

Michał Smoleń

Zarządzanie pracą w ramach technicznej platformy

Niepublikowana praca magisterska
na kierunku socjologia

Warszawa, 2016

Streszczenie

Wraz z rozwojem internetu i technologii informacyjnych, na znaczeniu zyskuje nowa forma kierowania pracą: techniczna platforma. Jest to przestrzeń działania dla indywidualnych użytkowników, łączonych w sieć wymiany oraz produkcji dóbr i usług. Właściciel platformy zyskuje jednak możliwość suwerennego kształtowania obowiązujących reguł i przechwytywania części wypracowanej przez sieć wartości. Przy wykorzystaniu narzędzi krytycznej filozofii społecznej oraz socjologii ekonomicznej, przeprowadzona zostaje analiza metod zarządzania w ramach tych instrumentalnych systemów społecznych.

Słowa kluczowe

Praca, platforma, sieć, internet, *sharing economy*, prekariat, nowy kapitalizm, cyfrowa gospodarka.

Dziedzina pracy (kody wg programu Socrates-Erasmus)

14.2 Socjologia

Tytuł pracy w języku angielskim

Control Over Work Within Internet Platforms

Spis treści

1. STRUKTURA PRACY	4
2. WSTĘP	5
3. KU POJĘCIU PLATFORMY: AFEKTY, URZĄDZENIE, ŹRÓDŁA RYNKÓW	9
KAPITALIZM I PRAGNIENIE: DLACZEGO DZIAŁAMY?	9
PRODUKCJA AFEKTÓW — URZĄDZENIA SPOŁECZNE	12
TWORZENIE RYNKÓW, TWORZENIE PLATFORM	15
4. ZRÓŻNICOWANIE FORM PRACY I DOMINACJI W SPOŁECZEŃSTWIE PÓŹNEGO KAPITALIZMU	20
5. PLATFORMA JAKO PRZESTRZEŃ DZIAŁANIA	25
6. KIEROWANIE PRZEPŁYWAMI. ZARZĄDZANIE W RAMACH PLATFORMY	30
<i>Sposoby zarządzania kryterium demarkacji podtypów platform</i>	31
KTO JEST CZĘŚCIĄ SYSTEMU, KTO WYZNACZA REGUŁY	31
POZA ZASADAMI.....	34
TECHNICZNA PLATFORMA JAKO ZAPROJEKTOWANY RYNEK	35
<i>Podmiot: człowiek rynkowy</i>	38
<i>Produkcja ceny</i>	40
<i>Przejmowanie wartości na prywatnych rynkach</i>	45
PLATFORMY SAMOREALIZACJI	47
<i>Cywilizacja contentu</i>	51
<i>Przestrzeń dobroczynności</i>	53
<i>Przejmowanie wartości w prywatnych strukturach</i>	55
7. PLATFORMY W PÓŹNYM KAPITALIZMIE	58
PREKARIAT I UNDEREMPLOYMENT	59
W POSZUKIWANIU JEDNOROŻCA. KULTURA START-UPÓW A STABILNOŚĆ SIECI.....	61
8. PRZECIWKO KONTROLI PRZEPŁYWÓW	64
WEWNĘTRZNY OPÓR.....	65
KOLEKTYWNE KONFRONTACJE: STRAJKI I EXIT.....	67
REGULACJE PRAWNE, DOCHÓD GWARANTOWANY	68
9. ZAKOŃCZENIE	70
BIBLIOGRAFIA	73

1. Struktura pracy

Niniejsza praca podzielona jest na rozdziały i przeznaczona do lektury w podanym porządku.

W drugim, wstępnym rozdziale zarysowany zostaje zakres tematyczny pracy. Trudności ze znalezieniem adekwatnej perspektywy opisu zjawiska technicznej platformy są punktem wyjścia do pracy teoretycznej w kolejnych sekcjach.

Trzeci rozdział stanowi podbudowę teoretyczną. W procesie przechodzenia od bardziej abstrakcyjnej filozofii społecznej do osiągnięć empirycznej socjologii nakreślone zostają pojęcia pragnienia i afektu, urządzenia i rynku. Wskazane zostają zjawiska podobne do technicznych platform.

Czwarty rozdział służy umiejscowieniu niniejszego tekstu w kontekście tradycyjnych badań nad pracą. Krytyczne rozróżnienie na pracę i zatrudnienie ułatwia wyklarowanie pewnych wątpliwości, które pojawiły się także w socjologii kultury.

Na podstawie wcześniejszych rozważań, możliwe staje się sformułowanie precyzyjnego pojęcia technicznej platformy w rozdziale piątym, także poprzez wskazanie kontrprzykładów.

Najważniejszy rozdział szósty opiera się na analizach przypadków i stanowi bardziej szczegółowy opis zarządzania procesami społecznymi w ramach platform (wyznaczania reguł, animowania działalności, przejmowania wartości). Sposoby te są kryterium wyróżnienia dwóch podtypów idealnych (platformy rynkowe oraz platformy samorealizacji).

Siódmy rozdział zawiera rudymtarne spostrzeżenia dotyczące umiejscowienia platform technicznych obydwu podtypów w kontekście przemian współczesnego kapitalizmu i wybranych zjawisk, takich jak rynek *start-upów* czy prekariat.

Podczas gdy tematem pracy jest sposób zarządzania w platformach, ósmy rozdział odsyła do potencjalnych praktyk oporu, począwszy od strategii indywidualnych do działania kolektywnego i radykalnego.

Podsumowanie zawiera spostrzeżenia dotyczące możliwych kierunków pogłębionych badań technicznych platform oraz szczególnej roli socjologii ekonomicznej w zrozumieniu współczesnego społeczeństwa.

2. Wstęp

Być socjologiem pracy — a więc czego dokładnie? Praca jako zjawisko wydaje nam się współcześnie wymykać. Głosy o „śmierci pracy” na skutek rozwoju maszynierii¹ czy całkowitym wyparciu tradycyjnych form zatrudnienia przez prekarne zaangażowanie w ramach umów czasowych, jednoosobowych działalności gospodarczych, darmowych staży², sąsiadują ze stopniowo przebijającymi się do głównego nurtu publicznej debaty żądaniem pensji wypłacanych za pracę domową³, działalność społeczną⁴ czy nawet aktywność na portalu społecznościowym⁵. W dyskusjach coraz ważniejszą pozycję zajmuje peryferyjna dotychczas względem tradycyjnego rynku pracy najmniej konstelacja swobodnej aktywności. Pozostawanie na zewnątrz salariatatu bywa tak elementem marzeń o działalności wolnej od sztywnych struktur starych przedsiębiorstw, jak i ponurą rzeczywistością młodych kadr mediów czy trzeciego sektora. Na kartach magazynów sylwetki ludzi sukcesu, którym udało się przekuć pasję czasu wolnego w dochodową działalność, sąsiadują z kazaniem specjalistów, zalecających zmianę podejścia do wykonywanych obowiązków zawodowych. Dla fanów czy aktywistów, swobodna twórczość czasu wolnego staje się ważniejszym źródłem tożsamości niż wykonywany zawód⁶. W tym dynamicznym świecie stare kategorie popularnego dyskursu krytycznego, powstałe do opisu gospodarki wielkich przedsiębiorstw przemysłowych, mogą wydawać się nieadekwatne, co tylko pogłębia konfuzję.

A jednak myślenie o epokowych przemianach także może prowadzić na manowce⁷. Klasyczne zatrudnienie nie przeszło do historii, epoka pracy najmniej nie została po prostu wyparta przez erę wolontariatu czy powszechnej przedsiębiorczości. Niektóre formy pracy, jak wychowanie dzieci czy reprodukcja domostwa, ale też swobodna twórczość artystyczna, są przecież starsze niż kapitalistyczna relacja zatrudnienia, która rozpowszechniła się dopiero wraz z nowożytnością. Tak jak powyższych zjawisk nie da się zamknąć chronologicznie, nie da się również przypisać ich do jednego sektora rynku. W popularnej debacie kojarzy się je

¹ J. Rifkin, *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era*, Putnam, 1995.

² G. Standing, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

³ S. Federici, *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction, and Feminist Struggle*, PM Press, 2012.

⁴ P. Van Parijs, *Dochód podstawowy dla wszystkich*, tłum. R. Szarfenberg, w: „Problemy polityki społecznej”, 2008, 139.

⁵ L. Ptak, *Wages for Facebook*, 2014. [dostęp: 06.2016 <http://wagesforfacebook.com>].

⁶ H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York / London 1992.

⁷ K. Doogan, *New Capitalism. The Transformation of Work*, Polity Press, Cambridge 2009.

więc na przykład z sektorem organizacji pozarządowych: w 2015 roku odbył się w Warszawie szereg spotkań i debat na temat warunków zatrudnienia w tej branży, podczas których oskarżano podmioty o wyciskanie pasji młodych pracowników⁸. Badania pokazują jednak głębokie wewnętrzne zróżnicowanie sektora⁹. Śmieciowemu zatrudnieniu towarzyszy z jednej strony normalna praca na etat w dużych organizacjach, z drugiej: „prawdziwy” wolontariat, wykonywany poza zwyczajną pracą zawodową. Problemy wymieniane podczas tych wydarzeń odsyłają za to do tych podnoszonych przez młodych pracowników nauki, artystów, dziennikarzy, ale w pewnym sensie także stażystów w kancelariach prawnych lub korporacjach: wszystkich tych, których status jako pracowników jest niejasny, a działalność ma prowadzić do wewnętrznych celów, takich jak rozwój, nauka, realizacja pasji czy ideałów. Okazuje się więc, że zróżnicowanie form pracy przebiega w poprzek branż, sektorów i zawodów.

Bywa i tak, że jedno przedsiębiorstwo angażuje rozmaite rodzaje działalności. Pracowników firmy Amazon, giganta na rynku handlu internetowego, możemy podzielić na przynajmniej dwie główne grupy — jedna to pracownicy umysłowi, odpowiadający za funkcjonowanie strony, zawieranie transakcji, marketing, zarządzanie, przyciągani przez perspektywę kariery w dynamicznym globalnym przedsiębiorstwie. Odmienna jest sytuacja pracowników fizycznych, pakujących, wysyłających i dostarczających zamówione przedmioty: do tej cieleśnie wyniszczającej roboty motywuje ich bezpośrednio perspektywa kolejnej pensji, nie ambicja czy pragnienie osobistego rozwoju. Ale to wciąż nie wyczerpuje złożonej sieci aktorów, dzięki którym firma funkcjonuje — wspomnieć można choćby o zwiększających satysfakcję i zaufanie klientów użytkowników, nieodpłatnie recenzujących zakupione produkty, czy autorach książek, skłonnych do publikacji e-booków bezpośrednio w ramach sklepu, z pominięciem tradycyjnych wydawców. Standardowe formy zatrudnienia w fabryce czy korporacji sąsiadują więc z innowacyjnymi formami zaangażowania innych rodzajów pracy.

Te sposoby zaangażowania różnego typu pracy należy analizować w szerszym kontekście. W przypadku tradycyjnej pracy najemnej w społeczeństwie kapitalistycznym, kluczowym korelatem jest oczywiście prywatna kontrola środków produkcji i koszt

⁸ Zob. np. zapis debaty „Dla idei? O pracy w NGO-sach”, Mała Kultura Współczesna, [dostęp 09.2016: <https://malakulturawspolczesna.org/2015/11/26/zapis-debaty-dla-idei-o-pracy-w-ngo-sach/>].

⁹ E. Bogacz-Wojtanowska, *Zatrudnienie w trzecim sektorze: możliwości i perspektywy*, w: *Nie tylko społecznie. Zatrudnienie i wolontariat w organizacjach pozarządowych*, E. Bogacz-Wojtanowska, M. Rymsza (red.), Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2009.

biologicznej reprodukcji: duża część społeczeństwa musi pracować zawodowo u przedsiębiorców, by zarobić na swoje utrzymanie (co historycznie wiązało się z koniecznością zniszczenia czy osłabienia przedkapitalistycznych form gospodarczych, jak samowystarczalne gospodarstwa rolnicze czy społeczności zbieracko-łowieckie). Należy uwzględnić ten element, jeżeli chcemy zrozumieć społeczne urządzenie kontroli i dominacji, jakim jest praca najemna. Jeżeli jednak społeczeństwo techniczne funkcjonuje dzięki pracy różnego rodzaju, to pociąga to za sobą konieczność pragmatycznego zróżnicowania form urządzeń. Przeanalizujmy przykład PRL: część pracy wychowawczej, uprzednio wykonywanej przez kobiety z klasy ludowej i średniej, motywowane tradycyjnymi wzorcami kulturowymi czy gołą koniecznością, została przeniesiona do państwowego systemu żłobków i przedszkoli, a więc instytucji korzystających z pracy najemnej. Z drugiej strony, specyficzne urządzenie czynu społecznego oznaczało uzupełnienie zwykłej pracy robotników przez podległą presji polityczno-kulturowej nieodpłatną pracę innych obywateli. Pojawiające się od razu pytanie o skuteczność takich przesunięć zwraca uwagę właśnie na lokalność technik motywacji pracy: dla eksperymentujących z nowymi formami zaangażowania aktorów społecznych, czynniki takie jak tradycje kulturowe, układ sił społecznych, stopień zaawansowania technicznego i tak dalej, stanowią niejako zasoby i wyzwania, które należy brać pod uwagę. Przykładowo, przejście od źle kojarzącego się, przymusowego czynu społecznego do obecnego w III RP wolontariatu wiązało się z podkreśleniem dobrowolności, rozwinięciem dyskursu indywidualnej samorealizacji czy katolickiej dobroczynności, ale także poniekąd wykorzystaniem części siły roboczej wypchniętej na bezrobocie czy emerytury oraz ze stopniową prywatyzacją odpowiedzialności, wcześniej spoczywającej na instytucjach państwa, a teraz cedowaną na samorządy i organizacje pozarządowe. Czynniki ograniczającymi rozwój wolontariatu okazała się rynkowa socjalizacja, odsuwająca na dalszy plan element dobra wspólnego, ale także niedostatki czasu wolnego u podlegających coraz większej presji pracowników czy uczniów.

Tematem niniejszej pracy jest urządzenie technicznej platformy (patrz przypis¹⁰), zyskujące na znaczeniu w świecie współczesnego kapitalizmu. Wkracza ona na scenę jako szczególna forma liberalnego urządzenia społecznego, polegającego na rządzeniu bez bezpośredniego przymusu; w innym porządku: nowa forma przedsiębiorstwa. Działanie platformy polega na tworzeniu pośredniczącej przestrzeni, swoistego medium, w którym

¹⁰ „Techniczna platforma” to dwuczłonowy termin, który momentami skracać będę do samej „platformy” (innymi słowy, w mojej terminologii nie pojawiają się inne platformy).

nawiązywane są produktywne relacje pomiędzy poszczególnymi aktorami. Platforma różni się jednak od tradycyjnych przedsiębiorstw zajmujących się handlem czy korporacji wykorzystującej pracę podwykonawców — tego typu organizacje wciąż stanowiły po prostu potężny element sieci społeczno-gospodarczej. W ramach swojej podstawowej działalności, hurtownik zawierał kontrakty z jednej strony z producentami, z drugiej — mniejszymi sklepami czy klientami indywidualnymi, był ostatecznie jednym aktorem wśród innych. Platformę porównać należy raczej np. do giełdy papierów wartościowych, a więc instytucji, w obrębie której poszczególni aktorzy handlują aktywami. Skarb państwa w swojej głównej roli założyciela giełdy nie uczestniczy bezpośrednio w handlu, ale za jej pomocą tworzy środowisko dla pożądanych zjawisk, takich jak uregulowane łączenie przedsiębiorców z inwestorami. Praktyki zakładania rynku, takie jak te opisane w zbiorze *Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics*¹¹, są ważnym kontekstem wobec analizy platform. Ważną różnicą będzie natomiast komercyjne nastawienie twórców omawianych platform¹², i to pomimo tego, że często zdają się one zastępować instytucje państwowe czy społeczne, od których nie oczekiwano finansowych korzyści.

W centrum analizy leżały będą zmiany techniczne. Podczas gdy komercyjne tworzenie instytucji pośredniczących w różnych segmentach życia społecznego nie jest czymś zupełnie nowym, możliwość błyskawicznego obrabiania i przesyłania olbrzymich ilości danych pozwoliła na bezprecedensowy rozwój platform, które wyrosły na okręty flagowe nowej ekonomii, przyciągając pieniądze inwestorów, zainteresowanie mediów i powszechny podziw, spychając na dalszy plan przedsiębiorstwa zajmujące się produkcją w oparciu o badania naukowe i techniczne. Spektakularnym przykładem jest Uber, platforma łącząca nielicencjonowanych kierowców i pasażerów, która pięć lat po rozpoczęciu działalności osiągnęła wycenę zbliżoną do gigantów przemysłu motoryzacyjnego: Ford czy General Motors. W działalności platformy inżynieria informatyczna i społeczna łączą się w narzędziu algorytmu, co będzie miało kluczowe znaczenie dla jej analizy jako typu urządzenia. Nawet jeżeli założyciele i pracownicy tych przedsiębiorstw to informatycy, ich sukces w większym stopniu zależy od innowacji społecznej, marketingowej i biznesowej. Z tych powodów odrzucić musimy pozycje redukcjonistyczne: środki techniczne nie są ani „zewnątrzną daną”,

¹¹ M.-F. Garcia-Parpet, *The Social Construction of a Perfect Market: The Strawberry Auction at Fontaines-en-Sologne*, w: *Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics*, D. MacKenzie, F. Muniesa, L. Siu, (red.), Princeton University Press, Princeton 2007, s. 20-53.

¹² Więcej o komercyjności platform w rozdziale trzecim, podrozdziale drugim. Warto póki co podkreślić, że to nastawienie twórcy na bezpośredni lub pośredni zysk jest konstytutywną cechą zjawiska, które określam jako techniczna platforma.

oddziałującą na rzeczywistość społeczną niby niespodziewane zjawisko pogodowe, ani też za ledwie gołym wyrazem przewagi jednej grupy na drugą. Moje podejście będzie raczej uznawało technikę za jeden z dostępnych zasobów (obok norm społecznych, umiejętności, zasobów finansowych itp.), możliwy do wykorzystania przez różnych aktorów, ale jednocześnie mający swoistą materialność, w której rozpoznają oni potencjalne sposoby użycia. Mówiąc prościej, twórca platformy bierze pod uwagę np. rozpowszechnienie smartfonów czy komputerów, dostępność bezprzewodowej i stacjonarnej sieci internetowej i inne elementy czy aspekty cyfrowej infrastruktury.

3. Ku pojęciu platformy: afekty, urządzenie, źródła rynków

W niniejszym rozdziale zajmę się analizą pierwszoplanowych kontekstów teoretycznych, a mianowicie pojęć pragnienia i afektu w analizie kapitalizmu Frédérica Lordona¹³, urządzeniem u Michela Foucaulta¹⁴ oraz pragmatyczną socjologią ekonomii¹⁵. Ta zstępująca perspektywa wyznaczy teoretyczny horyzont analizy platformy, do której zaprzęgnięte zostaną także elementy socjologii pracy, organizacji i kultury.

Kapitalizm i pragnienie: dlaczego działamy?

W jaki sposób kapitalizm angażuje jednostki? Dlaczego ludzie podtrzymują za pomocą swoich działań system, który wydaje się nie działać w ich interesie? Interesującym przyczynkiem do tego rozważania jest książka *Kapitalizm, niewola i pragnienie. Marks i Spinoza* Frédérica Lordona, dzięki której możliwe stanie się pewne usystematyzowanie pola pojęciowego, przepełnionego wątkami i interpretacjami należącymi do różnych poziomów teoretycznych. Jednostkę do pracy przymuszają więc, w ostatniej instancji, bodźce biologiczne (głód i inne potrzeby, których zaspokojenie nie jest możliwe bez sprzedaży własnej pracy), w innym zaś porządku — normy społeczno-kulturowe, które za pośrednictwem socjalizacji oraz groźby sankcji skłaniają jednostki do podejmowania zatrudnienia (czasami nawet wtedy, gdy

¹³ F. Lordon, *Kapitalizm niewola i pragnienie. Marks i Spinoza*, tłum. M. Kowalska, M. Kozłowski, Książka i Prasa, Warszawa 2012.

¹⁴ M. Foucault, *Wola wiedzy w: Historia seksualności*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, Czytelnik, Warszawa 1995.

¹⁵ *Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics*, D. MacKenzie, F. Muniesa, L. Siu, (red.), Princeton University Press, Princeton 2007.

mogłaby się ona utrzymać bez tego)¹⁶. Według niektórych popularnych analiz nawet współczesny kapitalizm w krajach zachodnich opiera się na gołym przymusie i nie ma mowy o żadnej zgodzie pracowników, choć tego typu stwierdzenia wymagają często relegowania ich rzeczywistego doświadczenia do statusu niezbyt zajmującej badawczo fałszywej świadomości¹⁷. Na inne zarzuty narażone są te nurty refleksji, które przeceniają stopień indoktrynacji pracowników, czyniąc z nich bezwolne ofiary korporacyjnego kultu¹⁸ — zdaje się, że biorą one korporacyjną ideologię zbyt poważnie, ignorują utrzymujący się, powszechny krytycyzm wobec struktur, a z drugiej strony nie dostrzegają innych niż bezpośrednia indoktrynacja metod sterowania pragnieniem jednostek.

Typowe analizy kierunków pragnienia w gospodarce kapitalistycznej odwołują się często do metaforyki topologicznej, dzieląc pragnienia na „wewnętrzne” (autonomiczne, wynikające z tożsamości lub woli jednostki) i „zewnątrzne” (narzucone przemocą przez innego czy obiektywne warunki). W tej optyce kapitalizm jawi się jako przestrzeń przymusu, w której nasze autentyczne skłonności zostają przykryte czy to przez materialną konieczność pracy, czy też rynkową indoktrynację. Lordon stara się przekroczyć tę opozycję, odwołując się do spinozańskiej analizy pragnień i afektów, które określić można jako pobudzenia wpływające na zdolność ciała do działania, a także same doświadczenia tych pobudzeń¹⁹. Podążając wytyczoną przez tego filozofa monistyczną ścieżką, Lordon kwestionuje podział na ludzkie „wnętrze” i „zewnątrze”, wplątując je w jeden ciąg powiązanych wydarzeń, razem składających się na ogół bytu: „tutaj najważniejsze jest podkreślenie głębokiej heteronomii pragnienia i afektów wytworzonych przez minione i obecne spotkania, dyspozycję do zapamiętywania, łączenia i naśladowania powstałą na biograficznej (społecznej) trajektorii. No i najważniejsze — nic absolutnie z porządku autonomicznej woli, suwerennej kontroli i wolnego samo-określenia.”²⁰ Dostrzegane przez popularną myśl zróżnicowanie w afektach nie wynika więc z obiektywnego stosunku afektów do podmiotu, ale z samego doświadczenia i pojmowania owych afektów przez podmiot. Inaczej mówiąc, niektóre afekty traktowane są jako „własne” nie dlatego, by faktycznie wpływały z istoty podmiotu (w odróżnieniu od innych). To raczej

¹⁶ W. Kozek, *Rynek pracy. Perspektywa instytucjonalna*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013, s. 62.

¹⁷ F. Lordon, dz. cyt., s. 56.

¹⁸ Tamże, s. 33-35.

¹⁹ B. Spinoza, *Etyka w porządku geometrycznym dowiedziona*, tłum. I. Mościcki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

²⁰ F. Lordon, dz. cyt., s. 37.

pewne grupy afektów są, ze względu na sposób ich doświadczania, wtórnie uznawane za związane z samodzielnymi, pozytywnymi dążeniami podmiotu. Lordon nazywa je „radosnymi” w odróżnieniu od afektów „smutnych”, wiążących się z poczuciem zagrożenia i przymusu. Wszelkie afekty są więc składnikami łańcuchów przyczynowo-skutkowych, zawierających elementy klasyfikowane popularnie zarówno do wnętrza, jak i do zewnątrz, a w rzeczywistości doświadczane i pojmowane na różne sposoby²¹. Przykładem afektu smutnego może być głód, groźba fizycznej przemocy, obawa przed społeczną sankcją. Wśród radosnych afektów wymienić można pasję, zainteresowanie, chęć samorealizacji.

Te konkretne przykłady ujawniają znaczenie filozoficznej analizy afektów jako antropologicznego i zarazem metodologicznego fundamentu, na którym wznoszą się moje analizy. Refleksja na temat metod animacji zaangażowania jest bowiem stale narażona na popadnięcie w moralistyczny dyskurs, absolutyzujący znaczenie wolnej woli, co prowadzi do uznania wszelkich afektów radosnych za wyłączone z przemocowych mechanizmów społecznych. Na tą teoretyczną mieliznę narażone były oczywiście badania także dawniejszych urządzeń społecznych, współcześnie jednak, gdy afekty radosne w tak dużym stopniu znalazły się w polu bezpośredniego i świadomego działania władzy, gdy platformy wykorzystywane są do animacji i wyzysku działań społecznych opartych na afektach radosnych, krytyczne podejście do nich wydaje się tak istotne – choć, jak się okaże, nowoczesna władza platformy może wykorzystywać także afekty smutne.

W optyce Lordona, działanie każdej władzy polega na generowaniu pragnień oraz naginaniu ich w pożądanym kierunku²². Swoista ekonomia afektów obejmuje więc nie tylko obrót pieniężny czy w ogóle działalność gospodarczą, ale też np. projekty społeczne i artystyczne, w którym lider stara się nakłonić pozostałych uczestników do współpracy, najlepiej poprzez zaangażowanie czy wytworzenie afektów radosnych. Lordon nazywa angażowanie innych do realizacji własnych przedsięwzięć „werbunkiem”, szczególną formą tego procesu, charakterystyczną dla kapitalizmu i odwołującą się do podwójnej alienacji (od środków produkcji i jej owoców) jest zaś relacja zatrudnienia (pracodawstwo)²³. W ten sposób Lordon opisuje świat korporacyjnego kapitalizmu, w którym podczas rozmowy o pracę mówi się przede wszystkim o „rozwoju”, „realizacji siebie” czy „karierze”, a nie pieniądzech, z którymi wiąże się smutny afekt lęku przed materialnym niedostatkiem. Podczas gdy i dzisiaj

²¹ Tamże, s. 33-38.

²² Tamże, s. 56-62.

²³ Tamże, s. 21-22.

inspirowanie takich radosnych afektów uznaje się za zadanie menadżera, a rozwinięcie umiejętności społecznych i empatii obiecują adeptom liczni trenerzy, autorzy kursów czy książek, to taki emocjonalny efekt może być wytwarzany także w strukturach znacznie mniej tradycyjnych — przykładem będą właśnie techniczne platformy.

