

nie tylko w nim, również w literaturze⁹. Dotyczyło to nie wszystkich, ale większości obrazów i nie jest niczym zaskakującym, gdy pamiętamy o właściwościach systemu, dla którego kultura i sztuka była polem uprawiania polityki we wszystkich odsłonach i etapach.

Filmy nakręcone w czasach „popaździernikowych”, w których opowiada się o przeszłości, stosując kalki powołane do życia w okresie stalinowskim, można uporządkować w dwie grupy. Do pierwszej zaliczyć wypada dzieła reżyserów odpowiadających na zamówienie władz i specjalizujących się w tego rodzaju produkcjach. Do drugiej zaś filmy, których autorzy uznali za stosowne, mniej lub bardziej dobrowolnie, nadać swoim dziełom wymowę odpowiadającą wymogom okoliczności, w których powstały. Wypada o tym pamiętać, choć nie zmienia to istoty zagadnienia.

⁹ Por. K. Krasuski, *Realizmu socjalistycznego śmierć i życie pośmiertne*, [w:] *Słownik realizmu...*, dz. cyt., s. 271 i n.

Patryk Wasiak

[Uniwersytet]

„GRALI I KOPIOWALI” – GRY KOMPUTEROWE W PRL JAKO PROBLEM BADAWCZY

Wstęp

W pierwszym numerze „Bajtka” – wychodzącego od 1985 roku czasopisma mającego popularyzować komputery w PRL – znaleźć można wywiad z profesorem Władysławem M. Turskim, dyrektorem Polskiego Towarzystwa Informatycznego. Wydawać by się mogło, że prezes organizacji powołanej do popularyzacji technologii komputerowych powinien być zadowolony z olbrzymiego wzrostu zainteresowania komputerami domowymi, jaki miał miejsce w połowie lat osiemdziesiątych w PRL. Jednak według środowiska polskich informatyków komputer domowy niósł ze sobą więcej zagrożeń niż nadziei. Turski określił użytkowanie tych artefaktów jako „popkulturę”, odróżniając je od komputerowej „kultury wysokiej”, czyli zastosowań profesjonalnych, a przede wszystkim nauki programowania:

Boję się, że fala popkultury informatycznej zaczyna ludziom przysłaniać rzeczywistość informatykę. [...] Niewykluczone, że można tę popkulturę ukierunkować w stronę pozytywistyczną, zaprzęgnąć te zabawki do edukacji, do jakiegoś użytku nie wyzutego z walorów intelektualnych. Pojawia się pytanie, czy nie jest to zjawisko dekadentkie – oni już „tam” są tacy bogaci, że nie mają nic lepszego do roboty, to się tym bawią¹.

Wypowiedź ta pokazuje jeden z najważniejszych problemów, z jakimi borykał się polski „ruch komputeryzacji” złożony z informatyków

¹ *Matchbox dla szofera*, „Bajek” 1985, nr 1, s. 4, 26.

oraz popularyzatorów technologii². W PRL środowisko to za pomocą dostępnych im kanałów komunikacji, przede wszystkim udziału w różnorodnych ciałach doradczych zajmujących się rozwojem technicznym oraz prezentacji swoich postulatów w mediach, próbowało przekonać władze do wzrostu nakładów na informatykę i tworzenie polskiej Doliny Krzemowej. W „Bajtku” i „Komputerze”, dwóch najpopularniejszych w Polsce pismach komputerowych, działacze PTI regularnie apelowali (raczej bezskutecznie) do władz o wzrost nakładów na tworzenie polskich technologii komputerowych oraz program edukacyjny związany z informatyką. Lektura takich wywiadów pokazuje, że byli oni niezadowoleni nie tylko z postawy towarzyszy odpowiedzialnych za inwestycje w przemysł elektroniczny, ale również z tego, jak przebiegała postępująca bardzo szybko komputeryzacja PRL. Najważniejsi jej aktorzy – użytkownicy komputerów – wcale nie byli zainteresowani podobnymi do zacytowanego powyżej apelami. Dostępne źródła wskazują jednoznacznie, że zdecydowana większość posiadaczy komputerów domowych jak najbardziej oddawała się „komputerowej dekadencji”, masowo grając w gry komputerowe (na pirackich kopiach) na sprowadzonych z RFN lub kupionych w Pewexie komputerach. Wystarczy przytoczyć tu fragment wywiadu:

Mój pierwszy komputer to nabyty w „Pewex” Atari 65XE z magnetem XCA 12 i dwoma joystick’ami. Pamiętam, że nie mogłem zasnąć całą noc mając świadomość, że cztery metry od łóżka jest obiekt mego pożądania :-). Napożyczałem kaset z gramami od znajomych i przepadałem bez wieści na parę tygodni grając we wszystko, co się dało. Wstyd się przyznać, ale Atari tak mnie pochłonęło, że zawałęłem mocno szkołę. Nie tylko ja, bo A. G. również. [...] Chodziłszy do równoległych klas w tym samym ogólniaku, a nasze bloki stoją vis a vis. Zamiast na lekcje przechodziłem przez ulicę i siedłem do wyżej wspomnianego... tworzyć³.

² Zob. R. Kling, *Computerization Movements and the Mobilization of Support for Computerization*, [w:] *Ecologies of Knowledge. Work and Politics in Science and Technology*, red. S. Leigh Star, Albany 1995. Tekst dostępny na witrynie. Wszystkie cytowane dokumenty internetowe aktualne na dzień 10 września 2012. Podstawowymi pracami z zakresu historii komputeryzacji są: P.E. Ceruzzi, *A History of Modern Computing*, Cambridge–London 2003; M. Campbell-Kelly, *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog. A History of The Software Industry*, Cambridge–London 2003. Na temat wpisania komputeryzacji w dyskurs polityczny okresu zimnej wojny zob. P.N. Edwards, *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, Cambridge 1996.

³ Wywiad z Michałem „Caruso” Brzezickim na: <http://atarionline.pl>. W tym cytacie i następnych przytoczeniach zachowano oryginalną pisownię.

W tej wypowiedzi pojawiają się informacje o złożonych praktykach związanych z tekstem kultury, jakim jest gra komputerowa. Zakupy w Pewexie, pożyczanie kaset od znajomych, rozwijanie kontaktów społecznych z kolegami, a wreszcie wagary, to tylko kilka z wielu zjawisk kulturowych, społecznych i ekonomicznych, w których gry pełniły kluczową funkcję.

W badaniach nad kulturą popularną najważniejszą perspektywą jest skupienie się na analizie treści przekazów medialnych⁴. Niniejszy tekst poświęcony jest nie tyle samym grom, ile raczej użytkownikom komputerów, dla których „granie w gry” było podstawowym, choć nie jedynym scenariuszem użytkowania komputera⁵. Co więcej, praktyki te były ze sobą ściśle powiązane. Przykładowo kopiowanie i modyfikowanie gier było jednocześnie podstawowym sposobem nauki programowania. O wiele ciekawszym zagadnieniem od tego, jak i w co się grało, jest to, jak użytkowało się komputer domowy. Tak postawione pytanie, dzięki dostępnym różnorodnym źródłom, pozwala na stworzenie obszernego etnograficznego opisu złożonych zjawisk wiążących się z technologicznym artefaktem, któremu użytkownicy nadawali różne znaczenia⁶. Komputer domowy stał się jednym z artefaktów obecnych w panującej teraz modzie na wspomnienia dotyczące tego, jak śmiesznie, ciekawie i swojsko było w PRL. Jednak przytaczanie tytułów ulubionych gier z dzieciństwa i prasowych historii o „zderzeniu” komputerów z siermiężną

⁴ Przykładem takiego paradygmatu jest szeroko cytowana praca: D. Kellner, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*, London–New York 2003.

⁵ Z obszernej literatury dotyczącej gier komputerowych warto przytoczyć: S. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, New York 2001 oraz M. Campbell-Kelly, dz. cyt., s. 269–302. Interesującą propozycją badań nad komputerową rozrywką jest analiza wykorzystywania możliwości platform sprzętowych do tworzenia gier, zob. N. Montfort, I. Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Home System*, Cambridge–London 2009.

