# Genealogia Sztucznego Państwa: od cyberutopii do społeczeństwa platformowego w ujęciu Jill Lepore


**AUTOR**

Fundacja Dobre Państwo



**STRESZCZENIE / ABSTRACT**

Tekst analizuje ewolucję Internetu od narzędzia wyzwolenia i rozszerzenia ludzkich możliwości do infrastruktury predykcji i kontroli. Autor przywołuje koncepcję symbiozy człowieka z komputerem J.C.R. Licklidera, przeciwstawiając model augmentacyj ny (wspierający osąd ludzki) modelowi substytucyjnemu (zastępującemu go). Ważnym elementem jest rola amerykańskiej kontrkultury i Whole Earth Catalog w zmianie postrzegania komputera z narzędzia biurokracji na osobiste narzędzie twórczości. Artykuł wskazuje na paradoks Big Tech: infrastruktura, która miała decentralizować władzę i dawać powszechny dostęp do narzędzi, stała się fundamentem scentralizowanej kontroli w ramach tzw. Sztucznego Państwa.

The text analyzes the evolution of the Internet from a tool of liberation and the expansion of human capabilities to an infrastructure of prediction and control. The author invokes J.C.R. Licklider's concept of man-computer symbiosis, contrasting the augmentative model (supporting human judgment) with the substitutive model (replacing it). A key element is the role of the American counterculture and the Whole Earth Catalog in shifting the perception of the computer from a tool of bureaucracy to a personal tool for creativity. The article points to the paradox of Big Tech: an infrastructure intended to decentralize power and provide universal access to tools has instead become the foundation of centralized control within the so-called Artificial State.


Artykuł analizuje dramatyczną ewolucję internetu: od cyberutopijnego narzędzia emancypacji, które miało rozszerzać ludzkie możliwości i decentralizować władzę, po współczesny system platformowy pełniący funkcję „Sztucznego Państwa”. Autor stawia tezę, że nastąpiło przejście od sieci stron do architektury platform, w której mechanizmy

datafikacji, komodyfikacji i algorytmicznej selekcji przekształcają obywatela w przewidywalny profil danych. W tym modelu prywatne korporacje nie tylko dostarczają usług, ale stają się quasi-suwerennymi metainstytucjami; ich kod zastępuje konstytucję, a funkcje celu – wartości demokratyczne. Poprzez stworzenie pętli „obserwuj–przewiduj–oddziałuj", Big Tech buduje infrastrukturę probabilistycznego sterowania zachowaniami, gdzie wolność nie jest zniesiona zakazem, lecz otoczona gęstą siecią optymalizacji. Tekst ostrzega, że ta transformacja prowadzi do powstania nowej formy władzy infrastrukturalnej, która zastępuje polityczną deliberację techniczną kalkulacją, czyniąc z nas nie tyle użytkowników, co współproducentów systemu własnego nadzoru.

**SŁOWA KLUCZOWE**

Sztuczne Państwo | społeczeństwo platformowe | cyberutopia | ekonomia uwagi | władza selekcyjna | datafikacja | komodyfikacja treści | algorytmiczna selekcja | man-computer symbiosis | cyberlibertarianizm | architektura platform | kod jako prawo | pętla cybernetyczna | mechanizmy rekomendacyjne | infrastruktura predykcji

## Internet jako narzędzie emancypacji i rozszerzenia ludzkich możliwości

Od cyberutopii do społeczeństwa platformowego. Jak sieć emancypacji stała się infrastrukturą predykcji

Historia Sztucznego Państwa zawiera paradoks, którego nie da się wyjaśnić prostą opowieścią o coraz bardziej złowrogich maszynach. Internet, z którego wyrosły współczesne platformy społecznościowe, nie powstawał jako projekt automatycznego państwa ani wielka infrastruktura komercyjnego nadzoru. Wiele idei konstytuujących wczesną kulturę sieci zmierzało wręcz w przeciwnym kierunku: komputer miał rozszerzać ludzkie zdolności myślenia, sieć miała decentralizować przepływ informacji, a elektroniczna komunikacja obiecywała przełamać monopol wielkich instytucji. Społeczności wirtualne miały z kolei umożliwić współpracę ponad granicami geograficznymi, administracyjnymi i społecznymi.

Nie był to jednolity ruch ani jedna doktryna. Spotkały się w nim projekty wojskowe, nauka akademicka, kontrkultura, libertarianizm, przedsiębiorczość Doliny Krzemowej oraz emancypacyjne marzenie o swobodnym dostępie do wiedzy. Z tego splotu wyłoniła się jedna z najbardziej wpływowych utopii drugiej połowy XX wieku: przekonanie, że technologia sieciowa nie musi wzmacniać Lewiatana, lecz może rozproszyć jego władzę. Kluczową postacią jest tu J.C.R. Licklider; jego koncepcja man-computer symbiosis pokazuje, jak odmienna od późniejszej wizji autonomicznej sztucznej inteligencji była jedna z najważniejszych wczesnych filozofii interakcji człowieka z komputerem.

W 1960 roku Licklider nie projektował świata, w którym maszyna przejmuje ludzkie cele. Przeciwnie – postulował bliską współpracę, w której człowiek wyznacza cele, formułuje hipotezy i dokonuje ocen, podczas gdy komputer wykonuje rutynowe operacje obliczeniowe, wyszukiwanie, symulacje i formalne analizy wspierające decyzję. Ta różnica jest z perspektywy teorii Sztucznego Państwa kluczowa. W modelu symbiozy maszyna zwiększa zdolność człowieka do sprawowania osądu; w modelu automatokracji pojawia się pokusa, by uznać ludzki osąd za niedoskonały etap przejściowy, który można stopniowo zastępować wynikiem optymalizacji.

Już tutaj widać, że techniczna historia komputerów nie narzuca jednego politycznego przeznaczenia. Ta sama infrastruktura obliczeniowa może zostać podporządkowana co najmniej dwóm przeciwstawnym filozofiom. Pierwsza, augmentacyjna, zakłada, że technologia służy rozszerzeniu ludzkich możliwości przy zachowaniu człowieka jako podmiotu celu i oceny. Druga, substytucyjna, uznaje sukces automatyzacji za dowód na to, że ludzkie uczestnictwo jest kosztem, błędem lub ograniczeniem wydajności.

Rozróżnienie to powróci później przy generatywnej AI, lecz jego zalążek widoczny jest już w latach sześćdziesiątych. Licklider wyobrażał sobie komputer potężny, zdolny do symulowania i diagnozowania, lecz zarazem pomocniczy wobec człowieka formułującego problem. Sztuczne Państwo rozpoczyna się nie wtedy, gdy komputer staje się bardziej kompetentny, lecz gdy zmienia się odpowiedź na pytanie: kto ma prawo ustalić problem, który maszyna ma rozwiązać?

