

PATRYK WASIAK
Instytut Historii, Polska Akademia Nauk, Warszawa

CZY NEUROMANCER LUBI WODNIKA SZUWARKA?
ZINY KOMPUTEROWE I KAPITAŁ SUBKULTUROWY
POLSKIEJ MŁODZIEŻY
W OKRESIE TRANSFORMACJI USTROJOWEJ¹

WSTĘP

W latach dziewięćdziesiątych w Polsce jednym z procesów związanych „udomawianiem” (Berker et al. 2006) komputerów domowych był rozwój wielu instytucji społecznych zapośredniczających praktyki ich użytkowników. W artykule pokazuję, jak teksty kultury wytworzone przez młodych użytkowników komputerów wpisywały się w szerszy kontekst przemian społecznych i kulturowych okresu transformacji ustrojowej końca lat 80. i pierwszej połowy lat 90. XX wieku. Jednym z elementów formacji społecznej określanej jako „scena komputerowa” były nieformalne magazyny dyskowe (diskmagi). Celem artykułu jest pokazanie, w jaki sposób magazyny dyskowe pełniły funkcję instytucji służącej utrwalaniu sceny komputerowej jako formacji społecznej i jak regulowały normy związane z przynależnością do grupy. Opisuując praktyki udomawiania technologii medialnych i komputerowych, Knut Sørensen wskazuje, że jednym z kluczowych obszarów badań jest „konstrukcja zestawu praktyk odnoszących się do artefaktu, na które składają się rutynowe czynności z nim związane, jak również ustanawianie i rozwój instytucji wspierających i kontrolujących jego użytkowanie” (Sørensen 2006, s. 47, tłum. autora). Jak pokażę w artykule, diskmagi dla użytkowników komputerów pełniły funkcję zarówno wspierania, jak i kontroli. Opisywane tu praktyki dotyczą komputerów Commodore 64 i Commodore Amiga, najpopularniejszych platform sprzętowych w omawianym okresie.

W latach 90. ukazało się w Polsce około 500 numerów diskmagów edytowanych i rozpowszechnianych wśród użytkowników obu platform. Redagowanie diskmagów było związane z istnieniem polskiej *d e m o s c e n y*, lub po prostu *s c e n y*, subkultury użytkowników komputerów, w której podstawową praktyką kulturową było tworzenie *d e m* – audiowizualnych prezentacji (Botz 2011; Polgár 2008; Reunanen, Silvast 2014). Celem tworzenia i dystrybucji tych artefaktów była chęć zapewnienia

¹ Autor artykułu chciałby podziękować dr Marii Dębińskiej, dr Joannie Mroczkowskiej oraz dwóm anonimowym recenzentom za cenne uwagi, które pomogły w przygotowaniu artykułu. Tekst prezentuje wyniki badań zrealizowanych w ramach grantu 2016/23/D/HS3/03199 Narodowego Centrum Nauki.

sobie wysokiej pozycji w określonej grupie rówieśniczej poprzez manifestację umiejętności programowania i kreatywności. Diskmagi, określane jako forma *underground journalism* (Reunanen 2010), pełniły funkcję forum *s c e n y*. Warto też dodać, że termin scena stosowany przez użytkowników komputerów odnosił się do wyobrażonej wspólnoty osób, które łączy kreatywne użytkowanie komputerów. Jednak w odróżnieniu od subkultur nie była to grupa mające specyficzne wyróżniki w zakresie wyglądu takie jak ubiór czy fryzura.

Ze względu na liczbę wydanych numerów i skalę dystrybucji diskmagi były przypuszczalnie najszerzym zjawiskiem w ramach polskiej kultury zinów. W artykule skupiam się na analizie wybranych diskmagów z lat 1989–1995, okresu największej popularności tego zjawiska. Opisywane pisma są dostępne w kolekcjach: The Commodore 64 Scene Database (<http://csdb.dk/>) oraz Fat Magnus (<http://fatmagnus.ppa.pl/>). Zasięg diskmagów wykraczał daleko poza środowiska *s c e n y*. Były one zarówno redagowane, jak i czytane przez osoby, które, używając ówczesnego terminu, „robiły coś z komputerem” poza wykorzystywaniem go do gier. W tym środowisku aktywni byli w zdecydowanej większości nastolatki płci męskiej, najczęściej w wieku licealnym. Poza treściami związanymi z funkcjonowaniem *s c e n y* oraz komputerami duża część pism była poświęcona opisom szerszych praktyk kulturowych młodzieży oraz ówczesnej kultury medialnej (Kellner 1995). Poniżej analizuję, w jaki sposób młodzież za pomocą tworzenia treści diskmagów budowała swoją pozycję w określonej grupie rówieśniczej. Sposób opisywania określonych tematów, dobór stylistyki oraz sposoby podkreślania „stylu” na łamach diskmagów były formą manifestacji kapitału subkulturowego. Termin ten do obiegu naukowego wprowadziła Sarah Thornton w *Club Cultures* (2010, s. 98–115). Opisując scenę klubową, Thornton pokazała, w jaki sposób zapożyczona od Pierre’a Bourdieu (2006) koncepcja kapitału kulturowego może służyć jako narzędzie analizy praktyk kulturowych i strategii budowania tożsamości oraz pozycji w grupie w środowiskach subkultur. Pojęcie to jest również przydatne w analizie zjawisk związanych z praktykami „udomawiania” komputerów przez młodzież.

KULTURA MŁODZIEŻOWA OKRESU TRANSFORMACJI USTROJOWEJ

Praktyki kulturowe młodzieży w Europie były opisywane głównie przez badaczy kontynuujących i rozwijających tradycję badań nad subkulturami w kręgu brytyjskich studiów kulturowych, poczynając od badań Dicka Hebdige (2002 [1979]). Najważniejszym współczesnym trendem w badaniach jest odejście od esencjalistycznego modelu subkultury opartej na jednolitym kodzie stylu. Paradigmat ten został zastąpiony przez koncepcję „postsubkultur”, lepiej objaśniającą praktyki młodzieży nieidentyfikującej się z jasno określonymi tradycyjnymi subkulturami jak punk czy skinhead (Bennett, Kahn-Harris 2004; Gelder 2007; Hodkinson i Deicke 2007; Muggleton, Weinzierl 2003). Najbardziej wpływową książką z tego nurtu jest *Club Cultures* Thornton, która na podstawie obserwacji i wywiadów etnograficznych

opisała, w jaki sposób praktyki uczestnictwa w *raves* i dystansowanie się od wyobrażonego mainstreamu służyły manifestacji pozycji w grupie rówieśniczej. Innym interesującym nurtem w badaniach nad młodzieżą jest analiza praktyk kreowania wyobrażonej męskości (Waling 2019) przez nastolatków. Nancy Macdonald w *The Graffiti Subculture* (2002) pokazała, w jaki sposób tworzenie graffiti w przestrzeni miejskiej, wiążące się z fizycznym zagrożeniem, jest sposobem na budowanie tożsamości tej grupy społecznej.