⁶ Zob. *How Users Matter*, red. N. Oudshoorn, T. Pinch, Cambridge 2003. Warto tu przytoczyć również podobne koncepcje związane z nadawaniem i odczytywaniem znaczeń opracowane przez badaczy z kręgu Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS, Ośrodek Współczesnych Badań nad Kulturą, tzw. brytyjska szkoła kulturoznawcza), kwestię tę opisuje np. Paul Willis, zob. tenże, *Wyobrażenia etnograficzna*, przeł. E. Klekot, Kraków 2005.

rzeczywistością Polski Ludowej nie wnosi raczej nic nowego do wiedzy nad społecznym i kulturowym funkcjonowaniem technologii konsumentskich w PRL⁷.

Komputer domowy i PRL

Pytanie o to, jak użytkowano komputery domowe w socjalistycznej Polsce, wpisuje się w nurt badań nad pozyskiwaniem i użytkowaniem dóbr konsumpcyjnych za żelazną kurtyną. Temat ten staje się coraz popularniejszy wśród badaczy zajmujących się historią społeczną okresu zimnej wojny⁸. W części tych badań stosowany jest interesujący paradygmat *consumer junction*, zakładający analizę przestrzeni społecznej związanej z użytkowaniem dóbr konsumpcyjnych, w której stykają się działania producentów, instytucji państwowych oraz konsumentów⁹. Wspomniana przestrzeń zakłada mediacje i negocjacje scenariuszy użytkowania towarów określanych przez wytwórców, jak i innych aktorów

⁷ Najbardziej interesującą publikacją tego typu jest: B. Kluska, *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008; zob. też: B. Kozichyński, *333 popkultowe rzeczy...* PRL, Poznań 2007; W. Kot, *PRL. Jak cudnie się żyło!*, Warszawa 2008.

⁸ Najważniejszymi pozycjami są: *Modernity and Material Culture in Post-War Eastern Europe*, red. S. Reid, D. Crowley, Oxford – New York 2000; *Socialist Spaces: Sites of Everyday Life in the Eastern Bloc*, red. S. Reid, D. Crowley, Oxford–New York 2002; *Cold War Kitchen: Americanization, Technology, and European Users*, red. R. Oldenziel, K. Zachmann, Cambridge–London 2009. Na temat strategii konsumentskich w gospodarce niedoboru zob. M. Mazurek, *Antropologia niedoboru w NRD i PRL 1971–1989*, Warszawa 2010; też, *Spółeczeństwo kolejki: o doświadczeniach niedoboru 1945–1989*, Warszawa 2010. Na temat badań nad kulturą popularną w okresie zimnej wojny zob. także: *Recasting America: Culture and Politics in the Age of Cold War*, red. L. May, Chicago 1988; U.G. Poiger, *Jazz, Rock and Rebels: Cold War Politics and American Culture in a Divided Germany*, Berkeley–Los Angeles–London 2000; M. Kackman, *Citizen Spy: Television, Espionage, and Cold War Culture*, Minneapolis–London 2005; *The Cultural Cold War in Western Europe 1945–1960*, red. G. Scott-Smith, H. Krabbendam, London, 2003.

⁹ R. Oldenziel, A. de la Bruhèze, O. de Witt, *Europe's Mediation Junction: Technology and Consumer Society in the Twentieth Century*, „History and Technology” 2005, t. 21, nr 1 (marzec), wersja robocza tekstu dostępna na: ; zob też wstęp w: *Cold War Kitchen...*, dz. cyt., s. 1–32.

społecznych działających w tej przestrzeni (agendy państwowe, eksperci, ruch konsumencki) oraz użytkowników, którzy są w stanie wytwarzać własne sposoby użytkowania dóbr. Scenariusze te są często całkowicie odmienne lub nawet sprzeczne ze scenariuszami opracowanymi przez innych aktorów (na przykład piractwo).

Komputer domowy – technologia powstała na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych – jest szczególnie interesującym obiektem badań ze względu na wielość przewidzianych jednocześnie scenariuszy użytkowania. Wydany w 1984 roku *Whole Earth Software Catalog* wylicza kilka kategorii programów dostępnych na rynku, które można utożsamiać ze scenariuszami użytkowania komputera. Jako tytuły rozdziałów w katalogu użyte są czasowniki i nazwy kategorii programów: granie (gry), pisanie (edytory tekstów), analizowanie (arkusze kalkulacyjne), organizowanie danych (bazy danych), rachunkowość (programy do prowadzenia księgowości), rysowanie (programy graficzne), telekomunikacja (poczta elektroniczna, zdalny dostęp do kont bankowych i zakupy), programowanie (języki programowania), uczenie (symulacje, programy matematyczne, nauka pisania)¹⁰. Wyraźnie widać tu cztery grupy scenariuszy: granie, zastosowania profesjonalne, programowanie oraz edukacja. Ze względu na brak dostępnych materiałów trudno jest ocenić, jaki udział w rynku miały poszczególne typy programów¹¹. Jednak nawet pobieżne przejrzenie zachodnioeuropejskich i amerykańskich pism komputerowych z lat osiemdziesiątych (przykładowo: „Atari User”, „Crash”, „Commodore User”, „Your Computer”, „Your Sinclair”, „Compute!”) wskazuje, że zdecydowanie najwięcej miejsca zajmowały opisy oraz recenzje gier. Poza grami dużo uwagi poświęcano też nauce programowania, wyraźnie mniej natomiast jest opisów profesjonalnych i edukacyjnych zastosowań komputerów. Szybko powstały też wyspecjalizowane pisma wyłącznie o grach („Computer and Video Games” oraz „Zzap!64”). Niezwykle cennymi źródłami do badania użytkowania komputerów domowych w całej Europie na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych są tzw. „papermagi” i „diskmagi”. Były to odbijane na ksero papierowe lub wydawane jako plik na dyskietce ziny redagowane przez

¹⁰ *Whole Earth Software Catalog*, red. S. Brand, Sausalito 1984, s. 1.

¹¹ Pobieżnie wspomina o tym M. Campbell-Kelly, dz. cyt., s. 269–302.

członków subkultur komputerowych, które rozpowszechniano wśród znajomych drogą pocztową. Pisma te najczęściej wydawane były przez osoby związane ze „sceną crackerską” zajmującą się usuwaniem zabezpieczeń i rozpowszechnianiem pirackich kopii gier bez celów zarobkowych, a później również tworzeniem prezentacji audiowizualnych. W omawianym tu okresie w Europie wydawanych było co najmniej kilka set takich publikacji¹². Wystarczy przejrzeć bardzo popularny zachodnoniemiecki zin „Illegal”, żeby zobaczyć, że pismo to prawie w całości poświęcone jest użytkowaniu oraz kopiowaniu gier komputerowych¹³. Użytkownicy komputerów zaangażowani w wymianę pirackiego oprogramowania – w zdecydowanej większości nastolatki – po prostu nie byli zainteresowani arkuszami kalkulacyjnymi i edytorami tekstu. Świeżo wydana gra komputerowa natomiast była dla nich niezwykle cennym towarem, a jej szybkie „złamanie” i rozpowszechnianie zwiększało kapitał społeczny w środowisku „sceny crackerskiej”.

Polska prasa komputerowa, powstała na fali boomu komputerów domowych z połowy lat osiemdziesiątych, znacząco różniła się od zachodniej. Zagraniczne pisma funkcjonowały w symbiozie z szybko rosnącym rynkiem oprogramowania, producenci komputerów domowych oraz gier byli głównymi reklamodawcami. W tej sytuacji gry komputerowe traktowano jako pełnoprawny scenariusz użytkowania. Trudno w pismach tych znaleźć wypowiedź lekceważącą używanie komputera do gier, podobną do przytoczonego stanowiska dyrektora PTI. Polskie czasopisma: „Bajtek”, „Komputer”, „Mikroklan” oraz „IKS” (skrót od: Informatyka,

¹² Na temat subkultur komputerowych zob. T. Polgár, *Freax: The Brief History of the Computer Demoscene*, Berlin 2008; M. Reunanen, *Computer Demos – What Makes Them Tick?*, Helsinki 2010, <http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf>; P. Wasiak, *A Cultural History of the First European Digital Subculture*, „Studies in Contemporary History/Zeithistorische Forschungen” 2012, nr 2, tekst ten pt. *Illegal Guys. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s* dostępny na: <http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40209282/Default.aspx>. Na temat powstawania polskiej „sceny” zob. P. Wasiak, *The East Is Coming! The Demoscene in Eastern Europe*, „Rhizome”, 21 maja 2010, <http://rhizome.org/editorial/2010/may/21/the-east-is-coming-the-demoscene-in-eastern-europe/>. Kolekcja tego typu publikacji dostępna na witrynie: www.pouet.net.

