i niepojednalny konflikt pomiędzy wolnością a władzą, oraz głosząca, że każdy człowiek winien mieć nieograniczoną swobodę dysponowania swoją osobą i własnością, czyli owocami własnej pracy i tym, co dostał lub nabył od innych, o ile tylko nie ogranicza analogicznej swobody innych jednostek” (Bartyzel, 2004, 131). Powołując się na słowa jednego z teoretyków tej ideologii, Karla Hessa, Bartyzel zauważa, że libertarianizm postuluje dobrowolność wszystkich społecznych działań człowieka. Podobnie, na kwestie dobrowolności zwracał uwagę Benjamin Tucker, autor projektu tzw. państwa kontraktowego, w którym — jak pisze Bartyzel — „państwowa policja i sądownictwo miały być zastąpione dobrowolnymi stowarzyszeniami, zapewniającymi egzekucję wyroków w obronie życia, wolności i własności, zasądzonych przez sądy prawa zwyczajowego, podatki byłyby zastąpione przez składki płacone przez osoby korzystające z danych usług, a pieniądź państwowy — przez konkurencyjne waluty emitowane przez banki prywatne i spółdzielcze” (Bartyzel, 2004, 136).

Za aksjologiczne filary libertarianizmu należy uznać indywidualizm, wolność (ograniczoną jedynie wolnością innego człowieka), własność i ekonomiczny leseferyzm, krytykę państwa oraz odrzucenie dobra wspólnego jako wartości, która powinna kierować działaniem jednostki (por. Buksiński, 2006, 61).

W ramach libertarianizmu wyodrębnia się dwa nurty: anarchokapitalizm, w pewnych kwestiach czerpiący z ideologii anarchizmu indywidualistycznego (zob. Szmulik, 1999, 28), i minarchizm. Zwolennicy anarchokapitalizmu opowiadają się za zniesieniem państwa, a minarchizmu — za tzw. państwem minimum, czyli utrzymaniem rządu opłacanego z

dobrowolnych datków (państwo minimum oznaczać również może zachowanie w rękach rządu pewnych resortów — np. polityki zagranicznej, bezpieczeństwa, sprawiedliwości). Z lewicowymi nurtami anarchizmu, libertarianizm łączy sprzeciw wobec państwa i często niechęć wobec wielkich kapitalistycznych przedsiębiorstw, o ile te ostatnie uprawiają praktyki monopolistyczne, bądź etatystyczne, czyli utrzymują swoją pozycję na rynku dzięki wsparciu państwa (co, według libertarian, najczęściej idzie w parze). Obie ideologie kładą również nacisk na oddolność (społeczeństwo działa oddolnie, w opozycji do rozwiązań narzucanych z góry przez państwo i nieuczciwie działające na rynku korporacje).

W przeciwieństwie do tradycyjnych mediów masowych (telewizja, radio, prasa) i ze względu na swoją architekturę techniczną, Internet nie wymaga zewnętrznej kontroli administracyjno-państwowej (np. w zakresie przyznawania koncesji na nadawanie na określonych częstotliwościach, jak ma to miejsce w przypadku rozgłośni radiowych), a ponadto, z tych samych względów, jest ona dalece utrudniona, co wciąż powoduje liczne kontrowersje i problemy natury prawnej, a w tym prawno-międzynarodowej, czego dowodem jest głośny casus polskiej wersji strony Redwatch. Inicjatywa Redwatch (<http://www.redwatch.info>), związana z międzynarodową organizacją neofaszystowską „Blood and Honour” polega na publikowaniu w Internecie danych (osobowych i kontaktowych) osób zaangażowanych w walkę z popularyzacją poglądów neofaszystowskich, rasistowskich, antysemitycznych i homofobicznych. Jak podaje Wikipedia, strona była dwukrotnie zamykana: po raz pierwszy w maju 2006 r., po zaatakowaniu w Warszawie działacza antyfaszystowskiego, interwencji polskiego Ministerstwa Spraw Zagranicznych oraz policji. Zamknięto wtedy, dzięki pomocy Amerykańskiego Federalnego Biura Śledczego, stronę umieszczoną na serwerze w stanie Arizona. Strona pojawiła się jednak ponownie na serwerze w stanie Dallas i została zablokowana w lipcu tego samego roku, jednak jeszcze w tym samym miesiącu pojawiła się ponownie na serwerze w Teksasie, działając od tamtej pory nieprzerwanie do lutego 2008, kiedy ponownie została zamknięta (źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Redwatch>). W chwili powstawania tego artykułu (20. 02. 2008) strona nie jest aktywna. Można powiedzieć, że Internet sprowadził państwo (z wyjątkiem reżimów totalitarnych) do libertariańskiego ideału „stróża nocnego”. Przypadek strony Redwatch stanowi ponadto kolejny dowód na to, że w dzisiejszej dobie państwo straciło swoją hegemonistyczną pozycję, przez co dowodzi również — w myśl koncepcji determinizmu technologicznego Marshalla McLuhana — swoistego powinowactwa Internetu z globalizacją. Castells wspomina nawet o amerykańskiej organizacji, powstałej w celu zwalczania kontroli państwa nad Internetem — Electronic Frontier Foundation (EFF). EFF

