

Uniwersytet Warszawski
Wydział Zarządzania
Jerzy Kociatkiewicz
nr albumu 158366

*Organizacje,
komputery, ludzie*
studium idei postępu technologicznego

*Praca magisterska
napisana pod kierunkiem
dr hab. Moniki Kostery*

Warszawa, 1998

*"We are such stuff
as dreams are made on"*
W. Shakespeare

Spis Treści

1. Wstęp	4
1.1. Tło	4
1.2. Problem badawczy	5
1.3. Zarys metody	5
1.4. Struktura pracy	6
2. Teoria	7
2.1. Założenia dotyczące świata i rzeczywistości	7
2.2. Teorie dotyczące organizacji	9
2.3. Metafory organizacji	13
2.4. Wizje technologii	18
2.5. Metodologia	27
3. Mitologia komputeryzacji	34
3.1. Potwór Frankenstein'a raz jeszcze	34
3.1.1. Komputer jako demon	34
3.1.2. Komputer jako anioł	38
3.1.3. Trickster	40
3.2. Magiczny przedmiot	43
3.2.1. Pojedynek kosmogoniczny	51
3.2.1.1. Faza I: Porażka bohatera	54
3.2.1.2. Faza II: Pomoc	55
3.2.1.3. Faza III: Zwycięstwo	57
3.3. Bracia mleczni	61
3.4. Postęp i regres	64
3.4.1. Ziemia Obiecana	65
3.4.2. Raj utracony	67
3.5. Nespójność mitów	71
4. Podsumowanie: poetyka mitów	77
4. Bibliografia	84
5. Aneks	93
5.1. Krótka charakterystyka rozmówców	93

I. Wstęp

I.1. Tło

Komputery coraz śmielej wkraczają na scenę organizacyjną, stanowiąc niejako uosobienie zmian i postępu technologicznego. Właśnie, uosobieniem? Przecież komputer nie jest osobą!

To ostatnie zdanie poddam jeszcze w tej pracy w wątpliwość, na razie jedynie zwróćmy uwagę, że mimo wszystko komputer pozostaje zarówno bardzo aktywnym, jak i bardzo widocznym uczestnikiem organizacji, w których się pojawia. Zresztą nie tylko organizacji, ale całego życia społecznego — chodzi tu zarówno o rosnące wciąż rzesze ludzi posiadających komputery w domu, jak i o zalew czasopism komputerowych zalegających kioski z gazetami i książek szczególnie wypełniających księgarnie. Jak można się było spodziewać, istnieje również dziedzina nauki poświęcająca się badaniu tego zjawiska.

To oczywiście lekka przesada — nowi socjologowie wiedzy, jak nazywa ich Bernward Joerges (1994), albo naukowcy od NTS (nauki, technologii i społeczeństwa), jak określa ich John Law (1991a) interesują się nie tylko, a nawet nie przede wszystkim rolą komputerów, ale wszelkimi związkami pomiędzy społeczeństwem a technologią. Najbardziej charakterystyczne dla ich podejścia jest zacieranie przez nich różnic pomiędzy stroną techniczną a stroną społeczną badań, najczęstszy zaś truizm (choć wcale nie oczywisty dla kogokolwiek, kto nie

spotkał się dotąd z tą dziedziną nauki) pojawiający się w prawie każdej publikacji z dziedziny NTS to stwierdzenie, że

[z]jawiska, które wydają się być społeczne są częściowo technologiczne, a to, co zwykle nazywamy technologicznym jest po części społeczne. W praktyce nic nie jest ani wyłącznie technologiczne, ani wyłącznie społeczne (Law, 1991a: 10).

Ponieważ niniejsza praca zainspirowana została podejściem do technologii prezentowanym przez nową socjologię wiedzy, w ramach przedstawiania przyjmowanej przeze mnie metodologii napotkamy jeszcze na powyższy cytat.

1.2. Problem badawczy

Celem tej pracy jest zbadanie ról społecznych odgrywanych przez komputery w organizacjach. Skoncentruję się na relacjach pomiędzy komputerem a użytkownikami-profesjonalistami z kilku różnych zawodów i postaram się ukazać repertuar archetypicznych ról przyjmowanych w owych relacjach przez komputer.

1.3. Zarys metody

W ramach badań przyjmuję zasadniczo perspektywę z pogranicza podejścia symbolistyczno-interpretatywnego i postmodernistycznego (Hatch, 1997).

Badania empiryczne przeprowadzam w formie nieustrukturalizowanych, otwartych wywiadów z 13 osobami, zaś zebrane dane interpretuję przyjąwszy rdzenną metaforę organizacji jako mitologii. Szerzej metodologię przedstawiam w sekcjach 2.1-3. i 2.5.


1.4. Struktura pracy:

Praca składa się z trzech głównych części. W pierwszej (rozdział 2) przedstawiam przyjęte założenia dotyczące świata i rzeczywistości, uwzględnione w pracy teorie i metafory organizacji, metodologię przyjętą dla potrzeb badań empirycznych i główne wizje technologii mające pomóc mi w interpretacji zebranych danych.

W drugiej części (rozdział 3) omawiam wyniki badań empirycznych. Jako że przyjmuję perspektywę mitologiczną, trzon interpretacji zebranych danych tworzy zgrupowanie ich według przedstawianych w nich archetypicznych mitach o komputerze. Na koniec przechodzę do analizy niespójności i paradoksów widocznych w opisywanym przez moich rozmówców działaniu komputera

W podsumowaniu (rozdział 4) staram się umieścić uzyskane w poprzedniej części interpretacje w szerszej perspektywie, koncentrując się przede wszystkim na sprzecznościach widocznych w zebranych danych, roli niejednoznaczności w procesach tworzenia rzeczywistości i organizowania, oraz związku perspektywy mitologicznej z poetyką, estetyką i kreatywnością.

2. Teoria

anim będę mógł rozpocząć rozważania na temat idei postępu, technologii, czy komputerów, konieczne jest ustalenie kontekstu, w jakim będę się poruszał jako autor niniejszego tekstu. Barbara Czarniawska-Joerges (1992a) proponuje, jako jedną z możliwości trzy etapy prezentacji przyjętego podejścia badawczego: opis założeń dotyczących świata i rzeczywistości, przedstawienie przyjmowanych teorii i wreszcie wybór metodologii do przeprowadzanych badań empirycznych. Ukazując moją postawę badawczą chciałbym podzielić prezentację przyjmowanych teorii na trzy części: ogólne teorie dotyczące organizacji, podstawowe metafory przyjęte w pracy i wizję głównego przedmiotu badań, czyli technologii i komputerów, mającą stanowić punkt wyjścia dla analizy danych empirycznych.

2.1. Założenia dotyczące świata i rzeczywistości

Alfred Schütz (1967) określił rzeczywistość jako "nieprzejrzystą" — samą w sobie pozbawioną sensu, niemożliwą do bezpośredniego doświadczenia, dostępną nam jedynie po szeregu interpretacji a nigdy w postaci czystej i nieskażonej. Jak pisze Jacek Sójka (1991), "[w] pewnym sensie nie wiemy nigdy ostatecznie, czym jest to, co się nam zdarza, jaki ma ostateczny sens to, co robimy." Richard Rorty (1980/94) posuwa się jeszcze dalej, twierdząc, że przekonanie o istnieniu rzeczywistości "tam na zewnątrz," jest jedynie kwestią wiary badacza w żaden sposób nie możliwej do

sprawdzenia. Nie jesteśmy w związku z tym w stanie stwierdzić prawdziwości jakiegokolwiek stwierdzenia poprzez porównanie go ze stanem rzeczywistym, a jedynie odnieść je do innych dostępnych nam stwierdzeń i na tej podstawie oceniać jego wartość. Bruno Latour (1991) określa to podejście mianem relacjonizmu, postulując badanie rzeczywistości, prawdziwości, spójności i dokładności stwierdzeń poprzez ukazanie ich związków z innymi stwierdzeniami i działaniami (które również traktować można oczywiście jako stwierdzenia), ponieważ to właśnie

ukazanie relacji pomiędzy punktami widzenia mobilizowanych i mobilizujących aktorów daje osądom taki stopień precyzji, jakiego można sobie tylko życzyć (s. 128)

Niemniej jednak, nawet jeśli uznamy porównywanie bądź to różnych stwierdzeń bądź to powiązań między aktorami za (jedyne dostępne) kryterium prawdziwości, musimy pogodzić się z faktem, że zaprzeczenie możliwości bezpośredniego poznania świata wiąże się z odrzuceniem idei istnienia jednego tylko prawdziwego sposobu opisu rzeczywistości i akceptacją wielu możliwych postaw badawczych łączących się z odmiennymi punktami widzenia na te same zjawiska. Nawet jeśli przyznanie prawa do istnienia takiej możliwości jest w nauce stosunkowo nowe, sama sytuacja nie należy bynajmniej do najnowszych — jak zauważa Paul Feyerabend (1975/94), Jednolita Teoria Wszystkiego mimo licznych zapowiedzi nigdy się nie zmaterializowała i te same zjawiska opisywane są przez różne dziedziny nauki na zupełnie różne i niemożliwe do pogodzenia ze sobą sposoby. Zamiast porządku rzeczy¹ pozostaje nam

¹Francuski filozof Jean Baudrillard (1987/1994: 4) ironizuje na ten temat: “porządek świata jest zawsze właściwy – taki jest sąd Boga. Bóg bowiem odszedł, ale zostawił za sobą swój sąd, tak jak kot z Cheshire zostawił swój uśmiech.”

co najwyżej cieniutka błonka ładu, siłą na Chaos naciągnięta, ale nieustannie przezeń szarpana, gnieciona, dziurawiona, darta na strzępy (Bauman, 1994: 46).

Opisując obecny stan nauki, François Lyotard (1979/87) mówi o zmierzchu metaopowieści, czy też wielkich opowieści modernizmu, dotyczących przede wszystkim postępu i emancypacji nauki. Skutkiem takiego stanu rzeczy ma być, według Lyotarda, nauka koncentrująca się na nieciągłościach i paradoksach zamiast na porządku i niepodważalnych prawach, nauka świadoma reguł uprawomocniających jej istnienie i otwarcie je przedstawiająca. Podobną ideą jest postulowany przez Paula Feyerabenda (1987/94) relatywizm, który w swojej najsilniejszej postaci mówi, że

[d]la każdego stwierdzenia, teorii, punktu widzenia, w które wierzy się (że są prawdziwe) *istnieją* argumenty ukazujące sprzeczne z nimi wierzenia jako co najmniej równie dobre, albo nawet lepsze (s. 76)

Nawet taki relatywizm nie oznacza jednak, jak często się przyjmuje (np. Magala, 1997), że “wszystko wolno” i że nie ma żadnych reguł pozwalających na odróżnienie prawdy od fałszu czy też dobrej nauki od złej nauki, a jedynie, że wszelkie reguły osadzone są w konkretnym czasie i miejscu i dlatego powinny być zawsze dostosowywane do potrzeb i wymagań określonej społeczności.

2.2. Teorie dotyczące organizacji

W tym miejscu wkraczamy już na grunt nauki o organizacji, stając przed koniecznością wyboru spojrzenia na organizację i jej uczestników — w tym wypadku, komputery i ludzi je używających. Najpopularniejszą, choć nie jedyną, propozycją podziału podejść do nauk społecznych jest zaproponowany prze

Gibsona Burrella i Garetha Morgana (1979) model czterech paradygmatów² — wizji świata, różniących się od siebie założeniami dotyczącymi istoty rzeczywistości i roli nauki — funkcjonalizmu, radykalnego strukturalizmu, radykalnego humanizmu i paradygmatu interpretatywnego.