¹³ Numery pisma dostępne na: <http://www.triad.se/?s=Illegal>.

Komputery, Systemy – dodatek do „Żołnierza Wolności”) w dużej mierze były kanałami komunikacji dla członków ruchu komputeryzacji i entuzjastów techniki¹⁴. Środowiska te (wcześniej związane z „Młodym Technikiem”) próbowały promować różnorodne zastosowania komputerów w oparciu o unikalną mieszankę zachodniej ideologii „cyfrowej utopii” i języka socjalistycznej propagandy. Cytaty z *Trzeciej fali* Alвина Tofflera¹⁵ mieszały się tu z wywiadami z radzieckimi informatykami opowiadającymi o postępach we wprowadzaniu komputerów do zarządzania przemysłem i „planowania społecznego”. O uwikłaniu komputeryzacji w politykę dużo mówi chociażby krótki fragment wstępu redaktora naczelnego „Bajtka”, który wydawany był jako dodatek do „Sztandaru Młodych” – organu Związku Socjalistycznej Młodzieży Polskiej:

Owszem, te wszystkie ATARI, TIMEXY i AMSTRADY [...] wychowują nową generację Polaków, kształtują w niej nawyki życia w cywilizowanym społeczeństwie. Ale wpływ tej naszej informatyki od Sasa do Lasa na rzeczywisty wzrost społecznej wydajności pracy jest bliski zeru¹⁶.

Trudno sobie wyobrazić, żeby nastolatki bądź ich rodzice kupujący komputery w Pewexie lub w RFN myśleli w dalszej perspektywie o tym, że zakup ten miałby przyczynić się do „wzrostu społecznej wydajności pracy”. Duża część materiałów publicystycznych w polskich pismach komputerowych, a także artykułów poświęconych komputerom w prasie codziennej i tygodnikach, ma charakter wyłącznie postulatyczny. Są to źródła cenne do analizy ideologii wypracowanej przez polski ruch komputeryzacji. Jednak w „Bajtku” już od pierwszego numeru prowadzono również rubrykę *Co jest grane*, gdzie prezentowano opisy i mapy gier komputerowych, publikowano także comiesięczną „listę przebojów” układaną na podstawie głosów przysyłanych przez czytelników. Trudno stwierdzić, czy redaktorzy pisma uznali granie za pełnoprawną praktykę użytkowania komputera domowego. Bardziej prawdopodobne jest, że granie traktowano jako pierwszy etap kontaktu dziecka i nastolatka

¹⁴ Należy tu zaznaczyć, że „Komputer” miał nieco odmienną formułę od innych pism i wzorowany był na profesjonalnych pismach „Byte” i „Chip”.

¹⁵ Książkę tę zresztą wydano w Polsce nakładem Państwowego Instytutu Wydawniczego, zob. A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, Warszawa 1986.

¹⁶ W. Siwiński, *Poza priorytetem*, „Bajtek” 1989, nr 3, s. 2.

z komputerem. Jednak rubryka ta stała się (być może niezamierzonym) hitem. Według ankiety „Bajtki” z 1988 roku to właśnie *Co jest grane* okazało się być najchętniej czytany materiał w całym piśmie; jej czytanie wskazało 60% ankietowanych¹⁷.

Pytania badawcze

Oczywiście analiza treści pism komputerowych dostarcza bardzo ograniczonej wiedzy o tym, co naprawdę robiono z komputerami domowymi. Należy postawić sobie pytanie, w jaki sposób można badać praktyki użytkowania komputerów. Największym ułatwieniem w udzielaniu odpowiedzi na takie pytania jest bardzo duża dostępność materiałów źródłowych. Pomocna jest działalność społeczności *retrocomputing*. Polskie portale skupiające dawnych i obecnych użytkowników komputerów Atari, Commodore 64 i Amiga są częścią interesującego zjawiska powtórnego zainteresowania ośmio- i szesnastobitowymi komputerami pochodzącymi sprzed epoki powszechnej dominacji standardu PC. Cały fenomen *retrocomputing* wiąże się przede wszystkim z odkrywaniem na nowo gier na komputery ośmiobitowe jako alternatywy dla współczesnych gier oraz dzieleniem się wspomnieniami z użytkownikami¹⁸. Dostępne powszechnie programy umożliwiające emulację systemów operacyjnych komputerów ośmiobitowych na współczesnych komputerach PC są wykorzystywane przede wszystkim do uruchamiania starych gier. Jedynie bardzo wąska grupa osób używa ich do programowania. Na wielu witrynach i portalach można znaleźć zarówno same gry oraz programy, jak i zeskanowane instrukcje obsługi, podręczniki do programowania, a także katalogi wysyłkowe z pirackimi programami. Dostępne są też ziny wydawane przez członków polskiej sceny komputerowej¹⁹. Ponadto osoby zarządzające witrynami tego typu przeprowadzają wywiady

¹⁷ Ankieta: „Bajtek” 1988, nr 6, s. 4; wyniki ankiety: „Bajtek” 1989, nr 6, s. 4.

¹⁸ Od 2004 roku wydawane jest pismo „Retro Gamer” poświęcone wyłącznie starym grom. W jednym z numerów tego magazynu można znaleźć felieton o przeszłości rynku gier w Polsce, zob. J. Szczepaniak, *With Fire and Sword*, „Retro Gamer” 2006, t. 22, s. 14–15.

¹⁹ Największa kolekcja dostępna na witrynie: www.elysium.filety.pl.

z ludźmi w jakiś sposób związanymi ze sceną komputerową: członkami grup reprezentujących „scenę crackerską”, autorami programów, gier i modyfikacji sprzętowych czy dziennikarzami. W sumie na polskich portalach dostępnych jest kilkadziesiąt obszernych wywiadów. W krajowej prasie komputerowej z lat dziewięćdziesiątych często pojawiały się także materiały dotyczące sytuacji sprzed kilku lat. Cennym źródłem informacji są również zamieszczane tam ogłoszenia drobne dotyczące sprzedaży komputerów, w ramach których sprzedający wyliczają posiadane urządzenia peryferyjne i programy.

Bardziej szczegółowe studium społecznego wymiaru komputeryzacji w Polsce wymaga oczywiście przeprowadzenia samodzielnych wywiadów i znaczącego rozszerzenia bazy źródłowej. W niniejszym tekście, którego celem jest jedynie pokazanie tego pewnego, nieznanego szerzej obszaru badawczego, zostaną wykorzystane materiały prasowe oraz wywiady i wspomnienia dostępne na witrynach internetowych. Przytoczone tu źródła dotyczą jedynie użytkowania popularnych w Polsce komputerów ośmiobitowych Atari XE/XL, Commodore 64 i ZX Spectrum. Nieuwzględnione zaś są źródła dotyczące użytkowania popularnych od początku lat dziewięćdziesiątych Amigi oraz PC. Należy także zwrócić uwagę na to, że z perspektywy użytkownika rok 1989 nie przyniósł większej zmiany na rynku komputerowym. Ukształtowany w drugiej połowie lat osiemdziesiątych rynek pirackiego oprogramowania, oparty o giełdy komputerowe, drastycznie zmienił się dopiero w 1994 roku – po wprowadzeniu w życie ustawy o ochronie praw autorskich.

Wstępna lektura źródeł wskazuje jednoznacznie, że „granie w gry” i ich kopiowanie było zdecydowanie najpopularniejszą praktyką polskich użytkowników komputerów domowych. W dostępnych materiałach mowa jest też o innych sposobach wykorzystywania komputerów, przede wszystkim o programowaniu, które albo było bezpośrednio bądź pośrednio związane z graniem, albo stanowiło następujący po okresie grania scenariusz użytkowania. W tej sytuacji pytanie wyłącznie o to, w co, jak i gdzie się grało, prowadziłoby do wyrwania tego zjawiska ze złożonego kontekstu. Bardziej celowe jest postawienie pytań, które umożliwią, w jak najbardziej kompleksowy sposób, poznanie mapy znaczeń, jakie użytkownicy nadawali posiadanym artefaktom technologicznym.

