

MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM DOKTORI ISKOLA

A hacktivizmus és a kortárs vizuális kultúra stratégiáinak egymásra hatása

DLA értekezés

Laczkó Juli

2017

Témavezetők:

Dr. habil. Szegedy-Maszák Zoltán és Dr. habil. Sugár János

TARTALOMJEGYZÉK

A kutatási téma meghatározása	1. o.
A HACKER-KULTÚRA FOGALMA ÉS TÖRTÉNETE	
I.1 A hacker-kultúra fogalma/i	2. o.
I.2 H/őskorszak	4. o.
I.3 Hacker etika	5. o.
I.4 Free as in Freedom, not free as in free beer	6. o.
I.5 A kaliforniai ideológiáról	8. o.
I.6 Egy gender-kritikus pillantás a hacker-kultúra történetére	12. o.
I.7 Kiterjesztett definíciók: hálózati mintázatok az információs társadalomban	14. o.
II. A HACKER-KULTÚRA MORFOLÓGIÁJA	
II.1 Technikai tipológia	17. o.
II.2 Társadalmi tipológia	18. o.
II.3 Demonstráló hacktivizmus	18. o.
II.4 MVDA	19. o.
II.5 Információs hacktivizmus	19. o.
II.6 Culture Jamming	20. o.
II.7 Tactical Media	20. o.
II.8 Hackerspace/hacklab/konferenciák	21. o.
II.9 A hacktivizmus újradefiniálása	22. o.
III. NONKONFORM KULTURÁLIS MINTÁK RENDSZERSZERŰ ELEMZÉSÉNEK LEHETŐSÉGE: AVANTGÁRD SZELLEMISSÉG A HACKER-KULTÚRÁBAN	
III.1 A történeti avantgárd, mint a hacker-kultúra előfeltétele	23. o.
III.2 A avantgárd-munkamódszerek hack-tipológiája	24. o.
III.3 A hacker-munkamódszerek avantgárd tipológiája	25. o.
III.4 Code as speech	26. o.
III.5 Humor	27. o.
III.6 Hálózat és anarchizmus	28. o.
III.7 Hibrid metszetek, digitális aktivizmus: Anonymous	30. o.
III.8 Hibrid metszetek, aktivizmus és digitális művészet	32. o.
IV Összefoglalás	34. o.
Irodalomjegyzék	35. o.
Köszönetnyilvánítás	36. o.
Illusztrációk	37. o.

A kutatási téma meghatározása

„We need more young radical thinkers who critique authoritarian development, especially in relation to the Internet. We need to remain rigorous and ruthless and demand avant-garde experimentation at the highest level and live art forms that express the feeling of our era. 2016 will be the year that we move from data to Dada. Finally. It took us a century to get to that point.” /Lovink, 2015¹

Dolgozatom célja a hacker-kultúra, és a kortárs művészet hasonló magatartásmintáinak történeti nézőpontú elemzése. Kutatásom célja nem csak az, hogy a művészeti akadémia közegében először mutassa be magyar nyelven a globalizált digitális kultúránkat formáló legizgalmasabb jelenségek egyikét, hanem hogy összekapcsolja azokat más, meghatározó kulturális-művészeti alapvetésekkel, és megvilágítson olyan, talán nem nyilvánvaló strukturális mintákat, amik további diskurzusra adnak lehetőséget. Forrásaim az amerikai és európai kultúra területéről származnak, szinte kizárólag ezt a kultúrkört érintik. Döntő többségük angol nyelvű. Bizonyos szavakat angol eredetiben használok, mert fordításuk (fordíthatatlanságuk) túlságosan eltorzítaná jelentésüket. Ahol lehetséges és szükséges, igyekszem magyar fordítást használni. Műfordítás hiányában idézet esetén az egyéb jelzet nélküli fordítások sajátjaim. Kutatásom az euroamerikai kultúrkörön belül is főleg az Egyesült Államok területére fókuszál. Ennek oka annak történeti dominanciája, melynek kifejtése nélkül megalapozatlan lenne a további, európa-centrikus kutatómunka.

E dolgozat elkészítésének legnagyobb kihívása terjedelmi és időkorlátja volt, mely bizonyos vizsgálódási irányok szigorú behatárolására kényszerített. Ebből kifolyólag munkám leginkább alaputatásként értelmezhető, amely kijelöli a további vizsgálatok irányát, és betölti a magyar nyelvű hacker-kultúráról szóló alapelemzés hiátusát. Azért a hacker-kultúra kutatását választottam doktori témámnak, mert úgy éreztem, hogy ez a magyar akadémiai közeg által méltatlanul elhanyagolt téma. Ennek kapcsán bebizonyosodott, hogy ebben a dolgozatban több későbbi kutatás témája is bennfoglaltatik, ilyen értelemben nem lezárt, nem teljes, inkább bevezető szöveg, így talán adekvátabb cím lenne számára a 'bevezetés a hacker-kultúrába'. A történeti kontextus vizsgálatát a kortárs jelentésmezőt alkotó elemek kategorizálása követi, mely alkotóelemek összehasonlító művészettörténeti és politikai kontextusban kerülnek elemzésre. Ahol lehetséges, felvetéseimet példákkal szemléltetem.

¹ Geert Lovink: From data to Dada <http://www.eurozine.com/articles/2015-11-19-lovink-en.html> (2017.07.05)

Több olyan fiatal radikális gondolkodóra van szükségünk, akik megkérdőjelezzik a tekintélyelvű fejlődést, különösen az Internet tekintetében. Szigorúnak és kíméletlennek kell maradnunk a legmagasabb szintű avantgárd kísérletezés és az élő művészetek terén, amik kifejezik korunk érzetét. 2016 az év, amikor átkerülünk a data-ból a Dada-ba. Végre, egy évtized kellett hozzá.

I. A HACKER-KULTÚRA FOGALMA ÉS TÖRTÉNETE

I.1 A hacker-kultúra fogalma/i

Hacking is the clever circumvention of imposed limits, whether imposed by your government, your IP server, your own personality, or the laws of physics" (Jude Milhon in COLEMAN 2014: 167)²

A hacker szó jelentése horizontális (tematikus) és vertikális (történeti) nézetétől függően rendkívül változékony. A hacker-kultúráról szólni nem csak diverzitása miatt kihívás, hanem azért is, mert minden szerző máshogy definiálja, így talán helyesebb hacker-kultúrákról szólni. Ebben a fejezetben célok ezeknek a jelentéseknek a kifejtése és összevetése, amik kölcsönösen kiegészítik és árnyalják egymást. A különböző jelentések több 'generációra' oszthatók, mely generációkat technológiai korszakváltások határolnak.

A kilencvenes évekig, ahogy ez az időszakot feldolgozó szövegekben megfigyelhető, a hacker szó a személyesen motivált, innovatív, független programfejlesztők (MIT, East Coast) illetve a *computer-enthusiast* (hobbyists, West Coast) szinonímája, akiket egy harmadik, a kilencvenes évekre felnövő, a személyes számítógépek applikációit programozó harmadik generáció vált. Ahogy prosperáló iparággá válik a személyi számítógépeken futó szoftverek tervezése és kereskedelme, tehát amint tömegcikké válik a szoftver, úgy alakul ki a Free (Libre) Open Source Software (F/LOSS) kultúra; a hálózati kommunikációval a hálózati biztonság is iparággá válik, a kalózkodás kriminalizálásával párhuzamosan. A hacker etika nem függetleníthető a digitális kultúra technológiai és jogi intézményrendszereinek kialakulásától. Sőt, ahogy a későbbiekben Fred TURNER *Counterculture to Cyberculture* c. munkájának köszönhetően látni fogjuk, egymástól való ellentmondásos függésben léteznek.

Steven LEVY 1984-es *Hackers, Heroes of the Computer Revolution* című könyvében három hacker-generációt különít el: az MIT szerzeteseit, a nyugati parti hobbistákat, és a személyi számítógép forradalmára építő friss vállalkozások játék-applikáció fejlesztőit. Mindhármat meghatározza a pillanatnyi technológiai feltételrendszer, aminek művelői. Jelen fejezetben, ahol szükséges, a Silicon Valley előtti hacker kultúrát *korai hacker-kultúraként* említem, az attól nem független, etikájában abból kifejlődő open source kultúrát *Free/libre Open Source Software, F/LOSS kultúraként*. A szintén abból kifejlődő, prosperáló Silicon Valley komputer-üzletágot mainstream hardware- és szoftver-iparként. Minden, ettől eltérő, de a hacker-kultúra hálózataihoz tartozó egyéb jelenséget a további fejezetekben vizsgálom.

A hacker-kultúra szellemi beállítottságát talán legjobban egy sajátos írásmű fejezi ki, ami egy több szerkesztő által összeállított, időben folyamatosan változó, nyitott online dokumentum, a *Hacker Jargon File*. Szerkesztője Erik RAYMOND, *The Cathedral and the Bazaar* szerzője, az egyik első szerző, aki elméleti munkájával az őt körülvevő közegre reflektált³. A *Jargon File* a hacker-kultúra egészét lazán kapcsolódó szubkultúrák hálózataként írja le⁴, és ami még érdekesebb, főként jelen dolgozat 'Code as speech' fejezete számára, hogy a hacker slang-el foglalkozik, azokkal a nyelvi jelenségekkel, amik a hacker szubkultúra szoftverekön kívüli, online és offline kommunikációjának megkülönböztető jeleiül szolgálnak. A *Jargon File* számára kulturálisan és jogilag is fontos a 'cracking' és a 'hacking' elhatárolása. E szerint a cracking alapvetően destruktív, a hacking konstruktív innovatív technológiai tevékenység, és ezek élesen és végleg elhatárolhatóak egymástól. Később látni fogjuk, hogy a kortárs helyzet komplexitása mindig nem tesz lehetővé ilyen éles határokat, valamint olyan kategorikus kijelentéseket,

² A hacking a megszabott határok okos meghaladása, legyenek azok a határok a kormányod, az IP szolgáltatód, a személyiséged, vagy a fizika törvényeinek határai.

³ Culture-hacking the Open-Source Movement <https://www.infoq.com/presentations/Culture-hacking-Open-Source> (2017.07.05)

⁴ Jargon File, Hacker Slang and Hacker Culture <http://catb.org/jargon/html/introduction.html> (2017.07.05)

amiket a *Jargon File*-ban erre vonatkozóan találunk.⁵ Közös nevezőként jegyzik viszont a komputerekkel való munkát, játékot, a róluk és velük való tanulást, valamint intelligens szoftverek tervezését.

Gabriella COLEMAN, aki kultúranropológusként a F/LOSS és a hacktivizmus kutatója, a *craft for craftiness* (mesterséges mesterkedés, illetve mesterien űzött mesterség) mentén határozza meg a hacking-et, (COLEMAN 2015: 162; HIMANEN 2001: 5-7) tehát magas fokú mesterségbeli technikai munkaként, amiben a mesterség űzésének legmagasabb foka önmagáért való (COLEMAN 2013:17). Ezzel olyan tág definíciót ad, amibe az asztalosság és a fegyvergyártás is belefér, viszont ezzel érdekesen felel a finn filozófus, Pekka HIMANEN hacking-meghatározására, amely szerint a hacker-kultúra a protestáns munkaetikát a szabad hálózati munkaetika forradalmával haladja meg (HIMANEN 2001: 7).

A médiászociológus Tim JORDAN definíciója a legfrissebb, és leginkább szintézisre törekvő. Az összes öt megelőző szöveg ismeretében fogalmaz: a hacking olyan materiális gyakorlat, ami változást, vagy újdonságot hoz létre egy számítógép, hálózat, vagy kommunikációs technológia rendszerében (JORDAN 2008: 12). JORDAN a technológiai determináció mentén közelíti meg a hacker-kultúrát. A hackerek e szerint új technikai meghatározottságokat hoznak létre (*producing new determinations*) meglévők megreformálásával, ellenállva az eredeti technikai meghatározottságnak. Ha olyan technológiába ütköznek, ami számukra nem tetsző módon determinálja használoinak viselkedését, akkor megváltoztatják, ezzel olyan újdonságot alkotva, amellyel a technológia addig nem ismert módon határozza meg a cselekvés módusait (JORDAN 2008: 15). JORDAN, ahogy a *Jargon File* is, két alapvető mezőre osztja a hacker praxist: a Kevin Mitnick-i és a Linus TORVALDS-i, vagyis a *cracking as illicit computer intrusion* és F/LOSS gyűjtőfogalmakra, az egyiket banditai, a másikat mérnöki viselkedésmóddal azonosítva⁶ (JORDAN 2008: 4). Később, intézményrendszerek kontextusában látni fogjuk, hogy a destrukció építő jelleggel is történhet, és a mérnöki attitűd lehet nagyon is kanonikus az üzleti szcéna számára. Jelen munka nem foglalkozik a hacker-jelentésmezőből a JORDAN által Mitnick-el fémjelzett jelenségekkel, amit Hollywood és a média sztereotipizál, és amik jellemzően egyéni anyagi érdekek mentén alakulnak (LEVY 2010: 456, 457). Jelen dolgozat nem technikai /gazdasági /jogi, hanem társadalmi / kulturális jelentést hordozó hatásokat igyekszik felfejteni. A sztereotípiá mellett mégsem mehetünk el szó nélkül, hiszen számos politikai-gazdasági aktualitás kapcsolódik a crackerekhez, sőt, a dolgozat írásának pillanatában a legtöbb globális médium szalagcímei között találunk napi szinten a világgazdaságot, globális politikát meghatározó kiber-híreket.

A hacker-kultúra akadémikusai szinte kivétel nélkül nagy figyelmet szentelnek a hacking motivációs rendszerének, és a legtöbben az élvezet, határkeresés és izgalom élményét emelik ki, különös tekintettel a tudásvágyra, kíváncsiságra, az irányítás és hatalomgyakorlás mellett. Az általam vizsgált hacker-geztusokban a különböző politikai meggyőződések is fontos motivációs szerepet játszanak, főként ez különbözteti meg őket a 'cracking'-tól. Nem elhanyagolható az indítékok között a tudással való visszaélés, egy adott szabályrendszerrel való szembehelyezkedés, valamint a technikai megoldások letisztultságában és know-how-jában rejlő eleganciája (JORDAN 2008:8 és 10). Dolgozatom fókusza a motiváció és végeredmény mellett a munkamódszer maga.

⁵Erik RAYMOND, <http://www.catb.org/esr/faqs/hacker-howto.html> (2017.07.05)

⁶ Kevin MITNICK: minden idők egyik leghírhedtebb cracker/hacker-e (l. Mitnick: The Art of Intrusion, John Wiley & Sons, 2005)
Linus TORVALDS: a Linux kernel első és mai napig vezető fejlesztője (l. [Rebel Code: Linux and the Open Source Revolution](#))

I.2 H/őskorszak

'Computers in the future may weigh no more than 1.5 tons' (*Popular Mechanics*, 1949)⁷

A digitális kultúra története számos, egymásból fejlődő, egymásba ágyazódó történet, melyek társadalmi-gazdasági feltételeik függvényében bontakoznak ki. Az eszközök feltalálásának története, a programnyelvek története, az operációs rendszerek története, a mesterséges intelligencia története, az open source software, valamint a hálózati technológiák és kulturális-társadalmi hatásuk története - egymástól távol álló reál és humán tudományterületek tárgyai, a hacker-kultúra pedig pimasz módon mindegyiket átszeli, ezzel rendkívül komplex kihívássá téve a róla való gondolkodást. Jelen fejezet melléklete egy vizualizáció, ami a teljesség igénye nélkül néhány alapvető mérföldkövet igyekszik szinkronban bemutatni az említett szegmensek szinte beláthatatlan mezőjéből, mankóként szolgálva a szerző és az olvasó számára.

A hacker-geneológia krónikása, Steven LEVY 1984-ben a mitológiateremtés igényével alkotta meg *Hackers, Heroes of the Computer Revolution* c. könyvét, amiben a technológiatörténetbe ágyazva számos fontos korai hacker kimerítő személyes karakterképét adja. Könyve elején szerény karakterlistát közöl 'eposzában' legfontosabb ötvenhét szereplőjéről, köztük négy komputerről. LEVY a kaliforniai digitális boom népszerű újságírójaként a korai hacker-kultúra olvasmányos és megkerülhetetlen dokumentumát hozta létre, már csak azért is, mert könyvében a hacker etika első részletes megfogalmazását adja, amely etika könyve központi szervezőeleme. LEVY 'Hacker története' nem hardware- és nem software-történet, és nem is Silicon Valley születésének krónikája, de mindhárommal bensőséges viszonyban van. Az általa megfogalmazott hacker etika később deklarálta a F/LOSS kultúrában és a hacktivizmusban él tovább, de e etika hatásmechanizmusának szinte minden mai kommersz technológiában is része van.

Azok a közösségek, amik a hacker etikát az '50-es évektől gyakorolták, ekkor még nem reflektáltak szokásjogként működő láthatatlan etikai kódexükre, sem közösség voltak (LEVY 2010: 27). LEVY-n kívül Erik RAYMOND és Richard STALLMAN elméleti munkái voltak a legnagyobb hatással az utólag szubkultúráként is vizsgálható, akkor még merőben spontán, mára gazdaságilag is kanonizálódott történésfolyamra. Mind RAYMOND, mint STALLMAN hackerként voltak ennek aktív résztvevői.

Az MIT ekkor azoknak a kevés helyeknek az egyike volt, ahol a hallgatók hozzáférhettek egy mainframe komputerhez. Ekkor a még több tonnás számítógépek jobbra a hadiipar privilégiumnak számítottak, és ennek kapcsán, a hadiipar (military-industrial complex) programjának keretében működött az MIT-n is a korai első számítógépek egyike. 1958-ban a az Egyesült Államok védelmi minisztériuma létrehozta az ARPA-t, az Advanced Research Projects Agency-t, védelmi célú kutatásfejlesztésre. 1962-ben jött létre az ARPA információfeldolgozás-technikáért felelős részlege, J. C. R. Licklider professzor vezetésével, akit nagyban inspiráltak kollégája, Norbert Wiener kibernetikai tézisei, s aki 1960-ban az ember és gép kommunikációs szimbiózisáról publikált vizionárius elképzeléseket.⁸ (TURNER 2006: 108)

Ekkor - és ez jellemzi az 50-es évektől a 80-as évekig tartó időszakot - a hacker leginkább azokra vonatkozó gyűjtőfogalom, akik önszorgalomból, szabadidejükben, egyedül vagy csoportosan, ezen a még kialakulatlan területen innovatív fejlesztő munkával járultak hozzá a mai digitális technológia fejlesztéséhez, a katonai-ipari kutatások kötött programjainak peremén. A hangsúly, mint később látni fogjuk, az önszorgalmon van. Jóval a mikrochip és a személyi számítógép feltalálása előtt az ehhez szükséges infrastruktúra, idő és affinitás katonai intézményeken kívül kizárólag egyetemi helyzetekben állt együtt, ezen belül is főleg az MIT-n, ahol, a Tech Modell Railway Club / vasútmodell szakkör résztvevőinek érdeklődése egyre inkább az MIT elektronikus kutatólaborjában elérhető TX-0 mainframe komputer felé

⁷ A jövő komputereinek súlya nem fogja meghaladni a másfél tonnát.

⁸ Licklider: *Man-Computer Symbiosis* (2017.07.05)

fordult. Ebből az érdeklődésből évtizedes fejlesztői munkaközösség alakult ki, aminek eredményei megalapozták a későbbi szoftverfejlesztés és mesterséges intelligencia kutatás irányait, és munkamódszerei egy egész iparág számára mintául szolgálnak az Egyesült Államokban.

