

Danuta Smołucha

Uniwersytet Ignatianum w Krakowie

ORCID: 0000-0002-9610-997X

Wiedza jako dar. Od etosu akademickiego do humanistyki cyfrowej

Kultura akademicka odegrała istotną rolę w narodzinach współczesnej kultury cyfrowej. Zrodziła się kilkadziesiąt lat temu na amerykańskich uniwersytetach, gdzie rozwinął się duch eksperymentu i współpracy, który z czasem stał się jednym z fundamentów kultury Internetu. W warunkach wspólnych laboratoriów, otwartych pracowni i nieformalnych kół programistycznych utrwały się codzienne praktyki współpracy i dzielenia się tworzonym kodem, poddawanych konstruktywnej krytyce członków rodzących się wspólnot. Początki tej kultury współpracy sięgają środowisk akademickich, lecz przeniknęła ona szybko do innych środowisk, gdyż technologia umożliwiła swobodne kopiowanie i upowszechnianie wiedzy na skalę globalną.

Akademickie źródła kultury sieci

Atmosfera amerykańskich uniwersytetów sprzyjała różnorodnym eksperymentom. W tych warunkach powstał ARPANET – prototyp współczesnego internetu, zakorzeniony w akademickiej kulturze współpracy i zaufania. Służył badaniom, a nie komercji. ARPANET miał jednak także ważny wymiar militarny: powstawał w realiach zimnej wojny jako rozproszona sieć projektowana tak, by utrzymać łączność nawet w razie ataku. Od początku łączył więc wojskowe wymogi bezpieczeństwa z akademickim modelem współpracy i otwartej wymiany wiedzy. Od schyłku lat 60. XX w.

sieć ta, początkowo łącząca kilkanaście ośrodków w USA, rozwinęła się w infrastrukturę liczącą miliony węzłów. W tym czasie, pod wpływem ruchów podważających sztywne hierarchie, etos swobodnej wymiany wiedzy połączył naukę, technologię i kulturę, tworząc to, co później Stephen Levy i Sherry Turkle nazwali etosem hakerskim. Ideały te szybko stały się praktyką, a na kampusach wykształciły się jasne reguły współpracy. Liczyły się kompetencje i wkład, a projekty oddolne na bieżąco weryfikowano i rozwijano.

Badania opierały się na współpracy: członkowie zespołów dzielili się kodem, danymi i dokumentacją, wspólnie weryfikowali rozwiązania. Z tego modelu wyrosły trwałe praktyki, takie jak uczenie się poprzez doświadczenie, doskonalenie własnej pracy i troska o wspólne zasoby. Priorytetem było dzielenie się wiedzą i wspólne tworzenie treści¹. Wczesna sieć odzwierciedlała te normy: opierała się na swobodnym, otwartym obiegu wiedzy². Przejście od hierarchii do współpracy sieciowej sprawiło, że wiedza stała się głównym zasobem społeczeństwa informacyjnego³.

Z tych praktyk wyrósł styl pracy, z którego wyłoniła się kultura dzielenia się doświadczeniem i kompetencjami. W wielu wspólnotach informacja funkcjonowała jako dobro wspólne, a nie towar. Praktyki dzielenia się w środowisku cyfrowym rozwijają klasyczne formy wymiany opisane przez Marcela Maussa i Bronisława Malinowskiego⁴, zmieniając przedmiot i kontekst wymiany⁵. Trzeba jednak pamiętać, że informacja zachowuje się inaczej niż dobro materialne: nie zużywa się i może służyć wielu osobom jednocześnie, dlatego „dzielenie się” pomnaża jej wartość⁶. Społeczności internetowe tworzą „inteligencję zbiorową” opartą na wymianie wiedzy i współtworzeniu treści w logice daru, nie zysku⁷.

¹ Zob. więcej M. Gruba, *Społeczne aspekty kultury daru w Internecie*, „Rzeszowskie Studia Socjologiczne” 2013, nr 2, s. 262–266.

² R. Bromboszcz, *Wspólnoty transferu a obyczaj daru. Dobrobyt i gospodarka współdzielenia w cyberprzestrzeni*, „Kultura i Wartości” 2018, nr 25, s. 158–159.

³ M. Castells, *The Rise of Free Culture on the Internet*, Blackwell Publishers Inc, Malden 1996, s. 154–167.

⁴ Por. M. Mauss, *Szkic o darze. Forma i podstawa wymiany w społeczeństwach archaicznych*, tłum. K. Pomian, [w:] tegoż, *Socjologia i antropologia*, Warszawa, 1973, s. 107–168; B. Malinowski, *Argonauści Zachodniego Pacyfiku*, tłum. B. Olszewska-Dyoniziak, S. Szynkiewicz, Warszawa 1987.

⁵ K. Filipek, *Dzielenie się w mediach społecznościowych. Między logiką algorytmu a potrzebą uspołecznienia*, „Kultura i Społeczeństwo” 2023, t. 67, nr 2, s. 136–137, <https://doi.org/10.35757/KiS.2023.67.2.6>.

⁶ L. Downes, *Market Approach to Privacy Policy*, [w:] *The Next Digital Decade Essays on the Future of the Internet*, red. B. Szoka, A. Marcus, TechFreedom, Washington 2010, s. 514.

⁷ R. Bromboszcz, dz. cyt., s. 154–155.

Upowszechnienie zapisu, kopiowania i dystrybucji danych sprawiło, że akademicka współpraca zaczęła działać w skali globalnej. W sieci ludzie pracowali razem, dzielili się wynikami, a niepisane reguły pomagały utrzymać zaufanie. Z czasem ukształtowała się etyka wspólnego dobra, oparta na jawności autorstwa, dokumentacji i ponownym użyciu wcześniej zdobytej wiedzy. W kulturze hakerskiej obowiązywała zasada, że reputację zdobywa się, dzieląc się kodem, rozwiązaniami i pomocą, przy czym otwartość stanowiła tu podstawową walutę społecznego uznania⁸. W cyberprzestrzeni obieg wartości opierał się na współpracy i reputacji użytkowników. Uczestnicy wspólnot wymiany kierowali się zasadą przepływu i cyrkulacji wartości, a prestiż i uznanie wynikały z wkładu w dobro wspólne, a nie z gromadzenia kapitału materialnego⁹.

