Julia Śliwińska

Społeczeństwo sieci a nowe formy zaangażowania

Społeczeństwo sieciowe

Popularyzacja internetu w latach 90. ubiegłego wieku spowodowała powstanie społeczeństwa sieciowego. Miało to ogromny wpływ na zmiany w kształtowaniu się nowego typu relacji komunikacyjnych. Usieciowienie objęło bowiem sferę społeczną, łącząc w niespotykany dotąd sposób obszar kulturowy, polityczny i ekonomiczny. Sfery te nigdy wcześniej nie były połączone ze sobą tak ściśle. Zmediatyzowane społeczeństwo sieciowe zaczęło jednak borykać się z nowymi problemami i zagrożeniami płynącymi ze strony szybko rozwijających się technologii cyfrowych, ale też zaczęło wytwarzać i kształtować narzędzia odzyskiwania tych technologii dla działań partycypacyjnych, demokratycznych, kulturotwórczych. Funkcjonowanie ruchów obywatelskich opartych na działaniach sieciowych jest związane ze zmianami w systemie potrzeb i oczekiwań społecznych.

Jak pisze Manuel Castells w pracy *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, system wertykalnej organizacji ekonomiczno-politycznej, będący spuścizną po erze przemysłowej, utracił na sile (Castells, 2003, s. 160). W nowej strukturze społecznej pojawiła się więc wolna przestrzeń, którą można wypełnić oddolnie. Lukę tę wypełniają m.in. usieciowane ruchy obywatelskie, których działania realnie zmieniają współczesną rzeczywistość. Siła ruchów publicznych w czasach sieci tkwi nie w budowaniu stałych i sformalizowanych organizacji, ale raczej w aktywizowaniu jednostek do współkreowania i krytykowania

systemowych wynaturzeń. Ludzie mogą łączyć się w luźne struktury w obronie zagrożonych praw i wyznawanych wartości, w odpowiedzi na sytuacje kryzysowe. Często powodem zawiązania ruchu sieciowego jest konkretne medialne wydarzenie budzące silną reakcję społeczną i powszechny sprzeciw. Ruchy sieciowe różnią się znacząco od tradycyjnie rozumianych ruchów społecznych. Ze względu na swoją specyfikę ruchy te najczęściej pozbawione są przywództwa, a podejmowane działania mają charakter pokojowy, choć bardzo często polityczny. Poczucie jedności, wspólne budowanie systemu wartości i autorefleksja pomagają tworzyć tożsamość grupy. Jak podkreśla Castells, w wielu przypadkach poprzez zgromadzenia i debaty dokonuje się przejście od stanu oburzenia do nadziei na zmianę (Castells, 2013, ss. 212–218). Mimo organizowania się *ad hoc* i, wydawałoby się, wybiórczego pojmowania wspólnego interesu, działania te mają realny wpływ na przemiany społeczne. Szczególne znaczenie w powstawaniu nowych ruchów społecznych Castells przypisuje popularyzacji internetu.

Internet stał się podstawowym środkiem służącym organizowaniu tego rodzaju wystąpień, które są zsynchronizowane w czasie i przestrzeni, dają o sobie znać za pośrednictwem mass mediów i oddziałują na instytucje państwowe oraz różne organizacje (na przykład pracodawców), przekonując opinię publiczną. Ruchy te odwołują się do siły umysłu, a nie siły państwa (Castells, 2003, s. 161).