Dostępne źródła pozwalają jedynie na przeprowadzenie analiz jakościowych. Poza przytoczonymi poniżej ankietami pism komputerowych brak jest nawet szacunkowych danych ilościowych dotyczących liczby oraz typów posiadanych komputerów²⁰. Badania jakościowe pozwalają na stworzenie etnograficznego opisu użytkowania komputerów. Jako konceptualizację pomocną przy tego typu badaniach można wymienić kilka kluczowych pytań:

1. Skąd można było dowiedzieć się o istnieniu komputera i gier komputerowych?
2. Jak udało się uzyskać dostęp do komputera lub własny komputer?
3. Jak pozyskiwano oprogramowanie?
4. Jakie tożsamości budowali użytkownicy w oparciu o posiadane artefakty?
5. Jak wyglądała zmiana scenariuszy użytkowania komputerów w czasie?
6. Jak łączono granie z innymi zastosowaniami?
7. W jaki sposób w związku z używaniem komputera wykorzystywano istniejące lub nawiązywano nowe kontakty społeczne?
8. W jakich przestrzeniach zachodziły te interakcje (podwórko, szkoła, klub komputerowy)?
9. Jak użytkownicy wykorzystywali posiadany sprzęt i zgromadzone programy do celów zarobkowych?

Aby usystematyzować odpowiedzi na powyższe pytania, przyjmijmy, że pierwszych sześć pytań dotyczy praktyk kulturowych, dwa następne odnoszą się do praktyk społecznych, a ostatnie – praktyk ekonomicznych. Oczywiście zaproponowane tu kategorie odwołują się do zjawisk, które z reguły były ze sobą ściśle powiązane. Lektura kilkudziesięciu dostępnych wywiadów oraz dużej liczby źródeł pisanych pozwala wyrobić

²⁰ Jedyny znany mi tekst dotyczący kategorii ilościowych opiera się wyłącznie na badaniu wzrostu odsetka „komputerów osobistych” w gospodarstwach domowych. W 1988 roku komputer znajdował się w 1,2% gospodarstw domowych, w 1993 roku już w 11,4% gospodarstw, za: B. Green, M. Kryszczuk, *Computerization of Polish Households in Social Structural Perspective: a Dynamic Analysis of the Informatization Process over 20 Years*, „Polish Sociological Review” 2009, t. 168, nr 4, s. 595–605.

sobie zdanie dotyczące tego, na ile dane zjawisko było typowe i powszechne oraz w jaki sposób powiązane było z innymi praktykami. Niniejszy szkic, pisany z punktu widzenia socjologii jakościowej, ma na celu przedstawienie jedynie najbardziej powszechnych praktyk związanych z użytkowaniem komputerów w Polsce.

Praktyki kulturowe

Podjmując się badań jakościowych nad użytkowaniem komputerów domowych, należy sobie zadać podstawowe pytanie dotyczące tego, jaki zestaw urządzeń i programów posiadał przeciętny użytkownik. Interesujących materiałów dostarczają ogłoszenia drobne z początku lat dziewięćdziesiątych mówiące o sprzedaży komputerów. Można tu przytoczyć dwa dość reprezentatywne zestawy sprzętu i oprogramowania dla Atari XE i Commodore 64 – najpopularniejszych w Polsce platform: „Sprzedam C64 II (stan idealny), magnetofon, 2 joysticki, cartridge, 300 gier, pokrywa, programy użytkowe i literaturę”²¹ oraz „Atari 130XE, monitor, magnetofon XC 12, dwa joysticki, 50 gier, literatura”²².

Gdy zanalizujemy treści typowych ogłoszeń, rzuci się nam w oczy przede wszystkim duża liczba posiadanych przez sprzedających gier, szczególnie na C-64. Nawet jeśli w ogłoszeniu pojawia się wzmianka tylko o „programach”, to ich liczba – najczęściej kilkadziesiąt lub kilkaset – sugeruje, że były to gry. Do celów profesjonalnych wystarczała bowiem niewielka liczba „użytków”: program graficzny, muzyczny czy też kompilator języka programowania. Z drugiej strony rzadkie są ogłoszenia, w ramach których sprzedający oferuje wyłącznie gry, najczęściej wspomina również o programach użytkowych i literaturze, czyli instrukcjach i podręcznikach do programowania. Warto też zwrócić uwagę na częste posiadanie dwóch joysticków, co sugeruje, że popularne było „granie w gry” przeznaczone dla dwóch graczy.

Jeżeli powszechne było posiadanie zarówno gier, jak i programów użytkowych, to pojawia się pytanie, do jakiego stopnia granie było podstawowym sposobem użytkowania. Dostępne na witrynach *retrocomputing*

²¹ „Commodore & Amiga” 1992, nr 11, s. 30.

²² „Atari Magazyn” 1993, nr 3–4, s. 43.

wywiady obejmują jedynie osoby, które aktywnie uczestniczyły w działalności sceny komputerowej, tworząc własne programy, grafikę i muzykę. Brak jest rozmów z jednostkami, które wyłącznie grały, a które przypuszczalnie stanowiły duży odsetek użytkowników. Jedynymi źródłami pozwalającymi ocenić powszechność danych praktyk są ankiety przeprowadzane przez pisma komputerowe.

W przytaczanej już ankiecie „Bajtki” z 1988 roku (na którą uzyskano, jak pisano, „prawie 5 000” odpowiedzi) nie pada pytanie o sposoby użytkowania, autorów ankiety interesuje poziom zaawansowania w obsłudze komputera. „Uruchamianie gier” – najniższy poziom wtajemniczenia – wymieniło poniżej 10% ankietowanych. Najczęściej (ponad 50% odpowiedzi) użytkownicy potrafili pisać programy w jednym języku, co oczywiście nie wykluczało grania²³. O wiele bardziej interesująca była ankieta pisma „Commodore & Amiga” z 1992 roku (otrzymano około 3 500 ankiet, z czego 2 300 to odpowiedzi użytkowników C-64)²⁴. Przytoczmy tu odpowiedzi dotyczące scenariuszy użytkowania komputerów C-64: gry – 93%, programowanie – 78%, grafika – 54%, dźwięk – 27%. Należy zaznaczyć, że czasopismo to przeznaczone było przede wszystkim dla użytkowników skupiających się na programowaniu oraz obróbce grafiki i dźwięku, stąd wysoki odsetek odpowiedzi w tych kategoriach. Duża część posiadaczy C-64 zainteresowana wyłącznie graniem kupowała raczej periodyki poświęcone w całości grom. Pierwszym takim pismem było wydawane od końca 1990 roku „Top Secret”, które w 1991 roku również ogłosiło ankietę dla czytelników. Z oczywistych powodów gry jako sposób użytkowania wymieniło 100% ankietowanych. Rzuca się jednak w oczy duża liczba osób zainteresowanych programowaniem – około 60% (średnia z odpowiedzi dla różnych typów komputerów ośmiobitowych), w następnej kolejności wymieniano także grafikę i dźwięk²⁵.

Po krótkim przytoczeniu skąpych danych statystycznych, należy zadać pytanie o sens samego grania. Najważniejszym celem użytkownika

dającym mu satysfakcję było dążenie do ukończenia gry, czyli przejścia wszystkich zaprogramowanych przez twórców przeszkód stojących przed graczem. Żeby jednak czerpać przyjemność z gry, konieczne było zrozumienie rządzących nią reguł oraz zasad sterowania. Pirackie kopie gier rozpowszechniano bez odpowiednich instrukcji. Zasady rządzące prostymi grami wymagającymi jedynie strzelania do przeciwników dawało się bez trudu zrozumieć. Problem zaczynał się przy bardziej skomplikowanych grach przygodowych i strategicznych. Skarbnicą wiedzy o tych problemach jest rubryka *S.O.S.* w „Bajtku”. Większość ogłoszeń ma charakter propozycji handlu wymiennego nie samymi grami, ale opisami do nich:

O co chodzi w grach na Spectrum: RED MOON, THE BOGGIT [zapewne chodzi o *The Hobbit*], PRINCE OF MAGIC, KOBAYASHI NARU? Wymienię opisy, mapy, informacje²⁶.

Nie wiem o co chodzi w grach: SPELLBOUND, UNIVERSAL HERO, BEHIND THE JAGGALINES a także 3-ciej planszy THE GOONIES. W zamian opisy różnych gier²⁷.

„Bajtek” w każdym numerze publikował opisy oraz mapy popularnych gier, jednak nie zaspokajało to olbrzymiego zapotrzebowania na wiedzę niezbędną do użytkowania gier. Szybko przełożyło się to na pojawienie się na giełdach kserokopii amatorskich opisów do gier. Zbiory takich opisów publikowano w postaci książkowej, a na giełdach komputerowych pojawiły się stoiska wyłącznie z opisami programów i gier. Innym celem upragnionym przez graczy była jak najwyższa punktacja – tzw. *highscore*. W „Top Secret” istniała nawet specjalna rubryka, w której zamieszczano rekordowe *highscore* wysyłane przez czytelników. Ważna była też możliwość rywalizacji z drugim człowiekiem, o czym świadczą posiadane często dwa joysticki, a także popularność zestawów gier „na dwa joysticki”²⁸.