I.3 A továbbiakhoz elsősorban a LEVY által megfogalmazott hacker etikát fontos megvizsgálunk:

1. The Hands on Imperative: minden, ami által tanulhatunk valamit arról, ahogy a világ működik, beleértve a számítógépeket, korlát nélkül elérhető kell legyen, hogy megérthessük és fejleszthessük. Minden, ami ebben akadályoz, elhárítandó, legyen az zár vagy szabályzat (LEVY 2010: 28)
2. Információs szabadság: a tudás szabad áramlása és elérése alapvető szükséglet ahhoz, hogy jobbak legyünk, megjavítsunk rendszereket (LEVY 2010: 28)
3. a decentralizáció támogatása és a tekintély megkérdőjelezése: egy nyitott és rugalmas rendszer a leghatékonyabb az információ szabad áramlásának biztosítására. A bürokratikus rendszerek ennek ellentétei, legyenek azok egyetemi, gazdasági, vagy állami rendszerek (LEVY 2010: 29)
4. Meritocracy: egy hacker megítélésében nem játszhat szerepet, hogy milyen iskolai végzettsége van, hány éves, milyen pozíciót tölt be, vagy milyen etnikumhoz tartozik.
5. A számítógépek alkalmasak művészet és szépség létrehozására, és ez nem csak a szoftver által generált elemekre vonatkozik: maga a programkód is képviselhet mesterien megtervezett mérnöki, művészi színvonalat (LEVY 2010: 31)
6. a számítógépek képesek pozitív irányban megváltoztatni az életet (LEVY 2010: 34)

My crime is that of outsmarting you, something that you will never forgive me for⁹

LEVY hosszan ír az MIT hackereinek lockpicking stratégiáiról, amivel etikájukat az intézményi bürokrácia ellenében is megvalósították. Azért az eredeti angol szót használom itt, mert a zárfeltörés nem fedti a jelentését: a hackerek sportot űztek abból, hogy a zárok tönkretétele nélkül (például saját gyártmányú tolvajkulcsokkal, kódfejtéssel) fértek hozzá előlük elzárt gépekhez és adatokhoz, sőt, előszeretettel dörgölték ezt a hozzáféréssel rendelkezők orra alá. Ezt leginkább *prankként* jelölhetjük, amit első látásra kézenfekvő lehetne csíntevésnek lehetne fordítani, ám a prankben a csíntevéssel szemben nem csak játékos, gyermeki motivációkat találunk, hanem sokszor komoly gorombaságot is, bár mindkettőben jelen van a komolytalanság, játékoság aurája. Annyiban helyes a csíny fordítás használata, hogy a hackerek valóban kitanulták az MIT AI labor zárainak és szellőzőinek *csínját-bínját*. Mindenképp fontos itt megemlítenünk azt a visszatérő jelenséget, hogy a hacker etika gyakorlói nem csak hogy megkérdőjelezik a tekintélyt, hanem felhatalmazás nélkül semmibe is veszik, kikerülik, átugorják, átbújnak rajta, sőt, talán az egyetlen ige, ami itt fordíthatatlanságában önmagát magyarázza, meghackelik. Olyan önjelölt, önkényes tettekről beszélünk, amik nem a hatalommal való kétoldalú párbeszédben, hanem azon technikailag felülkerekedve kérdőjelezzik meg az autoritás természetét.

Phreaking

A phone és a freak szavak találkoznak a phreakingben, ami a telefonhálózatok tanulmányozását, felfedezését és a velük való kísérletezést valamint visszaélést jelentette, és ami az 50-estől a 80-as évekig főleg amerikai és brit geek-szubkultúráként működött. A legelterjedtebb technológia egyszerű: az analóg

⁹The Conscience of a Hacker <http://phrack.org/issues/7/3.html> (2017.07.05).

A bűnöm, amit soha nem fogsz megbocsátani nekem, az, hogy okosabb vagyok nálad.

telefonvonalak rendszerében a kapcsolás a telefonközpontban manuálisan bekapcsolt hangfrekvenciák alapján működött, így ha valaki előállított egy megfelelő (a rendszerben jelentéssel rendelkező) hangfrekvenciát, automatikusan és ingyen 'kapcsolhatta magát' például távolsági beszélgetésre. Egy technológia architektúrájával való ilyesfajta visszaélés a reverse engineering. A phreak-eket fémjelző eszköz az ún. blue box, elektromos hanggenerátor, amivel kísérleteiket kényelmesebbé tették. A távolsági hívások frekvenciája 2600 Hz volt, erre utalva¹⁰ viseli az egyik legismertebb [hacker-zine](#) a mai napig a 2600 nevet. Egy másik jelentős magazin, a *Phrack* pedig a phreaker- és a hacker-kultúrát közös etika-rendszerből származtatja, ahogy ez a nevében is tükröződik. A távközlési technológia változásával, a 80-as évek végére a phreaking a kultikus hacker-múlt részévé vált. LEVY számos 'hőse' érkezik a phreaking felől, és már itt megjelenik a később deklarált white hat attitűd (LEVY 2010: 86). Ahogy a lockpicking esetén, itt is fontos a szignó, tag hagyás (LEVY 2010: 113). A hacker etikához nagyban hozzájárult a phreaking tapasztalata, nem csak a fentiek miatt, hanem amiatt is, hogy bár a technológia használatához szükséges infrastruktúrát a nagyvállalatok építették, a phreakerek elleneztek az infrastruktúrának a nagyvállalatok általi kisajátítását.

The microcomputer industry would be ruled by the Hacker Ethic dream. (LEVY 2010: 213)¹¹

A hetvenes évek elejére, mire az MIT hőskorszakának leáldozott, a nyugati parton egy más típusú hacker-szubkultúra kezdett kibontakozni, amit LEVY, nem bonyolítva a definíciókat, hardware hacker-ek kultúrájaként ír le. Ahogy már az MIT-n is, ez a hobbikultúra is párhuzamosan fut a military-industrial complex fejlesztéseivel. A hardware hackerek barkácskultúrájának a mikrochip piacra dobása adott hatalmas lökést. Ekkor, civilek számára elérhető árú személyi számítógép megjelenése előtti évtizedben, a lelkes hobbisták szakkörszerű csoportokban, az egyenként megvásárolható alkatrészekből és 'kit'-ekből maguknak bütyköltek sajátos hibrideket, beleértve az ezeken futó szoftvereket is. Ekkor született a hobbisták közé a phreakingból érkező Gates elhíresült írása, a Letter to the Hobbyists, amiben élesen bírálja a hobbisták hozzáállását, miszerint a fizikai alkatrészekért szívesen fizetnek, de a szoftverfejlesztésbe fektetett intellektuális munkát nem honorálja senki (LEVY 2010: 213; 276).

A *Homebrew Computer Club* a nyugati parti korai komputer barkács-szcéna egyik legfontosabb fóruma volt, aminek tagjai mérnöki képességeiket saját számítógépeik összeállításának és fejlesztésének szolgálatába állították. A későbbi komputer ipar nagyjai szinte mind klubtagként kezdték. A klub tagjaiból kinövő friss vállalkozások (pl. Apple, Microsoft) mind arra törekedtek, hogy a hacker etika mentén rendezkedjenek be, miközben tudásukat piaci környezetben hasznosítják (LEVY 2010: 221).

I.4 Free as in Freedom, not free as in free beer¹²

LEVY harmadik fejezete a game culture születését taglalja, és ő továbbra is hackereknek nevezi az általa harmadik generációnak definiált szoftverfejlesztők csoportját. Más szerzőink definíciója már nehezen illene ezekre a jól fizetett, dinamikusan növekvő cégek alkalmazottaiként dolgozó fejlesztőkre (LEVY 2010: 427). Itt sikkad el sajátos módon, szinte észrevétlenül a LEVY-féle definícióból a hacker-etika, és válik a hacker a friss kaliforniai startupok legfontosabb prosperáló tőkésjévé. LEVY mintha maga is reflektálna a jelentésváltozásra, amikor utolsó fejezetét STALLMANnak és a GNU-nak szenteli, őt az utolsó igazi hackerként magasztalva.

a '80-as évek elejére a gyorsan fejlődő komputer iparban a szoftver, mint árucikk egyre inkább a szellemi tulajdon prosperáló kereskedelmi mezőjébe kerül. A jogvédett szoftvereket gyártó cégek, akiknek vezetői

¹⁰<https://en.wikipedia.org/wiki/Phreaking> (2017.07.05)

¹¹A személyi számítógép gyártásának iparát a hacker etika fogja irányítani.

¹² Lefordíthatatlan; a free szó kettős jelentésével (szabad/ingyenes) játszik, szó szerint: szabad, mint a Szabadságban, nem pedig mint az Ingyen sör esetén

és fejlesztői néhány évvel ezelőtt még a hacker etika nyitottságának köszönhetően kísérleteztek, hirtelen Hollywood szerzői jogból élő cégóriásai mellé sorakoznak fel (COLEMAN 2013: 88). STALLMANt LEVY azért nevezi az utolsó hackernek, mert az MIT munkatársaként átélte ezt a gyors és radikális változást, és egész szakmaiságát az ezzel a folyamattal való szembefordulásnak szentelte, szenteli. STALLMAN az MIT laborból kinövő komputercégek szabadalmait rendszeresen publikálta, kérdőre vonva kollégáit a hacker etika megtagadásért (LEVY 2010: 450). A hacker etikát folytatólagosan továbbvivő szoftverfejlesztő mozgalom először talán kissé megtévesztő Free Software (az angolban ugyanaz a free jelöli az ingyenességet, mint a szabadot), majd később Open Source forradalom néven került a köztudatba, és ma főként Free/Libre Open Source Softwareként hivatkoznak rá. COLEMAN a F/LOSS kultúrának és azon belül is a Debian projektnek szentelt könyvében kizárólag őket nevezi hackereknek. A F/LOSS mozgalom által közösen fejlesztett és publikált szoftverek négy olyan szabadságjogot hordoznak, amit a proprietary (továbbiakban: védett) software nem:

1. szabad használni (a programot)
2. szabad tanulmányozni (a forráskódot)
3. szabad megosztani (a forráskódot)
4. szabad fejleszteni (a forráskódot)

A védett szoftver esetén csak az első szabadságjog teljesül, akár ingyenes, tehát lopott, akár legális verziót használunk. Mint látjuk, egy adott, valaki által továbbfejlesztett verziót nem tilos értékesíteni, tehát az Open Source Software nem feltétlenül ingyenes, de mivel elérhető lesz ingyen is, a kereskedőnek nehéz dolga lesz. Ez a fordított logikájú licenc a General Public License¹³ (COLEMAN 2013:69), aminek első verzióját STALLMAN dolgozta ki, akit aktivista munkájáért ma is a copyleft (all rights reversed) movement hőseként tartanak számon. A F/LOSS lényege, hogy senki nem „börtönözheti be” sajátjaként a forráskódot, szabadsága biztosított, és egyéni fejlesztők kiterjedt közössége együtt dolgozik rajta. Több forrás úgy írja le ezt a fejlesztői élményt, mint élő rendszert, a védett software zártságával és tárgyyszerűségével szemben (LEVY 2010:121; COLEMAN 2013: 40 és 41). Érdekes összevetni a kortárs anarchizmus elméletével azt a F/LOSS kultúrában alapvető gondolatot, miszerint nem a status quo megzavarása a rossz, hanem maga a status quo¹⁴ (kapitalizmus illetve software as intellectual property right) alapvető koncepciója hibás. Ezt a F/LOSS kultúra a szarkasztikus 'copywrong vs. copyleft' dichotómiában fogalmazza meg.

Közösség vs. Individualizmus

A hacker-kultúrát meghatározó ellentmondások között találjuk az alázatnak és az arroganciának egy sajátos keverékét, csakúgy, mint a közös cél fontosságát, és az egyéni teljesítmény elismerésének igényét (LEVY 2010:92; COLEMAN 2013: 105). COLEMAN a hacker 'lifeworld' (Lebenswelt), életvilág részletes leírásában fejti ki a közösségiség és liberalizmus, valamint az elitizmus és individualizmus végletei között a szubkultúrában feszülő ellentétet, és azt, hogy a látszólagos feszültség ellenére a hacker kultúra mégis képes ezeket a végleteket valamilyen formában párhuzamosan érvényesíteni. COLEMAN kultúrantropológusként nem tud szó nélkül elmenni a hacker-kultúra attitűdjének a mitológiai 'trickster' figurákhoz való hasonlósága mellett. A trickster magyarra fordítása nem egyértelmű, talán a csínytevő a leghelyénvalóbb. Olyan karakter-archetípusra vonatkozik, aki szellemességével szabotálja, kijátssza a szabályokat, provokálja a tekintélyt, s mindezt játékosan, és sokszor alakváltóként teszi. Ilyen csínytevő mitológikus figura például az északi Loki, a görög Hermész, vagy a kelta folklór inspirálta Puck Shakespeare Szentivánéji Álom c. drámájában (COLEMAN 2014: 35).

¹³GNU Public License <https://opensource.org/licenses/GPL-2.0> (2017.07.05)

¹⁴„Capitalism is not in crisis. It is the crisis.”

Játék

Meglepőnek találom, hogy az általam olvasott szerzők közül senki nem szentelt terjedelmes fejezeteket a játék pszichológiai, Piaget-i fogalmának, pedig a játék jelensége szinte az egész kultúrát áthatja. A hacker-kultúra mezőire majdnem minden esetben igaz, hogy a fizikai valóság komolyságától a virtualításban elemelt, kötött szabályok (hálózati rendszerek, programnyelvek) mentén behatárolt öncélú tevékenység, melynek célja a kísérletezés, felfedezés és tanulás. A feszültség a technológia szabályai és a jogi szabályozás között áll fenn - a hacker mindkettőt úgy szegi meg, hogy szabályszegése nem ellentétes a játékszabállyal, miközben a technológiai meghatározottságban új játékfeltételeket teremt. A játék fontos feltétele a fölösleges energia. A játszás ellentéte a gépies rutin, a feltétel nélküli szabálykövetés, a szellemi mozgástér hiánya, az energiák teljes lekötöttsége - ám a gépiesség itt, a gépek által fenntartott virtualításban fordított értelmet nyer: a géppel való játék az, amikor a gépet nem mechanikusan használjuk (l. phreaking). A hacker-kultúra külvilági percepciójának egyik legfontosabb eleme az a feszültség, ami a játék, a játékos és a fizikai világ között keletkezik. Ez a feszültség válik láthatóvá, amikor egy (akár politikailag, akár gazdaságilag, akár közösségileg) motivált hackert a fizikai világban letartóztatnak. Ugyanezzel a feszültséggel játszik egy korai és nagy hatású hacker-mozi, a Wargames, amiben egy tizenéves feltöri a NASA atomprogramját, miközben végig abban a tudatban él, hogy egy mesterien valóságű játékkal játszik. Vessük ezt össze az első, MIT-n kifejlesztett, mainframe-re írt komputer game-el, a SPACEWAR-al, és rögtön láthatóvá válik, hogy a játék komolysága (és jelen történetben a feltételrendszere is) szoros összefüggésben áll pillanatnyi társadalmi környezetével.

I.5 A kaliforniai ideológiáról

Techno-utopians: the "Californian ideology"—"a mix of cybernetics, free market economics, and counter-culture"— (COLEMAN 2015: 160)

A hacker-kultúra értelmezéséhez elengedhetetlen röviden megvizsgálunk kialakulásának kultúrtörténeti közegét. Fred TURNER *From Counterculture to Cyberculture* c. munkája gazdag anyagot szolgáltat a kaliforniai ideológia megértéséhez, elemelve a komputer kultúra és a hidegháború feszültsége ellen küzdő generáció ellen-kulturális törekvéseinek évtizedes párbeszédét. A hatvanas években a Free Speech Movement aktivistái a számítógépeket a hadiipar fenyegető, elidegenítő eszközeinek látták, és deklaráltan elítéltek minden olyan szervezetet, ami velük együttműködött, így az MIT AI-labját is (TURNER 2006: 1). Ekkor, egy tüntetés kapcsán kerültek a laborra súlyos vasajtók és a nyitott belső politika ellenére feltörhetetlen záruk (LEVY 2010: 124). Ahogy LEVY is több helyen kifejti, a keleti parti hacker-kultúrától idegen volt mind a nyílt háborúellenes szerepvállalás, mind a Kaliforniában népszerű új baloldal, új-spiritualitás, kísérleti droghasználat, 'szabad szerelem' és közösségiség. LEVY hosszú fejezeteket szentel a kaliforniai kulturális szcena és az MIT hackereinek szigorú, rideg, kolostori atmoszférájának összehasonlításának (LEVY 2010:139).

A komprehenzív tervező

Amilyen visszatetsző volt a az egyetemi informatikai kutatásoknak a hadiipartól való függése az ellenkultúra számára, annyira átélhető volt Norbert Wiener Kibernetika elmélete, Buckminster Fuller rendszerszemélete, és Marshall McLuhan tézisei (TURNER 2006: 43; 53). Fuller jegyzi a komprehenzív designer kifejezést, amit 1963-ban megjelent *Ideas and Integrity* c. könyvében vázol fel: olyan egyén, aki a természetben található láthatatlan minták leképezésével új technológiákat tervez a hétköznapok számára, azoknak az ipari forrásoknak az igénybe vételével, amik az üzleti világnak és a hadiiparnak köszönhetően állnak rendelkezésre (TURNER 2006: 56). A legfontosabb, írja Fuller, hogy ez a designer a tudomány és az ipar szakterületein kívül álló generalista legyen, hogy mindent összefüggéseiben láthasson (TURNER 2006: 56).

„A művész, feltaláló, gépész, gazdasági szakember és evolúciós szervező feltörekvő szintéziseként (a komprehenzív tervező) állandóan népszerűkutatásokba, forráselemzésekbe és technológiai riportokba merül, melyeket államok és iparágak gyártanak, de nem válik egyiknek sem teljes munkaidejű alkalmazottjává; a komprehenzív tervező képes arra, amire a bürokrata nem: átlátni az egész képet (...) Se nem mérnök, se nem művész, hanem mindkettő egyszerre, még a technokrácia termékeivel dolgozva is képes lélektani egységet elérni.” (Fuller in TURNER 2006: 56)

McLuhan, Fuller, és a Fuller-tanítvány Viktor Papanek is komprehenzív designerként igyekeztek dolgozni (TURNER 2006: 52). Fuller koncepciója megjelenését követően több közösségben nagy hatású volt, addigi kísérleteiket és érzeteiket összefoglaló koherens elméletként, amely, bár a technológiára a társadalom alakítójára tekint, eközben elutasítja a bürokratikus és mainstream intézményrendszereket (TURNER 2006: 52). Prominens példája ennek USCO, a 60'-as évek ellen-kulturális közegének ismert cutting edge művészcsoportja, akik hétköznapi elektronikai eszközökkel rituális célú média-environmenteket hoztak létre (TURNER 2006: 49). A határok felolvadása a hétköznapi és művészeti tárgy és tett között, befogadó és művész között mind a Fuller-i és McLuhan-i inspirációt visszhangozták. Így történt ez a Kaprow, Cage és Rauschenberg nevével fémjelzett keleti parti kísérleti törekvések esetén is (TURNER 2006: 58), melyeknek forrponja volt az 1967-ben alakult EAT, Experiments in Art and Technology. A mérnökök és művészek együttműködésével létrejövő EAT a ma már megkerülhetetlen, technológia és művészet közös kísérleti halmazát alkotó trend korai, innovatív előfutára volt.¹⁵

Stewart Brand, aki huszonevesen a katonai kutatási szcénában dolgozott, ott tapasztalta először a networkingnek, a vállalkozói hozzáállásnak és kollaboráció nyitott modelljeinek a kreatív kutatómunkára gyakorolt pozitív hatását. Tapasztalatával egymástól addig elszigetelt szcénák között épített kommunikációs hidakat. Ilyenek voltak a San Francisco hippikultúrája, a keleti parti művészcsoportok, az újkommunalista Back to the Land mozgalom, a Merry Pranksters, az amerikai őslakosok rezervátumai, és a kialakulóban levő komputerkultúra. Természetesen nem Brand egymaga hozott össze egymástól távoli szubkultúrákat, de azok az innovatív információtechnológiai platformok, a Whole Earth Catalogue és a WELL, amiket ötletgazdaként és tulajdonosként jegyez, nem csak a ma ismert Internet születésében játszottak nagy szerepet, hanem abban is, hogy Brand generációja az új technológiákat, főleg a személyi számítógépet és a világhálót társadalmi egyenlőség kulcsának látta. Ez a techno-utopianizmus a mai napig meghatározza a hacker-kultúra morfológiáját (Dialektusban azzal a fajta intézmények és gépek iránti pesszimizmussal, ami az ugyanakkor és ugyanott született Unabomber Manifesto-t¹⁶ jellemzi) (TURNER 2006: 43).

Brand 1968-ban alapította meg a *Whole Earth Catalogue*-ot, ami a hálózati kultúra egyik legkorábbi és legértékesebb, print alapú kísérleti folyóirata volt. A WEC először 1968-ban került kiadásra, egyfajta információs bázist és kommunikációs hálót alkotva a fent említett közösségek számára, hiszen a WEC-ben a fenti közösségeket érintő több téma montázs-szerűen jelent meg, és az olvasók is küldhettek be tartalmat. A téma külön kutatást érdemel, amelyhez Dorien Zandbergen: [NEW EDGE Technology and Spirituality in the San Francisco Bay Area](#) című disszertációja remek kiindulási alapot szolgáltat. A Sugár János által szerkesztett, a Media Research Foundation és a c3 együttműködésében 1997-ben kiadott BULDÓZER - médiaelméleti antológia Lengyel Anna fordításában közli Richard Barbrooknak és Andy Cameronnak a témával foglalkozó, Kaliforniai ideológia című írását.¹⁷

¹⁵ SZEGEDY-MASZÁK Zoltán: *művészet mint kutatás: experimentalizmus a médiaművészetben*, in művészet mint kutatás, tudományos konferencia a magyar képzőművészeti egyetem, a magyar tudományos akadémia művészettörténeti kutatóintézet és a c3 kulturális és kommunikációs központ alapítvány szervezésében; 2006

¹⁶ The Unabomber Manifesto, <http://cyber.eserver.org/unabom.txt> (2017.07.05)

¹⁷ <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>

Brand a földgolyó képét választotta kiadványa szimbólumául, amit a hadiiparnak köszönhetően '68-ban már fényképen is dokumentáltak.

