

Celem projektu jest dekonstrukcja praktyk amatorskiego programowania w latach 80. jako formy kulturowej, którą traktuję jako manifestację kultury w określonym kontekście historycznym. W ramach projektu badam w jaki sposób to 'programowanie w życiu codziennym' było wyobrażane, dyskutowane i przeżywane. Aby to osiągnąć analizuję, w jaki sposób to programowanie było wpisane w określone kulturowe, ekonomiczne i społeczne zjawiska w wysoko rozwiniętych krajach Europy Zachodniej i USA w tej dekadzie. Badanie to dostarcza dowodów na to, że analiza tworzenia amatorskich programów, jako niematerialnej pracy, może znacząco przyczynić się do lepszego zrozumienia powiązań pomiędzy pojawieniem się kapitalizmu kognitywnego i użytkowaniem narzędzi komputerowych.

Ten historyczny projekt ma też być głosem w debacie na temat roli oprogramowania i umiejętności kodowania w społeczeństwie. Chcę to osiągnąć badając, w jaki sposób umiejętności kodowania oferowały postrzegane społecznie poczucie wzmocnienia własnej pozycji w dekadzie indywidualizmu i rywalizacji. Moim celem jest wskazanie, w jaki sposób historyczny projekt może wnieść coś do toczących się debat na temat kompetencji użytkowników technologii cyfrowych. W ramach projektu badam doświadczenie bycia programistą-amatorem w epoce kiedy znaczna część użytkowników komputerów samodzielnie pisała programy, i jednocześnie wskazuję ciągłości i różnice ze współczesnością, kiedy rutynowo używamy oprogramowania, ale tylko nieznaczna część użytkowników komputerów posiada umiejętności programowania.

Badania na potrzeby projektu składają się z analizy artefaktów oprogramowania zachowanych w bazach danych online jako obiekt cyfrowy lub jako listing w piśmie komputerowym lub biuletynie. Celowo skupiam się na banalnych programach, które nie były dystrybuowane komercyjnie ale jedynie jako freeware lub shareware, przykładowo proste narzędzia do organizacji aktywności rekreacyjnych lub zawodowych, lub jako forma ekspresji za pomocą zaprogramowanej prezentacji audio-wizualnej. Analizuję również artefakty wiedzy takie jak książkowe poradniki na temat programowania, pism komputerowe i biuletyny wydawane oficjalnie lub dystrybuowane w ramach kultur hakerskich. Te źródła są uzupełnione serią 40 wywiadów z autorami programów, którzy mogą być odnalezieni, i z którymi da się nawiązać kontakt poprzez platformy online.