Jedną z najbardziej interesujących praktyk związanych z graniem było uzyskiwanie „nieśmiertelności”, czyli modyfikacja kodu gry pozwalająca usunąć limit „żyć” lub energii posiadanej przez gracza: „Szukam nieśmiertelności do gier: RIVER RAID, JUNGLE HUNTER, SPY HUNTER

²³ Ankieta: „Bajtek” 1988, nr 6, s. 4; wyniki ankiety: „Bajtek” 1989, nr 6, s. 4.

²⁴ Ankieta: „Commodore & Amiga” 1992, nr 4, s. 31; wyniki ankiety: „Commodore & Amiga” 1992, nr 10, s. 31–32.

²⁵ „Top Secret” 1991, nr 2, s. 4–5.

²⁶ „Bajtek” 1988, nr 8, s. 18.

²⁷ „Bajtek” 1989, nr 1, s. 21.

²⁸ Zob. przypis 465.

na Atari 800XL”²⁹, „Jak uzyskać nieśmiertelności w grach na Atari XL? Bardzo proszę o pomoc”³⁰.

Samodzielne opracowanie takiej modyfikacji w grze wymagało dużej wiedzy dotyczącej programowania w języku maszynowym (assemblerze). Był to język programowania dający bezpośredni dostęp do procesora i pamięci, w którym pisane były profesjonalne gry. Najlepiej tę praktykę wiążącą gry i programowanie wyjaśnia wstęp do książki poświęconej poszukiwaniom sekretu „nieśmiertelności”:

Teraz pochwalę Ciebie Czytelniku za decyzję nabycia tej książki. [...] Decyzja ta świadczy, że przestało Cię interesować wyłącznie łamanie joysticków i chciałbyś się nauczyć czegoś więcej niż sposobu uruchamiania kolejnych gier. Zakładam, że jako tako opanowałeś Basic, ale assembler wydaje Ci się czarną magią, dostępną jedynie wtajemniczonym. Zapewne słyszałeś też o wpisywaniu tzw. „nieśmiertelności” do gier, lecz nie bardzo wiesz, o co właściwie chodzi i jak się za to zabrać. A tak bardzo przydałoby się umieć to robić! Wreszcie mógłbyś ukończyć swoją ulubioną grę i zobaczyć komunikat końcowy zamiast obrzydłego już napisu „GAME OVER”. Mam nadzieję, że będziesz potrafił tego dokonać po przeczytaniu tej książki, a reszta wątpliwości rozwieje się podczas samodzielnej pracy, która jest niezbędna jeżeli chcesz stać się „włamywaczem” do programów gier i zapewnić ich bohaterom „nieśmiertelność”, Nielimitowaną energię i amunicję, nieograniczony czas itp., itd.³¹

Szukanie „nieśmiertelności” było jednym z popularnych sposobów uczenia się podstaw programowania. Także wymagające takiej samej wiedzy usuwanie zabezpieczeń gier przed kopiowaniem (oryginalnych lub wprowadzonych przez giełdowych handlarzy) było bardzo częstym sposobem nauki: „Uczyłem się głównie przy łamaniu zabezpieczeń. Ich analiza dała mi chyba najwięcej wiedzy. Potem przez jakiś czas byłem chyba jedynym w Polsce wydajnym «crackerem»”³².

W ten sposób osoby zajmujące się początkowo wyłącznie graniem zmieniały sposoby użytkowania, skupiając się coraz bardziej na programowaniu. Z punktu widzenia studiów nad etnograficznym wymiarem użytkowania komputerów domowych najciekawszy jest właśnie moment,

²⁹ Tamże.

³⁰ Tamże.

³¹ A. Urbanowski, *Jak zostać „nieśmiertelnym”?*, Warszawa 1992, s. 5–6.

³² Wywiad z Silver Dream!’em, „Commodore & Amiga Fan” 2009, nr 2, s. 79, <http://ca-fan.pl>.

kiedy posiadacz komputera pod wpływem własnych doświadczeń samodzielnie zmienia scenariusze użytkowania. Ten moment przemiany ilustrują wypowiedzi osób z polskiej sceny komputerowej:

Zabawa zaczyna się w momencie, gdy człowiek wychodzi poza barierę gier i BASIC-a i wkracza w świat języka maszynowego i wszystkiego, co się z nim łączy: demek, cracków itp. Innymi słowy wyższa szkoła jazdy³³.

Na początku była oczywiście wszechogarniająca fascynacja grami komputerowymi; po jakimś czasie każdy już wiedział, jaki rodzaj gier najbardziej mu odpowiadał i jak szybko zużywają się joysticki. [...] W większości przypadków ludzie grali, grali, kopiowali, grali, kopiowali... Na szczęście paru osobom udało się w porę wyrwać z tego „grali i kopiowali” na korzyść pierwszych prób samodzielnego programowania. Uwieńczeniem tego były pierwsze polskie programy demonstracyjne, edukacyjne i inne, tworzone z potrzeby chwili³⁴.

DB: Fizycznie miałem okazję dotknąć „tego cudeńka” [komputera Atari XE] u znajomego rodziców [...] Miałem wtedy około 12 lat. Wtedy to zaliczyłem większość klasyków gier: „River Raid”, „Montezuma”, „Mr. Robot”, itp. itd.

KW: Czy pamiętasz, co zachęciło cię do nauki programowania i tworzenia grafiki?

DB: Taka była wtedy naturalna tendencja. Pisanie prostych programików w Basic’u czy jakieś próby rysowania traktowane było jako naturalny krok w zabawie komputerami. Po prostu jednym te próby wystarczyły, a inni poszli dalej. Dziś to się zmieniło, większość użytkowników komputerów nie jest w stanie zrobić wiele więcej poza napisaniem e-mail’a. No ale w epoce 8-bitowców, nie było takich interfejsów graficznych i trzeba było nieco więcej kombinować³⁵.

Bardzo istotna jest ostatnia wypowiedź podkreślająca łatwość zmiany scenariuszy ze względu na dużą wiedzę potrzebną już przy prostym użytkowaniu komputerów ośmiobitowych, chociażby przy samym tylko kopiowaniu programów. Wielość nakładających się scenariuszy i znaczeń nadawanych komputerom przez użytkowników zmieniała się pod wpływem rozwoju technologicznego. Przytoczone tu opisy praktyk kulturowych charakterystyczne są jedynie dla lat osiemdziesiątych i pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych. Wraz ze zmianami architektury komputerów, a także rozwojem technik piractwa, współcześnie użytkownik komputera może użytkować pirackie kopie gier, kopiować je samodzielnie

³³ M. Szlemiński, *Polska scena C-64 teraz i kiedyś*, „Commodore & Amiga” 1993, nr 7, s. 36.

³⁴ P. Sołtysiński, *Na dobry początek...*, „Kebab” 1992, nr 1, s. 2.

³⁵ Wywiad z Dariuszem Bartoszewskim, <http://atarionline.pl>.

oraz uzyskiwać „nieśmiertelność” (tzw. „trainery”) dzięki gotowym i powszechnie dostępnym, prostym w obsłudze programom.

Praktyki społeczne

Bardzo ważną cechą rynku komputerów domowych w krajach, gdzie nie istniały oficjalne przedstawicielstwa firm produkujących sprzęt i programy, był brak zorganizowanych kampanii reklamowych. Celem takich akcji promocyjnych było stworzenie u potencjalnych użytkowników zestawu atrakcyjnych znaczeń, dla których nabywaliby sprzęt i oprogramowanie. Interesujące są wypowiedzi dotyczące pierwszego kontaktu z komputerem, o którym niewiele lub nic wcześniej nie wiedzieli. Respondenci z reguły wskazywali na zainteresowanie komputerami będące wynikiem ich kontaktów społecznych:

Pierwszym komputerem z jakim się zetknąłem było ZX Spectrum kolegi. Gdy zobaczyłem u niego to „cudeńko” i zagrałem w kilka gier takich jak „Jet Set Willy”, „Three Weeks in Paradise” czy „Knight Lore” to wiedziałem że jestem stracony. Tak strasznie ogarnęła mnie mania grania, że nie mogłem spać po nocach³⁶.