została założona w 1990 roku i — zgodnie z deklaracją pochodzącą z jej strony internetowej — od tego czasu zajmuje się obroną wolności słowa, prywatności, innowacyjności i praw konsumenckich przed nieuzasadnionymi roszczeniami państwa bądź wielkich korporacji. Czyni to skupiając w swoich szeregach informatyków, prawników i innych aktywistów i dochodząc swoich racji na drodze sądowej (więcej informacji można znaleźć na stronie <http://www.eff.org/about>).

Zgodnie z sugestiami Castellsa, za ojców Internetu i ogólnie technologii komputerowych, należy uznać hakerów, czyli doświadczonych programistów orędujących za swobodnym dostępem do informacji dotyczących oprogramowania (Castells, 2003, 24) i współpracujących ze sobą za pośrednictwem sieci przy realizacji samodzielnie zdefiniowanych projektów związanych z twórczym wykorzystaniem komputerów (Castells, 2003, 53). Co ważne, hakerzy byli — według Castellsa — jedną z grup społecznych, które przyczyniły się do powstania Internetu i nadania mu takiego, a nie innego kształtu, zarówno w sensie technicznym jak i ideologicznym. Ich działalność, wynikająca ze specyficznego systemu wartości, przyczyniła się do powstania zjawiska, przy definiowaniu którego posłużyć się terminem „kultury 2.0”, ukutym przez grupę polskich badaczy mediów cyfrowych i ich wpływów społeczno-kulturowym, skupioną wokół bloga <http://kultura20.blog.polityka.pl/> (do grona tego należą m.in. Mirosław Filiciak, Kazimierz Krzysztofek, Alek Tarkowski, Edwin Bendyk). Jej głównymi filarami są: indywidualizm, ale także dobrowolna współpraca (w zakresie dzielenia się wiedzą i wykorzystywania jej w praktyce) i prymat amatorskości nad profesjonalizmem (co stanowi odzwierciedlenie libertariańsko-anarchistycznej oddolności i gdzie „amatorskość” należy rozumieć w sensie pozytywnym). Wyróżniony wyżej zespół wartości uzupełniłabym o kreatywność, decentralizację i szeroko rozumianą otwartość. Co ważne, z kulturą 2.0 związane są nierozzerwalnie określone ruchy społeczne, walczące o utrzymanie wymienionych wyżej wartości, z których najważniejsze to ruchy na rzecz wolnego oprogramowania i ruch infoanarchistyczny.

Rywalizację zwolenników takiej specyficznej wolnościowej filozofii z pragnącymi dominować na rynku wielkimi komercyjnymi przedsiębiorstwami, a jednocześnie rywalizację wspomnianej wyżej „amatorskości” z „profesjonalizmem”, najlepiej widać na przykładzie twórców dwóch konkurujących ze sobą systemów operacyjnych — Microsoft Windows i Unix/Linux.