Media insektalne

Ruchy społeczne występują często w kontrze do zastanej sytuacji społecznej, politycznej czy ekonomicznej. To niezadowolenie przeradza się w różne formy buntu i ataku wymierzonego wobec krytykowanych wartości. Sieć, a co za tym idzie, usieciowienie społeczeństwa, spowodowały zmiany w sposobach przeprowadzania ataku – centralne, militarne akcje wojskowe zamieniono na atak gromadny, oparty o strukturę roju. Dobrze przygotowane jednostki łączą się na moment, atakują wroga, powodując znaczne szkody, po czym grupa ulega rozproszeniu (Castells, 2003, s. 183). W książce *Insect media* Jussi Parrika (2010) opisuje mechanizmy funkcjonowania społecznego i politycznego modelu roju. *Insect media* (media insektalne¹) przejawiają się zarówno w polityce, mediach, jak i sztuce. Jedną z form takiego modelu są działania hacktywistyczne. Co ciekawe, hacktywizm łączy te wszystkie obszary poprzez swój sieciowy i pluralistyczny

¹ Używam tłumaczenia „media insektalne”, gdyż „insect media” określają właściwości pewnego modelu, a nie przynależność do świata owadów, jak sugerowałoby tłumaczenie „media insektowe”.

charakter. Model roju obrazuje schemat konfliktu, ale i rozproszoną inteligencję. Stanowił inspirację dla wielu działaczy politycznych, gdyż dobrze obrazował ich sposób niehierarchicznego zarządzania, synergii i zbiorowego działania. Ta nieantropomorficzna – rozproszona pomiędzy tym, co sieciowe (technologiczne) i ludzkie – inteligencja to klucz do współczesnej kultury sieciowej (Parrika, 2010). Tym samym siłą sprawczą zdobywa gromada osób o wspólnym celu, a nie jednostki podejmujące pojedyncze działania. W nowym modelu społeczno-politycznym tworzą się dynamiczne i niestałe grupy. Grupy te reagują w danym momencie jednocześnie na określone zdarzenia – tym samym sieć reaguje na te interwencje, zalewając internet określonymi informacjami. Sieć zostaje wypełniona tymi konkretnymi faktami i opiniami, które z kolei mają swoje konsekwencje w klasycznie definiowanej rzeczywistości materialnej. Dochodzi więc do zaburzenia relacji między tym, co wirtualne i materialne. Rzeczywistość materialna staje się przedłużeniem i konsekwencją działań sieciowych. W książce pt. *Virality. Contagion Theory in the Age of Networks* Tony D. Sampson (2012) opisuje mechanizmy działania współczesnej rzeczywistości sieciowej jako praktyki rozprzestrzeniania się epidemii. Powołując się na model epidemiologiczny Gabriela Tarde'a, przenosi sposoby rozprzestrzeniania się chorób na sytuację sieciową. Badacz konstruuje nowy diagram praw społecznych, które polegają na tym, że na skutek działania rozmaitych czynników sieciowych w komunikacji, informacje, fakty, zdarzenia – poprzez działania określonych grup – ulegają rozproszeniu, zdeformowaniu i przekierowaniu (Sampson, 2012). Umiejętnie i celowo rozprzestrzenione informacje stają się obecnie jedną z najważniejszych form realnego wpływu na sytuacje geopolityczne na całym świecie.

„Jeśli rosyjskie rewolucje nauczyły nas wartości przywództwa politycznego i budowania koalicji, a rewolucja francuska – potęgi inicjatywy ludowej, to rewolucje arabskie w Tunezji i Egipcie pokazały siłę sieci” (Castells, 2013, s. 66).

I rzeczywiście, przewroty, których świadkami jesteśmy obecnie, bez sieciowej, ale też insektałnej organizacji nie byłyby możliwe.

Sieciowe ruchy społeczne

W XXI wieku mamy do czynienia z gwałtownymi przemianami ekonomiczno-politycznymi. Związane z nimi napięcia powodują powstawanie wielu punktów zapalnych zarówno na arenie międzynarodowej, jak i wewnątrz państw czy lokalnych społeczności. Powstają kolejne ruchy społeczne, broniące swoich przekonań i interesów, występujące przeciw