Miałem pewnie z 10 lat albo mniej. Babcia zabrała mnie na jakąś imprezę do swojego znajomego, którego syn miał Commodore 64 – słynną mydelniczkę. Oszałamem. To była miłość od pierwszego wejrzenia³⁷.

Kolega Marek miał Atari 800 XL (o ile dobrze pamiętam wersję) i wolną chatę. No to grałem u niego w takie gry jak „Pitfall”, „Pitfall 2” i „Robbo”. Akurat te tytuły pamiętam, bo mi się podobały [...]. Paru znajomych z „Galerii” (był kiedyś taki salon gier na Marszałkowskiej, w którym bywałem codziennie) miało też inne komputery, zdaje się, że były to Spectrums i jeden Amstrad³⁸.

Dużą rolę w umożliwieniu dostępu do komputerów odgrywały także kluby komputerowe³⁹. Prowadzący kluby, przedstawiając je w „Bajtku”,

³⁶ Wywiad z Markiem „sivkiem” Siewiorem, <http://atarionline.pl>.

³⁷ Wywiad z Pawłem Zgrzebnickim, <http://www.ppa.pl>.

³⁸ Wywiad z Donem Adanem, <http://www.ppa.pl>.

³⁹ W latach osiemdziesiątych pod patronatem domów kultury, szkół, spółdzielni mieszkaniowych, zakładów pracy i Związku Socjalistycznej Młodzieży Polskiej powstało co najmniej kilkaset klubów. Według opracowania Głównego Urzędu Statystycznego w 1993 roku w samych tylko domach kultury zarejestrowane były 842 kluby komputerowe (na 3792 istniejące domy kultury), 422 pracownie komputerowe, 15 283 członków, w tym dzieci do lat piętnastu – 11 499, za: GUS, *Kultura w 1993 r.*, Warszawa 1994, s. 188–189.

z dumą podkreślali, że granie jest jedynie zajęciem marginalnym. Można przytoczyć tu prezentację klubu Maniak z warszawskiego Ursynowa:

Poprzez pojęcie „Upowszechnianie informatyki” rozumiemy przede wszystkim formy działalności zapoznające młodzież (i nie tylko!) z zasadami działania i budową komputerów, nauką programowania itp. I na takie właśnie formy działania kładziemy główny nacisk, znane są nam bowiem „kluby”, w których „upowszechnia” się mikroinformatykę za pomocą gier komputerowych. Oczywiście organizujemy również i takie imprezy, stanowią one jednak margines naszej działalności⁴⁰.

Wypowiedź tę warto skonfrontować ze wspomnieniem jednego z uczestników kursów programowania w takim klubie, który interesował się zarówno programowaniem oraz graniem:

Był rok 1988, kiedy władze osiedla Nowe Miasto w Rzeszowie zdecydowały, że czas wziąć się za edukowanie informatyczne młodzieży. Dom kultury pękał w szwach – zainteresowanie oferowanymi kursami przerosło chyba wszelkie oczekiwania autorów tego pomysłu. [...] Pamiętam też, jak oczekiwaliśmy na przerwy w zajęciach. Nie dlatego, że kurs nas nie interesował, ale po to tylko, żeby móc pograć przez chwilę w *Bomb Jacka*, *Batmana* albo w *Yie Ar Kung-Fu*⁴¹.

Należy też wskazać, że wielokrotnie komputery w domach kultury użytkowano wyłącznie do gier, chociażby z powodu braku osób zdolnych do prowadzenia jakichkolwiek kursów lub braku zainteresowania młodzieży. Według wywiadu przeprowadzonego przez autora z osobą mieszkającą w jednej z podlubelskich wsi, zakupiony na początku lat dziewięćdziesiątych do miejscowego domu kultury komputer Atari XE, użytkowany był wyłącznie do gier. Nadzór pracownika ośrodka ograniczał się jedynie do wydawania kluczy do sali, w której znajdował się sprzęt⁴². Dom kultury mógł być też przykrywką dla działalności „prywatnej inicjatywy”:

Na moim osiedlu, w domu kultury, pojawił się salon gier, tj. nie taki z automatami, tylko z czterema ZX Spectrum, na których można było grać (oczywiście za odpowiednią opłatą). Ponieważ właściciel „salonu” wynajmował pomieszczenie w domu kultury, został zobligowany do przeprowadzenia kursu komputerowego, jako przejawu działalności kulturalno-oświatowej⁴³.

⁴⁰ K. Dybowski, M. Silski, *Maniak*, „Bajtek” 1986, nr 5, s. 30.

⁴¹ Arti, *C&A Fan – złe dobrego początku*, „Commodore & Amiga Fan” 2009, nr 4, s. 27, <http://ca-fan.pl>.

⁴² Wywiad z M.G., 1 lipca 2010.

⁴³ Wywiad z Pampam'em, „Commodore & Amiga Fan” 2009, nr 2, s. 57, <http://ca-fan.pl>.

Kluby dawały też możliwość nawiązania kontaktu z innymi posiadaczami komputerów z okolicy, choć większość takich relacji nawiązywano w szkole i na podwórku. W wywiadach to właśnie istniejące już wcześniej kontakty owocowały wspólnym „graniem i kopiowaniem”⁴⁴. Wśród posiadaczy komputerów domowych powszechną praktyką było kopiowanie nawzajem posiadanych programów, które z reguły pozyskano wcześniej z giełdy:

W tamtym czasie nie myślało się o „prawach autorskich”, gry kopiowaliśmy od siebie nawzajem, a kopalnią softu była giełda komputerowa przy ulicy Grzybowskiej⁴⁵.

Pierwotnie zacząłem od wymiany gier z moim znajomym, który mnie ogólnie wciągnął w klimaty C64. W pewnym momencie doszliśmy do takiej sytuacji, w której to wymieniliśmy się całym oprogramowaniem, jakie wówczas posiadaliśmy i zwyczajnie nie mieliśmy żadnych nowych gier!⁴⁶

W ankiecie „Top Secret” jako źródło gier około 85% respondentów wskazało kolegę, 50% – giełdę, 60% – sklep, a około – 10% szkołę, tzn. prawdopodobnie kopiowanie gier od kolegów ze szkoły⁴⁷. Zgodnie z zacytowaną wyżej wypowiedzią dotyczącą „grania i kopiowania”, większość użytkowników wykorzystywała bądź nawiązywała kontakty społeczne jedynie w celu wymiany gier. Jednak to właśnie takie kontakty koleżeńskie dla pewnej grupy użytkowników były początkiem powstawania subkultur komputerowych, najpierw „sceny crackerskiej”, a później „demo-sceny”, której członkowie rywalizowali ze sobą, tworząc prezentacje audiowizualne i starając się w pełni wykorzystać możliwości komputera.

Z drugiej strony można wskazać też, że brak kontaktów społecznych (przede wszystkim ze względu na miejsce zamieszkania) znacząco ograniczał dostępne scenariusze użytkowania komputera. Przygnębiająco brzmi jedno z ogłoszeń w rubryce *S.O.S.* w „Bajtku”: „Mieszkam na wsi, do której przydzielony został mikrokomputer TIMEX 2048. Poza umiejętnością grania niewiele umiem z nim robić. Chciałbym więc nawiązać kontakt z posiadaczami tego komputera”⁴⁸.

⁴⁴ Zob. przypis 410.

⁴⁵ Wywiad z Maciejem „Wiewiorem” Wiewiórskim, <http://atarionline.pl>.

⁴⁶ Wywiad z Waldemarem Czajkowskim, <http://www.riversedge.pl>.

⁴⁷ „Top Secret” 1991, nr 2, s. 5.

⁴⁸ „Bajtek” 1989, nr 9, s. 19.

Można przypuszczać, że dużo osób na prowincji pomimo chęci i zdolności nie zajęło się nauką programowania czy tworzeniem grafiki właśnie ze względu na brak kontaktów towarzyskich z osobami podzielającymi ich zainteresowania. W takiej sytuacji gry, dostępne dużo łatwiej niż na przykład podręczniki do programowania, siłą rzeczy stawały się jedynym zajęciem związanym z posiadanym komputerem.