Emancypacyjna reinterpretacja komputera została następnie wzmocniona przez spotkanie technologii zimnej wojny z amerykańską kontrkulturą. Fred Turner, rekonstruując intelektualną genealogię cyberkultury, pokazał, jak środowisko skupione wokół Stewarta Branda i Whole Earth Catalog pomogło przekształcić publiczny obraz komputera. Maszyna, która wcześniej symbolizowała Pentagon, IBM i bezosobową biurokrację, zaczęła być przedstawiana jako narzędzie indywidualnego wyzwolenia, twórczości i budowania nowych wspólnot. Nie była to zwykła zmiana technologii, lecz kulturowej metafory: od „komputera jako centrum zarządzania” do „komputera jako osobistego narzędzia”.

Whole Earth Catalog, ukazujący się od 1968 roku, nie był czasopismem komputerowym w dzisiejszym znaczeniu. Jego program określała formuła „access to tools”: dostęp do narzędzi miał umożliwiać ludziom samodzielne działanie, eksperymentowanie i tworzenie alternatywnych form życia. Archiwum publikacji ukazuje splot zainteresowań samowystarczalnością, ekologią, kulturą „do it yourself” i holistycznym postrzeganiem świata. W tym kontekście komputer włączono do szerszej filozofii decentralizacji.

Paradoks późniejszego Big Tech polega na tym, że infrastruktura wyrastająca z kultury „dostępu do narzędzi” doprowadziła ostatecznie do powstania kilku przedsiębiorstw kontrolujących narzędzia używane przez miliardy ludzi. Nie jest to jednak prosty przykład zdrady ideałów; historia jest bardziej skomplikowana. Kontrkulturowe pragnienie decentralizacji zawierało od początku ambiwalencję wobec instytucji publicznych. Sprzeciw wobec biurokratycznej centralizacji mógł prowadzić zarówno do samoorganizacji społecznej, jak i do przekonania, że złożone instytucje demokratyczne są jedynie zbędnymi pośrednikami.

## Internet jako utopijna przestrzeń emancypacji i autonomii

W pierwszym przypadku sieć wzmacnia społeczeństwo obywatelskie; w drugim technologia zaczyna pełnić rolę substytutu instytucji politycznej. Różnica między nimi jest fundamentalna, choć oba projekty posługują się tym samym słownikiem wolności, decentralizacji i nieufności wobec hierarchii. Elektroniczne wspólnoty lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych zdawały się potwierdzać emancypacyjny potencjał sieci.

WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) wyrósł bezpośrednio ze środowiska związanego ze Stewartem Brandem. Turner wskazuje, że wczesna kultura wirtualnych społeczności łączyła ideały kontrkultury z rozwijającą się gospodarką informacyjną. Sieć mogła stać się przestrzenią dyskusji, współtworzenia wiedzy i budowania relacji wolnych od ograniczeń fizycznej odległości. Nie znosiła ona oczywiście hierarchii ani konfliktów, lecz wprowadziła nowy model publiczności: użytkownik przestał być biernym odbiorcą masowego przekazu. Mógł jednocześnie konsumować i produkować treści, odpowiadać, organizować się i tworzyć własne sieci społeczne.

W tym miejscu historia technologii spotkała się z klasycznym problemem sfery publicznej. Model Habermasowski zakładał istnienie przestrzeni, w której prywatne osoby stają się publicznością poprzez wymianę argumentów w sprawach wspólnych. Historyczne sfery publiczne nigdy nie spełniały tego ideału w pełni – dostęp do nich zawsze ograniczała klasa, płeć, wykształcenie,

własność mediów czy kapitał kulturowy. Internet zdawał się usuwać część tych barier. Koszt publikowania spadł niemal do zera, odległość przestała mieć znaczenie, a monopol redakcji i nadawców został częściowo przełamany. Wczesna sieć oferowała zatem coś, czego masowe media XX wieku nie mogły zagwarantować: potencjalnie wielokierunkową komunikację między ogromną liczbą uczestników.

Z tego doświadczenia wyrósł cyberlibertarianizm – nurt kluczowy dla późniejszej ideologii Doliny Krzemowej. Jego najbardziej teatralnym dokumentem pozostaje ogłoszona w 1996 roku przez Johna Perry'ego Barlowa „A Declaration of the Independence of Cyberspace", będąca reakcją na amerykańską ustawę Communications Decency Act. Barlow przedstawiał cyberprzestrzeń jako autonomiczną domenę społeczną, do której rządy świata przemysłowego nie posiadają tradycyjnego tytułu suwerenności. Electronic Frontier Foundation zachowuje tę deklarację właśnie jako odpowiedź na próby regulowania treści internetowych przez państwo. Dokument miał charakter emancypacyjny i bronił wolności wypowiedzi przed cenzurą, lecz jednocześnie zawierał ideę o znacznie szerszych konsekwencjach: przekonanie, że nowa infrastruktura komunikacyjna może tworzyć porządek społeczny niezależny od instytucji państwa terytorialnego. Było to marzenie uwodzicielskie, lecz oparte na szczególnym błędzie ontologicznym.

Cyberprzestrzeń sprawiała wrażenie niematerialnej, ponieważ użytkownik widział tekst, obraz i relację, a nie kable podmorskie, centra danych, elektrownie, własność serwerów, licencje telekomunikacyjne czy jurysdykcje prawne. Wyobrażenie sieci jako „innego miejsca" pozwalało zapominać, że każdy wirtualny proces ma fizyczną i instytucjonalną podstawę. Internet nie istnieje poza Ziemią i poza prawem; funkcjonuje dzięki ogromnej infrastrukturze ulokowanej w konkretnych państwach, finansowanej przez określone przedsiębiorstwa i zależnej od materialnych zasobów.

Cyberlibertariańska metafora niepodległej przestrzeni informacyjnej przekształcała zatem technologiczną warstwę komunikacji w quasi-terytorium, a następnie wyprowadzała z niej polityczne roszczenie do autonomii. Ta konstrukcja jest kluczowa dla genealogii "Sztucznego Państwa", ponieważ stanowi jeden z pierwszych nowoczesnych projektów suwerenności bez terytorium. Klasyczne państwo posiada ziemię, granice i jurysdykcję. Cyberprzestrzeń miała organizować wspólnoty przez kod, protokoły i dobrowolne uczestnictwo. W teorii była anty-Lewiatanem.

# Przejście od sieci stron do architektury platform

W praktyce otworzyło to drogę do innego rodzaju koncentracji władzy: jeśli koordynacja społeczna przenosi się do prywatnych systemów komunikacyjnych, kontrola nie znika, lecz zmienia nośnik. Kto włada protokołem, platformą, systemem operacyjnym, sklepem z aplikacjami, wyszukiwarką czy rankingiem, ten nie potrzebuje klasycznej suwerenności, by kształtować warunki działania milionów ludzi.

