

Marta du Vall

## Obywatelski hacking jako implikator zmian społecznych w XXI wieku

### Wstęp

Współcześnie jednym z głównych czynników zmian społecznych, politycznych i gospodarczych stały się postępujący rozwój i upowszechnienie nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Co za tym idzie, dziś społeczeństwa nie należy traktować jako formy organizacji i reguł funkcjonowania, gdyż to, co w określonym czasie jawi się jako rama zachowań społecznych, jest rezultatem – zawsze ograniczonym, kruchym i niedostatecznie zintegrowanym – relacji powstających między siłami społecznymi; aktorami ożywiającymi, a także interpretującymi systemy działania społeczeństwa, czyli jego społeczne i kulturowe pole rozwoju<sup>1</sup>. Obecnie postęp technologiczny w dużej mierze powoduje przesunięcie aktywność społecznej i obywatelskiej z realu do wirtualu, a korzystanie z nowinek technologicznych (głównie z Internetu) wzmacnia społeczną i polityczną skuteczność, podnosi poziom wiedzy oraz daje obywatelom poczucie sprawowania kontroli nad poczynaniami elit politycznych<sup>2</sup>.

Współczesne demokracje stają przed dylematami moralnymi i politycznymi, które w dużym stopniu wynikają z rozdziewu między przesłankami polityki publicznej a wyobrażeniami przeważającymi wśród obywateli<sup>3</sup>. Jak zostanie przedstawione poniżej, z uwagi na fakt, iż u progu drugiej dekady XXI wieku świat podlega niekończącym się, gwałtownym przemianom cywilizacyjnym, narastającej globalizacji i wskazywanego postępu technologicznego, należy uznać, iż społeczeństwo informacyjne stanowi dziś swego rodzaju przedłużenie i poszerzenie kategorii pojęciowej społeczeństwa obywatelskiego. Może być postrzegane jako jego ponowoczesna forma, w pełniejszy sposób odpowiadająca współczesnym wyzwaniom<sup>4</sup>. Używając nomenklatury pojęciowej Hagena, można stwierdzić, że mamy do czynienia z cyberdemokracją<sup>5</sup>, w której demokratyczny potencjał Internetu i innych technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz społeczności nowego typu

<sup>1</sup> A. Touraine, *Samotworzenie się społeczeństwa*, Kraków 2010, s. 295.

<sup>2</sup> J. Wojniak, *Uczestnictwo polityczne w obliczu nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych*, [w:] „Stare” i „nowe” media w kontekście kampanii politycznych i sprawowania władzy, red. M. du Vall, A. Walecka-Rynduch, Kraków 2010, s. 87–97.

<sup>3</sup> Ch. Tilly, *Demokracja*, Warszawa 2008, s. 135.

<sup>4</sup> J. Wojniak, *Obywatel w społeczeństwie informacji. Koncepcja społeczeństwa obywatelskiego w kontekście globalizacji i ekspansji nowych technologii*, [w:] *Samotność idei? Społeczeństwo obywatelskie we współczesnym świecie*, red. B. Krauz-Mozer, P. Borowiec, Kraków 2007, s. 184.

<sup>5</sup> Według M. Hagena cyberdemokracja jest obok teledemokracji i elektronicznej demokracji *sensu stricto* jedną z form, jakie może przyjąć e-demokracja *sensu largo*.

(wirtualnych) przekształcają dotychczasowe scentralizowane struktury. Cyberdemokracja wpływa na rewitalizację pojęcia „społeczność”, zmienia jej charakter i poszerza horyzont poznawczy<sup>6</sup>.

Postępowe rozwiązania techniczne stanowią dziś siłę napędową nowoczesnych, stale rozwijających się społeczeństw, które w sposób niemalże nieograniczony korzystają z możliwości, jakie stwarza uczestniczenie w globalnej społeczności internetowej. Rewolucyjny pierwiastek Internetu tkwi w jego specyficznej, otwartej konstrukcji, pozwalającej na włączanie w jego strukturę coraz to nowych elementów<sup>7</sup>. Błyskawiczne tempo zmian technologicznych oraz żywiołowy wzrost wykorzystania Internetu stają się przyczyną tworzenia „nowej rzeczywistości”, w której możemy dzielić się wiedzą, mocą obliczeniową, przepustowością łącza i innymi zasobami, co pozwala nam tworzyć szerokie spektrum wolnych towarów, usług, opartych na modelu *open source*, tj. umożliwiającym swobodne używanie i modyfikowanie przez wszystkich<sup>8</sup>.

W związku z faktem, iż w miarę, jak życie społeczne przenosi się do Internetu, pojawia się coraz więcej form sieciowej aktywności grupowej, w artykule zostaną wskazane i pokrótce omówione wybrane pozytywne przykłady korzystania z możliwości, jakie daje świat wirtualny – celem tworzenia nowych rzeczy, wywołania zmian i czynienia różnicy (np. poprawy sytuacji jednostek/grup), udzielenia rad i sieciowego wsparcia – zgodnie z założeniem, że Internet stanowi przestrzeń mniej lub bardziej interesownych, a czasem zupełnie bezinteresownych działań na rzecz innych jego użytkowników lub na rzecz wspólnego dobra. Co równie ważne, daje dużo szersze spectrum możliwości i potężną siłę pozwalająca działać poza ograniczeniami i naprawdę coś zmieniać<sup>9</sup>.

### Czym jest tytułowy hacking?

Zwykło się uważać, iż kanonem tradycyjnie pojmowanego hackerstwa jest nieskrępowane prawo do informacji<sup>10</sup>. Hackerzy sami siebie, jeszcze do niedawna, określali

<sup>6</sup> Więcej: M. Hagen, *A Typology of Electronic Democracy*, [http://www.unigiessen.de/fb03/vinci/labore/netz/hag\\_en.htm](http://www.unigiessen.de/fb03/vinci/labore/netz/hag_en.htm) (3 września 2012).

<sup>7</sup> W. Musiał, *Społeczeństwo obywatelskie – nowe technologie, rewolucja cyfrowa, Internet*, [w:] *Samotność idei?...*, s. 198.

<sup>8</sup> D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, Warszawa 2008, s. 29.

<sup>9</sup> D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010, s. 124.