Produkcja afektów — urządzenia społeczne

W jaki jednak sposób produkowane są afekty? Do tej pory wiemy o nich przecież głównie to, że wymykają się one adekwatnemu opisowi poprzez kategorie „wewnętrzności” (motywacji) i „zewnątrzności” (przymusu). Analizy konkretnych porządków muszą mieć już komponent ściśle empiryczny, wciąż jednak wymagają odniesienia do pewnych koncepcji teoretycznych. Użyteczna wydaje mi się tu kategoria „urządzenia”, rozwinięta przez Michela Foucault i jego licznych kontynuatorów²⁴. Historia pojęcia, jego miejsce w ciągle zmieniającej się siatce semantycznej, oraz jego różnorakie interpretacje same w sobie mogłyby stać się przedmiotem długiej pracy badawczej. Foucault przekonuje nas jednak, że jego koncepcje traktowane być powinny jako skrzynka z narzędziami — być może nie ścisła metodologia, ale wręcz inspiracja²⁵.

Czym jest i czemu jednak właśnie „urządzenie”? Niezwykle cenne wydaje się nieredukcjonistyczne podejście, które wynika z podążania za ścieżką wyznaczoną przez francuskiego filozofa. Urządzenie można określić jako swoistą relację pomiędzy heterogenicznymi elementami: dyskursami, architekturą, regulaminami i tak dalej, które wspólnie wyznaczają pewien sposób działania władzy²⁶. Foucaultowska analiza więzienia nie jest więc, przykładowo, badaniem samego budynku czy też samych panujących w nim norm, bliższy najmocniej właśnie tam, gdzie wskazuje na interesujące powiązania pomiędzy elementami należącymi do różnych kategorii, nie redukując obiektów do jednej z nich. Te same elementy mogą wchodzić, w innych kontekstach czy epokach, w skład urządzeń zupełnie innego typu, nie ma stałej, „wewnętrznej” prawdy obiektu, ściśle określającej jego potencjał.

Warto zboczyć tutaj na chwilę i dokonać ważnego terminologicznego dookreślenia, którego przestrzegać będę w całej poniższej pracy. Chodzi mianowicie o kwestię

²⁴ Na temat pojęcia „urządzenia” zob. np. M. Nowicka, *'Urządzenie', 'zastosowanie', 'układ' – kategoria dispositif u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, Tom VII Numer 2.

²⁵ M. Foucault, G. Deleuze, *Intelektualiści a władza — rozmowa*, tłum. S. Magala, „Miesięcznik literacki”, nr 10-11, 1985.

²⁶ Odpowiedni fragment znajduje się w: G. Agamben, *Czym jest urządzenie?*, tłum. J. Majmurek, w: *Agamben. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 72-90.

komercyjności platform. Wydaje się bowiem, że zjawiska zbliżone do tych, które będę opisywał, nie muszą z konieczności przyjmować formy działalności komercyjnej: można sobie wyobrazić platformę dla kierowców, zorganizowaną przez altruistycznego demiurga, który co najwyżej pokrywa swoje koszty; istnieją też instytucje starające się realizować ideały demokracji i samorządności. Niniejsza praca ma jednak zdecydowanie węższy zakres: jej tematem są platformy działające jako przedsiębiorstwa, „techniczna platforma” (czy sama „platforma”) jest skróconą nazwą, której pełne rozwinięcie obejmuje także aspekt „komercyjności” czy „kapitalistyczności” (termin „platformy” nie będzie więc używany w odniesieniu do zjawisk niekomercyjnych). Pojęcie urządzenia jest tutaj użyteczne, ponieważ umożliwia rozpisanie podwójnej genealogii technicznej platformy — wyrasta ono, w porządku roli odgrywanej w społeczeństwie, z kapitalistycznego przedsiębiorstwa, w porządku zaś środków technicznych i innych zasobów: z państwowych i społecznych organizacji z epoki rozwoju internetu. Te elementy bywają, jak już powiedziano, w dalszym ciągu wiązane i na inne sposoby. Innymi słowy, skupienie na komercyjnych platformach to wybór badawczy, a nie redukcjonistyczna diagnoza na temat struktur społecznych wszelkiego rodzaju.

Analizy urządzenia dotyczą „jak?” władzy, pozwalając na wzięcie w nawias podmiotów rzeczywiście tę władzę sprawujących. Podczas gdy „kto?” pozostaje istotnym tematem, jego dominacja w tradycji marksistowskiej prowadziła czasami do zepchnięcia na dalszy plan pytań o sposób sprawowania władzy, traktowanych w gruncie rzeczy jako kwestia techniczna, wtórna wobec podstawowego antagonizmu pomiędzy klasami społecznymi. Te pytania pozostają rzecz jasna we wzajemnej relacji: komercyjny cel i charakter wpływa w różnym stopniu na dostępne projektantowi techniki zarządzania.

Wiąże się z tym i kolejny element układanki, jaki stanowi uwzględnienie elementu oporu, bezwładności, ruchów prostopadłych. „Urządzenie” nie wyczerpuje się w realizacji odgórnego planu, spełniającego świadome zamierzenia twórcy — ma w sobie coś z gry, procesu, którego dynamika przekracza sprawczość poszczególnych aktorów. Współczesne urządzenia są projektowane znacznie bardziej precyzyjnie, w odwołaniu do rozwiniętego korpusu wiedzy i technologii, niż opisywane przez Foucaulta, nieporadne z dzisiejszego punktu widzenia instytucje nowożytnej Europy. Wciąż opierają się jednak na procesach społecznych, których nie mogą w pełni kontrolować, a historia platform to także dzieje porażek, nieudanych przechwyceń itd. Ważnym elementem w przypadku analiz platform będzie także problematyzowanie ich długodystansowej stabilności — niektóre z nich wywołują opór lub osłabiają procesy społeczne, na których bazują, musimy więc mieć na oku także ten dynamiczny element. Inaczej mówiąc, w miarę działania platformy przeobrażeniom ulegać

będzie tak sam komponent organizacyjny, jak i jego otoczenie, często wykraczając poza intencje aktora-inicjatora, który będzie porwany przez grę w stopniu nie mniejszym niż użytkownicy platformy.

Z drugiej jednak strony, pojęcie „urządzenia” nie powinno zostać *a priori* potraktowane jako uniwersalny termin, który zastosować można wszędzie tam, gdzie pojawia się działanie władzy, w takim sensie, że urządzeniami na mocy samej definicji byłyby także np. tradycje w kulturach plemiennych. Takie podejście — tworzenie uniwersalnych kategorii, przykładanych następnie do lokalnych warunków — byłoby wyraźnie sprzeczne z duchem twórczości Foucaulta, który poszukiwał pojęć współgrających z lokalnym zjawiskiem. O urządzeniu można więc mówić sensownie, opisując władzę, która w ramach pewnych dyskursów stara się objąć kontrolą życie, pracę i działania ludzkich jednostek, charakterystyczną dla kultury europejskiej w czasach nowożytnych²⁷. Stwierdzenie, że techniczne platformy są urządzeniami, nie ma więc charakteru formalnego, ale wyraża już pierwsze spostrzeżenia dotyczące platform jako takich, które wpisują się w dłuższą historię różnorodnych zabiegów i form działania nowożytnej władzy.

Przykładem niech będzie najbardziej znane Foucaultowskie urządzenie panoptyczne z *Nadzorować i karać*, składające się z dyskursu normalizacji, wiedzy o działaniu ciała, praktyk obserwacji i egzaminu, a także charakterystycznej architektury, umożliwiającej rozpoczęcie w dowolnym momencie wizualnego nadzoru nad zachowaniem osoby²⁸. Kluczowa i czasami przeoczana jest właśnie ta potencjalność: podczas gdy w XVII-wiecznej Francji nie było technicznych środków całodobowego monitoringu każdego z setek więźniów, główna przewaga Panoptykonu w stosunku do wcześniejszych praktyk nadzoru polegała na tym, że strażnik mógłby niezauważenie podejrzeć celę w dowolnym momencie — więzień nie wie, czy jest w danej sekundzie obiektem obserwacji, musi więc zachowywać się tak, jakby był nim cały czas! To wywieranie tego wrażenia — smutnego afektu lęku przed kontrolą — jest skutkiem być może ważniejszym niż samo zbieranie informacji. Dzięki technologii i organizacji, możliwe stać się ma tworzenie stałych, głęboko zakorzenionych dyspozycji, zmuszających jednostki do postępowania zgodnie z oczekiwaniami nadzorcy nie tylko w momencie bezpośredniego kontaktu z władzą, ale w ogóle przez cały czas.

Przedłużenie rozważań dotyczących urządzenia panoptycznego stanowi opis liberalnej

²⁷ M. Foucault, *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, tłum. M. Herer, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2010.

²⁸ M. Foucault, *Nadzorować i karać*, tłum. T. Komendant, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2009, s. 191-220.

biopolityki z *Narodzin biopolityki*²⁹. Foucault przywołuje XVII-wieczne traktaty dotyczące rozwiązywania problemu np. zarazy czy głodu. Podczas gdy do tego momentu władca miał radzić sobie z takimi wyzwaniami poprzez bezpośrednią kontrolę nad zasobami i cenami (zakaz podwyżek cen chleba), w nowym paradygmacie zalecane jest postępowanie w harmonii z mechanizmami rynkowymi (wzrost cen chleba jest dobry, bo zachęci do zwiększenia produkcji i importu). Mądry władca powinien więc czy też ograniczyć swoje działanie, uznając naturalną Prawdę rynków, czy też, w rozumieniu bardziej współczesnym, rządzić w ten sposób, by tworzyć nowe przestrzenie gry rynkowej i odwoływać się do radosnego afektu pragnienia zysku. Ta druga interpretacja, którą Foucault przypisuje myślicielom z połowy XX wieku, nie wiąże się już z naiwną wiarą w samostanowienie rynków — raczej to zadaniem władzy jest stworzenie odpowiednich instytucjonalnych okoliczności, w których rozwinąć się może wolny handel i konkurencja. Działanie rynku wymaga więc nieustannych państwowych interwencji i animacji. Celem jest, jak w całej tej tradycji, animowanie pożądaných poczynań jednostek bez konieczności bezpośredniej kontroli.

To w tym horyzoncie należy rozumieć nowe urządzania, takie jak techniczna platforma. Jej różne elementy uczestniczyły w jakiejś formie w poprzednich — nadal działających — urządzeniach: począwszy od manii zbierania i przetwarzania informacji na temat poczynań jednostek aż do mechanizmów nadzwyczajnie elastycznych cen usług oferowanych sobie nawzajem przez podmioty uczestniczące w sieciach. Należy zarazem pamiętać, że wbrew popularnym interpretacjom historiozofia Foucaulta nie polega na opisywaniu kolejnych następujących po sobie „epok” (epoka dyscypliny, epoka biopolityki, teraz: epoka platformy), poszczególne urządzenie współistnieją ze sobą w różnych konfiguracjach³⁰. Nie będę więc próbował przekonać, że każde sprawowanie władzy we współczesnym społeczeństwie ma charakter platformy, kompletnie odrębnej od poprzednich form. Techniczne platformy należy rozumieć jako typ nowej konfiguracji różnych elementów władzy, zakorzenionej w żywej tradycji liberalnych mechanizmów biopolitycznej dominacji afektów przy zastosowaniu najnowszych technologii.

Tworzenie rynków, tworzenie platform

W tym momencie analiza wychodząca z krytycznej filozofii współczesnego kapitalizmu spotyka się z pragmatycznymi badaniami nad rzeczywistością rynków, rozwijających się w

²⁹ M. Foucault, *Narodziny biopolityki*, tłum. M. Herer, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2011.

³⁰ M. Foucault, *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, s. 31.

ramach socjologii ekonomicznej od lat 80. Podczas gdy w ramach klasycznej filozofii politycznej i wywodzących się z niej rozważań ekonomistów wymianę uznawano za naturalną tendencję jednostki ludzkiej, nauki społeczne ujawniają zakorzenienie rynków w konkretnych warunkach społeczno-historycznych oraz ich performatywny charakter³¹. To w przejawach aktorów rozpoznać możemy, co uznane jest za towar, którym można handlować, kto może uczestniczyć w wymianie, jakie obowiązują normy i ograniczenia. Badacze tacy jak MacKenzie i inni wskazują, że nie powinniśmy traktować tego typu fenomenów jako zaburzeń na idealnym neoklasycznym rynku, ale raczej konstruktywnych działań, dzięki którym handel w ogóle staje się możliwy. Warto tu też wspomnieć o nieco odmiennej perspektywie giganta historii gospodarczej Karla Polany'iego³², który wskazuje, że handel „fałszywymi dobrami” — ziemią, pracą i pieniądzem — nie tylko wprowadzany był przy użyciu aparatu państwowego aparatu przemocy (wbrew mitowi „uwalniania”), ale także prowadzi do na tyle destrukcyjnych skutków, że wywołuje to konieczność swego rodzaju ratowniczej reakcji (jak brytyjskie ustawy o ubogich). Choć wizje te nie w pełni się nakładają, wyłania się z nich obraz rynku jako tworzonej działaniem władzy, przestrzeni działania, współpracy i handlu. W ramach tej społecznej ontologii, tematem dociekań stają się „naturalne” obiekty, stanowiące przedmiot ekonomicznego dyskursu: cena, rynek, podmiot rynkowy. Za ich pomocą możliwe jest zarządzanie ludzką aktywnością nie poprzez bezpośrednią, niewygodną dominację, ale poprzez sprytniejsze oddziaływanie na przepływy pracy i wartości: podmiot gry rynkowej zamiast niewolnika.

W ciągu ostatnich trzydziestu lat teoretycznemu dostrzeżeniu zakorzenia i performatywności rynków zaczęły towarzyszyć interesujące empiryczne badania, takie jak klasyczna już dziś analiza Garcii-Parpet dotycząca rynkowi truskawek w Fontaines-en-Sologne³³. Autorka pokazała, że rynek zaczął przypominać neoklasyczny model dopiero w konsekwencji świadomej zmiany społecznej, kierowanej przez wykształconego ekonomistę; nie obyło się bez procesu społecznych negocjacji, choć generalnie miał on charakter konsensualny. Podobne z ducha badania, choć dotyczące zjawisk z zupełnie innej skali, doprowadziły do interesującego opisu procesu wyceny przez MacKenziego³⁴. Proces

³¹ D. MacKenzie, F. Muniesa, L. Siu, *Introduction*, w: *Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics*, D. MacKenzie, F. Muniesa, L. Siu, (red.), Princeton University Press, Princeton 2007, s. 1-19.

³² K. Polanyi, *Wielka transformacja*, tłum. M. Zawadzka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.

³³ M.-F. Garcia-Parpet, dz. cyt.

³⁴ D. MacKenzie, *The Credit Crisis as a Problem in the Sociology of Knowledge*, „American Journal of Sociology”, Vol. 116, Nr. 6/2011, s. 1778-1841.

nadawania ceny różnego rodzaju aktywom został tam zinterpretowany jako swoisty problem nowoczesnej socjologii wiedzy. Cały rynek papierów wartościowych, instytucję stojącą w centrum współczesnej gospodarki — i jej kryzysów — możemy opisać jako niezwykle złożony proces społeczny, uwarunkowany przez interesy poszczególnych aktorów, uwarunkowania prawne, a nawet informatyczne narzędzia, tak, że ostatecznie znaczenia nabierają nawet materialne ograniczenia łączy internetowych i fizyczna odległość centrów komputerowych od budynku samej giełdy.

Techniczne platformy nie są aż tak złożonymi grami społecznymi. Wręcz przeciwnie — ich urok i użyteczność wynikają z faktu, że zasadniczą rolę w ich ustanawianiu odgrywać może pojedynczy aktor społeczny, kształtujący grę bez konieczności negocjacji z innymi, choć muszący zarazem liczyć się i reagować na ich reakcje. W tym sensie platformy techniczne przypominają innego rodzaju nowoczesne rynki, takie jak np. oficjalne mechanizmy wymiany w wieloosobowych, sieciowych grach komputerowych. W fascynującym świecie handlu wirtualnymi dobrami pojawiają się znane mechanizmy popytu i podaży, inflacji, krachów i tak dalej³⁵. Podstawowa różnica względem tradycyjnych rynków polega na tym, że twórcy gry mogą względnie dowolnie wyznaczyć reguły takiego handlu: co można sprzedawać i kupować, kto może brać w tym udział, czy ceny pozostają na stałym poziomie, czy też mają podlegać grze popytu i podaży, na jakiej zasadzie dopuszczone są negocjacje, wreszcie — czy walutą jest wyłącznie fikcyjne złoto ze świata danej gry komputerowej, czy także „prawdziwe” dolary lub euro. Przykładowo, w popularnej swego czasu w Polsce grze fantasy Tibia można było handlować z napotkanymi graczami zdobytym ekwipunkiem za równie fikcyjne złoto, ale sprzedaż całych postaci za prawdziwe pieniądze była zakazana (czarny rynek kwitł jednak np. na zewnętrznych portalach aukcyjnych). Dla odmiany, trzecia odsłona gry Diabło wprowadziła możliwość handlu pomiędzy graczami, w którym można było używać zarówno waluty z gry, jak i rzeczywistych pieniędzy³⁶. Specjalna instytucja, Auction House, pozwalała na wymianę nie tylko z napotkanymi w świecie gry bohaterami, ale też ze wszystkimi graczami, zainteresowanymi danym przedmiotem: automatyczny system pozwalał na tworzenie aukcji zbliżonych do tych z platform takich jak Ebay lub Allegro, a także wskazywał graczowi na aukcje, którymi ten mógłby być zainteresowany. Aby zapobiec zalewowi platformy przez mało atrakcyjne oferty, wprowadzono specjalną opłatę za wystawianie przedmiotu; prowizja płacona

³⁵ E. Badińska, J. Ryfa, *Ekonomia wirtualnych światów – tendencje rozwoju*, w: „Prace naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu”, nr 305/2013.

³⁶ J. Hight, *Diablo III Auction House Update*, [dostęp 09.2016: <http://us.battle.net/d3/en/blog/10974978/>].

od proponowanej przez wystawiającego ceny zniechęcała z kolei do ustanawiania jej na absurdalnie wysokim poziomie (początkujący gracz mógłby nabyć przedmiot za wielokrotność rynkowej ceny i po zorientowaniu się co do swojej pomyłki zrazić się do gry). Projektanci systemu dbali więc o to, by handel fikcyjnymi dobrami nie przenosił się nadmiernie na zewnętrzne platformy, by ukrócić obecne na szarym i czarnym rynku nadużycia, by pozostawał stosunkowo prosty i przejrzysty dla uczestnika, i w końcu — by otrzymać swoją prowizję w prawdziwej walucie. System handlu w Diablo III budził jednak kontrowersje od najwcześniejszych zapowiedzi: ostatecznie cały Auction House został zamknięty po kilku miesiącach, gdyż uznano, że dodatek w postaci lokalnego Allegro psuje atmosferę heroiczej przygody w fantastycznym świecie, a sytuacja, w której zamożny gracz może szybko nabyć najlepsze przedmioty, godzi w swoistą merytokrację quasi-sportowego współzawodnictwa, w ramach którego magiczne artefakty stanowiły cel starań. Przypadek ten jest więc interesującą historią porażki: projektant wycofał się z niego na skutek niezadowolenia uczestników, ponieważ wiedział, że zniechęceni gracze mogą przenieść się do innych gier. Równie ciekawe spostrzeżenie jest takie, że wiele technicznych platform, zajmujących kluczowe pozycje w dostarczaniu ważnych usług społecznych i będące przestrzenią obracania milionami dolarów, są zarówno mniej wrażliwe na głosy indywidualnych użytkowników, jak i dysponują większym monopolem, niż stosunkowo niewiele wart rynek handlu wirtualnymi mieczami z gry Diablo III.

Zorganizowane przez twórców gier rynki wirtualnych towarów są więc podobne do technicznych platform w tym sensie, że aktor-projektant zyskuje decydujący wpływ na ich funkcjonowanie. Inne podobieństwo to możliwość zastąpienia otwartych konsultacji społecznych czy negocjacji (zwykle obecnych w zbliżonych innowacyjnych narzędziach, tworzonych przez państwo czy samorządy) przede wszystkim poprzez monitorowanie preferencji i zachowań użytkowników, co jest naturalnie możliwe na większą skalę i z większą precyzją dzięki informatycznemu medium. Wewnętrzne rynki gier komputerowych stanowią też zamknięty system o wyraźnie wyznaczonych granicach: w tym sensie redukują złożony proces społeczny do prostszego mechanizmu kontrolowanych przepływów, w których określone jest zarówno to, kto uczestniczy w wymianie, jak i to, co jest przedmiotem i walutą wymiany. Warto zwrócić też uwagę na wymiar społecznego majsterkowania: ani techniczna platforma, ani wewnętrzny rynek, nie są prostym zastosowaniem zbioru teorii i koncepcji dotyczących funkcjonowania człowieka czy sieci społecznych. Podczas gdy psychologia i nauki kognitywne pozwalają na przeprowadzenie subtelnych badań laboratoryjnych,

szczególnie kwestii związanych z jakością doświadczenia pojedynczego użytkownika, ostatecznie przestrzeń wykluwania się know-how na temat tworzenia sieci jest sam zewnątrzny świat, otwarte beta-testy gier dotyczą dziś zarówno kwestii związanych z działaniem oprogramowania i jakością rozgrywki (te mogą zresztą sprawdzić zawodowi betatesterzy), jak i społecznych zachowań użytkowników (można wydawać pieniądze w grach, które oficjalnie nie ukazały się jeszcze na rynku!).

Co więc odróżnia rynki wirtualnych dóbr w wieloosobowych grach komputerowych od technicznych platform, którym poświęcona jest niniejsza praca? Zasadniczo te pierwsze są podporządkowane lokalnym celom: zwiększeniu atrakcyjności gry, zniechęcaniu do uczestnictwa w zewnętrznych szarych lub czarnych rynkach, ewentualnie mogą też stanowić kolejny sposób zarabiania na określonym tytule. Rzadko stanowią fundamentalny element rozgrywki (i jak się okazuje, ostatnie lata przyniosły raczej odwrót od takich rozwiązań: zamiast majstrować przy odpowiedniej organizacji stosunków pomiędzy graczami, wydawcy decydują się coraz częściej na monopolistyczne przymuszenie graczy do kupowania wszystkich wirtualnych dóbr bezpośrednio od siebie), zdecydowana większość wartości tworzona i sprzedawana jest w ramach klasycznego schematu przedsiębiorstwa. W odróżnieniu od tego, techniczne platformy bywają głównym elementem działalności swoich twórców, a nakierowane są niejako na świat zewnętrzny: platforma stara się włączyć w swoje tryby zewnętrznych aktorów, różnego rodzaju pracę, usługi, dobra. Rynek wirtualnych gier to instytucja podporządkowana grze, platforma jest rodzajem gry, za pomocą której aktor stara się podporządkować sobie społeczeństwo³⁷.

Podczas gdy trop myślenia o działaniu społecznym jako swoistym majsterkowaniu i osadzona w nim tradycja empirycznych badań jest dla mnie ważnym punktem odniesienia, podkreślić należy pewne różnice, które odróżniają niniejszą pracę od stanowiska wyrażanego choćby przez Afeltowicza i Pietrowicza w książce *Maszyny społeczne*³⁸: szczegółowe rozważania pozostają u mnie w relacji do krytycznej analizy społecznej, podziw wobec sprawnie działającej maszyny społecznej nie może przesłaniać jej zróżnicowanych

³⁷ Interesującym kontrprzykładem są „skórki” (graficzne warianty) broni w grze CS GO: początkowo stanowiły one dodatkowy element motywujący i premiujący zaangażowanych graczy oraz źródło dochodu dla twórców gry, jednakże stosunkowo permissywny system handlu, również za prawdziwe pieniądze, umożliwił rozwój zewnętrznych serwisów, w ramach których skórki stają się przedmiotem hazardu, co wzbudziło duże kontrowersje i zarzuty wobec wydawcy gry, który czerpał z tego nielegalnego hazardu pośrednie korzyści.

³⁸ Ł. Afeltowicz, K. Pietrowicz, *Maszyny społeczne. Wszystko ujdzie, o ile działa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

długofalowych skutków³⁹ (co pojawia się moim zdaniem w ich opisie mikrokredytów, zjawiska interesującego i wykazującego swoistą skuteczność, ale będącego obecnie także przedmiotem krytycznych analiz, które autorzy zupełnie pomijają)⁴⁰. Przenosząc tę uwagę na inny poziom, oznacza to także i to, że przedmiotem analizy muszą stać się także okoliczności funkcjonowania urządzenia społecznego oraz szerszy kontekst rozkładu sił i konfliktów w danym społeczeństwie, w innym przypadku grozi nam przyjęcie przesadnie zawężonej perspektywy. Przykładowo, jak już pisałem, kształt wielkiej technicznej platformy, portalu społecznościowego, jest pochodną typowego dla kapitalistycznego przedsiębiorstwa dążenia do wypracowywania dochodu: ta prozaiczna przyczyna wyjaśnia wiele uciążliwości, na które natrafiają użytkownicy, a które są trudne do wyjaśnienia na gruncie założenia, że projektanci mieliby na celu budowę jak najlepszej przestrzeni międzyludzkich interakcji.

Mamy wstępne rozpoznanie natury platformy i jej różnic w stosunku do instytucji innego typu, w tym „naturalnych” i wirtualnych rynków. Zanim jednak przejdziemy do bardziej szczegółowej analizy, przyjrzyjmy się temu, co ma być aktywizowane w ramach samej platformy: pracy jako takiej.

4. Zróżnicowanie form pracy i dominacji w społeczeństwie późnego kapitalizmu

Aby zrozumieć szczególnie działanie platformy jako formy kontroli i wyzysku, konieczne staje się zrozumienie zróżnicowania pracy wykonywanej w ramach współczesnego społeczeństwa, a także różnych form podporządkowania takiej pracy. Staje się to możliwe na mocy podstawowego rozróżnienia terminologicznego, jakim jest oddzielenie pojęcia „pracy” od pojęcia „zatrudnienia”, przeprowadzone już w ramach krytyki feministycznej czy włoskiego operaizmu⁴¹, a także ekonomicznych studiów nad gospodarką światową i historią gospodarczą. Oznacza ono wykroczenie poza siatkę pojęciową naiwnej socjologii pracy, będącej zaledwie odbiciem popularnej terminologii, uwarunkowanej przecież ideologicznie i kulturowo, a ostatecznie — zakorzenionej w bieżącym układzie sił społecznych. Z drugiej strony, możliwe

³⁹ Tamże, s. 204-211.

⁴⁰ A. Chowdhury, *Microfinance as a Poverty Reduction Tool— A Critical Assessment*, w: DESA Working Paper No. 89/2009.

⁴¹ M. Hardt, A. Negri, *Labor of Dionysus: a Critique of the State-Form*, University Of Minnesota Press Minneapolis 2003.

stanie się twórcze przewyciężenie aporii obecnej w tradycji krytycznych studiów nad konsumpcją, kulturą popularną i czasem wolnym⁴². Dzięki tej pojęciowej interwencji ujrzemy świat społeczny jako przestrzeń wypełnioną różnymi formami pracy, animowanymi i dominowanymi także poprzez nowoczesne urządzenie technicznej platformy.