Dwa ostatnie podejścia opierają się na bliskim mi założeniu dotyczącym społecznej konstrukcji otaczających nas zjawisk (Berger i Luckmann, 1966/83), które nie stają się przez to bynajmniej mniej rzeczywiste czy mniej nas dotyczące, ale mniej, być może, oczywiste i nieuniknione w takiej właśnie, a nie innej, postaci. Nie znaczy to również, że cała rzeczywistość podlega ciągłemu kwestionowaniu – jeśli istnienie lub określona forma danego zjawiska przyjmowana jest przez wszystkich lub prawie wszystkich bez zastanowienia, oznacza to, że owo zjawisko stało się instytucją (Scott, 1995), inaczej “czarną skrzynką” (Latour, 1987), i zakwestionowanie go w danym momencie jest bardzo trudno. Liczba, zaangażowanie i status różnych aktorów społecznych popierających daną instytucję nadaje jej moc istnienia i czyni ją rzeczywistą i odwrotnie – obecność aktorów społecznych wątpiących w jej prawomocność, słuszność czy też rzeczywistość podważa jej istnienie. W odniesieniu do organizacji podsumowuje takie podejście Richard Whitley, pisząc:

Istota społecznego skonstruowania przedsiębiorstw jako systemów koordynacji i kontroli działań ekonomicznych wydaje się być oczywista dla większości przedstawicieli nauk społecznych — tak samo jak istota innych społecznych instytucji i zbiorowości, które też są skonstruowane społecznie i zmienne (1992: 121).

²Sama idea paradygmatu w nauce zapożyczona została z “Struktury rewolucji naukowych” Thomasa Kuhna, który jednak ograniczał się do nauk ścisłych, twierdząc, że nauki społeczne znajdują się w fazie przedparadygmatycznej (choć później, podobno, zmienił zdanie).

Z ideą społecznej konstrukcji rzeczywistości wiąże się wpływ wszelkich aktorów na swoje otoczenie – nie tylko żyją oni w świecie tworzonym społecznie, ale sami uczestniczą również w jego powstawaniu i utrzymywaniu. Poprzez definicję i redefinicję rzeczywistości, tworzą oni , na użytek swój i innych, sens (Weick, 1995) – wybierają poszczególne znaczenia spośród wielu pierwotnie możliwych bądź też tworzą nowe, bardziej im odpowiadające. Definicje te mogą być wykorzystywane jedynie na użytek chwili bądź też stawać się trwałymi składnikami rzeczywistości – instytucjami. Karl Weick (1969/79) mówi tu o inscenizowaniu otoczenia, czyli o jednoczesnym w nim uczestniczeniu i jego tworzeniu. Barbara Czarniawska-Joerges w zbliżony sposób pisze o zmianie w organizacji, która

może mieć miejsce gdy ktoś - lub jakaś grupa - działa tak jakby przyszłe reguły obowiązywały już dzisiaj, lub *jak gdyby zmiana już się dokonała* (1993: 118),

czyli właśnie wtedy, gdy uczestnicy organizacji zainscenizują zmianę kontekstu.

Z dwóch perspektyw subiektywistycznych, najbliższy postawie badawczej prezentowanej w niniejszej pracy jest paradygmat interpretacyjny, opierający się na wierze w subiektywność poznawalnej rzeczywistości i w rolę badacza jako obserwatora, którego zadaniem jest ukazanie procesu tworzenia zjawisk uznawanych następnie za oczywiste. Jednakże przemawiają do mnie również pewne idee nurtu radykalnego humanizmu, którego głównym tematem jest idea wyzwolenia ludzkiej świadomości z więzów społecznej rzeczywistości, a naukowcy powinni ”dążyć do demaskowania fałszywych pułapek zbiorowej świadomości, do których tworzenia przyczyniają się sami ‘uwięzieni’” (Kostera, 1996: 34).

Rolę nauki (nie tylko o zarządzaniu) widzę bowiem jako źródło inspiracji nie zaś jako proste narzędzia umożliwiającego rozwiązanie konkretnych, czy też praktycznych, problemów. W tym względzie zgadzam się z Moniką Kostera (1996), że teoria organizacji nauką praktyczną nie jest. Zgadzam się również, że nie oznacza to braku jakichkolwiek związków z praktyką, choć nieco inaczej definiuję te związki — uważam, że są one dwojakiego rodzaju:

- Po pierwsze, badacze organizacji zajmują się badaniem jak najbardziej istniejących (a więc praktycznych) zjawisk społecznych, dlatego też źródła wiedzy dla naukowców zajmujących się tą dziedziną w bardzo dużym stopniu znajdują się na terytorium "praktyki."
- Po drugie zaś, badanie praktyk organizacyjnych chociaż nie przynosi, ani nie ma za zadanie przynieść, bezpośrednich rozwiązań, to jednak wpływać może na sposób patrzenia na świat, na dostrzeganie różnych zjawisk również przez ludzi zajmujących się praktyką zarządzania (czy też organizowania). Przykładem może tu służyć coraz szerzej poruszany, również w książkach i pismach popularnonaukowych i popularnych (np. rodzimy Przekrój) problem makdonaldyzacji, którego spostrzeżenie, nazwanie i rozpropagowanie jest (w różnym stopniu) zasługą amerykańskiego socjologa George'a Ritzera (1996/97).

Tu jednak powstaje problem, ponieważ według opisu Burrella i Morgana, łączenie różnych paradygmatów nie jest możliwe i konieczny jest wybór jednej tylko drogi. Nie wszyscy jednak zgadzają się z tym stwierdzeniem — np. Stephen Ackroyd (1992) argumentuje, że sama idea paradygmatów jest ostatnią próbą obrony tezy, że "podstawą teorii organizacji musi być ogólna charakterystyka organizacji" (s.

104), z którą to tezę najwyższy czas się pożegnać, koncentrując się na doborze podejść i metod odpowiadających studiowanemu zagadnieniu oraz wybranemu czytelnikowi modelowemu (Eco, 1994/95), czyli wymarzonemu przez autora odbiorcy tekstu.

Inny podział podejść do organizacji, tym razem jednak otwarcie jako typologię a nie klasyfikację, proponuje Mary Jo Hatch (1997). Ona również wyróżnia cztery podejścia — klasyczne, modernistyczne (nowoczesne), symboliczno-interpretatywne i postmodernistyczne (ponowoczesne). Tu również mój punkt widzenia umieściłbym na pograniczu dwóch perspektyw:

- symboliczno-interpretatywnej, opisującej organizację jako "sieć znaczeń stworzoną i utrzymywaną poprzez związki ludzi połączonych wspólnymi wartościami, tradycjami i zwyczajami" (s.52), oraz
- postmodernistycznej, dla której organizacja to zbiór różnych doświadczeń i strzępków wiedzy wyniesionych z przeszłości przez jej uczestników, których połączenie tworzy nowe spojrzenie mające swe źródła w przeszłości,

tym razem nie sprzeciwiając się ideom autorki typologii, która za całkiem normalne uznaje łączenie różnych aspektów poszczególnych podejść i przekraczanie arbitralnych, bądź co bądź, granic między nimi.

2.3. Metafory organizacji

Wybór perspektywy badawczej przybliży nas do określenia sposobu opisanie badanych zjawisk, jednakże owego określenia nie kończy. Następnym krokiem, jak

pisze Monika Kostera (1996), jest wybór metafory, za pomocą której opisywać będziemy organizację. Metafora, inaczej przenośnia, to środek stylistyczny polegający na utworzeniu nowego, innego niż pierwotne, znaczenia dla jakiegoś słowa, opartego jednakże na znaczeniach już istniejących. Metafory są szczególnie ważne przy opisie nowych zjawisk, a także dla wydobywania nowych aspektów znanych pojęć (np. "życie jest jak pudełko czekoladek" Forresta Gump). Gareth Morgan (1986) spostrzegł, że w badaniach organizacji cały czas stosowane są metafory pozwalające badaczom uwypuklać różne aspekty organizacji i przedstawił listę podstawowych metafor używanych w teorii organizacji. Jego książka spotkała się z dużym aplauzem i od tego czasu badacze, szczególnie interpretatywiści, starają się świadomie i otwarcie wybierać metafory stosowane przez nich do opisu organizacji. Mary Jo Hatch (1997) również prezentuje metafory najbardziej charakterystyczne dla wyróżnianych przez nią perspektyw — w podejściu symboliczno-interpretatywnym organizacja przedstawiana bywa najczęściej jako kultura, według postmodernistów zaś organizacja najbardziej przypomina collage.

A dla mnie? Przede wszystkim chciałbym zauważyć, że sam Gareth Morgan (1996) mówił: "nie chciałem, żeby ludzie myśleli, że osiem metafor z 'Obrazów' wyczerpuje listę metafor," tak więc nie ma konieczności trzymania się utartych już ścieżek i można tworzyć własne metafory, jeśli pozwalają one na uchwycenie jakichś szczególnie bliskich badaczowi aspektów organizowania. Można również postąpić jak Beata Glinka i Monika Kostera (w druku), które badając debatę nad ustawą budżetową, dopasowują znaną już wcześniej metaforę budżetu jako magii do wyników swoich badań, tworząc tym samym nową, pochodną, metaforę budżetu jako religii. Linda Smircich (1983) proponuje przyjęcie metafory rdzennej,

określającej niejako ogólne spojrzenie na organizację, na bazie której, również metaforycznie, określać można poszczególne zachowania organizacyjne. Moją rdzenną przyjętą dla potrzeb tych badań jest organizacja jako mitologia — spojrzenie, które łączy w sobie cechy organizacji-kultury, gdzie

uwaga badacza przesuwa się z troski o to, co organizacje osiągają i jak mogą to samo osiągać efektywniej na pytanie o to, jak osiągnęła jest organizacja i co znaczy być zorganizowaną(ym) (Smircich, 1983: 353)

i organizacji-świątyni, traktowanej jako źródło sensu dla jej uczestników, nowożytny (a może nawet i ponowoczesny) substytut religii, instytucji zaspokajającej duchowe potrzeby ludzi będących jej częścią. Nie są to metafory odległe od siebie – Monika Kostera pisze nawet, że “[r]eligia jest (...) pewnego rodzaju kulturą, (...) posługującą się symbolami, które umożliwiają ludziom ‘doświadczenie’ religii” (1996: 243).

Dlaczego jednak uważam, że celowe jest traktowanie organizacji jako mitologii? Co nowego wnosi to spojrzenie w porównaniu z innymi metaforami? Czy nie jest to tylko mnożenie bytów ponad miarę? Oczywiście uważam, że nie. Ukazując organizację jako mitologię, staram się zwrócić uwagę zarówno na aspekt duchowy życia organizacyjnego i mnogość związanych z nim symboli i rytuałów, o których nie sposób mówić w kategoriach czysto funkcjonalnych (Sievers, 1994), jak i na proces społecznego tworzenia znaczeń i zachowań organizacyjnych. Mitologia niesie ze sobą wartości duchowe, łączy ludzi i stanowi źródło wspólnej tożsamości, stanowi “podstawę życia społecznego” (Margul, 1989: 8) – wszak wszystko to można powiedzieć również o współczesnych organizacjach.

Co więcej, mitologia stanowi narracyjny składnik religii (Margul, 1989), co powoduje, że metafora ta szczególnie nadaje się do analizy historii opowiadanych przez uczestników organizacji, z których to opowieści powstaje obraz bohatera, jakim tu jest komputer. Od pewnego czasu zresztą obserwujemy powrót wiedzy narracyjnej do nauk społecznych, w tym również do teorii organizacji – użycie opowieści zamiast statycznego opisu pozwala na przekazanie wiedzy “ukrytej,” pozostającej poza głównym przesłaniem autora, a jednak znacznie owo przesłanie wzbogacającej (Guillet de Monthoux i Czarniawska-Joerges, 1994). Barbara Czarniawska-Joerges (1995) postuluje anulowanie sztucznego podziału na wiedzę narracyjną (gorszą) i logo-naukową (bardziej dostojną), tym bardziej, że wiedza źródłowa dla badań nad organizacjami jest w swej istocie narracyjna i często bywa w ten właśnie sposób, choć niekoniecznie świadomie, przekazywana (case’y, opowieści o prowadzonych badaniach, cytaty z przeprowadzanych wywiadów). Zresztą również ów podział na wiedzę narracyjną i logo-naukową znajduje swe odbicie w podwójnej roli mitologii, pełniącej jednocześnie rolę kodeksu praw i historii (również prospektywnie, opowiadając np. nie tylko o stworzeniu świata, ale i o jego końcu). Z takim podziałem blisko spokrewniona jest jeszcze jedna dychotomia – pomiędzy nauką a literaturą, albo, jak kto woli, pomiędzy faktami a fikcją. Jak większość powszechnych dychotomii, ta również bywa ostatnio poddawana głęboko krytycznej inspekcji – “bariery pomiędzy fikcją a faktem a także pomiędzy sztuką a nauką stają się coraz trudniejsze do obrony” (Philips, 1995: 626), również dlatego, że

badacze z nauk społecznych często robią to samo co pisarze: tworzą a nie odkrywają, koncentrują się na zjawiskach jednostkowych i niepowtarzalnych,

używają przykładów i retoryki starając się jak najlepiej zaprezentować swoje tezy (ibid.).