Taka wspólnotowość sprzyjała szybkiemu obiegowi pomysłów i doskonaleniu narzędzi dzięki prostym mechanizmom współpracy: repozytoriom, listom dyskusyjnym i otwartej dokumentacji. W tym środowisku ukształtowała się cyfrowa odmiana kultury daru, w której uznanie buduje się przez dzielenie się kodem, wiedzą i pomocą¹⁰.

Chcąc zrozumieć, jak kształtowała się kultura sieci, założyć należy, że technologie są wytworem społecznym zakorzenionym w kulturze, a internet nie jest tu wyjątkiem. Jego rozwój odzwierciedlał wartości środowiska, z którego wyrósł – akademicką kulturę współpracy, eksperymentu i dzielenia się wiedzą¹¹. Rozwój internetu był rezultatem splotu decyzji technicznych i wyborów instytucjonalnych osadzonych w określonych wartościach kulturowych, a w jego strukturę wpisano ducha wolności i otwartości z kampusów lat 60. Technologie informacyjne rozwijały się w środowisku łączącym świat akademicki z kontrkulturowym ideałem wolności, który współkształtował etos Doliny Krzemowej¹².

Otwarty model internetu był efektem świadomych wyborów inżynierów, nie koniecznością; alternatywą mogły być sieci komercyjne. Historycznie jednak internet wyrósł z ekosystemu amerykańskich uczelni, laboratoriów badawczych i agencji finansujących naukę, gdzie wartości współpracy, zaufania i otwartości przekładano na praktykę:

⁸ Por. E.S. Raymond, *The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, O'Reilly, Sebastopol 1999, s. 100–106.

⁹ R. Bromboszcz, dz. cyt., s. 156–157.

¹⁰ Por. S. Levy, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, Addison-Wesley, New York 1984, s. 39–51, 195–208; E.S. Raymond, dz. cyt., s. 100–106; G. Coleman, *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton University Press, Princeton 2013, s. 65–74.

¹¹ S. Turkle, *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, The MIT Press, Cambridge 2005, s. 75–76.

¹² M. Castells, dz. cyt., s. 5–7.

jawność dokumentacji i wspólną weryfikację wyników i dokonań¹³. Historia internetu nierozzerwalnie wiąże się z uniwersytetami, które w ramach finansowanego przez ARPA¹⁴ programu stworzyły zdecentralizowaną sieć ARPANET, pierwszy prototyp internetu. Projekt szybko stał się przestrzenią komunikacji – zwłaszcza dzięki poczcie elektronicznej, która w latach 70. i 80. ukształtowała podstawy kultury cyfrowej¹⁵. W laboratoriach komputerowych eksperyment spletał się z zabawą, a granice między pracą a rozrywką zanikały. Środowisko to sprzyjało współpracy bez sztywnych hierarchii. Liczyły się kompetencje, rozwiązywanie problemów i gotowość do dzielenia się efektami pracy¹⁶. Aktywność miała charakter niekomercyjny i uzupełniała pracę zawodową¹⁷.

Dobrym przykładem przenikania badań i zabawy była gra *Spacewar!*, powstała w 1962 r. w laboratorium MIT z inicjatywy studentów klubu Tech Model Railroad, zaprezentowana publicznie podczas Dni Otwartych MIT¹⁸. Miała charakter rozrywki, ale pokazywała także możliwości interaktywnego sterowania komputerem i tworzenia symulacji¹⁹. Z czasem uznano ją za jeden z symbolicznych początków kultury cyfrowej, w której zacierają się granice między nauką a zabawą, a wiedza funkcjonuje jako dobro wspólne²⁰. Tam, gdzie znika zysk, pojawia się splot wartości: wolność, równość i jawność²¹. Narodziny *Spacewar!* pokazują ten etos: kultura cyfrowa wyrastała z połączenia badań i zabawy²². Kluczowa była interaktywność i otwarte eksperymentowanie które później znalazły wyraz m.in. w powstaniu *World Wide Web*²³. Z tych doświadczeń wyrosła kultura hakerska – z własnym językiem, normami i rozumieniem hackowania jako

¹³ D.D. Clark, *The Contingent Internet*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 9.

¹⁴ ARPA – Advanced Research Projects Agency: celem było wspieranie innowacyjnych badań obronnych. Nie miała własnych laboratoriów – zlecała prace uczelniom i przemysłowi. Od 1962 r. była głównym sponsorem badań nad technikami komputerowymi w USA. B. Klepacki, A. Walejewska, *Historia powstania i wykorzystania Internetu*, „Ekonomika i Organizacja Logistyki” 2017, nr 2/3, s. 38–39.

¹⁵ J. Abbate, *Inventing the Internet*, The MIT Press, Cambridge 1999, s. 120–122.

¹⁶ J. Hofmokr, *Ideologia twórców Internetu i jej wpływ na środowisko ruchu na rzecz otwartego kodu źródłowego*, „Kultura Współczesna” 2004, nr 3 (41), s. 163.

¹⁷ B. Sitek, „Kultura Internetu” i jej potencjalny wpływ na oddolne formy aktywności politycznej w sieci, „Naukowy Przegląd Dziennikarski” 2022, nr 1, s. 48.

¹⁸ S. Levy, dz. cyt., s. 67.

¹⁹ D. Monnens, M. Goldberg, *Space Odyssey. The Long Journey Of Spacewar! From Mit To Computer Labs Around The World*, „Cultural History of Video Games” 2015 s. 124–129.

²⁰ A. Pomieciński, *Cyberpunk. Pomiędzy technologią a kontrkulturą*, „Świat Tekstów Rocznik Słupski” 2011, nr 9, s. 210–211.

²¹ R. Bromboszcz, dz. cyt., s. 169.

²² Por. S. Turkle, dz. cyt., s. 75–76.

²³ J. Abbate, dz. cyt., s. 182.

twórczego usprawniania systemów, opartego na współpracy, jawności i iteracyjnym doskonaleniu.

Linus Torvalds określa hakera jako osobę, która wyszła poza używanie komputera wyłącznie „dla przetrwania” i traktuje go jako narzędzie budowania relacji oraz źródło intelektualnej przyjemności²⁴. Pierwsi hakerzy z MIT postrzegali komputer jako narzędzie emancypacji intelektualnej, a wolność tworzenia kodu – jako wolność myślenia. Ich postawa łączyła racjonalność inżynierską z idealizmem społecznym, wprowadzając do technologii wartości humanistyczne: ciekawość, pasję i współpracę²⁵.

