

Polskie BBS-y: archeologia wczesnych mediów społecznościowych (1996-2004)

Internet stanowi dziś jedną z podstawowych przestrzeni komunikowania. Jednak jak każde medium wyłonił się w wyniku szeregu operacji nie tylko technologicznych, ale też społecznych, które umożliwiły wykonanie przejścia od sieci komputerowych łączących instytucje naukowe i firmy do otwartej sieci społecznej, której symbol stanowią dziś „media społecznościowe”. Jak wyglądało to w wypadku polskiego internetu?

Napięcia związane z wyłanianiem się późniejszych serwisów społecznościowych najlepiej widoczne są w działaniu BBS-ów (Bulletin Board Systems) - serwisów instalowanych na domowych komputerach entuzjastów, działających zwykle przez kilka godzin w tygodniu. Pierwszy polski BBS powstał w roku 1986, do globalnej sieci FidoNET został podłączony rok później - a więc ponad 4 lata wcześniej, niż nastąpiło podłączenie Polski do internetu (grudzień 1991). Co jednak szczególnie istotne, BBS-y w odróżnieniu od działających w Polsce już od lat 70. sieci akademickich, ale też od aktywnej wcześniej, niż internet sieci Bitnet, były dostępne dla wszystkich osób posiadających komputer z modemem i dostęp do sieci telefonicznej. Choć więc próg wejścia był wciąż wysoki, to były bardziej egalitarne od innych rozwiązań tamtych czasów.

Na dzień dzisiejszy mamy dość dobrze udokumentowaną techniczną historię wczesnego polskiego internetu, ale do wypełnienia pozostaje luka w zakresie myślenia o jego aspektach kulturowych i społecznych. Celem projektu jest udokumentowanie praktyk jak najszerszego spektrum społeczności BBS-owych działających w Polsce od ich początków w 1986 roku, poprzez okres rozkwitu w połowie lat 90. (kiedy w Polsce działało minimum 200 takich sieci), aż po pierwsze lata XXI wieku, kiedy to pierwsza usługa szerokopasmowego internetu bez limitu danych zamknęła erę polskich BBS-ów.

Projekt wpisuje się w historyczny zwrot w badaniach nad mediami, ale jest też poświęcony lokalnej, polskiej historii internetu, pod wieloma względami - podobnie jak w przypadku innych mediów - odmiennej od historii dominującej, którą najczęściej jest jej amerykańska wersja. Na poziomie metodologicznym projekt czerpie z archeologii mediów i historii mówionej. Kluczowe dla wydobywania napięcia między „kronikarstwem” historii technologii i nagromadzonymi już informacjami o infrastrukturze, a towarzyszącymi jej działaniami i wizjami społecznymi, będzie wykorzystanie dwóch wzajemnie się uzupełniających podejść. Pierwsze z nich osadzona jest w traktowaniu mediów jako praktyk społecznych - w tej części znajdzie się wiedza o rutynach użytkowników, ale także rozpoznanie obowiązujących norm i rytuałów oraz sposobów ich wytwarzania i rozpowszechniania. Druga, dodana do niej w wyniku refleksji nad znaczeniem rozwiązań technologicznych jako narzędzi modelujących w pewnym stopniu praktyki społeczne, związana jest z badaniem infrastruktury.

Głównymi źródłami danych będą kwerendy archiwalne oraz wywiady z sysopami, czyli operatorami usług BBS (co najmniej 20). W ramach badań zostanie przeprowadzona kwerenda materiałów z epoki (głównie czasopism komputerowych) oraz dostępnych tekstów. W ramach desk research i porównania źródeł zostanie również opracowana możliwie pełna lista BBS-ów działających w Polsce. Wywiady pomogą w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania o motywacje i postrzeganie mediów społecznościowych w tamtym czasie. Ważne są również pytania o kwestie polityczne i postrzeganie relacji z Zachodem, ale także o relacje między sieciami oddolnymi a oficjalnymi instytucjami. Dotyczy to także wykorzystania BBS-ów w działalności crackerów kopiujących oprogramowanie komputerowe, głównie gry, oraz powiązań z demosceną - i ustalenia wiedzy o łączności lub odrębności tych społeczności, zarówno poprzez komunikację zdalną, jak i spotkania.

Efektom będzie synteza, która zostanie zawarta w pracy doktorskiej, planowana jest również strona internetowa z linkami i materiałami z projektu oraz wspólny artykuł wnioskodawcy i doktorantki/ta złożony do międzynarodowej publikacji książkowej lub czasopisma.