

**Ewa Wójtowicz**

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa

ORCID 0000-0002-8659-940X

**Szczebiot systemu. Taktyczne relacje człowieka z technologią**

Tematem artykułu jest zagadnienie relacji użytkownika z systemem jako strukturą określającą możliwość działania w ramach zaprojektowanych afordancji (Norman 1999: 38–43)<sup>1</sup> i kształtującą formy interakcji społecznych metodą *soft power* (Nye 2007: 5). Kontekstem rozważań są podstawowe komunikaty werbalne i wizualne powiązane z oprogramowaniem komputerowym, aplikacjami internetowymi i systemami operacyjnymi powszechnie używanymi w cyfrowym życiu codziennym. Przykładów ze strony przeciwnej dostarcza natomiast sztuka jako pole, w którym możliwe jest testowanie pomysłów na miękki opór przeciw owej miękko sprawowanej władzy, a także metodologie proponowane przez artystki i artystów na gruncie teorii. Całość lokuje się w przestrzeni cyberkultury, jako obszarze wciąż zawłaszczanym przez siły korporacyjne i „odzyskiwanym” oddolnie poprzez różne formy taktycznego aktywizmu. Tym samym naukowym celem tekstu jest omówienie zjawisk sytuujących się częstokroć na dalszym planie cyfrowego życia codziennego i usytuowanie ich w kontekście, jakiego dostarcza krytycznie ustosunkowana do przedmiotowych zjawisk sfera sztuki.

Szczególnie nośny badawczo wydaje się werbalny aspekt wspomnianej relacji podtrzymywanej w języku o zabarwieniu afektywnym, operującym zdrobnieniami i/bądź infantylnymi kolokwializmami, który to język określam mianem szczebiotu. Często szczebiotliwym komunikatom towarzyszą obrazy mające wzmacniać ich pełen słodczy wydzwięk, maskując w ten sposób swój prawdziwy przekaz. Pomijane nieuważnie lub niecierpliwie w codziennym doświadczeniu bywają jednak nierzadko równie wiążące jak wydrukowane drobną czcionką umowy. Mimo wyszukanych form grzecznościowych i żartobliwej konwencji przy uważniejszym odczytaniu ujawniają swój perswazyjny czy wręcz opresyjny charakter. Parafrazując pogląd, jaki wyraża McKenzie Wark, twierdząc, iż „spektakl przemawia językiem rozkazów” (Wark 2014: 14), uznać można, że system przemawia raczej językiem szczebiotu. Służy to uśpieniu czujności użytkowników, prowadząc do utraty prywatności

---

<sup>1</sup> Don Norman przystosowuje tu pojęcie afordancji ukute przez J. Gibsona (1977) na gruncie psychologii poznawczej do problematyki projektowania interfejsów.

poprzez żniwa danych, pozyskiwanych z pozoru dobrowolnie bądź pod częściowym przymusem (np. wobec odmowy dostępu do usługi). W tak nakreślonym zagadnieniu interesuje mnie sprzeczność zawarta w języku systemowych komunikatów jako powierzchownie uprzejmym bądź nawet przyjacielskim, lecz co do zasadniczego wydźwięku jednak opresyjnym. W celu omówienia tej aporii posłużę się przykładami z zakresu sztuki, w których dostrzec można niezgodę na tak asymetryczną relację z systemem i pozostawanie w podrzędnym położeniu użytkownika<sup>2</sup>. Za szczególnie wartościowe uważam również to, że głosy sprzeciwu wyrażane także publikacjami teoretycznymi pochodzą od artystek i artystów dostrzegających obszary newralgiczne i możliwości manipulacji wpisane w technologię zaprojektowaną na sposób technokratyczny, z pominięciem zasad etyki.

Choć w tytule tekstu mowa jest o „człowieku”, w treści artykułu posługuję się przede wszystkim pojęciem „użytkownik”, nie tylko dlatego, że jest to podstawowa rola, jaką odgrywamy w kontakcie z technologią komputerową. Również dlatego, że jest to pojęcie dyskusyjne, od lat krytykowane za wpisana weń konsumpcyjną bierność. W toczącej się na ten temat debacie krytycznej wysuwano propozycje zastąpienia depersonalizującego określenia „użytkownicy” pojęciem „ludzie”, jednak bez powodzenia (Norman 2006; Lialina 2012). Być może to symptomatyczne, ponieważ w relacji z systemem tracimy naszą autonomię i podmiotowość. Będąc użytkownikami, jesteśmy gośćmi we własnych komputerach; system wita nas, weryfikuje naszą tożsamość („Potwierdź, że to Ty”)<sup>3</sup>, sprawdza wiarygodność i nieustannie przypomina o naszym nieuprzywilejowaniu poprzez asymetrię uwidaczniającą się w możliwościach. Jeżeli coś pójdzie źle, to my jesteśmy skłaniani do działań („skontaktuj się z administratorem systemu”) bądź jesteśmy w jakiś sposób winni. Jeżeli system nie zadziała, serwuje nam pseudodowcipne komunikaty w infantylnym języku („Ups!”), bądź ilustracje, czego przykładem jest znany wszystkim użytkownik(cz)kom Polskiej Bibliografii Naukowej tak zwany Błędozaur. Jego pojawienie się raczej nie rozbraja humorem rzeczywistej sytuacji, która sprowadza się do tego, że musimy wykonać naszą pracę ponownie, naprawiając skutki błędu, którego nie jesteśmy sprawc(zyni)jami.

Pojęcie „użytkownik” jest tak rozpowszechnione, iż nader często wydaje się, że użytkownik „jaki jest, każdy widzi”. Podstawowe definicje z zakresu informatyki określają użytkownika jako podmiot wyłaniający się w relacji z systemem bądź urządzeniem, z którego korzysta, mając prawo do jego użytkowania (Wiktor, Przebięda 2021). W odróżnieniu natomiast od powiązanego z nomenklaturą informatyczną określenia „użytkownik” pojęcie „system” rozumiem szerzej niż tylko na przykład system operacyjny komputera, którym dany użytkownik posługuje się, kształtując swe doświadczenie poznawcze z jego pomocą i w ramach dostępnych afordancji.

---

<sup>2</sup> Pisząc o użytkowniku, każdorazowo mam na myśli także użytkowniczkę. Posługiwać będę się jednak słowem „użytkownik” (*user*) jako najczęściej spotykanym w języku komunikatów systemowych. Na potrzeby tego tekstu koncentruję się przede wszystkim na wariacie użytkownika utożsamianym z pojęciem tak zwanego użytkownika końcowego (*end user*), którego zakres autonomii jest z założenia mniejszy niż w przypadku użytkowników, których rolą jest podtrzymywanie działania systemu, na przykład jego administratorów.

<sup>3</sup> Komunikat ze strony Google.

W tym szerszym znaczeniu przyjmuję, że „systemy technologiczne kształtują [...] to, jak działamy i myślimy. Nie możemy wyjść poza nie i nie potrafimy myśleć wewnątrz nich” (Bridle 2018: 2)<sup>4</sup>. Podążając tym tropem, uznaję tu system za strukturę obejmującą, poza konstruktami myślowymi, schematami obyczajowymi itp., także oprogramowanie i wszelkie narzędzia uwarunkowane technologicznie.