Nie jest to bynajmniej spowodowane złą wolą lub nierzetelnością naukowców; nie mając bezpośredniego dostępu do obiektywnej rzeczywistości nie możemy nawet marzyć o bezstronnym jej opisie, a poza tym nie ma słów “neutralnych” – wszelkie noszą ciężki bagaż znaczeń, skojarzeń i poprzednich użyc obciążający ich obecną wymowę. Banalny przykład stanowić może wielki spadek popularności imienia Adolf po drugiej wojnie światowej, spowodowany właśnie skojarzeniami związanymi z jedną (na jak wiele!) osobą je noszącą.

Właśnie ze względu na pewną sztuczność podziału pomiędzy literaturę naukową i piękną w bibliografii niniejszej pracy znalazło się kilka dzieł nie pretendujących bynajmniej do roli nauki, a jednak traktowanych przeze mnie jako cenne źródła wiedzy ze względu na wnikliwość zamieszczonych w nich spostrzeżeń, na ciekawe ujęcie kwestii technologii lub komputerów, bądź też na kulturowe znaczenie owego dzieła.

Wybór przeze mnie metafory organizacji jako mitologii podyktowany został również zadaniem, jakie sobie w tej pracy postawiłem — próbą spojrzenia na różne role organizacyjne, jakie odgrywa technologia w ogóle, a komputer w szczególności; mówiąc językiem bliższym mitologii, chciałbym dowiedzieć się, jakie mity opowiadają o komputerach, czy też jakim mitem jest technologia, a poruszać się będziemy po gruncie przesiąkniętym symboliką – wszak komputer bywa nawet używany jako samodzielna metafora dla organizacji (Hatch, 1997)!

Chciałbym jeszcze zwrócić uwagę, że rolą metafory nie ma być jedynie reprezentowanie idei związanej z owym nowym, metaforycznym znaczeniem – chodzi przecież o połączenie i umożliwienie swoistego rezonansu, współgrania starych i nowych znaczeń. Dlatego też istotą wyboru i stosowania metafory nie jest jedynie pokazanie, że dane zjawisko *może* być widziane poprzez daną metaforę, ale również, poprzez jej użycie, uwypuklenie dawanych przez nią możliwości. Opisuując zupełnie inną metaforę (maszyna jako tekst), Steve Woolgar ujmuje to następująco:

Warto podkreślić, że chodzi o *zbadanie* metafory, a nie jedynie o jej użycie. Nie mam zamiaru upierać się, że maszyny *naprawdę są* tekstami. Moim zamysłem jest raczej *zabawa* metaforą i zobaczenie, jak daleko można się posunąć (1991: 61).

2.4. Wzjęcie technologii

Ponieważ rola społeczna i organizacyjna technologii stanowi centralny wątek niniejszej pracy, chciałbym prześledzić główne idee prezentowane przez innych badaczy tego tematu, ustalając tym samym zarówno kontekst, jak i punkt wyjścia dla moich badań.

Na początek powrócę jeszcze do używanego już, choć jeszcze nie sprecyzowanego, przeze mnie pojęcia aktora społecznego. Zapożyczywszy definicję od Michela Callona (1991: 140), uznaję, że aktor to "dowolna jednostka zdolna do kojarzenia ze sobą tekstów, ludzi, nie-ludzi i pieniędzy." Takimi jednostkami mogą być pojedynczy ludzie, nie-ludzie (czyli np. maszyny, ale także idee), oraz zbiorowości — przedsiębiorstwa, związki skupiające ludzi i/lub nie-ludzi.

Jednym z tak pojętych aktorów społecznych mogą być komputery. Powstaje tu problem, czy mogę uznać wszystkie komputery za jednego aktora społecznego, czy też może powinienem zajmować się każdym z osobna jako oddzielną jednostką³, nie pozwalając sobie na zbytne generalizacje. Zdecydowałem się traktować je wspólnie ze względu na chęć syntetycznego spojrzenia na ich role społeczne, jednak zdaję sobie sprawę, że jest to wyraźne uproszczenie i że konstruowanie jakichkolwiek *praw* dotyczących *wszystkich* komputerów byłoby bezpodstawne – w najlepszym razie liczyć można na zauważenie pewnych tendencji do odgrywania przez komputery określonych ról.

Jeśli uznamy komputer za aktora społecznego na równi z jego użytkownikiem, konstruktorem, czy też obsługą, powstaje pytanie, gdzie w tej perspektywie kryje się różnica pomiędzy maszyną a człowiekiem? Najprostszą odpowiedź na nie udziela Steve Woolgar (1991), twierdząc, że takiej różnicy po prostu nie ma i zbyt natarczywe jej poszukiwanie jest wyrazem rozpowszechnionej dyskryminacji ze względu na gatunek (biologiczny), równie szkodliwej i niemoralnej jak rasizm czy seksizm.

Inni autorzy nie są aż tak radykalni, choć również uważają, że proste rozróżnienie człowiek – maszyna i odpowiednio: socjologia – technologia nie oddaje pełnego obrazu powiązań; jak pisze John Law (1991a), "porządek społeczny wcale nie jest ani porządkiem społecznym. Jest raczej *porządkiem społeczno-technologicznym*. Zjawiska, które wydają się być społeczne są częściowo technologiczne, a to, co zwykle nazywamy technologicznym jest po części społeczne. W praktyce nic nie jest ani wyłącznie technologiczne, ani wyłącznie społeczne." W związku z tym

³Każdy procesor w komputerze bywa, nawiasem mówiąc, określanymi jako *jednostka* centralna.

zamiast spotkania pomiędzy człowiekiem z krwi i kości z jednej strony, a krzemową maszyną z drugiej, dochodzi do spotkania między dwoma maszynami z krwi i kości. Różnica leży tylko w rozkładzie powiązań —

z jednej strony mamy jedno ludzkie ciało zbadane przez dziesięć tysięcy biologów, cytologów i neurologów, a z drugiej jeden komputer koncentrujący w sobie wiedzę tysiąca inżynierów, programistów i producentów sprzętu (Latour i Powers, 1997).

Jak w takim razie wyznaczyć granice aktora? Gdzie kończy się komputer, zarówno fizycznie, jak i symbolicznie? Sprawa nie jest wcale taka prosta, od razu bowiem napotyka się na przypadki sporne — czy urządzenia peryferyjne, takie jak drukarka, są częścią komputera? A zainstalowane programy? A serwis telefoniczny producenta? Wreszcie prąd wraz z elektrownią, która go wytwarza i kilometrami kabla, albo obsługa oraz użytkownicy? Sztywne definicje nie mają sensu, więc odpowiedź na to pytanie może brzmieć jedynie "to zależy." Zależy oczywiście od kontekstu, od powiązań, które analizujemy, od stopnia niezawodności wszelkich powiązań (bądź też części aktora). Dopóki cała infrastruktura dostarczająca elektryczność działa bez zarzutu, nie musimy przejmować się źródłami prądu; dopiero jeśli pojawiają się przerwy w dostawach elektryczności pojawia się kwestia zabezpieczeń, urządzeń typu UPS (Uninterrupted Power Supply), czy nawet spalinowych generatorów prądu. Wreszcie w komputerach przenośnych czy też laptopach czas działania baterii bardzo często poruszany jest jako istotny atrybut komputera.

Zwróćmy jeszcze uwagę na jeszcze jeden aspekt komputera jako aktora — kwestię opowieści i tekstów z nim związanych, albo w skład w niego wchodzących. Cały zestaw norm technicznych umożliwia połączenie komputera z innymi aktorami,

być też zespolenie różnych jego elementów w całość zwaną komputerem — wymienić tu można chociażby specyfikację sposobu dostarczania prądu (zarówno napięcie i natężenie, jak i kształt wtyczki), układ klawiatury, czy rodzaj obsługiwanych dyskietek. Różne inskrypcje (Joerges i Czarniawska, 1993) będące częścią aktora zwanego komputerem mają często również całkiem ewidentnie tekstualny charakter. Do takich należą właśnie napisy na klawiaturze, nazwa producenta, podpisy pod przyciskami i diodami, często także naklejki informujące, że otwarcie obudowy powoduje unieważnienie gwarancji (Woolgar, 1991). To wszystko napotkamy, zanim jeszcze spróbujemy dostać się do wnętrza urządzenia. Nie istnieje więc możliwość oddzielenia "miękkich" opowieści od "twardej" technologii — wszak wewnątrz obudowy również znajdziemy normy takie jak ISA, EIDE, czy ATX, jak i mnóstwo napisów na wszelakich podzespołach.

Zamiast mechanicznego komputera zostajemy więc z hybrydą, mającą części ludzkie, mechaniczne i symboliczne. Jako aktor społeczny, komputer przypomina Stalowego Generała z powieści Rogera Zelaznego "Stwory Światła i Ciemności" (1988), łączącego w sobie atrybuty z reguły przypisywane ludziom, maszynom, jak i mitom czy legendom. Co więcej, tak jak i w przypadku dowolnej technologii, proporcje te nie są ustalone raz na zawsze, ale zmieniają się wraz z upływem czasu i zależnie od sytuacji:

Okuwając się w protezy, przeżył jakoś swój czas. Miał sztuczne serce i tętnice, żuł sztucznymi zębami i patrzył na świat sztucznymi oczami. W czaszkę wstawiono mu metalową płytkę i dano mu kości z plastyku. I żył tak z drutem i porcelaną w środku, aż nadszedł czas, kiedy nauka mogła już stworzyć członki lepsze od tych, którymi natura obdarzyła człowieka. Organ po organie znów rozebrano go na kawałki i w następnym stuleciu przewyższał człowieka z krwi i kości(...)Wielokrotnie zamieniał metal na ciało

i stawał się na powrót normalnym człowiekiem. (...) [J]est duchem rebelii, a ta jest wieczna (s. 45 i 66).

Oczywiście wyznaczenie granic aktorów nie jest możliwe nie tyle ze względu na ich istnienie jako rozmytych, acz osobnych istot, ale z powodu najróżniejszych powiązań pomiędzy poszczególnymi, wyróżnianymi arbitralnie przez nas, aktorami. Aktorzy połączeni są w sieci, ale różnica pomiędzy aktorami sieciami jest tylko kwestią punktu widzenia (Callon, 1991) i to, co w jednych badaniach uznamy za pojedynczego aktora, w innych będzie siecią skupiających najróżniejszych innych aktorów.

Nie posiadając z góry wyznaczonych "węzłów," czyli aktorów, sieci społeczno-technologiczne nie posiadają, siłą rzeczy, również wyznaczonego środka i ustrukturalizowanych powiązań — dlatego Gilles Deleuze i Felix Guattari (1980/88) używają w podobnym kontekście metafory kłacza,⁴ którego chaotyczność i możliwość określenia jedynie relacji pomiędzy poszczególnymi elementami, a nie ich pozycji, kontrastują z ideą drzewa rozpowszechnioną jako model w zachodniej nauce. Przykładem modelu drzewa może być struktura formalna, z wyraźnym umiejscowieniem poszczególnych stanowisk i jasnymi regułami zwierzchnictwa. Dodatki takie jak kładka Fayola pozostają wyłącznie dodatkami, nie zmieniającymi w niczym ogólnej idei.