Praktyki kulturowe polskiej młodzieży okresu transformacji systemowej zostały opisane w kilku ważnych monografiach (Fatyga, Tyszkiewicz 1997; Marciniak 2015; Pęczak 1992; Wertenstein-Żuławski 1993). Brak jednak opracowań naukowych poświęconych praktykom związanym z korzystaniem z technologii komunikacyjnych i medialnych przez polską młodzież tego okresu. Wzmianki na ten temat można znaleźć w opracowaniach poświęconych ruchom społecznym w Europie Środkowej, jednak opisywane są tam wyłącznie wartościowane pozytywnie praktyki używania technologii w kształtowaniu *civic discourse* po upadku komunizmu (Lengel 2000). Praktyki niedające się włączyć w ten dyskurs wpisane są w schematy pochodzące z publicystyki dotyczącej *hacker peril* lat 80. (Thomas 2003). Przykładem może być oparty przypuszczalnie na doniesieniach prasowych opis polskich „kontrowersyjnych” „hackerów” i „phreakerów,” którzy „zeszli do podziemia”, oferując nielegalne usługi związane z dostępem do sieci telekomunikacyjnych i rzekomo zyskali status bohaterów (Lubecka 2000, s. 41). Rzeczywistość była dużo bardziej prozaiczna. W Polsce lat 90. „hackerami” określali siebie głównie handlarze z giełd komputerowych oferujący pirackie programy. „Phreaking”, czyli nielegalne wykorzystywanie sieci telefonicznych, ograniczał się w Polsce do darmowego dzwonienia na *party line* i komercyjnego recyklingu kart telefonicznych TP S.A przez studentów politechniki (Halawa 2004, s. 126).

Zaskakujący jest brak uwzględnienia praktyk użytkowania komputerów w badaniach ankietowych poświęconych polskiej młodzieży przeprowadzanych w latach 90. XX w. Przykładowo w badaniu Centrum Badania Opinii Społecznej (CBOS) „Konsumpcja i aktywność kulturalna młodzieży” (CBOS 1994) nie jest uwzględniana lektura adresowanych głównie do młodzieży pism komputerowych (*Top Secret, Secret Service, Commodore & Amiga, Amiga Magazyn*), choć miały one nakłady dochodzące do 100 tys. egzemplarzy. Prawdopodobnie pism tych nie uwzględniano w ogóle w ankietach, choć respondentów pytano o czytelność, przypuszczalnie bardziej niszowych, pism *Metal Hammer, Wiadomości Wędkarskie* oraz pornograficznego *Cats*. Niniejszy artykuł wypełnia istotną lukę w analizach kultur młodzieżowych okresu transformacji, opisując zjawisko pomijane we wcześniejszych badaniach, które dotyczyły albo jasno zdefiniowanych subkultur skupionych wokół muzyki punk czy heavy metal, albo problemów społecznych takich jak przemoc czy narkomania. Artykuł oparty jest na analizie treści diskmagów, które dopiero w ciągu ostatniej dekady zostały zarchiwizowane dzięki platformom internetowym. Dzięki temu istnieje możliwość zbadania kompletnego korpusu źródeł, co pozwala na merytoryczną ocenę całokształtu zjawiska diskmagów.

ZINY KOMPUTEROWE

Ziny to wydawane w małym nakładzie, najczęściej powielane za pomocą ksero, pisma redagowane głównie przez osoby związane z subkulturami oraz kulturą fanów, rozprowadzane korespondencyjne lub podczas koncertów czy konwentów za symboliczną opłatą (Duncombe 2008). Często celowo podkreślana niska jakość druku była częścią estetyki kultury zinów. Ta forma publikacji została zapoczątkowana przez środowiska fanów science fiction, a w latach 70. zyskała dużą popularność jako forma komunikacji w środowiskach amerykańskiej kultury alternatywnej. Później ziny były popularne w środowiskach anarchistów i subkulturze punk. W Polsce zyskały one popularność w tych środowiskach w latach 90. (Fleicher 1994; Schwell 2005). Od lat 70. w środowiskach użytkowników komputerów podstawową formą komunikacji były biuletyny klubów komputerowych. W następnej dekadzie wraz z pojawieniem się kultury hakerskiej rozwinęła się kultura zinów komputerowych (Reunanen 2010). W odróżnieniu od biuletynów ziny miały dużo mniej formalny charakter a ich język był nasycony wulgaryzmami. Obok tekstów poświęconych komputerom pojawiały się inne treści charakterystyczne dla pism redagowanych przez i dla nastolatków, np. teksty piosenek zespołów heavy metalowych oraz eseje, w których wyrażana jest nienawiść do szkoły i dorosłych. Gdyby pominąć treści poświęcone użytkownikom komputerów, pisma tego typu miały profil podobny do opisanych przez Duncombe (2008) zinów papierowych.

W latach 80. w Europie Zachodniej wśród użytkowników komputera Commodore 64 rozwinęła się scena crackerska (*cracking scene*). W subkulturze tej podstawową praktyką kulturową i wyznacznikiem przynależności do grupy było usuwanie zabezpieczeń z programów i ich dystrybucja poprzez kontakty korespondencyjne (Albert 2016, 2018, 2020). Podstawową zasadą organizującą życie *scene* była bezustanna rywalizacja o pozycję w „elicie” poprzez ulepszane techniki programowania, kreatywność oraz aktywność towarzyską, w tym wydawanie zinów i udział w tzw. *copy parties*. Na *scene* około 1987 r. pojawiły się ziny, wydawane początkowo głównie w Niemczech i Holandii. Najpierw wydawano je na papierze jako „papermagi”, z których najbardziej znany był niemiecki *Illegal* (1988–1989). Papierowe pisma zostały szybko zastąpione przez wydawnictwa na dyskietkach, czyli diskmagi. Pierwszym popularnym magazynem był *Sex'n'Crime* (1989–1990). Liczbę zinów komputerowych wydanych w Europie można szacować na około osiem tysięcy. Szczyt popularności tego zjawiska to pierwsza połowa lat 90. Ukazujące się w Europie Zachodniej magazyny były dystrybuowane pomiędzy członkami *scene* z różnych krajów. Pierwsze ziny wychodzące w Niemczech pisane były po niemiecku, ale od około 1988 r. praktycznie wszystkie magazyny były wydawane po angielsku. Celem autorów było zapewnienie sobie popularności na całej europejskiej *scene* i angielski bardzo szybko stał się *lingua franca* całej społeczności.