Etos hakerski i otwartość: GNU–Linux–Creative Commons

Kultura hakerska ukształtowała się na przełomie lat 60. i 70., gdy niewielkie grupy entuzjastów na MIT, Stanfordzie i Berkeley sformułowały zasady: swobodny obieg wiedzy, otwarty kod, szybka iteracja i recenzja koleżeńska. „Hackowanie” rozumiano jako twórcze doskonalenie istniejących systemów²⁶. Natomiast samo pojęcie *haker* wywodzi się od *hack* – pomysłowego żartu²⁷. W kontekście komputerów oznaczało ono szybkie i sprytne rozwiązanie trudnego zadania²⁸. Wkrótce hakerami zaczęto określać osoby o wyjątkowych umiejętnościach programistycznych, zdolne udoskonalać kod źródłowy i dzielić się nim, a tytuł ten nadawano sobie wzajemnie jako wyraz uznania²⁹. Dziedzictwo to stało się fundamentem internetu – otwartej i zdecentralizowanej sieci – oraz wzorem współpracy przeniesionym z laboratoriów do szeroko pojmowanej kultury cyfrowej. Otwartość, nieformalność i wymianę wiedzy wbudowano w strukturę sieci, której zdecentralizowany model i tradycja oddolnego zaangażowania sprzyjały szerokiej partycypacji. Te wartości przeniknęły do kultury hakerskiej. We wczesnym środowisku hakerskim programy udostępniano z kodem źródłowym, a poprawki krążyły między twórcami i producentami.

²⁴ L. Torvalds, *Prologue: What Makes Hackers Tick? a.k.a. Linus's Laws*, [w:] P. Himanen, *The Hacker Ethic. A Radical Approach to the Philosophy of Business*, Random House Trade Paperbacks, New York 2001, s. XVII.

²⁵ S. Levy, dz. cyt.; zob. także P. Himanen, dz. cyt., s. 151.

²⁶ B. Mika, *Społecznoekonomiczna funkcja zbiorowości uczestników internetowych projektów masowej Współpracy*, „Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne” 2011, t. 6, s. 84.

²⁷ A. Radomski, *Humanistyka w świecie informacjonalizmu*, Lublin 2014, s. 17.

²⁸ L. Lessig, *Wolna kultura*, wstęp E. Bendyk, tłum. P. Białokozowicz i in., Warszawa 2005, s. 368.

²⁹ Zob. więcej A. Radomski, *Humanistyka w świecie...*, s. 17 i n.

Istotny zwrot nastąpił w 1976 r., gdy Bill Gates w *Liście Otwartym do Hobbystów*³⁰ potępił darmowe programy, nazywając ich twórców złodziejami³¹. W odpowiedzi społeczność hakerów rozwinęła alternatywne formy dystrybucji i licencjonowania: od BBS-ów i domeny publicznej, po GNU i zasadę *copyleft*, odwracającej tradycyjne prawo autorskie i zobowiązującą do dzielenia się modyfikacjami³². W następnym roku dwaj studenci z Chicago, Ward Christensen i Randy Suess, stworzyli program do wymiany plików „Modem”, a w kolejnym – *Computer Bulletin Board System* (CBBS) do gromadzenia i przekazywania wiadomości między użytkownikami. Oba narzędzia udostępnili w domenie publicznej, co pozwalało swobodnie je używać, kopiować i modyfikować z poszanowaniem autorstwa. W praktyce był to prototyp późniejszych serwisów społecznościowych, oparty na wymianie treści i interakcji użytkowników³³.

W 1983 r. Richard Stallman z MIT ogłosił projekt GNU³⁴. Stał się narzędziem obrony swobody używania i modyfikowania oprogramowania³⁵. Rok później Stallman powołał *Free Software Foundation*, chroniącą te zasady przed komercjalizacją³⁶. W manifestie inaugurującym projekt, pisał: „Jeśli podoba mi się jakiś program, muszę podzielić się nim z innymi”³⁷. Dla Stallmana kluczowa była wolność: zamknięty kod oznaczał jej utratę³⁸. Wolność ta miała charakter etyczny – „Nie myśl o wolności jak o darmowym piwie, lecz jak o wolności słowa” – podkreślał, przeciwstawiając *free* (*libre*) współpracy *free* (*gratis*) jako braku opłaty³⁹.

U schyłku XX w. Lawrence Lessig przeniósł te zasady na grunt kultury, tworząc projekt *Creative Commons*, oparty na przekonaniu, że szeroki dostęp do treści sprzyja innowacji, a restrykcyjne prawo autorskie ją

³⁰ List Gatesa ukazał się w biuletynie „Homebrew Computer Club” 31 stycznia 1976 r.: B. Gates, *An Open Letter to Hobbyists*, Manhattan Rare Book Company, [on-line:] <https://www.manhattanrarebooks.com/pages/books/2892/bill-gates/an-open-letter-to-hobbyists> – 17.07.2025.

³¹ G. Coleman, dz. cyt., s. 65–66.

³² Y. Benkler, *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, New Haven 2006, s. 65.

³³ C. Metz, Randy Suess, *Computer Bulletin Board Inventor, Dies at 74*, „The New York Times”, 20.12.2019, [on-line:] <https://www.nytimes.com/2019/12/20/technology/randy-suess-dead.html> – 3.07.2025.

³⁴ M. Szpunar, *Internet a kultura daru. Fenomen ruchu open source*, [w:] *Idee i myśliciele. Filozoficzne i kulturoznawcze rozważania o duchowości i komunikowaniu*, red. I.S. Fiut, Kraków 2008, s. 102.

³⁵ Y. Benkler, *The Wealth of Networks...*, s. 65.

³⁶ Zob. więcej A. Radomski, *Humanistyka w świecie...*, s. 19–20.

³⁷ J. Hofmokr, dz. cyt., s. 167.

³⁸ Tamże, s. 166.

³⁹ J. Peters, *The Idealist: Aaron Swartz and the Rise of Free Culture on the Internet*, London 2018, s. 104.

hamuje⁴⁰. Licencje CC umożliwiały współtworzenie i chroniły przed zawłaszczeniem efektów, budując ekonomię symboliczną, w której uznanie zależało od realnego wkładu i gotowości do dzielenia się⁴¹. Tak tworzyły się podwaliny wolnej kultury, o której Lessig pisał: „Wolna kultura nie jest kulturą bez własności, podobnie jak wolny rynek nie oznacza rynku, na którym wszystko jest wolne od opłat”⁴².