<sup>10</sup> Doskonały obraz stale trwającej walki pomiędzy tymi, którzy pragną ograniczonego, regulowanego dostępu do informacji, a tymi, którzy są zwolennikami wolnego dostępu; starcia pomiędzy dwoma przeciwstawnymi ideami: anarchizmem, wolnym od wszelkich struktur, a oligarchią, z jej regulacjami i hierarchicznym porządkiem, odnajdziemy w książce: S. Vaidhyanathan, *The Anarchist in the Library. How the Clash Between Freedom and Control Is Hacking the Real World and Crashing the System*, Nowy Jork 2004, ss. 253.

przede wszystkim jako specjalistów, którzy do chronionych komputerów włamują się jedynie po to, by obnażyć słabości systemów zabezpieczeń i poinformować o nich właścicieli sforsowanych systemów. Podstawowe założenie hackerów, tak w przeszłości, jak i dziś, polega na tym, by nie niszczyć; celem jest poszerzanie wiedzy i uzyskiwanie jak najlepszych rezultatów swojej pracy. Granica między działaniem w słusznej sprawie a czystą ciekawością i chęcią zaznaczenia swojej wiedzy bywa tu bardzo płynna<sup>11</sup>. Hackerstwo, ujmowane *sensu stricto*, jest materialną praktyką, która odmienia technologie. Tym samym hackerzy angażują się intensywnie w występujące w technologiach komputerowych i sieciowych technologiczne determinacje społeczeństwa i społeczne determinacje technologii, rozbijając je na metody i przedsięwzięcia (często ryzykowne), które nieustannie zmieniają środowisko internetowe. W tym ujęciu hackerstwo należy definiować poprzez serie wspólnie rozegranych interakcji czy praktyk materialnych, które stwarzają techniki hakowania, jak i osadzają się wokół nich, tworząc wspólnotę rozporoszonych jednostek<sup>12</sup>.

Dziś termin „hacking” wymaga doprecyzowania, choćby z uwagi na fakt, że dominują negatywne asocjacje, które zniekształcają właściwy charakter zjawiska. Dla wielu ludzi hacker to osoba, która wykorzystuje ponadprzeciętną wiedzę dotycząca oprogramowania i wyjątkowo dobrą orientację w Internecie, aby łamać zasady netykiety internetowej. Jak możemy przeczytać w książce Ericksona, hackerstwo jest często kojarzone z „elektronicznym wandalizmem”, szpiegowaniem, a hakera zwykle utożsamia się z osobą łamiącą prawo, kryminalistą<sup>13</sup>. Dodatkowo współcześnie hacking wykracza poza środowisko programistów i mamy do czynienia z występowaniem metod i etyki hackerskiej w obszarze określanym przez Jordana jako „niehack”.

Można stwierdzić, że hack jest niczym innym jak tworzeniem czegoś nowego, udoskonalaniem tego, co już istnieje. W tak pojmowanym hacku nie musi chodzić o komputery i sieci, to niekoniecznie działalność stosująca najnowocześniejsze technologie<sup>14</sup>, można być stolarzem hackerem czy hackerem majsterkowiczem (np. zamiana starej zabawki, niepotrzebnego radioodtwarzacza, niedziałającego walkmana w nowy elektroniczny instrument muzyczny<sup>15</sup>). Tym samym musimy stwierdzić, że dziś zawarta w encyklopedii „Gazety Prawnej” definicja określająca „hakera jako osobę o bardzo dużych praktycznych

<sup>11</sup> M. du Vall, *Electronic civil disobedience (ECD) jako jedna ze współczesnych form obywatelskiego nieposłuszeństwa*, „Państwo i Społeczeństwo” 2010, nr 2, s. 130–131.

<sup>12</sup> T. Jordan, *Hakerstwo*, Warszawa 2011, s. 57 i 87.

<sup>13</sup> Za: J. Erickson, *Hacking: the art of exploitation*, San Francisco 2008, s. 15.

<sup>14</sup> T. Jordan, *op. cit.*, s. 21–22.

<sup>15</sup> Przykładem mogą być zajęcia/warsztaty dla dzieci zatytułowane *Majsterkowanie 2.0. Hackujemy zabawki elektroniczne*. Więcej: [http://lovekrakow.pl/wydarzenie/majsterkowanie-2.0-hackujemy-zabawki-elektroniczne\\_1446.html](http://lovekrakow.pl/wydarzenie/majsterkowanie-2.0-hackujemy-zabawki-elektroniczne_1446.html) (20 sierpnia 2012).

umiejętnościach informatycznych, odznaczającą się znajomością wielu języków programowania, a także świetną znajomością systemów operacyjnych oraz bardzo dobrą orientacją w Internecie”<sup>16</sup> nie jest adekwatna i nie oddaje skali i form zjawiska określanego hackerstwem.

Współcześnie termin hackerstwo należy stosować do opisu fenomenu ucieleśniającego podstawowe wartości społeczeństwa sieciowego: pasji, wolności, wartości społecznej, otwartości, aktywności, troski i kreatywności<sup>17</sup>. Można uznać, że w trakcie tworzenia jakiegokolwiek wiedzy (w sztuce, nauce, filozofii, kulturze etc.), „wszędzie tam, gdzie można gromadzić dane, wydobywać z nich informacje, które stwarzają światu nowe możliwości, istnieją hakerzy hakujący nowe ze starego”<sup>18</sup>.

Należy uznać, iż wraz z rozwojem nowych technologii i wzrostem dostępu (czy nawet nieograniczonym dostępem) do Internetu znacznie poszerzyły się możliwości wykorzystania taktyk i idei hackerskich<sup>19</sup>. Dostrzeżono, że mogą one mieć szersze zastosowanie niż jedynie komputery i sieci. Fakt ten ma szerokie konsekwencje społeczne, dotyka centralnych kwestii społeczeństw informacyjnych. Usieciowione środowisko zapewnia doskonałą platformę działania wszystkim aktorom: organizacjom trzeciego sektora, hobbystom, środowiskom biznesowym etc. Zapewnia również przestrzeń dla nowych mechanizmów umożliwiających rozproszonym jednostkom przyjęcie zdecentralizowanych strategii współpracy. W takim systemie postęp dokonuje się narastająco, w wyniku gromadzenia (często) niewielkich dokonań wielu osób, które decydują samodzielnie, co jest przedmiotem ich zainteresowania i działań<sup>20</sup>. Co bardzo istotne, ludzie mogą włączać się w tę „cyfrową wspólnotę”, ponosząc stosunkowo niewielkie koszty (wystarczy mieć komputer podłączony do sieci oraz odrobinę inicjatywy i kreatywności), dzięki czemu takie działanie zyskuje jeszcze na atrakcyjności<sup>21</sup>. Za Castellsem można stwierdzić, że składniki takiej sieci są równocześnie autonomiczne i zależne względem sieci i mogą być elementami innych sieci, a tym samym innych systemów środków nastawionych na inne cele. Samo funkcjonowanie sieci zależy natomiast od dwóch podstawowych atrybutów: jej zdolności/sprawności łączenia oraz spójności, tj. stopnia, w jakim ząbają się cele sieci i jej poszczególnych elementów<sup>22</sup>.

<sup>16</sup> Za: <http://www.gazetaprawna.pl/encyklopedia/prawo/hasla/332774,haker.html> (20 sierpnia 2012).

<sup>17</sup> T. Jordan, *op. cit.*, s. 23.

<sup>18</sup> W. McKenzie, *A Hacker Manifesto*, Cambridge 2004, s. 3–4, za: T. Jordan, *op. cit.*, s. 23.

<sup>19</sup> Szeroko na temat etycznych aspektów hackerstwa możemy przeczytać w: A. Harper, *Gray hat hacking: the ethical hacker's handbook*, Nowy Jork, 2011, ss. 693.