Pisząc o systemie, uznaję go umownie za stronę w naznaczonej nierównowagą relacji z użytkownikiem, nie zakładając jednak upodmiotowienia systemu w tej relacji, choć niektóre sformułowania mogą być tak odczytane. Aby nie popaść w pułapkę przesady w postrzeganiu systemu jako siły tajemniczej i reprezentującej moce wręcz nadludzkie, wystarczy pamiętać, że „technologia nie pojawia się w próżni. Jest raczej wcieleniem konkretnego zestawu przekonań i pragnień [...] niekiedy nieświadomych u jej twórców” (Bridle 2018: 142). To, o czym pisze Bridle, ma związek z krytyką technodeterminizmu, ale także współgra z koncepcją Technopolu (Postman 1995). Dlatego w tym miejscu warto dodać inne jeszcze rozumienie systemu, związane bardziej z polityką, jako bezosobowej siły, która często poddaje jednostkę różnym formom (o)presji. Takie ujęcie, choć zagraża mu prosta dychotomia „my – oni”, czy raczej „ja – oni”, pozwala spojrzeć na system technologiczny poprzez analogię do systemu rozumianego w kontekście socjopolitycznym jako siła nadrzędna wobec jednostki, stosująca przemoc i wywołująca w efekcie opór w postaci na przykład obywatelskiego nieposłuszeństwa (Thoreau 2006). Spojrzenie wstecz na zawartą w literaturze historię ludzkich relacji z bezosobowym systemem (por. Kafka 1936) pozwala wydobyć uniwersalne zagadnienia, bez ograniczeń do kontekstu samej technologii, co mogłoby wywoływać błędne przekonanie, że to technologia *per se* jest winna tworzeniu się asymetrii i opresji. Demonizowanie technologii prowadzi bowiem donikąd, czego historycznym przykładem był luddyzm, a bardziej współczesnym – przypisywanie sztucznej inteligencji nadmiernego upodmiotowienia. Po drugie, postrzegając technologię jako mniej diaboliczną, a bardziej zbliżoną do biurokracji (z jej bezwładem, ignorowaniem własnych błędów / poczuciem nieomyłności, rozproszeniem odpowiedzialności i usuwaniem na margines tego, co nie pasuje do schematu), dostrzec możemy za nią czynnik ludzki. Niekiedy ma to bardzo wymierne skutki, czego dowodzi wykorzystanie maszyn statystycznych produkowanych przez IBM na potrzeby realizacji celów ideologii nazistowskiej w Niemczech lat trzydziestych XX wieku (por. Filmografia). O czynniku ludzkim mówi dobitnie Shoshana Zuboff, gdy w wywiadzie dla „The Guardian” oświadcza, że kapitalizm inwigilacyjny jest dziełem człowieka, a nie technologiczną koniecznością (Naughton 2019). O ile bowiem algorytmy są z zasady nieprzejrzyste, czarną skrzynką (O’Neil 2017: 33), o tyle jasne jest, że operujące nie najwyższych lotów dowcipem bądź nakazowo-perswazyjne komunikaty są przeważnie dziełem informatyków i/bądź projektantów aplikacji. Są oni odpowiedzialni także za manipulowanie uwagą (a nawet światopoglądem) użytkowników poprzez określone sposoby projektowania interfejsów. Bywają też niekiedy „advokatami diabła”, proponując użytkownikom rozwiązania mające służyć rzekomemu ograniczeniu rozpraszenia uwagi. Przykładem

---

<sup>4</sup> Wszystkie cytaty z Bridle’a w tłumaczeniu własnym.

jest działalność Center for Humane Tech, założonego przez Tristana Harrisa, niegdyś związanego zawodowo z Google.

Technologia nie jest więc przejawem demonicznych sił, ale nie jest też – jak chcieliby projektanci technogadżetów – remedium na wszelkie problemy (co uwiadczenia popularny slogan, głoszący, że na każdą potrzebę odpowiada jakaś aplikacja: „There’s an app for that!”). Nie jest także neutralna, a raczej, podążając za przekonaniem, które wybrzmiewa w wielu poglądach (Brain, Bridle, Kantayya, Lialina, O’Neil i in.), uznając, że kluczowe jest to, jak, do czego i przez kogo wykorzystywana jest dana technologia. Problem ze znalezieniem odpowiedzi na powyżej wyartykułowane, pozornie proste pytania wynika z tego, że jest to sfera nieprzejrzysta. Zwraca na to uwagę pisząca o algorytmach matematyczka Cathy O’Neil, określając ich działanie mianem „broni matematycznej zagłady” (*weapon of math destruction*)<sup>5</sup>:

Zasilane matematyką aplikacje, napędzające ekonomię danych, bazowały na wyborach dokonywanych przez omylne istoty ludzkie. [...] Jak bogowie, modele matematyczne były nie do pojęcia, a sposób ich działania byli w stanie zgłębić jedynie najwyżsi kapłani – matematycy i programiści komputerowi. Rozstrzygnięcia dostarczane przez modele, nawet gdy były złe lub szkodliwe, nie podlegały dyskusji ani odwołaniu (O’Neil 2017: 27).

Taka polityka zaciemniania bywa jednak stosowana celowo, co więcej – jak rozwinę poniżej – warto pamiętać, że to zaciemnianie (*obfuscation*) byłoby właśnie jedną ze strategii oporu (Dragona 2016b: 188–189; Goral 2018: 72). Czy zatem skoro taktyczna metodologia zaciemniania została przechwycona i odwrócona przez strategię systemowe, straciła na skuteczności?

Zdaniem Jamesa Bridle’a zrozumienie takich zaciemnionych, nieprzejrzystych technologii nie powinno polegać na nauczeniu się, jak działają (np. poprzez naukę kodowania), lecz na zastanowieniu się nad tym, jak technologie kształtują naszą rzeczywistość i wpływają na to, co zbyt często bierzemy za pewnik (Bridle 2018: 3). Ma to związek ze zbytnim poleganiem na myśleniu komputacyjnym, bliskim tak zwanemu solucjonizmowi (Morozov 2014), czyli przekonaniu, że każdy problem można rozwiązać drogą matematycznych (tu: komputerowych) obliczeń. Zarówno Morozov, jak i Bridle zauważają, że uwarunkowany technologicznie solucjonizm jest dziś przeceniany, a ten ostatni dodaje, że bezrefleksyjna wiara w dane „wymusza na nas myślenie komputacyjne [...], podtrzymuje i wspiera nierównowagę w relacjach władzy: w większości naszych interakcji z nią, dane nie są czymś darowanym za darmo, ale pozyskiwanym poprzez wymuszenie albo uruchamianym w chwilach paniki” (Bridle 2018: 247). Proponuje też zastanowienie się nad sposobami orientacji w świecie kształtowanym przez takie systemy, za wzór przyjmując filozofię podejmującą zagadnienia, których nie da się wyjaśnić na drodze nauki (Bridle 2018: 5). Analogicznie warto zastanowić się nad pytaniami stawianymi z perspektywy sztuki, choć formułowanymi często w debacie teoretycznej. Jednym z nich jest pytanie o sensowność wyrugowania z obiegu pojęcia „użytkownicy” i zastąpienia go pojęciem „ludzie”. Artystka i badaczka kultury sieciowej Olia Lialina zauważa, że wraz

<sup>5</sup> W przekładzie tytułu na język polski zanika gra słów dostrzegalna w wymowie tytułu oryginalnego: *weapon of math / mass destruction*, co uzasadnia tezę autorki o algorytmach jako broni masowej / matematycznej zagłady.

ze zniknięciem „użytkownika” z pola widzenia znikają także: komputer oraz podział na biernych użytkowników i mających moce sprawcze projektantów (*developers*) (Lialina 2012).