zastanemu porządkowi rzeczywistości. Obserwacja współczesnych ruchów społecznych pozwala dostrzec wpływ sieci i usieciowienia na sposób zawiązywania się i rozwoju tychże ruchów, podejmowane działania i przebieg wydarzeń. W czasie rewolucji egipskiej w 2001 roku reakcją rządów na bunt obywateli było odłączenie ich od sieci. Dochodziło do bezpośrednich represji wobec buntowników, cenzury, blokowania dostępu do internetu. Portale społecznościowe są podstawą komunikacji między zbuntowanymi i samoorganizującymi się obywatelami. Taktyka obrona przez rząd egipski miała na celu utrudnienie komunikacji między nimi. Opracowano system blokowania pasm komunikacyjnych. Ponieważ niemożliwe jest pozbawienie kraju jakiegokolwiek medium komunikacyjnego, połączenia między telefonami stacjonarnymi zostały zachowane. To źródło komunikacji pozwoliło jednak na wykorzystanie systemu przesyłania wiadomości głosowych i translację na tweety, publikowane natychmiast w internecie. Hackerzy z Telecomix opracowali również system pozwalający przekierowywać wiadomości telefoniczne na wszystkie faksy w Egipcie (Castells, 2013, ss. 73–74). Blokada internetu nie tylko nie przyniosła oczekiwanych przez rząd rezultatów w postaci rozproszenia protestujących, ale przyczyniła się do wielomilionowych strat, sięgających 3–4% rocznego PKB (Castells, 2013, s. 75).

Podobny proces przejścia od oburzenia wyrażanego w sieci do działań w przestrzeni publicznej miał miejsce w przypadku ruchu *Occupy Wall Street*. Kryzys ekonomiczny i załamanie się giełdy w 2008 roku spowodowały, że ludzie na nowo zaczęli podawać w wątpliwość funkcjonowanie kapitalistycznego systemu gospodarki. Osoby z różnych warstw społecznych podjęły aktywną krytykę nierówności społeczno-ekonomicznych i sytuacji, w której mniejszość obywateli posiada większość zasobów (słynne hasło 99%). Dzięki organizacji AdBusters i udostępnianiu wiadomości na Twitterze udało się w jednym czasie i miejscu zgromadzić protestujących. 17 września 2011 roku protestujący pojawili się na Wall Street; w związku z zabarykadowaniem ulicy przez policję, udali się do parku Zuccotti i tam kontynuowali protest (Adamski, 2011).

Według Castellsa usieciowienie ruchów społecznych może przybierać różne formy. Mogą być to sieci wewnątrz ruchu albo takie, które łączą ruch z innymi sferami medialnymi. Często inicjatywy rodzą się w internecie, ale ich oddziaływanie ma szerszy zasięg i przedostaje się do świata materialnego. Ruchy mogą być jednocześnie globalne i lokalne – dotyczyć spraw małej społeczności, ale być reprezentatywne dla wielu grup lub budzić zainteresowanie reszty świata. Arabska Wiosna, właśnie dzięki sieci i nowym formom rozprzestrzeniania się informacji, zyskała uwagę ludzi na całym świecie. Wydarzenia związane z rewolucją

przestały być jedynie problemem lokalnym, stając się przedmiotem debaty na arenie międzynarodowej. Osoby i grupy popierające rewolucję mogły aktywnie włączyć się we wspieranie protestujących.

Sieciowe ruchy społeczne generują również własną formę trwania – „czas ponadczasowy”, jak to nazywa Castells. Z jednej strony jest to życie z dnia na dzień, z poczuciem ciągłej zmienności sytuacji i niepewności; z drugiej – sięganie wyobraźnią do czasów odległych, przyszłych i potencjalnych rzeczywistości (Castells, 2013, ss. 212–218). Właśnie taki model ruchu społecznego reprezentowany był przez inicjatywę *Occupy Wall Street* – ludzie organizowali się i protestowali w ramach rzeczywistego porządku czasowego, ale swoim programem i apelami sięgali w potencjalny, alternatywny czas przyszłości.