W ramach proponowanej przeze mnie terminologii, „praca” i „zatrudnienie” to pojęcia odnoszące się do innych poziomów życia społecznego. To drugie (por. ang. *employment*) będzie w tej optyce konkretną formą dobrowolnego stosunku pomiędzy, zazwyczaj, przedsiębiorstwem i pracownikiem, opartego na wymianie ekonomicznej i osadzonego w utylitarystycznym paradygmacie myślenia, objętego pewnymi regulacjami (prawo pracy) i wiążącego ze społecznym uznaniem i instytucjonalnym wsparciem (zatrudnienie jako droga do świadczeń i emerytury). Zatrudnienie stało się wiodącą formą zaangażowania dopiero w epoce nowożytnego kapitalizmu i w krajach globalnego centrum — pojęcie to nie stosuje się więc wobec niewolników, chłopów pańszczyźnianych czy zmuszonych do pracy więźniów. O zatrudnieniu nie ma też mowy tam, gdzie nie dochodzi do przepływu pieniędzy, a więc w warunkach nieodpłatnej pracy na rzecz rodziny czy plemienia oraz swobodnej, „niezamówionej” działalności aktywistów czy artystów — w grę wchodzi tu zarówno społeczna presja, jak i radosne afekty, wypływające z głęboko zakorzenionej socjalizacji, przejawiającej się w wyznawaniu wartości takich samorealizacja czy międzyludzka solidarność.

Podczas gdy „zatrudnienie” jest więc historycznie zakorzenionym sposobem angażowania ludzkiej aktywności, „praca” (por. ang. *work*) jest określeniem odsyłającym do tej tworzącej wartość aktywności w ogóle. Odwołuję się tu więc do tradycyjnych definicji, odnoszących się do świadomego wysiłku na rzecz przekształcania świata i przyrody (zakorzenionych w doświadczeniu industrializacji), choć wymagają one rozszerzenia, by uwzględnić obok pracy produkcyjnej także tę reprodukcyjną, nowe formy pracy w społeczeństwie informacyjnym oraz emocjonalną pracę, podtrzymującą więzi społeczne. W najogólniejszej formie, praca staje się sposobem aktywności człowieka w świecie, angażowanej i kontrolowanej w ramach różnych instytucji — jedną z nich jest właśnie zatrudnienie. Rozróżnienie nie prowadzi więc do negacji żadnego z pojęć, „zatrudnienie” pozostaje dystynktywnym zjawiskiem, pomimo swoich przemian (różnice pomiędzy archetypicznym

⁴² J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.

robotnikiem na dniówkach w XIX-wiecznej fabryce, a objętym normami BHP, prawem pracy i ubezpieczeniem pracownikiem w rozwiniętych krajach Zachodu) oraz współczesnego rozmycia na granicach (nieodpłatne staże, samozatrudnienie). Innym ważnym elementem jest zanegowanie tej części tradycyjnego (np. charakterystycznego dla klasycznej ekonomii) pojęcia pracy, które kładzie nacisk na jej uciążliwość i nieprzyjemność: za młodym Marksem uznaję tę negatywność za wynik konkretnych stosunków społecznych (a w ich ramach konkretnego sposobu zarządzania)⁴³. Czynności wykonywane „z dobrej woli” też uznaję więc za pracę, choć jak wynika z analizy afektów Lordona-Spinozy, chodzi tu w mniejszym stopniu o dopuszczenie „pozytywnej” pracy zwiastującej nadchodzącą utopię, a raczej o wzięcie pod uwagę pracy animowanej w ramach struktur innych niż przedsiębiorstwo na modelu fabrycznym.

Uznanie wszechobecności pracy we współczesnym społeczeństwie prowadzi więc do zakwestionowania innego rozróżnienia, a mianowicie zakorzenionego w realiach powojennej zachodniej rzeczywistości podziału na pracę (w domyśle osiem godzin pracy zawodowej w fabryce) oraz czas wolny, przeznaczony na odpoczynek, konsumpcję kultury czy życie rodzinne. W pierwszej kolejności, chwieje się on pod wpływem krytyki feministycznej, zasadnie wskazującej na nieuznaną pracę domową kobiet: nieobecność kontraktu i finansowego wynagrodzenia, zepchnięcie do sfery prywatnej, utrudniały wysunięcie jasnych roszczeń dotyczących wyższego statusu⁴⁴. Praca kobiet odróżnia się więc w pierwszej kolejności poprzez inny rodzaj organizacji — zamiast pensji, animują ją zinternalizowane wzorce kulturowe, emocjonalne więzi z bliskimi, praca w ramach rodzinnej podziału zadań, czy w końcu konieczność (kobieta nie ma nikogo, kto wykona niezbędną pracę za nią) lub przemoc w wąskim sensie. Różni się ona jednak także pod względem typu wykonywanej pracy. Jedynie jej część znajduje odpowiedniki w zawodowej pracy służących, personelu sprząającego czy nauczycieli. Nieodłącznym elementem domowej pracy jest bowiem także praca emocjonalna, polegająca na tworzeniu właściwej atmosfery i pielęgnowaniu relacji z członkami rodziny czy otoczeniem społecznym. Tego typu praca do dzisiaj uznawana jest za sprzeczną z samą istotą komercjalizacji — można zlecić pracownikowi sprzątanie czy zmywanie (choć i to bywa kontrowersyjne), natomiast za nieodpowiednie uchodziłoby przerzucenie na zatrudnioną pomoc np. całości procesu wychowania dzieci; zlecenie opieki nad osobą starszą pozostaje zaś

⁴³ K. Marks, *Rękopisy ekonomiczno-filozoficzne z 1844 r.*, tłum. K. Jażdżewski, T. Zabłudowski, w: *Dzieła Karola Marksa i Fryderyka Engelsa*, tom I, wyd. Książka i Wiedza, Warszawa 1960 r.

⁴⁴ S. Federici, *Wages Against Housework*, Power of Women Collective and Falling Wall Press, 1975.

kontrowersyjne. Te wszystkie spostrzeżenia pokazują, że praca wykracza poza wąską kategorię „zatrudnienia”.

Ścieżka do przekroczenia podziału na „pracę” i „czas wolny” wiedzie także poprzez bogatą tradycję namysłu nad obiegiem kultury popularnej we współczesnym społeczeństwie. Dominujące w połowie wieku XX głosy konserwatywne⁴⁵ czy lewicowe⁴⁶, tworzyły obraz zasadniczo dwustronny: po jednej stronie fabryczna produkcja ideologicznie poprawnych, miałych i wtórnych dziełek przez zatrudnionych specjalistów, po drugiej zaś bierna konsumpcja, będąca udziałem uśpionej intelektualnie publiczności. Z tego fabrycznego schematu wyłamywać miałyby się jedynie rzadka twórczość krytyczna czy ambitna oraz ewentualnie resztki autentycznej kultury ludowej. Stanowiłyby jednak one raczej ewenement, margines sceny kulturowej zdominowanej przez najemnych rzemieślników.

Stopniowo na popularności zyskiwać zaczęły subtelniejsze ujęcia, dostrzegające aktywną rolę konsumenta, nadającego produkowanym przemysłowo treściom nowe znaczenia, czasami sprzeczne z pierwotnymi intencjami twórców, oraz jego własną twórczość⁴⁷. Ta ostatnia może polegać zarówno do rozwijania danego materiału, jak też oddolnego tworzenia nowych treści, gatunków i znaczeń, które ulegają komercjalizacji jedynie w ramach wtórnego procesu przejmowania. Przestrzeń biernej konsumpcji uległa więc teoretycznemu przeobrażeniu w pole mnogich aktywności, niejednokrotnie rzucających wyzwanie siłom roszcującym sobie prawo do dominacji w sektorze kultury czy całym społeczeństwie. Podejście to stanowiło punkt wyjścia do licznych interesujących badań etnograficznych. Z uznaniem opisywano zarówno wywrotowe treści, obecne w dziełach fanowskich, jak i niekapitalistyczny paradygmat wolnej wymiany, kultury daru, dobrowolnej współpracy⁴⁸. Z perspektywy czasu wydaje się jednak, że polityczna diagnoza dotycząca subwersywnej, oddolnej twórczości wydaje się zbyt daleko posunięta. Mówiąc obrazowo, założono, że wszystko, co dzieje się poza murami fabryki, wyłamuje się z kapitalistycznego schematu — nawet jeżeli, jak wskazuje Fiske, fabryka ostatecznie wciela zewnętrzne „place zabaw” w swoje tryby, ich efemeryczny opór wydaje się płomykiem nadziei. Z czasem jednak nawet uprzedni entuzjaści „kultury prosumpcji” dostrzegli jednak ograniczenia wynikające z teoretycznej redukcji kapitalistycznej

⁴⁵ D. Macdonald, *Teoria kultury masowej*, [w:] *Kultura masowa*, pod red. C. Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.

⁴⁶ T. Adorno, M. Horkheimer, *Dialektyka oświecenia*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1994, s. 138-188.

⁴⁷ Fiske, dz. cyt.

⁴⁸ K. Hellekson, *A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture*, w: „Cinema Journal” 4/2009, s. 113-118.

machiny władzy do modelu fabrycznego⁴⁹. W istocie, jak się okazuje, działalność fanów też jest pracą, która może być eksploatowana w ramach innego rodzaju urzędzeń, dostosowanych do jej charakteru. Za przykład może uchodzić zatrudnianie wielbicieli danego produktu poniżej cen rynkowych lub nieodpłatnie, zachęcanie fanów do promocji dzieł tak w kręgach towarzyskich, jak i w Internecie, organizowanie konkursów na rysunki czy opowiadania, zwiększające zaangażowanie fanów, udostępnienie narzędzi do modyfikacji oryginalnego produktu, dzięki którym np. gra komputerowa może zyskać na atrakcyjności i wydłużyć okres sprzedaży bez konieczności zatrudniania dodatkowych osób. Interesujące wejrzenie w tego typu praktyki wydawnictw kulturalnych w Polsce daje raport z 2013 roku⁵⁰: wskazuje on ograniczenia i koszty, na które napotyka próby inspiracji fanów do wykonania pewnej pracy, przykładowo promocji produktów. Potwierdza to przekonanie, że próby wyjaśnienia pracy fanów wyłącznie na poziomie kulturowym (przez pryzmat wyznawanych przez aktorów wartości lub oddolnych procesów społecznych) muszą zostać rozszerzone o badanie faktycznych mechanizmów, stosowanych przez firmy i wydawnictwa, rywalizujące o ograniczoną uwagę konsumentów i zmuszone do czynienia tego w możliwie efektywny sposób.

I w taki właśnie złożony makrokosmos różnych form pracy i adekwatnych wobec nich sposób animacji, dominacji i wycisku wkraczają techniczne platformy. Wzmacniają one obecne już wcześniej w społeczeństwie zatarcie pomiędzy produkcją a konsumpcją, działaniem ekonomicznym a humanistyczną realizacją własnych aspiracji czy wręcz społecznym aktywizmem. Projektując techniczną platformę, aktorzy wpisują się często w proces prekaryzacji, o którym pisze choćby Guy Standing⁵¹. Warto jednak pamiętać, że podczas gdy prekaryzację kojarzy się zwykle z degradacją zatrudnienia do tymczasowych, niestabilnych form współpracy, techniczne platformy potrafią czerpać także i z takiej pracy, która nigdy nie była wcześniej angażowana w formie najemnego zatrudnienia.

Techniczne platformy są elastycznym narzędziem, dzięki którym możliwe staje się panowanie nad różnego rodzaju pracą. Kolejne rozdziały poświęcone będą różnym cechom technicznej platformy jako społecznego urządzenia. Przykładów dostarczą realnie funkcjonujące, popularne platformy, szturmem zdobywające kolejne przestrzenie rynku — zautomatyzowane, zalgorytmizowane pośrednictwo i animacja zyskują na znaczeniu nie tylko

⁴⁹ H. Jenkins, S. Ford, J. Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Network Culture*, NYU Press, New York 2013, s. 47-84.

⁵⁰ P. Siuda i inni, *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Collegium Civitas Press, Warszawa 2013.

⁵¹ G. Standing, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, tłum. P. Kaczmarek i M. Karolak, PWN, Warszawa 2014.

w kulturze i mediach, ale także transporcie czy turystyce. Na początku przyjrę się bliżej istocie platformy jako przestrzeni społecznych interakcji, następnie przejdę do sposobów zautomatyzowanego zarządzania przepływami pracy, świadczeń i towarów, szczególnych zalet platformy w stosunku do innych narzędzi, a w końcu społecznego kontekstu ich działania i problemów, na jakie napotyka opór przeciwko tej władzy nowego typu.

5. Platforma jako przestrzeń działania

Praca i wszelkie standardowe działanie społeczne odbywa się w ramach określonych instytucji. Najbardziej rzucają się nam w oczy instytucje sformalizowane, o wyraźnie określonych zasadach, granicach, mechanizmach kontroli, ale zarówno w społeczeństwach pierwotnych, jak i współczesnych, ogromną rolę odgrywają mniej lub bardziej wysłowione regulacje zwyczajowe. Podpisując umowę o pracę czy też kupna i sprzedaży, nie nawiązujemy z innymi więzi zupełnie nowego typu — aktualizujemy zamiast tego pewną obecną już w systemie potencjalność, i możemy mieć pewne zaufanie do prawnych i moralnych podstaw działania drugiej osoby, lub przynajmniej nadzieję na sprawność mechanizmów państwowej i społecznej represji. W naturalny sposób ogranicza to ryzyko, ale także ułatwia sprawne nawiązywanie takich kontaktów, bez konieczności każdorazowej oceny motywacji drugiej strony czy zmuszonej negocjacji indywidualnych warunków. Działanie instytucji w obliczu nowych warunków nie jest wcale oczywiste — czasami mogą one obowiązywać, jak w przypadku prawa gościnności w odniesieniu do turysty, na którego ewentualną wzajemność nie ma nigdy co liczyć, czasami być zaś ignorowane, jak przekonali się o tym mieszkańcy podbijanych przez Europejczyków lądów, względem których ci ostatni nie stosowali elementarnych zasad, regulujących kontakty ze społeczeństwami chrześcijańskimi. Jakkolwiek instytucje określają lokalne zasady sprawiedliwości, nie oznacza to oczywiście np. pełnej równości statusu i korzyści wszystkich zaangażowanych aktorów.

Instytucje umożliwiają działanie. W tym stwierdzeniu kryje się jeden z kluczy do zrozumienia technicznych platform — podczas gdy przejmowanie wartości w ramach tworzonych sieci będzie także przedmiotem mojej krytyki, nie można zapominać, że samo stworzenie instytucji oznacza zaistnienie nowego sposobu międzyludzkiej współpracy. Za przykład posłużyć może Uber, kontrowersyjne przedsiębiorstwo z branży transportowej, którego wycena w ciągu kilku lat osiągnęła poziom porównywalny ze starymi gigantami przemysłu samochodowego. Uber nie sprzedaje jednak ani samochodów, ani nawet usług transportowych. Jego produktem jest aplikacja na urządzenia mobilne, dzięki której

pasażerowie mogą skontaktować się z pobliskimi kierowcami. Ci ostatni nie są pracownikami przedsiębiorstwa — to niezależni, nielicencjonowani współpracownicy czy wręcz użytkownicy aplikacji, którzy we własnym zakresie przewożą chętnych na wskazanej trasie. Uber udostępnia też obu stronom możliwość oceny satysfakcji z kontaktu oraz nalicza opłaty i pośredniczy w ich przepływie, wszystko za pomocą automatycznych trybów programu — do szczegółowej analizy przejdę później. Póki co istotne wydaje mi się dostrzeżenie, że Uber doprowadza do zaistnienia nowej formuły kontaktu, w ramach której dochodzi do wymiany (usługi za pieniądze). W amerykańskich i europejskich miastach nie istnieje współcześnie kultura spontanicznego autostopu, a licencjonowane taksówki są w wielu ośrodkach uznawane za drogie i uciążliwe. „Poprzedzające” Ubera instytucje, a więc przewoźnicy działający w szarej lub czarnej strefie, byli zaś albo anonimowi i niepewni, albo znani osobiście, ale nie zawsze łatwi do złapania. Pojawienie się Ubera z zautomatyzowanym systemem nawiązywania kontaktów na podstawie geolokalizacji, rudymenarną kontrolą jakości usługi oraz stabilnym systemem cen doprowadziły do powstania nowego zjawiska społecznego.

Innym przykładem platformy powołującej do życia nowe formy współpracy i wymiany jest Mechanical Turk, stworzony przez firmę Amazon. Mechanical Turk to narzędzie pozwalające amerykańskim pracodawcom na zatrudnienie pracowników z całego świata do drobnych czynności, z którymi nie radzi sobie jeszcze sztuczna inteligencja. Przykładowo, sklep internetowy może zaoferować pracę przy kategoryzowaniu produktów czy tłumaczeniu ich opisów. Inne możliwe zadania to na przykład ocena wydźwięku określonego artykułu (przydatne dla ilościowych badań rynkowych) czy uzupełnianie tabel w programie Excel wedle określonego wzorca. Ofertę może przyjąć np. student z Rosji czy bezrobotny Grek, cała praca wykonywana jest zdalnie, a zapłata przelewana jest za pośrednictwem platformy. Jest to naturalnie forma *outsourcingu* (wykorzystanie zewnętrznego lub globalnego rynku pracy), ale korzystać z niej mogą mniejsi pracodawcy, także jednorazowo i na małą skalę.

Dwa powyższe przykłady dotyczą przekształceń w organizacji zatrudnienia — prace zbliżone (nie identyczne!) do tych wykonywanych w ramach technicznych platform były wykonywane w ramach tradycyjnych stosunków pracy najemnej. Wciąż dochodzi tu jednak do przepływów pieniężnych pomiędzy klientem i pracownikiem, a stojące za motywacjami afekty należy zaliczyć zwykle do smutnych. Zarówno kierowcy Ubera, jak i osoby wykonujące zlecenia na platformie Mechanical Turk, to osoby bezrobotne, niezamożne lub zatrudnione w niepełnym wymiarze czasu, walczące o zdobycie środków na podstawową konsumpcję. Skupiając się na tych przypadkach, można by dojść do wniosku, że platformy stanowią wyłącznie szczegółowe urządzenie prekaryzacji — regulaminy i zasady korzystania z aplikacji

byłyby siostrzanymi zjawiskami do niestabilnych umów śmieciowych, a Amazon i Uber nieformalnymi agencjami pracy tymczasowej. Podczas gdy jednak prekaryzacja jest niewątpliwie jednym z najważniejszych społecznych kontekstów praktyki tworzenia technicznych platform, urządzenia tego typu dają się zastosować także w odmiennych sytuacjach, a ich proliferacja mogłaby się odbywać z powodzeniem także w społeczeństwach bardziej egalitarnych, niepozbawionych osłon państwa opiekuńczego.

Za przykład platformy, która nie wiąże się bezpośrednio z procesem prekaryzacji i trudno uznać ją za proste przekształcenie instytucji zatrudnienia, może służyć wykorzystywany także przez firmę Amazon system recenzji, wystawianych pod poszczególnymi produktami. Każdy z klientów sklepu internetowego może ocenić zakupioną pozycję zarówno liczbowo, jak i przedstawiając pisemną opinię. Dzięki systemowi ocen takich tekstów przez innych użytkowników, nabywca może w łatwy sposób przeczytać najpopularniejsze, wyczerpujące recenzje, albo przeczytać zarzuty formułowane przez osoby niezadowolone z takiego produktu (i zrozumieć na przykład, czy jest on kiepski, czy po prostu kontrowersyjny). W pierwszej chwili system recenzji mógłby zostać uznany niemal za ustępstwo ze strony właściciela sklepu, oddanie monopolu na przekaz — ostatecznie klienci mogą wystawiać także bardzo niskie oceny! Amazon nie jest jednak przecież producentem jednego czy drugiego produktu, ale sklepem o niemal nieskończonym asortymencie; jeżeli klient na skutek przeczytanej, negatywnej recenzji zrezygnuje z jednej książki, pewnie zakupi inną. System recenzji generuje konkretne korzyści: wytwarza wśród czytelników zaufanie do sklepu i produktu, dostarcza opisów produktów bardziej wyczerpujących niż te dostarczone przez producenta, angażuje społeczność fanów. Autorzy recenzji nie traktują swojej działalności jako pracy zarobkowej, nic na nich nie zarabiają, ich motywacje skojarzyć należy z radosnymi afektami satysfakcji z bycia czytany, pomocy innym klientom czy też realizacji emocjonalnych związków z daną marką. Ich pisanie to dla większości z nich czynność sporadyczna, której poświęcają każdorazowo kilkanaście, kilkadziesiąt minut. Nikt nie wymaga też od nich poświadczenia kompetencji, nie muszą wykazywać się autorytetem i znajomościami, niezbędnymi do publikacji np. w prasie specjalistycznej: także mechanizm selekcji wartościowych głosów przerzucony jest z tradycyjnej redakcji na samych użytkowników (za pośrednictwem systemu ocen recenzji).

W ramach systemu recenzji sklepu Amazon wykonywana jest praca, która przynosi firmie wymierne korzyści (wyższy poziom oferowanych usług). Nie ma ona jednak ona charakteru ani zatrudnienia, ani nawet jego sprekaryzowanej formy (którą widzieliśmy w przypadku Ubera). Jeżeli Amazon coś „zastępuje” lub „wypiera”, to raczej mniej popularne

blogi internetowe czy wręcz osobiste polecenia z epoki przedinternetowej. Jest to ważna ilustracja dwóch ważnych tez. Po pierwsze, platformy potrafią sięgać także po pracę peryferyjną, nigdy wcześniej nie wciągniętą bezpośrednio w tryby kapitalistycznej organizacji. Po drugie, nowe instytucje powstają jako rekonfiguracje elementów, które wcześniej miały inny charakter i społeczne znaczenie. Język „zastępowania” czy „zagarniania” nie jest więc w pełni adekwatny. Twórca platformy nie zmusza przecież użytkowników siłą, by porzucili dawne formy życia społecznego, i przerzucili się na kontrolowaną przez niego strukturę. Sukces wynika z tego, że w istocie oferuje on im pewną nową jakość, animując tym samym pewne afekty. W przypadku Amazona możemy mówić np. o sprawnym systemie ocen recenzji, będący postępem w stosunku do opinii opublikowanych na anonimowych blogach: nawet te dobrze napisane mogły być zupełnie fałszywe, podczas gdy w ramach platformy Amazon wiemy, czy dana recenzja przypadła do gustu innym użytkownikom, zyskujemy potwierdzenie, że autor rzeczywiście nabył dany produkt, a także możemy się zapoznać ze zdaniem odrębnymi. Mechanizmy te pozwalają też na ograniczanie znaczenia ewentualnych recenzji opłacanych przez producentów: dla każdej platformy (choć nie w jednakowym stopniu) stałym wyzwaniem będzie zabezpieczenie swojego funkcjonowania przed destrukcyjnymi tendencjami. W tym wypadku oznaczałoby to np. zupełną utratę zaufania klientów do wystawianych opinii, co z kolei zniechęciłoby ich do podejmowania ryzykownych decyzji o zakupie.

Wiodący internetowy sklep z grami komputerowymi, Steam, wykorzystuje zaangażowanie wielbicieli gier na wiele sposobów — między innymi poprzez system oddolnych recenzji zbliżony do tego z Amazona (Steam wyróżnia to, że platforma wie i ujawnia, ile godzin poświęcił autor opinii na dany tytuł, co jest kolejną metodą selekcji merytorycznych recenzji). Ciekawszym elementem jest jednak Steam Workshop, platforma służąca do publikacji i pobierania fanowskich modyfikacji do gier. Przykładowymi „modami” mogą być nowe stroje dla głównego bohatera gry, nowe poziomy i wyzwania, ale także przekształcenia podstawowych reguł rozgrywki czy odświeżenie grafiki. Tworzenie tego dodatkowej zawartości nie jest nowym zjawiskiem. Do dzisiaj zdarza się, że producenci gier z niechęcią patrzą na grzebanie w plikach gry: wolą utrzymać pełną kontrolę nad doświadczeniem gracza czy uznają darmowe mody za konkurencję wobec oficjalnych dodatków. Dla innych, aktywna społeczność amatorskich twórców modyfikacji staje istotnym elementem powodzenia produktu, ponieważ zwiększa ona atrakcyjność gry, przedłuża jej

świeżość lub wręcz naprawia usterki⁵² ⁵³. W przeszłości twórcy i konseserzy fanowskich modyfikacji musieli ściągać je z niepewnych źródeł, a instalacja wymagała pewnych umiejętności. Steam Workshop rozwiązuje te problemy — wystarczy jedno kliknięcie, by wypróbować nową modyfikację posiadanej gry. Możemy też przeczytać opinie innych użytkowników. Twórcy zyskują z kolei możliwość szerokiej promocji swoich dzieł i realizacji radosnych afektów. Podczas gdy stale rosnący przemysł gier wideo to miejsce ciężkiej i niskopłatnej pracy⁵⁴, modyfikacje pozwalają na realizację twórczej pasji w czasie wolnym jako hobby. Steam Workshop jest więc społecznym mechanizmem, służącym do wspierania i kontroli oddolnej prosumpcji, opisywanej przez medioznawców i badaczy kultury popularnej. Przyciągnięcie użytkowników nie odbyło się siłowo, wymiana modyfikacji na zewnętrznych stronach nie została zakazana: przedsiębiorstwo wyszło od dostrzeżenia pewnych zakorzenionych kulturowo dyspozycji (hobby, kultura czasu wolnego, pochwała kreatywności) i skoncentrowanych na nich społeczności, udostępniło im platformę działania, rozwiązującą pewne uprzednie problemy, zachowując jednak pełną kontrolę nad jej kształtem, prawo do eksperymentowania z zasadami oraz czerpania zysków⁵⁵.

Z przywołanych przykładów wyłania się wstępny obraz technicznej platformy. Jako rodzaj formy życia społecznego wyróżnia ją przede wszystkim dominacja sprawczości jednego aktora, który kształtuje system według swojej koncepcji: głównym i często jedynym aktem oporu uczestników mogłoby być wycofanie się z uczestnictwa w sieci. Zwykle realizowane przez platformy cele wpisane są w tendencje typowe dla społeczeństwa kapitalistycznego, ale nie znaczy to, że muszą one bezpośrednio generować zyski, mogą służyć np. uatrakcyjnieniu produktów czy zwiększeniu zaangażowania w markę. Po drugie, produktem platformy jako takiej nie są bezpośrednio przedmioty czy usługi, ale połączenie pomiędzy mniejszymi aktorami, którzy realizują pewne czynności na własną rękę. Platforma oznacza więc radykalną eksternalizację pracy poza struktury klasycznego przedsiębiorstwa. Po trzecie, platformy polegają na stałym, szybkim, masowym dostępie do internetu — można wręcz powiedzieć, że

⁵² O. Sotamaa, *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, „First Monday”, nr 12/9, 2007.

⁵³ J. Kücklich, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, „The Fibreculture Journal”, nr 5, 2005.

⁵⁴ I. Williams, „*You Can Sleep Here All Night*”: *Video Games and Labor*, Jacobin Magazine [dostęp 08.2016 <https://www.jacobinmag.com/2013/11/video-game-industry/>].