Dlatego warto mieć świadomość ambiwalencji znaczeniowych zarówno pojęcia użytkownika, jak i systemu, postrzeganego powszechnie jako neutralne i bezosobowe technologiczne środowisko, użyteczne dzięki przyjaznemu interfejsowi i intuicyjnej obsłudze urządzeń. W kontakcie z takim interfejsem wytwarza się bowiem rodzaj swoistego „ukrytego curriculum”, zjawisko obecnie analizowane z perspektywy krytycznej w ramach etyki technologii, czego przykładem jest debata wokół pozornego obiektywizmu sztucznej inteligencji i „uprzedzonych algorytmów” (*Coded Bias*). To jest właśnie ów trzeci czynnik, który pozwala wyrzeć poza uproszczenia wynikające z pozornie dualistycznej relacji „użytkownik – system”. Jest jednak trudny do zaobserwowania, udokumentowania i objęcia krytyczną analizą. Można wyróżnić przynajmniej dwie przyczyny tej trudności: niewidzialność i niemożność zabrania głosu w dyskusji.

Na kwestie związane z niewidzialnością technologii zwraca uwagę Olia Lialina, przywołując słowa Marshalla McLuhana, który uważał, że niewidoczne i przezroczyste czynniki są zdolne manipulować użytkownikami, ponieważ mają nad nimi władzę, z której ci nie zdają sobie sprawy (McLuhan 1977, za: Lialina 2016: 139). Badaczka zestawia ten pogląd z reklamą iPada z roku 2012 głoszącą, że technologia ma wymiar najbardziej osobisty i jest najlepsza wtedy, gdy jest niewidoczna (Lialina 2016: 139). Podobnie rzecz ujmuje Daphne Dragona, wskazując, że „za sprawą struktur władzy, które są celowo miękkie i niewidoczne, mechanizmy współczesnych sieci i platform są często niezauważalne” (Dragona 2016b: 185)<sup>6</sup>.

Tu ujawniają się kwestie aporii wpisanych w postulat tak zwanego etycznego projektowania technologii polegającej na elementach niewidzialnych bądź traktowanych jako intuicyjne<sup>7</sup>. Wiemy, że „[n]acisk na projektowanie »rozwiązań intuicyjnych« przyczynia się do rozwoju badań z zakresu *user experience* oraz informatyki społecznej, jak również – w codziennych praktykach społecznych – do zacieśniania więzi, a czasem pośrednio także zależności człowieka z technologią lub wobec technologii” (Ogonowska 2021: 46). Problem pojawia się wtedy, gdy owe rozwiązania i społeczna informatyka polegają na stosowaniu metod niezupełnie etycznych, równocześnie stwarzając pozorne wrażenie działania na rzecz etyki. Dzieje się to na przykład poprzez proponowanie aplikacji mających ograniczyć technologiczne uzależnienia, lecz wiążących użytkowników jeszcze silniej z systemem, który te rozwiązania oferuje. Zagadnienie to podejmuje artystka i badaczka kultury internetowej Jenny Odell, polemizując z orędownikami tak zwanej etycznej perswazji stosowanej jako rzekome ulepszenie w ramach projektowania perswazyjnego. Przywołuje w tym celu badania przeprowadzone przez Devangi Vivrekar z Uniwersytetu Stanforda, która przeanalizowała różne metody i nośniki perswazji stosowane przez platformy społecznościowe (Vivrekar 2018: 17, za: Odell 2020:

---

<sup>6</sup> Przekład własny.

<sup>7</sup> Oprócz Tristana Harrisa przykładem może być Damon Horowitz jako filozof wykładający między innymi krytykę technologii i jednocześnie pracownik Google.

179). Podziela ona pogląd dość rozpowszechniony w ramach etyki technologii, iż nie da się uniknąć perswazji w projektowaniu, można natomiast nadać jej ukierunkowanie etyczne (Vivreakar 2018: 46, za: Odell 2020: 180). Odell nie dowierza jednak takim intencjom, widząc w nich przejaw manipulacji: „»Etyczna perswazja« oznacza przekonywanie użytkownika do zrobienia czegoś, co jest dla niego dobre, za pomocą »harmonijnego sposobu projektowania« [...]. Kiedy czytam coś takiego, nie mogę się powstrzymać przed zadawaniem pytań: [...] Dobre dla mnie według kogo? I według jakich standardów? Szczęścia, produktywności?» (Odell 2020: 181). Taka wykładnia etycznej perswazji ujawnia bowiem jej niepokojące podobieństwo do metod utożsamianych ze sprawowaniem władzy w „miękkim” trybie: *soft power*.

Drugim możliwym powodem jest to, że interakcja z systemem ma przeważnie wymiar dialogiczny, choć prawdziwym dialogiem nie jest. Przejawem nierównowagi jest choćby to, że użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie podporządkować się komunikatom systemowym („Zamknij tę witrynę natychmiast”), podczas gdy to „system napotka błąd”; można jedynie „spróbować ponownie później”<sup>8</sup>. Użytkownikom przypisany jest ograniczony słownik, a gotowe kwestie, za pomocą których mogą się wypowiedzieć, brzmią na przykład: „Akceptuję”, „Rozumiem”, czy po prostu: „OK”. System uczy nas manier, dając nam wybór pomiędzy: „Tak, chcę!” i „Nie, dziękuję”, albo wymusza fałszywy entuzjazm („Brzmi nieźle”)<sup>9</sup>, choć założyć można, że poirytowani nachalnością takich komunikatów, intuicyjnie ubralibyśmy naszą odmowę w o wiele mniej grzeczną formę. Zachodzi tu więc zjawisko, które określić można jako „»formatujący«, a więc zwrotny wpływ mediów na jednostki” (Ogonowska 2021: 41). To już krok w stronę algorytmizacji, która wywołuje przewidywalność zachowań i automatyzowanie interakcji, prowadząc do monokultury w sferze zarówno sieciowej, jak i pozasieciowej (Naughton 2019)<sup>10</sup>. Wpisane bowiem w neoliberalną ideologię bystrość i spryt (*smartness*) to cechy przypisywane urządzeniom, lecz z punktu widzenia ich projektantów często niepożądane u użytkowników. Nic dziwnego, że obecna w refleksji medioznawczej i artykulacjach artystycznych krytyka pojęcia użytkownika związana jest z zarzucanymi postawie użytkownika słabościami, takimi jak: bezrefleksyjny konsumpcjonizm, (inter)pasywność i subordynacja wobec systemu. Te same cechy składają się jednak na postawę użytkownika idealnego z perspektywy systemu, czy szerzej – przykładowego obywatela Technopolu (Postman 1995).