Multiplikacje podmiotu

Sukces sieciowych ruchów społecznych pokazuje, że nowe media wpłynęły na zmianę struktur społecznych i wytworzyły nowe formy komunikacji. Ten splot oddziaływań mediów, społeczeństwa, polityki i ekonomii przewidywał już pod koniec lat 80. Felix Guattari (2000), który wprowadził definicję ery post-medialnej². Opisywał on taki moment rozwoju rzeczywistości digitalnej, w której obraz będzie transmitowany w tym samym czasie na ekranie komputera i w telematycznym odbiorniku. Praktyki telewizyjne, telematyczne i informatyczne, które były oddzielone, miały niebawem połączyć się, tworząc skomplikowane sploty, które zaburzały granice nie tylko pomiędzy tym, co realne i wirtualne, ale również tym, co podmiotowe, biologiczne, informatyczne, technologiczne. Dla Guattariego koncepcja ta była również istotna z perspektywy jego rozważań nad definicją współczesnej podmiotowości. W rewolucji, która miała łączyć tak różne sfery technologii i życia codziennego, widział możliwości zaistnienia dynamicznego i zmieniającego się podmiotu. Kiedy w latach 60. wraz z Gilles'em Deleuze'em opisywał podmiot schizoidalny, podkreślał potrzebę multiplikacji podmiotowości ludzkiej, która poprzez te strategie mogła pozycjonować się poza systemem, być w opozycji do niego. Nowe technologie i systemy sieciowe według

² Inaczej definiuje postmedium Piotr Celiński. Zrównuje postmedium z cyfrową estetyką informacji, emanacją cybernetycznego software'u. Wynika to ze zdolności symulowania wszystkich mediów przez uniwersalną maszynę – komputer, a tym samym – z kryzysu reprezentacji. Proces przechodzenia metamedium do postmedium Celiński opisuje jako dwufazowy. W fazie pierwszej dochodzi do „zrównania statusu i kulturowej siły istniejących mediów sztuki. [...] Faza druga polega na zapadaniu się wszystkich tych medialnych form w siebie nawzajem. Stapiając się, media tracą swoją unikalność i dalej: tożsamość w ogóle” (Celiński, 2013, ss. 21–22).

Guattariego mogą pogłębić tę sytuację świadomego i antysystemowego rozumienia dynamicznego i niestałego podmiotu, który jest zaangażowany w procesy polityczne, posiada realną możliwość sprawczości (Guattari, 1996).

Pojawienie się nowych praktyk upodmiotowienia w erze post-medialnej zostanie znacznie ułatwione przez ponowne odkrywanie komunikacyjnych i informacyjnych technologii, przy założeniu, że w coraz większym stopniu będą pozwalać na: [...] innowacyjne formy dialogu i zbiorowej interaktywności; [...] połączenie baz danych poprzez sieci; [...] niekończącą się multiplikację podmiotów egzystencjalnych, co pozwoli na dostęp do zmutowanych wszechświatów twórczych (Guattari, 1996, ss. 291–300).

Multiplikacja podmiotów egzystencjalnych miała tworzyć nomadyczne zbiorowości, które nie tyle niszczą system, ile zawsze potrafią poprzez wypracowywane praktyki być „transmitterami opozycyjnymi” (Sampson, 2012) wobec odgórnie narzucanych schematów. Guattari twierdził, że będzie to początek ery post-medialnej – zbiorowo-indywidualnego ponownego odkrywania i interaktywnego używania maszyn informacji, komunikacji, inteligencji, kultury i sztuki. Według jego koncepcji wszystkie poprzednie formacje władzy i ich szczególne sposoby kształtowania świata utraciły swoją terytorialność. Deterytoralizujące działania zbiorowe są dla Guattariego formą możliwej opozycji wobec dominujących funkcji i strategii maszyny politycznej i ekonomicznej (Guattari, 1996). Ambiwalentny stosunek Guattariego do nowych technologii, który ujawnia się w wielu jego pracach, m.in. *The Three Ecologies* (Guattari, 2000), wskazuje na istotną problematykę filozoficzną, ale też praktykę polityczną, w których wykorzystanie narzędzi cyfrowych może mieć charakter zarówno manipulacyjny (informacje sterowane, zarządzane odgórnie) i społecznotwórczy. Połączenie sieci komputerowych, miniaturyzacji i personalizacji technologii niesie ze sobą perspektywę rozwoju sieciowych relacji społecznych. Wykorzystanie tych narzędzi przez grupy mniejszościowe, w inny niż zaprogramowany sposób, przenosi nas do ery post-medium, gdzie media masowe nie są już odgórnie zarządzane.