Wczesna sieć była znacznie bardziej zdecentralizowana niż dzisiejszy internet platformowy. Użytkownicy przemieszczali się między niezależnymi stronami, forami i listami dyskusyjnymi, a mechanizmy publikowania nie były jeszcze tak ściśle sprzężone z systemem reklamy behawioralnej. Tę transformację można określić jako przejście od sieci stron do sieci platform. Strona jest miejscem, które się odwiedza. Platforma natomiast dąży do stania się środowiskiem, w którym użytkownik pozostaje: komunikuje się, konsumuje treści, zostawia dane, korzysta z usług, dokonuje transakcji i buduje swoją tożsamość. Wartość ekonomiczna platformy rośnie wraz ze zdolnością przechwytywania coraz większej części tych aktywności.

José van Dijck, Thomas Poell i Martijn de Waal opisują społeczeństwo platformowe poprzez trzy mechanizmy: datafikację, komodyfikację i selekcję. Datafikacja to przekształcanie działań, relacji i zdarzeń w dane możliwe do rejestracji i przetwarzania. Komodyfikacja polega na nadawaniu aktywnościom, emocjom czy informacjom wartości wymiennej rynkowo. Selekcja natomiast to algorytmiczne organizowanie tego, co użytkownik zobaczy — poprzez personalizację, rankingi, rekomendacje, trendy i moderację.

Ta triada ukazuje strukturalną różnicę między dawną siecią a platformą: ta druga nie jest jedynie kanałem komunikacji. To aktywny system obserwujący przepływ, klasyfikujący uczestników i decydujący o ich widzialności.

Mechanizm selekcji ma znaczenie polityczne porównywalne z dawną władzą redaktora, lecz operuje na innej skali i według odmiennej logiki. Gazeta wybierała zestaw artykułów dla całej grupy lub konkretnego segmentu czytelników. Algorytmiczny feed tworzy indywidualnie komponowane środowisko informacyjne dla każdego z nas. Redakcja znała przybliżony profil swojej publiczności; platforma obserwuje odbiorcę w czasie rzeczywistym: każde kliknięcie, zatrzymanie wzroku, przewinięcie, komentarz czy historię wyszukiwania. W rezultacie komunikacja publiczna przestaje być dystrybucją informacji, a staje się ciągłym eksperymentem nad tym, jaka kombinacja treści najskuteczniej utrzyma uwagę konkretnego człowieka. To właśnie tutaj cybernetyka powraca w formie ekonomicznej. Feed jest systemem sprzężenia zwrotnego: platforma podaje bodziec, mierzy reakcję, aktualizuje model i serwuje kolejny bodziec. Tradycyjne medium otrzymywało informację

zwrotną z dużym opóźnieniem — przez nakłady czy badania oglądalności. Platforma zamyka tę pętlę w ciągu sekund.

Nie chodzi już tylko o to, że „internet zna użytkownika". Bardziej precyzyjne jest stwierdzenie, że architektura platformowa jest maszyną ciągłego uczenia się reakcji użytkownika. Funkcję celu dostarcza tu ekonomia uwagi. Herbert Simon zauważał już dawno, że nadmiar informacji tworzy niedobór uwagi. W modelu platformowym ten niedobór zostaje skomercjalizowany. Skoro treści jest nieskończenie wiele, wartość zyskuje zdolność zatrzymania człowieka przy ekranie i przewidzenia komunikatu, który sprowokuje kolejne działanie. Platforma nie sprzedaje więc w prostym sensie „danych użytkownika". Trafniej powiedzieć, że wykorzystuje dane do produkowania przewidywalnej okazji wpływu: reklamodawca płaci za dotarcie do osoby zaklasyfikowanej do segmentu o wysokim prawdopodobieństwie konkretnej reakcji. W tym modelu następuje głęboka zmiana statusu użytkownika.

Dawne media masowe mierzyły publiczność, by sprzedać dostęp do audytorium. Platforma przekształca zachowanie użytkownika jednocześnie w konsumpcję, dane treningowe i sygnał optymalizacyjny. Każda interakcja pomaga systemowi określić, co pokazać dalej jemu lub osobom podobnym. Użytkownik jest więc jednocześnie odbiorcą usługi i producentem informacji służącej do ulepszania systemu dystrybucji. Badania nad mediami algorytmicznymi pokazują, że proces ten kształtuje już nie tylko dystrybucję, ale samą produkcję treści: twórcy dostosowują się do logiki systemów rekomendacyjnych. Mamy tu do czynienia z odwróceniem klasycznej relacji człowieka i maszyny. Początkowo programista pisał instrukcje dla komputera. W środowisku platformowym człowiek coraz częściej uczy się instrukcji maszyny, choć nie zostały one mu jawnie przedstawione.

## Kod platformy jako metainstytucja zastępująca konstytucję

Twórca stara się odgadnąć, jakie treści „lubi algorytm"; firma optymalizuje komunikat pod ranking wyszukiwarki; użytkownik dostosowuje autoprezentację do mierzalnych reakcji sieci, a polityk sprawdza, które emocje gwarantują największy zasięg. Powstaje społeczeństwo, w którym system klasyfikacyjny nie tylko opisuje zachowania, lecz zwrotnie je modyfikuje. To właśnie cybernetyczny wymiar społeczeństwa platformowego jest znacznie istotniejszy niż popularna metafora „uzależniającego telefonu". Problem polityczny nie sprowadza się do czasu spędzanego przed ekranem, lecz do powstania środowiska, w którym instytucje komunikacji społecznej zostają podporządkowane optymalizacji mierzalnego zaangażowania. Gdy system premiuje treści wydłużające czas kontaktu i zwiększające prawdopodobieństwo interakcji, twórcy, media i politycy

zaczynają konkurować według reguł wyznaczonych przez funkcję rankingową. Kod platformy przestaje być wówczas jedynie prywatnym instrumentem gospodarczym; staje się metainstytucją określającą bodźce dla innych instytucji.

Nie oznacza to, że system w każdych warunkach preferuje gniew, kłamstwo czy ekstremizm — takie twierdzenie byłoby zbyt proste. Algorytm może promować dowolne treści, o ile jego funkcja celu i dane wskazują na ich skuteczność. Problem ma charakter strukturalny: prawda, umiarkowanie, dobro wspólne czy jakość deliberacji nie są tożsame z zaangażowaniem. Jeśli platforma optymalizuje jedną zmienną, wszystkie inne wartości stają się jedynie ograniczeniami narzucanymi przez projektantów, moderatorów, prawo lub presję społeczną.

Z punktu widzenia teorii instytucji jest to sytuacja, w której konstytucję zastąpiono funkcją celu, a następnie oczekuje się, że system przypadkiem wygeneruje sprawiedliwy porządek publiczny. Nie należy przy tym traktować algorytmicznej selekcji jako jednolitego mechanizmu o stałym skutku politycznym. Badania empiryczne komplikują popularną tezę, jakoby algorytmy tworzyły bańki prowadzące do polaryzacji. Wielkoskalowe eksperymenty z wyborów amerykańskich w 2020 roku wykazały, że choć użytkownicy Facebooka często widzą treści zgodne z ich orientacją polityczną, to ograniczenie takiej ekspozycji nie zmniejszyło mierzalnie postaw polaryzacyjnych. Podobnie zastąpienie algorytmicznego feedu porządkiem chronologicznym zmieniało doświadczenia i obniżało aktywność użytkowników, lecz nie wpłynęło znacząco na miary polaryzacji politycznej. Nie oznacza to jednak, że architektura rekomendacyjna jest neutralna.