<sup>20</sup> Y. Benkler, *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*, Warszawa 2008, s. 78–79.

<sup>21</sup> D. Tapscott, A.D. Williams, *op. cit.*, s. 29–30.

<sup>22</sup> M. Castells, *Spółczesność sieci*, Warszawa 2008, s. 179.

### Czym jest *obywatelski* hacking?

Nowe wzorce interakcji społecznych sprawiają, że współcześnie władze, biznes, trzeci sektor, ludzie na całym świecie mogą wykorzystywać technologie do współpracy w poszukiwaniu nowych sposobów rozwiązywania małych problemów lokalnych jak i największych zagadnień w skali świata. Powstają sieciowe warunki kreowania nowych obszarów oraz form aktywności i przedsiębiorczości, ale także nowych form współdziałania między podmiotami społecznymi, gospodarczymi i władzą.

Obserwując interakcje pomiędzy internautami, można zauważyć, że zarówno w sytuacji, kiedy relacje pomiędzy nimi są okazjonalne, jednorazowe, jak i w długotrwałych, relatywnie stałych stosunkach, istnieje wśród nich silna tendencja do zachowań altruistycznych, wzajemnościowych, pomocowych. Relacje wzajemnościowe tego typu odgrywają w sieci rolę więziotwórczą<sup>23</sup>. Skuteczność stosowania zasady wzajemności w środowisku sieciowym wynika, przede wszystkim, z umiejętności odroczenia ewentualnego zysku. Ludzie świadczą więc pomoc w sytuacji, w której nie oczekują rewanżu (a przynajmniej nie to jest dla nich najważniejsze). Zachowania takie nie tylko pozytywnie wpływają na samoocenę „darczyńcy”, ale pozwalają mu jednocześnie gromadzić kapitał społeczny, na który składają się uznanie, prestiż, satysfakcjonująca pozycja w społeczności, a także poczucie bezpieczeństwa wynikające z przekonania, że świadcząc na rzecz innych osób, możemy w razie potrzeby liczyć na pomoc z ich strony. Na bazie tych wzajemnościowych relacji jednostki działające w wirtualu tworzą spersonalizowane sieci oparte na zaufaniu, solidarności, uznaniu równości, integralności i wzajemności obowiązków, ale pozbawione formalnej organizacji<sup>24</sup>.

Można uznać, że obecnie Internet stanowi swego rodzaju narzędzie samopomocy. Obywatele dzięki sieci mają możliwość działania na rzecz swojej społeczności oraz organizowania się wokół ważnych dla nich tematów. Podobnie jak dzieje się to w rzeczywistości pozasieciowej, społeczności wirtualne są uruchamiane i prowadzone przez osoby, które łączy wspólnota zainteresowań, interesów lub problemów<sup>25</sup>. Zagadnienia, wokół których ogniskują swą działalność społeczności sieciowe, jest niezwykle zróżnicowana i stale się rozwija. Dają one ludziom szansę kontaktu z innymi, aby zadać im pytanie lub poprosić o radę i pomoc. Technologie sieciowe doskonale nadają się do ułatwienia komunikacji między

---

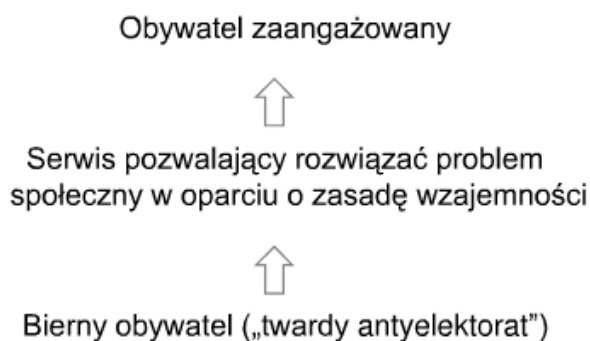
<sup>23</sup> J. Bierówka, *Zasada wzajemności w społeczeństwie informacyjnym*, Kraków 2009, s. 123–124.

<sup>24</sup> *Ibidem*, s. 125.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 128.

ludźmi. Nawiązując do reguły wzajemności, zakłada się, iż jeśli ktoś uporał się z danym problemem, będzie chciał ułatwić życie innym i zaproponuje gotowe rozwiązanie, które inni będą mogli ulepszać<sup>26</sup>.

## Zmiana społeczna za pomocą sieci



Rysunek 1. Przebieg zmiany społecznej w sieciowym społeczeństwie

Źródło: <http://socialcamp.eu/2010/10/23/startup-spoeczny/> (21 sierpnia 2012).

Trzeba mieć na uwadze fakt, iż zmieniający się świat wymaga od funkcjonujących w nim podmiotów wysokich zdolności adaptacyjnych. Tempo zmian i żądania dotyczące czasu reakcji gwałtownie wzrastają. Dzięki „czasowi internetowemu” oraz „prędkości internetowej” przekształcenia, które kiedyś trwały całe lata, teraz odbywają się na przestrzeni miesięcy. Natomiast szybkie zmiany technologiczne zwiększają potrzebę wdrażania nowych sposobów uczenia się przez jednostki, społeczeństwo i organizacje. W tych warunkach nowego znaczenia nabierają wzajemne relacje oraz sojusze oparte na współpracy i obustronnych korzyściach<sup>27</sup>.

Z drugiej strony powinniśmy mieć świadomość, że u progu XXI w. w dorosłość wkroczyło pokolenie, dla którego naturalną rzeczą jest korzystanie z dobrodziejstw nowych technologii. „Młodzi”, jak twierdzi Tapscott, wykorzystują możliwości technologiczne w celu przemodelowania wszystkich instytucji współczesnego życia, poczynając od miejsca pracy i rynków, poprzez politykę i edukację, na funkcjonowaniu rodziny kończąc<sup>28</sup> – w myśl zasady, że jeśli coś nie działa, jak należy, trzeba to zmienić to. Odbywa się to na wiele sposobów, m.in.:

<sup>26</sup> P. Wyszomirski, *iStypendium.pl, jako przykład hackingu obywatelskiego?*, za: <http://blog.istypendium.pl/2010/10/istypendiumpl-jako-przykad-hackingu.html> (21 sierpnia 2012).

<sup>27</sup> *Co to jest wiedza 3G*, za: <http://www.wiedza3g.pl/artukul/pokaz/34//2.html> (21 sierpnia 2012).

<sup>28</sup> D. Tapscott, *op. cit.*, s. 52.



1. Pracodawcy i kadra zarządzająca rekrutująca się z pokolenia sieci traktują pracę jako podejmowanie wspólnych działań, przełamując sztywne struktury i zmuszając organizację do zmian. Można uznać, że nowe technologie przeprofilowują zapotrzebowania na kompetencje na rynku pracy. Cenione jeszcze do niedawna umiejętności tracą na wartości, a w ich miejsce pojawiają się inne, znacznie bardziej pożądane i cenne.