„I'm looking at San Francisco from 300 feet and 200 micrograms¹⁸ up and thinking that I can see from here that the earth is curved. I had the idea that the higher you go the more you can see earth as round.”¹⁹

Ezzel a gesztussal a *Whole Earth Catalogue* szerkesztője egyszerre köteleződött el nem csak a pszichedelikumok, hanem a haditechnológia, Fuller komprehenzív design-szemlélete és a korai ökológus gondolkodás mellett is. Utóbbi alapjait többek között éppen Fuller fektette le, egyik, egész munkásságán átvezető metaforájával, miszerint bolygónk úrhajó, amin legénységként utazunk, és felelősek vagyunk érte (TURNER 2006: 55; LEVY 2010: 219). A WEC lapjai nem csak Fuller és Papanek téziseinek, és a nyugati parti back-to-the-land kommunák számára szükséges tárgyi eszközöknek és DIY barkács-instrukcióknak adtak helyet, hanem a kibernetika és a korai komputerkultúra híreinek is. A WEC precedens nélküli munkamódszerében is kifejezte az ellen-kulturális korszellemet (l. illusztráció)²⁰ (TURNER 2006: 146).

„Dealing the hacker dream as if it were the most potent strain of sinsemilla in the Bay Area.” (LEVY 2010: 152)

Az amerikai egyetemeken az 50-es években több munkacsoportban végeztek kísérleteket önkéntes hallgatókon az LSD pszichológiai hatásait kutatva.²¹ A kormány által finanszírozott viselkedéstudományi kísérleteket részben a frankfurti iskola szociológusai inspirálták.²² Az emberi társas viselkedés szabályozásának vágya, egy újabb fasiszta tömegpszichózis megelőzésének a szándékával a háttérben, a 70-es években életre hívta a Macy konferenciákat, amik a korai Wiener-i rendszerelmélet és kibernetika társadalmi megvalósításának nagyszabású témájával foglalkoztak. A Macy-konferenciák tudósokból és művészekből létrejött nemzetközi csoportja egy nemzetek utáni, multi-etnikus globális kultúrát vizionált. Itt találjuk Brandet, Cage-et, Fullert, és a digitális, művészeti és akadémikus elit számos tagját.²³

„Among WELL regulars like Felsenstein and Barlow, hackers were cybernetic counterculturalists, creatures devoted to establishing a new, more open culture by any electronic means necessary.” (TURNER 2006: 168)²⁴

¹⁸Of LSD

¹⁹High nem csak fizikai, hanem pszichedelikus értelemben is - ez összeköti a pszichedelikus virtualitást a technikaival, melyek közös legmagasabb foka az űrutazás, a Föld kívülről való szemlélése lenne: San Francisco-ra 300 láb és 200 mikrogram magasságából nézek, és azt hiszem, innen látom, hogy a Föld gömbölyű. Az az ötletem támadt, hogy minél magasabban vagy, annál gömbölyűbbnek látod a Földet.

²⁰Understanding Whole Systems; Shelter and Land Use; Industry and Craft; Communications; Community; Nomadics; Learning.

²¹Az önkéntes résztvevők között volt mind Brand, mind Ken Kesey, aki nem csak a Száll a kakukk fészkére szerzőjeként, hanem a Marry Pranksters mágus-gurujaként is ismert kultikus alak volt a nyugati parti hippikulturában. Kesey kísérleti alanyból lett a pszichedelikumok szószólója és terjesztője. Egy kipreparált iskolabuszban utazva-lakva, közösségével éveken át újnomád tudatfelfradító missziót folytatott szerzte a kontinensen. Kesey számára az LSD volt az az eszköz, amivel a hidegháború szorongásában ridegnek ítélt társadalom helyett Fuller-i elvek alapján új világot lehet építeni. Figyelemreméltó tény, hogy Kesey és kommunája éveken át a Száll a kakukk fészkére jogdíjaiból tartotta fenn ellenkulturális gyakorlatát.

²² https://en.wikipedia.org/wiki/Project_MKUltra (2017.07.15)

²³Nem mindenki viselte olyan pozitívan a rajta végzett pszichedelikus kísérletek sorozatát és a computerok elterjedését, mint Brand vagy Kesey. Ted Kaczinsky a Stanford hallgatójaként szintén LSD-kísérletek alanya volt. Matematikusként és radikális környezetvédőként írta meg *Industrial Society and Its Future* c. Manifesto-ját, ami később Unabomber manifestoként vonult be a köztudatba. John Brockman Harmadik Kultúra c. könyvével összhangban hívta fel a figyelmet a mesterséges intelligencia és a kibernetika kockázatára, a paradigmaváltással kialakuló új globális techno-elit (digerati) átfogó hatalmának veszélyeire. A kibernetika koncepciójában az emberi idegrendszer egy komplex számítógép metaforája, amit Kaczinsky a természettel, és az egyéni szabadsággal állít szembe. Számára a komputerkultúra nem az egyéni szabadság és egyenlőség kulcsa, hanem annak ellentéte. Kaczinsky a világtól elvonulva, egy, a Whole Earth Catalogue-ból ismert DIY kabinban élt az amerikai vadonban. Három levélbomba általi gyilkosság és 23 veszélyeztetés kapcsán az FBI letartóztatta. Életfogytiglanra ítélték. Saját gyártmányú bombáival az egyetemi és üzleti szcénából az általa Digerati tagjainak ítélt személyeket célozta meg. A Kaczinsky-t övező ellentmondásokból a lipcsei születésű Lutz Dammbeck Das Netz címen 2004-ben készített dokumentumfilmet.

²⁴ A Well felhasználói között (mint például Felsenstein vagy Barlow) a hackerok a kibernetikus ellenkultúra követői voltak, olyan lények, akik egy új, nyitottabb kultúra bármilyen lehetséges elektronikus módon való létrehozása mellett köteleződtek el.

Az újkommunalizmus azonban néhány évvel később 'felszámolta önmagát', mivel hosszútávon pontosan ugyanazokat a társadalmi konfliktusokat termelte kis közösségeiben újjá, amiktől szabadulni próbált: a kötött nemi szerepeket, az anyagi forrásoktól való függést, a kulturális másság szeparációját, és a hagyományos hierarchikus csoportszerveződési struktúrákat (TURNER 2006: 76). Az ellenkultúra generációjának újra kellett gondolnia az eddig olyannyira megvetett 'mainstream' társadalomba való beilleszkedést, hiába álltak még mindig fenn az őket néhány évvel korábban perifériára szorító és közösségbe szervező hidegháborús és társadalmi feszültségek. A korszellemre mindig remek üzleti érzékkel reagáló Brand ekkor hozta létre a hálózati konferencia-beszélgetések formájában működő, kvázi-online WEC-t, a WELLt (Whole Earth 'Lectronic Link). Brand az újkommunalizmus hanyatlásával ugyanolyan társadalmat jobbitó erőnek látta a személyi számítógépet, mint előzőleg az LSD-t (TURNER 2006: 139). A WELL, és a korai hálózati kommunikáció más formái (főleg hasonló konferencia platformok, BBS-ek) a kialakulóban levő komputer ipar számára új munkamódszereket kínáltak: a születőben levő információs társadalom networking stratégiáját, amit HIMANEN és CASTELLS hacker kultúráként, Mckenzie WARK a hacker class működésmódjaként ír le (TURNER 2006: 7). Howard Rheingold, aki később a Whole Earth Review, majd az 1995-ös Millennium Whole Earth Catalog főszerkesztője, 1985-ben, korai WELL-felhasználói tapasztalatairól írva elsőként használta egyetemi publikációban a virtuális közösség (*virtual community*) kifejezést.²⁵

Az alapvető szemléletváltozás az ellenkultúra és a komputer viszonyában a mikrochip, így a személyi számítógép, és az információs hálózatok születésének köszönhető (LEVY 2010: 221). Utóbbi technológiák az ellenkultúra számára a decentralizáció és az információszabadság garanciáinak tűntek. Ezek a technológiák valóban paradigmaváltást hoztak- de nem egészen olyan módon, ahogy azt a 70-es években Kaliforniában elképzelték, legalábbis a világ többi része számára. Brand generációja számára az újkommunalizmus és a hippikultúra öröksége a hacker etika nyitott munkamodelljeiben él tovább. (TURNER 2006: 139).

Community Memory

Miközben a hetvenes években a keleti parton az MIT laborban egyre inkább a konform computer studies vette át a terepet, a nyugati parton a Homebrew Computer Club-al és a WEC-al párhuzamosan más, a hacker-kultúrát a mai napig meghatározó kezdeményezések is feltűntek (LEVY 2010: 146). Lee Felsenstein egyike volt a Resource One Collective tagjainak. Ennek a csoportnak az volt a célja, hogy nyilvános helyeken olyan nyitott információs infrastruktúra-hálózatot alakítson ki, amik a hétköznapi emberek közösségi emlékezeteként működhetnek, apró, hétköznapi ügyek információs hálózataként. Amennyiben Brand projektjeit érheti az elitizmus kritikája, annyiban volt a Community Memory valóban mindenki számára nyitott (LEVY 2010: 161). A források hiányában rövid életű projekt néhány komputer terminál nyilvános helyen való felállításával és fenntartásával valósult meg, modellt szolgáltatva évtizedekkel későbbi projekteknek.

“This is the Woodstock of the computer elite!” (Ted Nelson in TURNER 2006: 168)²⁶

Mindezek a közösségek személyes ismeretségek, valamint fél- és hivatalos intézmények mentén kapcsolatban álltak és hatással voltak egymásra abban a közegben, ami mai napig a komputerkultúra iparának egyik legfontosabb, prosperáló innovációs és gazdasági központja, Silicon Valley. Az ekkor már a Global Business Network-öt működtető Brand 1984-ben hívta életre az első Hacker konferenciát Kaliforniában, ami egyben LEVY Hackers könyvének bemutatója is volt (Stewart Brand: The Whole Earth Catalogue in LEVY 2010: 455; TURNER 2006: 155). Ez az esemény tekinthető minden későbbi hacker

²⁵ Howard Rheingold: Tools for Thought: The History and Future of Mind-Expanding Technology, 1985, Simon & Schuster, Prentice Hall

²⁶ Ez a digitális elit Woodstock (fesztivál)ja!

találkozó (HOPE, DefCon, Chaos Computer Congress, stb.) ős-modelljének, ahol az addig csak virtuálisan összekapcsolt tagok fizikai valójukban is találkoznak, ezzel megerősítve és tudatosítva a szubkultúra létét, és reflektálva identitásukra. Brand, TURNER, LEVY, Gates, Wozniak, Jobs, és a későbbi digitális elit számos tagja egy-egy node-ot alkotnak a komputertörténet hálózatában ²⁷ A *Jargon File* egy részlete például először a WEC-ban került publikálásra; Brand kiadott egy Software Catalogue-ot is; stb.

A hacker etika, ami alapvető fontosságú volt a network culture paradigmaváltásban, sajátos referenciális módon él tovább a mai tech-óriások intézményesített működésében. A JORDAN által *programming proletariatnak* (JORDAN 2008: 112) keresztelt informatikus, szoftverfejlesztő mérnökök munkahelyi környezete a hacker kultúra szimbólumvilágát utánozza, annak ellenére, hogy ezeknek a cégeknek a mai működése nem tér el egy akármelyik másik iparágban működő világcégtől (COLEMAN 2015: 164) Itt érdemes megemlíteni a Burning Man fesztivált is, amely 1986 óta a techno-utópista, LSD által inspirált kaliforniai new-age spiritualitás Mekkája, és egyben a Silicon Valley CEO-k és CTO-k kedvenc nyaralóhelye, ahol utóbbiak biztonsági őrkkel védett zártkörű partikon és légkondicionált luxus-lakóautóikban heverik ki az ellenkulturális extázis fáradalmait.

Összefoglalva, a hetvenes évektől kezdve alapvetően alakult át a komputer-ipar, a hidegháború mainframe-jeit és szuperkomputereit a minden otthonban megtalálható személyi számítógép elterjedése váltotta fel, melyek egymással állandó információs hálózatban működnek, összekötve a világ minden árammal ellátott sarkát. Ez a nagy hatású technológiai változás kulturális paradigmaváltást hozott, amit nagyban befolyásolt az a kaliforniai ellen-kulturális generáció, akik különböző közösségekben olyan munkamódszereket igyekeztek kidolgozni, amik a hadiipar bürokratikus, számító, mechanikus működésmódjával szemben kollektív, nyitott, fenntartható alternatívát jelentenek (TURNER 2006: 237). Ezeket a modelleket rugalmasság és változékonyság jellemezte, és olyan újfajta infó-technológiák, amik a személyi számítógépet és a hálózati kommunikációt egyrészt a kulturális ellenforradalom szimbólumává, másrészt prosperáló gazdasági tényezővé tették (TURNER 2006: 238).

1.6 “The boys and their toys”²⁸

A nők szerepe és helyzete, és a feminizmus szerepe a kiberkultúrában, illetve a kiberkultúra szerepe a feminizmusban saját jogú, átfogó kutatás(oka)t érdemel. Jelen alfejezetben csak néhány felületes felvetéssel szeretném rá felhívni a figyelmet. A hacker-kultúráról szóló szövegekben sokszor fordul elő az iránti sajnálkozás, hogy a korai hacker-kultúra hősei és résztvevői döntő többségben, szinte kizárólag (legalábbis) középosztálybeli, angol anyanyelvű fehér férfiak. Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy a kortárs diskurzusban lényegesen nagyobb szerep jut a nőknek, mint a kezdetekben, nem csak a szubkultúrákon belül, hanem az arra való reflexiókban is. Gabriella COLEMAN például a hacker-kultúra egyik jelentős kortárs szerzője az akadémikus szcénában. Kultúrantropológusként évekig része volt az Anonymous mozgalom különböző operációinak, és jegyzi erről szóló könyvét, amin a F/LOSS kultúráról szólóval párhuzamosan dolgozott.

LEVY három nőt mutat be szereplői között, többek közt a bekezdés címében idézett hackert, Jude Milhont. LEVY leírásában mindhármukat férfi partnereikhez való tartozásuk érvényesíti, mint a szcena szereplőit (LEVY 2010: XV). Ugyanebben a listában egy mainframe számítógép a 'sexy' jelzővel szerepel (LEVY 2010: XIV). Az MIT hackerei számára a nők LEVY 1984-es (!) megfogalmazásában kiszámíthatatlan és tökéletlen rendszereknek tünnek, és a velük való foglalkozás időpazarlásnak számított. Egy pillanatra elmerenghetünk a Pygmalion-metaforán, miszerint a nők a szoftverekhez hasonló rendszerek, amiken a férfiak kompetens szellemi alkotómunkát végeznek (LEVY 2010: 75).

²⁷ Ted NELSON: *Computer Lib / Dream Machines*, Tempus Books/Microsoft Press (2nd ed.), 1987, US

²⁸ <https://www.theguardian.com/technology/2003/aug/08/guardianobituaries.obituaries> (2017.07.05) Ford: a fiúk és a játékszereik

*The sad fact was that there never was a star-quality female hacker. No one knows why. (LEVY 2010: 76)*²⁹

írja álnaivan LEVY. Annyit pontosítanék, hogy *no man knows why*: a privilégium természetének része, hogy a 'bent levők' számára láthatatlan, zárt rendszerként termeli újra önmagát. JORDAN is részletezi, amit LEVY, hogy a mérnöki munkát végző programozók között általában lényegesen több nőt találunk, mint a korai hacker-kultúrában. JORDAN sajátos módon a mérnöki munka építő, biztonságos, és a hacker-kultúra destruktív, kockázatos jellegével magyarázza a nemek arányának különbségét (LEVY 2010: 76).³⁰

TURNER fejti ki, hogy a kaliforniai ellenkultúra közösségeiben milyen sajnálatosan hamar újratermelődtek a szuburbia gender-sztereotípiái, és csak a WELL digitális hálózata jelentett ebben a kötöttségben némi enyhülést, ahol először jöttek létre women-only konferencia csatornák. Ezek között prominens volt a WOW, a Women on the WELL. A nyolcvanas években a WELL használóinak már 40%-a nő. (TURNER 2006: 152). Ez nem csak a társadalom egészében kibontakozó feminista mozgalomnak, hanem a virtualitásnak a személyes fizikai jelenléttől való elemeltségének is köszönhető, ahogy azt később COLEMAN is hangsúlyozza. Az Anonymous IRC csatornáin például sokszor nem lehet, nem kell tudni valakinek a nemét, illetve, COLEMAN kutatása kapcsán derül ki, hogy az ezredforduló utáni virtuális aktivista szcénában lényegesen heterogénebb gender-identitás-mezővel találkozhatunk, mint néhány évtizeddel korábban. Tapasztalata szerint felülreprezentált az LMBTQ közösség, mindemellett alacsony a (nőként született és magukat nőként azonosító) nők részvétele. Barbara Pini, Kerry Brown és Joshephine Previe publikáltak egy rendkívül érdekes esettanulmányt *Politics and identity in Cyberspace, A case study of Australian Women in Agriculture online* címmel a témában.³¹ A phreakerek, vagy a korai bulletin-board systemek (BBS) fejlesztői között elvétve találunk egy-egy nőt, de az Electronic Civil Disobedience, és későbbi projektek tagjai között már biztatóbbak az arányok.

1968-ban Japánban, a Busicom és a Sharp mérőkei, Masatoshi Shima és a Tadashi Sasaki az egychipes CPU ötletét egy, a Nara Women's College hallgatójaként egy brainstormingon résztvevő, máig meg nem nevezett nőtől 'vették át'. A Busicom a nő neve említése nélkül dobta piacra az Intellel a következő évben a világ első mikroprocesszorát, az Intel 4004-et.³² Az előjogok természetét még ily felületesen vizsgálva sem feledkezhetünk meg a mikrochip gyártás gyakorlatában szintén láthatatlanná váló nők tömegéről, hiszen az a mai napig szinte kizárólag távol-keleti, afrikai és őslakos indián, mélyszegénységben élő nők alulfizetett munkaerejétől függ (LEVY 2010: 217). Lisa Nakamura 2014-es dolgozata még a tradicionális Navajo szöttek és a mikrochipek NYÁK-rajza közötti hasonlóságokra is felhívja a figyelmet.³³

„The first actual instance of a bug being found”³⁴

A nők szerepéről szólva a kiberkultúrában három olyan szereplőről is szólnunk kell, akiknek a hozzájárulása a digitális forradalomhoz és elméletéhez elévülhetetlen és elismert: Ada Lovelace-ről, Grace Hopperről és Donna Harawayról. Az 1815-ben született Ada Lovelace matematikust és grófnét az egyik első programozóként tartja számon a komputer történelem, Charles Babbage analitikus motorja kapcsán végzett elméleti kritikai munkájáért.³⁵ Lovelace kultikus image-e számos fem/tech kezdeményezést fémjelez, így például a berlini Ada Lovelace Festival - Connecting Women in Computing and Technology-t.

²⁹ Szomorú tény, hogy sose volt egy kimagasló minőségű női hacker sem. Senki sem érti, miért.