Nowszy eksperyment dotyczący platformy X wykazał, że przejście na feed algorytmiczny zwiększało zaangażowanie i przesuwało niektóre opinie w kierunku konserwatywnym, choć nie zmieniało istotnie identyfikacji partyjnej ani polaryzacji afektywnej. Zestawienie tych wyników prowadzi do wniosku ważniejszego niż prosta teza o „radykalizującym algorytmie”: efekty zależą od konkretnej architektury rekomendacji, dostępnych treści, zachowań użytkowników oraz kontekstu politycznego i czasowego. Dlatego Sztuczne Państwo nie może zostać zdefiniowane przez twierdzenie, że media społecznościowe zawsze zmieniają poglądy w określonym kierunku. Znacznie mocniejsza pozostaje teza instytucjonalna.

## Władza selekcyjna i kod zastępujący prawo

Nawet jeśli feed nie zmienia masowo orientacji politycznej, prywatna platforma posiada zdolność kształtowania rozkładu widzialności. Badanie 208 milionów amerykańskich użytkowników Facebooka w okresie wyborów 2020 roku wykazało znaczne ideologiczne zróżnicowanie ekspozycji na informacje polityczne oraz pogłębiającą się segregację między treściami potencjalnie

dostępnymi, faktycznie wyświetlanymi a tymi, z którymi użytkownicy realnie weszli w interakcję. Z perspektywy politycznej kluczowa jest zatem nie tylko skuteczność perswazyjna pojedynczego komunikatu, lecz władza selekcyjna: możliwość wpływania na to, co pojawia się przed człowiekiem jako fragment świata godny uwagi.

Dawny problem cenzury dotyczył przede wszystkim usuwania wypowiedzi. Problem platformizacji jest subtelniejszy. W środowisku nadmiaru informacji nie trzeba zakazywać treści, aby uczynić ją politycznie nieistotną – wystarczy nie nadać jej widzialności. Jednocześnie treść nie musi być formalnie promowana, by system strukturalnie zwiększał jej zasięg; może wystarczyć, że określone cechy materiału dobrze realizują cele optymalizacyjne rankingu. Pojawia się w ten sposób nowa forma władzy nad komunikacją, zawieszona między redakcją a infrastrukturą. Platforma może twierdzić, że nie jest autorem publikacji, ale nie jest również neutralną rurą przesyłową.

Projektuje ona porządek widzialności. Z tego powodu van Dijck, Poell i de Waal traktują platformizację jako konflikt o wartości publiczne. Architektura platform przenika bowiem sektory wykraczające daleko poza rozrywkę: wiadomości, transport, edukację czy zdrowie – czyli podstawowe dziedziny życia społecznego.

Pytanie przestaje więc brzmieć wyłącznie tak, czy użytkownik zaakceptował regulamin. Chodzi o to, kto ma zagwarantować wartości takie jak sprawiedliwość, dostępność, odpowiedzialność, prywatność i demokratyczna kontrola, gdy infrastruktura kluczowa dla ich realizacji znajduje się w rękach prywatnych podmiotów. To właśnie punkt, w którym teoria społeczeństwa platformowego spotyka się z teorią Sztucznego Państwa. Wczesny cyberlibertarianizm zakładał, że osłabienie rządu w cyberprzestrzeni zwiększy autonomię jednostki. Późniejszy rozwój platform pokazał jednak, że usunięcie publicznego pośrednika nie oznacza braku pośrednictwa. W miejsce prawa może wejść regulamin, w miejsce procedury administracyjnej – architektura interfejsu, w miejsce jawnego kryterium – ranking, a w miejsce politycznego przedstawiciela – system rekomendacyjny organizujący dostęp do sfery publicznej.

Lawrence Lessig ujął tę intuicję w słynnej formule "code is law": kod może regulować zachowanie równie skutecznie jak norma prawna, choć czyni to poprzez konstrukcję środowiska możliwości. W teorii Sztucznego Państwa należałoby jednak pójść krok dalej. Kod nie tylko może być prawem – w niektórych sektorach staje się infrastrukturą, przez którą prawo, rynek i społeczeństwo muszą przejść, aby w ogóle móc funkcjonować.

Jeszcze wyraźniej widać to w reklamie behawioralnej. Tradycyjna reklama segmentowała odbiorców według szerokich kategorii: czytelników konkretnej gazety, mieszkańców regionu, wieku czy dochodu. Platforma umożliwia tworzenie precyzyjnych segmentów na podstawie

wielowymiarowych śladów zachowania. Różnica nie jest tu wyłącznie ilościowa. Reklamodawca nie musi wiedzieć, dlaczego człowiek znalazł się w danej grupie; wystarczy empiryczna informacja, że osoby o podobnym profilu częściej reagują na określony komunikat. Perswazja przestaje wymagać pełnej teorii psychologicznej – wystarcza korelacja skuteczna operacyjnie. Model ten ponownie zbliża człowieka do cybernetycznego systemu bodźca i odpowiedzi.

W klasycznej retoryce mówca przedstawiał argument określonej publiczności. W mikrotargetowaniu system dobiera wariant komunikatu do probabilistycznie skonstruowanego profilu odbiorcy. Publiczna argumentacja i prywatna perswazja zaczynają się rozchodzić. Dwóch obywateli uczestniczących w tych samych wyborach może otrzymywać od tego samego podmiotu politycznego odmienne komunikaty, dobrane według ich indywidualnych podatności, bez możliwości wzajemnego porównania obietnic. Pojawia się problem, który wcześniejsza demokracja masowa znała w znacznie mniejszej skali: fragmentacja odpowiedzialności politycznej przez personalizację przekazu.

Cambridge Analytica stała się symbolem tego procesu, jednak symbol nie powinien być mylony z kompletnym wyjaśnieniem wyborów amerykańskich z 2016 roku, Brexitu czy całej polityki cyfrowej. Lepore traktuje tę aferę jako jeden z momentów, w których mechanizacja obywatelstwa i mikrotargetowanie osiągnęły nową skalę. Ten kierunek jest trafny, lecz wymaga precyzyjnej rekonstrukcji tego, co rzeczywiście zostało ustalone.