2. Konsumenci z pokolenia sieci chcą mieć udział w unowocześnianiu produktów i usług na równi z producentami (stają się prosumentami<sup>29</sup>), co wpływa na daleko idące zmiany w koncepcji marki.

3. W szkolnictwie wymuszają wprowadzenie zmian w systemie nauczania i przekształcenia metod pedagogicznych, które, ogólnie rzecz ujmując, koncentrują się na uczniu i opierają się na współpracy (przykładem mogą być dziś mocno akcentowane metody projektowe, w nomenklaturze anglosaskiej określane jako *problem-based learning*<sup>30</sup>).

4. Jako obywatele przedstawiciele pokolenia sieci wpływają na zmiany w sposobie wyznaczania i realizowania zadań państwa oraz rozumienia i określenia podstawowych zasad obywatelskich i reguł funkcjonowania demokracji (obserwujemy zmierzch demokracji jednokierunkowej na rzecz zwiększonej partycypacji społecznej<sup>31</sup>).

5. W życiu społecznym aktywność obywatelska, wzmocniana przez nowe technologie, przeradza się w potężniejszą formę aktywizmu społecznego<sup>32</sup>.

Reasumując, obywatelski hacking to nic innego jak sposób na budowanie społecznego i gospodarczego postępu. Nie od dziś wiadomo, że oddolne, sieciowe działania mają moc, by zmieniać świat i wpływać na życie innych, między innymi dzięki bezpośredniemu kontaktowi pomiędzy darczyńcą i potrzebującym wsparcia, pomocy (w myśl zasady wzajemności). Obecnie mamy do czynienia z intensyfikacją interakcji i ciągłą rozbudową komunikacji związanej z rozwojem społeczeństwa sieciowego. Ta mnogość wzajemnych relacji zmniejsza

---

<sup>29</sup> Więcej na ten temat w dalszej części artykułu.

<sup>30</sup> Wśród największych walorów tej metody wymienia się bogactwo indywidualnych doświadczeń, bezpośrednią aktywność osobistą uczestnika przyspieszającą nabywanie przez niego umiejętności oraz kreatywność i ciekawość świata. Więcej: E. Lubina, *Metoda projektu w procesie dydaktycznym uczelni wyższej*, za: [http://www.fundacja.edu.pl/organizacja/\\_referaty/25.pdf](http://www.fundacja.edu.pl/organizacja/_referaty/25.pdf) (20 sierpnia 2012).

<sup>31</sup> Idealnym rozwiązaniem jest nie tylko udział dwukierunkowy, polegający m.in. na konsultacjach społecznych (niezobowiązujących dla rządu), ale tzw. udział aktywny dwukierunkowy, w którym obywatele aktywnie uczestniczą w wypracowywaniu decyzji politycznych. Więcej: A. Sikora, *Modele e-demokracji*, za: <http://progg.eu/?p=2165> (22 sierpnia 2012).

<sup>32</sup> D. Tapscott, *op. cit.*, s. 52.

ryzyko wyobcowania i lęku, prowadzi do przewycięzania egoizmu jednostek. Im częściej ludzie kontaktują się ze sobą, im więcej wspólnych inicjatyw podejmują, tym bardziej sobie ufają. Zmianie otaczającego nas świata i wpływanie na niego jest czynnością wyzwajającą jednostki, uwalniającą ich potencjał. Łączy w sobie dwie najbardziej naturalne potrzeby człowieka, jakimi są z jednej strony swoboda indywidualnego działania, a z drugiej wolność łączenia swoich wysiłków z wysiłkami innych ludzi i wspólnego z nimi działania. Nie każdą tego typu aktywność możemy określić mianem obywatelskiego hackingu. Nas będą interesować aktywności podejmowane poprzez wykorzystywanie nowych technologii komunikacyjnych. Przyjrzymy się sposobom wykorzystania Internetu w celu polepszenia własnej sytuacji, rozwiązywania problemów (różnej wagi), poszukiwania partnerów biznesowych, darczyńców i sponsorów.

#### Obywatelskie, społeczne hackowanie – wybrane przykłady

W codziennym życiu większość ludzi boryka się z różnymi problemami. Nie chodzi tutaj o sprawy wagi państwowej czy spowodowane nieefektywnością rządów itp. Mam tu na uwadze wiele drobnych, czasem, wydawałoby się, błażych kwestii, jak np. wypełnianie formularza podatkowego, poszukiwanie dobrej szkoły dla dziecka, obsługa nowego telefonu, brak pomysłu na życie czy uruchomienie nowego biznesu (choćby z uwagi na brak kapitału i potrzebnej wiedzy). Są to problemy życiowe – przeszkody do pokonania. Najlepszym sposobem, aby je przewyciężyć, jest znalezienie kogoś, kto zrobił to wcześniej, i zachęcenie go do pomocy. W takiej sytuacji Internet okazuje się dziś doskonałym narzędziem do poszukiwania rozwiązań, pomocy. Jest największym zbiorem wiedzy, jaki kiedykolwiek istniał. Pozwala na agregację rozproszonych informacji i czyni je dostępnymi dla każdego, kto ma odrobinę umiejętności i dostęp do sieci. Sprzyja to powstaniu w Internecie miejsc, gdzie jego komunikacyjne możliwości są wykorzystywane, aby pomóc jednostkom w przewyciężeniu ich życiowych wyzwa<sup>33</sup>.

Najpowszechniejszym i najprężnie rozwijającym się trendem sieciowej współpracy są social shopping, polegające na poszukiwaniu w Internecie wiadomości na temat produktów, które planujemy kupić. Kupujący podejmuje decyzję o zakupie na podstawie opinii społeczności internetowej. Social shopping stanowi więc naturalny etap ewolucji dwóch prężnie rozwijających się nurtów użytkowania sieci: zakupów *online* oraz aktywności o charakterze e-społecznościowym. W serwisach zajmujących się social shoppingiem recenzje

---

<sup>33</sup> J. Crabtree, *Civic hacking: a new agenda for e-democracy*, za: [http://www.opendemocracy.net/media-edemocracy/article\\_1025.jsp](http://www.opendemocracy.net/media-edemocracy/article_1025.jsp) (23 sierpnia 2012).



produktów zamieszczają osoby, które nie są anonimowe i z którymi można się porównać poprzez tagi<sup>34</sup>, które definiują wiek, miejsce zamieszkania i przede wszystkim upodobania, wspólnie definiujące styl życia. Jest to sytuacja podobna do tej, kiedy najbliższa przyjaciółka może polecić dobry krem do twarzy – zaś znajomy z Internetu zarekomenduje nam model telefonu komórkowego<sup>35</sup>.



Rysunek 2. Social shopping – jak to działa?

Źródło: <http://www.dailydealmedia.com/969performics-releases-%E2%80%9Csocial-shopping-study%E2%80%9D-behaviors-preferences-on-social-shopping-and-deal-sites/> (2 września 2012).