³⁰ <http://abcnews.go.com/Technology/story?id=99340&page=1> (2017.07.05)

³¹ In Cyberprotest; New media, citizens and social movements; Edited by Wim VAN DE DONK, Brian D.LOADER, Paul G.NIXON, Dieter RUCHT, Foreword by Peter DAHLGREN. Routledge, 2004, London

³² http://ethw.org/Oral-History:Tadashi_Sasaki (2017.07.05)

³³ <https://lnakamura.files.wordpress.com/2011/01/indigenous-circuits-nakamura-aq.pdf> (2017.07.05)

³⁴ Az első valódi bug (bogár) megtalálása

³⁵ <http://www.fourmilab.ch/babbage/sketch.html> (2017.07.05)

Grace Hopper amerikai tengerésztiszt és elismert szoftverfejlesztő volt. Neki köszönhetjük az első gépfüggetlen magas szintű programnyelvet, aminek az alapja egy fordító, ami a magas szintű nyelvet lefordítja a hardver nyelvére. Öröksége ezen kívül egy érdekes nyelvi absztrakcióban él tovább. Hoppernek köszönhetjük a *bug* fogalmának népszerűségét, aki munkacsoport-vezetőként naplózta, hogy kollégái a Harvard Mark II mainframe-en dolgozva elektronikus hibát észleltek a rendszer működésében, és annak okaként a relay70/panelF-ben egy molylepkét azonosítottak. (Ekkoriban a mai léptékkal mérve óriási számítógépek körül áramló forró levegő vonzotta a rovarokat, s azok ide-oda sülve működési fennakadásokat okoztak az elektronikában. A bug, mint a rendszer apró, ám hatékony hibájának fogalmával egyébként először Sir Thomas Edison írásaiban találkozhatunk)³⁶

Donna Haraway jegyzi az 1983-as nagy hatású *Cyborg Manifesto*-t,³⁷ amiben a testi gender-determinációtól elemelt kiborg ideájának előrevetítésével a hagyományos feminizmus kritikája mentén a nyelvi keretek újratemtésére buzdít. Manifesto-ja a posztumán/posztgender szocialista feminizmus inspiráló alapműve. A kortárs hacker/cracker-szubkultúrákban magukat nőként azonosító aktív she-hackerek az IRC csatornákon szinte állandó szexista attitűddel szembesülnek, míg a hackerkonferenciák világában, face-to-face általában pozitív megkülönböztetésben részesülnek (COLEMAN 2014: 175-174).³⁸ A kortárs hacktivistaszccénában egyre több olyan women's empowerment tech-projektet találunk, amit nők fejlesztenek nőknek, ilyen például az indiai HACK4CHANGE³⁹. Figyelemreméltó a feminizmusnak és LGBTQ kultúrának a hacker-kultúrában való közös kortárs térkövetelése (#hackingpartiararchy) a szexista intézmények és gyakorlatok ellen.⁴⁰

I.7 kiterjesztett definíciók: hálózati mintázatok az információs társadalomban

A nyolcvanas évek végétől azok az innovatív, nyitott munkamódszerek, amik eleinte csak a korai hacker-kultúra sajátjai voltak, az új technológia okozta paradigmaváltás széles körben elterjedt részeivé váltak az akadémiai és üzleti világban. Ezt nevezi TURNER és HIMANEN *Network Mode*-nak. A network mode etikája a hacker etika kiáramlása az információs társadalom alapvető munkamódszerévé, ami a nyitottság, rugalmasság, decentralizáció, szabadság és kreativitás értékeire épít, és a munkavállalókat változékony node-okként kezeli az infótechnológiai rendszerekben. (TURNER 2006: 175). Preferálja a projekt alapú gondolkodást, ahol minden projekthez az adott helyzetben szükséges kompetenciával rendelkező szakemberek szükségesek, akár egy cég kívülről zárt rendszerén belül is. A cégek is projektek mentén szerveződnek hálózatokba (TURNER 2006: 149). A kulturális termelés új, hálózati mintájú szervezésében szakmák, részlegek, iparágak eddig áthatolhatatlan határai válnak átjárhatóvá (HIMANEN in TURNER 2006: 149)

Pekka HIMANEN és Manuel CASTELLS egy konferencián jött ötlettől vezérelve hívták meg Linus TORVALDS-ot egy közös könyvön való munkára. A három szerző által jegyzett *Hacker Ethic* című mű törzse HIMANEN kézjegyét viseli, TORVALDS előszavával, és CASTELLS utószavával, amik mintegy hitelesítőn közrefogják a tanulmány törzsét. A *Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age* nem a hacker-kultúráról, és nem is a hacker etikáról szól, hanem arról, hogy az internet és a digitális technológia hogyan alakította át a társadalom viszonyát a munka és az idő fogalmaihoz a protestáns munkaetikával szemben, (HIMANEN ix), és

³⁶<http://www.catb.org/jargon/html/B/bug.html> (2017.07.05)

³⁷<http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Haraway-CyborgManifesto-1.pdf> (2017.07.05)

³⁸[She-Hackers: Millennials and Gender in European F/LOSS Subcultures](#), Lecture at the Chaos Computer Camp, 2011,

Kat BAYBROOKE

³⁹<http://www.breakthrough.tv/hack4change/> (2017.07.05)

⁴⁰<https://femhack.noblogs.org/mission/>

<https://transhackfeminist.noblogs.org/>

<http://fembotcollective.org/>

<http://www.makery.info/en/2015/06/30/gynepunk-les-sorcieres-cyborg-de-la-gynecologie-diy/>

ebben a korai hacker-kultúrának és a F/LOSS mozgalomnak milyen szerepe volt (JORDAN 2008: 7). TORVALDS előszava a (szubkulturális F/LOSS) hacker motivációs rendszerre fókuszál, és a kíváncsiságot, személyes motivációt, saját elkötelezettséget, felfedezés-tudás-és tanulásvágyat, a probléma-orientált gondolkodást emeli ki, ami a hackereket a nem-hackerektől megkülönbözteti. TORVALDS definíciójában az a hacker, aki számára a komputer nem csak eszközként, hanem célként is szolgál munkájában és szociális életében (TORVALDS 2001: xvii).

HIMANEN három szegmensre osztja az általa hacker etikának hívott kiterjesztett jelenséget: a munkához és a pénzhez való viszonyra, valamint net-etikára, nethicsre. A munkához és időhöz való hacker-viszony megértéséhez HIMANEN hosszan elemzi a Weberi protestáns munkaetikát, amelyben a munka és a pénz önmagukért megvalósuló célok, a munka, mint legfőbb kötelesség, teljesítendő, mert teljesítendő, és a legfontosabb életfeladat, amit ezért a lehető legjobban kell elvégezni (HIMANEN 2001: 12). Amíg az Ószövetségi teremtéstörténetben a teremtő vasárnap pihen meg, a protestáns munkaetika szerint élők az egyéni önmegvalósítás péntek délután kezdődik (HIMANEN: 2001: 13). A hackerek, írja HIMANEN, a kíváncsiság és tudásvágy szenvedélyétől éjszakákon át hajtva valójában a protestáns munkaetika merev rendjét is feltörik: a protestáns munkaetikában a péntektől hétfőig megvalósuló szelf-realizáló szabadság a hackerek számára a magában a munkában van jelen, amely munka bármikor történhet, amikor a hackernek ahhoz kedve van (HIMANEN: 2001: 13). A munkaidő feletti önrendelkezés, és a munka iránt érzett szenvedély az információs társadalom előtt az akadémiai világ előjogának számítottak. (HIMANEN: 2001: 6).

Míg a kolostori életből kiterjedő protestáns munkaetikában a munka és a pénz önmagukért való célok, a hacker munkaetikában nem. Sokkal fontosabb, ahogy ebben a legtöbb szerző egyetért, a kortársi elismerés, a peer recognition. A legtöbb hacker, annak ellenére, hogy a külvilág sokszor antiszociálisnak látja őket, magas prioritásként értékeli a kortárs csoport elismerését, különösen a F/LOSS szcénában (TORVALDS 2001: xiv). Az akadémia világából ismert peer review is különösen fontos szerepet játszik a hacker/F/LOSS munkaetikában, nem csak az elismerés fontossága, hanem gyakorlati hatékonyság miatt is. A tudásfejlesztés kulcsmomentuma az autoritás bürokratikus akadályoztatásától mentes peer-review. HIMANEN hosszan érvel amellett, hogy a hacker etika nyitott modelljeire az akadémikus világ működése nagy hatással volt, melynek ellentéte a zárt, autoriter intézményi működésmód (HIMANEN 2001: 63-64). A tekintélyelvűség hiánya egyik esetben sem a szervezetlenséggel, hanem az affinitás csoportoknak érdeklődés és elköteleződés mentén szerveződő node-jainak formálásával, és azok hálózati kommunikációjával egyenlő. Az információs társadalom gazdasága számára, a feladatközpontú projektkultúrában a kreativitás és a rugalmasság a kulturális termelés központi forrásai (HIMANEN: 2001: 39). CASTELLS az e szerint a munkamodell szerint élőket nevezi flexworkers-nek (HIMANEN: 2001: 24) A kortárs média és kultúripar freelancer életmódját nevezhetjük ennek alapján a network culture maximalizálásának.

A pénz és a magántulajdon a kapitalizmus fő szervező fogalmai, amivel a F/LOSS kultúra az intellektuális köztulajdon megteremtésével nyíltan szembehelyezkedik: amennyiben a védett software kódja nem hozható nyilvánosságra, úgy az open source nem zárható el a nyilvánosság elől (HIMANEN: 2001: 59) A pénzkeresés a hacker money ethic mentén inkább természetes következményként érkezik a szenvedély realizálását követően, amennyiben érkezik. Ez persze átcsúszhat egy profitközpontú, protestáns munkaetikát tükröző gyakorlatba (pl. Microsoft), akár a komputeriparban, akár az információs társadalomban általában. A nethic fogalma alatt HIMANEN a kifejezés szabadságát, az adatvédelemhez való jogot, és a saját aktivitás jogát határozza meg alapvetőnek (HIMANEN: 2001: X).

HIMANEN remek humorral az önfejlesztő könyvek tematikáján vezeti le azt, hogy az információs társadalom az ezredfordulón még mindig mennyire a protestáns ethosra támaszkodik. Ennek pillérei a célmeghatározás, vízió, optimalizálás, rugalmasság, következetesség, ipar, pénz és ellenőrizhetőség (HIMANEN 2001: 139)⁴¹ Az általa megfogalmazott, kiterjesztett hacker etikában ezzel szemben a legfontosabb értékek: szenvedély, szabadság, money ethic, közösségi érték és nyitottság, nethic, aktivitás, gondoskodás (caring) (HIMANEN 2001: 140).⁴²

Mckenzie WARK *Hacker Manifesto*-ja a Kommunista Kiáltványhoz hasonló stiliztikával átfogó, univerzális hangvételben szól egy általa dicsőített hacker-kultúráról, társadalomelméleti megközelítésben. WARK HIMANENT crypto-Weberianusnak nevezi, míg magát crypto-Marxistának vallja. A mezőgazdasági, ipari és információs töketermelés és kisajátítás marxista dichotómiájában definiálja a hacker-kultúrát, mint társadalmi osztályt (hacker class) egyfajta elvont, a technikai, és így a társadalmi determinációt és az ipari társadalmat meghaladó csoportként, ami a manifesztum írásának idején virtualitásából eredően még nem ébredt saját osztálytudatára. Retorikája meglehetősen idegen mind a jelenségek gyakorlatias bemutatásától, mind az információs társadalmat érintő szakirodalom általános hangvételétől. Ez a mű talán közelebb áll a társadalmi utópiákat követelő kiáltvány műfajához általánosságban, mint magához a valódi, heterogenitásban megvalósuló hacker-kultúrához, és utóbbit elvont, tág, konkrétumhoz nem is köthető jelenségként írja le. Ennek okát talán abban is kereshetjük, hogy WARK médiaelméleti kutatóként és professzorként publikációiban olyan átfogó, leíró nyelvezet megteremtésére törekedett, ami az információs társadalom új jelenségeit filozófia és társadalomelméleti fogalmakból levezetve, a szituacionista internacionálé örökségére építve illeszti be a történetírásba, és a marxizmus retorikájába. WARK szövege annyira általános, hogy ha a benne előforduló összes *hack* szót *forradalomra*, vagy *innovációra*, esetleg *technikai innovációra* cserélnénk, ugyanúgy érvényes lenne. Ezzel együtt általánosságában fontos manifesztum, amely a hacker osztályt az új forradalmi osztályként definiálja, a tulajdonviszonyok harmadik típusára, a föld- majd tőke- után az információra alapuló társadalomban. Ezeket akkumulálódó rétegekként írja le, és minden réteghez rendel egy uralkodó, és egy forradalmi osztályt. A hacker class WARK számára a szabad kreativitásért való küzdelmükkel a 21. század forradalmi osztálya (JORDAN 2008: 6). A másik érdekesség dolgozatom számára a WARK-féle retorikában rejlik, amennyiben a hacker osztály hatalomhoz való viszonyát az anarchizmushoz hasonlónak írja le.⁴³

⁴¹Vision, optimality, flexibility, stability, industry, money, result accountability

⁴²Passion, freedom, money ethic, social worth and openness, nethic, activity, caring

⁴³https://en.wikipedia.org/wiki/Situationist_International (2017.07.05)

II. A HACKER-KULTÚRA MORFOLÓGIÁJA

II.1 technikai tipológia

JORDAN *Hacking* c. könyvében a hacker-kultúra-jelentésmezőt különböző szempontok mentén osztja szegmensekre. Első felosztása mintha a technológiai rendszerekhez való viszonyra alapulna, amiben a crack destruktív egy már létező rendszerrel szemben, míg a F/LOSS egy még nem létező alternatíva építésén dolgozik. Nem könnyíti meg az elemzést, hogy akiket a korai hackerek következetesen crackereknek neveznek, magukat hackereként definiálják. JORDAN négy kategóriába sorolja egy adott rendszer feltörésének lehetséges módjait:

1. 0 day exploits: a rendszerben eddig fel nem fedezett sebezhetőség kihasználása. Példaként kézre esik a 2017 májusban a világsajtót bejárta, a Shadow Brokers hackercsoporthoz kötött 'zsarolóvírus', a Wannacry, amely a Microsoft Windows operációs rendszerek bizonyos verzióinak sebezhetőségét használja ki. A hacker szubkultúrában a zero day exploit váltja ki a legnagyobb elismerést, mivel komoly tudás és kreativitás együttműködése szükséges hozzá. Egy régebbi, remek példa a kultikus phreaker-figura, John Draper, a.k.a. Captain Crunch felfedezése, mely szerint egy müzlihez ajándékba adott gyerekjáték által kiadott sípoló hang frekvenciája megegyezik az észak-amerikai távolsági hívások automata parancs-hangjával.⁴⁴
2. 0+1day exploit: adott zero day exploit ismétlése a biztonsági rés elhárításáig. Ismert sebezhetőség fennállása esetén csekélyebb tudást igénylő tevékenység. A phreakerek például számtalanszor ugyanazt a technológiát használták tevékenységükhöz, amit az első 0day által vált ismertté.
3. social engineering: társas viselkedés szabályaival való visszaélés; embereket különböző kommunikációs trükkök segítségével, társas normák kihasználásával vesznek rá információ-átadásra; nem feltétlenül digitális környezetben. Ez a fajta 'trükközés' a számítógépeknél jóval idősebb, de széles körben és könnyedén használható módszer személyes adatok megszerzésére, mind technikai környezetben, mind azon kívül. (Például: valaki hitelesnek látszó módon hivatalos személynek adja ki magát online/telefonon, így jut hozzá valamely privát hozzáféréshez.)
4. skript kiddies: különböző fórumokon az tapasztaltabbak lekicsinylően skript kiddiesnek nevezik a szinte mindenki számára elérhető tudással operáló kezdő hackereket, akik sokszor olyan hackeket hajtanak végre, amik sem zsenialitást, sem innovációt nem képviselnek.

A Free/Libre Open Source Software kultúra JORDAN, ahogy COLEMAN számára is a hacker-kultúra fontos alappillére, mint a hacker etika folyamatosságát biztosító szubkultúra. JORDAN tipológiájában *nemkódoló hackerek* a F/LOSS kultúra folyóiratainak és akadémiai tanulmányainak szerzői, és az annak jogi ügyeivel foglalkozó intézmények. Ebbe a csoportba sorolja a Creative Commonst is, és a hozzá hasonló jogi/kulturális hackeket, amik a komputertechnológián túl érvényesítik a hacker etikát. (JORDAN 2008: 104).

⁴⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Phreaking> (2017.07.05)

Progpól

Ennek ellentétéként hozza fel JORDAN a nem-hacker szoftverfejlesztőket, akiket programozó proletariátusnak nevez. Ők nyilvánvalóan távol állnak a hacker etikától, de érdekes módon, ahogy COLEMAN is részletezi, a legtöbb tech-cég a fejlesztői számára olyan vizuális, építészeti és munkakörnyezetet biztosít, ami formásgaiban a hacker etikát idézi. JORDAN arra a lényeges különbségre hívja fel a figyelmet, hogy a bármilyen és mindenkori hackerekkel szemben a 'programozó proletárok' nem birtokolják szellemi termékeiket (JORDAN 2008: 113). Leginkább ebbe a kategóriába tartoznak azok az infotechnológiai biztonsági szakemberek, akiket a white hat hacker névvel illetünk. Bár az intézményrendszerhez való viszonyuk a szoftverfejlesztőkével azonos, technikai feladatuk és felkészültségük megegyezik a black hat hackerekével, csupán az *exploit* megvalósítása nélkül.

II.2 Társadalmi tipológia

JORDAN második rendszerezése nem technológiai, hanem társadalmi viszonyrendszerben vizsgál különböző jelenségeket. Négy alapmotivációt különít el társadalmi tipológiájának felállításánál: politikai változás, nemzeti érdek, erőszak politikai hatása, és személyes nyereség. Ezek közül kizárólag a hacktivizmust tekinti a hacker etika örökösének, mivel az úgy avatkozik be társadalmi és technológiai meghatározottságokba, hogy azokat fluiddá teszi, és ezzel megváltoztatja a társas és technológiai viszonylatokat (JORDAN: 2008: 96). A hacktivizmus, kiberháború, a kiberterrorizmus és a kiberbűnözés közül utóbbi három csak annyiban érdekes számunkra, amennyiben meghatározásukkal elkülönítjük őket vizsgálatunk tárgyától. A kiberháború nemzetállamok egymás ellen irányuló információtechnológiai hadviselése; a kiberterrorizmus egy egyén v. csoport vallásos, etnikai, nemzeti vagy egyéb agendát szolgáló, megfélemlítést szolgáló destruktív aktivitása egy adott nemzetállam lakói ellen; a kiberbűnözés egyéni (anyagi, szexuális, vagy egyéb) érdektől vezérelt cracking (JORDAN: 2008: 92)

II.3 Demonstráló hacktivizmus

JORDAN a hacktivizmus területén két alapvető infotechnológiai törekvést különít el: az online demonstrációt, és az információ-hozzáférés védelmét. Ahogy a hatalom az információs társadalomban a fizikai terek kontrollálása felől az információ-hozzáférés kontrollja felé mozdul el, úgy alkalmazkodik hozzá a hatalom kritikája is (JORDAN: 2008: 71). Ahogy a globalizáció mentén gazdasági-ipari hatalom határokon átívelve operál, a lokális, utcai megmozdulások jelentősége csökken, és a virtualitás válik a globális demonstráció terévé; az információs társadalomban a 90-es évektől megjelenő globalizáció-kritikus aktivizmus csoportjai az új feltételekhez alkalmazkodva virtuális tereket foglalnak el, virtuális akadályokat emelnek a virtuális közforgalomban (CAE 1996. II in JORDAN: 2008: 71). Ennek az ellenkulturális paradigmaváltásnak egyik legtöbbit használt eszköze a DOS, Denial of Service Attack, amit a 90-es évektől kezdve a mai napig előszeretettel alkalmaz számos aktivista csoport. Technikai formái közül érdemes megkülönböztetni azt, amikor résztvevőként egy-egy számítógépen ismétlik a service requestet (betöltési kérést) illetve amikor ugyanezt a feladatot az erre kifejlesztett botok, szoftverek automatizálva végzik (DDOS-distributed denial of service).

A fentebb kifejtett hack-kategóriák közül a DOS-t/DDOS skript kiddies szintű beavatkozás, hiszen sem az alkalmazás használata, sem a manuális oldal-betöltés nem igényel komoly technikai tudást. A manuális, illetve automatizált DOS között fontos különbség, hogy ha egy aktivista csoport személyenként egy számítógépet használva terhel túl lekérésekkel egy honlapot, illetve az azt biztosító szerveret, akkor hiteles számokat kaphatunk a demonstrálók számáról; míg ha ezt a Stacheldraht, vagy más, erre kifejlesztett alkalmazás segítségével hajtják végre, lehet, hogy csak néhány, vagy egyetlen ügyes aktivista van a háttérben, aki több komputer segítségével dolgozik. Az egyesült államokban alakult CULT OF THE DEAD

COW jegyzi a hacktivizmus (hacktivism) fogalmat, számos adatvédő szoftver (pl. Camera Shy, Scatterchat) mellett. A Cult of the Dead Cow publikálta a Back Orifice szoftvert is, amivel Windows rendszereket lehet a felhasználó beleegyezése és tudta nélkül irányítani. Több általam vizsgált szerző életét az 1999-es seattle-i World Trade Organisation Conference elleni aktivista támadássorozat az első igazán nagyszabású infotech demonstrációként, ahol a NVDA (Non Violent Direct Action) és az MVDA (Mass Virtual Direct Action) találkozása biztosította a demonstráció sikerét.

II.4 MVDA: Mass Virtual Direct Action

JORDAN *Activism!* c. könyvében használja az MVDA kifejezést, amit a NVDA, Non Violent Direct Action mintájára, illetve variációjaként határoz meg. A direct action, közvetlen akció célja, hogy megakadályozzon, vagy megnehezítsen egy adott eseményt. Az NVDA számos kortárs aktivista szervezet által használt módszer, mely a köztéri civil demonstráció egy széles körben használt taktikája, erőszakmentes köztéri jelenlét. Lényege, hogy a résztvevők fizikai testükkel, jelenlétükkel rongálás és erőszak nélkül akadályozzanak, vagy nehezítsenek meg egy adott eseményt. Különböző szervezetek, például a Greenpeace, tréninget is biztosítanak tagjaik és tüntetések résztvevői számára. Az MVDA fogalmát JORDAN az NVDA-ból származtatja, és a kétfajta blokádot hasonlítja össze: az NVDA esetén azt, amikor nagy számú tüntető blokádot alá vesz például egy épületet, MVDA esetén azt, amikor nagy számú virtuális tüntető vesz blokádot alá információ-technológiai csatornákat. Utóbbi kihívásának azt látja, hogy mivel nem fizikai térben történik, nem lehetséges véletlen járókelők bevonása, és a résztvevők kevésbé érzékelik társaik jelenlétét, szolidaritását (JORDAN 2002: 124-126). Elemzése szerint az 1999-ben a World Trade Organization ülését megakadályozó demo-sorozat azért lehetett rendkívül sikeres, mert az NVDA-t MVDA egészítette ki, ezzel olyanok bevonódását is lehetővé tette, akik egyébként nem biztos, hogy részt vettek volna. Az akció online részéért az Electrohippies nevű hacktivisták csoportja volt felelős.