Jaki byłby zatem idealny użytkownik? Produktywny i pracujący za darmo (aktywny udział w mediach społecznościowych, bycie wciąż online), ufny (bezwartunkowa akceptacja „ciasteczek”), pokorny („Przeprowadźmy szybką kontrolę bezpieczeństwa”<sup>11</sup>), gotów na wydatki na poczet technologicznego konsumpcjonizmu

<sup>8</sup> Są to typowe komunikaty systemowe, obecne na przykład w przeglądarkach.

<sup>9</sup> Komunikat ze strony Tumblr (dostęp: 24.09.2021).

<sup>10</sup> Perswazyjność systemu bywa ubierana w kostium szczerbiotliwej uprzejmości podobnej do języka, jakim posługują się na przykład konsultanci infolinii, wygłaszający kwestie niewiele różniące się od wypowiedzi botów. To ujednolicenie zachowań ludzkich na wzór komunikacji systemowej uznawane jest za przejaw zniewolenia poprzez automatyzację. Por. Naughton 2019.

<sup>11</sup> Komunikat ze strony LinkedIn (dostęp: 18.09.2021).

(nowe, lepsze wersje gadżetów), niezadający pytań i przekonany, że to, co oferuje mu system, dzieje się dla jego dobra i jest konieczne. Jak ironizował Ted Nelson, nawiązując do informatycznego akronimu WYSIWYG, technologia zbyt często przyjmowana jest jako „cudownie, radośnie, absolutnie obowiązkowa” (*WYSIHA – What You See Is Wonderfully, Happily, Absolutely Mandatory*) (Nelson 2009: 196, za: Lialina 2016: 137). Zakładana podległość użytkownika, który byłby w efekcie człowiekiem zintegrowanym z maszyną, czyni go jednocześnie uczestnikiem „spektaklu dezintegracji”, w którym „komenda brzmi: PRZETWARZAJ!” (Wark 2014: 14). W ten sposób bierność i pozbawienie użytkownika podmiotowości czynią zeń swoście rozumiany element systemu, zaprojektowanego przez innych, zaś próby emancypacji, do których nawołuje środowisko aktywistyczne, są nierzadko naruszeniem reguł mogącym mieć nawet skutki prawne, jak między innymi hakowanie, czyli wypowiedzenie posłuszeństwa w relacjach z systemową supremacją, uznawane często za formę cyberprzestępczości.

Relacja użytkownika z systemem jest więc asymetryczna, o czym świadczy fasadowa uprzejmość języka komunikatów, operujących infantylnym szczepiotem, lecz dyscyplinujących użytkowników poprzez stosowanie zakazów i nakazów. System bywa tu metaforyzowany jako członkini orwellowskiej rodziny: tak zwana Wielka Mama (Franke i in. 2016: 19), ale też – utożsamiana ze spektaklem, podobnym systemowi – „mała siostrzyczka i jej przyjaciółki” (Debord 2006: 12). Zajmując miejsce Wielkiego Brata, są one przemiłe w kontakcie z traktowanymi instrumentalnie użytkownikami, podlegającymi monitorowaniu. Nie oznacza to wyłącznie związku z kapitalizmem inwigilacyjnym czy kapitalizmem nadzoru (Zuboff 2015), ale tworzy cały kontekst relacji myślących podmiotów z symulującymi myślenie przedmiotami (maszynami), które narzucają w coraz większym stopniu swoje zasady relacjom społecznym, normom kulturowym, a nawet zmieniają to, co rozumiemy pod pojęciem *savoir-vivre*'u. To, że system serwuje nam nie najwyższych lotów dowcipy, wydaje się mieć związek z amerykańską bezpośredniością w kontaktach osobistych, co przekłada się na fakt, że bezceremonialnie zwraca się do nas per „Ty”. Takie fraterizowanie się jest charakterystyczne dla relacji władzy: system przemawia do nas z pozycji wyższości, pozwalając sobie na poufałość. Nie możemy jednak odwzajemnić tej relacji, na tym bowiem zasadza się systemowa asymetria. Nie będąc traktowani z szacunkiem i nie mogąc odpowiedzieć, wiemy, że kiedy patrzemy na ekran naszego urządzenia, jesteśmy *de facto* „w miejscu innego” (De Certeau 2008: 37), będąc pozbawionymi głosu użytkownikami. Wiemy jednak, że „tatyka jest sztuką słabego” (De Certeau 2008: 37), i możemy – przyglądając się „słabym” i „miękkim” formom oporu proponowanym w kręgu cyberkulturowym związanym z taktycznie ukierunkowaną sztuką i jej teorią, w którym żywy jest wciąż etos niezależności – odnaleźć wątki warte przemyślenia.

Aby uniknąć nieporozumień w stosowaniu pojęć „strategie” i „tatyki” w rozumieniu innym, niż zaproponowane przez Michela de Certeau, należy podkreślić, że niektóre z przywoływanych poniżej ujęć (Dragona 2016b) takiego rozróżnienia nie czynią, uznając również strategie za działania antysystemowe. Natomiast tak zwane taktyczne media mają historię niezbyt długą, lecz wielowątkową i pełną zwrotów akcji, jako że są ściśle powiązane z szybko zmieniającą się sferą technokultury (Garcia,

Lovink 1997). W rezultacie są stosowane w oporze stawianym wciąż zmieniającemu się przeciwnikowi, do niedawna polegając na metodzie zakłóceń i subwersji. Jednak w realiach współczesnego kapitalizmu systemowe strategie i oddolne taktyki zamieniły się miejscami (Manovich 2013: 127)<sup>12</sup>. Na taką inwersję pozycji między tym, co systemowe, a tym, co taktyczne, zwraca także uwagę Daphne Dragona, wychodząc od pytania McKenzie Wark o sens podejmowania artystycznej subwersji (Wark 2013, za: Dragona 2016b: 184). Jest to zagadnienie kluczowe, przypomina bowiem o zawłaszczeniach i „(nad)użyciu strategii subwersywnych” przez tych, którzy sprawują kontrolę. Taktyczne zakłócenia i subwersywny interwencjonizm wykorzystywane są „w celu kontroli, regulacji i predykcji zachowań użytkowników” (Dragona 2016a)<sup>13</sup>, co powoduje, że stają się mniej wiarygodne jako sposoby działania podejmowane przez aktywistycznie nastawione artystki i artystów. Nie znaczy to, że subwersywne działanie zamiera, zmienia jednak swój charakter. Dragona, podejmując grę słów z pojęciem *soft power*, wymienia i omawia trzy strategie artystyczne i wspierające je metodologie polegające „na formach subwersji, która, podobnie jak władza, może być miękka” (Dragona 2016b: 185). Są to: zaciemnianie (*obfuscation*), nadidentyfikacja i wyobcowanie / udziwnienie (*estrangement*), stosowane jako formy oporu (Dragona 2016a: 188–190). Upatruje ona genealogii tych miękkich praktyk subwersywnych w ruchu *open-source*, który przyczynił się do narodzin kultury warsztatów i dzielenia się wiedzą, w ramach której strategie artystyczne pełnią nową, edukacyjną funkcję.