Na tej samej zasadzie funkcjonuje wiele społeczności sieciowych „spotykających” się np. na forach internetowych, gdzie ich członkowie poszukują rozwiązań codziennych problemów, choćby porady odnośnie do wypełnienia formularza PIT, roztrząsają problemy domowe, radzą się w kwestii wyboru zajęć dodatkowych dla swych dzieci itp. Należy jednak zaznaczyć, że nie każda tego typu „działalność” może być oceniana jednoznacznie pozytywnie. Wiele kontrowersji budzą, na przykład, internetowe porady medyczne. Zapewne każdemu z nas zdarzyło się poszukiwać informacji dotyczącej chorób, objawów, leczenia w Internecie. Bulwersujący specjalistów (szczególnie dla środowiska lekarskiego) jest fakt, iż prowadzi to do sytuacji, w której chorzy sami siebie diagnozują i często leczą, w porozumieniu gronem życzliwych z forum lub pracowników portalu medycznego i za ich

<sup>34</sup> Z języka angielskiego *tag* – znacznik.

<sup>35</sup> *Social shopping po polsku*, za:

[http://technoblog.gazeta.pl/blog/1,84942,5811091,Social\\_shopping\\_po\\_polsku.html](http://technoblog.gazeta.pl/blog/1,84942,5811091,Social_shopping_po_polsku.html) (24 sierpnia 2012).

radą. Owszem, może się to okazać pomocne, ale równie prawdopodobne, że poważnie zaszkodzi pacjentowi<sup>36</sup>.

Powróćmy jednak do pozytywnych przejawów hacka w społeczeństwie sieciowym. Kiedy brakuje nam pomysłów, np. w biznesie czy na kampanie społecznej, reklamowej, politycznej, możemy skorzystać z platformy internetowej (m.in. szerokiej oferty forów internetowych, portali społecznościowych) i poszukać inspiracji „z tłumu”, tj. propozycji zwykłych ludzi, internautów. Takie działania noszą dziś nazwę<sup>37</sup>. Należy podkreślić, że zjawisko polegania na tzw. zbiorowej mądrości znane jest nie od dziś, jednak to rozwój nowoczesnych technologii umożliwił wykorzystanie go na szeroka skalę. Crowdsourcing nikogo nie ogranicza, pozwala na prezentowanie poglądów przez wszystkich, którzy mają na to ochotę. Jest narzędziem pozwalającym na współuczestniczenie w procesie tworzenia, inspirowanie do działania, tym samym stanowi jedną z wersji hacka. Metodę tę wykorzystuje wiele firm marketingowych, *public relations*, korporacji jak i politycy. W Polsce narzędzie to jest wciąż nowością. Możemy jednak pochwalić się paroma interesującymi projektami. Do tych, które zasługują na szczególną uwagę, można zaliczyć kampanie dwóch banków: BZ WBK oraz Millenium Bank. Pierwszy projekt za pomocą „banku pomysłów” oraz współpracy z czterema blogerami pozwalał klientom na współtworzenie marki poprzez wcielenie się w rolę komentatora, inicjatora lub innowatora. Natomiast drugi pomysł polegał na wyłonieniu najlepszej reklamy dotyczącej Millenium Banku, stworzonej i ocenianej przez klientów dzięki portalowi YouTube. W obu przypadkach banki zdecydowanie zyskały na nawiązaniu relacji z klientami, a ponadto zaoszczędziły znaczne środki oraz zyskały cenną bazę pomysłów<sup>38</sup>.

---

<sup>36</sup> M. Majorek, *Jakość informacji medycznej w internetowych portalach tematycznych*, referat wygłoszony na Konferencji Naukowej „Człowiek Zalogowany”, Kraków 13-15 stycznia 2012, program konferencji dostępny pod adresem: <http://www.czlowiekszalogowany.pl/?page=plan> (2 września 2012).

<sup>37</sup> E. Mączyńska, *Makrowikinomia: konsumenci i prosumenci – podstawy decyzji rynkowych*, za: <http://instalacje.mtp.pl/pl/news/artyku4e.pdf> (25 sierpnia 2012).

Crowdsourcing – od słów *crowd* – tłum oraz *sourcing* – czerpanie.

<sup>38</sup> *Czym jest crowdsourcing*, za: <http://manager.wieszjak.pl/zarządzanie-zespołem/305965,Czym-jest-crowdsourcing.html> (25 sierpnia 2012).



Rysunek 3. Crowdsourcing – jak to działa?

Źródło: <http://ciclog.blogspot.com/2010/05/crowdsourcing.html> (29 sierpnia 2012).

Szczególnym przykładem tworzenia swoistego rynku pomysłów są ideaagory<sup>39</sup>. Jak pisze Tapscott, należy je traktować jako wirtualne stoiska w powstającej globalnej hali targowej, gdzie wymienia się pomysły. W ten sposób w jednym miejscu przestrzeni wirtualnej (coś w rodzaju eBaya innowacyjnych rozwiązań) mamy ogromne skupisko talentów. Możemy dużo łatwiej odnaleźć prawdziwych innowatorów, a to z kolei wpływa w sposób rewolucyjny na procesy badawczo-rozwojowe. Ideaagory obniżają koszty komunikacji, współpracy i transakcji<sup>40</sup>. Za pomocą platform internetowych naukowcy mogą zaprezentować tematy swoich prac i badań, podzielić się wiedzą, przedstawić idee, a nawet znaleźć partnera lub inwestora dla swoich projektów. Jednym z polskich przykładów portalu wykorzystującego możliwości sieci w aspekcie badawczo-rozwojowym jest SPiWIN Ideaagora<sup>41</sup>. Jak możemy przeczytać na stronie internetowej projektu, jego pomysłodawcami są doświadczeni pracownicy naukowcy uczelni technicznych, którzy poprzez zaplanowane działania pragną zwiększyć efektywność nawiązywania bliższych i bardziej trwałych kontaktów naukowo-przemysłowych pomiędzy ludźmi nauki a światem biznesu. Inicjatywę tę zrodziła potrzeba zwiększenia liczby wdrożeń, innowacji i patentów, które determinują rozwój gospodarczy kraju oraz wzrost konkurencyjności oraz innowacyjności regionu. Jest to pierwszy w Polsce internetowy system wspierający transfer technologii do biznesu oparty na

<sup>39</sup> Określenie to wyraźnie nawiązujące do tradycji greckiej agory, czyli miejsca gdzie ludzie się zbierają, dyskutują, dokonują transakcji, podejmują wspólne decyzje i działania.

<sup>40</sup> D. Tapscott, A. D. Williams, *op. cit.*, s. 148-149 i 179.

<sup>41</sup> Strona internetowa projektu: <http://ideagora.spiwin.pl/pl/home> (29 sierpnia 2012).

wirtualnych rynkach innowacji. Cel projektu polega na zainicjowaniu wspólnych badań naukowych mających przynieść korzyści przedsiębiorstwom i uczelniom<sup>42</sup>.