W diskmagach z Europy Zachodniej pomijano odniesienia do kultur narodowych i podkreślano przynależność do pewnej szerszej wspólnoty kulturowej poprzez publikację treści czytelnych dla wszystkich członków *scene*. Pojawiło się też określenie „Euro” na członka europejskiej *scene* (Wasiak 2012). Diskmagi zawierały treści

poświęcone życiu *sceney*, opisy *copy parties*, życia towarzyskiego lub recenzje najnowszych programów. Jednak duża część treści była poświęcona kulturze medialnej (recenzje filmów i płyt) oraz opisom praktyk kulturowych młodzieży (dyskusje o subkulturach czy opisy różnych sposobów picia alkoholu). W Polsce pod koniec lat 80. powstała największa w Europie Środkowej *scenea* i co za tym idzie kultura diskmagów. Podobne zjawiska zaistniały na mniejszą skalę jedynie na Węgrzech i w Czechosłowacji (Švelch 2018). Diskmagi z Europy Środkowej, pomimo rozległych kontaktów członków *sceney* z osobami z Europy Zachodniej, miały zdecydowanie bardziej lokalny charakter, przede wszystkim ze względu na użycie języków narodowych. Na powstanie wspólnych kodów kulturowych *sceney* zachodnioeuropejskiej w znaczącym stopniu wpłynął podobny poziom jakości życia i co za tym idzie praktyk konsumpcji, w tym nabywania i używania komputerów domowych (Reunanen, Silvast 2014). Lektura diskmagów polskiej *sceney* pokazuje wyraźnie odmienne kody kulturowe. Polska młodzież okresu transformacji ustrojowej miała świadomość, że ze względu na różnice ekonomiczne i kulturowe, w tym słabą znajomość języka angielskiego, nie jest w stanie w pełni dołączyć do tej wspólnoty. Zamiast tego za pomocą treści zinów budowano własną wspólnotę wyobrażoną (Anderson 2007 [1983]) opartą na używaniu komputerów i wspólnych kodach kulturowych. Dobrze pokazuje to różnica w przyjętym podziale na „światową” i „polską” *scenę*. Zbiór znaczeń tworzonych w artykułach w polskich magazynach jest budowany przede wszystkim na lokalności, w tym na odniesieniach do kultury medialnej, przemian społecznych i kulturowych, ale także przez kreatywne użycie języka polskiego.

POLSKIE DISKMAGI

Diskmagi z Europy Zachodniej były dostępne w Polsce dzięki kontaktom członków polskiej sceny z grupami z Zachodu, w szczególności z Niemiec i Szwecji (Albert 2020; Wasiak 2014). Fascynacja *sceną* wśród polskich użytkowników komputerów przyczyniła się do rozwoju polskich grup, które zaczęły wydawać własne ziny. Zarówno dobór nazwy grupy, osobistego pseudonimu, jak i tytułu pisma były ważnymi elementami budowania pozycji na *scenie*. Nazwy pierwszych polskich grup: The Housebreakers, World Cracking Federation (WCF), International Cracking Service, World Federation of Mad Hackers, Slaves of Keyboard czy Crazy Boys Software, pokazują, jak za pomocą anglojęzycznych nazw próbowano budować swój prestiż, demonstrując znajomość języka oraz specyficznych kodów kulturowych związanych z rynkiem komputerowym. Kwestia używania języka angielskiego w Europie Środkowej była szerzej opisana przez Hermanna Fink i Liane Fijas (1998). Jednak od początku lat 90. na *scenie* ograniczone zostaje użycie języka angielskiego, który ujmowano w nawias poprzez kreatywne zestawienia z językiem polskim, np. w nazwie popularnej grupy Luzers.

Pierwsze pisma *sceney* *C-64 Włócznia Wschodu* (4 numery, 1990–1991) i *Kebab* (9 numerów, 1990–1991) były wydawane odpowiednio przez członka warszawskiej

grupy WCF oraz przez szczecińską grupę Quartet. Pisma te poświęcone były wyłącznie tematyce komputerowej, kontaktom z grupami z Zachodu oraz kopiowaniu programów na giełdach. Jedną ze strategii budowania popularności diskmagów było przeciwstawianie ich prasie komputerowej, przede wszystkim *Bajtkowi*, który symbolizował komputerowy mainstream. W pierwszym numerze *Kebab* pojawia się deklaracja, że pismo jest tworzone przez użytkowników, a nie „redaktorów” (*Wstępniak, Kebab* 1990, nr 1). Później na łamach diskmagów regularnie wyśmiewano również pisma *Commodore & Amiga*, *Amiga Magazyn* oraz pisma o grach komputerowych *Top Secret* i *Secret Service*. Ich rzekoma niska jakość oraz uleganie wpływowi producentów sprzętu i programów poprzez przychylnie recenzje były przeciwstawiane wyobrażonej autonomiczności diskmagów.

Włócznie Wschodu. i *Kebab*, rozpowszechniane bezpłatnie na giełdach komputerowych oraz poprzez kontakty korespondencyjne, zyskały dużą popularność i szybko pojawiły się kolejne magazyny naśladujące ich format. Wraz z rozpowszechnieniem Amigi jako najpopularniejszego komputera w Polsce rozwijały się osobne nurty diskmagów na C-64 i Amigę. Najpopularniejszymi pismami na scenie C-64 były *Always* (8 numerów, 1993–1996, nazwa była aluzją do reklamy telewizyjnej), *Highlife* (11 numerów, 1990–1991) i *Prawda* (7 numerów, 1993–1997). Na scenie amigowej najpopularniejsze były *Fat Agnus* (20 numerów, 1991–1998, nazwa była aluzją do układu graficznego komputera Amiga), *Imazine* (4 numery, 1992–1994) i *Silesia* (14 numerów, 1993–1996). Poza tymi tytułami ukazywało się kilkadziesiąt innych magazynów. Trudno oszacować liczbę osób, do których docierały te pisma. Według danych CBOS w 1992 r. w Polsce komputery domowe, w większości C-64 i Amiga, były na wyposażeniu 6 procent gospodarstw domowych (CBOS 1992). Liczbę osób „robiących coś z komputerem” w pierwszej połowie lat 90. można określić na podstawie szacunków pism komputerowych na kilkadziesiąt tysięcy, z czego na scenie aktywnych było kilka tysięcy osób. Z pewnością jednak kopiowane z reguły za darmo diskmagi docierały do dużo szerszego grona.