## Od profilowania danych do infrastrukturalnego spisu uwagi

Cambridge Analytica współpracowała z Aleksandrem Koganem, którego aplikacja działająca na ówczesnej infrastrukturze Facebooka zbierała informacje zarówno o użytkownikach korzystających z narzędzia, jak i – dzięki ówczesnym zasadom dostępu – o części ich znajomych. Federal Trade Commission ustaliła, że dane służyły do tworzenia ocen osobowości, które następnie łączono z rejestrami wyborców w celu profilowania i targetowania. Komisja uznała praktyki firmy za zwodnicze pod kątem sposobu pozyskiwania danych. Brytyjskie Information Commissioner's Office oszacowało skalę potencjalnego zbioru na poziomie do 87 milionów użytkowników Facebooka na świecie, w tym około miliona osób w Wielkiej Brytanii.

Sprawa ta obnażyła istotną cechę platformowego modelu danych: jednostka nie musi świadomie ujawnić informacji konkretnemu podmiotowi, aby ten mógł wygenerować jej profil. Dane społeczne mają charakter relacyjny – informacja o moich kontaktach, reakcjach i podobieństwach może

częściowo wynikać z zachowania innych osób. Właśnie dlatego tradycyjny model prywatności, rozumianej jako indywidualna decyzja „ujawniam albo nie ujawniam", okazuje się niewystarczający wobec systemów inferencyjnych. Człowiek może nie przekazać informacji o swoich poglądach, a system i tak oszacuje je na podstawie korelacji. Co więcej, skandal Cambridge Analytica nie był historią wyłącznie jednej „nieuczciwej firmy zewnętrznej". Federal Trade Commission nałożyła w 2019 roku na Facebooka rekordową wówczas karę 5 miliardów dolarów, wskazując m.in. na problemy z kontrolą dostępu aplikacji zewnętrznych do danych oraz sposób przedstawiania użytkownikom możliwości ochrony prywatności. Oznacza to, że analiza nie powinna redukować sprawy do pytania, czy Cambridge Analytica „ukradła wybory". Kluczowa jest ujawniona przez aferę struktura infrastrukturalna, w której prywatna platforma umożliwiła zewnętrznym podmiotom dostęp do ogromnego zasobu relacyjnych danych o populacji.

Nie istnieje przekonujący dowód naukowy, który pozwalałby przypisać Cambridge Analytica prostą przyczynową rolę w rozstrzygnięciu wyborów prezydenckich w USA. Takie twierdzenie wykracza poza dostępne dane. Prawdziwe znaczenie afery jest głębsze i nie wymaga mitu o wszechmocnej propagandzie. Pokazała ona, że infrastruktura projektowana pierwotnie jako przestrzeń społecznego kontaktu może zostać wykorzystana do budowania politycznych modeli obywateli, segmentowania ich według przewidywanej podatności oraz kierowania do nich komunikatów z pominięciem przejrzystości właściwej tradycyjnej debacie publicznej.

Nie trzeba dowodzić, że broń jest nieomylna, aby uznać za politycznie znaczące samo pojawienie się nowej klasy uzbrojenia. To rozróżnienie chroni analizę przed popadnięciem w teorię „magicznej propagandy". Ludzie nie są pasywnymi tablicami, na których można zapisać dowolne przekonanie za pomocą odpowiednio dobranej reklamy. Psychologia polityczna i badania komunikacji wskazują na ograniczenia perswazji – preferencje wynikają z tożsamości, interesów, historii oraz środowiska społecznego. Algorytm nie usuwa tych czynników, ale może zwiększać zdolność znajdowania grup bardziej podatnych na określone bodźce, testowania wielu wersji komunikatu i optymalizacji kampanii według mierzalnych reakcji.

Sztuczne Państwo nie wymaga więc wszechmocnego algorytmu. Wystarczy system lepiej od poprzednich instytucji mierzący i wykorzystujący różnice w prawdopodobieństwie reakcji. Platformizacja zmienia również relację między mediami a polityką. W tradycyjnym systemie redakcje działały jako bramkarze informacji, co dawało im ogromną władzę, ale czyniło je jednocześnie widocznymi instytucjami odpowiedzialności. Można było krytykować linię redakcyjną, zidentyfikować właściciela gazety i analizować decyzje konkretnego wydawcy.

W środowisku platformowym bramkarstwo zostaje częściowo zautomatyzowane i spersonalizowane. Decyzja o widzialności wynika z kombinacji zasad moderacji, funkcji

rankingowych, historii zachowania użytkownika, mechanizmów reklamowych oraz nieustannie aktualizowanych modeli. Odpowiedzialność rozprasza się pomiędzy człowieka, organizację i system. Powoduje to również głęboką zmianę języka politycznej skuteczności. Dawny polityk pytał, czy jego przemówienie było przekonujące.

Polityk platformowy może obserwować zasięg, liczbę udostępnień, komentarzy, wskaźniki konwersji, trend tematu i reakcję poszczególnych segmentów. Mierzalność tworzy pokusę zarządzania polityką według dashboardu. To, co nie wywołuje interakcji, zaczyna wydawać się politycznie nieistotne, nawet jeśli z punktu widzenia interesu publicznego jest kluczowe. Polityka dostosowuje się więc nie tylko do opinii publicznej, ale do metrów interfejsu, poprzez które opinia ta staje się widzialna.

Licznik „polubień" jest dalekim potomkiem karty Holleritha. Nie dlatego, że oba urządzenia pełnią tę samą funkcję, lecz ponieważ oba materializują proces translacji zachowania człowieka na postać możliwą do maszynowego porównania. Różnica jest ogromna: karta perforowana rejestrowała administracyjnie ustalone właściwości, platforma rejestruje ciągłe mikrozachowania. Dawny spis był wykonywany raz na kilka lub kilkanaście lat; nowa infrastruktura przeprowadza nieustanny spis uwagi. Człowiek nie jest policzony raz – jest liczony stale.

Platforma może stać się czymś w rodzaju prywatnego urzędu statystycznego świata codziennego, lecz o znacznie szerszym zakresie i odmiennej funkcji normatywnej. Publiczny urząd statystyczny zbiera dane w celu wytwarzania wiedzy o populacji podlegającej regułom prawa publicznego. Platforma robi to przede wszystkim w ramach modelu biznesowego i optymalizacji własnej usługi. Nie oznacza to automatycznie nadużycia; różnica tkwi w strukturze odpowiedzialności.

## Zgoda użytkownika nie zastępuje legitymizacji demokratycznej

Demokratyczne państwo można zmusić do uzasadnienia, dlaczego zbiera informacje i jakie prawo daje mu taką kompetencję. Prywatna platforma przez długi czas opierała swoją legitymizację przede wszystkim na zgodzie użytkownika wyrażonej w regulaminie – dokumencie formalnie dobrowolnym, lecz negocjowany w warunkach skrajnej asymetrii siły i informacji. Pojawia się tu zagadnienie kluczowe dla prawa: czy zgoda konsumencka może być funkcjonalnym odpowiednikiem zgody rządzonych? Odpowiedź musi być przecząca. Kliknięcie „akceptuję" nie ustanawia demokratycznej legitymizacji. Użytkownik może opuścić usługę, jednak możliwość „exit"

nie zastępuje możliwości „voice” w rozumieniu Alberta Hirschmana. Rynek oferuje prawo odejścia; demokracja – przynajmniej normatywnie – prawo współdecydowania o regułach wspólnoty.