Tego rodzaju przykładu dostarcza działalność kolektywu Tactical Tech, organizującego projekty ukierunkowane między innymi na poszerzanie świadomości użytkowników w zakresie tematyki związanej z życiem w usieciowionym świecie. Jego założyciele: Stephanie Hankey i Marek Tuszynski, byli, wraz z Anselmem Franke, współkuratorami wystawy *Nervous Systems*, zorganizowanej w 2016 roku w Berlinie<sup>14</sup>. Koncepcja tej wystawy dotyczyła „układu nerwowego” systemu w takim znaczeniu tego słowa, które bliskie jest temu, co przyjmuję na potrzeby niniejszego tekstu. Odczytanie tytułu wystawy było też możliwe na dwa sposoby: jako przyjrzenie się właśnie „układom nerwowym” różnych systemów, ale także z perspektywy „nerwowości” czy wręcz paniki systemu, przejawiającej się skłonnością do stosowania metod opresyjnych, w tym budowania tak zwanej ramy kontroli (*control framework*) (Franke i in., 2016: 16). Nie można bowiem zapominać, że w kontekście danych jest to już rzeczywistość post-Snowdenowska. Jak piszą kuratorzy wystawy, tytułowa „nerwowość» przywołuje także możliwy opór [...] wobec systemów rejestracji i przechwytywania” (Franke i in. 2016: 16).

Oprócz kuratorowania wystawy Tactical Tech zaprezentowali też na niej swoją własną pracę – instalację *The White Room*. Miała być ona „odwrotnością [...] naszych codziennych urządzeń, naszego cyfrowego cienia i różnych form użytkowania danych. To przestrzeń, w której oduczamy się naszego przyjaznego technologicznego

---

<sup>12</sup> Tytuł książki Manovicha *Software Takes Command* można rozumieć dwojako: oprogramowanie przyjmuje polecenie bądź: przejmuje dowodzenie.

<sup>13</sup> Przekład własny.

<sup>14</sup> Por. <https://nervoussystem.org/> (dostęp: 18.09.2021).



środowiska, patrzymy poza »czarne lustro« (Franke i in. 2016: 26)<sup>15</sup>. Tytułowy „Biały pokój” nawiązywać miał do pomieszczeń projektowanych na potrzeby korporacyjne, ale od strony estetycznej odsyłał także do dwóch obrazów o sprzecznej wymowie, reprezentujących odpowiednio utopię i dystopię, w których biel symbolizowała skomputeryzowaną przyszłość<sup>16</sup>.

Taka właśnie sprzeczność widoczna jest nie tylko za sprawą uprawianej od dawna w reklamie i mediach perswazji, ale też poprzez leksykalne formy tej perswazji, obecne w komunikatach systemowych. Przykładem jest sam język, który operuje kategoriami takimi jak „akceptacja”, „zaufanie”, podczas gdy często chodzi raczej o „propozycję nie do odrzucenia”, na przykład wyrażenie zgody na inwigilację. Język ten bywa wyraźnie afektywny („Kokpit Tumblera tęskni za Tobą!”), zmierzając w stronę szczebiotu tworzącego *quasi*-prywatną relację i jednocześnie „upupiając” użytkownika. To zdziennienie wydaje się mieć związek z utrzymywaniem użytkowników w stanie niedojrzałości, sprzyjającej podejmowaniu bez troskłych decyzji podyktowanych na przykład spełnianiem konsumpcyjnych potrzeb.

Wyrazistym przykładem jest tu pojęcie „ciasteczek”, jako chyba najbardziej charakterystycznego eufemizmu stosowanego wobec plików służących, prócz podtrzymania funkcjonalności, także śledzeniu użytkowników i pozyskiwaniu ich danych celem sprzedaży. „Ciasteczka”, określane jako pyszne, smaczne, zdrowe, wegańskie itd., są chyba najbardziej oczywistym przykładem rozmycia informacji o czynnikach inwigilujących w żartobliwym szczebiocie („Jedno zdrowe ciasteczko na pewno Ci nie zaszkodzi, za to nasza strona pożera je pasjami”<sup>17</sup>). Niekiedy komunikat o stosowaniu plików *cookies* ilustrowany jest graficznym wyobrażeniem ciastek. Innym razem zaczyna się od hasła: „Cenimy Twoją prywatność!”, co w angielskiej wersji językowej „We Value Your Privacy!” nabiera dwuznacznego wydźwięku, oznaczając raczej wycenę i zmonetaryzowaną wartość teże prywatności.

Jeśli jednak „»zdolność działania« zależy od praw do infrastruktury, jakimi dysponują użytkownicy” (Dragona 2016a), to przykładem skutecznej emancypacji w tym zakresie jest projekt Jennifer Lyn Morone, w ramach którego artystka stała się osobą prawną jako Jennifer Lyn Morone™Inc (2014), przejmując dzięki temu kontrolę nad swoimi danymi, aby czerpać profity z ich monetaryzacji. Film, w którym wykłada swoje racje ubrana w za dużą marynarkę spiętą na plecach agrafką, pozwala wpisać jej projekt w strategię nadidentyfikacji, choć postawa Morone jest jednocześnie artykulacją dość jawnego sprzeciwu, a nie „miękkim” unikiem.

Zainteresowanie problematyką relacji użytkowników z tym, co podstawowe w ich doświadczeniu, przejawia się głównie w kręgu sztuki tak zwanych taktycznych mediów (Garcia, Lovink 1997), głównie w tym jej wymiarze, który nie dotyczy zaawansowanych technologii czy kryptosposobów działania o charakterze

---

<sup>15</sup> Użycie określenia „Czarne lustro” rozumieć tu można w nawiązaniu do tytułu i tematyki popularnego serialu, nie zaś – jak można sądzić – do akcesorium służącego malarzom pejzażystom.

<sup>16</sup> Pierwszym z nich była reklama usług CompuServe „Welcome to Someday” zachwalająca komfort życia w usieciowionym świecie, opublikowana w magazynie „Omni” w 1982 roku, drugim – scenografia z filmu George’a Lucasa *THX 1138* (1971).