Typowy polski magazyn zawierał kilkadziesiąt tekstów ułożonych w sekcje tematyczne: scena, hardware, software, forum lub publicystyka, dowcipy, opowiadania, hasła graffiti, humor z zeszytów, recenzje płyt i filmów wideo oraz parodie reklam. Dobór treści, a także sposób przedstawiania się przez autorów tekstów oraz opisu otaczającej rzeczywistości były oparte na strategiach mających zapewnić popularność w środowisku. Używanie żargonu komputerowego, liczne „grypsy” i wulgaryzmy miały podkreślać znajomość pewnych zasad wśród grupy składającej się wyłącznie z nastolatków płci męskiej. Poniżej opisane są dwie najważniejsze strategie autorów diskmagów, prezentowanie „stylu” oraz stosunek do kultury medialnej. Analiza tych zagadnień pozwala zrozumieć, w jaki sposób autorzy za pomocą prezentowanych treści budowali swój kapitał subkulturowy.

Około 1995 r. nastąpił wyraźny zanik kultury diskmagów. W połowie lat 90. C-64 był użytkowany już tylko przez niewielką grupę osób, które wydawały ziny dla hermetycznego środowiska. Także Amiga, od momentu bankructwa Commodore w 1994 r., szybko traciła popularność i była wypierana przez komputery PC. W tym czasie

powszechniejszy stawał się także dostęp do internetu dzięki wprowadzeniu numeru dostępowego przez TP S.A. W ciągu kilku lat dyskmagi zostały całkowicie zastąpione komunikacją na kanałach tematycznych IRC (Internet Relay Chat) oraz na forach poświęconych komputerom.

STYL I MĘSKOŚĆ

W dyskursie medialnym funkcjonuje stereotyp *n e r d a*, użytkownika komputera, który nie posiada ani umiejętności społecznych, ani dobrego gustu. Na ten stereotyp miała wpływ słynna książka Stevena Levy'ego (2010 [1984]) poświęcona historii kultury hakerów komputerowych. Analiza wypowiedzi na łamach dyskmagów pokazuje całkowicie odmienny obraz młodych ludzi, którzy przywiązywali ogromną wagę do „znień stylu” (Muggleton 2004). Normy składające się na styl nie są opisywane wprost w założeniu, że zarówno autor, jak i czytelnicy znają i rozumieją niepisany system reguł. Znaleźć można za to liczne treści wysmiewające osoby identyfikowane jako *ci*, którzy nie znają stylu. W odróżnieniu od innych subkultur, członkowie *s c e n y* nie posiadali wyróżniających elementów ubioru lub wyglądu mających manifestować przynależność do grupy. Zdjęcia z *copy party* dostępne w zinach oraz pismach komputerowych pokazują nastolatków noszących dżinsy, t-shirty oraz sportowe buty, ewentualnie flanelową koszulę, typowe elementy mody nastolatków tego okresu. Zdjęcie na okładce monografii Polgóra (2008) o *s c e n i e* przedstawiające nastolatka ubranego w dżinsy i czarny t-shirt oraz trzymającego w ręku Amigę 1200 dobrze ilustruje ówczesny styl.

Na łamach dyskmagów swój kapitał związany ze znajomością reguł dobrego smaku przedstawiano głównie w odniesieniu do wyglądu oraz zainteresowań muzycznych. Poprzez opisanie zwyczajów różnych środowisk młodzieży będących wyobrażonymi „innymi” definiowano negatywne punkty odniesienia. Przykładem jest tu artykuł z *Always*, w którym przedstawiona jest barwna panorama stylów życia lat 90. (*Wyglont*, *Always* 1995, nr 24). Jako podstawowy negatywny punkt odniesienia, określane jako „bezdizajnie”, wskazywani są dresiarze, dzielący się na podgrupy bazarowców, pizamowców (nazwa od charakterystycznych szerokich spodni w kolorowe wzory) i dichomułów. „Dichomuły słuchają italko [italo disco] [...]. Jak nazwa mówi, dichomuła spotkamy w dichomularni, czyli dyskotecie, najlepiej wiejskiej (choć tam bywają też wieśniacy wsiowi pospolici)”. Jako dodatkowy wyznacznik bycia dichomułem wskazane jest czytanie *Bravo* i *Dziewczyny*. Następnie opisani są bazarowcy: „Poznać takiego można po skórzanej kurtce [...] dużej ilości złotych wisiorów, ortalionowym dresie i cwelkach [eleganckich półbutach]. [...] Co bardziej zdolni w przekrętach mogą mieć na wierzchu (koniecznie!) komórkę, vel centertela”. Osobną kategorią byli wieśniacy:

Odbijmy się nieco od miejskich nurtów bezdizajnia i wróćmy do korzeni, czyli elektoratu PSL. [...] Wieśniak wsiowy zwykły słucha czegoś nazywanego przez wrogów Rzeczypospolitej disko polo. [...] Bardzo łatwo jest poznać przedstawiciela tejsze grupy po nieśmiertelnych białych skarpetkach i cwelkach skomponowanych ze spodniami czarnymi w kancik, i tureckim sweterkiem.

Wielokrotnie pojawiały się odwołania do członków innych subkultur traktowanych raczej z pobłażaniem ze względu na naiwne poglądy oraz dziwaczne stroje, dotyczyło to w szczególności hippisów i punków. Jednoznacznie negatywnie odnoszono się do skinheadów ze względu na budowanie przez nich tożsamości przez antagonizację wszystkich pozostałych środowisk młodzieży.

Nieodłącznym elementem prezentacji siebie były narracje poświęcone konsumpcji alkoholu powiązanej z wyobrażoną męskością (Fatyga et al. 1999). W zinach opisywano pewną kategorię uczestników *copy parties* jako „festyniarzy” – grzecznych chłopców, którzy, będąc poza kontrolą rodziców, pod wpływem alkoholu podczas imprezy stają się agresywni, manifestując swoją rzekomą męskość. Grupa ta była wyobrażonymi „innymi”, którym przeciwstawiano własną dojrzałość polegającą na ignorowaniu prób kontroli rodziców w życiu codziennym i regularnym spożywaniu alkoholu.

Ja w domu nie mam żadnych kompleksów, starych olewam maksymalnie, robię to co chcę i się nie wpierdalają w moje sprawy od jakiegoś już czasu. [...] Ale to i tak nie zmienia faktu, że lubię sobie popić (*Festyniarze*, Poczytaj Mi Mamo 1993, nr 6).

Innym sposobem pisania o alkoholu były opisy wymyślnych sposobów konsumpcji. Jeden z autorów opisywał swój rzekomo ulubiony sposób jednoczesnego picia kieliszka wódki, łyku kawy „szatan”, zaciągnięcia się papierosem i zjedzenia kiszzonego ogórka. Opis kończy się rytualnym podkreśleniem własnej wytrzymałości: „praktycznie rzecz biorąc osobniki o małej tolerancji organizmu na alkohol padają mniej więcej po połówce, ja wytrzymałem do końca” (*O wódce*, „*Dream* 1993, nr 4). Autorzy na łamach zinów tworzyli regularnie tego typu narracje, w których odzwierciedlona była ówczesna kultura picia; pojawiały się w nich m.in. aluzje do spożywania denaturatu i odniesienia do programu telewizyjnego *Wódko, pozwól żyć*.