Warto tu postawić pytanie, na ile tak duża rola kontaktów społecznych w pozyskiwaniu dostępu do komputera i oprogramowania była charakterystyczna dla krajów peryferyjnych i wynikała z sytuacji ekonomicznej oraz cech życia społecznego, a na ile była naturalną strategią dla użytkowników bez względu na kraj zamieszkania⁴⁹. Niestety brak jest badań nad tymi zjawiskami na Zachodzie, co pozwoliłoby określić, czy w sytuacji istnienia rozwiniętej infrastruktury konsumenckiej, a także wysokich dochodów zapewniających dużo łatwiejszy dostęp do dystrybucji komputerów, programów i wiedzy, kontakty społeczne odrywały mniejszą rolę⁵⁰. W swojej książce Tamás Polgár przytacza opowieści o przemianie użytkowników gier w członków subkultury komputerowej, a także o masowym procederze wymiany posiadanych gier w krajach Europy Zachodniej⁵¹. Podobne informacje pojawiają się w licznych zinach z Niemiec Zachodnich oraz krajów skandynawskich. Dane te pozwalają postawić tezę, że praktyki młodych Polaków w PRL wcale nie różniły się od praktyk wypracowanych przez ich rówieśników z RFN, Szwecji czy Holandii.

Praktyki ekonomiczne

Najważniejszą przestrzenią praktyk ekonomicznych związanych z rynkiem komputerowym były istniejące od połowy lat osiemdziesiątych giełdy

⁴⁹ Badająca praktyki użytkowników internetu na Ukrainie Maria Haigh przytacza wypowiedź osoby zajmującej się dystrybucją pirackich programów i muzyki, określającej siebie jako „prawdziwego radzieckiego człowieka, który nie uznaje wymyślonych przez kapitalizm praw autorskich”, zob. M. Haigh, *Downloading Communism: File Sharing as Samizdat in Ukraine*, „Libri” 2007, t. 57, s. 170. Tekst dostępny na witrynie: www.tomandmaria.com.

⁵⁰ Jednym z pierwszych tekstów poświęconych tym zagadnieniom jest: F. Veraart, *Decreasing Meanings of Computer Games in the Dutch Hobbyist Scene 1975–1995*, „IEEE Annals of the History of Computing”, tekst w druku, wersja robocza udostępniona przez autora.

⁵¹ T. Polgár, dz. cyt.

komputerowe. Zanim jednak powstały wyspecjalizowane miejsca dokonywania takich transakcji, komputerami i oprogramowaniem handlowano na giełdach, gdzie dostępne były dobra importowane z Zachodu⁵². W Warszawie był to Jarmark Perski działający najpierw na Marymoncie, a od 1985 roku na Kole. O giełdzie tej pisano w „Bajtku”, pomstując na masowe piractwo:

Oferta marketingowa Jarmarku jest bardzo szeroka: od samych mikrokomputerów i współpracujących z nimi urządzeń peryferyjnych poprzez różnorodne oprogramowanie, do usług serwisowych, takich jak naprawy i przeróbki sprzętu. [...] Oczywiście jest i software. [...] Wybór ogromny. Na życzenie klienta programy mogą być nagrywane na jego własnym magnetofonie. Nasz klient, nasz pan...⁵³

Pomimo częstych artykułów potępiających piractwo pisma komputerowe rozpoczęły publikowanie regularnych giełdowych cenników sprzętu i programów. Pierwsza wyspecjalizowana giełda komputerowa została założona przez jeden z warszawskich klubów komputerowych w 1986 roku w Szkole Podstawowej przy ul. Grzybowskiej. Patronat nad nią objął „Bajtek”⁵⁴. Redakcja pisma i członkowie klubu musieli w tej sytuacji potraktować piractwo jako zło konieczne towarzyszące komputeryzacji. Giełdę postrzegano jako miejsce sprzyjające łatwieszemu dostępowi do komputerów oraz towarzyszącej im wiedzy. Jednak szybko, wbrew intencjom patronów, giełdy stały się przestrzenią coraz bardziej profesjonalnego handlu pirackim oprogramowaniem. Informacje o strategiach marketingowych handlarzy znaleźć można w jednym z numerów „Komputera”:

Jak zwykle oprogramowanie zajmuje najwięcej miejsca na każdej giełdzie. Można znaleźć praktycznie każdy program opisany gdziekolwiek w dowolnej literaturze. Wszystkie nowości dostępne są na giełdzie praktycznie po kilku tygodniach od oficjalnej premiery. Dominują jak zawsze gry. Najłatwiej kupić cały zestaw na kasiecie lub dyskietce. Oferowane zestawy zadowolą każdego gracza. Rewia tytułów jest tak ogromna, że nie sposób ich pamiętać. Działalność giełdowa jest spontaniczna i dlatego widać tu działającą reformę gospodarczą. Są stoiska, gdzie przy zakupie czterech kaset z zestawami programów dostaje się piątą za darmo, lub można zostać szczęśliwcem – jest nim co piąty klient – i wybrać sobie kasety „na koszt firmy”⁵⁵.

⁵² Na temat czarnego rynku w PRL w latach osiemdziesiątych zob. *The Unplanned Society: Poland During and After Communism*, red. J. Wedel, New York 1992.

⁵³ R. Poznański, *Informatyka na Perskim*, „Bajtek” 1985, nr 2, s. 24–25.

⁵⁴ Zob. „Bajtek” 1986, nr 7, s. 25.

⁵⁵ „Komputer” 1987, nr 12, s. 56.

W jednym z wywiadów z członkiem sceny komputerowej, który pod koniec lat osiemdziesiątych kopiował programy na warszawskiej giełdzie, można znaleźć informację o dochodach z takiego interesu:

– Co powiesz o ówczesnych klientach? Czy dużo wtedy od nich wyciągałeś?

– Tacy sami klienci jak teraz [1990 rok], z tym że kiedyś płacili banknotami o mniejszych nominałach. Ale to i tak wychodziło dwie średnie krajowe pensje miesięczne na tydzień. Bez podatku!⁵⁶

Jedną z interesujących strategii marketingowych stosowanych w ramach handlu na giełdzie było umieszczanie na swoim stoisku stron z opisami oferowanych gier, wyciętych z zachodnich pism komputerowych. Zdjęcie takiego stoiska znaleźć można w „Bajtku” z 1989 roku jako ilustrację artykułu opisującego masowe piractwo i inne gospodarcze patologie okresu przemian. W artykule tym można znaleźć również opis typowej giełdowej transakcji:

Często spotyka się obrazek: do stoiska podchodzi dzieciak z „Bajtkiem”. Odczytuje z namaszczeniem tytuły gier, których nie ma, zaś handlarz notuje je skrzętnie. Potem nagrywa je dzieciakowi na taśmę, inkasuje pieniądze, liczy kasę i proceder toczy się dalej⁵⁷.

O specjalizacji rynku pirackich gier w okolicach roku 1989 roku opowiadał również Waldemar Czajkowski:

Z tego co się orientuję, to ja byłem pionierem w tworzeniu tematycznych składanek gier o nazwie np. „Wojenne” itp. Spowodowane to było tym, że na giełdzie było mało czasu na kopiowanie programów, a ludzie się niecierpliwi i często nawet sugerowali, abym przyjechał z drugim zestawem komputerowym! Nagrałem więc tematyczne kasety i w momencie, kiedy ludzie pytali o konkretne gry, np. „Dla dzieci”, „Na dwa joysticki”, „Sportowe”, to wówczas ja podsuwałem im własnoręcznie stworzoną składankę. [...] W późniejszym okresie nagrałem kolejnych 20 o nazwie „Najnowsze”, na których spośród kilkuset gier wybrałem tematy, o które mnie najczęściej pytano na giełdzie⁵⁸.

⁵⁶ Wywiad z Fiction/WCF, „Włócznie Wschodu” 1990, nr 1, publikacja elektroniczna dostępna na: www.elysium.filety.pl.

⁵⁷ M. Przasnyski, *Ultimatum dla giełdy „Bajtki”*, „Bajtek” 1989, nr 10, s. 3–4. W kontekście badań nad kulturą popularną w PRL warto przytoczyć także relację autora o innych towarach dostępnych na giełdzie: „Za złotówki można kupić kasety, programy, joysticki dyskietki, gumy do żucia itp. [...] Zdarzają się buty, koszulki «T-Shirts», czasopisma włącznie z Playboyem, książki szkolne i odbijane na ksero instrukcje i opisy programów [...] kasety video, a także «sennik egipski» i «Tajemnice uzdrowicieli». Sprzęt hi-fi, video, compact dyski oczywiście za dolary”.