<sup>17</sup> Informacja ze strony sieci sklepów Stokrotka (dostęp: 21.09.2021).

specjalistycznym, ale przejawia się w drobnych gestach o charakterze wręcz nano-aktywistycznym (Wójtowicz 2013). Artystów i artystki z tego grona zadających proste, niekiedy z pozoru naiwne pytania<sup>18</sup> interesują rudymenta technologicznej codzienności, w tym wskazanie, kto odpowiada za jej charakter. Z tych artystycznych dociekań wynika, że odpowiedzialność ponoszą technokratycznie usposobieni informatycy i designerzy interfejsów, jako grupy zawodowe zdolne na ogromną skalę kształtować rzeczywistość i projektować doświadczenia, ale nader często – jak określa to popularny, kolokwialny zwrot, od tej rzeczywistości znacząco „odklejone”. W rezultacie tworzona przez nich „technologia rozszerza władzę i rozumienie, ale stosowana w nierówny sposób, także je koncentruje [...] jednak w nie-licznych rękach” (Bridle 2018: 120). Dobrą ilustracją tego poglądu byłaby praca Jennifer Chan *A Total Jizzfest* (2012), składająca się z projekcji wideo wbudowanej w instalację symulującą estetyczne realia otaczające tych, którzy byli inicjatorami projektów dziś stanowiących o cyberkulturowej rzeczywistości. W jednej z wersji za postument dla laptopa, na którego ekranie wyświetlany jest film, służy stos kartonowych opakowań, w jakich dostarcza się pizzę, ustawiony na wycinku typowo biurowej wykładziny podłogowej. Natomiast sam film jest kolażowym, zbiorowym portretem środowiska informatyków i projektantów doświadczeń milionów użytkowników, a tytuł pracy – cytatem zaczerpniętym z nacechowanej ekscytacją wypowiedzi jednego z nich.

Jennifer Chan pokazuje w tej pracy ludzi (w tym wypadku także wyłącznie białych mężczyzn) stojących za technologiami, które składają się na doświadczenia użytkowników z systemem. System nie jest jednak partnerem w tej interakcji, co dobrze komentuje projekt Arama Bartholla *Are You Human?* (2017). Artysta odnosi się w nim do technologii CAPTCHA, weryfikującej człowieczeństwo użytkownika i kontrolującej dostęp do informacji. Obrazy wykorzystane w pracy to nie typowe „ćwiczenia z ludzkości”, polegające na przykład na rozpoznaniu elementów sygnalizacji świetlnej, lecz pejzaże przedstawiające miejsca pozbawione swobodnego dostępu, takie jak plaża na granicy państw podzielona płotem z drutu kolczastego. Nagłówki zaś pochodzą z treści e-maili o charakterze spamu, obiecujących szybkie wzbogacenie się i często operujących poufałym językiem. Bartholl uwypukla tu kwestię języka, zarówno werbalnego, jak i wizualnego, którym nieprzejrzysty system posługuje się w komunikacji z użytkownikami.

Rozwiązaniem nie jest jednak także inwersja nieprzezroczystości, czyli przejrzystość bądź transparentność. Cóż nam po długiej liście informacji na temat nadużyć wobec naszej prywatności (setki firm deklarujące przechowywanie plików *cookies* przez dni liczone w tysiącach<sup>19</sup>, precyzyjna geolokalizacja, łączenie różnych urzędzeń itp.), skoro jesteśmy jedynie o nich informowani, ale nie wszystkie i nie zawsze możemy odrzucić. Względna przejrzystość pomaga oczywiście w dokonaniu

<sup>18</sup> Naiwne zdziwienie bliskie jest strategii „*estrangement*”, o której pisze Daphne Dragona, to jest (za Bertoltem Brechtem): „efektu obcości”, bądź (za wcześniejszą koncepcją Wiktora Szklowskiego) – wyobcowania. Por. Dragona 2016b:190.

<sup>19</sup> Przykładowo, akceptując *cookies* serwisu pogodowego Accuweather, zgadzamy się na to, że firma Publicis Media GmbH umieści te pliki w naszym urządzeniu na 1827 dni, zaś NeuStar, Inc. na 3650 dni. Lista takich firm obejmuje kilkadziesiąt pozycji.

podstawowych wyborów, ale myśleć, że poprzez kliknięcie wycofania zgody rozwiązaliśmy problem, byłoby solucjonistyczną naiwnością. Nikogo nie stać na wykonywanie darmowej pracy w postaci czytania ze zrozumieniem obszernych dokumentów z zakresu polityki prywatności udostępnianych przez dziesiątki firm, deklarujących umieszczanie *cookies* w urządzeniach końcowych. Ostatecznie więc przejrzystość staje się swym przeciwieństwem – zaciemnieniem, do którego dochodzi w nadmiarze udostępnionych informacji. Zagadnienie to podejmuje Constant Dullaart w pracy *Terms of Service* (2012), wpisującej się w zainteresowanie tego artysty „wizualizacją semantyk internetowych i dialektów oprogramowania”<sup>20</sup>. W sferze wizualnej jest to animacja strony startowej Google przypominająca mimikę mówiących ust. W sferze audialnej – automatyczny lektor recytuje warunki świadczenia usługi, na które zgadzają się użytkownicy, choć powątpiewać można, czy ktośkolwiek się z nimi w pełni zapoznaje.

„Zaciemnienie” to jednak strategia subwersywna wywodząca się ze środowiska mediów taktycznych, przede wszystkim haktywizmu, polegająca między innymi na produkowaniu fałszywych bądź nadmiarowych danych. Do projektów artystycznych stosujących tę metodę w praktyce należy *AdNauseam* (2009) Daniela C. Howe’a, Helen Nissenbaum i Mushona Zer-Aviva, działający jako wtyczka powodująca automatyczne klikanie na wszystkie reklamy, co powoduje, że dane użytkownika tracą na wartości związanej z profilowaniem<sup>21</sup>. Współtwórczyni tego projektu jest jednocześnie współautorką książki na temat możliwości zniknięcia w cyfrowym panoptikonie poprzez zacieranie swoich cyfrowych śladów (Brunton, Nissenbaum 2016).

Istnieją także postawy łączące dwie strategie, o których pisała Daphne Dragona – zaciemnienie i nadidentyfikację zarazem, albo nawet praktykujące owo zaciemnienie poprzez nadidentyfikację (Goral 2018; Dragona 2016b: 186–191). Do takiej metody odwołują się artystki i artyści praktykujący taktyczną mimikrę, powiązaną ze strategią nadidentyfikacji i częściowo także udziwnienia. Przykładem jest kolektyw DIS, realizujący taką strategię między innymi poprzez prowadzony bank zdjęć DIS Images operujących celowo absurdalnym przekazem. Obrazy te wpisane są w mechanizm komercyjny, ale są wobec niego tyleż afirmatywne, ile krytyczne. W zasobach tej kolekcji obrazów opatrzonych – jak prawdziwe zdjęcia stockowe – znakami wodnymi znajdują się przykłady takie jak seria prac kolektywu *Jogging Gallery Girls* (2013). Jeden z obrazów to cyfrowy kolaż przedstawiający młodą kobietę na macie do jogi, niewzruszenie wykonującą asanę na tle płonących kalifornijskich lasów.