⁵⁵ Co ciekawe, w roku 2015 Steam eksperymentował z wprowadzeniem opłat za modyfikacje: wobec licznych wątpliwości (np. braku gwarancji, że płatne fanowskie rozszerzenia będą działać, gdy gra doczeka się aktualizacji od producenta) i niechęci użytkowników, system bezpośredniej monetyzacji został szybko wycofany i firma powróciła do czerpania z fanowskich modyfikacji jedynie pośrednich korzyści.

to platformy pokazują prawdziwy społeczny potencjał tego medium, w ich działaniu bowiem dochodzi do pełnego przekroczenia starych paradygmatów telewizji, gazet czy telefonów. Podczas gdy jednak wykorzystanie internetu przez platformy wydaje się oczywistością, być może jeszcze ważniejszą rolę odgrywają algorytmiczne mechanizmy zarządzania procesami społecznymi. To zastosowanie algorytmów pozwala na zastąpienie różnego rodzajów organizatorów i pośredników, utrzymujący społeczne cyrkulacje w ruchu: pracowników administracji i komunikacji, telefonistki, specjalistów do spraw sprzedaży, doradców klienta, wydawców w mediach i tak dalej, przez sprawne mechanizmy algorytmiczne, oznacza radykalne obniżenie kosztów funkcjonowania oraz, co ważne w bieżącym klimacie kapitalizmu *start-upów*, błyskawiczne zwiększanie skali działalności i stosunkowo sprawne wchodzenie na kolejne krajowe rynki bez konieczności np. analogicznego wzrostu zatrudnienia.

Syntezyząc to do definicji: techniczna platforma jest urządzeniem społecznym, świadomie projektowaną przez jednego aktora przestrzenią działania angażującą afekty mniejszych aktorów, wykorzystującym technologie komunikacyjne oraz algorytmiczne przetwarzanie informacji w celu wypracowania bezpośredniego lub pośredniego zysku w ramach gospodarki kapitalistycznej. Dodatkowo przydatne mogą okazać się instytucje-kontrprzykłady: platformami w moim rozumieniu nie są giełdy papierów wartościowych czy NFZ (jej reguły wyznaczane są politycznie i prawnie), oddolne społeczności jak Wikipedia (z formą samorządu), zwyczajowe formy sąsiedzkiej pomocy (nie są świadomie projektowane), bazy (nie wykorzystują technologii informacyjnych) czy tradycyjne agencje matrymonialne lub biura pośrednictwa pracy (z żywymi pracownikami zamiast algorytmów), a także ewentualne demiurgiczne struktury z altruistycznym właścicielem.

6. Kierowanie przepływami. Zarządzanie w ramach platformy

Określając platformę jako szczególną przestrzeń społecznego działania, musimy nieustannie odrzucać intuicje indywidualistycznego paradygmatu, dominującego w moralności, myśli społecznej i prawnej europejskiej kultury. W jej ramach „przestrzeń” rozumiana byłaby przede wszystkim negatywnie, jako potencjał do działania jednostek wyzwolonych od ograniczeń autorytarnych regulacji politycznych czy miażdżącego swobodę zwyczaju. Jak jednak dowodziłem w poprzednim rozdziale, instytucje — w tym i techniczne platformy — umożliwiają, animują działanie. Jak wykazali Foucault i Polanyi⁵⁶, wolny rynek

⁵⁶ K. Polanyi, dz. cyt.

jako taki nie powstał przez proste usunięcie tradycyjnych barier, ale wykuty został na skutek konkretnych wydarzeń historycznych, nieraz przy użyciu politycznej przemocy. Musimy odrzucić zdroworozsądkowy podział systemów społecznych na statyczne formacje quasi-totalitarne i te, w których jednostki zachowują się swobodnie, spontaniczne, z punktu widzenia makro: przypadkowo. Techniczna platforma opiera się na nieustannych przepływach i działaniach, umożliwionych i zarazem kontrolowanych za pomocą konkretnych narzędzi. W niniejszym rozdziale zajmę się analizą niektórych metod. Najpierw odniosę się do podstawowej władzy wyznaczania uczestników i reguł gry, którą odnajdziemy w każdej platformie.

Sposoby zarządzania kryterium demarkacji podtypów platform

Bardziej szczegółowe sposoby zarządzania mogą stanowić kryterium wyróżnienia dwóch podtypów idealnych technicznej platformy — platformy rynkowej i platformy samorealizacji. Platformą rynkową nazwiemy taką, która tworzy sieci społeczne przypominające rynki innego typu, angażuje świadomą działalność zarobkową uczestników. Platforma samorealizacji wywołuje i wykorzystuje z kolei radosne afekty nakierowane na wyrażanie siebie czy altruizm. Obydwa podtypy spełniają jednak ogólną definicję technicznej platformy, są więc na przykład przedsięwzięciami komercyjnymi, na różne sposoby przechwytyjącymi wartości wypracowane w sieciach.

W centrum moich poszukiwań leżeć będą pytanie o to, w jaki sposób struktury zachęcają do działania poprzez ułożenie kontaktów pomiędzy użytkownikami platformy.

Kto jest częścią systemu, kto wyznacza reguły

Kształtowaniu zjawisk społecznych za pośrednictwem technicznej platformy nieodłącznie towarzyszy szczególna arbitralność, pozwalająca twórcom na wyznaczenie zarówno reguł, jak i aktorów społecznych nimi objętych. Model biznesowy popularnych platform oparty jest na nieustannym wzroście, zwykle należą więc one do względnie otwartych na nowych użytkowników — wciąż zdarzają się jednak usługi dodające sobie prestiżu przynajmniej tymczasową ekskluzywnością, a w przypadku platform znajdujących korelaty w społecznych praktykach poza internetem (Uber i przewozy, Airbnb i wynajem lokali, Allegro i handel fizycznymi przedmiotami) pewną rolę w dalszym ciągu odgrywają granice państw i systemów prawnych.

Aplikacja Uber, łącząca kierowców z pasażerami, jest interesującym przykładem i innych praktyk związanych z włączeniem i wyłączeniem do systemu. Aby zostać kierowcą Ubera

w USA⁵⁷, należy legitymować się prawem jazdy na działalność komercyjną, jeździć samochodem z 2000 roku lub młodszym i przejść podstawowe sprawdzenie niekaralności. Wymóg dotyczący samochodu przekłada się w pewnym stopniu na komfort i bezpieczeństwo pasażerów, wydaje się jednak dosyć arbitralny: podczas gdy podobne prawo zostałoby uznane za niesprawiedliwe wobec posiadaczy starszych, sprawnych aut, Uber może swobodnie wyznaczać swoje reguły i zmieniać je w dowolnym momencie, nie przejmując się losem pokrzywdzonych jednostek — to one muszą dostosować się do jego standardów. W styczniu 2016 roku Uber, zapewne na skutek zewnętrznej presji, przekazał, że zacznie wymagać od „swoich” kierowców założenia działalności gospodarczej (do tej pory większość z nich pozostawała w szarej strefie). Podczas gdy taksówkarze wobec nagłej zmiany państwowych czy miejskich regulacji mogliby protestować i upominać swoich politycznych przedstawicieli, kierowcy Ubera mogą co najwyżej zrezygnować z pracy w sieci⁵⁸.

Wykluczenie z systemu jest zresztą groźbą stale wiszącą nad kierowcami: jeżeli w ramach mechanizmu ocen wystawianych przez pasażerów osiągną zbyt niskie wyniki, algorytmy wystawią im ostrzeżenie, a następnie nawet wykluczą z sieci. Średnie oceny (3 czy 4 punkty na 5 możliwych) są więc stałym źródłem stresu, profesjonalnego niezadowolenia, zwiastują spadek obrotów, mogą zaś wynikać nie tylko ze spóźnienia lub zgubienia się po drodze (kierowcy Ubera nie zdają żadnych egzaminów ze znajomości miasta), ale innego gustu muzycznego czy osobistej niechęci pasażera. Wrócimy do tego później, warto jednak zauważyć ogromną władzę, wynikającą z możliwości algorytmicznej kontroli nad uczestnictwem w sieci.

Cechą algorytmicznej eliminacji uczestników sieci jest też jej bezosobowość czy może jeszcze precyzyjniej — dystrybucja empatycznej odpowiedzialności. Co prawda we współczesnych, dużych przedsiębiorstwach istnieją kulturowe wzorce, dzięki którym selekcja pracowników do zwolnienia oraz komunikowanie tego jest stosunkowo mniej obciążające emocjonalnie niż np. w firmie rodzinnej czy organizacji pozarządowej, ale algorytmy posuwają to jeszcze o krok dalej: zasadnicze decyzje podejmowane są przez niemające względu na np. sytuację rodzinną czy zaangażowanie pracownika maszyny, a częściowo właśnie za pośrednictwem ocen przez samych klientów sieci. Z drugiej strony, może to doprowadzać do sytuacji, w której możliwość oceny innego użytkownika przestaje działać — nawet średnio

⁵⁷ [Dostęp 08.2016 <https://www.uber.com/driver-jobs>]

⁵⁸ Jak się okazało, na rynku pojawiła się nowa kategoria aktorów — pośredniczące firmy, zatrudniające indywidualnych kierowców Ubera w ramach umów cywilnoprawnych, dzięki czemu nie muszą oni sam prowadzić działalności gospodarczej, czasem także posiadać własnego samochodu. Odbija się to na ich zarobkach.

zadowolony pasażer niechętnie przyczyni się do zwolnienia kierowcy, o ile nie doszło do skrajnego naruszenia reguł czy społecznie akceptowanych wzorców zachowań. Niektórzy obawiają się też, że kierowca domyśli się, że to właśnie oni wystawili kiepską ocenę — szczególnie, jeżeli ten ostatni pamięta, gdzie mieszkał dany pasażer czy pasażerka. Oznacza to, że pewne emocjonalne koszty, związane ze sprawnym usuwaniem niepożądanych uczestników w ramach tradycyjnego przedsiębiorstwa, są w ramach platformy przerzucane na klienta (czy jego odpowiednik).

Delegowanie zadania selekcji uczestników na niejawne algorytmiczne mechanizmy bazujące na pojedynczych, policzalnych sygnałach, pochodzących od innych uczestników sieci, w połączeniu ze statusem platformy jako zupełnie prywatnej, nawet jeżeli realizuje ona ważne zadania tradycyjne uznawane za przynależące do sfery publicznej, pozostawia wciąż wystarczającą przestrzeń dla niejawnego, ręcznego, autorytarnego ingerowania w elementy systemu, w tym w listę użytkowników. Według artykułów prasowych, niektórzy z kierowców Ubera, otwarcie protestujących przeciwko obniżającym się stawkom za przejazdy, nagle zauważali, że zostali usunięci z sieci⁵⁹. Nie dysponują dowodami — same reguły działania algorytmów są tajne i kierowcy jedynie na internetowych forach dzielą się swoimi spekulacjami. Od wyroków aktorów kierujących platformami nie można się odwołać do sądów powszechnych (jak miałyby miejsce w przypadku dyscyplinarnego zwolnienia), nie jest potrzebne uzasadnienie ani argumentacja, użytkownik nigdy nie musi się dowiedzieć, czy padł ofiarą „ręcznej” interwencji. Znanym przykładem na arbitralność rozporządzających sieciami jest portal społecznościowy Facebook — we wskazówkach dla współpracujących z algorytmami ludzkich moderatorów, które wyciekły do mediów w 2012 roku, obok bardzo ogólnych zaleceń dotyczących kasowania treści drastycznych czy erotycznych, znalazł się też konkretny zakaz dotyczący materiałów związanych z Partią Pracujących Kurdystanu⁶⁰, mapy Kurdystanu, ale też stron legalnych partii politycznych⁶¹. Podczas gdy tematy te budzą kontrowersje, ich całościowe, arbitralne, nietransparentne i niekontrolowane przez prawo ocenzurowanie ukazuje działający mechanizm „ręcznej” kontroli sieci, najpewniej związany z chęcią zadowolenia istotnego gracza — tureckiego rządu. Oznacza to, że techniczna platforma

⁵⁹ E. Huet, *How Uber's Shady Firing Policy Could Backfire On the Company*, Forbes.com [dostęp 08.2016 <http://www.forbes.com/sites/ellen-huet/2014/10/30/uber-driver-firing-policy/>].

⁶⁰ C. Livesay, *After battling ISIS, Kurds find new foe in Facebook*, Public Radio International [dostęp 08.2016 <http://www.pri.org/stories/2015-10-07/after-battling-isis-kurds-find-new-foe-facebook/>].

⁶¹ J. Resneck, *Facebook censorship of pro-Kurdish political party*, Deutsche Welle [dostęp 08.2016 <http://www.dw.com/en/facebook-censorship-of-pro-kurdish-political-party/a-17199752>].

z jednej strony umożliwia automatyzację procesu selekcji aktorów (ludzkich i nie tylko), z drugiej: stanowi praktyczne otoczenie interwencji „starego typu”. Zarządzający platformą przed nikim nie odpowiada, w końcu jego władzę potwierdzają zaakceptowane przez użytkownika regulaminy, ten może co najwyżej wycofać się z całej sieci (o innych alternatywach w rozdziale ósmym). Wszystko to może to mieć kolosalne znaczenie w sytuacji, w której na techniczne platformy przenosimy część starych instytucji rynku pracy, debaty publicznej, aktywności politycznej i społecznej — pytaniem o możliwości oporu w nowych sieciach zajmę się jednak później.

Poza zasadami

Rewersem władzy wykluczania użytkowników z sieci jest fakt, że organizator jako taki nie jest objęty jej zasadami. Jak zauważono powyżej, zawile, akceptowane w ciemno regulaminy przyznają twórcy platformy pełną kontrolę nad procesami zmiany (z grubsza w granicach obowiązującego prawa). Przykładów jest jednak dużo więcej. Spójrzmy choćby na mechanizmy wzajemnej oceny, którymi zajmować się będę jeszcze później. Podczas gdy różni aktorzy tworzący sieć mogą się oceniać, nie istnieje analogiczny mechanizm umożliwiający wyrażenie swojego zdania na temat działalności podmiotu tworzącego sieć. Oczywiście, uczestnicy mogą wypowiadać się na zewnętrznych forach internetowych czy portalach społecznościowych, nie ma to jednak bezpośredniego przełożenia na działanie sieci. Pełnoprawnym zastępnikiem nie są przecież także ankiety projektowane przez organizatora — ich wyniki nigdy nie są ujawniane. Co więcej, taka forma zbierania informacji na temat preferencji użytkowników ma mniejsze znaczenie w dobie zróżnicowanych badań społecznych (badań fokusowych, ale też np. z wykorzystaniem *eye trackera*) oraz przede wszystkim możliwości nieustannego bezpośredniego zbierania informacji na temat zachowań użytkowników, wynikającej z cyfrowej formy platformy (zamiast pytać ich o adekwatność selekcji reklam, platforma może przeanalizować ich faktyczne kliknięcia).

Trzeba jednak zauważyć, że platformy mogą być oceniane w ramach innych instytucji. Przykładowo, liczne platformy — Uber, Tinder itp. — przyjmują postać aplikacji mobilnych. Użytkownicy najpopularniejszych smartfonów od firmy Apple muszą ściągać takie aplikacje za pośrednictwem AppStore, technicznej platformy do dystrybucji programów i gier. Oznacza to, że choć Uber nie jest oceniany jako twórca swojej sieci, jest jednocześnie uczestnikiem innej sieci, w ramach której musi przestrzegać reguł wyznaczonych przez projektanta. Oczywiście, Apple nie może sobie pozwolić na blokowanie popularnych aplikacji ze swojego sklepu (zmniejszyłoby to atrakcyjność jego telefonów), mógłby jednak interweniować na

wcześniejszym etapie, uniemożliwiając rozwój początkującego *start-upu* (i rzeczywiście w przeszłości nie brakowało kontrowersyjnych decyzji). Użytkownicy często używają wbudowanego w sklep mechanizmu oceny aplikacji, aby wyrazić swoją opinię na temat całego programu. Ten kontrprzykład pokazuje, że podczas gdy pojedyncze platformy projektowane są w sposób, który utrudnia skuteczne praktyki oporu, interakcje pomiędzy platformami o nietożsamych interesach otwierają pewną przestrzeń do oddolnych działań, takich jak przynajmniej wyrażenie swojej negatywnej opinii.

Nie zmienia to jednak zasadniczego faktu — ten, kto wyznacza zasady, nie jest nimi objęty w ten sam sposób, co uczestnicy sieci. Możliwość dowolnego przeprowadzania gruntownych, niekonsultowanych zmian w działaniu platformy pozostaje potężną prerogatywą twórcy, a jego pewność siebie jest bezpośrednio powiązana z silną, czy wręcz monopolistyczną, pozycją na rynku. W tym zakresie występują silne analogie pomiędzy technicznymi platformami a zarządzaniem poprzez grywalizację (a więc wprowadzanie elementów z gier): zarząd firmy może wprowadzić elementy gry, by zachęcić pracowników lub zespoły do wyteżonej rywalizacji np. przydzielając punkty za zawarte transakcje, efektywność, bezbłądność — nie ma co jednak liczyć na to, że potraktuje taką „grą” sam siebie, choćby w ramach punktów uzyskiwanych za współpracę ze związkami zawodowymi czy przydzielanie zasłużonych podwyżek⁶².

Ważnym kontekstem prawa do zmiany zasad jest tempo działalności gospodarczej we współczesnym kapitalizmie, które szczególnie mocno odczuwa się w świecie *start-upów*, do którego przynależy wiele z technicznych platform. Nieskrępowanie zasadami, które samemu narzuca się użytkownikom, jest cechą platformy jako dynamicznego przedsiębiorstwa, bez zwłoki dostosowującego się do nowych wyzwań i warunków. Odróżnia to ją od organizacji innego typu: rządowych (wymagających zmian prawa lub rozporządzeń) albo demokratycznych (jak Wikipedia, gdzie prawa do dyskusji i głosu przysługuje tysiącom doświadczonych redaktorów encyklopedii, przez co reakcje na nowe problemy nigdy nie będą tak szybkie, a cała instytucja w ciągu ostatnich lat zmieniła się w nieznacznym zakresie).

Techniczna platforma jako zaprojektowany rynek

Przejdźmy teraz do szczegółowych sposobów zarządzania w ramach technicznej platformy typu rynkowego. Jak już wspomniano, po odrzuceniu naiwnej rynkowej antropologii, w myśl

⁶² Zob. *Gamification. Critical Approaches*, J. Kopeć, K. Pacewicz (red.), Wydział Artes Liberales UW, Warszawa 2015.

której handel i wymiana następuje niejako automatycznie na skutek przedsiębiorczej natury ludzkiej, następnym krokiem jest badanie rzeczywistych procesów powstawania i funkcjonowania rynków. Ważnym punktem odniesienia są tu dla mnie badania Garcii-Parpet na temat giełdy truskawek zorganizowanej w Sologne, we Francji, na początku lat 80.⁶³ Podobieństw pomiędzy taką instytucją a światem technicznych platform jest więcej, niż mogłoby się wydawać. Po pierwsze, w obydwu przypadkach mieliśmy do czynienia z powstawaniem instytucji o jasno określonych brzegach, uczestnikach i zasadach, zastępujących stare praktyki społeczne oparte na zwyczaju oraz prawie stanowionym. Po drugie, można tu mówić o świadomym projekcie, wcielonym w życie przez sprawczego autora dla realizacji określonych celów. Po trzecie, zarówno giełda, jak i duża część platform, opiera się na pewnej wizji właściwych społecznych stosunków i głównym mechanizmie motywacji, a mianowicie chęci zysku. Oczywiście, nie brakuje też ważnych różnic — dotyczą one skali, wykorzystania technologii informacyjnych oraz celów organizatorów.

Garcia-Parpet stawia szereg celnych pytań: skąd pochodzi kapitał do organizacji domu aukcyjnego? Kto brał udział w jego projektowaniu? W jakie społeczne struktury uwikłane jest jego działanie i na ile zakorzeniony jest w praktykach go poprzedzających? Przed organizacją giełdy, drobni plantatorzy zmuszeni byli do polegania na osobistych relacjach z pośrednikami. Niekoniecznie dysponowali wystarczającą wiedzą, by wynegocjować korzystne ceny, a na zapłatę za towar musieli czekać miesiącami. Rozproszenie dystrybucji truskawek przekładało się na niską tendencję do homogenizacji produkcji, co z kolei zmniejszało konkurencyjność całego regionu. Wprowadzenie domu aukcyjnego przyczyniło się do ożywienia relacji pomiędzy poszczególnymi rolnikami: mogli wymieniać się informacją na temat produkcji i cen, ale skłoniło też do wysiłku, mającego na celu zwiększenie jakości towaru (aby dorównać wytworom sąsiadów). Powszechny dostęp do informacji i przejrzyste zasady gry oznaczały, że rynek stał się stabilniejszy i bardziej przewidywalny zarówno dla producentów żywności, jak i wielkich nabywców (hurtowników czy sieci handlowych), co zaowocowało zwiększeniem areału uprawianej ziemi. Działania podjęte przez szereg aktorów — część farmerów o modernizacyjnych zapędach oraz wykształconego doradcy miejscowego samorządu — można więc uznać za sukces. Wysiłkom organizacyjnym, polegającym na przekonaniu sceptycznych rolników i kontrowaniu negatywnych pogłosek, rozsiewanych przez pośredników, towarzyszyło tworzenie materialnej infrastruktury: odpowiedniego budynku z salami przeznaczonymi dla towaru, sprzedających i kupujących, a także sensacyjny jak na tamte czasy

⁶³ M.-F. Garcia-Parpet, dz. cyt.

komputerowy system automatyzujący przebieg aukcji, tak, że odbywała się ona bez słów, obejmując wciskanie guzików i sygnalizowanie woli kupna/sprzedaży wobec obniżającej się ceny danej partii produktu.

Nietrudno dostrzec pewne analogie pomiędzy ujęciem w zorganizowaną formę rynku truskawek na francuskiej prowincji z organizacją usług przewozowych przez platformę Uber. Proponuję spojrzeć na te nowe systemy społeczne, wkraczające w sferę wcześniej zdominowaną przez lokalne, nieformalne negocjacje, przez pryzmat narzędzi, stosowanych do osiągnięcia określonych celów.

Cel	Truskawki	Uber
Pojawienie się względnie stałej, stabilnej ceny	Cały handel w ramach jednej instytucji	Cena dyktowana przez aplikację, rozliczenia za pomocą karty kredytowej
Działanie motywujących sił popytu i podaży	Aukcje wspomagane komputerowo	Pośrednio: aplikacja według algorytmu podnosi i obniża ceny w zależności od liczby zainteresowanych kierowców i pasażerów
Homogenizacja i podwyższenie jakości produktu / usługi	Akcje informacyjne, możliwość porównania owoców w domu aukcyjnym	Minimalne wymogi co do wieku samochodów, system oceniania satysfakcji poprzez gwiazdki
Zapobieganie oszustwom, tworzenie zaufania pomiędzy obcymi sobie aktorami	Transparentny proces wymiany handlowej, możliwość konsultacji z sąsiadami	System oceniania satysfakcji poprzez gwiazdki, pasażer dostaje zdjęcie kierowcy i numer rejestracyjny jego samochodu
Zmniejszenie kosztów organizacyjnych	Handel według procedury i z wykorzystaniem komputera	Algorytmiczne przetwarzanie informacji, wykorzystanie GPS
Zachęcenie nowych aktorów do uczestnictwa	Dom aukcyjny zmniejsza próg wejścia, nie potrzeba znajomości, spada ryzyko oszustwa, zorganizowane	Jasne reguły i pośrednictwo platformy zmniejszają próg wejścia dla kierowców i pasażerów, akcje

	akcje informacyjne, zachęcające sceptycznych rolników	promocyjne skierowane zarówno do kierowców, jak i pasażerów
Tworzenie sieci w innych rejonach	Dom aukcyjny sam powstał także z inspiracji podobnymi organizacjami i jest pewnym wzorcem dla kolejnych	Zasadniczy zrab systemu (algorytmy, rozwiązania, mechanizm cen) daje się przenieść sprawnie i tanio na lokalne warunki bez ponoszenia dużych inwestycji
Przejrzystość reguł	Regulamin domu aukcyjnego	Materiały informacyjne Ubera

Istnieją oczywiście również zasadnicze różnice. Dom aukcyjny organizowany był przez wszystkich uczestników sieci, a także eksperta samorządu, którego zadaniem było działanie dla dobra społeczności. Jak zwraca uwagę Garcia-Parpet, celem było także zwiększenie siły przetargowej drobnych producentów w negocjacjach z lepiej poinformowanymi, działającymi na większą skalę handlarzami. W odróżnieniu od tego, Uber to przedsięwzięcie komercyjne, zarabiające na przejmowaniu części zapłaty za usługę, i podczas gdy chętnie wciągnie do sieci kolejne osoby, jednocześnie konsekwentnie obniża ich sprawczość. Podobieństwa dotyczą przede wszystkim tej części, która umożliwia sprawne funkcjonowanie sieci wymiany handlowej jako takiej.

Odwołując się do przykładów z rynkowych technicznych platform — Uber, Mechanical Turk, serwisu do rezerwacji noclegów booking.com czy serwisu aukcyjnego Allegro i innych — postaram się teraz wskazać główne instrumenty i konteksty zarządzania w ramach tego typu struktur.

Podmiot: człowiek rynkowy

Wymagania wstępne dotyczące podmiotów rynkowych stały w centrum zainteresowań filozofii i socjologii od setek lat. Od żywej także i dzisiaj filozoficznej antropologii *homo oeconomicus*, poprzez klasyczne Weberowskie tłumaczenia, odwołujące się do

przemieszczonego etosu religijnego w niektórych społecznościach⁶⁴, aż do marksowskiej analizy kondycji pracownika najemnego w kapitalizmie⁶⁵ czy bardziej lokalnych, empirycznych badań socjologicznych dotyczących stosunku do pracy i handlu w różnych społecznościach⁶⁶. W kontekście technicznych platform rynkowych, interesujące jest zróżnicowane nastawienie do różnych rodzajów pracy i wymiany.

Techniczne platformy rynkowe wykluwają się bowiem zawsze w kontekście społeczeństwa kapitalistycznego i korzystają z ogólnej socjalizacji do działalności zarobkowej, a także, rzecz jasna, powszechnej konieczności wydawania pieniędzy na przeżycie. Twórca platformy nie musi więc „od zera” przekonywać potencjalnych członków sieci do wartości dodatkowego źródła dochodów. Z drugiej jednak strony, nastawienie na działalność komercyjną zwykle nie dotyczy wszystkich aktywności: np. życie rodzinne czy przysługi w ramach związków towarzyskich są generalnie uznawane za sfery wykluczone z normalnego imperatywu przedsiębiorczości. Działanie technicznej platformy polega więc nie tyle na całościowej transformacji danej osoby w kalkulujący podmiot ekonomiczny, a rozciągnięciu rynkowego nastawienia na kolejne sfery życia (analogiczny proces ma miejsce w ramach struktur marketingu wielopoziomowego, zachęcających do „monetyzacji” znajomości towarzyskich). Uber w swoich reklamach zachęca potencjalnych kierowców do wykorzystania posiadanego przez nich i tak kapitału (samochodu i wolnego czasu na mieście). Airbnb oferuje łatwy sposób na dorabianie przy wykorzystaniu posiadanego mieszkania lub pokoju, które wcześniej stałyby niewykorzystane (np. podczas dłuższego wyjazdu), czy służyły jako miejsce noclegu użyczane w strukturach niekomercyjnych (znajomi czy couchsurfing). Posiadacz niepotrzebnych ubrań czy książek może dorobić dzięki Allegro — wcześniej oddałby te przedmioty bliskim czy potrzebującym (np. lokalnej bibliotece), odstąpił za ułamek ceny do antykwariatu czy *second handu* albo wręcz wyrzucił. Alternatywnie, hobbysta-rzemieślnik może za pośrednictwem platformy sprzedawać swoje wybory. Na różne sposoby, platformy omawianego typu wkraczają w różne sfery życia społecznego z rynkową logiką.