⁵⁸ Wywiad z Waldemarem Czajkowskim, dz. cyt.

Giełdy komputerowe istniały tylko w dużych miastach. Rynek uzupełniany był przez „studia komputerowe” oferujące możliwość kopiowania gier na miejscu, a także sprzedaż wysyłkową. Dużo ogłoszeń takich „studiów” publikowano w „Bajtku”. Sprzedaż wysyłkowa dawała możliwość dostępu do oprogramowania osobom z okolic, gdzie nie było ani giełdy, ani „studia komputerowego”. W jednym z ogłoszeń adresat jest podany wprost: „Mieszkańcy wsi i miasteczek. SDS Atari-programy tanio, szybko (koperta + znaczek)”⁵⁹.

Kilka tego typu katalogów wysyłkowych dostępnych jest na witrynie <http://atarionline.pl>. Działalność taką prowadziły też osoby prywatne (adres mieszkania w ogłoszeniu i katalogu wysyłkowym), które chciały wykorzystać posiadaną kolekcję programów do zarabiania pieniędzy. Był to rynek z bardzo niską barierą wejścia. Posiadacz dużej kolekcji gier, dając za niewielką opłatą ogłoszenie do pisma komputerowego, bez trudu mógł stać się młodym przedsiębiorcą. Lektura dostępnych katalogów jednoznacznie wskazuje na to, że podstawą tego rynku były gry komputerowe. Przykładowo w liczącym trzydzieści sześć stron katalogu „Studia Komputerowego Atarman” z Lublina gry zajmowały siedemnaście stron, programy demonstracyjne – trzy, programy użytkowe – siedem⁶⁰. Bardzo interesujące są też krótkie opisy gier w tym katalogu, które pozwalały potencjalnemu klientowi wyrobić sobie zdanie na temat tego, czy dana gra leży w obszarze jego zainteresowań:

DEATH RACE – Jedyne wyjście – jechać
 FIN ORBIT – Strzelanina w kosmosie
 FORT APOCALYPSE – Walka helikopterem
 MONTEZUMA’S REVENGE – W grobowcu Montezumy...

Jak widać, zainteresowanie grami komputerowymi wśród młodych ludzi stworzyło olbrzymi popyt na programy, którego zaspokajanie stało się jednym z barwnych zjawisk polskiej gospodarki czarnorynkowej końca lat osiemdziesiątych i nieskrępowanego rozwoju wolnej „inicjatywy prywatnej” z początku lat dziewięćdziesiątych. Można mówić o powstaniu całego „przemysłu kulturowego” opartego zarówno na kopiowaniu

detalicznym, jak i na handlu hurtowym⁶¹. Studiowanie takich zjawisk daje nie tylko wiedzę dotyczącą możliwości obcowania z tekstami kultury popularnej. Rozkręcanie własnego biznesu polegającego na kopiowaniu pirackich gier było łatwe w sytuacji bardzo niskich barier wejścia na rynek w opisywanym okresie. Wspomnienia osób ze sceny komputerowej pokazują, że na giełdach jako „pomocnicy” pracowali nawet czternastoletni chłopcy. Badania rozwoju tego rynku mogą także stać się ważnym przyczynkiem do studiów nad historią społeczną i ekonomiczną okresu przemian, która do tej pory oparta była raczej na badaniu społecznych i ekonomicznych skutków planu Balcerowicza oraz prywatyzacji.

Podsumowanie

Przytoczone tutaj źródła ilustrują dość pobieżnie złożone zjawiska kulturowe i społeczne, jakie rozwinęły się wokół komputerów i gier komputerowych powoli docierających do Polski z Zachodu w okresie schyłku PRL. Na to, że kilkunastoletni chłopiec mógł pograć w *River Raid* lub *Montezuma's Revenge*, wpływ miały działania wielu aktorów społecznych. Mogli to być rodzice pracujący w RFN jako gasterbeiterzy i kupujący dziecku komputer za zarobione marki. Dostęp do komputera mogli umożliwić mu też pośrednio działacze PTI i ZSMP propagujący idee klubów komputerowych. Gry stały się również najbardziej pożądanym towarem na rozwijającym się szybko rynku komputerowym. Obrót nimi był podstawą egzystencji giełd komputerowych – jednej z egzotycznych form życia ekonomicznego okresu przemian – które w większości zniknęły po wprowadzeniu w życie ustawy o ochronie oprogramowania.

Przykład popularności gier komputerowych w PRL pokazuje, że kultura popularna to nie tylko obszar, w którym istnieje tworzący tekst autor i odczytujący go odbiorca. Nawet jeśli do tego opisu dodamy studia nad polityką kulturalną władz PRL i analizę poglądów Czesława Miłosa oraz Władysława Gomułki, to obraz barwnego życia kulturalnego

⁵⁹ „Bajtek” 1990, nr 5–6, s. 35.

⁶⁰ Dokument dostępny na: <http://atarionline.pl>.

⁶¹ Na temat kulisów rynku hurtowego zob. wywiad z Waldemarem Czajkowskim, dz. cyt. Dostępny jest też wywiad z autorem specjalnego urządzenia umożliwiającego kopiowanie programów jednocześnie na osiem kaset, zob. Wywiad z Romualdem Drachokupilem, „Commodore & Amiga Fan” 2010, nr 1, s. 48–54, <http://ca-fan.pl>.

będzie niepełny. Często możliwe jest jeszcze przeprowadzenie wywiadów z osobami związanymi zarówno z „przemysłem kulturowym” – pracownikami wydawnictw, redakcji pism i wytwórni filmowych. Możliwe jest też dotarcie do osób uczestniczących w tworzeniu czarnego ryku kultury popularnej. Z jednej strony mamy wypowiedzi towarzysza Wiesława, jego następców oraz intelektualistów. Z drugiej strony – rzesze Polaków sprzedających i kupujących nie tylko gry komputerowe, ale i numery „Playboya”, gumy do żucia, kasety wideo i senniki egipskie⁶², a także przepisujących ręcznie *Trędowatą* w zeszytach szkolnych. Dopiero konfrontacja tych dwóch światów pozwoli nam może na zrozumienie tego, jak wyglądały losy kultury popularnej w PRL.

Katarzyna Stańczak-Wiślicz

(Instytut Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa)

OD *TRĘDOWATEJ* DO *NIEWOLNICY ISAURY* – NIECHCIANA KULTURA POPULARNA W POWOJENNEJ POLSCE

Trędowata – bestseller międzywojnia pióra Heleny Mniszkówny i *Niewolnica Isaura* – brazylijska telenowela bijąca rekordy popularności w początku lat osiemdziesiątych wyznaczają dwa bieguny dziejów kiczu w powojennej Polsce. Przy czym w przypadku *Trędowatej* nie liczy się czas powstania, a oddziaływanie, popularność i otaczająca ją legenda. Pierwsze dzieło zostało symbolem zejścia do podziemia tandetnych „romansów dla kucharek”, drugie – wyjścia na powierzchnię „zakłamanych romansideł” i „egzotycznych dyrdymałów”¹. Obydwa mieszczą się w tej samej kategorii tekstów: kiczu, tandety albo „prowincjonalnych form kultury”². Obydwa prowokowały silne emocje – wzruszenie i zachwyt jednych, oburzenie i odrazę innych. I nie tylko takie emocje. Budziły jawną wrogość i skrywaną za tym obawę przed złym gustem, przed triumfem gustu plebejskiego, niewykształconego, wykraczającego poza ramy legitymizowanej kultury popularnej³,

¹ *Pozwól mi się wzruszyć. Dlaczego Isaura się podoba?* [dyskusja redakcyjna], „Polityka” 1985, nr 16.

² Koncepcję „prowincjonalnych form kultury” jako form z założenia „gorszych”, kierowanych do odbiorców kulturowo zdominowanych, sformułował Michael Schudson, zob. tenże, *The New Validation of Popular Culture*, „Critical Studies in Mass Communication” 1987, nr 1, s. 51–68.

³ Na temat koncepcji kultury zalegitymizowanej zob. P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądenia*, przeł. P. Biłos, Warszawa 2005. Na temat „przerastającego”, wykraczającego poza normy estetyki i rozumu, gustu plebejskiego zob. B. Peguinot, *Le sentiment e(s)t populaire*, [w:] *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, red. C. Grignon, J.-C. Passeron, Paryż 1989, s. 65.

⁶² Zob. przypis 465. [CHYBA trzeba zmienić numer. R.]