Przykładem może być działalność grupy artystycznej Electronic Disturbance Theatre. Członkowie grupy wypracowali narzędzia Elektronicznego Nieposłuszeństwa Obywatelskiego, m.in. platformę o nazwie Flood.net – oprogramowanie używane do „zatopienia” i zablokowania strony internetowej przeciwnika. EDT występował wielokrotnie przeciwko polityce rządu meksykańskiego wobec rdzennej ludności z Chiapas. Dzięki działalności EDT i narzędziom sieciowym wypracowanym przez artystów, w protesty włączyli się ludzie

z całego świata, a lokalny konflikt stał się ważnym tematem na arenie międzynarodowej (Wray, 1998).

Taktyki wypracowane przed EDT i praktykę Elektronicznego Nieposłuszeństwa Obywatelskiego wykorzystuje od roku 2008 grupa Anonymous. Grupa ta wywodzi się z działalności portalu 4Chan o tematyce stricte rozrywkowej. Z czasem jednak część społeczności zgromadzonej wokół portalu zaczęła sięgać po tematy zaangażowane społecznie i przeprowadzać akcje hacktywistyczne. Działacze Anonymous wykorzystywali m. in. udoskonalone platformy do przeprowadzania ataków typu DdoS (*distributed denial of service*). Jednymi z ważniejszych operacji przeprowadzonych przez Anonymous były Operacja Darknet, mająca na celu ujawnienie danych pedofili wymieniających w sieci treści pornograficzne z udziałem dzieci, czy Project Chanology, wymierzony w środowisko scjentologów (Hqanon, 2015).

Performatywność w erze post-medium

W erze post-medium to, co medialne, splata się z tym, co społeczne, tworząc asamblaż, w którym nie sposób jednoznacznie wydzielić elementy składowe. Projektowany *software* oddziałuje na społeczeństwo i na odwrót. Dochodzi do sprzężenia zwrotnego. Żyjemy w erze post-medialnej, w której media mogą być narzędziem sprzeciwu i zmiany relacji między producentem a konsumentem (Gauttari, 1996). Usieciowienie realnie zmieniło formaty komunikacyjne. Strategie sieciowe są angażujące dla odbiorcy i nastawione na wzajemne oddziaływanie. Generuje to nowy rodzaj doświadczeń, ponieważ nawet sięganie po zremediowane sieciowo przekazy obudowane jest niespotykanymi wcześniej sposobami interakcji i odbioru. Charakterystyczna dla wszelkich działań sieciowych jest kategoria performatywności (Bał, 2012).

Mieke Bał w swojej książce *Wędrujące pojęcia nauk humanistycznych* podejmuje próbę opisu tej kategorii:

[...] performatywność staje się jednym z przykładów nieskończonego procesu powtarzania – powtarzania, które zawiera w sobie podobieństwo i różnicę, stąd relatywizuje i umożliwia zmianę społeczną oraz wystąpienia podmiotów, czyli ich sprawstwo (Bał, 2012, s. 208).