Microsoft, wraz ze swoimi produktami — systemami MS-DOS i Windows — utożsamia korporacyjnego potentata działającego w klasycznej sytuacji rynkowej, w której zinstytucjonalizowany podmiot gospodarczy oferuje odpłatnie swoje produkty szerokiemu

gronu użytkowników, zachowując pełnię praw autorskich w zakresie przynależnej mu tzw. własności intelektualnej. Odmienna sytuacja miała miejsce w przypadku systemu Unix i kolejnych jego wersji. Unix powstał w 1969 w laboratoriach firmy AT&T i przez pierwsze dziesięć lat jego kod źródłowy był darmowy; później AT&T zaczęła pobierać opłaty za jego udostępnianie, pozostawiając go wciąż dostępnym jedynie dla instytucji i uniwersytetów. W 1983 roku Richard Stallman opracował system przypominający Unixa, nazwany GNU, oparty na zasadach wolnego oprogramowania, czyli nie naruszający praw autorskich, stając jednocześnie na czele Free Software Foundation, fundacji zajmującej się propagowaniem „swobodnej komunikacji i wolnego korzystania z oprogramowania” (Castells, 2003, 56). W 1991 w jego ślady poszedł fiński student Linus Torvalds, który napisał własną wersję jądra Unixa, ochrzczonej mianem Linux. Torvalds bez roszczeń finansowych i cywilnoprawnych udostępnił kod źródłowy Linuxa w Internecie, zachęcając do współpracy nad jego udoskonalaniem programistów, a — idąc za Castellssem — hakerów z całego świata, a projekt GNU zaczął wykorzystywać jądro Linuxa, dzięki czemu powstał nowy system GNU/Linux. Można więc powiedzieć, że w pełni znalazły tu potwierdzenie słowa autora „Galaktyki Internetu”, że „dla hakera najważniejszą wartością jest wolność: tworzenia, korzystania z wszelkiej wiedzy i dzielenia się tą wiedzą w wybranej przez hakera formie i za pomocą dowolnych kanałów” (Castells, 2003, 59).

Ruch na rzecz wolnego oprogramowania, ucieleśniony m.in. we Free Software Foundation, utożsamia się często z ruchem open source, podkreślającym wolny (również w sensie: darmowy) dostęp do kodu źródłowego (open source — dosłownie: otwarte źródło) i — oczywiście — darmowe korzystanie z oprogramowania stworzonego na takich zasadach. Na zasadach wolnego oprogramowania i open source (na określenie obu tych modeli używać będę skrótu FS/OSS — Free Software/Open Source Software) działa obecnie wiele bardzo wydajnych programów, stanowiących realną konkurencję dla swoich komercyjnych odpowiedników. Jako najpopularniejsze przykłady można tutaj wymienić pakiet biurowy Open Office, będący odpowiedzią na popularny pakiet Microsoft Office, przeglądarkę internetową Firefox fundacji Mozilla, stanowiącą alternatywę dla Internet Explorera Microsoftu, czy program graficzny Gimp, którego możliwości coraz częściej porównuje się do atutów profesjonalnego programu Photoshop firmy Adobe. Na zasadach open source działa także wiele popularnych systemów zarządzania treścią (CMS), których kolejne, ulepszane wersje można pobrać za darmo z Internetu (do najpopularniejszych należą np. PHP-Nuke, Wordpress, Mambo/Joomla i inne). Projekt Mozilla, w ramach którego — oprócz przeglądarki — oferowane są również inne darmowe programy (m.in. klient pocztowy

Thunderbird), zgodnie z manifestem Mozilli, stanowi globalną wspólnotę ludzi, wierzących w otwartość i innowacyjność. W myśl manifestu „Internet stanowi globalne publiczne bogactwo, które musi pozostać otwartym i dostępnym. Internet powinien wzbogacać życia indywidualnych istot ludzkich. Wolne i otwarte oprogramowanie promuje rozwój Internetu jako publicznego bogactwa”. Manifest kończy zaproszenie do udziału w projekcie (źródło: <http://www.mozilla.org/about/mozilla-manifesto.html>).