II.5 Információs hacktivizmus

A JORDAN-i rendszerezésben az átpolitizált kritikus hacking másik fő kategóriája az információ-hozzáférés biztosítása a közjó érdekében. Ez a fajta hacktivizmus főleg, de nem kizárólag, elnyomó rezsimek emberjogi és polgárjogi aktivistáival együttműködésben valósul meg (JORDAN: 2008: 73). Az információ-hozzáférést biztosító aktivizmus szinte láthatatlan elemei azok, akik info-tech logisztikát biztosítanak különböző ellenzéki/elhallgattatott/elszigetelt csoportoknak. 1995-ben például az Open Society Institute támogatta az XS4All (*access for all*). nevű amszterdami kezdeményezést, mely a belgrádi B92 rádióval együttműködésben OpenNet néven elérhetővé tette a nyilvános internetet az egykori Jugoszlávia területén. A meghatározás tág értelmezésében ide tartozik a whistleblowing, melynek legprominensebb képviselője a WikiLeaks, és annak vezetője, Julian Assange.⁴⁵ Richard Thieme egyenesen a hacker ethosz megtestesítőjének nevezi a Wikileaks-t. Jacob Applebaum a 2010-es HOPE (Hackers on Planet Earth) konferencián Assange helyett reprezentálta a Wikileaks szervezetét. Előadásában a demokrácia felügyelőiként (watchdog) működő civil szervezeteket az ötödik hatalmi ágnak nevezte, beleértve a hacktivistákat, független újságírókat, és minden olyan információs szabadságért dolgozó csoportot, akik a negyedik hatalmi ág, a média helyett védenek civil információs szabadságjogokat (COLEMAN 2014: 84).

Általánosabb, de ide tartozik a Tor hálózat is, amit az Egyesült Államok Haditengerészeti Kutatólaborja nyílt licenc alatt publikált. A Tor projekt sajátos velejárója, hogy mivel látszólag korlátlan adatszabadságot és anonimitást biztosít használóinak, a dark web / deep webben a nyilvános interneten elérhetetlen és

⁴⁵Érdekes: amikor a Mastercard nem volt hajlandó továbbítani a Wikileaks számára utalt támogatásokat, az Anonymous támadást indított ellene a Wikileaks védelmében. Vö. szokatlan magatartást tanúsított a Chaos Computer Club az addig Assange második embereként dolgozó Domscheit-Berggel szemben, akit a Wikileaksból való kilépését követően kizártak CCC tagságából.

nehezen lekövethető tartalmak lehetővé tételével, sokszor fontos és humánus tartalmak között, az emberi lét legsötétebb tartalmaiba is betekintést enged, és annak is információs logisztikát biztosít.

Richard STALLMAN négy alapvető kategóriába sorolja a magán-adatokkal való visszaélést. Elsőként arra hívja fel a figyelmet, hogy magáncégek árulják adatainkat, de ezeknek a cégeknek az alkalmazottai is megtehetik ugyanezt. A mindenkori állam kontrolljának része a magán-adatforgalom lehallgatása. Az egyszeri felhasználó a cracking-nek is kiszolgáltatott.⁴⁶ A hacker kultúra egészét áthatja a privacy/titkosítás és az acces/hozzáférés kettőssége, ami elsőre ellentmondásosnak tűnhet, de valójában sokkal inkább egymást erősítő tételekből áll. Talán itt válik a legélesebben láthatóvá, hogy a privacy joga az aktivistát, a civilt, a magánembert illeti, akinek privát szférájához való joga mellett joga van tudni az ő feje fölött autoritásként működő intézményrendszerek tevékenységének visszásságairól. A hacker etika 'mistrust authority' elvét látjuk itt visszaköszönni, és azt az egalitárius alap gondolatot, hogy a rendszert alkotó személyeknek van joguk (információs) hatalmat gyakorolni az őket szolgáló kormányokról, cégekről, intézményekről, nem pedig fordítva.

II.6 Culture jamming

JORDAN nem a hacker-kultúráról, hanem az aktivizmus tipológiájáról szóló könyvében vizsgálja a culture jamming-et, mely a hagyományos reklámtechnológiák használatával közvetít szokatlan, kifordított üzeneteket (JORDAN 2002: 102). E dolgozat későbbi hacktivismus definíciója kapcsán mindenképp itt kell szót ejtenünk róla. JORDAN a culture jamming-et a korporációk és államok fogyasztást ösztönző kulturális kódjait eltérítő elektronikus terrorizmusnak nevezi (JORDAN 2002: 103). Ennek célja, hogy magát a fogyasztást ösztönző kódrendszert kérdőjelezze meg, sajátítsa ki és játssza ki saját maga ellen, azáltal hogy felhívja a figyelmet ennek a kódrendszernek a vizuális nyelvi sajátosságaira (JORDAN: 2002: 104; 102). Ezt a vizuális nyelvet JORDAN '*language of corporate desire*'-ként határozza meg, aminek nincs túl szerencsés fordítása, talán a magyarul komikusan hangzó fogyasztás vágyának nyelve közelíti meg legjobban. A culture jamming az üzenet és a médium között olyan hasadékot vág, ami láthatóvá teszi, exponálja a fogyasztás vágyának vizuális szimbólumrendszerét, ezzel megkérdőjelezve a vágy irányítása általi kontrollt (JORDAN: 2002: 104, 112). Példái a Billboard Liberation Front, a Buga-Up (Billboard Utilising Graffiti Against Unhealthy Products), Adbusters, Yesmen, Y2K panik, Barbie Liberation Front, Simcopter, Phone in Sick Day, Etoy campaign, Presidential Exploratory Committee, space hijackers. Magyarországi viszonylatban a Magyar Kétfarkú Kutya Párt a culture jamming jeles képviselője.

Annak ellenére, hogy a culture jamming általában humoros és szubverzív, JORDAN rendkívül pesszimistának látja azt az aspektusát, hogy tagadja a vágyirányítás nyelvén kívüli vizuális nyelv lehetőségét (JORDAN: 2002: 116). Nem csak JORDAN, hanem Erik KLUITENBERG, a hálózati kultúra fontos teoretikusa is rávilágít arra a problémára, hogy a korporációk cinikus módon ingyenes marketingkutatásként tekintenek a culture-jamming-re, hogy annak eredményeit következő CSR (vállalati felelősségvállalás) kampányukban, vagy arculati elemeikben felhasználják (KLUITENBERG 2011: 44).

⁴⁶

STALLMAN privacy-misuse 4 ways:

- by the company that collects data, sell etc
- by the employees of that company
- by crackers, thieves
- by the surveillance state

II.7 Tactical Media

Geert Lovink és David Garcia nyomán KLUITENBERG az alábbi módon definiálja a tactical media-t: művészet, politika és média sajátos fúziója, mely erőteljes társadalmi, politikai és kulturális erőként tör a köztudatba, mint kritikus interdiszciplináris gyakorlat, és mely a médiagyártás és terjesztés eszközeinek olcsóságával vált lehetővé (KLUITENBERG 2011: 8). KLUITENBERG a virtuális, illetve a valós térben való demonstrációt hasonlítja össze, melyben előbbihez az elektronikus elszigeteltséget, utóbbihoz a libidinális energiák visszacsatolás alapú áramlását társítja (KLUITENBERG 2011: 7). Tactical media az, amiben a virtuális és a valós tér összeér, egy új, hibrid teret hozva létre, melynek fizikai és mediatisált léte is létfeltétele (KLUITENBERG 2011: 11). Ebben a résztvevők által egyszerre megélt és közvetített, mediatisált fizikai-virtuális térben a közvetítés nem központosított, nem professzionális, és jellegében csomópontok, node-ok hálózatából áll (KLUITENBERG 2011: 9; 7). Ahogy az internet esetében is, itt is a decentralizált, node-okból álló háló a kommunikáció folyamatosságának kulcsa. A taktikai média a Critical Arts Ensemble meghatározásában a digitális intervenció heterogén formáit jelenti, és a történeti avantgárdból származtatja gyökereit (KLUITENBERG 2011: 13). Mindenképp fontos eleme, hogy szubverzív, non-profit, aktivista agendákat közvetít, és jellemzője, hogy ezt kísérleti technológia-használattal teszi (KLUITENBERG 2011: 17)

II.8 Hackerspace/hacklab/konferenciák

A bekezdés címében szereplő három gyűjtőfogalom mind a kortárs hacker-kultúra közösségi fenntartású fizikai helyei. Mindhárom a technológiai kísérletek, közös tanulás és közös projektek helyszíne. A konferenciák (Chaos Computer Congress, HOPE, DefCon, stb.) évente kerülnek megrendezésre, és az online egyébként rendszeresen együtt dolgozó felek, és a szubkultúra számos résztvevője csak itt találkozik IRL (In Real Life). A kortárs hacker-találkozók a COLEMAN-i értelmezésben a szubkultúra azon rituális eseményei, amik megerősítik a tagokat identitásukban. TURNER a Stewart Brand által szervezett első, 1984-es hacker konferencia kapcsán fejti ki, hogy az akkor még nem kikristályosodott, kevésbé reflektált szubkultúra tagjai számára milyen erős identitás-formáló ereje volt az első hacker-találkozón való részvételnek (LEVY 2010: 456)

A hackerspace-ek és hacklabek a rendszeres, lokális közös kísérletezés, munka és tanulás terei.⁴⁷

DUNAJCSIK Péter a 2016-os lüneburgi Hackademia-n elhangzott előadásában fejti ki, hogy a hacklabek jellemzően szociális mozgalmak részeként fejlődő nyitott közösségi terek, míg a hackerspace-ek tagság alapján működő technikai kísérleti műhelyek. Az átpolitizált technológia és a technológia politikája mentén tesz különbséget a hacklab és a hackerspace fogalmai között. E szerint a hacklabek, amik általában foglalt házak 'social center'-einek részeként, low-tech, lomizott alkatrészekből épített komputerekkel működnek, politikai célok szolgálatába állítják a technológiát, míg a hackerspace-ek techno-politikája, hogy a fogyasztói társadalom piaci környezetétől függetlenítenek és tesznek hozzáférhetővé különböző technológiákat és know-how-kat (DUNAJCSIK 2016: 6-7). A kilencvenes években számos underground hackercsoport alakult és működött, köztük a LOpht Heavy Industries, aminek nevéhez köthető az egyik első működő hackerspace alapítása.

Az utóbbi, hackerspace-ekhez hasonló, technológia mentén (illetve által) politikus attitűddel operál több más hasonló kezdeményezés is, mint a repair cafék, a maker space-ek, fablabok és a közösségi kerékpárjavító műhelyek. Ezekben a kezdeményezésekben közös, hogy a Free/Libre Open Source Software mozgalom etikájával azonos módon a közösségi tudás- és eszközmegosztás segítségével „dekolonizálják” a technikai know-how-t, kivonják azt a védett mezőből. Ennek szélsőséges példája a Hackerspace Global

⁴⁷<https://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace> (2017.07.05)

Grid, aminek célja DIY műholdak hálózatának kiépítése, ⁴⁸ vagy a spanyolországi Calafou Post-capitalist, Eco-industrial Colony feminista GynePunk projektje, mely DIY nőgyógyászati eszközöket és ellátást biztosít (többek között hátrányos helyzetű) nők számára.⁴⁹

Ezeket a közös techno-politikai attitűddel operáló kezdeményezéseket leginkább a Free/Libre Open Source Technology névvel illethetnénk, ha lenne összefoglaló nevük, bár a köznyelv inkább, divatosan szólva, a DIY forradalom elemeinek látja őket. Nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy azok a technológiák, amiket hozzáférhetővé tesznek, ezelőtt kizárólag állami, katonai vagy kereskedelmi monopóliumként működtek, így lényegesen többről van szó, mint egy kedves hétvégi csináld-magad hobbiról, vagy az információs társadalom fontos jelenségeként emlegetett sharing economy-ról. COLEMAN hívja fel a figyelmet arra a fontos distinkcióra, hogy míg a globális hálózati társadalom egyre inkább a fogyasztói magatartáson keresztül éli meg az egyéniség kultúráját, a Free Software fejlesztők ezzel alkotói, 'producer' magatartásukkal helyezkednek szembe (COLEMAN: 2013: 14).

Ennek a szembehelyezkedésnek a normasértő, normát provokáló voltát legjobban a F/LOSS kultúrát rendszeresen felkavaró jogi vitákban követhetjük nyomon. Az open hardware kultúra is a fogyasztó felől a producer felé való magatartásbeli kulturális és gazdasági eltérésként értelmezhető (COLEMAN 2013: 109). Paul GRAHAM fordítva közelíti meg a témát, és festőkhöz hasonlítja a hackereket, összekötő kapocsként határozva meg a nehezen fordítható maker-séget. Szerinte tehát nem a maker-kultúra a hacker-kultúra örököse, hanem a hacker-kultúra a képzőművészeté, mely meglátással e dolgozat későbbi fejezete foglalkozik.

II.9 A hacktivizmus meghatározása

A fentiek alapján szükségessé válik e dolgozat számára a hacktivizmus újradefiniálása. A politically motivated hacking meghatározás mentén a hacktivizmus jelentésmezőt ki kell terjesszük a hacklabok és hackerspace-k, valamint a hacker konferenciák, con-ok vizsgálatára, amennyiben mindkettőre érvényes JORDAN hacktivizmus-meghatározása. Dolgozatomban a JORDANi definíciót a LEVY által megfogalmazott eredeti hacker etikával, és a COLEMAN által hangsúlyozott kollektivitással kívánom kiterjeszteni, és a továbbiakban az ebbe a jelentésmezőbe tartozó jelenségeket vizsgálom.

E szerint a hacktivizmus

- új technikai meghatározottságok (determinációk) létrehozása, egy már létező technikai determinációs mezőben, melyben az új technológiai determináció az eredetihez képest új módon határozza meg a cselekvés módusait;
- a hacker etika elveit valósítja meg (Hands on Imperative; információszabadság; decentralizáció; tekintély megkérdőjelezése; meritocracy; a számítógép pozitív és esztétikai dimenziói)
- elsősorban nem egyéni érdekeket szolgál; gyakorlata és célja is kollektív.

A determinációk, amik ellenében a hacktivisták újakat teremtenek, nem csak technológiai, hanem közösségi és kulturális természetűek is, és az etika, melynek mentén ezt teszik, az eredeti hacker etika. JORDAN nem sorolja a hacktivizmus kategóriájába a cypherpunk mozgalmat⁵⁰ (amit ne tévesszünk össze a méltán népszerű művészeti/irodalmi cyberpunkkal), de kiterjesztett definícióm szerint ide tartozik, hiszen a cypherpunk is olyan ellen-kulturális, kollektív, nonkonform infotech szubkultúra, amiben nem csak a technológia használata, hanem a kulturális magatartás is nonkonform.

⁴⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace_Global_Grid (2017.07.05)

⁴⁹ <http://www.makery.info/en/2015/06/30/gynepunk-les-sorceries-cyborg-de-la-gynecologie-diy/> (2017.07.05)

⁵⁰Eric Hugnes: Cypherpunk Manifesto 1993;-

ld még: John Gilmore: *Privacy, Technology, and the Open Society*, 1991 (2017.07.15)

III. NONKONFORM KULTURÁLIS MINTÁK RENDSZERSZERŰ ELEMZÉSÉNEK LEHETŐSÉGE: AVANTGÁRD SZELLEMISSÉG A HACKER-KULTÚRÁBAN

III.1 A történeti avantgárd, mint a hacker-kultúra előfeltétele

Az előző fejezetben körvonalazott, kiterjesztett hacktivizmus-definíció szerint a hacktivizmus technikai determinációk meghaladásával teremt olyan új magatartásmódokat a hacker etika mentén, mely magatartásmódokban nem csak a technológia használata, hanem a kulturális magatartás is nonkonform. A hacker-kultúrának feltűnő alapeleme a mindenkori technikai, intézményi, szociális autoritáshoz való 'tisztelen' viszonya. Nem csak megkérdőjelezni, de semmibe venni is hajlamos az autoritást, és ezt nem csak tisztelen módon, hanem arcátlanul innovatív módszerekkel teszi meg. Jelen fejezetben arra szeretnék rávilágítani, hogy a 20. századi képzőművészeti avantgárdnak jelentős szerepet tulajdoníthatunk a hacktivizmus szellemi előfeltételének megteremtésében. Ehhez Peter BÜRGER: *The Theory of the Avant-Garde* c. könyvének Jochen SCHULTE-SASSE által jegyzett előszavát, valamint *A művészet autonómiájának problémája a polgári társadalomban* c. fejezetét⁵¹, illetve KAPPANYOS András: *Ötletek az avantgárdról* c. tanulmányozatát használom fel.

KAPPANYOS kifejti, hogy a művészeti avantgárdról való beszédet nehezíti történetének heterogén volta (KAPPANYOS 2008: 13). BÜRGER értelmezésében az mégis egységesként mutatkozik be, művészeti-társadalmi intézményrendszerhez való viszonya tükrében. E szerint a történeti avantgárd az első olyan művészeti forradalom, melynek alapvető célja volt támadni, kikezdeni, megkérdőjelezni a művészet intézményrendszerét, (polgári/bourgeois) társadalomban betöltött státusát és hagyományos műformáit (SCHULTE-SASSE Xiv in BÜRGER 1984). A művészet és élet közötti távolság és határ megszüntetésének programja, az élettől idegenné vált alkotói gyakorlatok elvetése, és újak teremtése a BÜRGER-i avantgárd-értelmezés központi témái (SCHULTE-SASSE Xxvi In BÜRGER 1984; BÜRGER 1984: 49)

KAPPANYOS az ABSZTRAKCIÓ (kompozíció) - AKTIVIZMUS (akció) - ANTIMŰVÉSZET (invenció) hármában foglalja össze az avantgárd stratégiák értelmezési körvonalát, mely hármás variációi mentén elhelyezhetjük a különböző -izmusokat (KAPPANYOS 2008:33). A kompozíciónak a reprezentációtól való függetlenítését látjuk visszaköszönni a Code can be beautiful hacker-etika tételben, amennyiben a programkód nem csak funkcionalitása, hanem programnyelvi minősége, szerkezeti eleganciája mentén is képviselhet értéket. Ezt a jelenséget a Code is Speech fejezetben vizsgálom részletesebben.

Az aktivizmus programjának újdonsága az élet és művészet közötti határok eltörlése, melyet általános morális funkció betöltése helyett aktuális, partikuláris véleménynyilvánítással és beavatkozással valósít meg. A párhuzam a Hands-On-Imperative, a F/LOSS kultúra és a HIMANEN-i hacker-etika mentén kézenfekvő: a kezdetben a hadiipar előjogaként operáló információ-technológiákat a hacktivizmus a társadalmi aktivista mozgalmak szolgálatába állítja (rendelkezésére bocsátja), ezzel radikálisan beavatkozva a politikai status-quo-ba, és megváltoztatva a társadalom infó-technológiához való viszonyát, nem egyszer olyan módon, hogy az nem csak az intézményi, de a hacktivisták specialista kezéből is kikerül. Ily módon a határátlépés nem csak az intézményrendszer és a specialista (művész/hacker), hanem a specialista és a „nem-művész”, „nem-hacker”, kvázi közönség között is megtörténik, így a részvétel, a beavatás élményét összehasonlíthatjuk egy civil DOS támadás, és egy Cabaret Voltaire performance viszonylatában.