Innym sposobem manifestacji męskości były narracje dotyczące seksu, przede wszystkim podkreślanie własnej heteroseksualności oraz używanie wulgarного języka w odniesieniu do praktyk seksualnych. Charakterystyczne dla nastolatków było także budowanie figury onanisty jako „innego”. Poniższy opis daje dobry wgląd w wyznaczone normy zachowań seksualnych.

Biorąc pod uwagę seksualność to w naszym kraju istnieje kilka grup ludzi. [...] wyróżnia się: onanów, sery homogenizowane [homoseksualistów], ludzi o kurewnie pojebanych zainteresowaniach seksualnych oraz ludzi normalnych. [...] Onany [...] ofiary Chernobyla [...]. Dziwna to grupka ludzi [...]. Takich to tylko pod mur. Sery homogenizowane – [...] jeszcze bardziej pojebana grupa ludzi!!! [...] Ludzie o kurewnie pojebanych zainteresowaniach sex. [...] znany nam jest osobiście przykład aj-bi-emowca [użytkownika komputera PC], który sypia ze swym pieskiem [...]. No wreszcie: ludzie normalni pod względem dobierania celu seksualnego. [...] I tak ma być (*Sexuality*, „Silesia” 1993, nr 1).

Piętnując w wulgarny sposób odstępstwo od norm, autor jednocześnie pokazywał, że on sam je wypełnia. Jedną z częstych form żartu wobec kolegi bądź chęci obrażenia nielubianej osoby było zasugerowanie, że ktoś jest onanistą lub homoseksualistą. Osoby ze sceny w przypadku takich oskarżeń często pisały listy do redaktorów,

domagając się sprostowania i podkreślając spełnianie przez nich wymaganych norm. Oto tekst przykładowego sprostowania: „Redakcja magazynu *Poczytaj Mi Mamo* przeprasza ninie za to, iż napisała, że jakoby nosił on kolczyk w prawym uchu” (*Sprostowanie*, „*Poczytaj Mi Mamo*” 1992, nr 2). Niewypowiedziane wprost wcześniejsze oskarżenie o odstępstwo od normy seksualnej pokazuje charakterystyczny styl *s c e n y* pełen niedomówień i języka „zgrywy”.

Innym ważnym elementem budowania prestiżu były kreatywne praktyki językowe, przede wszystkim „grypsy”, dowcipy oparte na grze językowej lub nieoczekiwanym zestawieniu różnych kontekstów kulturowych. „Grypsów” używano również w utrzymanych w ironicznym tonie wywiadach na łamach *diskmagów*. Oto przykładowy fragment wywiadu z członkami grupy *The Skulls* dobrze ilustrujący styl „zgrywy”:

P: Czy lubisz Wodnika Szuwarka?

Neuromancer: Jasne, choć wkruwia mnie trochę.

Dr. Mike: Razem obaliliśmy dwa litry denaturatu.

Joystick: To mój idol (*Wywiady*, „*Hujoza*” 1992, nr 1).

Wywiad pokazuje jednocześnie zarówno elokwentne stosowanie wulgaryzmów, ironiczny stosunek do kultury dziecięcej, jak i odwołanie do lokalnej kultury alkoholowej. Warto też zwrócić uwagę na barwne pseudonimy cytowanych członków *s c e n y*.

Przytoczony wcześniej cytat dotyczący norm seksualnych wskazuje też inną grupę wyobrażonych „innych”, czyli posiadaczy innych platform komputerowych jednoznacznie przedstawianych jako osoby pozbawione stylu. W monografii o kulturowej historii komputera Commodore Amiga Jimmy Maher (2012) opisał, w jaki sposób funkcjonował *platform nationalism* oparty na dyskredytacji użytkowników innych komputerów. W polskich *diskmagach* takie zachowanie określano jako „rasizm komputerowy” (*Czy aby na pewno rasizm?*, „*Imazine*” 1993, nr 2). Jednak poza pojedynczymi głosami krytyki powszechne były krytyczne narracje dotyczące użytkowników innych platform. W pismach *s c e n y C-64* byli to użytkownicy komputera Atari XE/XL, a w przypadku *s c e n y amigowej* posiadacze komputerów PC nazywani pogardliwie grzybiarzami, kloniarzami lub blacharzami.

Wszystkie opisane powyżej strategie podkreślania inności dichomułów, homoseksualistów czy grzybiarzy miały na celu podkreślanie przynależności autorów do pewnej wyobrażonej i nieopisanej wprost elitarnej grupy, która jest uprawomocniona do narzucania innym swoich znaczeń dotyczących „stylu”. Należy też odnieść się do przemocowego charakteru przytoczonych tu deklaracji. Budowanie „stylu” i afirmowanie własnej wspólnoty w tej grupie odbywało się poprzez podkreślanie niższości innych. W przytoczonych cytatach można znaleźć homofobię, wezwania do stosowania przemocy, pogardę klasową (deklaracje o dichomułach) oraz piętnowanie osób z powodu odmiennych praktyk konsumpcyjnych (posiadanie innej marki komputera). Pokazane tu tworzenie wspólnoty jest przykładem toksycznej męskości (Banet-Weiser, Miltner 2015). Współcześnie szeroko dyskutowanym przykładem roli technologii medialnych w budowaniu toksycznej męskości jest internetowa platforma 4chan (Nagle 2016), na której młodzi mężczyźni budują męskość poprzez ekspresję

ksenofobii, rasizmu i homofobii. Należy sobie zadać pytanie, w jaki sposób można zinterpretować tego typu zjawisko w okresie transformacji ustrojowej. Możliwą odpowiedzią jest charakter zmiany społecznej, w ramach której niepewność związana z transformacją ekonomiczną i narastanie nowych oraz obnażenie istniejących konfliktów społecznych stymulowało ekspresję tego typu poglądów.

KULTURA MEDIALNA

Drugim podstawowym elementem strategii autorów diskmagów było przedstawianie swoich kompetencji w ocenie kultury medialnej, głównie filmów, muzyki, programów telewizyjnych oraz prasy komputerowej. Recenzje książek pojawiały się rzadko i ograniczały się do fantastyki i horroru, a najpopularniejszym pisarzem s c e n y był zdecydowanie Graham Masterton (*Masterton*, „Dream” 1993, nr 4). Stosunek do kultury medialnej dobrze oddaje ankieta czytelników w *Always*.