Z wolnym oprogramowaniem wiąże się problem wolnych licencji. Trudno wyobrazić sobie funkcjonowanie FS/OSS w realiach restrykcyjnych przepisów zastrzegających prawa autorskie i własność intelektualną. Nakładają się tu na siebie dwie sfery: aksjologiczna — w postaci ideologii afirmującej wolność i wiedzę — i technologiczna — związana z otwartą, zdecentralizowaną architekturą Sieci. Parafrazując słowa Lawrence’a Lessiga, wolne licencje powstały, aby znaleźć złoty środek między absurdem uzurpatorstwa „wszystkich praw zastrzeżonych” a otwierającym drogi kradzieży bezprawiem spod znaku „żadne prawa zastrzeżone” (por. Lessig, 2005, 304-305). Ów złoty środek zawierać się ma w sformułowaniu „pewne prawa zastrzeżone”, nie ma charakteru uniwersalnego i daje samym twórcom wolność do decydowania, na jakich zasadach może być używany ich utwór/produkt. Uniezależnia więc twórców od instytucji państwowych czy korporacyjnych typu RIAA (Recording Industry Association of America), czy Stowarzyszenie Autorów ZAiKS (działalność obu wymienionych instytucji wzbudza duże kontrowersje — oskarżane są o uzurpatorskie praktyki m.in. w postaci pobierania wysokich opłat licencyjnych, czy prześladowania osób rzekomo pobierających z Sieci nielegalne utwory), stanowiąc alternatywę wobec tradycyjnego, nie przystosowanego do realiów epoki cyfrowej prawa. Do najbardziej znanych wolnych licencji należą GPL (General Public Licence) i licencje Creative Commons, na który składają się cztery podstawowe rodzaje licencji: Uznanie autorstwa, Użycie niekomercyjne, Bez utworów zależnych, Na tych samych warunkach. Każdy autor ma prawo wybrać, którą z licencji zostanie objęty jego utwór.

Poparcie dla wolnego oprogramowania/oprogramowania open source, wolnych licencji i sprzeciw wobec „tyranii” praw autorskich cechują tzw. infoanarchistów. Początkowo określenie to obejmowało orędowników swobodnej wymiany danych za pośrednictwem sieci typu peer-to-peer (od ang. *peer-to-peer* — równy z równym — model komunikacji w sieci komputerowej, który gwarantuje obydwu stronom równorzędne prawa, w przeciwieństwie do modelu klient-serwer; za: <http://pl.wikipedia.org/wiki/P2P>), a konkretnie ukute zostało w odniesieniu do twórcy jednej z nich (Freenetu) — Iana Clarke’a. „Anarchia oznacza brak rządu i to podsumowuje architekturę Freenetu. Nie podlega on żadnej zcentralizowanej

kontroli. Właściwie jest zaprojektowany w taki sposób, że jego kontrolowanie jest niemożliwe” — słowa Clarke’a cytuje magazyn „Time” (Schenker, 2000). Ma to swoje implikacje polityczne, umożliwiając np. obywatelom krajów totalitarnych wolny dostęp do informacji z zagranicy bez narażania się na represje. Obecnie ruch infoanarchistyczny grupuje ogólnie przeciwników ingerencji instytucjonalno-państwowej i zwolenników wartości charakterystycznych dla „kultury 2.0”.

Oprócz zabezpieczania swoich wolnościowych fundamentów „od zewnątrz”, architekci wolnego Internetu, a za nimi cała globalna społeczność sieciowa animują libertariańsko-anarchistyczną rzeczywistość w samym wirtualnym świecie. Pierwszym tego przejawem są wirtualne społeczności, powstające samoistnie wokół portali, forów internetowych, czy bardzo ostatnio modnych społecznościowych serwisów Web 2.0, w których założyciele/administratorzy działają na zasadzie „stróża nocnego”, pozostawiając całą wolność tworzenia treści w swoim serwisie jego użytkownikom i interweniując tylko wtedy, gdy dojdzie do naruszenia regulaminu. Niewątpliwie jednak największym projektem libertariańskim i realizacją wartości kultury hakerskiej, jest wolna encyklopedia Wikipedia. Zapoczątkowanej przez działającą na zasadach non-profit fundację idei udało się zmobilizować „szeregowych” internautów z całego świata do stworzenia największej encyklopedii w dziejach ludzkości, do której codziennie dodawane są tysiące haseł. Warto zaznaczyć, że tworzenie tego wielkiego dzieła odbywa się nieodpłatnie.