W społecznościach internetowych wykształciła się kultura daru, w której prestiż i reputacja zastępują zysk finansowy. W duchu *ekonomii symbolicznej*, opisywanej przez Pierre’a Bourdieu, wartość uczestnika wyznaczają kompetencje, zaufanie i dzielenie się wiedzą. Darem jest kod, publiczne udostępnianie rozwiązań buduje reputację, a skala wkładu określa pozycję w grupie⁴³. W tej kulturze daru zasady otwartości przeniknęły do wczesnego internetu: grupy dyskusyjne i fora działały jak wspólnoty praktyki, a projekty Linux i Apache ucieleśniały publiczny obieg wiedzy. Sieć kontynuowała akademicki model poznania, oparty na współpracy, recenzowaniu i swobodnym przepływie idei. Wraz z rozwojem komputerów osobistych i Usenetu w latach 80. etos ten przekroczył mury uczelni: wiedza zaczęła krążyć swobodnie, a sieć stała się przestrzenią oddolnej współpracy i wymiany.

W 1991 r. Linus Torvalds ogłosił system Linux, oparty na wolnym dostępie do kodu i współpracy użytkowników. Wkrótce projekt przekształcił się w globalną społeczność, gdzie prestiż zależał od jakości wkładu. Linux stał się symbolem otwartego modelu współtworzenia wiedzy⁴⁴. Takie inicjatywy unaocznily, że technologia może przekształcać relacje społeczne. Jednak wraz z końcem XX w. otwartość i współpraca, które przez dekady stanowiły fundament sieci, zaczęły zderzać się z nowym porządkiem ekonomicznym, opartym na własności i kontroli.

Od wspólnoty do platform

Od końca lat 90. XX w. współpraca i otwarty obieg wiedzy zaczęły zderzać się z komercyjną logiką internetowych platform. Reklamy, opłaty i egzekwowanie praw autorskich ograniczyły swobodny obieg treści; etos daru ustąpił mierzalnej widoczności i komercjalizacji, a kontrola infrastruktury

⁴⁰ M. Filiciak, A. Tarkowski, *Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty*, Gdańsk–Warszawa 2014, e-book.

⁴¹ Y. Benkler, *Decentralization, Freedom to Operate & Human Sociality*, [w:] *The Next Digital Decade...*, s. 260–261.

⁴² L. Lessig, dz. cyt., s. 22; zob. także S. Williams, *Free as in Freedom. Richard Stallman’s Crusade for Free Software*, Free Software Foundation, Boston 2002, s. 132.

⁴³ A. Radomski, *Internet – nauka – historia*, Lublin 2012, s. 16.

⁴⁴ Y. Benkler, *The Wealth of Networks...*, s. 65.

stała się głównym narzędziem sprawowania władzy⁴⁵. Platformy zaczęły wykorzystywać pracę wolontariuszy i entuzjastów: aktywność, dane i twórczość użytkowników stały się materiałem służącym do przyciągania odbiorców i zarabiania na reklamach⁴⁶. Patrice Flichy opisuje to jako przejście od utopii do ideologii technologicznej: internet z projektu współpracy stał się mitem, a potem narzędziem legitymizacji nowego porządku technicznego⁴⁷. Wartości wspólnotowe podporządkowano wydajności i kontroli.

Na platformach dzielenie się łączy gest wzajemności z oczekiwaniem korzyści; użytkownik zachowuje tylko część kontroli nad treściami, które dalej krążą według reguł algorytmów. Praktyki są zarazem spontaniczne i sterowane – napędzają emocje, zbierają dane i tworzą wartość dla właścicieli serwisów. W tym układzie „dar” nie znika, lecz staje się zasobem przetwarzanym na zysk⁴⁸. We wczesnym Internecie wielu użytkowników zyskało dostęp do sieci, która oferowała kontakt z innymi użytkownikami i wymianę treści. Z czasem komercyjne platformy, w tym Facebook i Google, zaczęły poprzez filtrowanie i profilowanie użytkowników, projektować ich doświadczenia według własnych celów⁴⁹. To zmieniło reguły widoczności i zarabiania na treściach, a tym samym praktyki dzielenia się i rozumienie daru w sieci.

Obecne dzielenie się w mediach społecznościowych działa jednak inaczej niż dawny dar oparty na rytuale i zobowiązującej wzajemności. Dzisiaj obieg treści kształtują rekomendacje i statystyki zaangażowania, które zmieniają relacje między uczestnikami i oczekiwania wobec cyfrowych darów⁵⁰. O widoczności treści i relacjach między użytkownikami zaczęły decydować mechanizmy rankingowe i rekomendacyjne, tym samym ograniczając oddolne formy współdziałania⁵¹. Jak trafnie ujął to Zeynep Tufekci, dzisiejszy internet coraz bardziej przypomina „ściśle regulowaną kawiarnię w gigantycznym centrum handlowym”⁵².

Po 2000 r. idea dzielenia została wchłonięta przez logikę kapitalizmu platformowego: każda aktywność użytkownika stała się źródłem danych

⁴⁵ M. Castells, dz. cyt., s. 469–472.

⁴⁶ T. Terranova, *Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy*, „Social Text” 2000, vol. 18, no. 2 (63), https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33.

⁴⁷ P. Flichy, *The Internet Imaginaire*, The MIT Press, Cambridge 2007, s. 10–11.

⁴⁸ Więcej K. Filipek, dz. cyt., s. 134–138.

⁴⁹ Z. Tufekci, *As the Pirates Become CEOs: The Closing of the Open Internet*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 65.

⁵⁰ M. Mauss, *Szkic o darze...*, s. 136–137.

⁵¹ Z. Tufekci, dz. cyt., s. 72.

⁵² Tamże, s. 75.

i komercjalizacji treści⁵³. Serwisy społecznościowe, takie jak YouTube, Facebook czy Instagram, przejęły dawne formy współpracy i podporządkowały je ekonomii uwagi. Twórcy stali się zarazem dostawcami danych i odbiorcami precyzyjnej reklamy; jak pisze Shoshana Zuboff, platformy „przekształciły ludzkie doświadczenie w surowiec do przewidywania i kontroli zachowań”⁵⁴. W epoce platform walutą są polubienia, udostępnienia i inne miary zasięgu, i choć praktyki te przypominają kulturę daru, badacze mówią o jakościowo nowej formie „dzielenia się” w sieci⁵⁵.