⁵¹ The Problem of Autonomy of Art in Bourgeois Society, BÜRGER 1984

Ahogy a Dadaisták, és később a Fluxus művészek munkái között is találunk számos rekonstruálható receptszerű instrukciót, az Anonymous, és egyéb hacktivisták csoportok is széles körben elérhetővé teszik 'receptjeiket', melyből rekonstruálhatók a performatív tettek (BÜRGER 1984: 53). Talán a harmadik, antiművészet tendenciához is sorolhatnánk, de ide is kapcsolódik az egyéni alkotó ethosának megkérdőjelezése, csakúgy az avantgárd, mint a hacker-kultúra esetén. BÜRGER Duchamp tömeg-gyártott tárgyakat szignáló ready made-jei kapcsán fejti ki a az egyéni alkotás kategóriájának tagadását (BÜRGER 1984: 51). COLEMAN a F/LOSS kultúra vizsgálatánál elemzi hosszan az individualizmus és a kollektivitás között feszülő ellentmondást (COLEMAN 2013: 210)

Az történeti avantgárd vizsgálatának egyik központi témája az újdonság kultusza, mely az állandóan Újra éhes intézményrendszert kijátszva azonnal annak részévé válik. Ezt nevezi KAPPANYOS a sikeresség paradoxonának, mely az avantgárddal ellentétben a hacker-kultúrában kortárs divergenciájának köszönhetően jelen van ugyan (black hat > white hat), de inkább a korai időkben, Gates és Jobs generációjában érhető tetten (KAPPANYOS 2008: 12-13). Ugyanígy érvényes a hacker-kultúrára, hogy „kettős alpra építi legitimitációját”, meglévő kánon (website, kód) szövegét változtatja meg invenció által, és így a kánon és az invenció léte is alapfeltétele. Kivétel ez alól a F/LOSS, ami önmagában kód-kánont teremt, és itt a produkció módja a védett software-hez képest innovatív. A polgárpukkasztás paradoxonának jelenléte is helytálló párhuzam, hiszen a hacker-kultúra/hacktivismus a provokáció, technikai-kulturális non-konformizmus mentén hajtja végre tetteit, melyekkel kívülállónak megmaradva igyekszik visszahatni a kánonra (KAPPANYOS 2008: 13)

A fentiekből láthatjuk, hogy a hacker-kultúrának, azon belül is a hacktivismusnak érvényes elemzési szempontjait adhatja az avantgárd művészeti hagyomány értelmezési kerete. A hacktivismusnak a létező kánonhoz viszonyuló, nonkonform alkotói magatartása, határsértéseinek tipológiája, és munkamódszerei a történeti avantgárd szellemi örökségét hozzák mozgásba. Ahogy több fontos teoretikusa is kifejti, az avantgárd forradalmi lendületével nem rombolta le sem a művészet intézményrendszerét, sem a hagyományos műformákat, viszont olyan radikális beavatkozásokat hajtott végre a művészet területén, amelyek hatásai visszavonhatatlanul megváltoztatták azt (BÜRGER 1984: 57).

III.2 Az avantgárd munkamódszerek hack-tipológiája

SCHULTE-SASSE és KAPPANYOS is hangsúlyozza, hogy az avantgárd mű-alkotási stratégiái sokkal inkább a munkamódszerre és folyamatra, mint a végtermékre koncentrálnak (KAPPANYOS 2008: 125). A következőkben megvizsgálhatjuk, hogy JORDAN újdonság- komplexitás- és folyamat-központú hacking-tipológiájába hogyan illeszthetjük be az avantgárd processzusokat, illetve hogy KAPPANYOS avantgárd folyamat-tipológiájában vizsgálhatjuk-e a hacktivismus jelenségeit. A zero day exploit, mint a rendszerben eddig fel nem fedezett sebezhetőség kihasználása maga a legújabb újdonság és legprovokatívabb provokáció, mely a szubkultúrában a legmagasabb értéket (kreativitás-indexet, szellemi produkciót) képviseli. A kánon információhálózatán talált résen való átjutásra remek példa Duchamp La Fontaine-je. A biztonsági rést pontosan az újdonság és a polgárpukkasztás paradoxonai jelentik. Zero-plus-one-day exploitként tekinthetünk minden további ready-made-re: a „biztonsági rés” továbbra is fennáll, és aki a 0-day kitervelőjéhez hasonló módon viselkedik, hasonló eredményt ér el. Social engineeringre, mint a szociális konvenciók kijátszására főleg a performance műfajában találunk példát. Ha folytatjuk a szignifikáns szélsőségekkel való példálózás sorát, az utolsó, 1919-es, nyolcadik zürich-i dada eseményt, a Saal zur Kaufleuten-ben április 9-én megrendezett *grand soirée*-t hozhatjuk itt példának, mely egy szándékos blöffel hergelte népes közönségét, és melynek célja pontosan a közönség provokálása volt.⁵² Matthew S. Witkovsky részletesen leírja az eseményt a *Dada. Zurich, Berlin, Hannover, Cologne, New York, Paris. Washington*, c. kötetben. Itt Tzara és Walter Serner felolvasásait jelöli meg a botrány

⁵²<http://www.artpool.hu/dada/mozgalomZ.html> (2017.03.13)

tetőfokaként, mely felolvasásokat (Serner: *Letzte Lockerung*, végső felbomlás/pusztulás) követően a közönség szeméttel, aprópénzzel és cigarettával dobálta és bekiabálásokkal hallgattatta el a performáló dadaistákat, akiket ez rendkívüli elégedettséggel töltött el, ez lévén eredeti céljuk.

III.3 A hacker-munkamódszerek avantgárd tipológiája

KAPPANYOS az antiművészet körében elemzi a művész alkotáshoz való hagyományos viszonyának dekonstrukcióját: ahogy a véletlenszerűség a műalkotás fogalmában addig implicit művészi szándékot, úgy a ready-made a mesterséget, a performance pedig a térbeli/időbeli állandóság aspektusát szünteti meg (KAPPANYOS 2008: 32). Az avantgárd processzusok tipologizálásánál efemer, interaktív/kombinatorikus, aleatorikus, performatív, önreferenciális és rekontextualizáló eljárásokat különít el (KAPPANYOS 2008: 63-69). A legtöbb hack rövid életű és célfelületén hosszútávon nyomtalan, a biztonsági rés elhárításáig, a holnap szerverre való visszamásolásáig, a támadás elhárításáig tart. COLEMAN Anonymous-történeteiből láthatjuk, hogy sokszor nem az határoz meg egy aktivista kibertámadást, hogy kit céloznának meg legszívesebben, hanem hogy a potenciális célpontok tág köréből éppen melyik feltöréséhez találnak épp technikai megoldást. Számos hacktivisták kezdeményezése nem is ér célba, nem válik történetté, sikertelen próbálkozás marad. A szándékolt véletlen, illetve a véletlenszerűség szándéka tehát szintén tetten érhető a hacktivismus módszertanában.

Kombinatorikus eljárásra a F/LOSS fejlesztők és a hackercsoportok munkamódszereiben látunk példát, akik személyes affinitásaik mentén egy-egy szoftver vagy verzió különböző apró részein többen külön-külön dolgoznak, hogy azután egymás variációit teszteljék.⁵³ Az önreferenciális eljárásra valószínűleg nem találhatunk szofisztikáltabb példát a live codingnál, mely olyan szoftver-performance-ot jelent, melyben a kód, ami szöveggé vizuális elemeket generál, a vizuális elemekkel egyidejűen, egy felületen jelenik meg, ahogy azt alkotója gépeli (lásd az illusztrációt). Kevésbé szofisztikált, inkább a street art-ból ismert az a jelenség, amikor egy 'alkotás' az alkotó szignójával egyenlő: mikor egy-egy feltört holnap helyett a „tango down. Hacked by xy” szöveget látjuk, olyasfajta önreferencialitással találkozunk, ami komplexitásában a live codinggal ellentétes végletez közelit. (A „tango down”/célpont leszedve, csakúgy, mint több más hacker akcióknál használt kifejezés, az amerikai hadsereg zsargonját imitálja.) A rekontextualizáció átfogóan jellemzi a hacker-kultúrát, amennyiben az az intézményi és magán, állami és aktivista, kereskedelmi és antiglobalizációs információs technológiák közti határátlépésekre, határok felszámolására vonatkozik. Talán a performativitás, a mediális jelleg meghaladása az, ami nem érvényes a hacktivismusra, amennyiben az a mediatizáltság felszámolását jelentené. Amennyiben a médium jellegének, karakterének meghaladását vagy felszámolását jelenti, érvényes lenne, de ez már talán csak a nyelvi játék kategóriájában érvényes felvetés. Kappanyos egyébként 2008-as tanulmánykötetében többször is elmíti, hogy jelentős esélyt lát a DADA munkamódszereknek a digitális kultúrában való kiteljesedésére, például olyan digitális művek létrehozásával, amelyek a grammatikai forma fenntartása mellett a logikai forma felfüggesztésével operálnak (Kappanyos 2008: 47)

Fontos egyezés továbbá az avantgárdban és a hacker-kultúrában a létező struktúrák elutasítása mellett az idealizált jövő fókusz. A második generációs hacker-kultúrának szinte nincs olyan csoportja, iránya, amely ne egy-egy manifesztumban határozná meg etikáját. A F/LOSS számára a GNU licenc, a cypherpunk számára a cypherpunk manifesto, a technika iránt több, mint szkeptikus Kaczinsky számára egész életen át fogalmazott Unabomber manifesto címen elhíresült kiáltvány, az Anonymous sokat ismételt szlogenszerűsége, a 'The Conscience of a Hacker' című szöveg, és WARK Hacker Manifesto-ja is mind a jövőre irányuló utópisztikus etikai igények kompozíciójával lépnek fel (KAPPANYOS 2008: 102 és 104). Ahogy a történeti avantgárd művészei, a hacker-kultúra tagjai is felhatalmazva, sőt személyesen megszólítva érzik magukat a saját autonóm etikájuk által károsnak látott akadályok, határok láttán, azok lebontására (KAPPANYOS 2008: 146).

⁵³ I. Erik RAYMOND: *The Cathedral and the Bazaar*, O'Reilly, 1999

III.4 Code as speech⁵⁴

```
1 You will(Need no){  
2 Example at=ALL;  
3 if (You.are(GOOD))  
4 at.writing(Your.CODE);  
5 }
```

55

COLEMAN elemzi a Free/Libre Open Source Software jogi hátterének kialakulását, mely elemzésnek fő tétele, hogy a software kód, mint szöveg, a szólásszabadság (Free Speech) jogi kategóriájába tartozik, és így a szólásszabadságnak járó jogi védelem illeti meg (COLEMAN 2013: 169; HIMANEN 2001: 86). Ez a '90-es évek elején innovatívnak számító meglátás, valamint a hacker etika „you can create art and beauty on a computer” tétele arra a felvetésre inspirált, hogy a hacking egy program szemantikai meghatározottságának meghaladásaként is vizsgálható. Ennek kifejtéséhez szükséges némi technikai magyarázat.

Egy programnyelv kötött szintaktikai szabályrendszerrel rendelkező mesterséges elektronikus nyelv, melynek feladata, hogy komputerek számára utasításokat közvetítsen. Az utasítások közvetítése több szintű, melynek primér szintje a gépi nyelv (machine language), mely a gép számára közvetlenül értelmezhető digitális adatsort jelent. Az assembly nyelven írt programot gépi kódra az „assembler” (fordítóprogram) fordítja le. Minden egyes processzor-családnak saját assembly nyelve van (vagy nyelvei vannak). A köznyelven programnyelvként emlegetett nyelvek (BASIC, C, LISP, stb.) magas szintű nyelvek, melyeken nagyfokú absztrakció segítségével az emberi logikához hasonlóbb nyelveken fejezhetünk ki utasítás-sorozatokat. Tehát, egy szoftver szerzője egy adott magas szintű programnyelven szöveget komponál, mely szöveg logikai műveletekből áll, és ez a szoftver forráskódja. Ez a forráskód generálja magát a programot, lefordítva utasításait assembly, majd azon keresztül gépi nyelvre annak a processzornak, illetve komputernek, amin fut. A magas szintű programnyelvek döntő többségének karakterkészlete az angol nyelv szavaiból és matematikai/logikai műveleti jelekből áll.

A fentiekből látjuk, hogy minden szoftver sajátos mesterséges nyelvi konstrukció, melynek célja az ember és gép, illetve gép és gép közötti kommunikáció. Különböző programnyelv-családok más-más szintaktikai rendszerrel rendelkeznek, míg egy-egy nyelvcsaládon belül a kisebb egységeket másképp kell értelmezzük, mint az emberi nyelvek esetén (fonéma-morféma-lexéma). Ebben az értelmezésben a szöveg a program forráskódja, melyre sajátos szintaktikai szabályok érvényesek. E szöveg jelentésének magát a source code által generált programot tekinthetjük. JORDAN az Open Source Software kapcsán írja le, hogy egy-egy részfeladatot megoldó program sikerességének elvitathatatlan fő funkciója, hogy működik-e (l. JORDAN 2008: Does it work? in Free Software and Open Source: Collaboration, Objects and Property, 3. fejezet, 42- 66), tehát, értelmezésünkben, hogy van-e jelentése. A hacking fogalma a korai időszakban többek között az assembly- és high-level nyelveknek a létrehozását, tehát alapvetően mérnöki, logikailag induktív munkát jelentett. A mai hacker-kultúra beavatkozásai főként ezzel ellentétes logikával élnek.

Ahogy BÜRGER és KAPPANYOS is kifejti, az avantgárd nyelvhez való viszonya szoros összefüggésben állt annak a társadalomhoz és művészeti intézményrendszerekhez való viszonyával. A nyelv iránti szkepszis, a nyelvi, irodalmi, költészeti normák dekonstrukciója a hacker-kultúrában a programok működésének, azaz jelentésének dekonstrukciójával és eltérítésével hozható összefüggésbe. Ennek tükrében azokra a

⁵⁴ Kód, mint beszéd/szöveg

⁵⁵ <http://www.sourcecodepoetry.com/> (2017.07.05)

hackekre, amik egy működő kommunikációs rendszert nyelvi beavatkozással térítenek el, vagy tesznek működésképtelenné, egyértelműen nyelvi beavatkozásokként tekinthetünk, de azt se szabad elfelejtenünk, hogy ez a beavatkozás az adott nyelv szintaxisán belül kell megtörténjen, „működnie kell”. Így a hacker-kultúra destruktív nyelvi beavatkozásaiban újabb párhuzamot találunk az avantgárd nyelvhez való viszonyával. A nyelvi status quo iránti szkepszist mindkét esetben a nyelvnek az intézményi-hatalmi struktúrájának alárendelt viszonya váltja ki. Paul GRAHAM, a Viaweb egyik egykori fejlesztője, Lisp-guru és az Y-combinator, az első startup-inkubátor tulajdonosa, *Hackers and Painters - Big Ideas from the Computer Age* c. esszé-kötetében álmai programnyelvét vázolja fel, azzal együtt, hogy ezt az abszolút álom-nyelvet nem feltétlenül tekinti kívánatosnak:

So it is probably all to the good that programmers live in a post- Babel world.

If we were all using the same language, it would probably be the wrong one. (GRAHAM 2004: 10.8.)⁵⁶

A hacker-szubkultúra a különböző programnyelvek használata mentén is alcsoportokba rendeződik, amely csoportok sokszor az általuk professzionális szinten művelt nyelvet rangban, minőségben az összes többi fölé helyezik (COLEMAN 2013: 96). Ezen túl a hackerek nyelvi világának van egy másik, a természetes nyelvtől eltérő szintje is, amit RAYMOND hacker-slangnek nevez, és ami az általuk kollaborációra használt kommunikációs csatornákra jellemző. A sokrétű hacker szleng a szubkultúra szerves része, annak szofisztikált művelése belépő küszöbfeltétel, és markerei a programnyelvekből derivált logikai és nyelvi kifejezések, valamint a szubkultúrához tartozó speciális nyelvi humor. Az ilyen exkluzív, szubkulturális nyelvi kódok egyike a leet speak, vagy l33t sp34k, m3lyb3n 4 m4g43nh4ngz0k4t 438 b1z0ny08 m4ss4lh4ngz0k4t 1s 8z4m0k h3ly3tte81t3n3k.

III.5 Humor is the most crystalline expression of the pleasures of hacking (COLEMAN 2014: 7)⁵⁷

A megvalósítás kifinomult nyelvi szellemességének minősége hozzájárul egy-egy hack megítéléséhez. Pontosabban, az a kifinomult nyelvi szellemesség, amivel az adott nyelvi kánon korlátait az adott hacker kijátssza. Így nem meglepő, ha a személyes kommunikáció szintjén is gyakran tapasztalunk hasonlót (Douglas 1975 in COLEMAN 2013: 100).⁵⁸ A hacker-kultúrára sajátos komplex nyelvi humor jellemző, mely főként a különböző verbális jelrendszerek, kódok közötti ugrásokkal operál (COLEMAN 2013: 7). Az ilyesfajta humor, és megértése ugyanígy a komplex nyelvi játékokra való kompetencia, és így az adott szubkultúrába való beavatottság bizonyítéka. A hacker humor, aminek RAYMOND külön fejezetet szentel a *Jargon File*-ban, és ami COLEMAN megfogalmazásában a hack élvezetének legkristályosabb kifejezése, általában olyan nyelvi invencióra épül, amely a programnyelvek, az online chat zsargon és a természetes nyelvek eszközkészletével egyszerre, egy csatornán operál, bármelyik is legyen az aktuális csatorna ezek közül (COLEMAN 2013: 7).⁵⁹ A hacker etika több lényeges elemét is felfedezhetjük itt: egyrészt a technikai determinációk meghaladását, illetve kijátszását, mely a hacker-kultúra napi gyakorlata; másrészt az arra való rávilágítást, hogy egy adott kanonikus minta érvényét veszítheti (COLEMAN 2013: 105). (l. culture jamming)

E fejezet végén, a nyelvi invencióról az utolsó szó jogán szólva élnék egy másik felvetéssel, amivel nem találkoztam a feldolgozott szakirodalomban: az unalom, mint motivációs faktor. GRAHAM *Hackers and Painters* esszé-kötetének egyik darabja a 'Nerd' jelenségről szól, amely az ő szövegében röviden és leegyszerűsítve olyan, az átlagnál jobb felfogóképességű diákokat jelent, akik a többségtől való különbözésük miatt hátrányos szociális pozícióba kerülnek kortárs csoportjukban. Többek között

⁵⁶ Végül is valószínűleg javunkra válik, hogy Babel utáni világban élünk. Ha mind ugyanazt a nyelvet használnánk, az valószínűleg nem a megfelelő nyelv lenne.

⁵⁷ A humor a hacking örömeinek legkristályosabb kifejezése

⁵⁸ RAYMOND In *Jargon File, Hacker Slang and Hacker Culture*, <http://catb.org/jargon/html/introduction.html> (2017.07.05)

⁵⁹ RAYMOND in *Hacker Slang and Hacker Culture*, <http://catb.org/jargon/html/introduction.html> (2017.07.05)

Dr. Kárpáthy Andrea tehetséges diákokról szóló írásaiban találkozunk azzal, a pedagógusok számára magától értetődő jelenséggel, hogy az átlagnál jobb felfogóképességű diákok adott időtartamra több, komplexebb feladatot igényelnek fegyelmük megőrzése érdekében, mint átlagosan teljesítő társaik.⁶⁰ További kutatást igényelne annak a kérdésnek az elemzése, hogy a hacker-kultúra prominens tagjai számára a mainstream szoftver- és hardverfejlesztés intézményes gyakorlata, akár politikai elkötelezettségtől függetlenül is, kellő kihívást nyújt-e ahhoz, hogy szellemi képességeiket maximálisan kiaknázva érezzék, és nem ez-e az egyik oka annak, hogy képesek és eltökéltek (able and willing) kevésbé behatárolt, kísérletezésre teret adó szellemi szférákban mozogni.

III.6 hálózat és anarchizmus

*What a hacker does and will do is embarrass the power elite as dudes on the ground can't (...) by puncturing the illusion of power.*⁶¹

Jelen bekezdésekkel szeretném az anarchizmus, mint leértékelt, periférián fel-feltűnő fogalom irányában a magyar művészetelméleti és médiaszociológiai diskurzus figyelmét felkelteni. A köznyelvben anarchiaként használt szó általános jelentésének igen kevés köze van az anarchizmushoz, mint történeti és társadalmi politikai ideológiához. Mint politikai ideológia, éppenséggel nem a hozzá sokszor társított káoszt, hanem a hierarchikus erőszakszervezetek hiányában létrejövő radikális önkormányzás utópiáját jelenti, melyben a lehető legkisebb, affinitás mentén szerveződő csoportok működnek külső koordináció nélkül együtt. Az anarchizmus különböző irányzatai olyan hatalom- állam- és bürokráciaellenes baloldali törekvések, melyek az individualizmus és a kollektívizmus szélsőségei közötti skálán helyezhetők el. Az anarchizmus legfontosabb történeti szerzői között találjuk Bakunyint és Kropotkint, továbbá magyar nyelven az individualista Schmidt Jenő Henriket. Szinte minden kortárs aktivista törekvés találkozik néhány ponton az anarchizmussal, vagy ideológiájában (ökoanarchizmus, anarcho-feminizmus, stb), vagy taktikájában.