Problem staje się szczególnie wyraźny, gdy opuszczenie platformy oznacza utratę dostępu do sieci relacji zawodowych, społecznych lub informacyjnych. Formalna dobrowolność nie gwarantuje wtedy realnej równowagi. Ten punkt pozwala zrozumieć błąd części tradycji cyberlibertariańskiej, która założyła, że prywatny wybór między konkurencyjnymi usługami może zastąpić polityczny mechanizm ustanawiania wspólnych reguł. Tymczasem platformy o silnych efektach sieciowych nie są zwykłymi produktami konsumpcyjnymi – ich wartość zależy od obecności innych ludzi. Użytkownik nie wybiera jedynie funkcjonalności aplikacji, lecz dostęp do konkretnej infrastruktury społecznej. Im większa platforma, tym wyższy koszt wyjścia; wraz z odejściem traci się bowiem nie tylko program, ale i sieć kontaktów, publiczność, historię interakcji oraz kapitał społeczny.

Dlatego koncentracja platformowa ma charakter samowzmacniający: dane poprawiają usługę, lepsza usługa przyciąga użytkowników, ci generują kolejne dane, a duża populacja zwiększa atrakcyjność platformy dla reklamodawców i przedsiębiorstw. Nie jest to prawo natury – może zostać ograniczone przez konkurencję, interoperacyjność czy regulacje – jednak mechanizm ten sprzyja powstawaniu podmiotów, których skala społecznego pośrednictwa przewyższa możliwości większości tradycyjnych mediów. W rezultacie pytanie o prywatną władzę informacyjną staje się problemem ustrojowym.

Dochodzimy tym samym do właściwego znaczenia prowokacyjnego twierdzenia, że liberalne państwo tworzy obywatela, podczas gdy Sztuczne Państwo tworzy użytkownika, profil lub trolla. Formuła dotycząca przemiany obywatela w trolla powinna być traktowana jako metafora antropologii instytucjonalnej. Instytucje nie „produkują” ludzi w sensie dosłownym, lecz kreują role, w których określone zachowania stają się racjonalne. Demokratyczna konstytucja konstruuje rolę obywatela posiadającego prawa, obowiązki i zdolność udziału w kształtowaniu władzy.

Rynek konstruuje rolę konsumenta. Platforma natomiast tworzy rolę użytkownika, którego zachowanie jest jednocześnie osobistym doświadczeniem, źródłem danych i elementem systemu optymalizacyjnego. Jeśli podstawowym wskaźnikiem sukcesu jest zaangażowanie, racjonalnym działaniem podmiotów walczących o uwagę staje się produkowanie komunikatów najskuteczniej generujących reakcje. Korzyści zyskują wtedy aktorzy sprawnie operujący konfliktem, prowokacją i moralnym oburzeniem. Nie dzieje się tak dlatego, że technologia „chce zła”, lecz ponieważ intensywne emocje są skutecznymi zasobami ekonomicznymi i politycznymi. Powstaje swoista ekonomia afektu, w której emocja przestaje być wyłącznie wewnętrznym stanem człowieka, a staje się mierzalnym zdarzeniem platformowym. Nie wolno jednak przy tym pominąć emancypacyjnego potencjału tej samej infrastruktury.

# Platforma jako synteza liczenia, predykcji i dystrybucji

Systematyczny przegląd setek badań nad mediami cyfrowymi i polityką wskazuje, że korzystanie z sieci wiąże się zarówno ze zjawiskami negatywnymi – spadkiem zaufania, populizmem czy polaryzacją – jak i z procesami korzystnymi dla demokracji, takimi jak wzrost uczestnictwa politycznego i konsumpcji informacji, co jest szczególnie widoczne w systemach autorytarnych i demokracjach wschodzących. Sieć umożliwiła oddolnym ruchom omijanie dawnych barier medialnych, dokumentowanie nadużyć, tworzenie nowych wspólnot oraz organizowanie akcji politycznych. Krytyka Sztucznego Państwa byłaby intelektualnie niepełna, gdyby pomijała tę pluralizującą funkcję; problemem nie jest zatem fakt, że każdy pośrednik cyfrowy jest gorszy od tradycyjnego.

Dawne media również cechowała koncentracja i komercjalizacja, były podatne na propagandę i wykluczające. Platformy rozwiązały część problemów starej sfery publicznej, ale stworzyły nowe. Jest to typowe dla ewolucji instytucjonalnej: rozwiązanie jednego ograniczenia generuje nową kategorię kosztów. Internet obniżył barierę publikacji, lecz przyniósł problem nadmiaru informacji; rankingi pomagają zarządzać tym nadmiarem, ale dają ogromną władzę selekcyjną podmiotowi, który je projektuje; personalizacja zwiększa użyteczność, lecz osłabia wspólnotowość doświadczenia informacyjnego; wreszcie reklama finansuje darmowy dostęp, ale tworzy bodźce do maksymalizacji uwagi i gromadzenia danych.

Droga do Sztucznego Państwa nie jest zatem historią „zepsucia dobrego internetu", lecz zapisem kolejnych kompromisów instytucjonalnych. Wygoda, darmowość, skalowalność i personalizacja stopniowo uzależniły komunikację publiczną od systemów, których cele zdefiniowały prywatne organizacje. Każdy pojedynczy wybór mógł być racjonalny, jednak ich suma stworzyła nową strukturę władzy. Z perspektywy długiego trwania mamy tu do czynienia ze spotkaniem trzech genealogii rozwijanych wcześniej osobno. Pierwszą była genealogia liczenia: od spisu do statystyki. Drugą – genealogia predykcji: od cybernetyki i Simulmatics do modelowania reakcji. Trzecią staje się genealogia dystrybucji: od mediów masowych do indywidualnego rankingu. Platforma łączy wszystkie trzy.

Liczy zachowania, przewiduje kolejne działania i kontroluje środowisko, w którym te działania zostaną podjęte. Dopiero synteza tych funkcji tworzy pełny mechanizm platformowej władzy, który można przedstawić jako pętlę: obserwuj – klasyfikuj – przewiduj – selekcjonuj – oddziałuj – obserwuj ponownie. To cybernetyka przeniesiona w obszar gospodarki uwagi. Człowiek pozostaje formalnie wolny na każdym etapie, lecz środowisko jego działania jest stale przekształcane na podstawie wcześniejszych reakcji. Wolność nie zostaje więc zniesiona zakazem; zostaje otoczona

coraz gęstszą infrastrukturą probabilistycznego sterowania. Nie oznacza to utraty sprawczości – wręcz przeciwnie: system potrzebuje aktywności użytkownika, gdyż bez niej pętla danych przestaje istnieć. Paradoks Sztucznego Państwa polega na tym, że użytkownik musi pozostać aktywny, aby mógł być coraz lepiej modelowany. Nie jest biernym więźniem, lecz współproducentem systemu, który go obserwuje.