Szybko zmieniające się media elektroniczne kształtują dziś otoczenie i styl życia ludzi. W krótkim czasie nastąpiła zmiana: od akademickiego dzielenia wiedzy do sieciowego stylu życia, w którym wymiana stała się codzienną rutyną⁵⁶. Granica między nadawcą a odbiorcą w Internecie uległa zatarciu, a społeczności użytkowników same generują wiedzę i tworzą sieci współpracy. Powstaje rzesza użytkowników nieustannie tworzących i odbierających informacje⁵⁷. Jak wskazuje Yochai Benkler, pierwotnie rozproszona architektura sieci dzieliła władzę między uczestników, lecz późniejsza koncentracja danych i infrastruktury w rękach korporacji wytworzyła nowe punkty kontroli państwa i rynku⁵⁸. Równolegle wciąż powstają luźne, zadaniowe formy współpracy: ludzie dołączają na krótko do grup, koordynują działania dzięki zaufaniu i reputacji, współistniejąc z rynkiem i instytucjami oraz zacierając podział między produkcją a konsumpcją⁵⁹.

Współczesny użytkownik sieci funkcjonuje więc w środowisku paradoksalnym: z jednej strony ma dostęp do nieograniczonych zasobów wiedzy, z drugiej – jego aktywność jest nieustannie rejestrowana, analizowana i przetwarzana w dane. Każdy wpis, projekt, komentarz staje się częścią mechanizmu, który napędza algorytmy uczenia maszynowego. W rezultacie dawny ideał wspólnotowego tworzenia wiedzy uległ rozproszeniu. W wielu obszarach priorytet współpracy ustąpił logice widoczności, a motywację zastąpiła konieczność nieustannego istnienia w sieci. Wartość

⁵³ N. Srnicek, *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017, s. 38; zob. więcej Ch. Fuchs, *Digital Labour and Karl Marx*, Routledge, New York 2014.

⁵⁴ S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York 2019 e-book.

⁵⁵ R. Belk, *Sharing versus Pseudo-Sharing in Web 2.0*, „Anthropologist” 2014, no. 1, s. 9–11.

⁵⁶ J. Morbitzer, *O istocie medialności młodego pokolenia*, „Neodidagmata” 2012, nr 33/34, s. 131–153.

⁵⁷ M. Wasylewicz, J. Czopek, *Miejsce i rola internetu i mediów społecznościowych w przestrzeni edukacyjnej*, [w:] *Edukacja jutra – nowe technologie w kształceniu*, red. K. Denek, A. Kamińska, P. Oleśniewicz, Sosnowiec 2016, s. 145.

⁵⁸ Y. Benkler, *Degrees of Freedom, Dimensions of Power*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 18, 22–29.

⁵⁹ Tenże, *Decentralization, Freedom...*, s. 262.

intelektualna przestała być mierzona oryginalnością lub użytecznością, a zaczęła być definiowana przez zasięg. Tym samym z kultury uczestnictwa przeszliśmy do kultury ekspozycji. Ta zmiana ujawnia paradoks: to, co miało poszerzać wolność, dziś staje się formą nadzoru i przymusu ekspresji.

Jednak pomimo dominacji modeli komercyjnych, w przestrzeni sieciowej utrzymują się formy wymiany oparte na wzajemności. Gospodarka dzielenia się nie jest prostym powrotem do form archaicznych, lecz jej reinterpretacją – próbą zachowania wartości daru w warunkach cyfrowej cyrkulacji treści⁶⁰. Mimo tych zmian duch dawnej kultury zrodzonej w komputerowej rzeczywistości sieci nie zanikł całkowicie. Projekty *open source*, Wikipedia czy inicjatywy otwartej nauki wciąż stanowią kontynuację akademickiego etosu: współpracy, krytycznego myślenia i odpowiedzialności za wspólne zasoby. Jednak współcześnie idea daru musi funkcjonować w świecie zdominowanym przez własność korporacyjną – w warunkach, w których dostęp do informacji jest równocześnie obietnicą wolności i narzędziem kontroli.

Pomimo dominacji modeli komercyjnych wciąż istnieją przestrzenie podtrzymujące etos daru – *open access*, Wikipedia czy projekty *open source*. To one pokazują, że dzielenie się wiedzą może pozostać praktyką wspólnotową, o ile wspiera je przejrzysta infrastruktura i instytucje dobra wspólnego. To właśnie w tych alternatywnych przestrzeniach współpracy, pozbawionych motywacji ekonomicznej, przetrwał duch akademickiego daru. W przestrzeni internetowej widać dziś spontaniczne, bezinteresowne działania milionów użytkowników, wpisujące się w logikę kultury daru. Obejmują one zarówno codzienną pomoc na forach, jak i pracochłonne inicjatywy fanowskie.

W 2007 r. media szeroko opisywały przypadek francuskiego nastolatka, który przetłumaczył kolejny tom powieści o Harrym Potterze, *Harry Potter and the Deathly Hallows* i umieścił ją w sieci, tydzień po premierze anglojęzycznej wersji, a jeszcze na kilka miesięcy przed oficjalną edycją francuską⁶¹. To przykład, jak spontaniczne, fanowskie działania mogą realizować wartości dawnej kultury hakerskiej. Kultura internetu to gra sił między wspólnotą a rynkiem. David Beer pokazuje, że infrastruktury „otwartej” współpracy budują wrażenie aktywnej partycypacji użytkowników, lecz realnie opierają się na regulaminach, hierarchii ról i nadzorze, które kierują rozwojem i porządkują współpracę. Mimo to w ruchach *open source* i edukacji oddolnej wciąż żyje duch MIT i Stanforda: przekonanie,

⁶⁰ R. Bromboszcz, dz. cyt., s. 160–161.

⁶¹ *Teen arrested over Harry Potter translation*, BBC, 8.08.2007, [on-line:] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6936979.stm> – 16.07.2025.

że wiedza powinna być wolna, a współpraca rozwija kulturę. Pozostaje pytanie: komu służy wiedza i czy dzielenie się nią może pozostać aktem wolności, a nie towarem⁶².