Bał używa pojęcia performans w kontekście „dokonania”, „wykonania”, „przedstawienia” lub „występu”. Ukazuje napięcie między steoretyzowanym i wyeksploatowanym pojęciem

performansu a performatywnością. Pojęcia te, poprzez swoją nośność, oddaliły się od siebie i rzadko są analizowane wspólnie. Jako że performans spośród wszystkich swoich znaczeń został związany najsilniej z kierunkiem w sztuce – *performance art*, estetyczny kontekst wysunął się na plan pierwszy (Bal, 2012). Wiąże się to z rozumieniem estetyki jako odnoszącej się jedynie do sztuk wizualnych, stąd performatywność nie jest szeroko omawiana w tych pracach badawczych.

Relacje między performansem a performatywnością dokonują się według Bal za pośrednictwem pamięci. Pamięć jest pomostem pomiędzy życiem jednostkowym i społecznym. Może stać się narzędziem wypowiedzi dla podmiotów, które nie mają siły przebicia. Temporalność tego pojęcia jest kluczowa – ponieważ dzieje się tu i teraz, ale dotyczy przeszłości. Te akty pamięci, ale i zapominania, są odtwarzaniem i przetwarzaniem tego, co osobiste, w to, co polityczne. „[...] Performatywnością tych obrazów bez obrazów jest to, że każą ci myśleć o czymś kulturowo osadzonym, a następujący później ciąg obrazów potwierdza lub osłabia to skojarzenie” (Bal, 2012, s. 215). Poprzez akt uczestnictwa w pamięci dokonuje się powtórzenie tego, co wcześniej poznane, utrwalone. Odnowiona autentyczność, a nie samo uczestnictwo w performansie; to, że poprzez performans możemy być niejako zmuszeni do wykonania go w sobie i sobą, jest istotą performatywności. Widz zostaje obdarzony zdolnością działania. Włączenie stanu fizycznego, zaangażowanie cielesne – te wszystkie elementy świadczą o performatywności (Bal, 2012).

Sztuka zaangażowana

O ile możemy mówić, że od zawsze istniały formy sztuki performatywnej, która była zaangażowana w procesy polityczne i ekonomiczne, jak też angażowała widza poprzez stosowanie różnych strategii estetycznych, o tyle dopiero od wieku XIX idee te mają zasięg masowy. Przekształcenia społeczne, rozpad hierarchii stanowej, rozprzęganie się koncepcji monarchistycznych oraz rewolucja przemysłowa, która jest odpowiedzialna za migracje ludności, sprawiły, że otworzył się nowy obszar działania sztuki zaangażowanej. Wszystkie te zjawiska stopniowo doprowadzały do demokratyzacji dostępu do różnych działań z pogranicza sztuki i akcji politycznych. W wielu przypadkach działalności artystycznej dochodziło do przesunięcia punktu ciężkości z walorów estetycznych na performatywne, a w wieku XX zaangażowanie polityczne stało się jednym z najistotniejszych elementów

sztuki. Artyści zaczęli wytwarzać prace i podejmować działania mające na celu realną zmianę społeczną bądź krytykę problemów dotyczących społeczeństwa. Wśród wielu działań zaangażowanych należy wymienić akcje dadaistów, obiekty i działania futurystów, ale też prace awangardowych reżyserów teatralnych. Najbardziej wyraziste koncepcje teatru zaangażowanego wypracowali w latach 20. i 30. XX wieku Erwin Piscator i Bertolt Brecht. Jeszcze wiele dekad później artyści będą czerpać inspirację z wypracowanych przez nich modeli teatralnych.