Klikając, komentując, kupując i dyskutując, współtworzy zbiorową bazę doświadczeń, z której system uczy się oddziaływać na niego i innych. „People Machine" Simulmatics otrzymała po kilku dekadach to, czego jej twórcy nie mogli posiadać: populację dobrowolnie noszącą urządzenia rejestrujące zachowanie, komunikację i lokalizację oraz infrastrukturę zdolną w czasie rzeczywistym analizować rezultaty eksperymentów komunikacyjnych. Nie trzeba było budować jednej państwowej „Maszyny Ludzi" – powstały komercyjne platformy, których model gospodarczy realizuje funkcje, o których dawni technokraci mogli jedynie fantazjować.

Należy jednak uniknąć nadmiernego determinizmu. Facebook, Google, X czy TikTok nie są państwami w sensie prawa konstytucyjnego. Nie dysponują jednolitą ideologią ani pełnym monopolem nad życiem społecznym. Są konkurującymi korporacjami podlegającymi jurysdykcjom, regulacjom, sądom, rynkom i presji użytkowników.

## Big Tech jako spadkobierca idei Sztucznego Państwa

Teoria "Sztucznego Państwa" zyskuje wartość dopiero wtedy, gdy przestaje być oskarżeniem skierowanym przeciw technologii jako takiej, a staje się instrumentem rozpoznawania funkcji quasi-suwerennych: ustanawiania reguł, klasyfikowania populacji, kontrolowania widzialności, zarządzania dostępem oraz tworzenia infrastruktury niezbędnej dla funkcjonowania innych instytucji. W kolejnym etapie genealogii to właśnie te funkcje wysuną się na pierwszy plan. Dotychczas analizowaliśmy przede wszystkim infrastrukturę i mechanizmy; teraz konieczne jest zbadanie doktryn, które dostarczają im normatywnego uzasadnienia.

Mechanistyczne pojmowanie człowieka, technokratyczna pogarda dla "irracjonalnej" polityki, cyberlibertariańskie pragnienie wyjścia spod jurysdykcji, techno-optymizm, transhumanizm, longtermizm, koncepcje seasteadingu oraz neo-monarchiczne projekty zarządzania państwem jak przedsiębiorstwem nie stanowią jednego systemu filozoficznego. Tworzą jednak rodzinę idei, w której powtarza się jedna pokusa: uwolnienie zdolności technologicznej od ograniczeń narzucanych przez polityczną wspólnotę. Dopiero to pozwoli odpowiedzieć na jedno z głównych pytań niniejszego artykułu: co właściwie współczesny Big Tech odziedziczył po dawnych projektach "Sztucznego Państwa"? Odpowiedź nie będzie brzmiała, że Dolina Krzemowa kontynuuje Hobbesa,

technokrację czy cybernetykę w prostym sensie genealogicznego następstwa. Dziedzictwo to jest bardziej selektywne.

Big Tech przejmuje z wcześniejszych tradycji konkretne założenia: społeczeństwo można modelować, złożoność redukować do danych, a decyzję poprawiać poprzez kalkulację. Zakłada się, że system można optymalizować, infrastruktura może zastępować część instytucji, a techniczne rozwiązanie bywa traktowane jako odpowiedź na konflikt polityczny. W tym ujęciu człowiek – coraz częściej – staje się elementem systemu nie dlatego, że odebrano mu wolność, lecz dlatego, że jego wolność została przekształcona w przewidywalny strumień danych.

Właśnie ta rodzina doktryn prowadzi nas od historii internetu do filozofii politycznej współczesnego Big Tech. Kolejna część analizy musi zatem opuścić na chwilę architekturę platform i przyjrzeć się ludziom oraz ideom, które nadają jej znaczenie: Peterowi Thielowi, Marcowi Andreessenowi, nurtom techno-libertarianizmu i techno-optymizmu, projektom "exit" z państwa, seasteadingowi, Curtisowi Yarvinowi, transhumanizmowi oraz longtermizmowi. Dopiero wtedy będzie można ocenić, czy obecna koncentracja infrastruktury obliczeniowej jest tylko kolejnym etapem kapitalizmu technologicznego, czy też zaczyna wytwarzać konkurencyjną wobec demokracji konstytucyjnej teorię politycznego ładu.

> Czy w świecie, gdzie każdy nasz klik jest cegiełką budującą mury cyfrowego panoptikonu, wciąż jesteśmy podmiotami historii, czy już tylko danymi treningowymi dla algorytmu? Paradoks Sztucznego Państwa polega na tym, że system nie potrzebuje naszych łańcuchów – wystarczy mu nasza aktywność. Pytanie brzmi: czy zdołamy odzyskać rolę obywateli, zanim definicja człowieka zostanie ostatecznie zastąpiona przez optymalny profil behawioralny?

## Inspiracje

**[1] "The Rise and Fall of the Artificial State"** Jill Lepore

**Jill Lepore** (ur. 27 sierpnia 1966) jest cenioną amerykańską historyczką, eseistką i dziennikarką. Jest profesorem historii amerykańskiej im. Davida Woodsa Kempera (rocznik 1941) oraz profesorem prawa na Uniwersytecie Harvarda, a także stałym felietonistą w „The New Yorker", gdzie publikuje od 2005 roku. Lepore uzyskała tytuł doktora amerykanistyki na Uniwersytecie Yale w 1995 roku. Jej badania koncentrują się na amerykańskiej historii politycznej i społecznej, historii technologii, dowodach i prawie konstytucyjnym. Znana z wnoszenia naukowego rygoru do popularnych narracji, bada marginalizowane perspektywy i zmiany strukturalne w społeczeństwie demokratycznym. Do jej najważniejszych prac należą „These Truths: A History of the United States", „The Secret History of Wonder Woman" oraz „Book of Ages", która była finalistką National Book Award. Jest laureatką Nagrody Bancrofta i licznych wyróżnień akademickich.

***Jill Lepore*** *(born August 27, 1966) is an acclaimed American historian, essayist, and journalist. She is the David Woods Kemper '41 Professor of American History and Professor of Law at Harvard University, as well as a staff writer at The New Yorker, where she has contributed since 2005. Lepore earned her Ph.D. in American Studies from Yale University in 1995. Her research focuses broadly on American political and social history, the history of technology, evidence, and constitutional law. Known for bringing scholarly rigor to popular narratives, she examines marginalized perspectives and structural developments in democratic society. Her notable works include These Truths: A History of the United States, The Secret History of Wonder Woman, and Book of Ages, which was a finalist for the National Book Award. She is a recipient of the Bancroft Prize and numerous academic honors.*

*Harvard University*

## Literatura uzupełniająca

### Książki

#### Książki autora i dzieła przywołane w tekście:




**[1] "If Then"**

Jill Lepore

2020 | Hachette UK | ISBN: 9781529386189



[2] **"Blindspot"**

Jane Kamensky, Jill Lepore

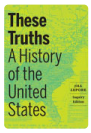
2009 | Random House | ISBN: 9780385526203