A kortárs anarchista törekvések élesen kritizálják és megkérdőjelezzik a közvetett demokrácia intézményeit, melyek zárt opciókból való választási lehetőséget kínálnak, az opciók közvetlen formálásának lehetősége helyett. Nyugat-Európa alternatív mozgalmi és közösségi számára ezek a sorok közhelyek, míg a poszt-szocialista társadalmakban (s sokszor az akadémiai szcénában is) az anarchizmust hallva mindenki ijedten felszisszen, destrukcióra, erőszakra asszociál. A valódi kép ennél sokkal sokrétűbb és érdekesebb, az anarchista ideológia inspirációval szolgál kortárs aktivista mozgalmak számára, és számos mozgalom gyakorlati (működési, demonstrációs) taktikájára is nagy hatással van. Az anarchizmus legfontosabb sarokkövei a decentralizáció és az autonómia, a hatalomnak egy külső hierarchia helyett a közösség minden tagja közötti, affinitás mentén való elosztása. Az anarchista közösségek működési elveiben a kívülálló számára olyan innovatívnak tűnő döntési elvek valósulnak meg, mint a konszenzus; egyetértés nélküli együttműködés; vezető nélküli együttműködő kis csoportok, melyek tagjai csoporton belül közös célokért dolgoznak; felhatalmazás nélküli közvetlen beavatkozás (direct action).

A CrimethInc Ex-Workers Collective által kiadott *Expect Resistance* c. többszerzős könyv radikális kapitalizmus-kritikája mellett anarchoprimitizmusával például ugyanúgy kritizálja a specializációt, mint Fuller és Papanek, és kívánja a lokális kisközösségek autonómiájának fenntartását (CrimethInc. 2007: 7). Ennél sokkal lényegesebb hasonlóság is van az anarchizmus és a kaliforniai ideológia, illetve a hálózati kultúra között. Az internet infrastruktúráját vizsgálva ugyanazt a rendszer-architektúrát fedezhetjük fel, mint amit az anarchisták közösségeik működésében elképzelnek és megvalósítanak: kontrolláló hierarchia nélkül működő decentralizált csomópontok hálózata, melyek egymással dinamikus hálózatot alkotnak, és

⁶⁰ Dr Kárpáthy Andrea: A kamaszok vizuális nyelve, Akadémia Kiadó, 2005

⁶¹ Peter LUDLOW, professor of philosophy, Northwestern University, in <https://www.youtube.com/watch?v=-zwDhoXpk90>

szükség esetén újraszerveződnek. A világháló esetén a szervergépek adattárolói a csomópontok, és a hálózat maga az információáramlás, míg az anarchizmus esetén a szindikátusok, kollektívák, affinitáscsoportok, munkacsoportok a node-ok. Mindkét rendszer decentralizált és non-hierarchikus, így a hálózatok fennmaradását egy-egy csomópont kiesése nem lehetetleníti el, és bármelyik node kapcsolódhat bármelyik másikkal.

Ha történelmi kontextusban vizsgáljuk ennek a hálózati architektúrának a születését, Brand WEC-je az egyik legszembetűnőbb innováció (l. I. fejezet: Kaliforniai ideológia). A Whole Earth Catalogue a kolóniák, városok, rezervátumok és egyéb aktorok összekötésével alkotott információs hálózatot. Természetesen az anarchizmus ideológiája Brand és az internet előtt is létezett, nyilvánvalóan nem az internet egyenes következménye az anarchizmustól inspirált aktivista csoportok jelenléte az virtuális horizonton. Az viszont bizonyos, hogy a világháló és az anarchizmus architektúrája egymás tükörképei, és előbbi minden (ismert) kortárs aktivista mozgalom működésének (egyik) alapfeltétele.

Erik RAYMOND, A *Hacker Jargon File* szerkesztője anarchistának vallja magát. (COLEMAN 2014: 3; 7). LEVY többször említi, hogy az MIT AI laborja az anarchizmus elveinek mentén működött (LEVY 2010: 123). Az *An Anarchist's Guide to Free Software* c. írás részletesen elmagyarázza a technikában kevésbé jártas anarchistának, hogy miért csak és kizárólag a F/LOSS Software használata hiteles egy kapitalizmus- és globalizáció-kritikus aktivista számára. Az eredeti hacker etika az anarchizmus ideológiáját visszhangozza a közvetlen hozzáférésben, az autoritás megkérdőjelezésében, és a meritokráciában.

III.7 hibrid metszetek, digitális aktivizmus: Anonymous

Az Anonymous jelenség remek példa arra, hogy a globális virtuális térben az internet hogyan formál az anarchizmus működési elveit tükröző működési struktúrát. COLEMAN az Anonymous-ról szóló könyvében nem említi ezt a párhuzamot, sőt, a 2008 és 2012 között kultúrantropológusként az Anonymous különböző munkacsoportjaival töltött időszakot leírva inkább úgy tűnhet, mintha eddig soha nem látott működési struktúrára csodálkozna rá. Technikai értelemben valóban újdonságról van szó, de a rendszer-architektúra szintjén korántsem. Megosztó kérdés, hogy az Anonymous tekinthető-e hacktivistá csoportnak. Valójában nem egy csoportról van szó, hanem egymástól függetlenül, egymás beleegyezése, akár tudta nélkül párhuzamosan működő, különböző célokért dolgozó aktivistákról szerte a világon, akik közül valószínűleg csak kevesen rendelkeznek számottevő hacker kompetenciával (COLEMAN 2014: 16; 131). Nincs állandó tagság, cél és helyszín. A szerveződés módszere, a támadások eszközei, néhány alapvető elv és a vizuális kommunikáció állandóak. Az Anonymous főleg az információszabadság és az adatvédelemhez való jog területén gyakorol önbíráskodást, egyfajta felhatalmazás nélküli közszolgálatként, civil szabadságjogokat védő alternatív igazságszolgáltatásként.

Az Anonymous vizuális arculata következetes szimbolikája miatt a média számára könnyen feldolgozható (COLEMAN 2014: 14). Mivel a médiagyártó Anonok rájátszanak a bandita-imázsra (COLEMAN 2014: 71), és rendkívül egyszerűen magyarázzák el akcióikat, sikeres akció esetén magas hírértékű médiatartalmat generálva megkönnyítik a média munkáját, megspórolva számára nem kevés kutató- és szerkesztőmunkát. Így az Anonymous médiatermékei minden esetben nagy médiafigyelmet kapnak. Ez azért kivételes, mert a kortárs aktivizmus látóterében ez az egyetlen olyan mozgalom, ami akcióinak értelmezésére saját maga állít elő szerkesztett médiatartalmakat, amihez ingyen kap főműsoridőben műsorsávot, és teszi mindezt azon a kitüntetett figyelmen felül, amiben az interneten részesül. Más aktivista csoportok számára állandó kihívás a médiával való viszony, illetve hogy az mennyit, hogyan és mit tudósít tevékenységükről. COLEMAN megfogalmazásában az Anonymous arculata közösségi identitás (COLEMAN 2014: 48).

Az Anonymous a szcientológia egyház elleni utcai demonstrációkra felkészítő Code of Conduct videójában használta először a Guy Fawkes maszkot. Fawkes, A *V for Vendetta* c. képregény főhőse deklaráltan anarchista, és a képregény alapján készült hollywoodi produkció nagy mértékben inspirálta az Anonokat a jelen arculat létrehozására, anélkül, hogy magukat anarchistának vallanák. Tekintheünk erre úgy, mint az anarchizmus 'ártatlan' 21. századi újrafelfedezésére. A forradalmiság jelképévé vált maszkkal kapcsolatban felmerül a kérdés, hogy melyik fél sajátítja ki a képi, tárgyi szimbólumot: ezek a maszkok Kínában készülnek, és minden darab után százalék jár a Time Warnernek, aki a *V for Vendetta* film jogdíjainak tulajdonosa (COLEMAN 2014: 271). (l. illusztráció)

Az Anonymous működési elve do-ocracy, mely olyan társas munka-dinamikát jelent, amelyben a szó szoros értelmében mindenki azt csinálja, amit akar, tehát érdeklődés és motiváció mentén spontán alakulnak ki és működnek párhuzamos munkacsoportok, de ezeknek nincsenek szilárd határaik, a csoportok közötti egyéni mozgás, illetve a csoportok egymásba alakulása fluid, folyamatos (COLEMAN 2014: 75; 49) A szerveződés legfontosabb felülete az IRC, Internet Relay Chat. A felmerülő viták, egyet nem értekek kimondása után nem az ellentétek tisztázása, a közös nevező, hanem az egyet nem értés elfogadása az általános kommunikációs cél. Feloldhatatlan ellentét esetén egy adott csoport kettéválhat, és az új csoportokon belüli konszenzussal dolgozhat tovább (COLEMAN 2014: 311). Az Op-ok (operation), akciók egyidejűleg használnak legális és illegális információs technológiákat (COLEMAN 2014: 6).

„There are Some Things Money Can't Buy. For Everything else, there's HTTP Error 408 Request Timeout”⁶²

Az Anonymous eredetileg vicceskedő fórumok trolljainak névtelenségét biztosító fedőnév volt (COLEMAN 2014: 4), amely fórumokon szűrő nélkül jelentek meg egyebek mellett akár nyíltan szexista és rasszista tartalmak is. Ez nem akadályozott meg néhány fórumtagot abban, hogy 2007-ben célba vegyenek és nyilvánosan lejárassanak egy rasszista riportert. 2008-ban az online kommunikáló fórumtagok a szcientológia egyházának kikezdését tűzték ki célul, mint következő 'trollkodást.' A szcientológia cenzúráját és működését támadó prank ugyanolyan módszereket használt és ugyanolyan rövid életűnek indult, mint az eddigiek: DDOS támadás, számos telefonhívás a szcientológia segélyvonalára, fizetetlen prostituált- és pizzarendelések a címeikre, stb (COLEMAN 2014: 5). Ekkor született az első online Anon videó, a már jól ismert vizuális arculattal. Az akció többbezs szcientológia-ellenes demonstrációkat hívott életre szerte az Egyesült Államokban, és a chatroom-ok vicceskedő provokátorai ekkor ébredtek rá erejükre. Az eddig a komolytalan, vicceskedő, goromba prankek-ben gondolkozó Anonymous nem sokkal később már a kortárs aktivizmus egyik legjelenősebb aktoraként él a köztudatban (COLEMAN 2014: 2).

2010-ben az Anonymous több ezer résztvevős DDOS támadást indított a Wikileaksnek szánt adományokat visszatartó Amazon és Mastercard ellen #operationpayback néven.(COLEMAN 2014: 120). Ekkor már több, civil szabadságjogokat, privacy-t és információáramlást védő akció volt mögöttük. 2011-ben az Anonymous az OpTunisia akcióval bekapcsolódott a tunéziai forradalom előkészítésébe és végrehajtásába, majd az Arab Tavasz több fontos eseményébe is. '*Anonymous is not your private army*', az Anonymous nem a magánhadsereg, írják újra- és újra, az Anon akciók nem megrendelésre érkeznek. Az előző online akciókban edzett aktivisták együtt terveznek és dolgoznak helyi csoportokkal, amik között esetleg van magát Anon csoportként definiáló, vagy épp nincs, és egy adott akció egyetértés esetén az Anonymous égisze alatt történik. A bevett illegális módszerek főként a DDOS és a doxing (személyes dokumentumok kiszivárogtatása), melyek általában nem igényelnek komoly technikai tudást.

2011 január 28-án az egyiptomi kormány az egész országban leállította az internetszolgáltatást. Az Anonymous egy helyi csoporttal együttműködve alapvető internet infrastruktúrát biztosított az egyiptomi ellenállóknak (COLEMAN 2014: 192). Ekkortájt az #operationpayback kapcsán elindított nyomozások következményeképp a világ több pontján letartóztattak prominens Anonokat. Ilyen méretű hackerek ellen zajló letartóztatás-sorozatra ezelőtt csak az FBI 1990-es Operation Soundevil-je volt példa (COLEMAN 2014: 194). Nem sokkal később az Anonymous az OpHbGary akció során kiszivárogtatta az FBI aktuális, többmillió civilt érintő lehallgatási programját. Ugyanekkor különböző white hat csoportok Anon-ok adatait törték fel és adták át az FBI-nak (COLEMAN 2014: 9). Nem sokkal ezután vált ki az Anonymous-ból a lulzsec (lulz for trolling, sec for security break), egy kevésbé átpolitizált, ám agresszívabb csoport, akik inkább a vicc kedvéért, mint az elkötelezettség miatt törtek fel rendszereket, kevésbé tudatosan tervezett és irányított akciókban. Míg a 2013-as Occupy Wall Street mozgalomban kisebb játékosként szerepel az Anonymous, fontos részük volt az Aaron Swartz életmű legnagyobb sikerének számító anti-SOPA-kampányban. Swartz öngyilkosságának következményeképp az Anonymous egyebek között az MIT honlapját is feltörte.⁶³ Az Anonymous egyik prominens központi figurája ekkor már régóta az FBI informátora volt, és ez irányú tevékenysége több kulcsfigura 2013-as letartóztatásához vezetett. Az Anonymous akciók visszatérő résztvevői nem teljesítik a sztereotipikus elvárásokat a fehér középosztálybeli magányos férfiról (COLEMAN 2014: 166). A szervezetlen szervezet történetének hírhedt, nyilvánossá vált résztvevői között több dél-amerikai és közel-keleti származású aktivistát találunk. Annak ellenére, hogy fontos közreműködői közül többen jelenleg is büntetésüket töltik, az Anonymous mára a politikai és aktivista színtér fontos részévé vált.

⁶² Például: <https://twitter.com/lunaslave/status/12617657488515072> (2017.07.05) A Mastercard néhány évvel korábbi reklámkampányának kifigurázása: 'there are some things money can't buy. For everything else, there is Mastercard.'

⁶³ https://www.washingtonpost.com/business/technology/anonymous-hacks-mit-sites-to-post-aaron-swartz-tribute-call-to-arms/2013/01/14/ff6f706c-5e44-11e2-9940-6fc488f3fecdc_story.html (2017.07.05)

III.8 hibrid metszetek, aktivizmus és digitális művészet

*It encourages the use of any media that will engage a particular socio-political context in order to create molecular interventions and semiotic shocks that collectively could diminish the rising intensity of authoritarian culture.*⁶⁴

A tactical media fogalmának eredeti elterjesztői nem egészen ugyanazt értették a kifejezés alatt, mint az amszterdami Institute for Network Cultures. Az 1987-ben alakult Critical Arts Ensemble számára taktikai média a radikális mikrobeavatkozásokat jelent. Tagjai a grafika, webdesign, videó, és performance területéről érkeznek, műalkotásaik helyzetspecifikus, efemer, önmegsemmisítő művek. A CAE nem kizárólag, de főleg a művészet és az akadémia intézményrendszerein belül operál, munkájuk célja a kritikus, átpolitizált technológiai aktivizmus. A CAE a kilencvenes években virtuális ülősztrájkknak nevezte a mexikói kormány ellen a Zapatista mozgalom védelmében végrehajtott DDOS támadásait (COLEMAN 2014: 136). Botrányok sorozatát kiváltó munkásságuk sokrétű, a biotechnológiától a környezetvédelmen át a fegyvertartás szabályozásáig számos témát érint.

A CAE hat könyv-szerű publikációja mind mások műveiből összeollózott, jól hangzó, de logikailag nem feltétlenül koherens, kinyilatkoztatás-szerű szövegekből áll. Ezek közül talán a legérdekesebb az *Electronic Civil Disobedience, and other unpopular ideas* című munka. A mainstream média ellenes hangvétellel operáló írás a művészetet kulturális aktivizmusként definiálja, melynek feladata zavart kelteni (*to create disturbances*), de amely feladatot nem könnyíti meg a közeg definiálhatatlansága, amelyben a zavart kelteni illenék (CAE 1994: 12). Duchamp munkásságát, a Cabaret Voltaire-t és a berlini dadát tekintik azoknak a forradalmi erőknek, amelyek „az autonómia álmát a remény amfetaminjába injektálva biztosítják a kortárs kulturális kreatívok és aktivisták számára, hogy újra és újra leüljenek az elektronikus játékasztalhoz kockáz(tat)ni”:

„Duchamp (the attack on essentialism), Cabaret Voltaire (the methodology of random production), and Berlin dada (the disappearance of art into political action) all disturbed the cultural waters, and yet opened one of the cultural passages for the resurgence of transcendentalism in late Surrealism. By way of reaction to the above three, a channel was also opened for formalist domination (still to this day the demon of the culture-text) that locked the culture-object into the luxury. However, the gamble of these forerunners of disturbance reinjected the dream of autonomy with the amphetamine of hope that gives contemporary cultural producers and activists the energy to step up to the electronic gaming table to roll the dice again.” (CAE 1994: 14)

Bár számos projektjük public artnak tekinthető, tagadják a public space mindenkori hatalomtól független legitimációját (CAE 1994: 40). Kétkedésüket fejezik ki az iránt, hogy van-e az intézményesített művészetnek bármiféle autonómiája (CAE 1994: 48). A megoldást a nomád akcióban látják, mely lehet folyamat- tehát performance-orientált, vagy tárgyi. A munka célja mindkét esetben a szkepszis kiváltása (CAE 1994: 49). Steve Kurtz, a csoport vezetője művészként, intervencionistaként, és kulturális hackerként definiálja magát. A Dokumenta13 idején, meghívott művészcsoporthként, egy szabad használatú, 100 napig nyitott, 3x10 méteres teret hoztak létre Kasselben, aminek programokkal való kitöltését open call útján szervezték meg. Így léket ütöttek a szigorúan meghívásos alapú Dokumenta kurátori gyakorlatán.⁶⁵

Az utóbbi években főképp a biotechnológia veszélyeivel foglalkoznak, a test autonómiájának védelmében. 2013-ban mutatták be a lipcsei Halle 14-ben a Sterile Field installációt. A Halle14 több ezer

⁶⁴https://en.wikipedia.org/wiki/Critical_Art_Ensemble (2017.07.05)

Minden olyan médium használatára biztat, amely egy adott társadalmi-politikai közegben olyan molekuláris beavatkozásokat és jelentés-sokkokat hoz létre, amelyek együtt csökkenthetik a tekintélyelvű kultúra terjedő intenzitását.

⁶⁵Critical Arts Ensemble: Winning Hearts and Minds, 2012 <http://critical-art.net/?p=147> (2017.07.05)

négyszáz méteres gyárépületének egyik csarnokába növényvédővel kezelt földet telepítettek, és a látogatókat megkérték, próbáljanak rajta bármilyen növényt termesztetni. A föld számos kísérlet után is élettelen maradt. Másik, 2007-es lipcsei projektjükben fiktív baktériumfegyvert teszteltek az amerikai nagykövetség előtt, számos beavatott helyi 'kísérleti alany' bevetésével. E dolgozatba talán a Useless Technology, haszontalan technológia projektjük illik a legjobban, melyet a Whole Earth Catalogue stílusában terveztek. Konceptiója, hogy a techno-utópisták és aggódó ludditák között elvész a tény, hogy a technológiai invenciók nagyobb része tökéletesen haszontalan (CAE 1994: 76). Electronic Civil Disobedience című könyvükben fejtik ki, hogy az igazán határsértő mű olyan feltételeket teremt résztvevői számára, amiben elutasíthatnak zárt tekintélyelvű, személytelen rendszereket, és az autonómia pillanatának extázisában megnyílhatnak a szokásjogon kívül eső társas érintkezés felé. Ez az a pillanat, vélik, amikor valódi dialógus jöhet létre, és ez az a dialógus, ami a fejlődés kulcsa (CAE 1994: 52). A CAE munkásságában megvalósulni látjuk Fuller komprehenzív design-elméletét, mely szerint a komprehenzív designer társadalmilag elkötelezett, multidiszciplináris generalista, aki, félúton valahol a mérnök és a művész között, teljes rendszereket lát át, és azok fejlesztésén dolgozik.

Hasonló attitűdöt találunk a brit Heath Bunting munkáiban, bár a CAE-nél intézmény-függetlenebb és radikálisabb megvalósításban. Az 1990-es évek net.art pionírja nyitott, demokratikus kommunikációs rendszerek építésével kísérletezett, street art és hacker múlttal a háta mögött. Ahogy Steve Kurz, és Bill Gates,⁶⁶ ma ő is a biotechnológiában látja az új médiumot. 1994-ben Bunting a londoni King's Cross vasútállomás nyilvános telefonjait használta egy olyan csoportos performance kezdeményezéséhez, amit ma már flashmob-nak neveznénk: előre megadott időpontban bárki hívhatta a fülkéket, s bárki felvehette a telefont, így az állomás és környéke egy rövid időre részben spontán, részben rendezett módon, kommunikációs/performatív platformmá változott. A projekt egyik különlegessége, hogy Bunting '94-ben, jóval a social media platformok megjelenése előtt csupán cybercafe.org honlapjának követőivel osztotta meg a felkérést. Másik sokat idézett projektje az *Own, Be Owned or Remain Invisible*, melyben úgy publikál szöveget, hogy annak minden szava a szót tartalmazó domainre linkel, így az egész szöveg egy hypertext-kollekció. Az évek során változik, hogy melyik domainnek van, s melyiknek nincs tulajdonosa, illetve melyik megvásárolható. A címet a hacker-slang teszi kétértelművé: az 'own', birtoklás értelmében, egy feltört honlap fölötti irányítás sikeres átvételét jelenti. (például: „you have been owned - by Anonymous”)⁶⁷

Bunting projektjeit olyasmi kategóriákra lehetne osztani, például platform; személyes dokumentáció; info-provokáció; mapping. Számos térképet készít, nem csak CCTV kamerákról, vagy gördeszkapályákról, hanem köztéren található, szabadon fogyasztható ehető termésekről is. Egyik legfigyelemreméltóbb, vagy legaktuálisabb, valamelyest mapping, valamelyest személyes dokumentációs, egészen radikális projektje a BorderXing⁶⁸, melynek során 2002-ben Európa zöldhatárainak illegális átlépését gyakorolta, majd tapasztalatait az interneten osztotta meg. Minden határátlépés esetén felsorolja a szükséges eszközöket, felszerelést, valamint a valószínűleg felmerülő nehézségeket. Egészen ultimátum-szerű ez a projekt, hiszen munkái általában is (jelképes, intézményi, köztéri, stb) határátlépések, így a határátlépéssel való határátlépést nem igazán lehet már fokozni. A projekt tragikus aktualitásának feszültségét csak fokozza, hogy egy éven át tartó gyalogos útjának teljes dokumentációja elérhető online. A munkáról a londoni Tate-ben való kiállítása kapcsán Florian Schneider, a *Kein Mensch ist Illegal*, ma Németországban civil mémmé vált szlogent jegyző média-aktivista írt remek kritikát⁶⁹.