Popularyzacja internetu w latach 90. ubiegłego wieku i wyklarowanie się społeczeństwa sieci przeformułowały pola, na jakich przejawiają się relacje społeczne. XX-wieczne formy aktywności artystyczno-społecznej nie zaniknęły, ale w wyniku remediacji pewne ich elementy przeniosły się do sieci. Jak twierdzą Jay David Bolter i Richard Grusin w książce pt. *Remediation*, nie istnieje bowiem sytuacja, w której jedno medium zanika, a na jego miejscu pojawia się nowe, niezwiązane z poprzednim. W danym momencie istnieje zawsze jedno medium dominujące, a proces remediacji polega na zastąpieniu go innym, przy zachowaniu niektórych jego cech. Inne atrybuty mogą ulegać zanikowi bądź transformacji (Bolter & Grusin, 2000). Poszczególne media nie funkcjonują w układach zamkniętych, ale pozostają w orbicie wpływów rozmaitych zjawisk. To, co do tej pory funkcjonowało w sposób liniowy, dzięki zremediowaniu przez internet, staje się sieciowe, hipertekstowe. Artyści zaangażowani, eksplorując nowe terytorium internetu, zaczęli wykorzystywać w swoich pracach narzędzia hackerskie, tematyzować i problematyzować doświadczenie sieciowej zbiorowości. Wspólnota poglądów i łączenie się ludzi w kolektywnym działaniu pozwala myśleć o aktach hacktywistycznych właśnie w kategoriach współczesnej, sieciowej rzeźby społecznej. Z tego punktu widzenia działalność grup takich jak np. Anonymous może być traktowana jako sieciowe spełnienie idei zaproponowanych przez Josepha Beuysa.

XX-wieczna sztuka zaangażowana wypracowała wiele technik działań prospołecznych, wykorzystujących strategie subwersywne. Starła się odzyskać i odzyskała wiele obszarów, które wcześniej były dla sztuki trudno dostępne. Działania artystyczne stały się jak nigdy dotąd narzędziem krytycznym wobec zmieniającej się rzeczywistości. Stanowiły przedpole transformacji, na którym można było badać możliwości i zagrożenia wiążące się z powstającymi układami społecznymi, politycznymi i ekonomicznymi. Nic więc dziwnego, że powstanie społeczeństwa sieci oraz narzędzia, jakie oferują nowe media, stały się inspiracją i obiektem zainteresowania wielu artystów zaangażowanych.

Trzeba jednak pamiętać, że wszelkie taktyki subwersywne są bardzo szybko włączane z powrotem w scentralizowany system zarządzania. To, co pierwotnie miało na celu rozszczęlnienie układu społecznego, ekonomicznego czy politycznego, zostaje przejęte jako gotowe narzędzie systemowe. Tak dzieje się też w wypadku sieci i sieciowych ruchów społecznych. Również te drugie mogą stać się częścią rozgrywki opłacanej przez korporacyjny kapitał i narzędziem scentralizowanych sił politycznych.

Zakończenie

Wyraźnie zarysowuje się droga od sztuki zinstytucjonalizowanej, wywodzącej się z paradygmatu estetycznego, do performatywnej sztuki zaangażowanej, organizowanej oddolnie i skoncentrowanej na problemach społecznych. Kolejnym polem ekspansji tej nowej sztuki staje się internet. Teatr wyszedł na ulicę, odkrywając nowe formy performatywności. Teraz to, co publiczne, może przenieść się do sieci, powodując rozprzestrzenienie się idei i działań. To, co dzieje się w jednym miejscu, może być przesyłane w tym samym momencie na cały świat, może być szeroko analizowane i komentowane. W sytuacji sieciowej pojawiają się nowe formy, które, korzystając z tradycji, remediują strategię sztuki zaangażowanej. Przykładem mogą być opisane konceptualne ataki hacktywistyczne grupy EDT czy operacje ruchu Anonymous.

Performatywne zaangażowanie jest to współwykonawstwo, współodczuwanie, zdobywanie i wydobywanie. Performatywność stanowi kulturową siłę, mającą wpływ na życie jednostek. Jednocześnie w społeczeństwie sieciowym jest jedną z najważniejszych strategii zaangażowania. Z tej perspektywy wiele aspektów działalności sieciowej – w tym strategię subwersywną i hacktywistyczną wykorzystaną w sztuce – ma wymiar głęboko performatywny. Być może właśnie z powodu niezwykłego potencjału performatywnego, sieć – wraz z nowymi sposobami komunikacji – stała się źródłem pozyskiwania narzędzi zarówno na polu artystycznym, jak i społecznym. Performatywne wykorzystanie sieci z pewnością przyczyniło się do zawiązania i rozwoju ruchów rewolucyjnych oraz w dużej mierze umożliwiło przemiany społeczne, których jesteśmy świadkami. I choć tradycje subwersywnego odzyskiwania narzędzi sięgają początku XX wieku, dopiero wraz z usieciowieniem społeczeństwa tendencje te nabrały globalnego charakteru.