Ulubiony film:

1. Fikoły [filmy pornograficzne] 10p.
2. Alieny 9p.
3. Platoon 5p.
4. Brakujące ogniwo 4p.
5. Jak poślubić milionera, Smurfy, Total Recall, Sami swoi 3p.
6. Star Wars, Strażak Sam, Sliver, To, Army of Darkness [...] 2p.
7. Basic instinct, [...] Kosiarz umysłów 1p.

Ulubiony serial

1. The Simpsons 7 p.
2. Pokolenia [telenowela], Twin Peaks 6p.
3. Dynastia 5p.
4. Maria, Manuela [telenowe] 4p.
5. Bolek i Lolek, Gliniarz i procurator, Alf, Merfi Brań [Murphy Brown] 3p.
6. Na pewno nie dynastia 2p.
7. Beavis and Butthead [...] 1p.

Ulubiony program:

1. Koło fortuny, Randka w ciemno 6p.
2. Prosto z Belwederu, Strych, Kant Gigant, Za chwilę dalszy ciąg programu [...] 3p.
3. Wódka pozwól żyć, Gra, obrady sejmu, Dobranocka, Ziarno, Dziupla 2p.
4. Obrady Senatu, Ukryta kamera 1p. (*Miś Pluszatek*, „Always” 1993, nr 21.

W cytacie pominięto szereg nieczytelnych „grypsów”).

W odpowiedziach widać wyraźny podział na teksty kultury, które, jak można przypuszczać, cieszyły się rzeczywistym zainteresowaniem młodzieży, oraz na „zgrywę”. Wskazywanie telenoweli, obrad sejmu czy programów dziecięcych i młodzieżowych jest typową dla diskmagów strategią ironicznego dystansowania się do określonych treści. Podobną strategią ironii można znaleźć w propozycji ankiety w *Ala Ma Kota*, gdzie autorzy zapytali o ulubione czasopisma, wysnuwając jednocześnie przypuszczenia co do odpowiedzi.

A w kategorii Polska? Cats, Playboy a może Sekrety? A może jednak nie doceniamy Was i będziecie głosować na np. *Observatore Romano* albo *Tygodnik Katolicki*? Nie zapomnijcie o pismach *Enter*, *PC Kurier*, [...] czy (he, he..) *Bajtek* (*Najlepsze czasopismo*, „Ala Ma Kota” 1991, nr 0).

Podobnie jak w przypadku odpowiedzi „fikoły” z powyższej ankiety, odniesienie do pism pornograficznych wskazuje, że zainteresowanie pornografią było jedną z najważniejszych norm, których deklarowanie było manifestacją męskości. Cytat ten pokazuje też dwa istotne negatywne punkty odniesienia, czyli media katolickie i prasę komputerową. Prasa komputerowa była na *s c e n i e* definiowana jako „mainstream”, któremu przeciwstawione były diskmagi. Natomiast niechęć do mediów katolickich wiązała się z antyklerykalizmem manifestowanym na scenie powszechnie i w wulgarny sposób.

Zasiadłem wielce wygodnie przed szlachetnym telewizorem. [...] Program pierwszy – pierdolony klecha w nim. Drugi program – klecha. Następnie, już niezmiernie szybko przeglądałem lokalne kanały. Na ekranie pojawiali się kolejno: klecha, klecha, klecha. Rzekłem „o kurwa” i resztki mojego szacunku dla tego źródła informacji zniknęły (*Boże ciałko*, „Silesia” 1994, nr 8).

Często wyśmiewana była kultura młodzieżowa, przede wszystkim pisma *Bravo* i *Popcorn* oraz program telewizyjny *Luz*. *Bravo* i *Popcorn* były identyfikowane jako pisma dla „dichomułów”. Z kolei *Luz*, w którym występowała młodzież z elitarnych warszawskich liceów, był wyśmiewany ze względu na podejmowanie treści i zachowywanie prowadzących oraz uczestników wskazujące na ich pretensjonalność i oderwanie od rzeczywistego życia młodych ludzi.

Interesujący jest stosunek autorów diskmagów do muzyki. Większość z nich akceptowała zarówno heavy metal, jak i techno, dwa podstawowe gatunki muzyki popularne wśród młodzieży tego okresu, uważając je za równoprawny wyznacznik stylu. Jako najważniejszy element wspólny obu gatunków podkreślano ich rzekomą niekomercyjność. Najwięcej miejsca muzyce poświęcano w *Vitality*. W serii artykułów poświęconych techno, gdzie najwyżej oceniona była grupa The Prodigy, pojawiały się także pisane tonem eksperta porady dotyczące uczestnictwa w kulturze *r a v e*, w tym rady, w jaki sposób należy dobrać strój na *r a v e* (*Technologia*, „Vitality” 1994, nr 1). Ambiwalentny był za to stosunek do popularnej wtedy muzyki eurodance. Z jednej strony eurodance, propagowane przez MTV oraz pisma młodzieżowe, było wskazywane obok italo disco i disco polo jako muzyka dla „dichomułów”. Z drugiej strony muzyka ta była akceptowana przez dużą część członków *s c e n y* zarówno w Polsce, jak i w Europie Zachodniej. Przykładowo muzyka duetu 2 Unlimited była wielokrotnie remiksowana przez scenowych muzyków. W serii *Dance Max* w *Vitality* tonem eksperckim opisywano różne zespoły sceny eurodance, oceniając je na podstawie jakości technicznej oraz innowacji wprowadzanych do konwencji muzycznej (*Dance max*, „Vitality” 1994, nr 1).

Podobnie ambiwalentny był stosunek do stacji MTV szeroko dostępnej polskiej młodzieży w półlegalnych telewizjach osiedlowych retransmitujących programy telewizji satelitarnej. Bez wyjątku pozytywnie wyrażano się o serialu *Beavis and Butthead* (przykładowo: *Beavis & Butthead – The Scene*, „Astoria” 1994, nr 4, patrz też Kellner 1995, s. 139–156). Różny był za to stosunek do prezentowanej muzyki. Na początku

lat 90. z reguły wysoko ceniono różnorodną ofertę muzyczną stacji, w szczególności duży udział muzyki rockowej i grunge. Jednak z biegiem czasu stosunek ten był coraz bardziej negatywny ze względu na rosnący udział „nieautentycznej” muzyki w całości sformatowanej przez komercyjne wytwórnie muzyczne. Oto dość typowy sposób wyrażania się o muzyce oferowanej przez MTV i programy muzyczne na innych kanałach w 1995 r.