Podczas takiego rozszerzenia dochodzi jednak także do pewnej transformacji w naturze kapitalistycznej socjalizacji. Platformy są bowiem w awangardzie modelu indywidualnej przedsiębiorczości — zamiast stabilnej relacji podległości wobec pracodawcy,

⁶⁴ M. Weber, *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, tłum. B. Baran, P. Miziński, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.

⁶⁵ K. Marx, *Rękopisy ekonomiczno-filozoficzne z 1844 r.*, tłum. K. Jażdżewski, w: *Dzieła* tom 1, Książka i Wiedza, Warszawa 1960.

⁶⁶ W. Kozek, dz. cyt. s. 56-67.

charakterystycznej dla pracy najmniej, nowy model kapitalistycznego aktora obejmuje cechy takie jak niezależność, elastyczność, śmiałość. Jazda Uberem przedstawiana jest nie jako zastępnik nadgodzin w podstawowym miejscu pracy, ale załączek indywidualnej działalności gospodarczej: kierowca nie ma przełożonych, sam decyduje o czasie i miejscu pracy, inwestycjach w „środki produkcji”, odpowiada za jakość usługi przed klientem. W ten sposób platforma stara się zminimalizować problemy tradycyjnych pracodawców z załogą: absenteizm, demoralizację, niskie zaangażowanie, pozorowanie pracy, zobowiązania wynikające z prawa pracy, kolektywne działania pracowników. I rzeczywiście — w ramach platformy zapłata towarzyszy tylko i wyłącznie faktycznie wykonanej usłudze, a koszt gotowości do pracy (np. gdy kierowca Ubera czeka kilka kwadransów na sygnał od chętnego klienta) przerzucane są na samego pracownika. „Czas wolny” staje się więc w ramach platformy nie tyle pracą w modelu zatrudnienia, ale raczej pracą jako indywidualną działalnością gospodarczą.

Produkcja ceny

Wyznaczanie ceny należy do centralnego mechanizmu działania rynku. Siły popytu i podaży, wynikające z chęci maksymalizacji użyteczności przez poszczególnych graczy, nie wystarczą jednak do wytłumaczenia, w jaki sposób powstaje i funkcjonuje cena. Problemów może być wiele — niektóre dobra lub usługi, pomimo swojej użyteczności, nie są uprzednio przedmiotem wymiany czy w ogóle nie mogą nim zostać (jak w przypadku środowiska naturalnego⁶⁷). W kulturze przednowoczesnej, pojęcie ceny sprawiedliwej ograniczało skutki spekulacji i silnych wahań rynkowych, szczególnie w obliczu kryzysów stanowiących zagrożenie dla przetrwania całej społeczności⁶⁸ — do dzisiaj prawo reguluje minimalną cenę pracy czy maksymalne koszty kredytu. Gdy dotychczasowy najemca wykupuje od miasta zajmowany lokal, nie jest on stawiany przed trybunałem rynku, ale podlega osądowi rzeczoznawcy, a więc eksperta, który w ramach wyceny dokonuje niejako symulacji gry rynkowej. Stałym kontekstem mechanizmów cenowych jest ograniczona wiedza aktorów dotyczących sytuacji na rynku, jakości wymienianych dóbr itp., szczególnie, gdy handel dotyczy dóbr rzadkich, niepoddających się standaryzacji (dzieła sztuki czy przedmioty kolekcjonerskie). Brak stabilnej, przejrzystej ceny zwiększa ryzyko oszustwa (wykorzystania

⁶⁷ M. Fourcade, *Price and Prejudice: On Economics and the Enchantment (and Disenchantment) of Nature*, w: *The Worth of Goods*, J. Beckert, P. Aspers (red.), Oxford University Press, 2011, s. 41-62.

⁶⁸ M. Foucault, *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, s. 49-72.

własnej wiedzy do kupna lub sprzedaży wyraźnie poniżej lub powyżej „rzeczywistej” ceny), co z kolei zniechęca do wymiany. Interesującym przykładem mogą tu być kolekcjonerskie gry karciane — na przełomie lat 90. i 2000., przed rozpowszechnieniem internetu w Polsce, powszechne było zjawisko tzw. „leszczenia”. Starsi, doświadczeni handlarze kartami, przesiadujący koło sklepów z grami, za pomocą perswazji przejmowali za bezcen wartościowe karty, wylosowane w paczkach przez młodszych kolegów, wciskając im w zamian słabsze. Ponieważ właściwy osąd wartości danej karty wymagał zarówno dogłębnej znajomości gry, jak i aktualnej sytuacji na rynku, jako młody gracz unikałem wszelkich takich transakcji. Mój młodszy brat ma dziś do dyspozycji internetowe bazy danych, w których może sprawdzić aktualną cenę danej karty na polskich i światowych rynkach, co zachęca do śmielszej wymiany, utrudniając zadanie dla naciągaczy, i zmniejsza „spread”.

Cena umożliwia wymianę, a jej wahania stanowią zasadniczą motywację do modyfikacji własnych zachowań. Według apologetów wolnego rynku, bodźce cenowe zachęcają do przedsiębiorczych zachowań, co z kolei przekłada się na wzrost ogólnej użyteczności i ustanawia nowy stan równowagi. Osoba poszukująca pracy może zainteresować się więc mało popularnym, dobrze opłacanym zawodem, którego wykonawców najwyraźniej brakuje na rynku. Wzrost ceny dawno niewznawianej, poszukiwanej książki zachęci posiadacza do sprzedaży jej osobie, która odniesie z niej większą korzyść. Przykłady można by mnożyć. Z bardziej krytycznej perspektywy, mechanizm cenowy w odniesieniu do pracy można opisać jako względnie skuteczny sposób zarządzania alokacją pracowników bez konieczności archaicznej, bezpośredniej kontroli konkretnej jednostki. Nie trzeba nikogo zmuszać do działania: to chęć zarobku pcha osoby do określonych zachowań. Oczywiście, rynek pracy nie jest w pełni elastyczny — nawet gospodarczy liberałowie zgodzą się, że wobec czynników opornych (nieznajomości rynku przez pracownika, emocjonalnej niechęci do zmiany, problemów z uzupełnieniem kompetencji) pozytywną rolę mogą odegrać instytucje takie jak urzędy pracy, targi pracy, finansowane przez państwo szkolenia.

W jaki więc sposób techniczne platformy typu rynkowego zapewniają funkcjonowanie mechanizmu cenowego? Na przykładzie firmy Uber i innych nietrudno dostrzec, że praktyki te są bardziej rozwinięte niż proste „uwolnienie” swobodnego działania sił popytu i podaży:

Pewność zapłaty: ryzyko oszustwa zniechęca aktorów do uczestnictwa w grze rynkowej. Najprostszym ryzykiem byłoby nieopłacenie za usługę: Uber zabezpiecza się przed tym w ten sposób, że każdy użytkownik musi podać dane swojej karty kredytowej, z której w automatyczny sposób ściągana jest odpowiednia należność. Polskie Allegro korzysta obecnie z pośrednictwa usługi PayU, umożliwiającej błyskawiczne przelanie pieniędzy, kiedyś

stosowano wolniejsze przelewy. Nabywca narażony jest jednak na ryzyko związane z gorszą od zapowiadanej jakością produktu lub w ogóle jego nieprzysłania, przed czym w pewnym stopniu zabezpiecza jednak możliwość sprawdzenia zadowolenia dotychczasowych kontrahentów danego użytkownika.

Techniczna infrastruktura naliczania ceny: pasażer Ubera nie musi ryzykować, że po całej trasie opłata wyniesie wiele razy więcej, niż się spodziewał — jak może to mieć miejsce w przypadku łamiących prawo taksówkarzy czy kierowców z szarej strefy. Jest to możliwe także ze względu na wykorzystanie przez aplikację trudnej do oszukania technologii GPS oraz podanie szacunkowego kosztu przejazdu już podczas zamawiania (to zniechęca kierowcę do świadomego wyboru nieoptymalnej trasy). Nie wszystkie usługi dadzą się jednak równie łatwo skwantyfikować.

Skala: w przypadku unikalnych dóbr i usług trudno jest mówić o ich cenie, przynajmniej dopóki nie są obiektem rzeczywistej wymiany. Ta unikalność jest jednak względna, zakorzeniona w epistemicznych ograniczeniach aktorów, np. ich wiedzy na temat stosunkowo odległych transakcji. Ze względu na swój zasięg, platformy umożliwiają przekroczenie tych ograniczeń: gdy liczba członków sieci sięga milionów, wzrasta też liczba transakcji o danej, szczególnej charakterystyce, co umożliwia wyłonienie względnie stabilnej ceny. To właśnie zasada działania portali takich jak Allegro czy Ebay. Skala przedsięwzięcia jest też niezbędna dla sprawnego funkcjonowania mechanizmu aukcji. Zasadniczo wraz ze wzrostem skali, sieć oparta na danej platformie przybliża się do mechanizmu elastycznego rynku.

Zapośredniczony popyt i podaż: jak tłumaczy członek zarządu firmy⁶⁹, to szczególnie istotny element Ubera, odróżniający go od klasycznych wyobrażeń na temat rynków, w których cena stanowi konsekwencję agregatu indywidualnych negocjacji. Opłaty są bowiem wyznaczone centralnie przez aplikację, na podstawie dostępnych danych na temat bieżącej sytuacji (liczby pasażerów i kierowców) oraz aktualnej polityki cenowej firmy. Oznacza to, że klasyczny mechanizm motywacji poprzez ceny wciąż działa — niedobór kierowców np. w piątkowy wieczór powinien przełożyć się na wzrost cen, zachęcić dodatkowe osoby do wyjechania na ulice miasta, co skróci kolejkę dla klientów i umożliwi w końcu powrót ceny do „normalnej” stawki (oczywiście część klientów może z góry zrezygnować z podwózki za podwyższą cenę i wybrać inny sposób transportu, co także skróci kolejkę i pozwoli uniknąć

⁶⁹ B. Gurley, *A Deeper Look at Uber's Dynamic Pricing Model*, [dostęp 08.2016
<http://abovethecrowd.com/2014/03/11/a-deeper-look-at-ubers-dynamic-pricing-model/>]

szczególnie niepożądaną sytuacją, w której oferta innego klienta nie zostaje przez nikogo podjęta). Z drugiej jednak strony, taki rynek nie wymaga zmuszonych indywidualnych negocjacji czy świadomego śledzenia sytuacji na rynku — praktyki społeczne, będące normalnie urzeczywistnieniem zasady popytu i podaży, zostają zautomatyzowane, co obniża koszty transakcyjne.

System ma dwa inne atuty: rezygnując z pełnej elastyczności, Uber upewnia się, że ceny nie opuszczą pewnego zakresu. Lepiej, by czasami pasażer nie znalazł żadnego kierowcy czy czekał kwadrans dłużej — lub na odwrót — niż żeby rynek dążąc do stanu równowagi wyznaczył skrajnie wysoką lub niską cenę, która mogłaby zniechęcić do dalszego korzystania z platformy. Drugą kwestią, o której naturalnie nie pisze już członek zarządu, jest rola odgrywana przez system zapośredniczonej ceny w rozwoju pozycji rynkowej platformy. Uber może więc tymczasowo wyznaczyć niskie ceny dla klientów i równocześnie satysfakcjonujące stawki dla kierowców, potencjalnie potajemnie rezygnując ze swojej prowizji lub dokładając do rozwoju platformy (o nacisku na rozwój kosztem krótkodystansowego zysku czy długodystansowej stabilności sieci społecznej pisać będę później). Możliwe jest jednak także bardziej subtelne działanie. Spontanicznie powstający rynek przewozów (np. oparty na „gołej” aplikacji do łączenia i oceny kontrahentów) mógłby bowiem zająć różne stany równowagi. Przykładowo, można sobie wyobrazić sytuację, w której platforma staje się siecią luksusową, wysokie ceny za przejazd akceptowane są przez stosunkowo nielicznych pasażerów, a posiadacze gorszych aut zbierają bardzo niskie oceny i szybko wypadają z rynku (zapewne wynosząc na inną platformę). W swojej notce członek zarządu Ubera odnosi się do takiej ewentualności, stwierdzając, że podstawowym produktem firmy ma być rynek tanich przejazdów, w wielu miastach wielokrotnie tańszych od tych w licencjonowanych taksówkach, z czego wynika świadoma polityka kształtowania niewysokich cen. W tym modelu cena nie jest więc znaczącą społecznie konsekwencją licznych, lokalnych procesów społecznych (aktów wymiany), ale podstawową, suwerenną decyzją założyciela, mającą przekładać się na te jednostkowe kontakty.

Wirtualne waluty: możliwość kontroli nad samą jednostką rozliczeniową w ramach sieci kusi organizatorów od wielu dekad, jednakże ich zastosowanie w komercyjnych sieciach pozostaje do tej pory ograniczone. Przykładem sieci non-profit, która też nie odniosła większego sukcesu, jest polska społeczność Wymiennik⁷⁰, służąca do wymiany dóbr i usług za pośrednictwem wirtualnej waluty „alterka”. Wykorzystanie nowej waluty pozwala na

⁷⁰ [dostęp 08.2016 <http://wymiennik.org/dzialanie/jak/faq2/>]

wprowadzenie kilku reguł, odróżniających nowopowstały rynek od typowych przestrzeni kapitalistycznej wymiany. Po pierwsze, waluta pozostaje pod kontrolą społeczności. Po drugie, wymiana odbywa z pominięciem zarówno regularnej gotówki, jak i systemu bankowego. Ograniczono też maksymalną zasobność i dług użytkownika, co ma zachęcać do utrzymywania równowagi pomiędzy wyświadczanymi i wykorzystywanymi usługami czy wymienianymi towarami. Podczas gdy nietrudno wymyślić wiele innych sposobów, na jakie wykorzystywane mogłyby wirtualne waluty w sieciach zarówno niekomercyjnych, jak i komercyjnych, napotykają one na szereg problemów — nic nie gwarantuje użytkownikom, że ktoś przyjmie ich „alterki” lub wymieni je na państwowe pieniądze. Problem tylko narasta w środowisku technicznych platform, modyfikowanych jednostronnie i bez ostrzeżenia przez organizatorów (większe szanse mają lokalne systemy, organizowane przez samorządy lub jako atrakcja turystyczna). Na praktyczności tego typu projektów odbija się też ich niejasne zakorzenienie ideologiczne: Wymiennik pozycjonuje się jako alternatywa dla skomercjalizowanego świata kapitalizmu, ale sam oferuje przecież rynek wymiany, rządzony przez prawa popytu i podaży. Większy sukces osiągnęły inicjatywy od początku odcinające się od rynkowej formy, takie jak (do czasu) oparty na przysługach CoachSurfing.

Sukces rynkowych platform zakorzeniony jest w roli pieniędzy dla przetrwania: nic dziwnego, że mało kto zainwestuje pracę w wirtualną walutę o niepewnej wartości. W kontekście cyfrowej gospodarki istnieją jednak dwa wyjątki. Po pierwsze, gry komputerowe i ich wewnętrzne rynki wirtualnych dóbr tworzone są jako przestrzeń rozrywki i czasu wolnego, ewentualne straty uczestników (np. gdy dojdzie do awarii czy likwidacji systemu) nie powinny być zbyt duże. Po drugie, systemy zawierające wirtualną walutę mogą stanowić nadbudowę na zwykłe struktury, np. gdy pracownicy korporacji przymuszani są do uczestnictwa w zgrywalizowanym systemie zespołowej realizacji lub klienci firmy zbierają punkty czy kupony przy okazji zwykłych transakcji. Te typy systemów w mniejszym stopniu przekształcają jednak zwykłe formy przedsiębiorstwa, opartego na pracownikach najemnych i sprzedającego klientom produkty, i nie stanowią tym samym do końca tematu niniejszej pracy. Pewnym odpowiednikiem wirtualnych walut będą jednak znane z portali społecznościowych „lajki”, o których mowa będzie w kolejnym rozdziale. Należy odnotować też istnienie kryptowalut, takich jak Bitcoin — wciąż mają one stosunkowo ograniczony zasięg, a wiele okoliczności działania (ambicje polityczne, niepewna historia, zakorzenienie w kulturze hackerskiej) wyraźnie odróżnia je od walut używanych w ramach komercyjnych platform i sprawia, że należałoby je zapewne analizować z innej perspektywy.

Przejmowanie wartości na prywatnych rynkach

Po co tworzy się rynki? W społeczeństwach nowożytnych wykluwały się częściowo pod presją zainteresowanych aktorów, częściowo władz państwowych czy miejskich, uznających, że zinstytucjonalizowany handel przełoży się na wzrost zamożności całego organizmu społecznego czy politycznego. Współcześnie pojawiają się próby tworzenia nowych rynków, w ramach których przedsiębiorcze dążenia jednostek stanowiłyby fundament systemu opartego na bardziej harmonijnych przepływach dóbr i usług — to przykład wspomnianego wyżej Wymiennika. Demokratyczne państwa zapewniają regulacyjne ramy rynkowi pracy także na skutek politycznej presji elektoratu, a rynek ziemi rolnej czy energetyki podporządkowywany jest wymogom zarówno gospodarczym, jak i tym wynikającym z polityki bezpieczeństwa kraju. Z drugiej strony, rynek złożonych instrumentów pochodnych, rozwijający się w pierwszej dekadzie dwudziestego pierwszego wieku na amerykańskiej giełdzie, kształtowany był w dużej mierze przez samych aktorów, którzy upatrywali w nim źródło przyszłych zysków⁷¹.

Techniczne platformy typu rynkowego tworzone są przez podmioty komercyjne, docelowo zainteresowane zarabianiem na przebiegających w ich ramach wymianach towarów i usług. Najbardziej podstawowym sposobem przejmowania takiej wartości są prowizje: Allegro w przypadku większości produktów nalicza kilkadziesiąt groszy opłaty w momencie wystawienia oferty i 5-7% prowizji dla towarów do 100 złotych (później koszty maleją) od zawartych transakcji⁷². Prowizje Ubera zależą od lokalizacji, początkowo zwykle wynoszą 20% (pomniejszane na skutek promocji dla nowych użytkowników), po zdobyciu odpowiedniej pozycji rynkowej 25% lub nawet 30%⁷³ (wprowadzane arbitralnie przez samą firmę). Booking.com pobiera od hoteli, pensjonatów i właścicieli apartamentów od 12% (w początkowym okresie podboju danego rynku) poprzez 15% (podstawowa stawka) aż do 25% i więcej w zamian za korzystną ekspozycję w wynikach wyszukiwania na stronie serwisu⁷⁴.

Oczywiście, twórca platformy ponosi podstawowe koszty związane z jej utworzeniem i utrzymywaniem. Do kosztów cyfrowej infrastruktury — zaprojektowanie strony internetowej

⁷¹ Popularne opracowanie w M. Lewis, *Wielki short. Mechanizmy maszyny zagłady*, tłum. K. Man, Wydawnictwo Sonia Draga, Warszawa 2015.

⁷² [dostęp 08.2016 <http://faq.allegro.pl/artukul/25229/cennik-ile-kosztuje-korzystanie-z-allegro>]

⁷³ E. Huet, *Uber Raises UberX Commission To 25 Percent In Five More Markets*, Forbes.com [dostęp 08.2016 <http://www.forbes.com/sites/ellenhuet/2015/09/11/uber-raises-uberx-commission-to-25-percent-in-five-more-markets/#671f876c64b5>]

⁷⁴ [dostęp 08.2016 <http://www.hostelmanagement.com/forums/bookingcom-why-arent-people-upset-about-them.html>]

i aplikacji, wynajem serwerów — dochodzą te związane z marketingiem (szczególnie podczas zdobywania nowych rynków) i pracą porządkową (nie wszystko da się już zlecić algorytmom, do kasowania łamiących regulamin aukcji wciąż potrzeba ludzkich pracowników). Niektóre platformy bezpośrednio ingerują w zachowanie aktorów: pracownicy Booking.com współtworzą informacje na temat hoteli (co także budzi wątpliwości właścicieli).

Nie zmienia to jednak faktu, że prowizje pobierane od aktorów nie wynikają z kosztów ponoszonych przez organizatora, ale po prostu jego pozycji rynkowej i co za tym idzie — możliwości narzucania własnych warunków. Efekt skali powinien przecież zmniejszać koszty obsługi platformy, ale w miarę rozwoju prowizje mają tendencję do wielokrotnego wzrostu⁷⁵. Oczywiście, wiele przedsiębiorstw ma ambicje wzrostu i wykorzystuje swoją uprzywilejowaną pozycję na rynku, ale techniczne platformy nastawione są na pełną dominację i wchłonięcie całego segmentu rynku w swoje struktury — transformacja całej przestrzeni wymiany. W tych warunkach nawet kilkudziesięcioprocentowa prowizja traktowana byłaby jako powszechny podatek, warunek wstępny dotarcia do klienta.

Wysokość prowizji nie wystarczy, by zrozumieć skalę przejmowania wartości i korzyści w ramach platform. Zwykły pracownik najemny, który opuszcza miejsce pracy z 80% wytworzonej wartości w kieszeni, nie wydawałby się przecież szczególnie poszkodowany. Należy więc podkreślić, że sytuacja np. podwykonawcy w ramach struktury Ubera jest diametralnie inna. To on ponosi koszty samochodu, paliwa, serwisów czy sprzątanania, a także koszt związany z oczekiwaniem na zgłoszenie klienta. W niektórych państwach Uber oferuje chętnym leasing pojazdów — pracownik musi więc sam płacić za dostęp do środków produkcji⁷⁶. Niezadowoleni hotelarze szczególnie krytykują system anulowania rezerwacji w Booking.com, umożliwiający często bezpłatne odwołanie pobytu nawet do dnia jego rozpoczęcia — co jest niezwykle atrakcyjne dla klientów i jest w ich oczach atutem platformy, ale problematyczne dla hoteli, na które przerzucony jest cały koszt takiej elastyczności. Innego rodzaju ryzyka przerzucane na uczestników sieci to ewentualność wypadków, przestępstw, związanych z nimi pozwów — podczas kiedy szczególnie w USA różnego rodzaju zaniedbania mogą doprowadzić do procesów i wielomilionowych odszkodowań, sieci łączą z formalnego punktu widzenia indywidualnych, odpowiadających za siebie aktorów: ręce projektanta układu pozostają czyste. Oczywiście, tego rodzaju przerzucanie kosztów na mniejszych graczy — np.

⁷⁵ L. Owen, *Amazon-owned Audible lowers royalty rates on self-published audiobooks*, Gigaom.com [dostęp 08.2016 <https://gigaom.com/2014/02/27/amazon-owned-audible-lowers-royalty-rates-on-self-published-audiobooks/>]

⁷⁶ [dostęp 08.2016 <https://get.uber.com/cl/xchange/>]

przez sieci handlowe względem dostawców — nie narodził się w technicznych platformach, jednak umożliwiają one zastosowanie tych schematów w innowacyjny, zautomatyzowany sposób względem pojedynczych osób, według metod wymykających się dotychczasowym regulacjom. Rezerwowa armia uczestników i nastawienie na szybki wzrost oznaczają z kolei, że myśl o długofalowym przetrwaniu całej sieci, a więc i pielęgnacji bardziej egalitarnych stosunków z mniejszymi graczami, schodzi na dalszy plan.

Projektując techniczne platformy rynkowe, twórcy odwołują się do i zarazem aktywują w odniesieniu do danej sfery życia społecznego ogólne wzorce zachowań w społeczeństwie kapitalistycznym. Oferując aktorom przestrzeń podążania za swoim interesem w ramach nowej instytucji, możliwe jest wydzielenie poza własną organizację licznych problemów, trapiących tradycyjne firmy, takie jak prawo pracy, ryzyko biznesowe, konieczność nadzoru nad pracownikami i inwestycji w środki produkcji, przy ponoszeniu stosunkowo niewysokich nakładów w związku z wykorzystaniem algorytmicznych technologii informacyjnych. Na dłuższą metę, celem platform rynkowych jest zajęcie pozycji umożliwiającej stałe przejmowanie części wypracowanej wartości w ramach para-podatku, zabezpieczanej wysoką barierą wejścia dla nowych sieci podobnego typu, wynikającej nie ze skali inwestycji, ale już ugruntowanej instytucjonalizacji danej praktyki społecznej. Sprawa nie zawsze jest jednak taka prosta, a opisanemu przed chwilę obiegowi pieniądza towarzyszy drugi, związany z przyciąganiem inwestycji kapitałowych do platform w fazie rozwoju w zamian za obietnicę przyszłych zysków. Do tego wątku wrócimy w rozdziale siódmym.

Platformy samorealizacji

Tak jak nawet w obecnym społeczeństwie nie każde zachowanie wpisuje się w logikę rynkową, tak i nie wszystkie platformy są zaprojektowanymi rynkami. Drugim typem idealnym, który chciałbym opisać, to platformy samorealizacji. Rozpięte na nich zjawiska społeczne umożliwiają realizację pragnienia rozwoju osobistego, działalności dobroczynnej, twórczości artystycznej, wyrażenia swojego zdania na tematy polityczne czy społeczne i wiele innych. Platformy nie służą zwykle do twórczości samej w sobie — tego typu narzędzia są sprzedawane jako produkty zwykłych firm — ale stanowią podporę sieci społecznych opartych na produkcji i konsumpcji określonych dóbr kultury. Oczywiście, wciąż można pisać poezję do szuflady czy produkować amatorskie filmy dla rodziny i znajomych, jednakże dla wielu osób pełne uczestnictwo w tego typu praktykach wymaga stałej pozytywnej waloryzacji ze strony

innych osób. Tu właśnie na scenę wkraczają takie platformy: aby lepiej zrozumieć ich działanie, spójrzmy na kilka przykładów.

Jedną ze starszych platform o ugruntowanej pozycji jest DeviantArt, mieniący się „największą na świecie internetową galerią i społecznością”, służący do prezentowania własnych zdjęć, rysunków czy poezji — acz początkowo, w 2001 roku, było to bardziej samorządne i niekomercyjne przedsięwzięcie, które dopiero później przekształciło się w firmę, zarabiającą na reklamach, sponsorowanych układach i sprzedaży gadżetów. Użytkownicy mogą wzajemnie komentować i oceniać swoje prace, a na najlepszych czekają prestiżowe miejsca wśród najpopularniejszych dzieł danego okresu. Warto jeszcze raz podkreślić, że platforma nie tworzy sztuki, różni się więc fundamentalnie od np. korporacji przemysłu rozrywkowego, ale umożliwia poszczególnym aktorom realizowanie swoich zainteresowań w ramach określonej społeczności. Pokrewnym serwisem jest Flickr, założony w 2004 roku agregat prezentacji zdjęć, który wykorzystywał innowacyjne w swoim czasie technologie: możliwość tagowania obrazków przed użytkowników (nie tylko autora) oraz tworzenie kolekcji według własnego klucza; użytkownicy wykonują tu pracę nie tylko wrzucając zdjęcia, ale także porządkując je w sposób, który czyni je atrakcyjnymi dla kolejnych gości strony (zamiast chaotycznej masy milionów zdjęć). Inną opcją jest formowanie grup, prowadzonych i nadzorowanych przez samych użytkowników: to między innymi umożliwia uzyskanie wrażenia społeczności, które trudne byłoby do uzyskania w zupełnie niezapośredniczonym kontakcie z setkami tysięcy osób.