Ekstremalnym przykładem zamiany szczepiotu w powodowaną rasizmem i seksizmem słowną agresję stała się „Tay – twitterbot Microsoftu, która w ciągu 16 godzin przejęła po prostu dominujący na platformie afekt, charakter i treść komunikacji” (Goral 2018: 65). Tay stała się także bohaterką pracy Zacha Blasa i Jemimy Wyman *im here to learn so :))))))* (2017), w której powraca do życia po swej cyfrowej śmierci, wypowiadając monolog na tematy związane ze sztuczną inteligencją.

<sup>20</sup> Biogram artysty ze strony New Museum. Tłumaczenie własne. Por. <https://www.newmuseum.org/calendar/view/16/constant-dullaart-premiere-of-terms-of-service> (dostęp: 18.09.2021).

<sup>21</sup> Por. Dragona 2016b: 189; Goral 2018: 67–68.

O wiele łagodniejszy w formie, lecz niepodlegający kwestionowaniu język stał się tematem pracy Jamesa Bridle'a *Homo Sacer* (2014) zaprojektowanej w formie instalacji ekranowej w przestrzeni lotniska – jako miejsca, w którym status jednostki bywa wielokrotnie weryfikowany<sup>22</sup>. Uśmiechnięta kobieca postać upozowana na wirtualną asystentkę recytuje wyjątki z prawa brytyjskiego i międzynarodowego dotyczące praw obywatelskich i wykluczeń, jakie powodują. Z hologramem nie można jednak dyskutować. Tym samym praca zdaje się mówić o „estetycznej nieprzezroczystości władzy i o ideologii, która wprawia w trwałe kryzys społeczną świadomość” (Franke i in. 2016: 15).

Natomiast paradoks odsłonięcia prawdy w konwencji nadidentyfikacji ujawnia grupa Vooza w projekcie *Radimparency* (2012). W filmie, stylizowanym na materiał promujący działalność informatycznego projektu typu start-up, aktor zachwala technologiczne rozwiązania i mówi: „A potem ukradniemy dane z twojego telefonu i sprzedamy je [...] Wierzmy w radykalną [...] transparentność. Nazywamy to radymparentnością” (Vooza 2012)<sup>23</sup>.

Prócz jednak powyżej opisanych, wybranych prób podejmowanych w polu sztuki istnieje także możliwość innego rodzaju zniknięcia, dostępna poza obszarem sztuki i dla każdego, lecz zaproponowana przez artystkę Jenny Odell, do zastosowania w cyfrowym życiu codziennym. Jest to pewna forma odmowy polegająca na odwróceniu, czy raczej przekierowanie naszej uwagi na to, co pozasystemowe i tym samym bezwartościowe dla systemu. Odell określa to mianem „robienia niczego” i uznaje za wypowiedzenie posłuszeństwa nakazowi przeżywania „czasu dobrze spędzonego”<sup>24</sup>, a więc produktywnego, przede wszystkim jednak w kategoriach oznaczających generowanie profitów dla firm dostarczających nam technologicznych udogodnień czy rozrywek (Odell 2020).

Konkludując wskazaniem na taktyczny gest odmowy, chcę wyjaśnić motywacje niniejszych rozważań, którym zarzucić można brak dystansu do drobnych przeszkód zakłócających komfort cyfrowej codzienności. Nie stanie się ona jednak lepsza, gdy pozostaniemy w nieświadomości jako użytkownicy wciąż „zajęci czym innym” (Lialina 2012). Celem tego artykułu nie była też leksykalna analiza konkretnych sformułowań o charakterze poniekąd marketingowym, ale wskazanie na swoje „ukryte curriculum” kreowane w relacji człowieka z technologią, bądź raczej: użytkownika z systemem. Na fakt jego istnienia wskazują przede wszystkim prace artystyczne, powstające w języku sztuki, a więc pozwalające wyrazić różnego rodzaju ambiwalencje wymykające się niekiedy refleksji naukowej. Dlatego mogę przyjąć, zgadzając się z brytyjskim artystą i teoretykiem, że „technologia nie jest tylko tworzeniem narzędzi i ich użytkowaniem: jest także tworzeniem metafor. [...] Aby coś przemyśleć, lub obmyśleć na nowo, powinniśmy odczarować nasze narzędzia” (Bridle 2018: 13). To właśnie próbują uczynić artystki i artyści podejmujący tę problematykę w swoich pracach o charakterze taktycznym.

<sup>22</sup> Jak podkreśla sam artysta w opisie pracy, jej tytuł nawiązuje do myśli Giorgia Agambena. Por. Bridle 2014.

<sup>23</sup> Tłum. własne.

<sup>24</sup> „Czas dobrze spędzony” (ang. *Time Well Spent*) to hasło, którym promuje swoją ideę Tristan Harris, założyciel Center for Humane Tech.

Z poglądów przywoływanych w tym artykule wyłania się przegląd propozycji możliwych, taktycznych relacji człowieka z technologią. Wahają się one od postulatów dogłębnego przemyślenia celem zrozumienia technologii i przejęcia nad nią przynajmniej częściowej kontroli (O'Neil 2017; Bridle 2018: 252) przez świadome kryptopodejście (Goral 2018: 72–75) czy ucieczkę od niej poprzez odmowę poświęcenia uwagi technologicznym dystraktorom (Odell 2020). Rozważywszy powyższe, za najważniejszą cechę taktycznej postawy uznają elastyczność w działaniu, ale też etos dzielenia się wiedzą i doświadczeniami, przydającymi się, mimo zmieniających się szybko technokulturowych warunków. Taktyczna elastyczność ma zastosowanie wtedy, gdy nie możemy otwarcie wpłynąć na realia, w jakich przychodzi nam działać. Wówczas można traktować odmowę jako serię małych, codziennych działań (O'Murchu 2021) w wymiarze niemal nanoaktywistycznym (Wójtowicz 2013). Stąd właśnie potrzeba przemyślenia pozornie drobnych czynników składających się na nasze doświadczenia w cyfrowej, usieciowionej codzienności. W rezultacie znaczenia nabiera miękki opór, adekwatny wobec stosowanej przez system miękkiej siły.

