

STRESZCZENIE

Praca poświęcona została zagadnieniu kulturowego znaczenia oprogramowania. W oparciu o metaforę oprogramowania jako systemu operacyjnego kultury przedstawione zostało to, jak software rejestruje, przetwarza i aktualizuje zastane wartości kulturowe. Zawarte w dysertacji rozważania opierają się na dorobku rozwijającej się od początku XXI wieku dyscypliny software studies. Pierwszy rozdział pracy stanowi teoretyczne wprowadzenie przybliżające najważniejsze metodologie, kierunki badań i sylwetki badaczy i badaczek związanych z tą dyscypliną. W dalszej części pracy podjęte zostały rozważania na temat społecznego uwarunkowania procesów wytwarzania i interakcji z oprogramowaniem. Punktem wyjścia dla tych rozważań jest kategoria modelu, która wykorzystana została do tego, aby pokazać, jak psychologiczne treści podświadome wpływają najpierw na projektowanie technologii cyfrowych, a następnie na to, w jaki sposób użytkownicy wchodzą z nimi w interakcję. Kolejnym analizowanym problemem kulturowym jest kwestia wykorzystywania oprogramowania jako narzędzia kontroli społecznej i politycznej, co zostaje przedstawione na przykładzie mediów społecznościowych. W ostatniej części pracy zawarte zostały rozważania ekonomiczne, dotyczące kwestii kapitalizacji aktywności użytkowników, a także świadomej i nieświadomej pracy niematerialnej w sieci. Zwieńczeniem tej części dysertacji stanowi przedstawienie alternatywnych form wytwarzania oprogramowania w systemie kapitalistycznym związane z ruchem wolnego oprogramowania, takich jak chociażby idea *venture communism* czy licencje *copyleft* i *copyleft*. Każdy rozdział poprzedzony został wprowadzeniem przybliżającym kontekst historyczny dla zagadnień w nim omawianych. Celem tych odwołań jest przedstawienie tego, że analizowane problemy kulturowe nie wynikają wyłącznie z działania oprogramowania, ale w pewnych aspektach rozwijały się jeszcze przed rozpoczęciem się epoki cyfrowej.

SUMMARY

The thesis is focused on the issue of the cultural significance of software. Based on the metaphor of software as a cultural operating system, it is presented how software registers, processes and updates existing cultural values. The considerations contained in the dissertation are based on the contributions of the software studies discipline, which has been developing since the beginning of the 21st century. The first chapter of the dissertation is a theoretical introduction providing an overview of the most important methodologies, research directions and profiles of researchers associated with this discipline. In the next part of the dissertation, considerations are undertaken on the social conditioning of the processes of production and interaction with software. The starting point for these considerations is the category of model, which was used to show how psychological subconscious content first influences the design of digital technologies and then how users interact with them. Another cultural problem analyzed is the issue of using software as a tool of social and political control, which is shown through the example of social media. The final part of the dissertation includes economic considerations, dealing with the issue of capitalization of user activity, as well as conscious and unconscious non-material labor online. The culmination of this part of the dissertation is the presentation of alternative forms of software production in the capitalist system associated with the free software movement, such as, for example, the idea of venture communism or copyleft and copyleft licenses. Each chapter is preceded by an introduction that provides a historical context for the issues discussed in it. The purpose of these references is to present the fact that the cultural problems analyzed are not solely due to the operation of software, but in some aspects developed even before the digital age began.