Nieco innym pomysłem na analizę związków pomiędzy aktorami jest zaproponowana przez Barbarę Czarniawską (1992b) idea organizacji jako "sieci działań" i skupienia się na zachodzących procesach nie zaś na trwałych podmiotach

⁴Zarówno kłacze bowiem, jak i sieć, aktor oraz wiele innych pojęć przeze mnie używanych to oczywiste metafory, niewiele mające wspólnego z pierwotnymi znaczeniami tych pojęć.

owych działań. Bardziej zrozumiała staje się wtedy niemożliwość ustalenia, kim właściwie są aktorzy organizacyjni, ponieważ to nie oni są treścią organizacji. Aktor zwany komputerem staje się wtedy przydatnym konstruktem pomagającym na skoncentrowaniu się na pewnym wycinku akcji czy też wydarzeń, ale już niekoniecznie wyraźnie określoną albo trwałą (ani, tym bardziej, niezmienną) postacią.

Tendencja do reifikacji otaczającego nas świata, w tym ludzi, komputerów i organizacji jako takich powiązana jest z linearnością myślenia (Burrell, 1997a) — upraszczania skomplikowanych sytuacji z jakimi się spotykamy do poziomu banalnych modeli, poszukiwania prostych schematów przyczynowo skutkowych i przyjmowania wyidealizowanych, często etnocentrycznych wyobrażeń za stan rzeczywisty. Jak twierdzi Gibson Burrell (1997b), podając między innymi przykład walk podczas Pierwszej Wojny Światowej, a w ogólniejszym wymiarze — samej organizacji armii, linearność zabija w dosłownym tego słowa znaczeniu. W przypadku zaś komputerów, jeśli prowadzi ona i połączona z nią wąska, zreifikowana definicja komputera do dyskryminacji ze względu na gatunek, możemy oczekiwać, że jak w przypadku rasizmu, genderyzmu czy innych form dyskryminacji, podejście takie krzywdzi zarówno represjonowanych, jak i represjonujących (Law, 1991a).

Chciałbym teraz powrócić do perspektywy mitologicznej i na tym tle przyjrzeć się zarówno organizacjom, jak i roli technologii, a zwłaszcza komputerów, prezentowanej w dostępnej literaturze. Na początek jeszcze kilka słów o samej perspektywie, o istotności mitów dla organizacji i o zasadności łączenia tych dwóch pojęć. Martin Bowles komentuje to następująco:

Biorąc pod uwagę, że współcześnie mit bywa często rozumiany jako przeciwieństwo faktu, przyznanie, że organizacje spoczywają na podłożu mitów jest nieco heretyckie dla normatywnego spojrzenia. Jednak organizacje są wyraźnie powiązane z mitologią sposobem, w jaki próbują przekazywać znaczenia publiczności zarówno wewnątrz ich, jak i na zewnątrz (1997: 783)

Jak wyglądają mity w organizacjach? Można mówić o nich w kategoriach ich współczesnych nazw, takich jak management, decentralizacja, czy reengineering, ale celem podkreślenia ich mitycznych i archetypicznych właściwości, można szukać ich odpowiedników (pod względem przedstawianych wartości) w różnych "prawdziwych," czyli starożytnych mitologiach — najczęściej używana jest oczywiście mitologia grecka, np. postacie Kupida, Wenus, Wulkana i Bachusa reprezentujące emocje, pasje i libido w *Pandemonium* Gibsona Burrella (1997a). Nie jest to jednak jedyne źródło mitologicznych archetypów dla opisu zachowań organizacyjnych — np. Heather Höpfl (1994a) wykorzystuje nordycki mit o Królu Olch do opisu procesu planowej zmiany organizacyjnej.

Pozostaje jeszcze jeden problem, poruszony przez Barry'ego Turnera (1992): dlaczego mielibyśmy uważać, że mity, w przeciwieństwie do wszystkich innych zjawisk społecznych są ponadkulturowe i ponadczasowe? Odpowiedzią może być przedstawiana przez Martina Bowlesa (1989) idea paralelizmu, głosząca, że podobne archetypy pojawiają się w różnych kulturach. Tak więc porównując dominujące obecnie w życiu organizacyjnym archetypy zachowań do greckich bogów Zeusa, Apolla i Ateny (Bowles, 1993), nie trzeba wcale twierdzić, że się one od owych greckich bogów wywodzą, a jedynie, że postacie mitologiczne dobrze ilustrują owe postawy.

Jakie mity związane są z technologią i komputerami? Tu chciałbym rozważyć archetyp znacznie młodszy niż "klasyczne" mitologie, ale bogaty symbolicznie i silnie związany z postacią komputera, a przynajmniej technologii. Stanowić ma on jedynie punkt wyjścia dla moich badań, zaś nad szerszą perspektywą mitologiczną zastanawiać się będę przy analizie zebranych przeze mnie danych empirycznych.

Prawdopodobnie najsilniej kulturowo obecnym w sferze symboli opisem związanym z ideą technologii, postępu, ich roli i granic jest *Frankenstein* Mary Wollstonecraft Shelley (1818/1989), oddziałujący na kulturę zarówno jako powieść, jak i dzięki licznym ekranizacjom (łącznie z najsłynniejszą z roku 1931 z Borisem Karloffem w roli potwora). Historia ta nie narzuca wyrazistej interpretacji, ukazując dylematy związane z nieokielznaną nauką, pozostawiając jednak osąd czytelnikowi. Kluczowe w warstwie symbolicznej powieści są dwie kontrowersyjne postacie.

Pierwsza z nich to bohater tytułowy⁵, naukowiec Wiktor Frankenstein, pierwowzór postaci szalonego naukowca — geniusz, któremu jednak jego wynalazek wymyka się spod kontroli. W oryginalnym podtytule książki określony zostaje jako "Współczesny Prometeusz," a więc mający budzić skojarzenia z bohaterem greckiej mitologii. Oryginalny Prometeusz jest postacią zdecydowanie pozytywną, stwórcą pierwszych ludzi, ale występuje przeciw bogom (wykradając dla ludzi ogień) i zostaje skazany za to na straszne katusze. Podobnie Frankenstein cierpi za swój występki przeciw naturze, chociaż ocena jego daru dla ludzkości jest znacznie mniej jednoznaczna.

⁵ W powieści dzieło Wiktora Frankensteina pozostaje bezimiennie, określane przez tego ostatniego jedynie jako "Potwór." Dopiero w filmach istota ta odziedziczyła nazwisko po swoim stwórcy.

Drugą postacią jest sam Potwór, z początku co prawda istota niewinna, ale wzgardzony i odrzucony przez swojego stwórcę mści się na nim, doprowadzając do śmierci zarówno jego, jak i wielu niewinnych osób. Rozważmy teraz zawarte w podtytule odniesienie – jeśli Wiktor Frankenstein jest Prometeuszem, to być może w Potworze widzieć powinniśmy nie tylko odpowiednik pierwszego człowieka, ale również i ogień z wraz jego podwójną – życiodajną i niszczącą – rolą. Rozciągając tę analogię również i na technologię symbolizowaną przez postać Potwora, uzyskujemy wizję wielkich możliwości powiązanych ze śmiertelnym niebezpieczeństwem.

Relacja pomiędzy Wiktorem Frankensteinem a Potworem stanowić może również symboliczny obraz związku pomiędzy komputerem a jego użytkownikiem, gdzie także pojawia się motyw strachu przed technologią przy jednoczesnym zachwycie oferowanymi możliwościami. Zastanawiać się można również i tu nad analogią prometejską — wszak grecki bohater nie wynalazł ognia, a jedynie rozpropagował, podobnie jak użytkownicy komputerów wnoszą ich możliwości w swoje dziedziny działalności. Za poruszający zbliżony motyw uważa Isaac Asimov (1991) poemat Goethego o *Uczniu Czarodzieja*, w którym tytułowy bohater próbuje użyć magii swego mistrza, na co nie starcza mu sił i umiejętności, skutkiem czego wpada w poważne tarapaty. Tę historię jeszcze łatwiej potraktować jako alegorię spotkania człowieka i komputerów.

Podobna wizja przewija się również przez inne znane opowieści o roli technologii, począwszy od legendy o praskim Golemie, wyrrywającym się spod kontroli rabina, który go stworzył, aż do komputera HAL 9000 z filmu Stanleya Kubricka *2001: Kosmiczna Odyseja*. Ten ostatni obraz bezpośrednio już odnosi się do najbardziej

interesującego nas tematu – komputerów, a jego obecność w kulturze ilustrować może fakt przeprowadzenia w zeszłym roku przez University of Illinois obchodów urodzin HALa, który według filmu został skonstruowany właśnie tam w 1997 roku (Latour i Powers, 1997). Jest to również wyobrażenie o znacznie bardziej jednoznacznie negatywnej wymowie niż Potwór z kart powieści Mary Shelley.

2.5. Metodologia

Określiwszy już swoje podstawowe założenia i przyjęte przez siebie podstawowe teorie, a także wizję stanowiącą dla mnie punkt wyjścia do badań empirycznych, chciałbym, przed przejściem do opisu zebranych danych, przedstawić metodologię, jaką przyjąłem na potrzeby owych badań.

Jak już stwierdziłem wcześniej, traktuję badane komputery jako jednego aktora społecznego, arbitralnie wyodrębnionego od innych aktorów uczestniczących w badanych przeze mnie organizacjach — użytkowników, obsługi. Nie próbuję prześledzić historii powstawania komputera ani dróg prowadzących do przybrania przez niego obecnych ról, chociaż część moich badań dotyczy zmian, jakie w roli komputera widzą jego użytkownicy. Komputer stanowi dla mnie "czarną skrzynkę," jak określa to Bruno Latour (1987) — niekwestionowaną instytucję albo fakt społeczny, ogólnie akceptowany i nie podlegający dyskusji. Nie oznacza to bynajmniej, że zdecydowałem się opisywać istniejący *stan rzeczy* — podobnie jak Barbara Czarniawska-Joerges (1992a: 7), wolę kłaść "nacisk na procesy a nie na struktury. Proces konstruowania [rzeczywistości] jest bardziej interesujący niż same konstrukcje." Dlatego też staram się badać, co dzieje się z komputerami, a nie tylko jakie są komputery. Jest to bliskie podejściu określanemu jako "widok z

okna” (ibid.), z tą różnicą, że ja badam określonego aktora i związane z nim procesy, nie zaś określoną organizację.

Swoje badania oparłem na nieustrukturalizowanych, otwartych wywiadach antropologicznych, przeprowadzanych z różnymi osobami używającymi w swojej pracy zawodowej komputerów. Nie starałem się dobrać reprezentatywnej grupy badanych, starając się raczej dotrzeć do ludzi mogących przedstawić mi interesujące i różnorodne punkty widzenia, dające wielowymiarowy (choć prawdopodobnie niepoprawny jako statystyczne odzwierciedlenie postaw użytkowników) obraz.

Przeprowadzając wywiady starałem się pogodzić ze sobą dwie postawy — badacza, który zgodnie z zaleceniami Bruno Latoura (1987) podążać za aktorami, uznawać ich definicje i punkty widzenia. Równocześnie jednak próbowałem zachować ”antropologiczny stan umysłu” (Czarniawska-Joerges, 1992b), czyli nie przyjmowanie *a priori* żadnych założeń i skłonność do kwestionowania wszelkich faktów uważanych przez aktorów za oczywiste. Z pozoru są to podejścia sprzeczne – z jednej strony badacz-detektyw (Czarniawska-Joerges, w druku), uważny obserwator, starający się uzyskać jak najpełniejszy obraz badanych zjawisk, a z drugiej... również badacz-detektyw (Latour, 1993/96), tylko bardziej skłonny uznawać punkty widzenia spotykanych aktorów, przyjmować ich definicje rzeczywistości, ich oceny istotności poszczególnych zjawisk, wydarzeń i innych aktorów.

Może więc różnicę najlepiej opisać jako różnicę między Sherlockiem Holmesem a Philipem Marlowe? Dylemat od razu staje się mniejszy, stajemy bowiem przed

continuum, nie zaś dwiema rozbieżnymi postawami. Rozpatrzmy więc po kolei różne aspekty przyjmowanej przeze mnie roli badacza.