⁶⁶ <http://fortune.com/2017/01/28/bill-gates-jobs/> (2017.07.10)

⁶⁷ <http://knowyourmeme.com/memes/owned-pwned> (2017.07.10)

⁶⁸ <http://irrational.org/cgi-bin/border/route/route.pl?from=hu> (2017.07.10)

⁶⁹ <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15468.shtm> (2017.07.10)

ÖSSZEFOGLALÁS

2017 május 21-én az LGBTQI, egy menekültekből álló queer aktivista csoport ellopta Roger Bernath műakotását a Dokumenta14 athéni helyszínéről. A mintegy 1*1*4 méteres, 50 kg súlyú, műanyag és üvegszál összetételű műalkotást eredetileg különböző csoportok hordozták volna körbe Athénban múzeumokban, iskolákban, követségeken, és egyéb helyszíneken. A műalkotás a görög eskü-kő monolitot hivatott szimbolizálni. A mű hordozásával megbízott egyik csoport, akiknek a művész honoráriumot fizetett a kő hordozásáért, váratlanul meglovasította a műalkotást, ezzel fejezve ki ellenállásukat a Dokumenta14 menekülteket instrumentalizáló gyakorlata ellen. Videó-manifesztójuk szerint senki nem reprezentálhatja őket közvetetten, főleg nem egy kő, és nem áll szándékukban visszaszolgáltatni a műalkotást. A művész két pót-példányt készítettett a műből, hasonló esetekre.⁷⁰ A történet látványosan jelzi az intézményrendszer, a művész és az aktivista között feszülő ellentétek szélsőségeségét: nem a művész, hanem az aktivista valósítja meg a valódi felforgató tettet, a valódi kérdésfeltevést. A művész, aki ugyan az intézményrendszer anyagi és erkölcsi védelme alatt áll, kénytelen szembesülni azzal, hogy mivel koncepciója rendkívül sérülékeny, műve jelentését elvesztve megsemmisül és egy sokkal előbb, valódibb, közvetlenebb közegben születik újjá, az attól idegenné vált alkotója nélkül. A művész hitelességét csak az menthetné meg, ha a munka eltulajdonításába be lett volna avatva és egyetértett volna vele. A két (!) replika korábbi legyártásával azonban éppen ennek ellenkezőjéről adott tanúbizonyságot.

Az Egyesült Államokban e dolgozat írását megelőző hónapokban született az első olyan letöltendő börtönbüntetéssel járó bírósági ítélet, ahol a bűnisméltés valószínűségét szoftver számította ki. Rendkívül problematikus, hogy a szoftvert biztosító cég az igazságszolgáltatás számára nem hozta nyilvánosságra a forráskódot és a szoftver működési algoritmusát, mivel védett software-ről van szó. Peter Sunde, a Pirate Bay egyik alapítója, a finn kalózpárt tagja sötéten látja az open culture jövőjét, és arra figyelmeztet, hogy garantálnak hitt jogaink cseppet sem maguktól értetődőek. Egy fokozottan zárt és egyenlőtlen, erőszakos kapitalista rendszerben az internet a társadalom tükörképe, így önmagában az internet léte, vagy látszólagos szabadsága nem biztosít megoldást semmire.⁷¹

Dolgozatomban igyekeztem meghatározni a hacker-kultúra fogalmát, és történetének állomásai mentén elemezni fogalmának időbeli változásait. Megpróbáltam rávilágítani arra, hogy a hacker-kultúra, és azon belül a hacktivizmus etikája elvitathatatlanul kapcsolatban áll a 20. századi avantgárd művészet forradalmi etikájával, és ez a kapcsolat bizonyos helyzetekben még erősebb is az avantgárd és a kortárs művészeti intézményrendszer leszármazási viszonyánál. Megkíséreltem felrajzolni a kortárs hacktivista szcena info-technológiai kategóriáit, és azokat példákön szemléltetni. Párhuzamot vontam a programkód és az irodalmi szöveg, valamint az anarchista ideológia és az online aktivizmus működése között.

A hacker-kultúra tanulmányozása beláthatatlanul gazdag techno-kulturális horizontot tár elénk, melyben számtalan projekt és csoport működik aktívan, és amelyben a technológiai innováció fürgébb és szerteágazóbb, minthogy azt akár az igazságszolgáltatás, akár az akadémiai figyelem naprakészen nyomon követhetné. E dolgozat megírása során több további kutatás körvonalazása vált szükségessé. A nonkonform információs technológiák alkotják kultúránk jelenleg talán legérdekfeszítőbb tanulmányozható rétegét, aminek sokkal nagyobb hatása van annak alakulására, mint azt első látásra képzelnénk. Olyan közvetlenség, innovatív attitűd, szubverzív gondolkodás és működési stratégia jelenik meg ezekben a történetekben, amiről a kortárs művészet intézményrendszere a dolgok jelen állása szerint csupán ábrázolhat.

⁷⁰<https://hyperallergic.com/382407/lgbtq-refugee-rights-group-steals-artwork-from-documenta-in-athens/> (2017.07.05)

⁷¹https://motherboard.vice.com/en_us/article/pirate-bay-founder-peter-sunde-i-have-given-up (2017.07.05)

IRODALOMJEGYZÉK

[An Anarchist's Guide to Free Software, DC Radical Tech Collective, 2009](#) (2017.07.05)

[Kat BAYBROOKE: She-Hackers: Millennials and Gender in European F/LOSS Subcultures](#), Chaos Communication Camp, 2011 (2017.07.05)

BÜRGER, Peter: *The Theory of the Avant-Garde*, Translation from the German by Michael Shaw, Foreword by Jochen Schulte-Sasse, Theory and History of Literature, Volume 4, Manchester University Press, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984

Noam CHOMSKY: *On Anarchism*, The New Press, New York, 2013

E .Gabriella COLEMAN: *Coding Freedom, The Ethics and Aesthetics of Hacking* Princeton University Press, 2013

E .Gabriella COLEMAN: *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous* Verso 2014, UK/US

E. Gabriella COLEMAN: *Hacker in Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*, ed. by B. Peters, Princeton University Press, 2015

CRIMETH.INC ex-Workers Collective: *Expect Resistance*, CrimethInc, 2007

[Critical Arts Ensemble: The Electronic Disturbance Theater](#), Autonomedia, 1994 (2017.07.05)

Péter DUNAJCSIK: *This is r0cket Sscience! Modernity, Capitalism and Liberalism in Hacker Culture*, CEU MA szakdolgozat, 2012, Budapest

Péter DUNAJCSIK: *Writing against the grain; Keep empirical political* (lecture at the Hackademia, Lüneburg Summer School For Digital Cultures, 2016, Leuphana Universität of Lüneburg, DE)

Paul GRAHAM: *Hackers and Painters - Big Ideas from the Computer Age*, O'Reilly, 2004

[Hackers and the Avant-Garde](#) (2017.07.05)

[Donna HARAWAY: A Cyborg Manifesto](#) in *The Cybercultures Reader*, edited by Bell and Kennedy, Routledge, 2000 (2017.07.05)

HIMANEN, CASTELLS, TORVALDS: *The Hacker Ethic, and the Spirit of the Information Age* Random House Trade Paperbacks, New York, 2001

[Hungarian Autonomous Center of Knowledge](#) (2017.07.05)

[THE JARGON FILE](#) *The New Hacker's Dictionary*, Third Edition, Edited by Eric S. RAYMOND (2017.07.05)

Tim JORDAN: *Hacking: Digital Media and Technological Determinism*. Digital Media and Society; Cambridge, UK: Polity. 2008

Tim JORDAN: *Activism! Direct Action, Hacktivism, and the Future of Society*
Reaktion books ltd. London, 2002

KAPPANYOS András: *Tánc az élen: Ötletek az avantgárdról*, Budapest, Balassi kiadó, 2008

Erik KLUITENBERG: *Legacies of Tactical Media, The Tactics of Occupation: From Tompkins Square to Tahrir*,
Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011

Steven LEVY: *Hackers, Heroes of the Computer Revolution - 25th Anniversary Edition*,
O'Reilly, 2010, California, US

[MAXIGAS: Hacklabs and hackerspaces](#) - Tracing two Genealogies in *Journal of Peer Production* (2017.07.05)

Fred TURNER: *Counterculture to Cyberculture, Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*; The University of Chicago Press / Chicago and London, 2006

Richard STALLMAN: *on Hacking* (2017.07.05)

[A Brief History of Hackerdom, by Erik S. RAYMOND](#) (2017.07.05)

McKenzie WARK: *A hacker manifesto*

Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, US and London, England, 2004

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

E dolgozat nem készülhetett volna el jelentős szakmai és személyes segítség nélkül, melyért elsősorban témavezetőimnek és a családomnak tartozom köszönettel. Nagy hatással voltak munkámra a maxigas-al, valamint a Renée Heyde-el folytatott inspiráló beszélgetések, Tillmann Jozef barátsága, és a Szegedy-Maszák Zoltán által vezetett intermedia DLA munkacsoport, valamint Szolga Hajnal kritikai segítsége. A mestermunka-kiállításom létrehozásában nyújtott segítségért külön köszönet illeti Szegedy-Maszák Zoltánt, Majsai Rékát, és a megnyitó beszédért Tatai Erzsébetet.

HARDWARE

1950	1955	1960	1965	1970	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2010	2015
	Whirlwind, the first real-time computer was built at MIT US Air Defense System			Intel 4004 release	Intel 8080, the first widespread microprocessor.	IBM Personal Computer 100,000 orders by Christmas	Commodore 64		first Nokia smartphone				The first iPhone was introduced by Apple.
	Estimate that there are 100 computers in the world.				Altair 8800, the first hobby computer	Commodore 64 build-it-yourself computer Galaksija released in Belgrade							Android by Google
IBM 701	Minsk mainframe computer	USSR			Apple Computer, Inc. founded, to market the Apple I, by Jobs and Wozniak	Apple Macintosh							IBM's Deep Blue became the first computer to beat a reigning World Chess Champion, Garry Kasparov, in a full chess match
	FORTRAN (Formula Translation), the first high-level programming language /IBM	LOGO /MIT			Apple II	Amiga							egyre több mikroprocesszor és személyi számítógép és alap szoftver kerül a piacra
	a FORTRAN needs to be converted into a machine program by a compiler	BASIC			First microcomputer implementation of BASIC by Gates and Allen	Adobe Photoshop							space invaders, packman, memóriák, processzorok, stb
	LISP (interpreted) developed, 'List Processing' /MIT				Development of UNIX operating system	Microsoft Windows launched.							Microsoft invests in Apple, worth \$150 million
	Spacewar /MIT				Atari founded								TOR PROJECT
	In the late 1950s, an anonymous IBM employee made a lady from the pages of Esquire come to life on the screen of a \$238 million military computer.				Computer-Generated Pictures exhibition								DOTCOM BUBBLE
	FLUXUS				WHOLE EARTH CATALOGUE								MITNICK's arrest
	Project MAC begun at MIT				MOON LANDING								TWITTER
	Project MAC begun at MIT				timesharing & messaging								FACEBOOK
													GOOGLE
													Commercial providers sell internet connections to individuals.
													World Wide Web, by Tim Berners-Lee
													1983: the day the internet was born
													ARPANET switched from NCP to TCP/IP
													1990 ARPA transferred control over the Net to the National Science Foundation (NSF), ARPANET
													1980s a series of commercial and alternative networks had sprung up, such that by the late 1980s, millions of Americans were e-mailing one another, participating in online discussions, and posting information.
													the GNU Project by Stallmann
													The Linux kernel is born
													Torvalds/
													Part Four: THE LAST OF THE TRUE HACKERS
													1995, the NSF relinquished control of the Internet backbone, facilitating the interlinking of commercial, alternative, and government-sponsored networks and the mixing of for-profit and not-for-profit uses across the system.

PROGRAMNYELVEK, OPERÁCIÓS RENDSZEREK és szoftwer

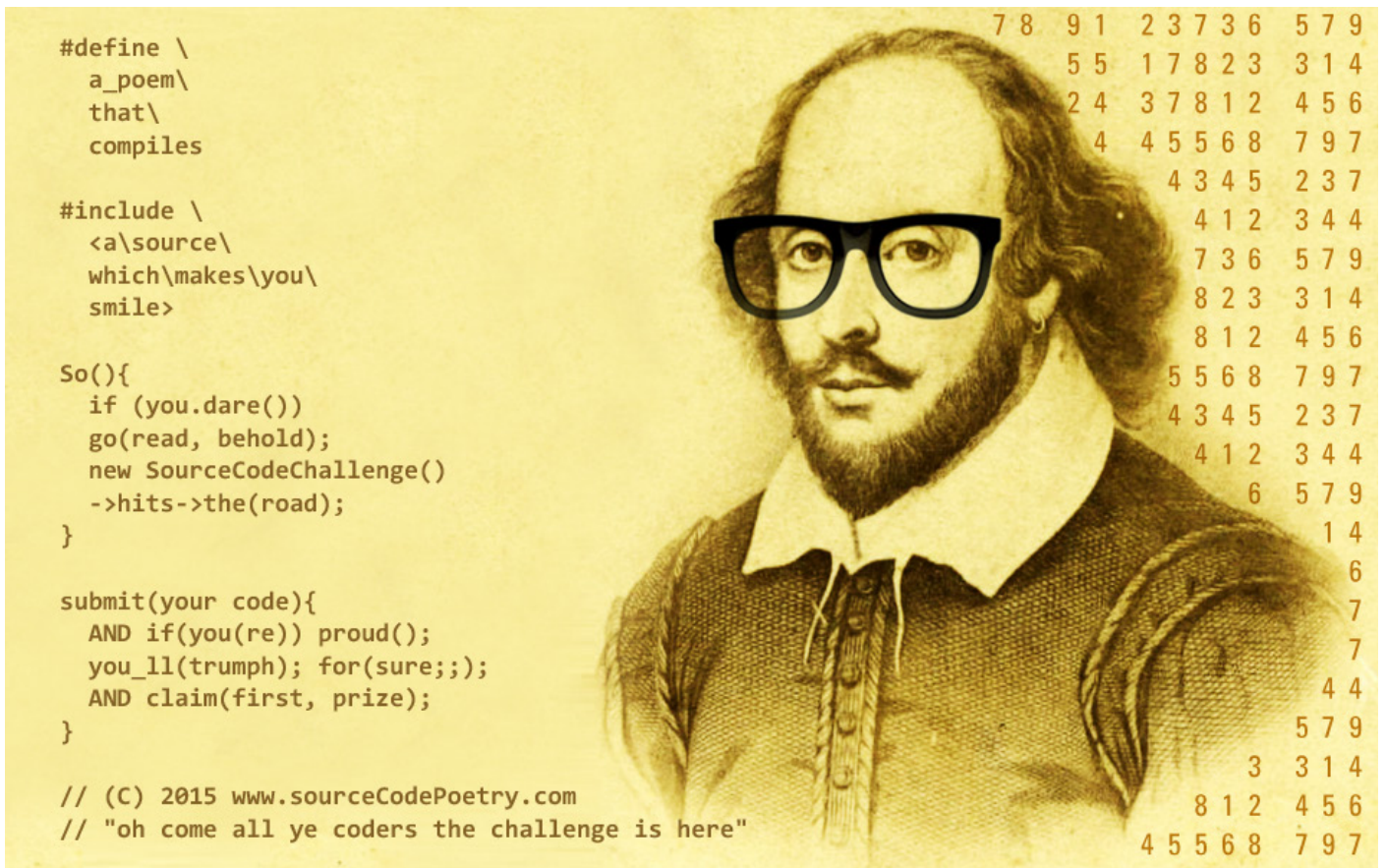
EGYÉB/ KULTURÁLIS HATÁSOK

HÁLÓZAT

F / LOSS

LEVY

1950	1955	1960	1965	1970	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2010	2015
Part One: TRUE HACKERS													
CAMBRIDGE: The Fifties and Sixties													
The Tech Model Railroad Club													
The Hacker Ethic													
Spacewar													
Greenblatt and Gosper													
The Midnight Computer Wiring Society													
Winners and Losers													
Life													
1950	1955	1960	1965	1970	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2010	2015



[/http://sourcecodepoetry.com](http://sourcecodepoetry.com)

[/http://www.pawfal.org/fluxus](http://www.pawfal.org/fluxus)





W-53 Thermonuclear Warhead



Proper attention to the codes of mathematics can get you access to the W-53 thermonuclear warhead, weighing in at 8,300 lbs and a price of \$100,000,000.

As a special Defense Offer, with every purchase of a W-53 you can get a W-60 Warhead for half price! From U.S. Government... Call

W-60
Price: 200-250
\$100,000



EMR 750 Towel Warmer



Everyone needs to be prepared with a towel warmer on a cold morning. Made by the technology that created the electric EMR 750 (the most) Shower on from the bottom of production, but this again, after it will - you decide! Choose a classic or gold plated finish, or any custom color that coordinates with your bath. From Home Inc. \$125.00

Don't fall asleep at the wheel of advanced technology.



Long hours on the road and late-night driving can cause drivers to lose concentration and feel drowsy. The Drows Alarm keeps you awake and alert. This simple, compact device fits comfortably over your ear and emits an audible alarm if your head drops forward as you drive. Requires one battery cell battery (included). From Star Inc. \$22.95

Every purchase registers you to WIN A Free Visit to the

USS Arizona!

The USS Arizona, a proud monument to uselessness, rests silently in beautiful Pearl Harbor. A functional item made useless through sacrifice, the Arizona invites us to ponder the metaphysical moment of profound loss through artificially created memory.

Shower Manager



Our most popular manager! Powerful options provide the increased elevation that Man's Genome is the epoch of civilization. Each the real benefit. From America \$29.95

USS Arizona!



The Critical Art Ensemble
Techno-computer presents

Useless Technology

"Technology so pure that its only function is to exist."

The Pershing II Missile Guidance System



Here, the State of science go far beyond the visible. This terminal guidance, all weather, multiple color video reconnaissance and fire a guided list of error of the art underscores. The real development of power lies in abundance, in the accuracy, non-volatile margin of resistance. From Lockheed... Call

Super Savings Closeout SALE!

Many items previously thought to be Apocalyptic or Utopian NOW TOTALLY USELESS!

Personal grooming that's technological if not useful.



The Panasonic New Hair Trimmer's special design lets you trim safely and easily. The shaver is unique in design technology features, and the rotating electric blades rotate quickly to trim your hair, without sticks or cuts. The trimmer and its simple technology that will not distance from daily use in a new, ready-to-recharge, low-impact product that really delivers the convenience so desperately sought. Take care AA battery (not included). From Panasonic \$19.95

Sony Hi-Fi Stereo VCR With VCR Plus Programming



Drives for sophisticated engineers of design, consumers want more for their money even if they can't see what they get. 2000 corporations leaders with a Hi-Fi stereo VCR with VCR Plus programming, cable tuner, auto tape controls, 201 channel capability, 3 memory/1 search view. The electric features 13 essential functions and there's even a jog shuttle TV/VCR remote. From Sony \$299.00
*Programming manual requires reading with special 20 pins.

MK 21 Advanced Ballistic Missile Reentry Vehicles



The combined weight of 10 MK 21's is much less than the plus to deploy that number on each SDI set only would have reduced the missile's anticipated range by 600 miles, but also would have reduced SALT II by increasing the body's maximum allowable thrust weight. This aid of distraction is better longer, and is willing to eat all resources. At a cost of \$1.25 million each, these reentry vehicles helped send the USSR into a state of bankruptcy. After all, the fall of the USSR had little to do with technology. From U.S. Government \$1,250,000.00

Fun Home
Call us online
254-4952 or
1-800-USELESS



Overnight Delivery
Only \$3.00