Humanistyka cyfrowa jako dziedzictwo etosu akademickiego

Kultura daru, zrodzona w środowiskach akademickich i hakerskich, stanowi jedno ze źródeł humanistyki cyfrowej. To właśnie z niej czerpie ona swój etos współpracy, jawności i odpowiedzialności za wiedzę. W świecie, w którym narzędzia i metryki coraz częściej wypierają refleksję humanistyczną, humanistyka cyfrowa przypomina, że technologia powinna służyć zrozumieniu, a nie zastępować myślenie. W tym sensie projekty cyfrowe – od Wikipedii po otwarte repozytoria i naukę obywatelską – rozwijają dziedzictwo akademickie, łącząc rzemiosło techniczne z krytycznym namysłem. Ich podstawowe zasady pozostają niezmiennie: liczy się realny wkład, praca jest publiczna i udokumentowana, a inni mogą ją na bieżąco weryfikować i ulepszać. Wiarygodność rodzi się z jawności danych i współpracy, a nie tylko z autorytetu instytucji. W tym sensie internet kontynuuje w szerokim zakresie tradycję uniwersytetu jako przestrzeni dialogu i wspólnego poszukiwania prawdy.

Nie oznacza to jednak, że dziedzictwo to przetrwało bez napięć. Współczesne platformy przesunęły uwagę ze współpracy na widoczność, a komercjalizacja ograniczyła swobodę dzielenia się. Dlatego humanistyka cyfrowa, jeśli ma pozostać wierna swoim źródłom, powinna wzmacniać wspólnotowy wymiar wiedzy: dbałość o trwałość zasobów, otwartość kodu, transparentność procesów i etyczną odpowiedzialność za dane.

Historia kultury sieci to historia młodych ludzi, którzy wierzyli, że technologia może służyć wspólnocie. Ich etos współpracy, odpowiedzialności i ciekawości poznawczej ukształtował współczesne społeczeństwo informacyjne. To dziedzictwo trwa wszędzie tam, gdzie praktyki dzielenia się wiedzą wspiera mądrze zaprojektowana infrastruktura i troska o dobro wspólne. Humanistyka cyfrowa, wyrastając z tej tradycji, przypomina, że wiedza ma sens tylko wtedy, gdy pozostaje wspólna. Jej zadaniem nie jest gromadzenie danych, lecz ich interpretacja – zrozumienie sensów, porównanie źródeł, osadzenie w kontekście i utrzymanie rozmowy, w której wiedza pozostaje żywa. Jeśli chcemy, by dar nie stał się towarem, potrzebujemy nie tylko narzędzi, lecz wspólnoty praktyk: otwartości, odpowiedzialności i dialogu.

⁶² D. Beer, *The Data Gaze. Capitalism, Power and Perception*, Sage Publications, London 2019, s. 122–124.

Dzisiejsze projekty cyfrowe – od Wikipedii po otwarte repozytoria i naukę obywatelską – działają według kilku prostych zasad: liczy się realny wkład, praca jest publiczna i udokumentowana, a inni mogą ją na bieżąco sprawdzać i poprawiać. Wiarygodność wynika z jawności danych, możliwości odtworzenia wyników i wielu niezależnych oceniających, a nie wyłącznie z autorytetu instytucjonalnego. Humanistyka cyfrowa, jeśli pozostaje wierna tradycji uniwersyteckiej, nie ogranicza zjawisk kulturowych do liczb i tabel. Dane ilościowe traktuje jako punkt wyjścia, a nie cel. Najważniejsza jest interpretacja, czyli odczytanie sensów i intencji, porównanie źródeł, osadzenie tekstów i obrazów w kontekście historycznym oraz wyjaśnienie, dlaczego coś wygląda tak, a nie inaczej⁶³. Z tej perspektywy laboratoria humanistyki cyfrowej i hackathony odtwarzają kampusowy model uczenia się we wspólnocie, łącząc rzemiosło cyfrowe z refleksją teoretyczną oraz odpowiedzialnością za tworzone zasoby⁶⁴.

Platformy przesunęły uwagę ze współpracy na widoczność, a prywatne infrastruktury warunkują dostęp do wiedzy. Dlatego warto świadomie budować wspólnoty ludzi, narzędzi i instytucji, które wzmacniają dzielenie się, łączenie i trwałość zasobów, zamiast ich zawłaszczania⁶⁵. Wartości tworzące etos hakerski, takie jak dar, zaufanie i wspólnotowa troska o jakość zasobów, pozostają ważnym zapleczem humanistyki cyfrowej i przypominają, że technologia jest narzędziem współtworzenia, a nie jego substytutem. U źródeł kultury sieci stoi doświadczenie uniwersytetu: wiedza jako dobro wspólne, narzędzia służące udostępnianiu oraz odpowiedzialność za jakość i opiekę nad zasobami. To, co zaczęło się w studenckich laboratoriach jako etos współpracy i ciekawości, urosło do skali globalnej – od *open source* po otwartą naukę i repozytoria. Dziś, w epoce platform i algorytmów, ten etos trwa tam, gdzie praktyki dzielenia się wspiera mądrze zaprojektowana infrastruktura, przejrzyste procesy i troska o wspólne zasoby.

Dla równowagi warto przywołać krytykę kultury dzielenia. Andrew Keen zwracał uwagę, że ideologia Web 2.0 wynosi na piedestał twórczego amatora i zrównuje jego kompetencje z ekspertami. Ostrzegał on przy tym, że taka forma demokratyzacji wiedzy osłabia kryteria prawdy, wartości i autorytetu. Ten głos przypomina, by nie utożsamiać kultury daru

⁶³ Por. J. Drucker, *Humanities Approaches to Graphical Display*, „Digital Humanities Quarterly” 2011, vol. 5, no. 1, [on-line:] <https://dhq.digitalhumanities.org/vol/5/1/000091/000091.html> – 12.07.2025.

⁶⁴ P. Svensson, *The Landscape of Digital Humanities*, „Digital Humanities Quarterly” 2010, vol. 4, no. 1, [on-line:] <https://dhq-static.digitalhumanities.org/pdf/000080.pdf> – 16.07.2025.