Warto tutaj wspomnieć również o nieco już zapomnianym projekcie Xanadu Teda Nelsona, twórcy hipertekstu. Jak można przeczytać na stronie magazynu Techsty: „Xanadu to rodzaj komputerowej pamięci, nowy system przechowywania i segregacji danych, który zachowuje i dostarcza użytkownikom nowego rodzaju dokumenty. Mogą mieć one jakąkolwiek formę i treść, mogą mieć również odnośniki i wtrącenie do i od innych dokumentów. Użytkownik może zażądać części dokumentu lub też może podążać za odsyłaczami zarówno wewnątrz jak i pomiędzy dokumentem. Internet jako uniwersalna biblioteka jest tylko namiastką Xanadu i nie spełnia oczekiwań twórców projektu, który nadal skierowany jest w przyszłość [...]” (Za: <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/historia/xanadu.htm>). Wikipedia, choć również w znacznym stopniu używa hipertekstowej nawigacji, na hipertekście — w odróżnieniu od Xanadu — nie bazuje, jednak oba projekty można porównywać ze sobą mając na względzie ich misję.

Twórcom Wikipedii, Xanadu i Linuxa przyświecała jeszcze jedna idea charakterystyczna dla „kultury 2.0”. Jest nią dążenie do synergii, czyli wytworzenia nowej jakości w ramach

wspólnoty, której każdy przekazuje swój wkład. Synergia jest przy tym czymś więcej niż komunitariańska idea dobra wspólnego. Jest nie tyle środkiem jego utrzymania, ile czynienia tego dobra jeszcze lepszym.

Oprócz gloryfikowania wolności, libertarianizm kojarzony jest z apoteozą wolnego rynku. Internet uczestnictwo w nim oferuje każdemu, w każdej chwili, w charakterze zarówno sprzedawcy jak i nabywcy dowolnych dóbr/usług, bez konieczności spełnienia szeregu wymogów formalno-biurokratycznych i finansowych, co — ujęte łącznie — nie zdarza się w realnym świecie. Przykładem takich możliwości są aukcje internetowe, stanowiące realizację ideału wolnorynkowego mechanizmu konkurencji.

Libertarianizm jest często obiektem krytyki (choć w niektórych krajach, np. w USA, cieszy się dość dużą popularnością). Ideologii tej zarzuca się utopijność, która wynikać ma z rzekomego egoizmu, permissywizmu (libertynizmu) i ryzyka chaosu, jakie wizja libertariańskiego bezrządu ma generować. Tymczasem Internet, ze swoim specyficznym szkieletem technicznym i oryginalnymi konstrukcjami społecznymi, jest w stanie obalić te zarzuty.

Przede wszystkim libertarianizm, gloryfikując indywidualizm nie potępia wspólnotowości. Wskazuje jedynie na określoną hierarchię istniejącą między indywidualizmem a wspólnotowością (w tym — ideą dobra wspólnego), w której ten pierwszy zajmuje wyższą pozycję. Kultura 2.0 promuje wizję wolnych jednostek, mających prawo do niezależnego decydowania o swojej wolności i własności. Jak pokazuje praktyka w Sieci, jednostki postawione wobec takiej sytuacji nie izolują się, a chętnie podejmują ze sobą współpracę na rzecz tworzenia nowych jakości. Manuel Castells pisze o jednostkach organizujących się w Sieci pod względem zainteresowań, wartości, przedsięwzięć i poczucia podobieństwa (Castells, 2003, 151). Wspomina również o wielkich ruchach polityczno-społecznych (np. o ruchu antyglobalistycznym), które istnieją w realnym świecie, a miały swój początek w Internecie (Castells, 2003, 161).