W czasie przeprowadzania wywiadów starałem się, w miarę swoich możliwości, występować w roli nie oświeconego, a przynajmniej nie zaznajomionego z tematem, słuchacza — nie włączać moich przekonań dotyczących tematu badań w treść wywiadu, zostawiając słuchaczom jak najwięcej możliwości określania treści jak i istotności poszczególnych wątków, a pytany o zakres interesujących mnie kwestii starałem się wskazywać na możliwie najszerszy obraz:

[8]⁶: Interesujące są również takie kwestie, jakie komputery, czy to jest mało ważne?

JK: Również.

JK: A [ile zajmował] sam czas trwania obliczeń?

[6]: W sensie pracy maszyny?

JK: Zarówno pracy maszyny jak i organizacyjnym

Oczywiście, nie mam zamiaru twierdzić, że nie miałem żadnego wpływu na treść przeprowadzanych wywiadów — zadawałem przecież rozmówcom określone pytania, często dosyć podobne, dopytywałem się o aspekty, które wydawały mi się istotnymi, a których moi rozmówcy sami z siebie nie poruszali, reagowałem mniej lub bardziej entuzjastycznie na opowiadane przez nich historie. Niemniej jednak starałem się nie narzucać swojego punktu widzenia, i pozostawać otwartym na usłyszane spostrzeżenia. W związku z tym nie posiadałem również żadnej hipotezy badawczej postawionej na początku firmy, nie chcąc już na wstępie zamykać drogi jakimkolwiek interpretacjom. W tym względzie moja metoda bliższa jest teorii ugruntowanej (Glaser i Strauss, 1967), postulującej zbieranie

danych dopiero na samym końcu owocujące przyjęciem (a częściej stworzeniem) teorii wyjaśniającej badane zjawisko.

Jednocześnie, pomimo próby nie wnoszenia ze sobą w rozmowę mojego własnego zdania o komputerach, starałem się kwestionować, a raczej zgłębiać, idee przedstawiane mi przez rozmówców. W tym miejscu slogan Bruno Latoura, aby "iść za aktorami," spotyka przestrożę Davida Silvermana (1993), żeby nie uznawać punktu widzenia badanych osób za wyjaśnienie zjawiska. Starałem się więc podążać szlakiem myśli moich rozmówców, jednakże dokładnie się mu przyglądając i próbując się dostrzec jego paradoksy. Używając określeń Umberto Eco (1990, cytowany w: Czarniawska, 1992a), starałem się tym samym łączyć w sobie rolę czytelnika semantycznego, czyli naiwnego, skłonnego do odbioru przekazu w sposób zgodny z intencjami autora i semiotycznego, czyli świadomego gry retorycznej autora i stosowanej przez niego retoryki.

Pozostaje jeszcze problem przedstawienia zebranych danych — na podstawie tych samych danych empirycznych można wszak opowiadać zupełnie różne historie, jak przekonująco pokazuje John Van Maanen (1988) w swojej książce *Tales of the Field (Opowieści z Terenu)*, wyróżniając trzy najczęściej spotykane, choć zdecydowanie nie jedyne, formy — opowieści realistyczne, impresjonistyczne i zwierzenia. Różnią się one nie tylko stylistyką i formą estetyczną, ale także, co za tym idzie, zdarzeniami włączanymi w tok opowieści, rolą autora w opowiadanej historii, a przede wszystkim wrażeniami i wiedzą uzyskanymi przez czytelników bądź słuchaczy. Margery Wolf (1992) posuwa się jeszcze dalej, przedstawiając trzy

⁶Rozmówców oznaczam kolejnymi numerami — praktyka, przynajmniej, bardzo dehumanizująca, ale często przyjmowana (np. Wolf, 1992) i mająca na celu zapewnienie anonimowości rozmówcom.

bardzo różne wersje tej samej historii, a nie tylko trzy różne sposoby wykorzystania tych samych danych — w postaci fikcji literackiej, notatek z terenu i artykułu naukowego, komentując następnie różnice między poszczególnymi opowieściami.

Te dwa przykłady poruszają problem interpretacji — jej granic, odpowiedzialności autora i ogólniej: roli autora w tekście. Umberto Eco (1992/96) rozróżnia interpretację tekstu od jego użycia (czyli nadinterpretacji), zależnie od uszanowania *intentio operis*, czyli intencji tekstu, obecnej w nim i możliwej do wyczytania. W swojej replice, Richard Rorty (1992/96) zwraca uwagę, że każde czytanie czy interpretacja tekstu jest jego użyciem, więc rozróżnienie to nie ma sensu, a przynajmniej nie ma możliwości praktycznego jego przeprowadzenia. Być może nieco bardziej konstruktywna jest propozycja Steve'a Woolgara (1991), że jako zasadę, należy przyjąć istnienie możliwości dowolnego odczytania tekstu, jednakże w praktyce, wspólne tło kulturowe czytelnika i autora (bądź też różnych czytelników) wydatnie ogranicza możliwe interpretacje. Dlatego też mogę przyznać, iż interpretacja tekstów (w tym wypadków transkrybowanych tekstów wywiadów), przy dodatkowym braniu pod uwagę odniesionych przeze mnie jako prowadzącego rozmowę wrażeń dotyczących intencji autora nie jest wyłącznie czczą rozrywką, ale może pomóc w analizie roli społecznej komputera.

Staram się ilustrować przy tym moje spostrzeżenia bądź wnioski obszernymi cytatami z wywiadów, które spełniać mają podwójną rolę — z jednej strony uwierzytelniać moje opinie, pozwalając czytelnikowi na samodzielną ich ocenę, a z drugiej — wzbogacać tekst o wspomnianą już wiedzę narracyjną (Guillet de Monthoux i Czarniawska-Joerges, 1994), zawierającą znaczenia czy też wrażenia nieobecne w czystym opisie.

Jest jeszcze jeden problem związany z przyjętą przeze mnie metodą badawczą i określeniem aktora — jeśli aktorami nie są tylko ludzie "z krwi i kości," to dlaczego tylko z tymi ostatnimi przeprowadzałem wywiady (cf. Woolgar, 1991: 90)?

Odpowiedzi jest kilka. Po pierwsze, jak już stwierdziliśmy, nigdy nie mamy do czynienia z człowiekiem z krwi i kości, a jedynie z siecią powiązań arbitralnie odseparowaną od innych powiązań i nazwaną człowiekiem. Bruno Latour opisuje to następująco:

Weźmy na przykład człowieka. Oczywiście nie jest to już jednostka obliczeniowa łatwa do przekształcenia w krzemowe układy scalone. Ale na pewno nie jest to również jednostka subiektywna, refleksyjna, obdarzona wolą i ucieleśniona. Jej rozumowanie jest nie tylko rozproszone i zależne od sytuacji, ale także powiązane z wieloma technologiami intelektualnymi w takim stopniu, że badanie człowieka oznacza badanie pola sił i przemieszczania się dokumentów, instrumentów i wyobrażeń poprzez zbiór podobnie rozproszonych istot, z których niektóre, ale bynajmniej nie wszystkie, wyglądają antropomorficznie (Latour, 1995: 9).

Po drugie, o ile rzeczywiście wywiady przeprowadzałem z aktorami postrzeganymi przeze mnie jako odrębnymi od aktora zwanego komputerem, to jednak trasa moich badań roli tego ostatniego obejmowała właśnie miejsca, w których, na ile było mi wiadomo, odgrywał on istotną rolę. Innymi słowy aktorem, za którym zgodnie ze wskazówkami Bruno Latoura szedłem, był właśnie komputer.

Po trzecie wreszcie, nie ma sensu stosowanie zawsze tej samej metody do badania zupełnie różnych aktorów. Chcąc badać rolę odgrywaną przez komputer w organizacjach, zdecydowałem się szukać wiadomości w źródłach najbliższych, moim zdaniem, tej właśnie roli i mających na ten temat najwięcej do powiedzenia. Producenci sprzętu, programiści, twórcy norm technicznych czy pracownicy

elektrowni, związani przecież z postacią komputera, byli dość odlegli od badanej przeze mnie jego roli⁷ i dlatego też nie próbowałem kontaktować się z nimi.

Natomiast istniejąca obecnie w naukach społecznych metodologia nie umożliwia bezpośredniej analizy nie przetłumaczonych na wypowiedzi językowe aktów komputera (Woolgar, 1991).

Co prawda mówimy o "językach programowania," ale, chociaż są one związane z działaniem komputera, rzadko używane są jako forma komunikacji przez bądź z użytkownikami, którzy zwykle stykają się z gotowymi, działającymi już (lub nie) programami. Nawet jeśli temat języków programowania pojawiał się w wywiadach, moi rozmówcy nie uważali go za centralny dla ich postrzegania bądź komunikacji z komputerem.

Na koniec jeszcze kilka słów na temat aktorów, z którymi przeprowadzałem wywiady. 12 osób zajmowało się wykonywaniem swojej pracy zawodowej z wykorzystaniem komputera, jedna utrzymywała, w dużym stopniu z własnej woli dość nisko z nim kontakty — trafiłem do niej chcąc porozmawiać z kimś jak najbliższym postaci "technofoba," czyli osoby unikającej używania komputera, archetyp której pojawiał się często w wypowiedziach innych moich rozmówców. 11 z moich rozmówców wykonywało różne prace profesjonalne, 2 pracowało na stanowiskach asystentów, niemniej jednak z perspektywą dość szybkiego dołączenia również do grona profesjonalistów (obydwa stanowiska asystentów — projektanta i informatyka wymagały znacznego zasobu wiedzy technicznej).⁸

⁷Na co wskazuje sporadyczność ich występowania w opowieściach moich rozmówców (Latour, 1993/96).

⁸Dokładniejszy spis moich rozmówców znajduje się w aneksie.

3. Mitologia komputeryzacji



poprzednim rozdziale pisałem już, że jako punkt wyjścia dla interpretacji zebranych danych przyjmuję archetyp technologii – Potwora

Frankensteina, albo technologii-ognia, związany z jednoczesnym postrzeganiem bardzo pozytywnych i bardzo negatywnych stron komputeryzacji. Barbara Czarniawska-Joerges (1993) pisze o dwóch częstych podejściach do nowoczesnej technologii – jej romantyzacji i demonizacji.

3.1. Potwór Frankenstein raz jeszcze

Moi rozmówcy rzeczywiście bardzo często poruszali problem owych skrajnie różnych możliwości spojrzenia na komputery, jednakże przedstawiali go w nieco innym świetle – jako dwie różne postawy, spotykane zawsze u innych. Przypomina to opisywaną przez Kristinę Genell (1997) rolę przeciwnika zmian – zawsze przypisywaną przez jej rozmówców innym, nigdy sobie. Moi rozmówcy jednak używali aż dwóch takich postaci – technofoba i wielbiciela komputerów. Przyjrzyjmy się obydwu rolom, jakie komputer gra w tych opowieściach:

3.1.1. Komputer jako demon

Taki punkt widzenia nie jest niczym nowym i od dawna znana jest również praktyka przypisywania go innym — Bernward Joerges (1994) opisuje przykład wielokrotnie cytowanej, choć nie wiadomo, czy naprawdę istniejącej ekspertyzy mówiącej o

niebezpieczeństwach związanych z budową nowych linii kolejowych. Jak zaś zwraca uwagę Pushkala Prasad (1995), mimo że pisze o antropomorfizacji jako narzędziu służącemu często ułatwieniu akceptacji komputerów, przedstawianie ich jako istot wysoce inteligentnych, a czasami nawet jako wyższych form życia prowadzić może do onieśmienia i chęci utrzymania dystansu przez ludzi wchodzących lub mających wejść z nimi w kontakt. Pamiętajmy jednocześnie, że jest to opis postaw osób trzecich, które zarówno swoje zachowania jak i motywy mogą opisywać zupełnie inaczej – moja rozmówczyni, która przyznawała się do bardzo małych kontaktów z komputerami, mówiła przede wszystkim o tym, że

[13]: miałam wrażenie, że one [komputery] jakoś tak “maszynują” nasze życie i odczłowieczają je lekko i częściowo komputer zaczyna zastępować człowieka. Kontakt z komputerem staje się dla niektórych ważniejszy niż kontakt z innymi ludźmi,

czyli zwracała uwagę na negatywne społeczne skutki roli odgrywanej przez komputery, a nie na trudność jego obsługi bądź też nieprzydatność. Przyłączała się tym samym, jak zapewne można się było spodziewać, do grona osób krytykujących fanatyków komputeryzacji, ale nie przejawiała objawów przypisywanych przez innych moich rozmówców postaci technofoba:

[1]: No i nigdy nie stałam na stanowisku, że to należy odrzucać, że to jest jakiś diabeł. Pamiętam taką wielką naradę jeszcze wiem, dziesięć-piętnaście lat temu, kiedy była dyskusja, że trzeba kupić komputery. Byli projektanci, których do dzisiaj szanuję, bo mają wielką wiedzę, ale oni uważali, że to jest wyrzucanie pieniędzy – człowiek to jest człowiek, maszyna to maszyna i maszyna nigdy tego wszystkiego nie zrobi tak jak trzeba.