⁶⁵ P.N. Edwards, *A Vast Machine. Computer Models, Climate Data, and the Politics of Global Warming*, The MIT Press, Cambridge 2010, s. 33.

z automatycznym postępem ani z samą demokratyzacją⁶⁶. Historia kultury sieci to historia młodych ludzi, którzy wierzyli, że technologia może służyć wspólnocie. Ich etos współpracy, odpowiedzialności i pasji poznawczej ukształtował współczesne społeczeństwo informacyjne. W uczelnianych pracowniach i nieformalnych grupach projektowych wypracowali oni wzorce działania, które do dziś wyznaczają standardy dobrej praktyki: otwarty dostęp do wyników pracy, doskonalenie rozwiązań, recenzję koleżeńską oraz dokumentowanie osiągnięć tak, by inni mogli je rozwijać. Stąd wywodzi się przekonanie, że innowacja nie jest dziełem samotnego geniusza ani efektem czystej konkurencji, lecz owocem długotrwałej współpracy opartej na zaufaniu.

Obecnie wciąż żywe pozostaje przekonanie, że wiedza jest wartością wspólną. Otwarty i bezpłatny dostęp do wyników badań i danych, nauka obywatelska i repozytoria kodu pokazują praktyczną alternatywę dla zawłaszczania wiedzy: tworzy się ją wspólnie i udostępnia, by mogła służyć innym. Nie wynika to z nostalgii, lecz z praktycznej potrzeby, jako że materiały cyfrowe bez przejrzystości i ciągłej opieki tracą trwałość, a przez to nie mogą być ponownie wykorzystywane.

Kultura sieci, oparta na spontaniczności, krytycyzmie i otwartości, przypomina, że technologia nie jest celem, lecz narzędziem człowieka. Dlatego pytanie o to, jak zorganizowana jest wiedza w sieci, ma wymiar etyczny – dotyczy relacji między ludźmi, zasad współpracy i odpowiedzialności za wspólne zasoby. Jeśli ma on służyć dobru wspólnemu, musi podtrzymywać praktyki współpracy i możliwość współdecydowania użytkowników jako współtwórców kultury. Kultura daru nadal scala społeczność internetową – to sposób na ocalenie idei współpracy w świecie zdominowanym przez komercję. Dzielenie się treściami i wiedzą wciąż oznacza współuczestnictwo w dobru wspólnym. Dziedzictwo etosu hakerskiego wskazuje kierunek: projektować i utrzymywać takie instytucje, standardy i narzędzia, które wzmacniają rozmowę – bo tylko w rozmowie wiedza pozostaje żywa, a sieć jest wspólnotą. Jeśli wiedza ma pozostać dobrem wspólnym, potrzebujemy nie tylko narzędzi, lecz wspólnoty praktyk: otwartości, odpowiedzialności i rozmowy. Tylko wtedy dar nie stanie się towarem.

⁶⁶ A. Keen, *Why We Must Resist the Temptation of Web 2.0*, [w:] *The Next Digital Decade...*, s. 51–56. Por. tenże, *The Cult of the Amateur. How Today's Internet Is Killing Our Culture and Assaulting Our Economy*, Nicholas Brealey Publishing, London–Boston 2007, s. 34–36, 47–49.

Bibliografia

- Abbate J., *Inventing the Internet*, The MIT Press, Cambridge 1999.
- Beer D., *The Data Gaze. Capitalism, Power and Perception*, Sage Publications, London 2019.
- Belk R., *Sharing versus Pseudo-Sharing in Web 2.0*, „Anthropologist” 2014, no. 1, s. 7–23.
- Benkler Y., *Decentralization, Freedom to Operate & Human Sociality*, [w:] *The Next Digital Decade Essays on the Future of the Internet*, red. B. Szoka, A. Marcus, TechFreedom, Washington 2010, s. 257–271.
- Benkler Y., *Degrees of Freedom, Dimensions of Power*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 18–32.
- Benkler Y., *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, New Haven 2006.
- Bromboszcz R., *Wspólnoty transferu a obyczaj daru. Dobrobyt i gospodarka współdzielenia w cyberprzestrzeni*, „Kultura i Wartości” 2018, nr 25, s. 153–172.
- Castells M., *The Rise of the Network Society*, Blackwell Publishers Inc, Malden 1996.
- Clark D.D., *The Contingent Internet*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 9–17.
- Coleman G., *Coding Freedom. The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton University Press, Princeton 2013.
- Downes L., *Market Approach to Privacy Policy*, [w:] *The Next Digital Decade Essays on the Future of the Internet*, red. B. Szoka, A. Marcus, TechFreedom, Washington 2010, s. 509–527.
- Drucker J., *Humanities Approaches to Graphical Display*, „Digital Humanities Quarterly”, 2011, vol. 5, no. 1, [on-line:] <https://dhq.digitalhumanities.org/vol/5/1/000091/000091.html> – 2.12.2025.
- Edwards P.N., *A Vast Machine. Computer Models, Climate Data, and the Politics of Global Warming*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Filiciak M., Tarkowski A., *Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty*, Gdańsk–Warszawa 2014, e-book.
- Filipek K., *Dzielenie się w mediach społecznościowych. Między logiką algorytmu a potrzebą uspołecznienia*, „Kultura i Społeczeństwo” 2023, t. 67, nr 2, s. 133–155, <https://doi.org/10.35757/KiS.2023.67.2.6>.
- Flichy P., *The Internet Imaginaire*, The MIT Press, Cambridge 2007.
- Fuchs C., *Digital Labour and Karl Marx*, Routledge, New York 2014.
- Gates B., *An Open Letter to Hobbyists*, Manhattan Rare Book Company, [on-line:] <https://www.manhattanrarebooks.com/pages/books/2892/bill-gates/an-open-letter-to-hobbyists> – 17.07.2025.
- Gruba M., *Społeczne aspekty kultury daru w Internecie*, „Rzeszowskie Studia Socjologiczne” 2013, nr 2, s. 259–276.
- Himanen P., *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House Trade Paperbacks, New York 2001.
- Hofmøkl J., *Ideologia twórców Internetu i jej wpływ na środowisko ruchu na rzecz otwartego kodu źródłowego*, „Kultura Współczesna” 2004, nr 3 (41), s. 154–175.