Natomiast jeśli mamy pomysł na ciekawą inicjatywę kulturalną, społeczną czy biznesową, a niestety nie stać nas na jej realizację, mamy możliwość skorzystania z innej formy obywatelskiego hackingu, jaką jest crowdfunding<sup>43</sup>, tj. finansowanie społecznościowe, gdzie kapitał zapewnia szeroka społeczność wirtualna, ale i bliscy oraz znajomi, którzy chcą wesprzeć kreatywnego pomysłodawcę. Wiele drobnych wpłat składa się na dużą pulę środków, które pozwalają spełniać marzenia, rozwijać biznes, organizować atrakcyjne eventy, wspomagają potrzebujących. Zgromadzone w ten sposób środki mogą wynieść od kilkuset złotych do nawet kilku milionów. W zamian pomysłodawca oferuje wspierającym unikalne bonusy (bilety, spotkania, gadżety), oferuje swoje produkty lub usługi bądź też oddaje udziały w przedsięwzięciu<sup>44</sup>. W Polsce funkcjonuje kilka portali finansowania społecznościowego<sup>45</sup>, mających rozmaite przeznaczenie i różne wyniki. Jak dotąd szerszy rozwój tej metody sieciowego wsparcia hamuje obowiązujące w naszym kraju ustawodawstwo. Z jednej strony jest to Ustawa o zbiorce publicznych, która zabrania niektórym podmiotom zbierać środki przez Internet, a z drugiej regulacje rynku kapitałowego, wiążące ręce w przypadku oferowania w sieci udziałów, akcji i tym podobnych<sup>46</sup>. Swoistym przykładem wykorzystania mechanizmu crowdfundingowego są strony internetowe, blogi czy fanpejdże na portalach społecznościowych tworzone przez rodziców chorych dzieci, fundacje i stowarzyszenia. Dzięki wsparciu nowych technologii jednostki i organizacje mogą dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, nawiązać z nimi interakcje i tym samym sprawić, że na konto instytucji opiekującej się potrzebującymi wpłyną środki przeznaczone np. na terapię. Tego typu działania wiążą się ściśle z e-dobroczynnością, tzn. przekazywaniem darowizn za pośrednictwem Internetu. Czasami oznacza to konieczność wpłacania naszych pieniędzy na rzecz jakiejś organizacji lub inicjatywy (na przykład Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy), innym razem nie wymaga się od nas żadnych nakładów finansowych – wystarczy tylko kliknąć w odpowiednią ikonę na stronie internetowej (np. Pajacyk Polskiej Akcji Humanitarnej)<sup>47</sup>.

<sup>42</sup> Za: <http://ideagora.spiwin.pl/pl/page/o-nas> (2 września 2012).

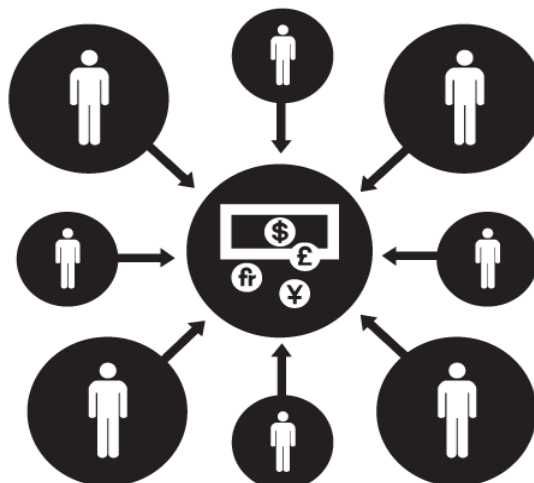
<sup>43</sup> Od słów *crowd* – tłum i *found* – środki.

<sup>44</sup> Za: <http://crowdfunding.pl/crowdfunding-faq/#.UDvvrKmTtR4> (25 sierpnia 2012).

<sup>45</sup> Na przykład [polakpotrafi.pl](http://polakpotrafi.pl) (projekty kreatywne), [siepomaga.pl](http://siepomaga.pl) (projekty charytatywne).

<sup>46</sup> Za: <http://crowdfunding.pl/crowdfunding-w-polsce/#.UDgJ5MGTtR5> (25 sierpnia 2012).

<sup>47</sup> Więcej przykładów akcji e-dobroczynnych można znaleźć na: <http://www.e-volunteering.eu/5-Edobroczyznosc/> (2 września 2012).



Rysunek 4. Crowdfunding – jak to działa?

Źródło: <http://sustainablebusinessmyanmar.com/event/crowdfunding-introduction/> (25 sierpnia 2012).

Pojawienie się nowych możliwości kreatywnych i wytwórczych w nowoczesnym społeczeństwie wynika ze swego rodzaju połączenia roli producenta i konsumenta w jednej osobie. Poprzez taką kombinację powstaje prosument, który jest świadomy siebie i swoich potrzeb, ciekawy nowości i wymagający. Zmusza to aktorów działających na rynku (produktów, usług czy NGOs) do nawiązywania dialogu z konsumentami i zmiany strategii własnych marek. Współcześnie każda organizacja czy przedsiębiorstwo musi funkcjonować elastycznie i szybko dostosowywać się do zmiennego otoczenia, wyprzedzać trendy, a nie dopasowywać się do zaistniałych już zmian. Ponadto, jeśli chodzi o biznes, to musimy pamiętać, że obecnie cykl życia produktu zdecydowanie się skrócił, co powoduje, iż jest mniej czasu na tworzenie innowacyjnych (i trafiających w potrzeby rynku) rozwiązań. Klasycznie decyzje o kształcie nowego produktu podejmowało grono zatrudnionych specjalistów. W XXI w. staje się coraz bardziej oczywiste, że efektywniej jest zapytać konsumentów o ich potrzeby oraz obserwować ich zachowania i na tej podstawie tworzyć bądź zmieniać, doskonalić produkt<sup>48</sup>. Jednym z polskich przykładów wykorzystania prosumenckich postaw może być kampania soków Tymbark z 2010 r., która była prowadzona pod chwytliwym hasłem „Odkapsluj wyobraźnię”<sup>49</sup>. Kusząc licznymi nagrodami rzeczowymi, grupa Tymbark zachęcała do stworzenia hasła reklamowego, nakręcenia spotu,

<sup>48</sup> *Prosument – konsument przyszłości*, za: <http://www.egospodarka.pl/38121,Prosument-konsument-przyszlosci,1,20,2.html> (2 września 2012); szeroko na ten temat w: D. Tapscott, A.D. Williams, *op. cit.*, s. 183–218.

<sup>49</sup> Animacja promująca kampanię Tymbarku dostępna pod adresem: <http://www.youtube.com/watch?v=AUS0JmN-qUo> (2 września 2012).

zaprojektowania etykiety i plakatu, a także do wymyślenia nowego smaku. Można uznać, że klientów/konsumentów zaprzęgnięto do kreacji właściwie wszystkich obszarów marki<sup>50</sup>.