[2]: Jeszcze dzisiaj chyba są tacy, którzy w ogóle nie chcą tego świństwa dotknąć, bo nie poznali tego kiedyś — a teraz widocznie jakoś za późno jest na nowości.

[6]: Tu są ludzie tacy, którzy... mam kolegę tutaj, który ma komputer w domu – syn go tam używa, natomiast on no... nawet nie próbuje klawiszy wciskać. I chyba to już się nie zmieni – on ma koło pięćdziesiątki. Tak że kto się nie zna, to trochę się tego boi – nie wie jak to wykorzystać, to nie wie jakie ma możliwości.

[12]: Jeżeli gdzieś nie ma komputer jeżeli gdzieś nie ma komputerów, wkraczają komputery, to ludzie się przeważnie strasznie boją; to jest takie zagrożenie nawet wśród ludzi młodych, ale takich, którzy nie mieli do czynienia z komputerami, że oni się po prostu boją tego, bo nagle ktoś inny, ktoś młodszy, ktoś niedoświadczony wie na ten temat dużo więcej niż oni. A oni nawet najprostszych rzeczy – czasami są sytuacje typu, że jest komputer i trzeba wysłać fax, to pani sekretarka nie napisze tego na komputerze i nie wydrukuje tego na drukarce, tylko gdzieś tam ma schowaną maszynę do pisania i ona sobie tam napisze – bo jakby się boi, nie wie jak.

Komputer przedstawiany jest jako demon — personifikacja strachu przed nieznanym, albo jako zagrożenie posiadanej pozycji czy też władzy. Warto zauważyć jest podkreślenie przez [1] wiedzy przeciwników komputerów, pozwalające domyślać się, że w owym czasie decyzja wcale nie była oczywista i opowiadanie się już wtedy za komputerami jest aktem, z którego można być dumnym.

Ciekawe również w świetle rozważań nad trudnościami określenia aktorów społecznych jest przypisywane technofobom wyraźne rozróżnienie roli człowieka i maszyny, podczas gdy, jak należy wnioskować, obecnie widać, że jest ono bardziej rozmyte, albo przynajmniej, że w tej organizacji biegnie ono teraz w innym niż 15 lat temu miejscu.

Bardzo często poruszaną sprawą była kwestia wieku jako kryterium podziału na zwolenników i przeciwników komputerów — starsi ludzie mieliby być przeciwni wprowadzaniu albo używaniu komputerów,

[7]: Są osoby, które nie mogą się do tego przyzwyczać, zwłaszcza osoby, które po raz pierwszy zetknęły się z komputerem, zostały w jakiś sposób zmobilizowane do pracy z komputerem w wieku około 50 lat.

zaś ludzie młodzi lubią komputery i chcą z nimi pracować.

[1]: A ci młodzi tak, bo oni to chyba z mlekiem matki teraz wysysają i mają na uczelniach w zasadzie — w szkołach średnich są komputery, na uczelniach są komputery i oni chcą się uczyć.

Ci zaś, którzy przytaczali przykłady niezgodne z takim podziałem, również o nim wspominali — w przytoczonym powyżej cytacie [12] zwraca uwagę, że przeciwnicy występują "nawet wśród ludzi młodych," a w gronie zwolenników komputeryzacji można spotkać osoby starsze:

[5]: kiedyś np. współpracowałem prawie że równocześnie z młodym dosyć entuzjastą, specjalistą od ochrony atmosfery, od zanieczyszczania atmosfery i jednocześnie z panem, który był już w wieku emerytalnym, który ciągle zmuszał mnie do rozbudowy programu, do projektowania oświetlenia jakiegoś terenu

Zarówno [5], jak i [12] są zresztą informatykami doświadczonymi w zakresie wdrażania komputerów do firm, co wcale nie musi oznaczać, że zależność stosunku do komputerów od wieku nie występuje — spotkawszy więcej przypadków, łatwiej mogą przytoczyć przykłady niezgodne z ogólną tendencją, co nie oznacza wcale, że tendencja taka nie może występować. Oczywiście argument działa również i w drugą stronę — mając większy bagaż doświadczeń, mogą wyraźniej zauważać występowanie albo nie występowanie określonych trendów. O ile jednak nie można na podstawie tych wywiadów ocenić słuszności takiego poglądu, wyraźnie widać jego silną obecność wśród ludzi pracujących z komputerami (w Polsce, w 1998r.), w przeciwieństwie np. do poglądu o zależności stosunku do komputerów od płci.

3.1.2. Komputer jako anioł

Po drugiej stronie spektrum w stosunku do technofobów stoi, według moich rozmówców, grupa fascynatów komputeryzacji widzących same zalety komputerów postrzeganych jako recepta na wszelkie problemy. Jest to grupa niezbędna dla wprowadzania jakichkolwiek innowacji — Bruno Latour (1993/96) opisuje losy automatycznej kolejki Aramis, jaka miała powstać w Paryżu, a do porzucenia projektu której przyczynił się brak entuzjastów oczarowanych jej planami (a nawet projektowaniem i badaniami nad kolejką). Dla moich rozmówców jednak ważne było zachowanie pewnego dystansu w stosunku do nowej technologii i dlatego też zbyt entuzjazm względem komputerów nie był pochwalany.

[1]: A poza tym, ani się z tym komputerem jakoś nie utożsamiam, ani nie jestem fanatykiem takim jak pokazują na filmach, że wejdę do tego komputera i zacznę w nim działać – nic takiego, nie.

[6]: Dla mnie osobiście [komputer] też jest [ułatwieniem] – wyręcza na tyle, że się sporo czasu oszczędza, przy takich właśnie historiach typu arkusze kalkulacyjne, ale ja nie jestem zapatrzony ślepo w komputery, nie uważam, że tu wszystko dla nas te komputery zrobią, bo akurat tak nie jest – one w końcu zrobią tylko to, co im się tam każe, na tym to polega. Kontakty moje z komputerem to są takie, powiedzmy, powierzchowne.

[12]: Jest jakby druga część ludzi, takich, którzy są może trochę zafascynowani tym i znowu może jakby przesadzają w drugą stronę – próbują wszystko na tym komputerze robić, wszystko przechowywać w tym komputerze, co często się kończy różnie, bo jakby jest taka ślepa wiara w komputer, że on wszystko potrafi, wszystko zrobi dobrze.

Pomimo jednak rezerwy zachowywanej względem zbytnich zwolenników komputeryzacji, moi rozmówcy przedstawiali siebie jako pozytywnie nastawionych do idei:

[1]: W każdym bądź razie, mówię, zawsze byłam zwolennikiem komputerów.

Postacie fanatyków służyły głównie ukazaniu racjonalności swojej postawy, bezpiecznie umieszczonej w "złotym środku" i nie podlegającej w związku z tym oskarżeniom o radykalizm. Jeden tylko z rozmówców opisujących postawy różnych ludzi wobec technologii wartościował podejście do komputerów wprost proporcjonalnie do okazywanego entuzjazmu i umieszczając siebie zdecydowanie wśród ich zwolenników:

JK: Czy od początku byłeś entuzjastycznie dość nastawiony do idei [komputeryzacji]?

[5]: Jako typowy leń, to chyba tak. Bardzo mi się podobało, że komputer może zrobić zadanie w praktyce niewykonalne dla inżyniera z uwagi na prędkość obliczeń, albo zrobić je w rewelacyjnie krótkim czasie.

Większość moich rozmówców jednak, mimo że prezentowała pogląd podobny jak Bernard Joerges (1991), że ludzie mają tendencję do widzenia w komputerach albo "nietoperzy," czyli uosobienia zła, albo "motyli," czyli piękna, postępu i nadziei na lepszą przyszłość, siebie samych umieszczała gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami, czyli w miejscu, gdzie zgodnie z tym poglądem powinno być mało ludzi. Być może bliższa obrazowi wynikającemu z ich wypowiedzi byłaby opinia Pushkali Prasad (1995: 263), że ludzie rzadko utrzymują spójne i jednoznaczne związki z komputerami. Nie jest tak, że albo je kochają, albo nienawidzą. Często mogą jednocześnie odrzucać technologię i tęsknić za bliższym z nią związkiem.

3.1.3. Trickster

Trickster (Kempiński, 1993) to rozpowszechniony w mitologiach indoeuropejskich przeciwnik bądź towarzysz bohatera mitu, łączący w sobie bardzo sprzeczne cechy zarówno pozytywne, jak i negatywne. Do jego zalet należą zwykle wiedza, inteligencja i zdolności krasomówcze zaś do wad – złośliwość, nierzetelność i skłonność do kłamstwa. Wyprowadzając analogię do podobnie niejednoznacznie ocenianych komputerów, widzianych (oczami innych, albo nawet Innego) na przemian jak diabły i anioły, do odpowiadających cechom trickstera zalet zaliczyłbym ułatwienie dostępu do danych,

[10]: co jeszcze (daje mi komputer)? Dostęp do całej masy informacji – słowników czy encyklopedii – bardzo poręczne.

zdolność ich przetwarzania,

[1]: byłem projektantem i mnie też te komputery odpowiadały, bo wtedy można było więcej rzeczy zrobić, można było policzyć wymienniki, na których bardzo często się robiło błędy, z które SPEC nas ćwiczył, że coś jest nie tak. A jak był program komputerowy, zatwierdzony przez SPEC, to po prostu było to łatwe.

wreszcie grafikę i funkcje multimedialne,

[8]: Zresztą można na tym programie malować, ale ciekawszym programem w stosunku do malowania jest Painter 5.0, który służy głównie do malowania – można tam zmieniać pędzle, można budować sobie struktury farby... można no różne cuda robić, malować metalem – dość ciekawy program.

natomiast jeśli chodzi o analogiczne wady, to wymieniałbym (a właściwie moi rozmówcy wymienili) trudność obsługi,

[6]: Dali mi tam bardzo trudny program komputerowy – upiorny, którego nikt tam nie potrafił obsługiwać w firmie – człowiek, który potrafił, został zwolniony i dali dwa miesiące na zapoznanie się z programem.

oraz zawodność i błędy w programach.

[5]: Zawodnym elementem jest oprogramowanie, które działa niezgodnie z instrukcją, niezgodnie z intuicyjnym oczekiwaniem, niezgodnie, powiedzmy niekompatybilnie z poprzednią wersją, nie tak działa jak tego oczekujemy, generalnie. Nieraz ma ewidentne błędy.

Mitologiczny trickster, jak np. Loki w mitologii germańskiej jest jednocześnie dobroczyńcą — wynajduje sieć rybacką, pomaga Thorowi w odzyskaniu jego magicznego młota, Mjöllnira czy też uczestniczy w stworzeniu pierwszych ludzi — jak i duchem zła — kradnie złote jabłka bogini Idunn, doprowadza do śmierci dobrego boga Baldra i następnie uniemożliwia jego wskrzeszenie.

Jego zalety długo równoważą wady (...), a nawet czynią niezbędnym dla wspólnoty, a nawet czynią go niezbędnym dla wspólnoty (...), ostatecznie jednak nie uratują przed zasłużoną karą (Kempiński, 1993: 422).