[3] **"The Mansion of Happiness"**

Jill Lepore

2012 | Vintage | ISBN: 9780307958501



[4] **"These Truths"**

Jill Lepore

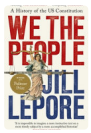
2023 | ISBN: 9781324043799



[5] **"The Story of America"**

Jill Lepore

2012 | Princeton University Press | ISBN: 9780691159591



[6] **"We the People"**

Jill Lepore

2026 | John Murray Publishers | ISBN: 9781399827089


## Książki autorów przywoływanych i literatura pokrewna:


[7] **"Libraries of the future"**

J.c.r. Licklider



[8] **"Knowledge and Human Interests"**

Jürgen Habermas

John Wiley & Sons | ISBN: 9780745694177

[9] **"A Declaration of the Independence of Cyberspace"**

John Perry Barlow



[10] **"Mediated Memories in the Digital Age"**

José Van Dijck

Stanford University Press | ISBN: 9780804756242



[11] **"The Platform Society"**

José Van Dijck

2018 | Oxford University Press | ISBN: 9780190889784



**[12] "Platform society. Valori pubblici e società connessa"**

José Van Dijck, Thomas Poell, Martijn De Waal

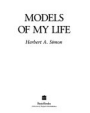
2019 | ISBN: 9788881074266



**[13] "Organizations"**

Herbert Simon

1993 | John Wiley & Sons | ISBN: 9780631186311



**[14] "Models of my life"**

Herbert Simon

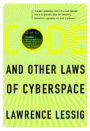
1991



**[15] "Human Problem Solving"**

Herbert Simon

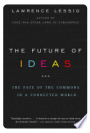
Prentice Hall



**[16] "Code and Other Laws of Cyberspace"**

Lawrence Lessig

Basic Books | ISBN: 9780465039135



**[17] "The Future of Ideas"**

Lawrence Lessig

Vintage | ISBN: 9781400033317



**[18] "Code"**

Lawrence Lessig

1999 | Perseus Books


## Artykuły naukowe

### Prace autorów przywoływanych w tekście:


**[1] "Chapter 22 How Digital Technology Found Utopian Ideology: Lessons from the First Hackers' Conference"**

Fred Turner

2022 | Critical Cyberculture Studies | DOI: 10.18574/nyu/9780814708903.003.0026

Źródło

**[2]** **"Can we write a cultural history of the Internet? If so, how?"**

Fred Turner

2018 | Internet Histories | DOI: 10.4324/9780203703502-4

Źródło

**[3]** **"Whole Earth Discipline: Why Dense Cities, Nuclear Power, Transgenic Crops, Restored Wildlands, and Geoengineering Are Necessary"**

Stewart Brand

2010 | CERN Document Server (European Organization for Nuclear Research)

Źródło

**[4]** **"Whole earth catalog : access to tools"**

Stewart Brand

1968

Źródło

**[5]** **"Whole earth discipline : why dense cities, nuclear power, transgenic crops, restored wildlands, radical science, and geoengineering are necessary"**

Stewart Brand

2010 | Atlantic Books

Źródło

**[6]** **"Taking the long view. Space travel gave us a new look at earth. Now we need a new sense of time."**

S. Brand

2000 | Time

Źródło

**[7]** **"Public Space and Political Public Sphere—The Biographical Roots of Two Motifs in my Thought"**

Jürgen Habermas

2021 | The Journal of Philosophy of Disability | DOI: 10.5840/jpd2021110

Źródło

**[8]** **"The Platform Society"**

José van Dijck, Thomas Poell, Martijn de Waal

2018 | UvA-DARE (University of Amsterdam) | DOI: 10.1093/oso/9780190889760.001.0001

Źródło

**[9] "Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology"**

José van Dijck

2014 | Surveillance & Society | DOI: 10.24908/ss.v12i2.4776

Źródło

**[10] "Users like you? Theorizing agency in user-generated content"**

José van Dijck

2008 | Media Culture & Society | DOI: 10.1177/0163443708098245

Źródło

**[11] "Reframing platform power"**

José van Dijck, David Nieborg, Thomas Poell

2019 | Internet Policy Review | DOI: 10.14763/2019.2.1414

Źródło

**[12] "Governing online platforms: From contested to cooperative responsibility"**

Natali Helberger, Jos Pierson, Thomas Poell

2017 | The Information Society | DOI: 10.1080/01972243.2017.1391913

Źródło

**[13] "Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship"**

Brooke Erin Duffy, Thomas Poell, David B. Nieborg

2019 | Social Media + Society | DOI: 10.1177/2056305119879672

Źródło

**[14] "The Blockchain and the Commons: Dilemmas in the Design of Local Platforms"**

Nazlı Cila, Gabriele Ferri, Martijn de Waal, Inte Gloerich, Tara Karpinski

2020 | DOI: 10.1145/3313831.3376660

Źródło

**[15] "The Hackable City: Citymaking in a Platform Society"**

Martijn de Waal, Michiel de Lange, Matthijs Bouw

2017 | Architectural Design | DOI: 10.1002/ad.2131

Źródło

**[16]** **"From a Sharing Economy to a Platform Economy: Public Values in Shared Mobility and Gig Work in the Netherlands"**

Martijn de Waal, Martijn Arets

2022 | The Sharing Economy in Europe | DOI: 10.1007/978-3-030-86897-0_11

Źródło

**[17]** **"The Cost of Paying Attention: Cognitive Resource Scarcity and Investor Activity Around FDA Announcements"**

Herbert Simon, Doron Kliger, Ofir Levi, Tiran Rothman

2014

Źródło

**[18]** **"Chapter 3. From Information to Knowledge What information consumes is rather obvious: it consumes the attention of its recipients. Hence, a wealth of information creates a poverty of attention, and a need to allocate that attention efficiently among the overabundance of information sources that might consume it."**

Herbert Simon

1999

Źródło

**[19]** **"Code and Other Laws of Cyberspace"**

Lawrence Lessig

1999 | Medical Entomology and Zoology

Źródło

**[20]** **"The future of ideas: the fate of the commons in a connected world"**

Lawrence Lessig

2002 | Choice Reviews Online | DOI: 10.5860/choice.40-0535

Źródło

**[21]** **"Code: Version 2.0"**

Lawrence Lessig

2006

Źródło

**[22]** **"Open Code and Open Societies"**

Lawrence Lessig

2005 | Perspectives on Free and Open Source Software | DOI: 10.7551/mitpress/5326.003.0026

Źródło

[23] **"Anonymous RPC: low-latency protection in a 64-bit address space"**

Curtis Yarvin, Richard W. Bukowski, Thomas E. Anderson

1993

Źródło

Treść tworzy Fundacja Dobre Państwo.
Redaguje i publikuje APA ONE, autorski system redakcyjny Fundacji oparty na AI.
APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: 427f9fe1-ea52-4218-aacf-d8d3608687f7