Niekomercyjnym przykładem wykorzystania idei obywatelskiego hackingu była inicjatywa Urzędu Marszałkowskiego Województwa Małopolskiego z 2010 r. „Mój pomysł na Małopolskę”. Przedsięwzięcie zainteresowało kilkadziesiąt tysięcy osób z całego kraju, które podzieliły się swoimi pomysłami na aktualizację strategii województwa małopolskiego do 2020 r.<sup>51</sup>

Innym niezwykle ważnym przykładem obywatelskiego hackingu są startupy – zarówno te wspierające początkujących przedsiębiorców, jak i tzw. social startupy, które wspomagają przedsięwzięcia o charakterze społecznym, będące inicjatywami organizacji pozarządowych.



Rysunek 5. Jak powstaje społeczny startup?

Źródło: <http://socialcamp.eu/2010/10/23/startup-spoeczny/> (2 września 2012).

Nowe technologie stwarzają możliwości zastosowania niespotykanych dotąd form szerokiej współpracy każdej firmie (jednoosobowej oraz koncernowi) jak i organizacji społecznej poszukującej ludzi o unikalnych kwalifikacjach do rozwiązywania konkretnych problemów,

<sup>50</sup> <http://crowdfunding.pl/2010/10/05/odkapsluj-wyobraznie-crowdsourcing-w-tymbarku/#.UDkF6cGTtR4> (24 sierpnia 2012).

<sup>51</sup> Strona projektu: <http://www.pomyslnamalopolske.pl/> (2 września 2012).



ułatwiają dotarcie do pracowników oraz przedsiębiorstw dysponujących odpowiednią wiedzą i zapleczem.

Jeżeli chodzi o definicję startupu, to w literaturze nie ma co do niej zgody. Maciej Oleksy na stronie poświęconej tej tematyce<sup>52</sup> przywołuje cztery najbardziej popularne wyjaśnienia dla tego pojęcia:

1. Startup to przedsięwzięcie biznesowe prowadzone przez ludzi na rynku o wysokiej niepewności. W kontekście niepewności zakłada się, że są to firmy tworzące produkty lub usługi innowacyjne.
2. Startup to nowy serwis internetowy założony przez grupę pasjonatów IT (tzw. geek). Tu wartością jest głównie sam pomysł.
3. Startup to młoda firma, która dopiero wystartowała i nie ma jeszcze np. rentowności lub klientów. Różnica w porównaniu z punktem poprzednim jest taka, że są to firmy niekoniecznie działające w Internecie.
4. Startup to zespół ludzi działający w ramach inkubatora przedsiębiorczości lub z pomocą inwestora.

Korzystając z wiedzy dotyczącej obywatelskiego hackingu, na potrzeby artykułu możemy przyjąć prostą definicję startupu i opisać go jako młodą firmę, która ma szansę na sukces (jest innowacyjna), ale na starcie wymaga finansowanego bądź intelektualnego wsparcia doświadczonych, bogatszych przedsiębiorców. W tym celu w przestrzeni wirtualnej tworzone są sieci zewnętrznych, partnerskich relacji, która szybko pozwalają weryfikować, rozwijać i wdrażać nowe idee, przy pomocy i dzięki doświadczeniom innych. Generalizując, można stwierdzić, iż chodzi tutaj głównie o skojarzenie innowacyjnych pomysłodawców ze świadomymi inwestorami prywatnymi. W polskiej sieci możemy już znaleźć wysoce wyspecjalizowane portale<sup>53</sup> zajmujące się wsparciem innowacyjnych przedsięwzięć, dysponujące listą mentorów, bazą startupów, organizujące festiwale<sup>54</sup>, przeglądy młodych firm itd.

Społeczny startup skupia się natomiast na zwiększeniu aktywności/zaangażowania obywateli i w tym celu korzysta ze wsparcia „darczyńców” w postaci partnerów zewnętrznych, którzy wspomagają go zapleczem i finansami. Pierwszoplanowym celem jest

---

<sup>52</sup> <http://wrocamp.com/> Wszystko o startupach (2 września 2012).

<sup>53</sup> Przykłady: <http://mamstartup.pl/>, <http://labstar.wp.pl/>, <http://www.brainville.pl/startupy/>, <http://startuplab.pl/> i wiele innych.

<sup>54</sup> Przykładem może być Startup Fest (w 2012 r. odbyła się trzecia edycja) – to jednodniowy festiwal, na którym twórcy najciekawszych startupów przedstawiają swoje projekty mentorom. Mogą skonsultować pomysły z ekspertami z branży. Na najlepszy startup czeka nagroda w wysokości 50 tys. złotych oraz kampania reklamowa w serwisach Grupy Gazeta.pl.

zwykle stworzenie portalu internetowego rozwiązującego problemy społeczne, informującego o podejmowanych akcjach, wspomagającego zbiórkę funduszy etc. Tutaj szczególnie ważne jest wsparcie techniczne, które bezkosztowo udostępniają firmy z branży IT, tworząc serwisy, administrując strony. Można uznać, że społeczny startup to przedsięwzięcie, które wykorzystuje nowe technologie, by pomagać cierpiącym, wykluczonym, budować społeczeństwo obywatelskie ery informacyjnej. W szerszym ujęciu społeczne startupy stanowią platformę łączącą siłę firm i organizacji pozarządowych celem kreowania wspólnej wartości – ważnej dla społeczeństwa, przynoszącej pożytki organizacjom, jej podopiecznym, a jednocześnie zapewniającej przedsiębiorstwom wymierne korzyści wykraczające poza PR i reklamę. Dla firm taka kooperacja to szansa na dotarcie do nowych grup konsumentów, wyłączonych dotąd z „normalnych” rynków, zaś dla wykluczonych grup – możliwość zaspokojenia potrzeb i skorzystania z usług, których wcześniej im nie oferowano<sup>55</sup>. Przykład działalności łączącej organizacje pozarządowe i przedsiębiorstwa z branży internetowej stanowią organizowane od kilku lat w Krakowie SocialCampy<sup>56</sup>. Są to spotkania poświęcone wymianie informacji i poszerzaniu wiedzy w zakresie przydatności Internetu w budowie społeczeństwa obywatelskiego, a także w stworzeniu platformy nawiązywania kontaktów między profesjonalistami branży interaktywnej a przedstawicielami organizacji pozarządowych.

Pisząc o działalności społecznej w sieci, nie sposób pominąć niezwykle istotny wątek, jakim jest wirtualny wolontariat – to forma wolontariatu polegająca na wykonywaniu zadań w całości lub częściowo poza organizacją z wykorzystaniem Internetu na komputerze w domu, szkole, telecentrum lub w pracy bądź też za pomocą innych urządzeń podłączonych do Internetu. Wirtualny wolontariat jest zbliżony do telepracy, z tą różnicą że zamiast sieciowych pracowników, którzy są opłacani, zlecone czynności wykonują sieciowi wolontariusze, nieotrzymujący wynagrodzenia od firm nastawionych na zysk, lecz pracujący na rzecz organizacji non-profit, szkół, w ramach programów rządowych, lub dla podmiotów pożytku publicznego<sup>57</sup>.