Bibliografia

- Adamski, K. J. (2011). Ruch 99% wkracza na Wall Street. Pobrano 12 września 2017, z <https://nowyobywatel.pl/2011/10/08/ruch-99-wkracza-na-wall-street>
- Bal, M. (2012). Performans i performatywność. W M. Bal, *Wędrujące pojęcia nauk humanistycznych*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation*. Cambridge, MA: MIT Press. Pobrano 30 października 2017, z https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf
- Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu: Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem* (T. Hornowski, Tłum). Poznań: Rebis.
- Castells, M. (2013). *Sieci oburzenia i nadziei: Ruchy społeczne w erze Internetu* (O. Siara, Tłum). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Celiński, P. (2013). *Postmedia: Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Guattari, F. (1996). *Postmodern deadlock and post-media transition, soft subversions: Texts and interviews 1977–1985*. Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Guattari, F. (2000). *The three ecologies*. London: The Athlone Press.
- Hqanon (2015). Anonymous top 10 accomplishments. Pobrano 11 września 2017, z <http://www.anonews.co/anonymous-accomplishments>
- Parrika, J. (2010). *Insect media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sampson, T. D. (2012). *Virality: Contagion theory in the age of networks*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- Stryker, C. (2011). *Epic win for anonymous: How 4chan's army conquered the web*. New York, NY: The Overlook Press.
- Wray, S. (1998). The Electronic Disturbance Theater and Electronic Civil Disobedience. Pobrano 10 września 2017, z <http://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html>

Network society and the new forms of engagement

The popularization of the Internet in the 1990s marked the beginning of socio-cultural changes that have led to the creation of the network society. Networking has covered many spheres – social, cultural, political and economic. Along with social changes, new problems and risks associated with new technologies have emerged. It provoked the beginning of networked social movements, which regained technological tools in a subversive way, using an insect-type of attack, based on the structure of the swarm. One form of such an attack are subversive hacktivist actions, which have a deep performative character. Perhaps it is

because of this extraordinary performative potential that the network, along with the new ways of communication, have become a source of tools, both in the artistic and social field.

Keywords:

network society, technology, engaged art, subversive tactics, performativity, insect media

Społeczeństwo sieci a nowe formy zaangażowania

Spopularyzowanie w latach 90. ubiegłego wieku internetu zapoczątkowało przemiany społeczno-kulturowe, które doprowadziły do powstania społeczeństwa sieciowego. Usieciowienie objęło wiele sfer – społeczną, kulturową, polityczną i ekonomiczną. Wraz ze zmianami społecznymi pojawiły się nieznane dotąd problemy i zagrożenia związane z nowymi technologiami. Spowodowało to powstanie usieciowionych ruchów społecznych, które w subwersywny sposób zaczęły odzyskiwać narzędzia technologiczne, posługując się insektalnym rodzajem ataku, opartym o strukturę roju. Jedną z form takiego ataku są subwersywne działania hacktywistyczne, o głęboko performatywnym charakterze. Być może właśnie z powodu niezwykłego potencjału performatywnego sieć, wraz z nowymi sposobami komunikacji, stała się źródłem pozyskiwania narzędzi zarówno na polu artystycznym, jak i społecznym.

Słowa kluczowe:

społeczeństwo sieci, technologia, sztuka zaangażowana, taktyki subwersywne, performatywność, media insektalne

Citation:

Śliwińska, J. (2017). Społeczeństwo sieci a nowe formy zaangażowania. *Adeptus*, 2017(10). <https://doi.org/10.11649/a.1494>