Mnie kompletnie załamuje, jak widzę jakiegoś frajera nazywającego siebie Mo Do [...]. Gość wymówi dosłownie 3 słowa [tj. „Eins Zwei Polizei”] [...] tyle, że powtórzy je jakieś 100 razy. W dodatku ktoś próbuje mi wmówić, że ten palant jest muzykiem [...]. Nie wspominam tu już o takich rzeczach jak „chodnik” [piosenka chodnikowa], bo to już dla mnie za dużo (*Dziwne tendencje nie tylko w muzyce*, „Bigoz” 1995, nr 1).

Muzyka była najważniejszą przestrzenią kulturową, gdzie w zależności od pisma istotnie różniły się poglądy i gdzie widać proces negocjacji znaczeń różnych gatunków na podstawie kategorii autentyczności i komercjalizacji. Jedynymi zjawiskami muzycznymi, które były całkowicie nieakceptowane w kulturze diskmagów, była muzyka chodnikowa oraz disco polo, ulubione gatunki „wieśniaków”.

Różne formy inwencji językowej, obok poziomu stylistycznego, były jednym z podstawowych wyznaczników jakości pisma. Charakterystyczny dla subkultur komputerowych żargon technologiczny w przypadku polskiej s c e n y połączony był z kreatywnym spolszczaniem anglojęzycznych terminów. Najczęściej stosowaną formą był fonetyczny zapis anglojęzycznego słowa, np. cytowane wyżej „Merfi Brań”. Stosowano także praktykę odwrotną, czyli zapisywanie polskich słów z użyciem konstrukcji językowych zaczerpniętych z języka angielskiego. W ten sposób nazywano wiele zinów, np. *Zashmazka*, *Ymadło*, *The Brucowietz*. Inne tytuły odwoływały się do parodii estetyki komunizmu: *Prawda*, *Izvestia*, *Trybuna Ludu* lub parodii reklam: „Always”.

Kolejną strategią było wspomniane już ironiczne odwoływanie się do języka kultury dziecięcej w tytułach pism *Świerszczyk*, *Poczytaj Mi Mamo czy Ala Ma Kota*, lub do znanego ze szkoły zwrotu *Dzięcielina Pała*. Inną charakterystyczną cechą języka zinów było częste używanie wulgaryzmów połączone z inwencją językową. Forma ta przyjęta została m.in. przez autorów reprezentującego wysoki poziom stylistyczny i edytorski magazynu *Hujoza*. Podobny charakter miały „antyreklamy”, w których zestawiano ze sobą w komiczny sposób slogany z reklam medialnych. Podkreślanie swojego dystansu do kultury obecnej w mediach czy w procesie edukacji miało na celu pokazanie własnej autonomiczności i dystansowanie się wobec prób narzucania znaczeń przez dorosłych.

PODSUMOWANIE

W artykule pokazałem, w jaki sposób za pomocą treści magazynów dyskowych młodzież użytkująca komputery domowe tworzyła własną formację subkulturową definiowaną przez szereg norm, które należało spełniać, aby być akceptowanym w grupie rówieśniczej. Obie główne strategie, manifestacja własnej męskości oraz

stosunek do kultury medialnej, były tu używane jako element strategii mającej na celu budowanie pozycji wewnątrz struktury s c e n y. Diskmagi pokazują, w jaki sposób pewna grupa społeczna kreuje własny świat znaczeń, a pokazywanie znajomości tych kodów służy budowaniu swojej pozycji w grupie odniesienia. Tego typu praktyki można zinterpretować jako przykład ekspresji sprawczości przez nastolatków próbujących stworzyć własną formację społeczną, w której dzięki znajomości wspomnianych kodów zajmowałyby wysoką pozycję. Thornton opisała, jak w kulturze klubowej różne elementy statusu społecznego, w tym wiek i płeć, były używane do tworzenia „alternatywnej hierarchii społecznej” (Thornton 2010, s. 105). Wracając do tytułu artykułu, w polskim kontekście deklaracja o wypiciu dwóch litrów denaturatu w towarzystwie Wodnika Szuwaraka pełniła podobną funkcję w budowaniu tożsamości w danej formacji społecznej.

W literaturze poświęconej badaniom nad praktykami użytkowania technologii medialnych mało miejsca poświęca się analizie norm i zasad postępowania w grupach użytkowników. Diskmagi pełniły funkcję określania i podtrzymywania takich norm. Ich autorzy za pomocą odwołań dotyczących użytkowania komputerów, kultury medialnej i życia codziennego budowali swoją pozycję w tej grupie. Magazyny dyskowe pokazują, jak wyobrażony „mainstream” (Thornton 2010, s. 99) odnosił się jednocześnie do pism komputerowych, kultury medialnej czy obecnego w życiu publicznym Kościoła. Budowanie opozycji wobec wyobrażonego „mainstreamu” jest jedną z uniwersalnych cech kultury młodzieżowej. Zarówno opisywany przez Thornton dystans wobec muzyki i stylu życia prezentowanego w brytyjskich mediach, jak i omawiane tu praktyki budowania alternatywnego świata młodzieży na łamach diskmagów są przykładami właśnie takiego zjawiska.

Zaprezentowany powyżej opis zjawiska diskmagów dowodzi, że materiały wytworzone przez użytkowników komputerów mogą być ważnym źródłem do badania szerszych zjawisk związanych z praktykami kulturowymi młodzieży. Jednocześnie przykład ten pokazuje, że w badaniach nad „praktykami udomawiana” technologii (Berker et al. 2006) konieczne jest uwzględnienie tego, że w praktykach tych użytkownicy odnoszą się nie tylko do znaczeń samych artefaktów, ale też do szeregu znaczeń odnoszących się do życia codziennego.

LITERATURA

- Alb ert Gleb 2016, Computerkids als mimetische Unternehmer. Die Cracker-Szene zwischen Subkultur und Ökonomie (1985–1995), *Werkstatt Geschichte*, nr 74, s. 49–66.
- Alb ert Gleb 2018, Subkultur, Piraterie und neue Märkte. Die transnationale Zirkulation von Heimcomputersoftware, 1986–1995, [w:] F. Bösch (red.), *Wege in die digitale Gesellschaft. Computernutzung in der Bundesrepublik 1955–1990*, Wallstein, Göttingen, s. 274–299.
- Alb ert Gleb J. 2020, New Scenes, New Markets: The Global Expansion of the Cracking Scene, Late 1980s to Early 1990s, *WiderScreen* 23 (2–3), <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/new-scenes-new-markets-the-global-expansion-of-the-cracking-scene-late-1980s-to-early-1990s/> (dostęp: 12.10.2020).