O ile losy komputeryzacji zdają się na razie przeczyć tej pesymistycznej diagnozie, nie oznacza to, abyśmy od razu musieli odrzucać całą metaforę, nie tylko dlatego, że wszelkie instytucje społeczne, w tym również i technologia, są odwracalne, nawet jeśli w danym momencie wydają się całkowicie nietykalne (Latour, 1987), ale również dlatego, że nie musimy traktować metafory prospektywnie. Chodzi nam wszak o rolę odgrywaną przez komputer obecnie, a w opowieściach moich rozmówców komputer zachowuje się zgodnie z archetypem trickstera.

Moja interpretacja mitu o komputerze jako tricksterze nie mówi więc o nadchodzącej karze za wszystkie jego wady, ale o jego niejednoznacznej obecnej roli, źródła zarówno znacznych ułatwień,

[2]:Komputerów używałam i używam jako maszyny do pisania oraz jako archiwum. Coś co pozwoliło mi opróżnić szafy i zlikwidować te wszystkie zakurzone akta, po

których u nas karaluchy biegają, ponieważ archiwum dokumentów ja mam w tej chwili w komputerze i to jest bardzo pozytywne.

jak i kłopotów:

[2]: Jak komuś przez pomyłkę wymażą dysk, to ma cholerne kłopoty – a to się u nas w pokoju zdarzyło dwa razy. I wtedy znika rzeczywiście, jak nie ma tych archiwów napisanych, a komputer padnie, no to jest kłopot, bo przepada jakiś dorobek, jakaś praca.

Obecna tendencja zdaje się wskazywać na dalszy coraz gwałtowniejszy rozwój komputeryzacji, ale nie jest to już treścią tego akurat mitu. Uwaga Donalda McCloskey'ego (1986) o tym, że ekonomia jest nauką historyczną i nie tylko nie jest, ale też nie musi być w stanie przewidywać biegu wydarzeń, odnosi się również do innych nauk społecznych (do których ekonomia, jak przedstawia ją McCloskey, zdecydowanie się zalicza), w tym także do teorii organizacji.

Zakończenie historii zaś nigdy nie jest pewne ani ostateczne — Loki zostaje uwięziony, ale jednak uwolni się na Ragnarök. Potem ma zginąć, ale to są opowieści o czasach, które dopiero nadejdą. Determinizm nie cieszy się obecnie najlepszą sławą (Joerges, 1994), więc proponuję inną niż mitologia germańska ilustrację — opowiadanie Philipa K. Dicka, znów związane z archetypem Potwora Frankensteina jak i z mitologicznym motywem zagadek, który jeszcze pojawi się w niniejszej pracy, o "Wielkim K" — potężnym komputerze, który przetrwał trzecią wojnę światową. Na skutek uszkodzenia normalnych układów zasilania wytwarzał energię potrzebną do jego funkcjonowania zabijając przechodzących podróżnych, którzy nie byli w stanie zadać mu pytania, na które nie znał by odpowiedzi. W pierwszej wersji opowiadania (Dick, 1953/1995), główny bohater nie jest w stanie zadać takiego pytania i musi zginąć. Gdy ponad dwadzieścia lat później, Philip K.

Dick używa tego samego motywu w książce pisanej wraz z Rogerem Zelaznym (Dick i Zelazny, 1976/96), ta sama odpowiedź na to samo pytanie (jak powstał świat? — jest kilka teorii...) okazuje się już niewystarczająca i bohater powieści zostaje puszczony wolno.

Jeszcze jeden aspekt postaci trickstera czyni go ciekawym porównaniem dla komputera — niekiedy postać ta znikła z otoczenia pozytywnego antagonisty, który często wtedy przejmował jego cechy (Kempiński, 1993). Jest to zgodne z poglądem Latoura (1993), że w przypadku człowieka używającego przedmiotów mamy do czynienia z powstawaniem nowych celów, różnych zarówno od celów człowieka jak i przedmiotu przed ich spotkaniem.

Jeśli więc przestaniemy traktować komputer jako osobnego aktora od jego użytkownika, czy to traktując go jako narzędzie tego ostatniego, o czym poniżej, bądź też uważając, że razem tworzą oni bardziej złożonego aktora organizacyjnego, nie powinniśmy uważać, że tym uznajemy społeczny wpływ komputera za nieistotny — objawiać się on będzie albo w działaniu nowo utworzonego aktora, albo w zmianach w działaniu użytkownika (jeśli uznamy, że mimo pojawienia się komputera jest to nadal ten sam aktor).

3.2. Magiczny przedmiot

Podczas gdy archetyp komputera-trickstera przywoływany był przez moich rozmówców celem określenia jego postrzegania przez innych, w odniesieniu do siebie wyznaczyli oni komputerowi znacznie skromniejszą rolę, reifikując go i podkreślając, że jest dla nich tylko i wyłącznie "zwykłym narzędziem."

[1]: Nie należę do takich fanatyków, uważam, że jest to zwykłe narzędzie pracy jak kiedyś mnie uczono na suwaku logarytmicznym, później przeszedłem na kalkulator – to jest też jakieś tam ułatwienie.

[7]: W tej chwili zarówno każdy z projektantów, jak i z asystentów projektantów ma komputer przy swoim stanowisku pracy i jest to tak jak dawniej był suwak do obliczeń logarytmicznych przez długie lata, były maszynki obliczeniowe, no w tej chwili oczywiście, że kalkulatory jako takie jeszcze działają do prostych jakichś badań, natomiast jakieś bardziej skomplikowane zadania, to już po prostu siada się i wprowadza się dane do komputera. Sprawa jest tylko wyboru programu obliczeniowego.

[12]: Widzę mało ludzi, którzy mają taki stosunek bym powiedział odpowiedni do komputerów. Ludzie mają albo taki, że się boją, albo taki, że ubóstwiają ten komputer, że by siedzieli przy nim przez cały czas, wszystko by chcieli robić na komputerze, albo grzebać się w Internecie. Natomiast nie umieją zwykle traktować komputera jako takiego narzędzia, które służy do jakichś tam rzeczy – że się nie pracuje przy komputerze, tylko że się coś robi, a komputer jest tylko narzędziem, które w jakiś sposób to ułatwia.

Jednak nawet jako owo "zwykłe narzędzie," komputer nie tylko ułatwia operacje, które były uciążliwe bez jego użycia, ale również otwiera przed swoimi użytkownikami nowe, niedostępne dotąd możliwości, dając im niedostępną dotąd moc tworzenia, jak ilustruje to poniższy przykład z dziedziny fotografii:

[8]: Kiedyś te programy głównie służyły do retuszu zdjęć i do ustawiania kolorów, do tego co bardzo mało było ingerencji. Potem nastąpiło szaleństwo kombinowania, przekształcania, izolowania niektórych fragmentów zdjęć, doklejania rzeczy, które nie istniały w rzeczywistości ani na zdjęciu, zmieniania elektronicznie-cyfrowo obrazu, jakieś wklejki, montaż – to co kiedyś było bardzo uciążliwe np. w fotografii, bo można było to na kamerach studyjnych robić metodą maskowania, naświetlania wielokrotnego, to w tej chwili po prostu się człowiek nie bawi, tylko naświetla poszczególne slajdy, skanuje je osobno i potem wycina kawałki i wkleja – jest to dużo prostsze i szybsze i tańsze, bo taki montaż skomplikowany potrafił trwać kilka dni w studio, a w tej chwili robi się poszczególne elementy i trwa to bardzo szybko. Ale takiej fotografii rzeczywistej,

jak jest — to rzeczywiście to ingerencja programów do obróbki foto nie ma miejsca – to zupełnie osobna gałąź fotografii i tak jak to kiedyś fotografia doszła do malarstwa i stworzyła sobie osobną ścieżkę, tak teraz po prostu obróbka elektroniczna czy elektroniczne obrazy są zupełnie osobną drogą niż obrazy fotograficzne i nie należy tego porównywać. Poszerza się zakres możliwości, każdy może znaleźć właśnie lepszą technikę. Poza tym na komputerach można świadomie teraz tworzyć montaż wszelkiego typu bardzo ciekawe, jest to jakby osobna gałąź, tylko należy to robić w pewnej konwencji, oczywiście.

Zdecydowałem się na zamieszczenie tak obszernego cytatu, ponieważ wydaje mi się, iż widać w nim cały szereg ciekawych aspektów roli komputera. Po pierwsze, właśnie zmianę, jaką narzędzie wywołuje u aktorów je używających (Latour, 1993) — nie tylko zmienia się dzień pracy użytkownika,

[8]: zżyłem się z tym komputerem bardziej niż ze sprzętem fotograficznym. Głównie się tym zajmuję – to 90% czasu. Kiedyś proporcje były odwrotne – 90% stanowiła fotografia – i reportażowa i na zlecenie i reklamowa i tzw. fotografia – industrial photography się to nazywa – jest to fotografia przemysłowa, powiedzmy sobie, fotografia obiektów przemysłowych dla przemysłu głównie, dla firm, które po prostu chcą mieć udokumentowane procesy technologiczne, czy obiekty.

ale zmienia się również i użytkownik — pojawiają się nowe gałęzie fotografii, rządzące się własnymi prawami i mającymi własne konwencje, do których trzeba się stosować (i które, jak możemy przypuszczać, można zapewne łamać), dawna fotograf, nawet jeśli będzie się starać pozostać przy dotychczasowych tematach przestanie być po prostu fotografem, a stanie się “fotografem rzeczywistym.”

Po drugie, wraz z rosnącą rolą komputera pojawiają się obyczaje, konwencje i normy społeczne, które określają zakres jego użytkowania – mniejszy w fotografii rzeczywistej, większy w obróbce elektronicznej czy malarstwie elektronicznym.

Podobnie zresztą dzieje się w projektowaniu,

[7]: Dawniej było takie założenie, że obliczenia powinny być sprawdzone na dwóch — dwoma niezależnymi programami. W tej chwili czas na to nie pozwala i w praktyce programy są tak obszerne i tak duże — mówię o programach obliczeniowych — że na ogół projektant przyzwyczajają się do używania jednego, który dobrze zna, bo żeby można było działać, trzeba program znać bardzo dobrze i w jakiś sposób bezawaryjnie, bo każdy program ma jakieś usterki, ma jakieś swoje słabe punkty, które po prostu trzeba znać. Na ogół właśnie dlatego projektant przyzwyczajają się do jednego, dwóch programów i z nich korzysta i weryfikacja polega na sprawdzeniu założeń, a nie weryfikacji już obliczeń, ponieważ wierzy się już, że programy są dobrze ułożone, są dobrze wytestowane i już powiedzmy samej działalności programów nie sprawdza się. Jeszcze gdzieś sześć lat temu pamiętam, że zdarzało mi się liczyć dwoma niezależnymi programami i porównywać wyniki.

gdzie kilka lat temu zwyczaj (nie była to bowiem żadna norma techniczna) nakazywał sprawdzanie obliczeń, obecnie zaś uznaje się to za zbędne, co trudno zbyć prostym wytłumaczeniem, że ludzie przekonali się o niezawodności programów i w związku z tym zniknęła nieufność względem wyników uzyskiwanych z komputerów. Do owej nieufności i problemów powstających przy jej braku jeszcze wróć, na razie niech wystarczy podkreślenie, że nie tylko [7] wyraża przekonanie, że programy mają co najmniej tyle samo błędów, co dawniej, a może nawet więcej:

[5]: [Kiedyś] programy były inne, programy były na wyższym dużo poziomie jakości. Wynik uzyskany z komputera był przy założeniu wprowadzenia poprawnych danych był rzeczywiście absolutnie poprawny, czego dzisiaj nie zawsze możemy być pewni.

JK: Fakt, że nowy program jest bardziej nieprzewidywalny od starego, już sprawdzonego to jedna kwestia. A druga, czy łatwiej było prześledzić program powiedzmy na [popularnej kilka lat temu] Amidze⁹ niż na obecnym pececie?