---

<sup>55</sup> J. Przewłocka, K. Piłat, *NGO i biznes: przełamać dystans*, za: <http://wiadomosci.ngo.pl/wiadomosci/777935.html> (2 września 2012).

<sup>56</sup> Strona internetowa przedsięwzięcia: <http://socialcamp.eu/> (22 sierpnia 2012).

<sup>57</sup> Więcej na: <http://www.e-wolontariat.pl> (2 września 2012).



Rysunek 6. Promocja idei wolontariatu

Źródło: <http://bouchercon2008.blogspot.com/2008/08/of-volunteering.html> (2 września 2012).

### Wnioski końcowe

Wskazane powyżej przykłady wykorzystania nowych technologii oraz idei hackerskiej do działań mających wpływ na funkcjonowanie jednostek i społeczności stanowią jedynie wycinek możliwości, jakie są dziś dostępne aktywnemu członkowi społeczeństwa informacyjnego<sup>58</sup>. Nowoczesna technika pozwala poczuć się wolnym – od wolności wyboru (m.in. swoboda w zamianie pracy, wyborze własnej drogi życia, wyrażaniu siebie), poprzez niczym nieograniczony dostęp do informacji, po swobodę wypowiedzi. Kolejną – dziś bardzo istotną – kwestią jest dopasowywanie otaczającej rzeczywistości do naszych potrzeb – personalizacja produktów (dziś możemy zmieniać cały medialny świat, który nas otacza – zawartość pulpitu, stronę startową, dzwonek w telefonie, nick<sup>59</sup>, wygaszacz ekranu, źródło wiadomości i formy rozrywki). Miliony osób na całym świecie stale zmieniają treści stron internetowych, modyfikuje ich zawartość (dotyczy to dziś całego cyfrowego świata, od własnej poczty e-mail, po strony administracji rządowej). Następną kwestią to transparentność, która wiąże się z dostępem interesariuszy do istotnych wiadomości na każdy temat (społeczny, gospodarczy, polityczny etc.). Społeczeństwo sieciowe jest świadome swojego potężnego wpływu – wie, że może więcej wymagać zarówno od producentów,

<sup>58</sup> Jednym z niezwykle ważnych przykładów wykorzystania nowych mediów przez sieciowych aktywistów, pominiętym celowo w opracowaniu z uwagi na jego odmienny charakter, jest hacktywizm. Więcej w: M. du Vall, *Electornic civil disobedience (ECD) jako jedna ze współczesnych form obywatelskiego nieposłuszeństwa*, „Państwo i Społeczeństwo” 2010, nr 2, s. 123–133; eadem, *Nieposłuszeństwo obywatelskie w XXI wieku*, [w:] *Dylematy polskiej demokracji*, red. Ł. Danel, J. Kornaś, Kraków 2012, s. 179–192; M. Majorek, M. du Vall, *Nowe media w służbie „sieciowych” aktywistów*, artykuł pokonferencyjny – Konferencja „Człowiek Zalogowany”, Uniwersytet Jagielloński, w trakcie procedury wydawniczej.

<sup>59</sup> Nick, nickname – pseudonim, identyfikator używany przez internautów.

pracodawców, jak i od elit politycznych swojego kraju i świata. Coraz częściej uzależnia swoje decyzje od wiarygodności i otwartości „nadawców”<sup>60</sup>.

Z punktu widzenia obywatelskiego hackingu szczególnie ważne jest podkreślenie wagi, jaką dziś należy przywiązywać do wspólnych działań i nawiązywania kontaktów. Sieć w sposób naturalny wychodzi naprzeciw naturalnej formie ludzkiej aktywności, jaką stanowi interakcja. Komunikacyjny wymiar sieci polega na tym, że umożliwia jednostkom, a wręcz zachęca je do wnoszenia własnego wkładu w zbiorowe medium. W efekcie zarówno procesy informacyjne, jak i powstający wokół nich rodzaj organizacji społecznej przybierają charakter jednocześnie zbiorowy oraz indywidualny. Sieć internetowa w związku ze swoją otwartością umożliwia włączenie się w globalny obieg informacji, dając jednocześnie szansę wprowadzenia nowych treści w czasie rzeczywistym. Współcześnie większość z nas współpracuje ze sobą na portalach społecznościowych, gra w gry komputerowe dla wielu uczestników, nieustannie wysyła wiadomości tekstowe, udostępnia pliki, uwielbia społeczne zakupy (czego dowodem jest popularność takich serwisów jak allegro.pl.). Użytkownicy Internetu wywierają na siebie wpływ za pośrednictwem sieci opiniotwórczych, korzystając nie tylko z forów, ale także z czatów prowadzonych w czasie rzeczywistym. Wszyscy wiemy, że współcześnie przepływ informacji pomiędzy rozległymi sieciami odbywa się z ogromną prędkością, stąd komunikowanie się z przyjaciółmi, znajomymi z pracy osiąga zawrotne tempo. Z tego również powodu, jak już wspomniano wcześniej, tempo zmian i żądania dotyczące czasu reakcji na nie gwałtownie wzrastają. Dzięki „czasowi internetowemu” oraz „prędkości internetowej” zmiany, które kiedyś trwały całe lata, teraz zachodzą na przestrzeni miesięcy. Wpływa to na wzrost tempa innowacji i standardem staje się poszukiwanie nowych możliwości współdziałania, spędzania wolnego czasu, zdobywania wiedzy czy organizowania pracy<sup>61</sup>. Tym samym należy przyjąć za pewnik tezę, iż dzięki możliwościom, jakie dają nam nowe technologie, z Internetem na czele, zasadniczym przemianom podlegają interakcje społeczne oraz zmieniają się tradycyjnie pojmowane więzi między jednostkami. Osłabieniu ulega rola państw narodowych, zmienia się w znaczący sposób możliwość i zakres zaangażowania obywateli w sprawy społeczne, gospodarcze i polityczne<sup>62</sup>.

Nie ulega wątpliwości, że obywatelski hacking stanowi motor postępu nowoczesnych społeczeństw, a hackowanie jest czymś niemalże naturalnym dla każdego z nas, choć często nie zdajemy sobie z tego sprawy. Korzystając z możliwości, jakie dają nam dziś nowe

---

<sup>60</sup> Na podstawie: D. Tapscott, *op. cit.*, s. 84–86.

<sup>61</sup> *Ibidem*, s. 87–88.

<sup>62</sup> J. Wojniak, *Obywatel w społeczeństwie informacji...*, s.186–187.

technologie, udoskonalamy wiele codziennych narzędzi, poszukujemy nowych rozwiązań w wielu sprawach, zarówno tych błahych, jak i naprawdę ważnych. Pasja, wolność, wartości społeczne, otwartość, aktywność, troska i kreatywność to dziś naturalne przymioty charakteryzujące społeczeństwo sieci. Cechy te są kluczowe dla zrozumienia zmian, jakie dokonują się we współczesnym świecie i są nieodzowne dla rozwoju społeczeństwa obywatelskiego XXI w.