- Anderson Benedict 2007 [1983], *Wspólnoty wyobrażone: rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Znak, Warszawa.
- Banet-Weiser Sarah, Miltner Kate M. 2015, #MasculinitySoFragile: Culture, Structure, and Networked Misogyny, *Feminist Media Studies*, vol. 16, nr 1, s. 171–174.
- Bennett Andrew, Kahn-Harris Keith (red.) 2004, *After Subculture. Critical Studies in Contemporary Youth Culture*, Red Globe Press, Houndmills.
- Berker Thomas, Hartmann Maren, Punie Yves, Ward Katie (red.) 2006, *Domestication of Media and Technology*, McGraw-Hill Education, Maidenhead.
- Botz Daniel 2011, *Kunst, Code und Maschine. Die Ästhetik der Computer-Demoszene*, Transcript Verlag, München.
- Bourdieu Pierre 2006, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzania*, tłum. P. Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.
- CBOŚ 1992, *Dobra trwałego użytku*, Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa.
- CBOŚ 1994, *Konsumpcja i aktywność kulturalna młodzieży*, Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa.
- Duncombe Stephen 2008, *Notes from Underground. Zines and the Politics of Alternative Culture*, Microcosm Publishing, Bloomington.
- Fat Magnus, <http://fatmagnus.ppa.pl/index.php> (dostęp: 12.10.2020).
- Fatyga Barbara, Sierosławski Janusz, Zieliński Antoni, Zieliński Przemysław 1999, *Alkohol a młode pokolenie Polaków połowy lat dziewięćdziesiątych*, Państwowa Agencja Rozwiązywania Problemów Alkoholowych, Warszawa.
- Fatyga Barbara, Tyszkiewicz Anna (red.) 1997, *Dzisiejsza młodzież: stereotypy i rzeczywistość po 1989 roku*, Ośrodek Badań Młodzieży Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Fink Hermann, Fijas Liane (red.) 1998, *America and Her Influence upon the Language and Culture of Post-socialist Countries*, Peter Lang, Frankfurt am Main.
- Fleicher Michael 1994, *Overground: Die Literatur der polnischen alternativen Subkulturen der 80er und 90er Jahre*, Peter Lang, München.
- Gelder Ken 2007, *Subcultures. Cultural Histories and Social Practice*, Routledge, London–New York.
- Halawa Mateusz 2004, Guerrilla w mallu, *Kultura Popularna*, nr 2, s. 121–141.
- Hebdige Dick 2002 [1979], *Subculture. The Meaning of Style*, Taylor & Francis, London–New York.
- Hodkinson Paul, Deicke Wolfgang (red.) 2007, *Youth Cultures. Scenes, Subcultures and Tribes*, Routledge, London–New York.
- Kellner Douglas 1995, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*, Routledge, London–New York.
- Lubecka Anna 2000, Economic, Sociocultural, and Technological Contexts in the New Europe, [w:] L. Lengel (red.), *Culture and Technology in the New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*, Elsevier Science, Stanford, s. 33–50.
- Levy Steven 2010 [1984], *Hackers: Heroes of Computer Revolution*, O'Reilly Media Inc., Sebastopol.
- Macdonald Nancy 2002, *The Graffiti Subculture. Youth, Masculinity and Identity in London and New York*, Palgrave Macmillan, Houndmills.
- Maher Jimmy 2012, *The Future Was Here: The Commodore Amiga*, MIT Press, Cambridge–London.
- Marciniak Marta 2015, *Transnational Punk Communities in Poland: From Nihilism to Nothing Outside Punk*, Lexington Books, Lanham.
- Muggleton David 2004, *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, tłum. A. Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Muggleton David, Weinzierl Rupert (red.) 2003, *The Post-Subcultures Reader*, Berg, Oxford–New York.
- Lengel Laura (red.) 2000, *Culture and Technology in the New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*, Elsevier Science, Stanford.
- Nagle Angela 2016, The New Man of 4chan, *The Baffler*, nr 30, s. 64–76.
- Pęczak Mirosław 1992, *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa.

- Polgár Tamás 2008, *The Brief History of the Computer Demoscene*, CSW-Verlag, Berlin.
- Reunanen Markku, Silvast Antti (red.) 2014, WiderScreen, nr 1–2, nr specjalny “Scenes”
- Reunanen Markku 2010, Diskmags: Underground Journalism of the Demoscene. *Rhizome* 20 maja 2010, <http://rhizome.org/editorial/2010/may/20/diskmags-underground-journalism-of-the-demoscene/> (dostęp: 12.10.2020).
- Schwell Alexandra 2005, *Anarchie ist die Mutter der Ordnung. Alternativkultur und Tradition in Polen*, LIT, Münster.
- Sørensen Knut 2006, Domestication: the Enactment of Technology, [w:] T. Berker, M. Hartmann, Y. Punie, K. Ward (red.), *Domestication of Media and Technology*, McGraw-Hill Education, Maidenhead, s. 40–61.
- Švelch Jaroslav 2018, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, MIT Press, Cambridge.
- Thomas Douglas 2003, *Hacker Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Thornton Sarah 2010, *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*, Wesleyan University Press, Cambridge.
- The Commodore 64 Scene Database, <http://csdb.dk/> (dostęp: 12.10.2020).
- Waling Andrea 2019, Rethinking Masculinity Studies: Feminism, Masculinity, and Poststructural Accounts of Agency and Emotional Reflexivity, *The Journal of Men's Studies*, vol. 27, nr 1, s. 89–107.
- Wasiak Patryk 2012, Illegal Guys. A Cultural History of the First European Digital Subculture, *Studies in Contemporary History*, nr 2, s. 257–276.
- Wasiak Patryk 2014, Playing and Copying: Social Practices of Home Computer Users in Poland During the 1980s, [w:] G. Alberts, R. Oldenziel (red.), *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, Peter Lang, London, s. 129–150.
- Wertenstein-Żuławski Jerzy 1993, *Między nadzieją a rozpaczą: rock, młodzież, społeczeństwo*, Instytut Kultury, Warszawa.

PATRYK WASIAK

DOES NEUROMANCER LIKE WODNIK SZUWAREK?
COMPUTER ZINES AND SUBCULTURAL CAPITAL OF POLISH YOUTH
IN THE TIME OF POLITICAL TRANSFORMATION

Keywords: youth, system transformation, subcultures, popular culture, computer, Poland

This article aims to discuss the role of “disk magazines” in the identity construction and performance of masculinity among Polish adolescents. It examines the subculture of users of popular home computers Commodore 64 and Commodore Amiga during the post-communist system transition. Both written content and visual form were used by disk magazine editors to manifest their position in the peer group and perform their masculinity. This article outlines how youth actively constructed cultural forms and meanings that reflect the outside world both in terms of mass media culture and the ongoing process of post-communist transition.

P.W.

Dane Autora:
Dr Patryk Wasiak
Instytut Historii, Polska Akademia Nauk
Rynek Starego Miasta 29/31, 00-272 Warszawa
E-mail: patrykwasiak@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2152-6023