## Bibliografia

- Bridle James. 2014. *Homo Sacer*. <https://jamesbridle.com/works/homo-sacer>. (dostęp: 18.09.2021).
- Bridle James. 2018. *New Dark Age. Technology and the End of the Future*. London.
- Brunton Finn, Nissenbaum Helen. 2016. *Zmyśl trop*. Na barykadach prywatności w sieci. Przewodnik. Jacek Konieczny (przeł.). Warszawa.
- Debord Guy. 2006. *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*. Mateusz Kwaterko (przeł.). Warszawa.
- De Certeau Michel. 2008. *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. Katarzyna Thiel-Jańczuk (przeł.). Kraków.
- Dragona Daphne. 2016a. „Co-curricular Infrastructure”. *Transmediale Journal*. Elvia Wilk (red.). <https://transmediale.de/content/co-curricular-infrastructure>. (dostęp: 18.09.2021).
- Dragona Daphne. 2016b. *What Is Left to Subvert? Artistic Methodologies for a Post-Digital World*. W: *Across & Beyond – A transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*. Ryan Bishop i in. (red.). Berlin. 184–196.
- Franke Anselm, Hankey Stephanie, Tuszynski Marek. 2014. *Nervous Systems. An Introduction*. W: *Nervous Systems*. Anselm Franke, Stephanie Hankey, Marek Tuszynski (red.). Leipzig. 10–28.
- Goral Aleksandra. 2018. „Szum na cyfrowe lęki. Ślad i podejrzliwość w świecie danych”. *Kultura Współczesna* 110.2. 62–77.
- Lialina Olia. 2012. „Turing Complete User”. *Contemporary Home Computing*. <http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>. (dostęp: 18.09.2021).
- Lialina Olia. 2016. *Not Art&Tech*. W: *Across & Beyond – A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*. Ryan Bishop i in. (red.). Berlin. 135–145.
- Lovink Geert, Garcia David. 1997. *The ABC of Tactical Media*. Nettime. <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>. (dostęp: 18.09.2021).

- Kafka Franz[iszek]. 1936. *Proces*. Bruno Schulz (Józefina Szelińska) (przeł.). Warszawa.
- Manovich Lev. 2013. *Software Takes Command*. New York.
- McLuhan Marshall. 1977. „The Medium Is the Message”. Wykład w telewizji ABC.
- Morozov Evgeny. 2014. *To Save Everything Click Here. The Folly of Technological Solutionism*. New York.
- Naughton John. 2019. „»The goal is to automate us«. Welcome to the Age of Surveillance Capitalism”. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2019/jan/20/shoshana-zuboff-age-of-surveillance-capitalism-google-facebook>. (dostęp: 6.06.2022).
- Nelson Ted. 2009. *Geeks Bearing Gifts*. Sausalito.
- Norman Donald A. 1999. „Affordances, Conventions and Design”. *Interactions* 6.3. 38–43.
- Norman Donald A. 2006. *Words Matter. Talk About People: Not Customers, Not Consumers, Not Users*. [https://jnd.org/words\\_matter\\_talk\\_about\\_people\\_not\\_customers\\_not\\_consumers\\_not\\_users/](https://jnd.org/words_matter_talk_about_people_not_customers_not_consumers_not_users/). (dostęp: 18.09.2021).
- Nye Joseph. 2007. *Soft Power. Jak osiągnąć sukces w polityce światowej – perswazyjne środki oddziaływania politycznego (kultura, propaganda, dyplomacja)*. Jakub Zaborski (przeł.). Warszawa.
- O’Murchu Nora. 2021. *for refusal*. <https://transmediale.de/theme>. (dostęp: 18.09.2021).
- O’Neil Cathy. 2017. *Broń matematycznej zagłady. Jak algorytmy zwiększają nierówności i zagrażają demokracji*. Marcin Z. Zieliński (przeł.). Warszawa.
- Odell Jenny. 2020. *Jak robić nic? Manifest przeciw kultowi produktywności*. Aleksandra Weksej (przeł.). Białystok.
- Ogonowska Agnieszka. 2021. „Media ucieleśnione. (Nowe) konteksty badawcze w relacjach media – ciało”. *Studia de Cultura* nr 13.1. 36–54.
- Postman Neil. 1995. *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*. Anna Tanalska-Dulęba (przeł.). Warszawa.
- Thoreau Henry David. 2006. *Obywatelskie nieposłuszeństwo*. Halina Ciepłińska (przeł.). Poznań.
- Wark McKenzie. 2013. „A Ludic Century. Games, Aesthetics, the Twenty-First Century”. *Public Seminar*. <https://publicseminar.org/2013/11/a-ludic-century/>. (dostęp: 18.09.2021).
- Wark McKenzie. 2014. *Spektakl dezintegracji. Sytuacjonistyczne drogi wyjścia z XX wieku*. Katarzyna Makaruk (przeł.). Warszawa.
- Wiktor Arkadiusz, Przebięda Dominika. 2020. „Użytkownik”. *Encyklopedia Zarządzania* <https://mfiles.pl/pl/index.php/Uzytkownik>. (dostęp: 18.09.2021).
- Wójtowicz Ewa. 2013. „Niepozorny impet. Nanoaktywizm w kulturze partycypacji – wobec teorii i praktyki”. *Fragile* 2.20. 5–9.
- Zuboff Shoshana. 2015. „Big Other. Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization”. *Journal of Information Technology*. 30. 75–89.

## Filmografia

- Abandoned IBM Country Club, Endicott NY. 2020. *AI Lab journeys*. Tega Brain, Sam Lavigne, Hannah Jayanti (reż.). <https://ars.electronica.art/keplersgardens/en/abandoned/> (dostęp: 21.09.2021).

Coded Bias. 2020. Shalini Kantayya (reż.).

TouchGamePlay. 2012. Official Apple (New) iPad Trailer. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Aq3HrsM1ql8>. (dostęp: 21.09.2021).

### Streszczenie

Tematem artykułu jest asymetryczna relacja użytkownika z systemem jako nieprzejrzystą strukturą kształtującą formy interakcji między człowiekiem a technologią metodą *soft power*. Jej przejawem są systemowe komunikaty werbalne obecne w cyfrowym życiu codziennym, nacechowane wewnętrzną sprzecznością między użytym językiem (szczepiotem) a perswazyjno-opresyjnym przekazem. Zestawiono je z przykładami strategii subwersywnych praktykowanych w środowisku sztuki mediów taktycznych, takimi jak: zaciemnienie, nadidentyfikacja i udziwnienie, oraz z propozycjami teoretycznymi o charakterze taktyk (miękkiego oporu).

### The chirping system. Human and technology: Tactical relations

#### Abstract

The topic of the article is asymmetrical relation between a user and a system, the latter understood as an obscure structure, shaping forms of interaction between a human being and technology using soft power. It is visible in a contradiction between a language (called chirping) of system-generated messages present in digital daily life, and their persuasive and oppressive impact, compared with examples of subversive strategies practiced with tactical media art, such as: obfuscation, over-identification and estrangement as well as theoretical proposals of tactics as a form of soft resistance.

**Słowa kluczowe:** użytkownik, system, *soft power*, strategie subwersywne, sztuka mediów taktycznych

**Key words:** user, system, soft power, subversive strategies, tactical media art

**Ewa Wójtowicz** – dr hab. w zakresie nauk o sztuce (Uniwersytet Jagielloński), dr nauk humanistycznych (UAM w Poznaniu), absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. Autorka książek *Net art* (Kraków 2008), *Sztuka w kulturze postmedialnej* (Gdańsk 2016), *Poprzez sztukę. Obserwacje krytyczne* (Poznań 2021) oraz tekstów naukowych i krytycznych dotyczących sztuki współczesnej, w tym sztuk medialnych. Profesor UAP na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Należy do Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego, Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami oraz do polskiej sekcji AICA. Zastępca redaktor naczelnej „Zeszytów Artystycznych”. Zainteresowania naukowe: sztuka wobec internetu i (nowych) mediów.