Sceptycy i krytycy libertarianizmu obawiają się, że gdy pozostawi się społeczeństwo bez kontroli państwowej, szybko popadnie ono w degenerację i różne patologie. Zapominają, że brak kontroli państwowej nie musi oznaczać braku kontroli w ogóle. Na przykładzie Internetu widać, że społeczeństwa pozbawione zewnętrznej kontroli, wypracowują mechanizmy samosterujące. Dowody na to można mnożyć, począwszy od wolnych licencji, a skończywszy na internetowych forach dyskusyjnych, na których sami użytkownicy pilnują się wzajemnie w zakresie przestrzegania regulaminów (których ściśle obowiązywanie również przeczy rzekomemu permissywizmowi). Często da się również zauważyć, że sami użytkownicy, nie

posiadający nawet uprawnień moderatora, upominają się wzajemnie, jeśli dany dyskutant naruszy regulamin, bądź zachowa się nieodpowiednio. Również społeczności zgromadzone wokół serwisów Web 2.0, mimo braku kontroli nie rozpadają się, a rozwijają wzajemne relacje. Do mechanizmów samosterowności zaliczyć należy też systemy komentarzy do transakcji, obecne na serwisach aukcyjnych, umożliwiające uczciwą konkurencję.

Mit chaosu związany jest z problemem kontroli, ale nie tylko. Przy okazji różnych dyskusji o Internecie często podnosi się kwestię nadprodukcji informacji i związanego z nią swoistego chaosu informacyjnego w Sieci. Problemu tego prawdopodobnie nigdy nie da się wyeliminować, jeśli Internet ma pozostać wolny, jednak można poddać go mechanizmom rynkowym. Skoro zbiorowa mądrość internautów potrafiła stworzyć największą encyklopedię w historii dziejów, jest też prawdopodobnie w stanie ocenić wartość i wiarygodność treści zamieszczanych w Sieci. Konkurencja i nieograniczone możliwości komunikacji — również w zakresie wzajemnego przekazywania opinii — powinny eliminować bezwartościowe treści.

Ludzkości udało się stworzyć rzeczywistość zbliżoną do libertariańskiego ideału. Oczywiście może tu paść zarzut, że dotyczy to tylko świata wirtualnego — ale czyż on nie jest tworzony przez ludzi? Czy dzisiaj świat realny i świat wirtualny nie przenikają się pozostając we wzajemnych zależnościach? Odpowiedź na to pytanie jest oczywiście twierdząca, a co więcej — należy przewidywać, że zależności te będą się pogłębiać. Przed ludzkością stoi wyzwanie, aby ów libertariański fundament Internetu utrzymać, jeżeli Sieć — w swoim ogromnym potencjale — ma służyć kolejnym pokoleniom.

## **Literatura:**

- Bartyzel, Jacek; 2004, *W gąszczu liberalizmów. Próba periodyzacji i klasyfikacji*, Lublin: Fundacja *Servive Veritati*, Instytut Edukacji Narodowej
- Buksiński, Tadeusz; 2006, *Współczesne filozofie polityki*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza
- Castells, Manuel; 2003, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, przeł. Tomasz Hornowski, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis
- Lessig, Lawrence; 2005, *Wolna kultura. W jaki sposób wielkie media wykorzystują technologię i prawo, aby blokować kulturę i kontrolować kreatywność*, przeł. Przemek Białokozowicz, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne



- Schenker, Jennifer L.; 2000, The Infoanarchist; w: Time Europe, vol. 156, no. 3,  
<http://www.time.com/time/europe/magazine/2000/0717/freenet.html>
- Szumlik, Bogumił; 1999, Anarchizm; w: Marek Chmaj, Wojciech Sokół (red.), Leksykon  
politologiczny: polityka, ustrój, idee, Lublin: Lubelskie Towarzystwo Naukowe

**Zasoby Internetu:**

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Redwatch>

<http://pl.wikipedia.org/wiki/P2P>

<http://www.techsty.art.pl/hipertekst/historia/xanadu.htm>