Niezwykle popularny Tumblr to z kolei platforma łącząca nacisk na autokreację poprzez twórczość, kojarzoną z blogami, z podstawowym mechanizmem „przekazywania dalej” postów, dzięki któremu te najpopularniejsze wpisy czy zdjęcia mogą zostać niejako przedrukowane na tysiącach blogów. Tumblr bywa używany jako platforma prezentacji sztuki, przestrzeń dla komunikacji i twórczości fanów kultury popularnej czy sfera aktywnej działalności politycznej (kształcenia, propagandy, dyskusji), a także narzędzie dla blogów osobistych. To ważny wątek — choć platformy są sprofilowane pod konkretny rodzaj medium i zawartości, niejednokrotnie ważniejsza dla ich tożsamości jest natura społeczności, która ma się wokół danej zawartości utworzyć (obok platformy na zdjęcia czy filmy, platforma dla młodzieży czy fantów fantastyki).

Academia.edu to z kolei platforma umożliwiająca naukowcom publikację swoich tekstów: do profilu badacza z CV dołącza się zarówno szkice, do których odnieść się mogą inni użytkownicy — dla wielu młodych badaczy, szczególnie w naukach humanistycznych, to może być rzadka okazja dla kontaktu z namiastką rzetelnego peer review — jak i gotowe artykuły,

opublikowane czy to w wolnym dostępie, czy to wrzucone do sieci nielegalnie. Celem jest oczywiście rozpropagowanie wyników swoich badań, a także ustanowienie stałego profilu w sieci, tak, by np. zaintrygowany jednym naszym tekstem czytelników mógł uzyskać dostęp do pozostałych. Platforma jest stosunkowo ascetyczna, umożliwia śledzenie aktywności innych użytkowników, oznaczanie zakładkami ulubionych tekstów (forma społecznościowej selekcji treści) czy szukanie tekstów po tagach. Popularność platformy ma swoje źródła we frustracji tradycyjnym modelem wydawniczym (szczególnie w nauce amerykańskiej i światowej), który ukrywa treści za murem absurdalnie wysokich opłat, a także silnym imperatywem budowania swojej marki za pomocą częstych publikacji; pojawia się tu też element kształtowania wizerunku w swoich własnych oczach, co nie jest bez znaczenia w świecie akademii przesiąkniętej cichą epidemią depresji czy zaburzeń lękowych, wynikających częściowo z prekaryzacji kariery akademickiej. Przy wszystkich swoich zaletach (i pomimo skojarzeń wywoływanych przez domenę, zarejestrowaną przed wprowadzeniem regulacji), Academia.edu pozostaje prywatnym przedsiębiorstwem, rozwijającym się dzięki przyciągnięciu kilkunastu milionów dolarów w inwestycjach, kontrolowanym odgórnie, jak w przypadku innych platform, i nastawionym na zysk — niektórzy przekonują, że zastąpienie starego systemu zamkniętych czasopism przez darmowe publikacje w ramach prywatnych platform nie jest rozwiązaniem pożądanym⁷⁷.

I choć większość popularnych platform samorealizacji powiązana jest z różnie rozumianą prezentacją siebie czy swojej twórczości, istnieją też próby odwołania się do innych zakorzenionych kulturowo skłonności. Interesującym załącznikiem jest Global Translator Community przy serwisie Coursera, komercyjnym przedsiębiorstwie oferującym MOOCi (*massive open online course*, masowe otwarte kursy on-line). Dostęp do większości kursów faktycznie był darmowy (rok 2016 przyniósł istotne zmiany), a Coursera udanie wpisywała się w wyobrażenia o dostępnej dla każdego edukacji, wykorzystującej potęgę internetu. Kilka lat temu firma szturmem zdobyła miejsce w sercu debat o przyszłości edukacji⁷⁸. Niestety, większość kursów powstaje oryginalnie w języku angielskim, co ogranicza ich dostępność. W jednym roku, firma otrzymała spory grant na przetłumaczenie części kursów na język hiszpański — zatrudniła do tego pracowników lub zleciła wykonanie usługi na zewnątrz, a więc rozwiązała to w typowy, rynkowy sposób. W kolejnym roku, Coursera postanowiła odwołać

⁷⁷ S. Wahman, *Some academics remain skeptical of Academia.edu*, University Affairs [dostęp 08.2016 <http://www.universityaffairs.ca/news/news-article/some-academics-remain-skeptical-of-academia-edu/>]

⁷⁸ *Invasion of the MOOCs. The Promise and Perils of Massive Open Online Courses*, S. D. Krause and C. Lowe (red.), Parlor Press 2014.

się do społeczności entuzjastów kursów i swojego pozytywnego wizerunku, czego owocem było właśnie Global Translator Community, w ramach którego motywowani chęcią pomocy nieznanym języków obcych rodakom wolontariusze z całego świata wykonują nieodpłatną pracę, poprawiając atrakcyjność produktu końcowego. Jest to więc jaskrawy przykład wyparcia „zatrudnienia” przez „pracę”, zmobilizowaną w ramach alternatywnej struktury społecznej.

Ale sfer życia społecznego, których kształt można przekształcić za pomocą technicznych platform, jest oczywiście więcej. W tym paradygmacie analizować by można wszelkie serwisy i usługi społecznościowe, portale randkowe, systemy poleceń. Praca użytkowników polega zarówno na wypełnianiu tych ram zawartością, jak i na jej selekcji za pomocą ocen czy „polubień”⁷⁹. Funkcjonowanie społeczeństwa wymaga stałego nakładu pracy, która odbywa się poza obiegiem pieniężnym: podtrzymywania więzi towarzyskich, socjalizacji młodzieży i dorosłych, nieformalnym systemom edukacji i rozpowszechniania wiedzy i tak dalej. Platformy oferują nowe sposoby ich zorganizowania, w wielu przypadkach otwierając zupełnie nowe perspektywy — szczególnie, gdy wkraczają w pustkę pozostawioną przez utratę znaczenia tradycyjnych instytucji takich jak domy kultury, kultura ludowa, kościoły i organizacje. Za pomocą platform, nastolatek z małej miejscowości może prezentować swoje zdjęcia czy przemyślenia przed całym światem, i uzyskać dostęp do twórczości podobnych sobie amatorów, rezygnując z pośrednictwa starych, hierarchicznych struktur. Wszystkim tego typu spostrzeżeniom powinna jednak towarzyszyć świadomość konsekwencji wynikających z prywatnych własności platform. Zajmijmy się teraz technicznymi platformami samorealizacji pod trzema względami: metodami zarządzania w odniesieniu do kulturowego etosu ekspresji, w odniesieniu do kulturowego etosu dobroczynności, oraz formami przejmowania wartości wypracowanej w ramach sieci, rozpostartych na co do zasady komercyjnych platformach. Cały czas pamiętamy o perspektywie analizy afektów — choć język skłania nas do uznawania pewnych skłonności za wrodzone, mówiąc precyzyjnie wytwarzają się one podczas „spotkań” z innymi elementami społecznej rzeczywistości. Innymi słowy, platformy nie tyle pozwalają na nowe sposoby praktykowania dyspozycji twórczych czy altruistycznych, ile przyczyniają się do wzmocnienia pewnych cech podmiotów, wynikających z wcześniejszej historii społecznej.

⁷⁹ J. Pan, *The Labor of Social Media*, Jacobin [dostęp: <https://www.jacobinmag.com/2014/02/the-labor-of-social-media/>].

Cywilizacja contentu

Działalność artystyczna, literacka były oczywiście rozpowszechnione przed narodzinami nowoczesnych mediów. Przykładowo, tradycyjna kultura ludowa nie dysponowała w pełni rozwiniętą instytucją autorstwa, a przyśpiewki, zwyczaje czy nawet materialne wytwory, jak obrazy i rzeźby, pozostawały mocno zakorzenione w kolektywnym sposobie bycia, rozwijanym na przestrzeni pokoleń — i ta skłonność przeniosła się początkowo na kulturę robotniczą⁸⁰. Po drugiej stronie społecznej drabiny, rudymen tarne zdolność tworzenia: gry na instrumencie, pisania listów, tańca, stanowiły element kapitału kulturowego, wyróżniającego wychowanków dobrych domów, w których młodzież nie musiała w pełni poświęcać się znojowi pracy zarobkowej⁸¹. Dla kolejnych generacji artystów, twórczość stanowiła przestrzeń estetycznej czy politycznej ekspresji, umożliwiała tworzenie i objawianie „prawdziwego ja”, często krytycznego względem warunków społecznych. Industrializacja i rozwój kultury masowej przyczynić się miały, według konserwatywnych⁸² i lewicowych krytyków⁸³, do zmierzchu autentycznej twórczości, zastąpionej przez maszynową, zatomizowaną produkcję z jednej strony i bierny odbiór z drugiej. Choć takiej diagnozy nie można z góry zbyć, badania wokół kultury popularnej wykazały, że odbiór nie jest koniecznie aż tak bierny, a w społecznościach fanowskich nie brakuje okazji do własnej twórczości, nawet jeżeli ma ona zwykle charakter wtórny. Popularność filmów, komiksów i kreskówek sprawiły, że współcześnie większą popularnością od amatorskiej twórczości literackiej cieszą się grafika czy filmy, ale za formę twórczego zaangażowania w kulturę popularną można przecież uznać także dyskusje (obecnie często o politycznym charakterze) czy działalność organizatorską w fandomie. Podobne formy zaangażowania wykazują obecnie choćby wielbicieli muzyki pop czy popularnych gier komputerowych. Wszystkie te procesy oznaczają, że fanowskie zaangażowanie przenosi się z peryferii obiegu niszowej kultury fantazy w kierunku domyślnego modelu obcowania z kulturą popularną, szczególnie u młodego czytelnika czy widza. Otwiera to nowe możliwości przed platformami, które mogą starać się przyciągnąć takie społeczności w obręb swojej cyfrowej infrastruktury.

Nieco innym elementem archetypu człowieka-twórcy *contentu* jest walka o pozycję lidera opinii. Ponieważ polityczna publicystyka uchodzi za prestiżową, wyróżnioną sferę

⁸⁰ A. Kłoskowska, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

⁸¹ P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzenia*, tłum. P. Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2006.

⁸² D. Maconald, dz. cyt.

⁸³ T. Adorno, dz. cyt.

zainteresowań, nie brakuje osób, pragnących odcisnąć swoje piętno właśnie na tym gruncie. Platformy blogowe i portale społecznościowe (w szczególności twitter) wypełniają mniej lub bardziej błyskotliwe analizy sytuacji czy wyrazy partyjnego zaangażowania. Dyskusje o polityce, prowadzone w gronie bliskich i znajomych podczas imprez i innych spotkań towarzyskich, przenoszą się częściowo na otwarte agory, zapewniane przez techniczne platformy. Oczywiście, taka przestrzeń nie jest jednolita, sfery politycznej twórczości w internecie są podzielone po linii poglądów, wieku, wykształcenia autorów. Podczas gdy zaangażowanie charakterystyczne dla fandomów mocniej nastawione jest na celebrowanie podstawowego dzieła, w politycznej publicystyce ważniejsza jest chyba z jednej strony tożsamość autora, z drugiej: pozostające w dużej mierze w sferze marzeń społeczne oddziaływanie. Rozpowszechnienie niespełnionych aspiracji jest szansą dla platform, które zechcą z nich korzystać.

Jak działają platformy nastawione na twórców contentu? Ponieważ niemal wszystkie tego typu serwisu są darmowe, platforma musi przyciągać użytkowników po pierwsze łatwością obsługi, po drugie możliwością uzyskania odpowiedniego zasięgu. Najprostsze platformy blogowe, oferujące po prostu możliwość publikacji treści na spersonalizowanych stronach, nie dysponowały jeszcze wszystkimi narzędziami —często to użytkownicy sami polecali sobie nowe blogi w notkach czy listach linków (ew. w ramach oddolnych akcji społecznych). Dojrzała platforma, nastawiona na dalszy wzrost, musi posiadać odpowiednie systemy, animujące zagęszczanie sieci i wciąganie nowych użytkowników, a także produkujące mierzalną i widzialną ocenę poszczególnych treści. Przykładami tych drugich są „lajki” na facebooku, twitterze i tumblr czy „łapki w górę” na youtube, pierwszych: systemy udostępnień na wszystkich tych serwisach. Od strony konsumenta, systemy takiej platformy pełnią funkcję narzędzi do selekcji treści: kto lepiej oceni atrakcyjność materiału niż podobni nam użytkownicy? Kluczową rolę odgrywa oczywiście zbudowanie i utrzymanie odpowiedniej społeczności, nowa platforma wyposażona w najlepsze nawet funkcje rzadko będzie w stanie rzucić wyzwanie analogicznej platformie o ugruntowanej pozycji.

Podczas gdy platformy rynkowe często były w większym stopniu powiązane ze światem poza internetem, platformy samorealizacji odnoszą się raczej do cyfrowego obiegu informacji. Także i to przyczynia się do intensywniejszych interakcji pomiędzy platformami. Przykładowo, w swoim czasie mechanizmy polecenia treści w ramach blogów zostały częściowo wyparte przez mechanizmy portali społecznościowych: zamiast przechodzić z jednego bloga na drugiego, większość czytelników przychodziła podążając za linkiem z takiego właśnie

portalu⁸⁴. Podczas gdy na krótką metę dla właścicieli np. prostej platformy blogowej takie powiązanie może wydawać się korzystne, ponieważ prezentuje ją przed nowymi czytelnikami, na dłuższą metę taka przemiana oznacza utratę kontroli nad mechanizmami obiegu treści. Co więcej, portal społecznościowy może zauważyć, że w ten sposób kontroluje już dystrybucję danego rodzaju zawartości, i dodać odpowiednie elementy — Facebook zaczął oferować podstawowe narzędzie do blogowania czy możliwość wrzucania filmów. Relacje pomiędzy różnymi platformami mogą więc przebiegać antagonistycznie, aż do swoistego wrogiego przejścia włącznie, a ważniejszy od mechanizmu publikacji zawartości może się okazać mechanizm selekcji i dystrybucji.

Przestrzeń dobroczynności

Zastanówmy się teraz, jak możliwe było zaangażowanie pracy wolontariuszy w ramach platformy Coursera. Uwikłany w nią radosny afekt nie wynika zwykle z pragnienia budowy osobistej marki — praca pozostaje zasadniczo anonimowa — ale z chęci zmieniania świata na lepsze w wolnym czasie. Zjawisko przypomina oczywiście wielkie projekty wirtualnego wolontariatu, takie jak Wikipedia czy ruch wolnego oprogramowania, choć istnieją i wyraźnie różnice: tamte przedsięwzięcia pozostają co do zasady niekomercyjne (choć ich rola na kapitalistycznym rynku niekoniecznie jest tak łatwa do zaklasyfikowania) oraz zwykle wykształcały się oddolnie, w ramach społeczności, dopiero wtórnie przyjmując designerskie podejście do tworzenia struktur i animowania pracy nowych chętnych. Szczególne cechy platformy samorealizacji w typie dobroczynnym można powiązać z dwoma kwestiami.

Tożsamość podmiotów: Osoby skłonne do zaangażowania w ramach platform nie będą różniły się specjalnie od tych, które uczestniczą w niekomercyjnych, oddolnych przedsięwzięciach, takich jak Wikipedia. Motywacje ideologiczne sąsiadować tu będą z chęcią rozwijania umiejętności czy wykorzystywania ich w praktyce dla dobra wspólnego — jako forma odreagowania dla zmęczonych rynkowymi zleceniami profesjonalistów czy też amatorów, którym nie udało się znaleźć zatrudnienia w danej profesji. Tego typu osoby muszą dysponować pewnym wolnym czasem lub zewnętrznymi źródłami dochodu. Ta, wydawałoby się, oczywistość, prowadzi jednak do spostrzeżenia, że nasilenie rynkowej matrycy i przymuszenie do wytężonej pracy zawodowej zniechęca do udziału zarówno w tradycyjnym wolontariacie, jak i komercyjnych platformach opartych na tym samym etosie. Społeczeństwo,

⁸⁴ J. Lafferty, *Is Facebook Trying to Knock Out Blogging Platforms Medium, WordPress With Notes?*, adweek.com [dostęp 08.2016 <http://www.adweek.com/socialtimes/is-facebook-trying-to-knock-out-blogging-platforms-medium-wordpress-with-notes/625438>]

w którym pracownicy mają czas, siłę i środki, by poszukiwać moralnej gratyfikacji poza sferą tradycyjnego zatrudnienia, jest jednocześnie społeczeństwem, w którym istnieją większe szanse dla rozwoju innowacyjnych modeli biznesowych, opartych na wykorzystaniu takiej pracy. To wydaje się ograniczać sukces tego typu przedsięwzięć na obecną chwilę, szczególnie, że młodzi ludzie, najbardziej związani ze światem nowych technologii, pozostają po ukończeniu edukacji pod szczególną presją rynku i poza instytucjami zabezpieczenia socjalnego, z którego korzystali ich rodzice.

Naturalną trudnością jest też oczywiście tożsamość organizatora. W przypadku Coursery, stosuje on taktykę, z którą wielokrotnie mieliśmy do czynienia w przypadku platform: stara się wycofać w tło, ukazując pracę dobrowolnych tłumaczy jako relację wiążącą ich z potrzebującym konsumentem. Jak opisywała już w 2000 roku Tiziana Terranova, uczestnicy platformy nie świadczą, we własnym mniemaniu, pracy komercyjnemu *start-upowi*, ale ofiarują dar innym użytkownikom⁸⁵. Takie podejście spotyka się z krytyką zarówno w prasie czy analizach akademickich, ale budzi także oddolną nieufność⁸⁶. Zacieranie się granicy pomiędzy firmami czy funduszami inwestycyjnymi „zmieniającymi świat na lepsze” oraz organizacjami pozarządowymi, drenowanymi z zasobów przez wpływowych aktorów, do pewnego stopnia mogłoby pomóc takim organizatorom, ale bardziej prawdopodobne wydaje się jednak ogólne obniżenie zaufania do wszystkich aktorów, odwołujących się do wartości w celu mobilizacji pracy.

Formy angażowanej pracy: Organizator pragnący wykorzystać dobrowolną pracę musi uwzględnić jej charakterystykę i często może się okazać, że tańsze i wygodniejsze okaże się zaciągnięcie jej w ramach zwykłych struktur firmy. Problemów jest wiele: brak możliwości szczegółowego wydawania poleceń, brak bezpośredniej weryfikacji kompetencji, niemożliwość przymuszenia uczestnika do kontynuowania pracy, wykonywanie jej w krótkich fazach, niski stopień koordynacji, i tak dalej. Cyfrowy wolontariat nie jest po prostu zasobem łatwym do wykorzystania. Oczywiście, możliwe są narzędzia częściowo odpowiadające na ten problem — w Wikipedii doświadczeni redaktorzy-wolontariusze na bieżąco monitorują zmiany w hasłach i cofają błędne poprawki; znowu selekcja „wytworów” może mieć większe znaczenie niż sama ich produkcja, szczególnie tam, gdzie do oceny jakości nie potrafimy jeszcze wykorzystać algorytmów (choć na Wikipedii nie brakuje i botów, starającą się wychwycić np.

⁸⁵ T. Terranova, *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*, „Social Text”, 63/2000.

⁸⁶ [dostęp 08.2016

https://www.reddit.com/r/coursera/comments/249iuf/what_is_wrong_with_courseras_global_translator/]

oczywiste wandalizmy). Z drugiej strony, praca niewymagająca większych kompetencji czy możliwa do rozdzielenia na drobne fragmenty rzadziej będzie na tyle interesująca, by wykonywać ją w wolnym czasie z powodu pasji czy ideologii. Google przezwycięża ten problem, przymuszając użytkowników do wykonywania drobnych zadań, takich jak rozpoznanie liter z fragmentu skanu czy zdjęcia w celu digitalizacji tekstu, w ramach np. weryfikacji, że są żywym człowiekiem, a nie botem. Podczas gdy tu też możemy mówić o swoistym wykorzystaniu pracy, jest to już forma wyraźnie odmienna, nieodwołująca się do rozpowszechnionego etosu czy dobrowolności.

Przejmowanie wartości w prywatnych strukturach

Na podstawie dotychczasowych rozważań nietrudno zauważyć, że praca mobilizowana w ramach platform samorealizacji ma zwykle niewielką wartość: fanowskie grafiki i opowiadania, zdjęcia ugotowanych potraw czy krótkie spostrzeżenia natury politycznej nie mają same w sobie wartości rynkowej. Podczas gdy w przypadku platform rynkowych organizator mógł liczyć na konkretne wpływy z często kilkudziesięcioprocentowej prowizji od wymienianych usług, posiadacz platform, o których mówimy teraz, kontroluje przepływy wartości niepieniężne i o niskiej wartości. Jak na tym zarobić?

Najczęstszą formą przejmowania wartości w tego typu strukturach są reklamy. Tworząc i konsumując treści, uczestnicy sieci angażują wzajemnie swoją uwagę, którą kontrolujący sieć może spieniężyć poprzez dodanie czy to tradycyjnych banerów, czy to różnego rodzaju reklam wplecionych w strumień wyświetlanej zawartości. Na portalu Facebook istnieją konta z setkami tysięcy fanów, ale ich twórcy nigdy nie zobaczą ani grosza z pieniędzy wygenerowanych przez reklamy pokazywane czytelnikom. Wręcz przeciwnie — aby przyciągnąć użytkowników (i np. wypromować swoją twórczość), wielu twórców płaci portalowi za zwiększenie zasięgu swoich postów. Wyobraźmy sobie ruch społeczny czy partię polityczną: generują one sporo zawartości, z którą użytkownicy wchodzi w interakcje („lubiąc”, komentując i udostępniając na swoich tablicach), Facebook zarabia na reklamach, wyświetlanych częściej, kiedy na skutek skutecznej działalności następuje zagęszczenie sieci przepływów, a gdy ruch organizuje demonstrację lub partia bierze udział w wyborach, zapłaci dodatkowo za to, by odpowiedni post został wyświetlony większej ilości użytkowników (bazowo ujrzy go w swoich „aktualnościach” jedynie część subskrybentów danej strony). Oczywiście, wpływy z reklam w internecie są bardzo niewielkie, jednakże znikome są także koszty ponoszone przez organizatora.

Dostrzegamy tutaj jakościowy skok, związany z rozwojem łatwo skalowalnych technologii cyfrowych i algorytmicznych. Dzięki nim możliwe staje się komercyjne

wykorzystanie dóbr o bardzo niskiej wartości, po które mówiąc obrazowo wcześniej niejako „nie opłacałoby się schylać”. Nie opłacałoby się, przykładowo, drukować gazety publikującej (bez wynagrodzenia) każdy nadesłany materiał o dowolnym charakterze, jakości i długości — nikt nie kupiłby takiej publikacji, a ewentualne wpływy z reklam nie wystarczyłyby na pokrycie kosztów druku. Portal społecznościowy jest w pewnym sensie taką gazetą, ale medium cyfrowe minimalizuje koszty „materialnej” infrastruktury (papieru, druku, dystrybucji), a do selekcji nadesłanych treści, które przemienia chaos w atrakcyjny korpus treści, zaprzęga się algorytmy, bazujące na opiniach samych czytelników. Oczywiście, materiały wciąż pozostają zwykle niższej jakości, niż miałyby w tradycyjnym modelu, ale za to ich źródło nic nie kosztuje i nigdy nie wysycha, zaangażowani czytelnicy wysyłają po kilka uaktualnień dziennie i odświeżają stronę tysiące razy, co czyni całe przedsięwzięcie opłacalnym dla kogoś, kto zechce wyświetlać przy tym reklamy.

Platformy społecznościowe mogą być włączane w obręb struktur innego typu, aby zwiększać atrakcyjność tych ostatnich — przykładowo, portale informacyjne mnożą liczbę odsłon, gdy czytelnicy po zapoznaniu się z treścią newsa klikną jeszcze na kilka (często prowokacyjnych) komentarzy. Recenzje Amazona, o których mówiliśmy wcześniej, ułatwiają podjęcie satysfakcjonujących decyzji zakupowych, a także wspomniane już tworzone przez fanów modyfikacje do gier przedłużają ich komercyjną żywotność. Przemysł rozrywkowy wykorzystuje też zaangażowanie fanów do prostej promocji, zachęcając ich do udostępniania znajomym określonych treści (animacja marketingu szeptanego w środowisku cyfrowym).

To wszystko sprawia, że stosowanie tradycyjnych określeń staje się coraz trudniejsze. Uber przekonywał swoich kierowców, że nie jest ich pracodawcą, a jedynie instytucją rynku przejazdów — i faktycznie, formalnie nim nie jest, zajmuje jednak pokrewne miejsce w sieci społecznej i jako taki narażony jest w pewnym stopniu np. na tradycyjne zarzuty wysuwane przeciwko przedsiębiorcom oraz formy kolektywnego oporu. Jednakże nieopłacaną aktywność zwykłego uczestnika portalu społecznościowego, udostępniającego znajomym zdjęcia swoich kotów czy zabawne zdjęcie polityka, bardzo wiele oddziela od typowej pracy zarobkowej: manifest *Pensje za Facebooka*⁸⁷ wywołuje wrażenie niesamowitości właśnie dlatego, że wyciąga na wierzch pozornie absurdalną prawdę na temat pracy animowanej w ramach platform⁸⁸. Taki prowokacyjny dyskurs może być skuteczny, jednak dla celów analitycznych

⁸⁷ [dostęp 08.2016 <http://wagesforfacebook.com>]

⁸⁸ E. A. Jung, *Wages for Facebook*, Dissent [dostęp: 08.2016 <https://www.dissentmagazine.org/article/wages-for-facebook>]

adekwatnie będzie postawić sprawę inaczej: nie jesteśmy nieopłaconymi „pracownikami” platformy, której organizator jest naszym „szefem”, ale raczej relacja pracownika i szefa jest jedną z konkretyzacji szerszego problemu nieegalitarnych przestrzeni stosunków społecznych — platformy to inna taka konkretyzacja⁸⁹.