- Keen A., *The Cult of the Amateur. How Today's Internet is Killing Our Culture and Assaulting Our Economy*, Nicholas Brealey Publishing, London–Boston 2007.
- Keen A., *Why We Must Resist the Temptation of Web 2.0*, [w:] *The Next Digital Decade Essays on the Future of the Internet*, red. B. Szoka, A. Marcus, TechFreedom, Washington 2010, s. 51–56.
- Klepacki B., Walejewska A., *Historia powstania i wykorzystania Internetu*, „Ekonomika i Organizacja Logistyki” 2017, nr 2/3, s. 37–48.
- Lessig L., *Wolna kultura*, wstęp E. Bendyk, tłum. P. Białokozowicz i in., Warszawa 2005.
- Levy S., *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, Addison-Wesley, New York 1984.
- Malinowski B., *Argonauci Zachodniego Pacyfiku*, tłum. B. Olszewska-Dyoniziak, S. Szyrkiewicz, Warszawa 1987.
- Mauss M., *Szkic o darze. Forma i podstawa wymiany w społeczeństwach archaicznych*, tłum. K. Pomian, [w:] tegoż, *Socjologia i antropologia*, Warszawa, 1973, s. 107–168.
- Metz C., *Randy Suess, Computer Bulletin Board Inventor, Dies at 74*, „The New York Times”, 20.12.2019, [on-line:] <https://www.nytimes.com/2019/12/20/technology/randy-suess-dead.html%20%20modem> – 3.07.2025.
- Mika B., *Spółecznoekonomiczna funkcja zbiorowości uczestników internetowych projektów masowej Współpracy*, „Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne” 2011, t. 6, s. 83–94.
- Monnens D., Goldberg M., *Space Odyssey. The Long Journey Of Spacewar! From MIT to Computer Labs Around the World*, „Cultural History of Video Games” 2015, s. 124–147.
- Morbitzer J., *O istocie medialności młodego pokolenia*, „Neodidagmata” 2012, nr 33/34, s. 131–153.
- Peters J., *The Idealist. Aaron Swartz and the Rise of Free Culture on the Internet*, London 2018.
- Pomieciński A., *Cyberpunk. Pomiędzy technologią a kontrkulturą*, „Świat Tekstów Rocznik Słupski” 2011, nr 9, s. 205–213.
- Radomski A., *Humanistyka w świecie informacjonalizmu*, Lublin 2014, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2014.
- Radomski A., *Internet – nauka – historia*, Lublin 2012.
- Raymond E.S., *The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, O'Reilly, Sebastopol 1999.
- Sitek B., „Kultura Internetu” i jej potencjalny wpływ na oddolne formy aktywności politycznej w sieci, „Naukowy Przegląd Dziennikarski” 2022, nr 1, s. 44–72.
- Srnicek N., *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.
- Svensson P., *The Landscape of Digital Humanities*, „Digital Humanities Quarterly” 2010, vol. 4, no. 1, [on-line:] <https://dhq-static.digitalhumanities.org/pdf/000080.pdf> – 2.12.2025.
- Szpunar M., *Internet a kultura daru. Fenomen ruchu open source*, [w:] *Idee i myślenie. Filozoficzne i kulturoznawcze rozważania o duchowości i komunikowaniu*, red. I.S. Fiut, Kraków, 2008, s. 99–112.

- Teen arrested over Harry Potter translation*, BBC, 8.08.2007, [on-line:] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6936979.stm> – 16.07.2025.
- Terranova T., *Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy*, „Social Text” 2000, vol. 18, no. 2 (63), https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33.
- Torvalds L., *What Makes Hackers Tick? a.k.a. Linus's Laws, prolog*, [w:] P. Himanen, *The Hacker Ethic. A Radical Approach to the Philosophy of Business*, Random House Trade Paperbacks, New York 2001.
- Tufekci Z., *As the Pirates Become CEOs. The Closing of the Open Internet*, „Dædalus” 2016, vol. 145, no. 1, s. 65–78.
- Turkle S., *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, The MIT Press, Cambridge 1984.
- Wasylewicz M., Czopek J., *Miejsce i rola internetu i mediów społecznościowych w przestrzeni edukacyjnej*, [w:] *Edukacja jutra – nowe technologie w kształceniu*, red. K. Denek, A. Kamińska, P. Oleśniewicz, Sosnowiec 2016, s. 141–151.
- Williams S., *Free as in Freedom. Richard Stallman's Crusade for Free Software*, Free Software Foundation, Boston 2002.
- Zuboff S., *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York 2019.

Streszczenie

W artykule przeprowadzona została analiza, w jakim stopniu wartości akademickie – otwartość, współpraca i odpowiedzialność za wiedzę – wpłynęły na kształt wczesnej kultury internetu i jak idea daru przekształciła się w warunkach komercjalizacji sieci. Celem artykułu jest ukazanie ciągłości między etosem akademickim a współczesnymi formami cyfrowego współdzielenia wiedzy. W opracowaniu zastosowano metodę analizy porównawczej i krytyczną interpretację pojęcia *kultury daru* w kontekście rozwoju internetu i humanistyki cyfrowej, na podstawie literatury klasycznej i nowszej. Wskazane zostało, że internet wyrósł z akademickiego modelu współpracy opartego na zaufaniu i jawności, a idea daru, pierwotnie wspólnotowa, uległa przekształceniu w ramach kapitalizmu platformowego. Wciąż jednak funkcjonują praktyki zachowujące pierwotny sens daru. Dzisiejsza humanistyka cyfrowa kontynuuje etos akademicki, łącząc współpracę z refleksją nad społeczną rolą technologii. Idea daru pozostaje kulturowym punktem odniesienia, przypominając, że technologia powinna służyć wspólnocie, a wiedza – pozostać dobrem publicznym.

Słowa kluczowe: Kultura daru, etos akademicki, humanistyka cyfrowa

Knowledge as a Gift: From Academic Ethos to Digital Humanities

Abstract

The article analyzes the extent to which academic values – openness, collaboration, and responsibility for knowledge – shaped the early Internet culture, and how the idea of the gift transformed under the conditions of network commercialization.

The aim of the article is to demonstrate the continuity between the academic ethos and contemporary forms of digital knowledge sharing. The study applies the method of comparative analysis and a critical interpretation of the concept of the *gift culture* in the context of the development of the Internet and the digital humanities, drawing on both older and contemporary scholarly literature. It is shown that the Internet emerged from an academic model of collaboration based on trust and transparency, and that the idea of the gift, originally communal, was transformed within platform capitalism. However, practices that preserve the original meaning of the gift still persist. Today's digital humanities continue the academic ethos, combining cooperation with reflection on the social role of technology. The idea of the gift remains a cultural point of reference, reminding us that technology should serve the community and knowledge should remain a public good.

Keywords: Gift culture, academic ethos, digital humanities