Na koniec warto zaznaczyć, że granica pomiędzy platformą samorealizacji a platformą rynkową nie zawsze jest wyraźna, a poszczególne platformy ewoluują w czasie. Ważnym przypadkiem jest tutaj Youtube, początkowo służący użytkownikom do wrzucania własnych amatorskich filmików np. z wakacji czy wideoblogów, ew. małych fragmentów mediów w niskiej jakości — taka struktura przypominała Facebooka. Stopniowo, wiele kanałów uległo profesjonalizacji i pojawiła się presja na to, by Youtube podzielił się z najpopularniejszymi twórcami częścią przychodu z reklam — przestrzeń amatorskiej twórczości przerodziła się w kontrolowany przez firmę rynek łączący twórców, widzów i reklamodawców. Z drugiej strony, możliwość wrzucania długich materiałów audiowizualnych wysokiej jakości zwiększyła problem piractwa i podczas gdy algorytmy mogą poradzić sobie z najbardziej jaskrawymi przypadkami (jak wrzucanie filmów), nie są równie skuteczne w trudniejszych sytuacjach, gdy np. pojawiają się wątpliwości co do zasadności powołania się na klauzulę *fair use* z amerykańskiego prawa autorskiego przy wideorecenzjach czy parodiach gier lub filmów. Problemy związane z niesprawiedliwym kasowaniem filmów czy przynajmniej zawieszaniem mechanizmu monetyzacji treści wobec podejrzanych autorów są po części pochodną tego, że cały serwis został początkowo przemyślany jako wyłączona z przepływów pieniędzy przestrzeń swobodnej twórczości. Ich rozwiązywanie przypomina z kolei to charakterystyczne dla platform rynkowych — Youtube podejmuje ważne decyzje (np. w sprawie zmiany algorytmów proponowanych treści, mechanizmów kontroli praw autorskich czy selekcji treści pod względem atrakcyjności reklamowej) jednostronnie i bez konsultacji, przejmuje większość wpływów z reklam, a szczególnie mniejsi twórcy pozostają bezsilni wobec dominującej pozycji tej platformy⁹⁰. Zdarza się, że tygodniami czekają na odpowiedź żywego pracownika firmy w sprawie podjętych przez algorytmy decyzji, które odcinają ich od podstawowego źródła dochodu.

⁸⁹ F. Lordon, dz. cyt., s. 21-22.

⁹⁰ W połowie 2016 roku, Youtube ujawnił plan uzależnienia wpływów twórców od marketingowej atrakcyjności filmów (a nie tylko liczby odsłon), co postawiło pod znakiem zapytania przetrwanie profesjonalnych kanałów budzących kontrowersje.

Ten przykład pokazuje, że platformy techniczne nie funkcjonują w próżni. Tak jak ogólna rynkowa matryca (konieczność zarabiania, socjalizacja) jest podglebieniem, na którym wyrastają platformy typu rynkowego, tak platformy samorealizacji mogły się narodzić tylko w społeczeństwie czasu wolnego, rozbudowanych aspiracji, aktywnego uczestnictwa w kulturze i życiu społecznym — a więc takim, które na skutek społecznych konfliktów wypracowało pewne ustępstwa na rzecz szerszych grup społecznych. W następnym rozdziale przyjrzymy się temu kontekstowi: w jaki sposób obecna sytuacja ekonomiczna wpływa na świat platform? Szczególnie cenne okaże się wprowadzenie do dotychczasowo opisywanego modelu elementu dynamicznego i wzbogacenie analizy o nowy wymiar.

7. Platformy w późnym kapitalizmie

Do tej pory skupialiśmy się przede wszystkim na relacjach pomiędzy użytkownikami w ramach platform oraz zapośredniczonych przez reguły wpływach organizatora na uczestników. Platformy nie funkcjonują jednak w próżni: jak zostało wykazane, ich działanie polega często na intensyfikacji i proliferacji praktyk i tendencji uprzednio w społeczeństwie obecnych.

Platformy są raczej uzupełnieniem dotychczasowego modelu przedsiębiorstwa niż jego pełnym zastąpieniem. Niektóre platformy (szczególnie samorealizacji) wplecione są w firmy wykorzystujące też tradycyjną pracę (np. recenzje i Amazon, tłumaczenia i Coursera), a niemal wszystkie mobilizują pracę najemną przy budowie i konserwacji systemu (Facebook nie płaci użytkownikom, ale oczywiście zatrudnia programistów). Zadania ważniejsze, wymagające wysokich i rzadkich kompetencji, w dalszym ciągu wykonywane będą przez zwykłych wynajętych specjalistów. Rozwój platform związany jest z jednak ze zjawiskiem, które wielu socjologów i publicystów uznaje za charakterystyczne dla naszych czasów, w mianowicie prekarnym rynkiem pracy. Zajmę się związkami pomiędzy prekariatem, bezrobociem młodych czy zjawiskiem *underemployment* (niepożądaną pracą w niepełnym wymiarze lub poniżej posiadanych kwalifikacji).

Techniczne platformy należą do najbardziej znanych aktorów na scenie „nowego kapitalizmu”. Nowe formy społecznych interakcji uwodzą społeczeństwa, media i polityków, ale adresatem innowacyjnej ewangelii są przede wszystkim fundusze inwestycyjne, dostarczające kapitału niezbędnego na rozwój działalności. W świecie *start-upów* wizje przyszłych dochodów są ważniejsze od wyników osiągniętych aktualnie i to ma wpływ na kształt wielu platform: zaangażowanie i utrzymanie nowych użytkowników to dyrektywa silniej kształtująca takie struktury niż efektywne wyciąganie wartości. Podczas kiedy dla

użytkowników może to wydawać się atrakcyjne — to fundusze *venture capital*, a nie oni, opłacają funkcjonowanie platformy w początkowym okresie — rosnąca i zyskująca dominującą pozycję platforma może przekształcić całą sferę życia społecznego, tak, że „wycofanie się” do poprzedniego stanu nie będzie już możliwe.

Prekariat i underemployment

Prekariat, śmieciowe zatrudnienie, seryjne staże, neoliberalne cięcia świadczeń socjalnych, praca poniżej aspiracji i kompetencji — w ostatnich latach zjawiska te zostały zauważone przez opinią publiczną także na skutek książek takich jak *Prekariat* Guya Standinga⁹¹. W swej najprostszej wersji, narracja na temat zjawiska prekariatu przebiega następująco: po II wojnie światowej w państwach rozwiniętego kapitalizmu ugruntował się pewien standard jakości zatrudnienia, obejmujący świadczenia socjalne, względne bezpieczeństwo zatrudnienia oraz możliwość zrzeszania się w związki zawodowej, który został rozluźniony na skutek dominacji „neoliberalizmu” po latach 70., co przełożyło się na powszechne poczucie niestabilności nawet wśród względnie dobrze zarabiających, wykształconych pracowników, utrudniony dostęp do ubezpieczenia zdrowotnego czy systemu emerytalnego i utrata znaczenia form kolektywnego działania pracowników. W rzeczywistości narracja o prekariacie jako zupełnie nowym zjawisku jest oczywiście przesadzona⁹² – z perspektywy historycznej, to względna stabilność trzech powojennych dekad wydaje się pewnym ewenementem, osiągnięcia nigdy nie miały charakteru globalnego i nie obejmowały nawet wszystkich pracowników w zamożnych krajach (usługi, lekki przemysł, zawody sfeminizowane), a przecenianie skali zmiany wynika raczej z tego, że obniżenie jakości pracy dosięgnęło grup opiniotwórczych — pracowników mediów, nauki, kultury czy ostatnio administracji państwowej. Łączenie sytuacji pracownika *sweatshopu* w państwie rozwijającym się z problemami absolwentów na darmowych stażach wydaje się nieco karkołomne: to po prostu lokalne konkretyzacje ogólnej kapitalistycznej matrycy, w której lepsza forma zatrudnienia jest kosztem ponoszonym przez pracodawcę, w gruncie rzeczy elementem pensji; presja na obniżanie pensji jest przecież szarą codziennością kapitalizmu. Jeżeli chcemy ocalić specyficzność pojęcia prekariatu, musimy zawęzić pojęcie — w kontekście niniejszej pracy, wydaje mi się, że właściwe będzie zwrócenie uwagi przede wszystkim na zamożne państwa rozwinięte i tych pracowników, którzy nie mogą liczyć na taką jakość zatrudnienia, jaka byłaby

⁹¹ G. Standing, dz. cyt..

⁹² J. Urbański, *Prekariat i nowa walka klas*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2014.

standardem w zawodzie kilka dekad wcześniej — nie tylko jeżeli chodzi o pensję, ale przede wszystkim pewność i stabilność.

Podczas kiedy techniczne platformy nie były pierwotnym motorem „uśmieciowienia” pracy, szczególnie platformy typu rynkowego dobrze wpasowane są w kontekst prekarnego zatrudnienia. Za pomocą platform, aktorzy angażują pracę bez zawierania żadnych poważniejszych umów społecznych, które mogłyby wiązać się z długofalowymi kosztami, ryzykiem czy odpowiedzialnością. Platformy pogłębiają też tendencje utrudniające oddolną mobilizację pracowników, czyniąc z nich niemalże jednoosobowych przedsiębiorców, wzajemnie rywalizujących o klienta. Równocześnie w tego typu sieciach istnienie swoiste „konsumenckie” *flexicurity* — mechanizmy kontroli przepływów, takie jak oceny użytkowników, czynią cały proces bezpieczniejszym z punktu widzenia nabywcy i animatora pracy (w porównaniu do np. zwykłej niesformalizowanej szarej strefy), nie zmniejszając jednak elastyczności relacji.

Zatrudnienie poprzez platformy jest też ważnym uzupełnieniem bardziej typowego „śmieciowego” zatrudnienia. Opisywani w mediach zawodowi muzycy orkiestrowi, w wolnym czasie dorabiający jako kierowcy Ubera⁹³, są właśnie takim przykładem rynkowego wykorzystania pewnej resztki, niewykorzystanej przez podstawowego pracodawcę (w tym przypadku czasu wolnego specjalistów i posiadanego przez nich auta). Swoista bezosobowość zatrudnienia w platformie czy pozytywna waloryzacja indywidualnej przedsiębiorczości może zachęcić do dodatkowego nakładu pracy niezamożnych pracowników, którzy z powodów kulturowych nie zdecydowaliby się np. na ćwierć etatu w supermarkecie — w tym przypadku elastyczność i brak czynnika tożsamościowego będzie ceniona także przez pracownika. Oczywiście, należy pamiętać, że istnienie wygodnych opcji dorabiania zmniejsza determinację do walki o wyższe zarobki w podstawowym miejscu pracy — w tym sensie techniczne platformy mogą wpływać na rynek pracy nie tylko wtedy, gdy zastępują podstawowe zatrudnienie, ale też gdy stanowią jedynie uzupełnienie.

Wątek mobilizacji „resztek” oraz fragmentaryzacji zatrudnienia jest zresztą adekwatny także w odniesieniu do platform samorealizacji. W tradycyjnym, powojennym modelu, stabilna kariera miała być źródłem zarówno dochodu, jak i osobistej tożsamości, poczucia wartości, pozycji społecznej; mówiąc językiem Bourdieu: wszystkich form kapitału. I tak jak platformy rynkowe umożliwiały uzupełnienie niedoborów kapitału finansowego nieadekwatnie opłacanym artystom, tak może zajść też odwrotny przypadek, gdy osoba wykonująca zawód

⁹³ A. Włodarski, *Praca w uberze bez tajemnic*, Wyborcza.biz [dostęp 09.2016
<http://wyborcza.biz/biznes/1,147752,18923497,praca-w-uberze-bez-zadnych-tajemnic.html>]

poniżej swoich kwalifikacji i aspiracji (doktor nauk zatrudniony w gimnazjum) albo która zrezygnowała z *illusio* (wybitny grafik w agencji reklamowej), może przynajmniej w „czasie wolnym” zabiegać o realizację pasji i ambicji jako artysta zbierający pozytywne oceny na DeviantArt czy popularny komentator na twitterze.

Z szerszej perspektywy współczesnego kapitalizmu, techniczne platformy uznać można za jedną z form pełniejszego wykorzystania potencjału do pracy danego społeczeństwa. Produktem platformy jest mobilizacja i połączenie nowych form pracy i konsumpcji, kontrola nad tymi nowymi przepływami. Oznacza to sięgnięcie także do tych zasobów, które pozostawały wcześniej niedostępne zarówno z powodów technologiczno-organizacyjnych, jak i ściśle politycznych „kajdan” starego prawa pracy i wywalczonych przez związki zawodowe standardów zatrudnienia.

W poszukiwaniu jednorożca. Kultura start-upów a stabilność sieci

Innym elementem dyskursu o „nowym kapitalizmie” są start-upy, świeżo założone przedsiębiorstwa, które na skutek pasji, zaangażowania i odwagi założycieli są w stanie zmieniać świat: przełamywać dotychczasowe monopole skostniałych korporacji, rozwijać innowacyjne rozwiązania techniczne, stanowić nadzieję narodów na wymknięcie się z niekorzystnej pozycji w globalnym podziale pracy czy wyciągnąć ludzkość z tarapatów ekologicznych, zdrowotnych, społecznych.⁹⁴ Dyskurs *start-upów* to zjawisko stosunkowo zróżnicowane, czasami wprost odwołujące się do wolnorynkowych ideologii jak libertarianizm czy obiektywizm i marzeń o przedsiębiorczym nad-człowieku, czasami bardziej progresywne⁹⁵. Znaczenia nowego typu przedsiębiorstw nie należy przeceniać, w końcu ogromne branże gospodarki — sektor wydobywczy, energetyka, przemysł ciężki, rolnictwo, transport towarowy — pozostają w dużej mierze pod kontrolą dobrze znanych aktorów, takich jak globalne korporacje czy państwa narodowe, a start-upy w sektorze informacyjnym, rozrykowym, mediach, bywają obecnie wykupowane przez większych graczy lub same przeradzają się stopniowo w firmy bardziej klasycznego modelu⁹⁶. Pozostaje jednak faktem, że zjawisko start-upów pozostaje istotnym kontekstem niektórych gałęzi gospodarki, a techniczne platformy zajmują tu prominentną rolę, stanowiąc formę ujścia dla nadwyżkowego kapitału, poszukującego nowych perspektyw.

⁹⁴ E. Morozov, *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*, New York 2014.

⁹⁵ R. Barbrook, A. Cameron, *The Californian Ideology*, „Science as Culture” 1996, nr 6.1, s. 44-72.

⁹⁶ K. Doogan, dz. cyt.

Co odróżnia start-up od typowego małego przedsiębiorstwa? Start-up jest przedsięwzięciem bardziej ambitnym, nastawionym nie tyle na wywalczenie sobie pozycji na istniejącym rynku, ile na przekształcenie całego rynku dzięki innowacyjnym rozwiązaniom. Sklep spożywczy czy firma sprzątająca od początku nastawione są na lokalną działalność, a założyciele zwykle liczą bądź na w miarę pewny zwrot przynajmniej części zainwestowanych środków, lub przynajmniej prędkie rozpoczęcie zarabiania. Start-up może nie przynosić zysków przez lata i jest przedsięwzięciem bardziej ryzykownym, jeżeli jednak odniesie sukces, jego założyciele i wczesni inwestorzy mogą liczyć na gigantyczne zyski. Innowacyjna forma, niskie koszty i możliwość skalowania działalności: to przecież istotne cechy technicznych platform, wykorzystujących technologie informacyjne oraz algorytmiczne przekształcanie danych oraz angażujące użytkowników na nowe sposoby. Zanim Facebook zaczął przynosić zyski, przy pomocy środków od wczesnych inwestorów włączył do swojej sieci użytkowników z całego świata.

To, że techniczne platformy powstają w kulturze start-upów, ma swoje doniosłe konsekwencje. Przede wszystkim, nastawienie na rozwój oznacza, że rozwijające się platformy nie wykorzystują w pełni potencjału do wyciągania wartości z kontrolowanej sieci: polujący na „jednorożca” inwestorzy są bardziej zainteresowani rosnącą skalą działalności niż zyskami w ostatnim okresie. Wielu użytkowników angażuje się w platformy z uwagi na ich atrakcyjną formę na wczesnym etapie rozwoju — tak było choćby z licznymi firmami, które przeniosły komunikację z klientami na Facebooka, gdy reklamy były tanie, a algorytmy chętnie przedstawiały użytkownikom komunikaty zamieszczone przez śledzone przez nich marki. Później, gdy warunki uległy pogorszeniu, nie mogły się już wycofać, ponieważ przyzwyczyły swoich użytkowników czy zaniedbały zewnętrzne strony internetowe. Nieco podobnie było z kierowcami Ubera czy pisarzami, udostępniającymi licencje na swoje utwory należącej do Amazona platformie z audiobookami Audible.com: w którymś momencie prowizje organizatora bardzo rosły, a mali aktorzy nie za bardzo mogli się temu przeciwstawić.

Platformy potrafią w kilka lat osiągnąć sukcesy na skalę globalną, ale równie prędkie potrafią być ich upadki. Użytkownicy rozwijający np. swoje konta na platformach samorealizacji czy firmy inwestujące we wzrost liczby fanów na Facebooku, ryzykują, że utrata zainteresowania daną platformą przekreśli ich sukcesy. Platformy przechodzą z rąk do rąk, a nowi właściciele mogą przecież w dowolny sposób modyfikować działanie sieci, co także rodzi ryzyko dla zaangażowanych aktorów. Zmiana wiodącej platformy oznacza zmianę profilu działalności, a replikacja sukcesu może być trudna ze względu na indywidualne cechy danej platformy — inaczej osiągało się sukces na MySpace, inaczej na późniejszym Facebooku.

Zamknięcie (przez założyciela lub państwo) Allegro czy Ubera przekreśli wszelkie zdobyte pozytywne opinie użytkowników, i znowu, w nowym miejscu użytkownicy z długim stażem musieliby zaczynać od początku.

Wielkie deklaracje założycieli trzeba traktować z ostrożnością (w ten sposób przyciągają oni przecież inwestorów), ale pozostaje faktem, że start-upom rzeczywiście udaje się przekształcić pewne sfery życia społecznego. W ostatnich latach interesujący jest przypadek Spotify, rynkowej platformy z muzyką (*streaming*), która w marcu 2016 roku przekroczyła 30 milionów płatnych subskrypcji. Spotify wydaje się niezwykle atrakcyjna dla użytkownika, który może w trybie ciągłym odtwarzać ściągane na bieżąco z internetu piosenki, bez ograniczeń, płacąc jedynie za abonament (albo słuchając w niższej jakości i z reklamami, ale za darmo). Po co kupować płyty czy pliki z muzyką, skoro można słuchać niemal wszystkiego za 20 złotych miesięcznie? Spotify działa na podobieństwo rynku — przekazuje artystom czy posiadaczom praw autorskich pieniądze proporcjonalnie do ich popularności, zatrzymując dla siebie 30% „prowizji”; tworzy więc przestrzeń, w której twórcy niejako walczą o uwagę słuchacza, by wyszarpnąć dla siebie większy kawałek tortu. Już 30% prowizji wydaje się kontrowersyjne, ale być może większym problemem jest po prostu niska cena subskrypcji, która oznacza, że twórca otrzymuje za odtworzenie swojego dzieła kwoty rzędu 1/1000 dolara; nawet dla profesjonalnych, popularnych artystów, wpływy pozostają po prostu na śmiesznie niskim poziomie, według wielu analityków, „tort” jest za mały. Jednocześnie artyści obawiają się konsekwencji wycofania z platformy, także dlatego, że jest ona dla wielu słuchaczy podstawowym miejscem poznawania nowej muzyki — rezygnacja ze Spotify oznaczać będzie także mniejsze zainteresowanie płytami czy szczególnie koncertami zespołu. Użytkownicy są zadowoleni, platforma rośnie w siłę, ale na dłuższą metę niszczy gospodarczy ekosystem sektora muzycznego: dla mniej popularnych, niekoncertujących (z jakichkolwiek przyczyn) artystów zamiana systemu sprzedaży płyt na Spotify oznaczać może koniec profesjonalnej kariery. Nieliczne wielkie gwiazdy podjęły ryzyko i wycofały swoje utwory, powstały także alternatywne platformy, ale niełatwo im przekonać użytkowników, że powinni wybierać droższą usługę, kierując się dobrem (uchodzących przecież za osoby zamożne) twórców. Nawet gdyby Spotify upadł, konsumenci niechętnie wrócą do systemu kupowania muzyki, w którym musieli płacić za każdy nowy utwór oddzielnie, mogą za to przerzucić się na piractwo. Tego typu zastrzeżenia — że rozwijające się platformy opierają się na niestabilnych modelach biznesowych, zagrażających funkcjonowaniu branży (przynajmniej na obecnych warunkach) — wysuwane są np. także wobec Ubera, któremu taksówkarze zarzucają, że wyznaczając ceny

na zbyt niskim poziomie nie uwzględnia kosztów amortyzacji pojazdów w wieloletniej perspektywie i przyzwyczajają klientów do stawek, którym na dłuższą metę nie da się sprostać.

Niniejsze praca dotyczyła przede wszystkim „wewnętrznych” relacji w samej platformie, zagadnienie „zewnętrznych” związków platform jako firm wymagałoby oczywiście dłuższej analizy. Jak widać, istnieją tu pewne zależności, a uwzględnienie szerszej perspektywy zwraca naszą uwagę na pewne nowe zagrożenia (problemem jest nie tylko przejmowanie wartości przez organizatora, ale także tworzenie takich form organizacji, które na dłuższą metę podminowują sieci działające w ich ramach; co więcej, takie problemy będą dłużej maskowane przez dopływ kapitału finansowego z zewnętrznych funduszy inwestycyjnych).

8. Przeciwno kontroli przepływów

Świat społeczny kształtowany jest przez sprzeczne interesy poszczególnych aktorów. Podczas gdy, jak zaznaczono wcześniej, stworzenie platformy może (szczególnie w jej początkowym okresie) otwierać nowe możliwości współpracy, z korzyścią dla uczestników, pozostaje ona kontrolowana przez twórcę, działającego w warunkach kapitalizmu dla swojego zysku. I znowu, w interesie takiego twórcy zwykle leży utrzymanie takich warunków na platformie, by nie doprowadziły one do osłabienia sieci. Wraz ze wzrostem popularności platformy, lokalny suweren może sobie jednak pozwolić na coraz więcej: koszt zupełnego porzucenia dla indywidualnego użytkownika staje się zbyt wysoki, a użytkownicy nie mają — ani jako jednostki, ani jako grupa — formalnych prerogatyw do wpływu na kształt platformy. Nowe wysokości prowizji, dokumenty dotyczące polityki prywatności czy zmiana reguł działania platformy (np. sposobu oceny zawartości czy zmiana algorytmów decydujących o ich dystrybucji) stają się dla członków platformy faktem dokonanym. Platforma nie oferuje narzędzi do skutecznego wyrażenia niezadowolenia (ew. ograniczając się do zbierania informacji na temat odczucia użytkowników), a jej kształt w różnym stopniu uznać można za wręcz utrudniający skuteczny opór. Nie znaczy to jednak, że różnego rodzaju próby nie są podejmowane: żadna platforma nie działa bez użytkowników i to właśnie stanowi pewne źródło sprawczości. Przeanalizujemy krótko te próby, poczynając od perspektywy indywidualnej i wewnętrznej, poprzez formy działania kolektywnego, aż do regulacji na poziomie państwowym.

Wewnętrzny opór

Techniczna platforma nie jest neutralną przestrzenią działania — za pomocą różnorodnych narzędzi naprowadza ona kontakty i wymiany pomiędzy uczestnikami na określonego ścieżki, stara się utrzymywać nad nimi kontrolę i wyciągać część wypracowanej wartości. Takie zarządzanie poprzez kształtowanie ośrodka społecznych interakcji, jakkolwiek tanie, rozwojowe i wygodne, ma jednak swoje ograniczenia: kontrola nigdy nie będzie sprawowana w ten sposób tak uważny, jak miałyby to miejsce w urzędzeniu dyscyplinarnym. Oczywiście, ma to pewne korzyści — pełna kontrola po prostu nie byłaby praktyczna i efektywna (organizator nie ma np. całej wiedzy, którą dysponują poszczególni uczestnicy), ale wobec tak sprawowanej władzy możliwe są praktyki wymykania się.

Przykładowo, sposobem kontrolowanie przepływu treści, charakterystycznym dla urzędzenia dyscyplinarnego, jest cenzura prewencyjna: np. w formie osobistej weryfikacji przez zatrudnionych specjalistów każdej publikowanej treści. Nawet państwa autorytarne, takie jak Chińska Republika Ludowa, nie są w stanie stosować takich metod odnośnie internetu. Techniczna platforma, taka jak Facebook, opiera się na w poły zalgorytmizowanym systemie weryfikacji już opublikowanych treści: jej elementy to wykorzystanie pracy użytkowników (zgłaszających niepożądane treści do weryfikacji), algorytmiczne przetwarzanie informacji (liczne wątpliwości przekładają się na priorytetowe potraktowanie sprawy, szybszą i bardziej krytyczną weryfikację) oraz ludzkich pracowników, dysponujących wytycznymi moderacji. Użytkownicy nadużywają systemu do własnych celów na różne sposoby. Z jednej strony, znajomość reguł, stosowanych zwykle stosunkowo literalnie, pozwala na wyminięcie zasad: zdjęcie ze swastyką zostanie szybko usunięte, ale inne symbole ruchów neonazistowskich mogą być używane w zamian. Zdjęcia łamiące restrykcyjne normy dotyczące nagości mogą się uchować, jeżeli zostaną udostępnione tylko znajomym danego użytkownika, tak, że nikt nie zgłosi danej treści jako niepożądanego. Z drugiej strony, masowe zgłaszanie określonych treści jako łamiących regulamin może być wykorzystywane jako oręż w walce politycznej: przy odpowiednim natężeniu zgłoszeń, te same treści, które normalnie zostałyby uznane za zgodne z regulaminem serwisu, mogą jednak zostać skasowane (przynajmniej tymczasowo).

Wszelkiego rodzaju platformy rynkowe narażone są z kolei na „wyciek prowizji”, tzn. wyprowadzanie transakcji poza obręb platformy celem uniknięcia dzielenia się z organizatorem. Ten problem od zawsze towarzyszył profesjonalnym pośrednikom (np. handlu nieruchomościami), w przypadku Allegro i podobnych platform może jednak być trudniejszy do uniknięcia. Wiąże się to z pewnym ryzykiem dla użytkowników (np. niemożliwość wystawienia negatywnej opinii w przypadku niezadowolenia poziomem kontaktu w przypadku

nieformalnego „dogadania się”), ale dla wielu handlarzy częste oszczędzanie na prowizji może wyraźnie zwiększyć ich zyski. Trudno oszacować, na ile popularny jest to proceder, wielu sprzedających z góry zaznacza, że „nie dogaduje się poza Allegro”, jednak zarówno na portalach aukcyjnych, ale też np. w Uberze czy Booking.com, przynajmniej częściowy bojkot, swego rodzaju szara strefa, jest stałym zagrożeniem dla interesów organizatora i może być praktykowana szczególnie wobec nadużywania przez platformę monopolistycznej pozycji na rynku. Inną podobną strategią jest dywersyfikacja źródeł przychodu — przykładowo, głównym sposobem zarabiania na Youtube są dochody z reklam, którymi dzieli się twórca zawartości i serwis, co sprawia, że normalnie twórcom powinno zależeć, by widzowie nie wykorzystywali wtyczek, umożliwiających ominięcie reklam. Zamiast jednak naciskać na własną publiczność i niejako przymuszać ją do nieprzyjemnego doświadczania reklam, twórca może rozpocząć sprzedaż gadżetów czy koszulek, albo przyjmować indywidualne zlecenia reklamowe (*native advertising*) — od takiego zarabiania na boku Youtube nie pobiera już przecież prowizji.

Podczas kiedy bazujące na radosnych afektach platformy samorealizacji rzadziej będą uznawane przez użytkowników za opresyjne, jak ma to miejsce w odniesieniu do platform pobierających prowizję, i tutaj możliwe jest wymykanie się zaprojektowanym schematom. Weźmy recenzje pod produktami w Amazonie: podczas gdy zwykle użytkownicy promują te merytoryczne i wyważone, zdarza się i tak, że popularność uzyskują recenzje fikcyjne czy humorystyczne, albo pisane przez celebrytów. System nie jest sam w stanie odróżnić wartościowych (z punktu widzenia sklepu) recenzji od takich, które uzyskały wysokie oceny w inny sposób — ich okazjonalna obecność może uatrakcyjnić doświadczenie klienta, ale masowa proliferacja takiej zawartości jest zagrożeniem dla praktycznego znaczenia systemu recenzji.

Praktyki wewnętrznego oporu wobec platform zasługują oczywiście na dłuższą analizę. Ich rola jest bowiem w interesujący sposób niejednoznaczna: podczas kiedy niemal zawsze oznaczają one działanie sprzeczne z intencją organizatora, może zdarzyć się i tak, że zwiększają one atrakcyjność platformy, tak, że korzyści z „niesforenego” działania przewyższają ewentualne straty. Facebook pozostawiając uchylone drzwi dla niedozwolonych treści, sprawia, że może równocześnie utrzymywać wizerunek odpowiedzialnej platformy i utrzymywać skrajne zjawiska w ryzach, jak i jednak zachować użytkowników zainteresowanych takimi treściami, których wystarczy „nauczyć” umiejętnego wymijania moderacji. Dorabianie na boku przez użytkowników Youtube oznacza, że mogą oni utrzymać się na rynku i produkować zawartość, pomimo tego, że nie byłiby w stanie wyjść na swoje tylko z niskich stawek za reklamy. To wszystko oznacza, że zamiast zbyt rygorystycznie karać

zachowania naruszające zaprojektowane reguły, efektywne platformy traktują je jako wyzwanie i „zewnątrze”, które można potencjalnie wcielić do swojej maszyny — a przecież, jak zaobserwowaliśmy już wcześniej, wkraczanie w nowe przestrzenie życia społecznego to stały element fenomenu technicznych platform.

Kolektywne konfrontacje: strajki i *exit*

Indywidualne strategie wymijania najbardziej uciążliwych elementów platformy nie zawsze wystarczają. Gdy w grę wchodzi smutne afekty i pieniądze, a materialne interesy grup społecznych są zagrożone, może dojść do różnych form kolektywnego działania. Podczas gdy poprzednio opisywane posunięcia miały charakter radzenia sobie niejako „wewnątrz” i na marginesach platformy, kolektywne działanie oznacza zasadniczo konfrontację z organizatorem jako aktorem społecznym. Wcześniej obserwowaliśmy, w jaki sposób platformy starają się wycofać w tło, przekonując, że są tylko kontekstem indywidualnych kontaktów uczestników sieci społecznej. Konfrontacja oznacza zaprzeczenie tej fikcji: aby sformułować linię konfliktu, konieczna staje się „konkretyzacja” przeciwnika. Platforma nie jest już w tej optyce neutralnym medium interakcji, a jej organizator traci bądź niewidzialność, bądź nimb prometejskiej dobroczynności. Dla protestujących taksówkarzy, Uber stanowi ni mniej ni więcej niż przedsiębiorstwo, które próbuje przekształcić ich sektor dla własnych interesów.

Konfrontacja z platformą wiąże się z często z przynajmniej tymczasowym opuszczeniem danej sieci (lub internetu w ogóle). Liczne „protesty” przeciwko niepopularnym zmianom na portalach społecznościowych — np. zamieszczanie na swoich tablicach odpowiednich treści lub zmienianie zdjęć profilowych na grafiki — zwykle wygasają w ciągu kilku dni czy tygodni. Wyciągnięcie oporu na ulice, jak w przypadku taksówkarzy czy kierowców protestujących przeciwko pozycji Ubera, oznacza wykroczenie poza schematy komunikacji dostarczone przez organizatora. Możliwe staje się nawiązanie alternatywnych połączeń pomiędzy aktorami, odzyskanie względnej anonimowości, wykorzystanie form kapitału czy źródeł siły dezaktywowanych w ramach platformy, takich jak prawo wyborcze w społeczeństwach demokratycznych, dostęp do drogi sądowej czy nawet fizyczna siła tłumu. Konkurencja pomiędzy platformami sprawia, że jedna z nich może stać się przestrzenią mobilizacji przeciwko drugiej, ze wszystkimi zaletami i wadami takiego procesu.

Dalej posuniętym działaniem, które można podjąć na tej płaszczyźnie, jest wyjście z platformy i założenie własnej alternatywy. Jest to niezwykle trudne dla pojedynczego aktora, ale możliwe, gdy dojdzie do szerszego porozumienia pomiędzy uczestnikami dysponującymi odpowiednim kapitałem. Platforma do streamingu muzyki Spotify stała się obiektem krytyki

artystów, narzekających na zbyt niskie przychody z usługi. W 2015 roku grupa kilkunastu gwiazd muzyki popularnej pod wodzą Jaya Z firmowała rozpoczęcie działalności usługi Tidal, reklamowanej jako pierwsza platforma pozostająca własnością samych artystów (konkretnie grupy gwiazd-inwestorów) i oferująca twórcom najatrakcyjniejsze warunki współpracy. Od początku pojawiły się głosy, że dobrostan uchodzących za niezwykle zamożne osoby twórców muzyki nie zachęci uczestników do przystąpienia do mniej korzystnej z ich perspektywy sieci (wyższa cena niż w przypadku konkurencji). W pewnym sensie jest to problem charakterystyczny dla wszystkich przedsiębiorstw, które próbowałyby zrezygnować z cenowej konkurencji, promując się w zamian tym, że dobrze traktują swoich pracowników — podczas gdy nieco zamożniejsi klienci mogą być skłonni, by zapłacić odrobinę więcej, aby uniknąć skrajnych nadużyć, takich jak praca dzieci czy proces produkcji skrajnie niekorzystny dla środowiska naturalnego, rzadko przekonują ich wyższe pensje „zwykłych” pracowników (skoro pensje samych klientów zależą od wyroków „wolnego rynku”). W przypadku platform, może to być jeszcze trudniejsze, ze względu na ukrycie faktycznych dochodów uczestników (wynikające z przerzucenia na nich kosztów i ryzyka), silniej zarysowaną dobrowolność czy dodatkowość pracy w ramach platformy czy model start-upowy, nastawiony na jak najlepsze doświadczenie uczestnika w pierwszym okresie.

Regulacje prawne, dochód gwarantowany

Gdy uczestnikom nie uda się osiągnąć swoich celów w ramach kolektywnej konfrontacji z organizatorem, wyjścia do innej platformy czy zbliżonego urządzenia społecznego, lub stworzenia własnej alternatywy, możliwe jest przeniesienie sporu na poziom wyżej, to znaczy prawnych i państwowych regulacji. Przypomina to naturalnie dynamikę tradycyjnego ruchu pracowniczego — gdy strajki przeciwko przedsiębiorcy nie przynoszą skutku, można spróbować odwołać się do obieralnej władzy, tak, by za pomocą legislacji unormować sytuację w całym sektorze. Jakie są przewagi takiej ścieżki? Po pierwsze, pojedynczy twórca platformy może tłumaczyć, że jeżeli ulegnie naciskom uczestników, jego produkt przegra z konkurencyjnymi platformami — co prawda rynek nie jest w pełni elastyczny, a nowe platformy muszą przeskoczyć wysoką poprzeczkę w postaci niezbędnej masy krytycznej zgromadzonej społeczności, jednak nie jest to też zupełnie nieprawdziwe przynajmniej w odniesieniu do niektórych platform. Innym powodem może być różnica interesów pomiędzy rządem a daną platformą: szczególnie wtedy, gdy platforma przedstawiana jest jako zagraniczna korporacja, ograniczająca sprawczość i suwerenność państwa, możliwa jest interwencja, choć oczywiście typowa dla państw kapitalistycznych daleko posunięta

zbieżność interesów polityków i przedsiębiorców odgrywa tutaj ograniczającą rolę. Jeszcze inny wątek to kwestia konsekwencji funkcjonowania platformy dla osób, które nie są jej uczestnikami. Przykładowo, turystyczna popularność Barcelony w połączeniu z dostępnością platformy do wynajmowania na urlop mieszkań i pokoi Airbnb sprawiła, że ceny najmu dla stałych mieszkańców miasta znacząco wzrosły, a gentryfikacja uznawana była za zagrożenie dla długotrwałej kondycji miasta. Mieszkańcy nie byli członkami platformy, nie mogli więc jej opuścić, ale poprzez proces wyborczy doprowadzili do ograniczenia jej funkcjonowania⁹⁷. Podobny scenariusz miał miejsce w Berlinie, gdzie władze także wystąpiły w obronie rynku mieszkaniowego przed nadmiernym rozrostem lokali na potrzeby turystyczne.

Warto zwrócić uwagę na zakorzenienie siatki pojęciowej procesów oporu i regulacji. Szczególnie warunki współczesnego kapitalizmu w Unii Europejskiej sprawiają, że władze stosunkowo niechętnie wystąpią w obronie praw pracowniczych, ale jeżeli konflikt zostanie przeformułowany, tak, żeby walka z nadużyciami platformy stała się walką w obronie interesów konsumenta albo zdrowej konkurencji, organy państw czy nawet Komisja Europejska są w stanie podjąć pewne działania. Należy pamiętać, że wszelkie tego typu procesy o powierzchownie administracyjnej lub jurydycznej naturze mają swoje społeczne zakorzenienie — ciała instytucjonalnie oddalone od wyrażanego w wyborach głosu ludu, takie jak sądy czy komisje, wciąż podlegają wpływom społecznym, zarówno ze strony ruchów pracowniczych i konsumenckich, jak i branżowych lobby. Zagrożeniem dla społecznej skuteczności ruchów oporu mogą okazać się z kolei trudności z zawieraniem koalicji lub ustawienie w pozycji niechętnych innowacjom luddystów lub roszczeniowych obrońców przywilejów. Łatwo dostrzec to można w przypadku protestów taksówkarzy przeciwko Uberowi — choć obiektem krytyki ruchu jest nieuczciwa konkurencja (wymijanie podatków i regulacji) oraz niekorzystne skutki zewnętrzne (niskie bezpieczeństwo, brak odpowiednich ubezpieczeń i licencji), protestujący stale spychani są dyskursywnie na pozycję skazanych na porażkę obrońców status quo.

Na zakończenie, warto wspomnieć o szczególnej propozycji socjalnego zwrotu w społeczeństwie powszechnej produkcji — a więc także i technicznych platform. Według wielu autorów, powszechna produktywność relacji i aktywności społecznych powinna wiązać się z

⁹⁷ J. Doward, *From Berlin to Barcelona; will Airbnb ruin our most loved cities?*, The Guardian [dostęp 08.2016 <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/25/from-berlin-to-barcelona-will-airbnb-ruin-our-most-loved-cities>]

wynagrodzeniem: bezwarunkowym dochodem gwarantowanym⁹⁸. Podczas gdy dla klasycznej ekonomii politycznej powszechne zasiłki wiązały się z zagrożeniem w postaci masowej demotywacji pracowników, lewicowi zwolennicy dochodu gwarantowanego wskazują, że przynajmniej częściowo uwolnieni od konieczności zarabiania pieniędzy obywatele mogliby poświęcić się takiej pożytecznej działalności, która nie może na siebie zarobić na wolnym rynku. Różne warianty programu są rozważane z pozycji zarówno socjaldemokratycznych, radykalnie lewicowych i libertariańskich, prowadzone są także badania i eksperymenty społeczne, których oczywiście nie sposób tu podsumować. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że z perspektywy platform taka „nierynkowa”, motywowana radośnie działalność byłaby potężnym zasobem do wykorzystania. Dekomodyfikacja pracy od strony uczestnika ma oczywiście różne zalety, choćby psychologiczne, natomiast aby zrozumieć platformy, należy myśleć nie tylko o przepływach pieniędzy, a wartości. W społeczeństwie powszechnego dochodu gwarantowanego, ale zachowującym model przyzwalający na indywidualną przedsiębiorczość i własność, wciąż działać będą aktorzy, którzy będą chcieli przejmować kontrolę nad funkcjonowaniem sieci społecznych i wypracowaną w ich ramach wartością (niekoniecznie mającą charakter pieniężny). Krytyka aparatu władzy społeczeństw tzw. „realnego socjalizmu” wyczuliła lewicę na biurokratyczne formy kontroli. Warto pamiętać, że istnieją i inne formy — w tym właśnie techniczne platformy, szczególnie typu samorealizacji, które świetnie odnajdują się tam, gdzie powierzchownie nie dochodzi do wymiany handlowej i przepływu pieniądza.

9. Zakończenie

Powyzsza praca stanowi zarysowanie tematyki badawczej, która zasługuje na bardziej dogłębne badania. Przed badaczami technicznych platform leży jednak wiele wyzwań. Badania uczestników sieci dostarczyć mogą informacji na temat ich doświadczeń i przemyśleń, ale niekoniecznie przyczynią się do znaczącego wzbogacenia informacji na temat działalności całego systemu. W tym zakresie bardziej interesująca byłaby perspektywa wewnętrzna, którą ujawnić mogłyby np. pogłębione wywiady czy obserwacja w miejscu pracy w środowisku średniego i wysokiego szczebla pracowników platform. Wyzwaniem byłoby naturalnie uzyskanie kontaktu i zaufania: badacz mógłby przecież uzyskać dostęp do informacji

⁹⁸ P. Van Parijs, *Competing justifications of Basic Income*, w: *Arguing for Basic Income: Ethical Foundations for a Radical Reform*, Verso, London–New York 1992.

stanowiących kluczową własność intelektualną globalnego przedsiębiorstwa. Takie badania niełatwo byłoby zresztą przeprowadzić w granicach kraju: łatwo przekraczające granice, skalowalne platformy operowane są przecież z globalnego centrum.

Niezwykle interesujące, choć także i wymagające, byłyby analizy działania algorytmów, które jak się wydaje będą zyskiwać na znaczeniu. I w tym zakresie dostęp do materii badawczej byłby bardzo utrudniony, a zrozumienie zagadnienia wymagałoby zapewne zaangażowania interdyscyplinarnych zespołów badawczych, łączących przedstawicieli nauk społecznych ze specjalistami w zakresie technologii informatycznych. Bez tego elementu nasze zrozumienie pozostanie jednak ograniczone: z zewnątrz możemy zrozumieć cel i ogólne zasady funkcjonowania projektowanych mechanizmów, ale szczegóły procesu pozostaną przed nami ukryte.

Te niewątpliwie interesujące zagadnienia mają także doniosłość praktyczną. Na chwilę obecną prawne otoczenie platform trudno uznać za stabilne: gdy państwo wkracza z interwencją, często przyjmuje ona formę zakazów. Platformy odgrywają jednak rolę w kapitalistycznej gospodarce i choć nie wydaje się, by miały wyprzeć tradycyjne przedsiębiorstwa, ich twórcy będą starali się w dalszym ciągu wykorzystywać zaistniałe okazje. Zrozumienie zasad działania platform jest warunkiem skutecznego społecznego zaangażowania i politycznej regulacji w interesie mniejszych uczestników. W ten sposób możliwe stanie się stworzenie lepszego społeczeństwa nie tylko na poziomie centralnej redystrybucji, ale także w ramach mniejszych organizacji, kształtujących codzienne życie obywateli.

Zrozumienie działania platform dystrybucji pracy, treści i tekstów stanowi ważne dopełnienie wielu tradycyjnych dyscyplin nauk społecznych. Celem powyższej pracy było uzupełnienie obrazu budowanego np. z perspektywy jednostkowego uczestnika nowych typów organizacji. Wydaje się, że szczególnie kulturowe wyjaśnienia procesów społecznych (opierające się na zagadnieniach takich jak wyznawane wartości, subkultury) mogą skorzystać na bardziej materialistycznej analizie praktyki obiegu wartości i treści — także temu służyło wykazanie zakorzenienia afektów i uwzględnienie platform samorealizacji — choć jest naturalnie trudniejsze niż badanie samych treści dzieł kultury lub doświadczeń uczestników.

Pojęcie „technicznej platformy”, okazało się, jak sądzę, przydatne to opisu pewnej klasy zjawisk społecznych, które pomimo ogromnej różnorodności wykazywały pewne analogiczne elementy. Badacze nowych technologii czasami wpadają w pułapkę zbyt szerokiego ujęcia tematu lub przeceniają jego znaczenie. Uniknięciu tego błędu służyło wskazywanie struktur pokrewnych wobec platform, ale nie spełniających ich definicji, a także podkreślenie, że spostrzeżenie o zyskującej na znaczeniu roli platform nie musi oznaczać, że zastąpią one inne

formy społecznej organizacji. Nie wszystko stanie się platformą, niewykluczone, że w przyszłości bardziej użyteczne okażą się inne sposoby ujęcia tematu. Wydaje się jednak, że także i wtedy skutecznym narzędziem analizy tych nowych zjawisk będzie perspektywa performatywnej i pragmatycznej socjologii ekonomicznej.

Bibliografia

Adorno Theodor, Horkheimer Max, *Dialektyka oświecenia*, tłum. Małgorzata Łukasiewicz, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 1994, s. 138-188.

Afeltowicz Łukasz, Pietrowicz Krzysztof, *Maszyny społeczne. Wszystko ujdzie, o ile działa*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2013.

Agamben Giorgio, *Czym jest urządzenie?*, tłum. Jakub Majmurek, w: *Agamben. Przewodnik Krytyki Politycznej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 72-90.

Badzińska Ewa, Ryfa Jakub, *Ekonomia wirtualnych światów – tendencje rozwoju*, w: „Prace naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu”, nr 305/2013.

Barbrook Richard, Cameron Andy, *The Californian Ideology*, w: „Science as Culture”, 1996, nr 6.1, s. 44-72.

Bogacz-Wojtanowska Ewa, *Zatrudnienie w trzecim sektorze: możliwości i perspektywy*, w: *Nie tylko społecznie. Zatrudnienie i wolontariat w organizacjach pozarządowych*, Ewa Bogacz-Wojtanowska, Marek Rymsza (red.), Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2009.

Bourdieu Pierre, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzenia*, tłum. Piotr Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2006.

Chowdhury Abdur, *Microfinance as a Poverty Reduction Tool— A Critical Assessment*, w: DESA Working Paper No. 89/2009.

Dla idei? O pracy w NGO-sach, Mała Kultura Współczesna, [dostęp 09.2016: <https://malakulturawspolczesna.org/2015/11/26/zapis-debaty-dla-idei-o-pracy-w-ngo-sach/>].

Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics, Donald MacKenzie, Fabian Muniesa, Lucia Siu, (red.), Princeton University Press, Princeton 2007.

Doogan Kevin, *New Capitalism. The Transformation of Work*, Polity Press, Cambridge 2009.

Doward Jamie, *From Berlin to Barcelona; will Airbnb ruin our most loved cities?*, The Guardian [dostęp 08.2016 <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/25/from-berlin-to-barcelona-will-airbnb-ruin-our-most-loved-cities>]

Federici Silvia, *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction, and Feminist Struggle*, PM Press, 2012.

Federici Silvia, *Wages Against Housework*, Power of Women Collective and Falling Wall Press, 1975.

Fiske John, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. Katarzyna Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.

Foucault Michel, *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, tłum. Michał Herer, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2010.

Foucault Michel, Deleuze Gilles, *Intelektualiści a władza — rozmowa*, tłum. Sławomir Magala, „Miesięcznik literacki”, nr 10-11, 1985.

Foucault Michel, *Nadzorować i karać*, tłum. Tadeusz Komendant, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2009.

Foucault Michel, *Narodziny biopolityki*, tłum. Michał Herer, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2011.

Foucault Michel, *Wola wiedzy*, w: *Historia seksualności*, tłum. Bogdan Banasiak, Krzysztof Matuszewski, Czytelnik, Warszawa 1995.

Fourcade Marion, *Price and Prejudice: On Economics and the Enchantment (and Disenchantment) of Nature*, w: *The Worth of Goods*, Jens Beckert, Patrik Aspers (red.), Oxford University Press, 2011, s. 41-62.

Gamification. Critical Approaches, Jarosław Kopeć, Krzysztof Pacewicz (red.), Wydział Artes Liberales UW, Warszawa 2015.

Garcia-Parpet Marie-France, *The Social Construction of a Perfect Market: The Strawberry Auction at Fontaines-en-Sologne*, w: *Do Economists Make Markets: On the Performativity of Economics*, Donald MacKenzie, Fabian Muniesa, Lucia Siu, (red.), Princeton University Press, Princeton 2007, s. 20-53.

Gurley Bill, *A Deeper Look at Uber's Dynamic Pricing Model*, [dostęp 08.2016 <http://abovethecrowd.com/2014/03/11/a-deeper-look-at-ubers-dynamic-pricing-model/>].

Hardt Michael, Negri Antonio, *Labor of Dionysus: a Critique of the State-Form*, University Of Minnesota Press, Minneapolis 2003.

Hellekson Karen, *A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture*, w: „Cinema Journal” 4/2009, s. 113-118.

Hight John, *Diablo III Auction House Update*, [dostęp 09.2016: <http://us.battle.net/d3/en/blog/10974978/>].

Huet Ellen, *How Uber's Shady Firing Policy Could Backfire On the Company*, Forbes.com [dostęp 08.2016 <http://www.forbes.com/sites/ellen-huet/2014/10/30/uber-driver-firing-policy/>].

Huet Ellen, *Uber Raises UberX Commission To 25 Percent In Five More Markets*, Forbes.com [dostęp 08.2016 <http://www.forbes.com/sites/ellenhuet/2015/09/11/uber-raises-uberx-commission-to-25-percent-in-five-more-markets/#671f876c64b5>]

Invasion of the MOOCs. The Promise and Perils of Massive Open Online Courses, Steven D. Krause, Charles Lowe (red.), Parlor Press 2014.

Jenkins Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York / London 1992.

Jenkins Henry, Ford Sam, Green Joshua, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Network Culture*, NYU Press, New York 2013, s. 47-84.

Jung E. Alex, *Wages for Facebook*, Dissent [dostęp: 08.2016 <https://www.dissentmagazine.org/article/wages-for-facebook>]

Marks Karl, *Rękopisy ekonomiczno-filozoficzne z 1844 r.*, tłum. K. Jażdżewski, T. Zabłudowski, w: *Dziela Karola Marksa i Fryderyka Engelsa*, tom I, wyd. Książka i Wiedza, Warszawa 1960 r.

Kłoskowska Antonina, *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.

Kozek Wiesława, *Rynek pracy. Perspektywa instytucjonalna*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013.

Kücklich Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, „The Fibreculture Journal”, nr 5, 2005.

Lafferty Justin, *Is Facebook Trying to Knock Out Blogging Platforms Medium, WordPress With Notes?*, adweek.com [dostęp 08.2016 <http://www.adweek.com/socialtimes/is-facebook-trying-to-knock-out-blogging-platforms-medium-wordpress-with-notes/625438>]

Lewis Michael, *Wielki short. Mechanizmy maszyny zagłady*, tłum. Kinga Man, Wydawnictwo Sonia Draga, Warszawa 2015.

Livesay Christopher, *After battling ISIS, Kurds find new foe in Facebook*, *Public Radio International* [dostęp 08.2016 <http://www.pri.org/stories/2015-10-07/after-battling-isis-kurds-find-new-foe-facebook>].

Lordon Frédéric, *Kapitalizm niewola i pragnienie. Marks i Spinoza*, tłum. Magdalena Kowalska, Michał Kozłowski, Książka i Prasa, Warszawa 2012.

Macdonald Dwight, *Teoria kultury masowej*, [w:] *Kultura masowa*, Czesław Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.

MacKenzie Donald, *The Credit Crisis as a Problem in the Sociology of Knowledge*, „*American Journal of Sociology*”, Vol. 116, Nr. 6/2011, s. 1778-1841.

Morozov Evgeny, *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*, New York 2014.

Nowicka Magdalena, *'Urządzenie', 'zastosowanie', 'układ' – kategoria dispositif u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy*, „*Przegląd Socjologii Jakościowej*”, Tom VII Numer 2.

Owen Laura, *Amazon-owned Audible lowers royalty rates on self-published audiobooks*, Gigaom.com [dostęp 08.2016 <https://gigaom.com/2014/02/27/amazon-owned-audible-lowers-royalty-rates-on-self-published-audiobooks/>]

Pan Jennifer, *The Labor of Social Media*, Jacobin [dostęp: <https://www.jacobinmag.com/2014/02/the-labor-of-social-media/>].

Polanyi Karl, *Wielka transformacja*, tłum. Maria Zawadzka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.

Ptak Laurel, *Wages for Facebook*, 2014. [dostęp: 06.2016 <http://wagesforfacebook.com>].

Resneck Jacob, *Facebook censorship of pro-Kurdish political party*, Deutsche Welle [dostęp 08.2016 <http://www.dw.com/en/facebook-censorship-of-pro-kurdish-political-party/a-17199752>]

Rifkin Jeremy, *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era*, Putnam, 1995.

Siuda Piotr i inni, *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Collegium Civitas Press, Warszawa 2013.

Sotamaa Olli, *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, „First Monday”, nr 12/9, 2007.

Spinoza Barauch, *Etyka w porządku geometrycznym dowiedziona*, tłum. Ignacy Mościcki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.

Standing Guy, *Prekariat. Nowa niebezpieczna klasa*, tłum. Paweł Kaczmarski i Mateusz Karolak, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

Terranova Tiziana, *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*, w: „Social Text”, 63/2000.

Urbański Jarosław, *Prekariat i nowa walka klas*, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2014.

Van Parijs Philippe, *Competing justifications of Basic Income*, w: *Arguing for Basic Income: Ethical Foundations for a Radical Reform*, Verso, London–New York 1992.

Van Parijs Philippe, *Dochód podstawowy dla wszystkich*, tłum. Ryszard Szarfenberg, „Problemy polityki społecznej”, 2008, 139.

Wahman Shawna, *Some academics remain skeptical of Academia.edu*, University Affairs [dostęp 08.2016 <http://www.universityaffairs.ca/news/news-article/some-academics-remain-skeptical-of-academia-edu/>]

Weber Max, *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, tłum. Bogdan Baran, Piotr Miziński, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.

Włodarski Andrzej, *Praca w Uberze bez tajemnic* [dostęp 09.2016 <http://wyborcza.biz/biznes/1,147752,18923497,praca-w-uberze-bez-zadnych-tajemnic.html>]

Williams Ian, „*You Can Sleep Here All Night*”: *Video Games and Labor*, Jacobin Magazine [dostęp 08.2016 <https://www.jacobinmag.com/2013/11/video-game-industry/>].