⁹ O której [8] wspominał wcześniej w wywiadzie — nie jest to przykład wprowadzania przeze mnie mojej wiedzy technicznej do rozmowy; to samo odnosi się do słowa “pecet,” oznaczającego komputer kompatybilny z IBM PC

[9]: Nie, to chodzi o co innego, chodzi o objętość — że sprawdzenia paru mega kodu, powiedzmy — Windowsy teraz mają ile? Pewnie trzydzieści parę tak co najmniej mega — samo takie coś, co tam działa, a nie obrazki i bzdury tego typu... tego się po prostu — człowiek tego nie sprawdzi.

Po trzecie wreszcie, zmienia się zarówno sposób wykonywania różnych zadań, jak i czas potrzebny na ich wykonanie oraz ich postrzegana ranga — montaż i wklejki, dostępne dotąd jedynie w bardzo kosztownych studiach i przez to wyjątkowo cenne trafiły “pod strzechy,” tracąc tym samym wiele ze swojego prestiżu, a w skrajnym wypadku — fotografii rzeczywistej — stając się nawet niepożądanymi.

Wróćmy jednak do kwestii czasu, ponieważ jego oszczędność zdaje się stanowić ważny aspekt roli przypisywanej komputerom w wypowiedziach moich rozmówców:

[2]: Zysk [z używania komputerów] jest na czasie, przede wszystkim

[6]: [Komputer] niewątpliwie w sensie pracy biurowej znakomicie porządkuje działania i przyspiesza i organizacyjnie jest to bardzo wygodne.

[10]: [Praca na komputerze] w oczywisty sposób wpływa na szybkość – wszystko się dzieje szybciej, sprawniej.

Jednocześnie tylko jedna osoba przyznała, że przyspieszenie pracy dzięki komputerowi dało jej więcej wolnego czasu:

[10]: Mam więcej efektów... tak, tak, robię trochę więcej, jakkolwiek rozleniwiłem się, tak że zyskuję i na tym, że mogę trochę odpocząć i też efektów jest więcej trochę.

Być może znamienne jest, że [10] jako tłumacz pracuje na własny rachunek – ani nie prowadzi firmy ani nie jest w żadnej zatrudniony; w przypadku innych osób bowiem zysk na czasie nie wygląda już tak różowo:

JK: Jak w związku z pojawieniem się komputerów zmienił się pani dzień pracy?

[2]: Ten mój dzień pracy się bardzo po prostu rozciągnął, ponieważ po prostu od momentu sprywatyzowania firmy pracy jest więcej. Po prostu dużo trzeba siedzieć.

[6]: w moim przypadku to trudno mi powiedzieć, czy ja zaoszczędzam dużo tego czasu – pewne rzeczy może ktoś inny by robił zamiast mnie, a ponieważ ja znam się na tym trochę lepiej, więc jakoś tam się interesuję, robię sobie to, co ktoś inny by robił, więc trudno mówić o tym zaoszczędzonym czasie.

JK: Jeszcze wróć do przyspieszania możliwości wymiany informacji, możliwości zrobienia czegoś. Czy wpływa to w jakiś sposób na zwiększenie wolnego czasu, czy tylko na zwiększenie przerobu?

[12]: Na zwiększenie przerobu. Z wolnym czasem to jest to niestety tak – niestety? -- jest to firma prywatna, w której wyraźny sposób widać stosunki kapitalistyczne. Liczy się, mimo że firma ma tę zaletę, że dużą wagę przykładają do pracowników i takich socjalnych rzeczy, ale nie oszukujmy się – liczy się zysk przede wszystkim, więc cały wolny czas się praktycznie poświęca firmie.

Zysk na czasie zostaje więc przeddefiniowany jako zysk na efektywności, chociaż nie koniecznie oznacza to, że pozytywne efekty większej szybkości działania uzyskanej dzięki komputerom dotyczą wyłącznie pracodawców — na przykład [12]

kontynuuje:

[12]: Może szybkość obiegu tej informacji sprawia, że jest więcej wolnego czasu, który można przeznaczyć np. na naukę – w związku z tym, że postęp jest tak duży w tej branży, w której ja pracuję, to praktycznie przez cały czas trzeba się uczyć, ciągle trzeba jakby szukać nowych rzeczy, się dowiadywać i na to jest właśnie więcej czasu. A mniej się poświęca czasu właśnie na takie rutynowe rzeczy, które w dużej mierze można zautomatyzować.

JK: Czy w związku z tym praca stała się ciekawsza?

[12]: Chyba tak. Może przez to, no właściwie tak i w przypadku tej właśnie firmy, to świadomość, że praktycznie ocieramy się przez cały czas o najnowszą, taką światową technologię, to ma jednak też takie pozytywne znaczenie dla ludzi.

Oprócz zysku na czasie pojawia się tu jeszcze jeden ważny pozytywny aspekt komputerów — stanowią one symbol postępu i dają poczucie mocy związane z panowaniem nad tak potężną i skomplikowaną technologią:

JK: I co daje komputeryzacja, przede wszystkim?

[4]: Satysfakcję daje, że wykonuję tę pracę w wieku takim już niezbyt młodym, że się nauczyłam na komputerze. Dało mi taką satysfakcję, że mogę pracować na komputerze.

Właśnie — czy chodzi wyłącznie o prestiż społeczny pracy z komputerem? Nie sądzę. Wydaje mi się, że chodzi tu raczej o wspomnianą już moc tworzenia, jaką daje komputer, jak i pewną zdolność ujarzmiania czasu. Do owego poczucia mocy jeszcze powrócę w ramach mitu o pojedynku kosmogonicznym, teraz jednak spróbujmy zebrać razem informacje o komputerze — źródle mocy, narzędziu przyspieszającym wykonywanie dotychczasowych zadań, pozwalającym na podejmowanie się zupełnie nowych, niewyobrażalnych dotąd przedsięwzięć, zmieniającym zarówno czas jak i swojego użytkownika. Tak szeroki zakres wpływów zdaje się wykraczać daleko poza właściwości przypisywane zwykłym przedmiotom, dlatego też moim zdaniem komputer przedstawiany jest przez moich rozmówców jako przedmiot magiczny, posiadający zarówno cechy oczywiste związane z całą klasą mu podobnych (*olla*, magiczny kocioł celtyckiego boga Dagdy pozostaje kotłem), jak i nad naturalne, uzyskane dzięki magicznemu pochodzeniu bądź odprawionymi nad nim czarami (*olla*, dar druida Samiasa, jest jednocześnie naczyniem obfitości, nigdy nie dającym się wyczerpać – Kempński, 1993). Dlaczego magiczny przedmiot, a nie magiczne narzędzie? Przede wszystkim ze względu na szeroki asortyment przewijających się przez rozmaite mitologie najróżniejszych magicznych przedmiotów — począwszy

od wspomnianego kotła, poprzez niezliczone bronie jak Excalibur czy *slga*, włócznie Luga, celtyckiego boga światła, aż po Skidbladnir, magiczny statek germańskiego boga urodzaju, Freya, z których wiele znacznie wykraczało poza powszechne znaczenia słowa narzędzie, nawet jeśli spełniały taką właśnie funkcję dla swoich posiadaczy. Komputer jest więc dla moich rozmówców magicznym narzędziem, ale w szerszej perspektywie mitologicznej skłonny jestem używać pojemniejszej nazwy, jaką jest magiczny przedmiot.

Interpretacji tej można postawić zarzut, iż zgodnie z twierdzeniem Bruno Latoura (1993) powyższe cechy nie wyróżniają komputera spośród jakichkolwiek innych używanych przez ludzi narzędzi, jako że one również nie pozostają bez wpływu na napotkanych przez siebie aktorów, razem z którymi tworzą nowe cele i programy działań. Nie jest to jednak pogląd odzwierciedlający powszechne podejście do przedmiotów i dlatego w tym kontekście skłonny go jestem traktować jako argument, że wszystkie przedmioty są magiczne, co być może stanowi współczesną odpowiedź na weberowskie “odczarowanie świata.”

Jednocześnie chciałbym zwrócić uwagę, że liczne niedogodności czy nawet wady wytykane komputerom wcale nie podważają metafory magicznego przedmiotu – wszak np. Mjöllnir, cudowny młot germańskiego boga burzy — Thora, ma za krótki trzonek, co w dniu Ostatniej Bitwy doprowadzi boga do zguby, padnie on bowiem rażony jadowity oddechem swego przeciwnika, węża Jörmungandra, (którego jednak przed śmiercią zabije).

Jeszcze jeden ciekawy aspekt przedmiotu magicznego, jakim jest komputer możemy ujrzyć porównawszy go do magicznego pierścienia pochodzącego co

prawda nie z mitologii, ale ze słynnej powieści J.R.R. Tolkiena (1955/1990) *Władca Pierścieni*. Pierścień ów wywierał silny wpływ na swojego właściciela, skłaniając go do coraz częstszego jego używania. Mimo znacznie mniej demonicznego niż złowrogi Jedyny Pierścień charakteru, jaki posiadały komputery z opowieści moich rozmówców, one również stawały się coraz bardziej niezbędne:

[5]: Inżynierowie nie są w stanie już dziś policzyć konstrukcji ręcznie i potrafią to tylko policzyć na komputerze.

[7]: O ile trzy lata temu to jeszcze był jeden komputer na 4-5 osób, to teraz w zasadzie prawie każdy... każda osoba ma już komputer i w tej chwili praktycznie niemożliwa jest praca bez pomocy komputera.

Zwróćmy uwagę, że jest to znacznie bardziej dynamiczna rola niż znany z mitologii motyw atrybutów różnych bóstw, po których są one rozpoznawalne i które są tym samym niezbędne dla ich funkcji, tu bowiem mamy do czynienia z procesem stawania się a nie z samym aktem bycia niezastąpionym, jako że jeszcze owe 4-5 lat temu komputer był tylko dodatkiem.

Przejdźmy teraz od opisu roli odgrywanej przez komputer do opowieści o nim, o jego losach, o współpracy z nim. Chciałbym się zająć nie tyle tematem wprowadzania nowej technologii (jak np. Tryggestad, 1995), ile historiami moich rozmówców o spotkaniu z technologią, traktując równorzędnie obie strony spotkania. Oto pierwsza z owych opowieści.

3.2. Pojedynek kosmogoniczny

Pojedynek kosmogoniczny (Kempiński, 1993) jest nazwą używaną dla określenia walki boga lub herosa z siłami zła, podkreślającą wspólny archetyp stojący za

licznymi tego typu zmaganiem. Przykładami pojedynku kosmogonicznego może być starcie Indry, indyjskiego boga gromu z demonem suszy — Wrytrą, Herkulesa z trójgłowym olbrzymem Kakusem, czy prawie dowolna inna mitologiczna walka dobra ze złem aż po pojedynki św. Jerzego ze smokiem i popularny motyw baśniowy w postaci rycerza zabijającego potwora celem uwolnienia księżniczki.

Ten ostatni przykład bardzo dobrze co prawda ilustruje popularność archetypu pojedynku kosmogonicznego, jednak stanowi również ważny instrument instytucjonalizacji odmiennych ról społecznych kobiet i mężczyzn (Davies, 1989). W przeprowadzanych przeze mnie wywiadach (w których 5 na 13 rozmówców było kobietami) nie zauważyłem natomiast często podkreślanego (np. Czarniawska-Joerges, 1993) związku komputerów z mężczyznami. Być może istotna jest tu specyfika języka polskiego, w którym każdy rzeczownik ma swój rodzaj i w którym nadal zwykle rodzajem domyślnym jest męski (np. "kto to był?"), co utrudnia wychwycenie nadmiernego jego stosowania. Niemniej jednak chociaż wśród "bezosobowych" przykładów przytaczanych przez rozmówców wyraźnie przeważał rodzaj męski, znajdowały się również formy żeńskie,

[5, mężczyzna]: po pół roku, po roku, ta osoba będzie produkowała już rysunki dużo bardziej złożone i wtedy czas odświeżenia ekranu będzie już się bardzo liczył. Czas zoomu rysunku czy czas przygotowania rysunku do wydrukowania, czyli do przekształcenia go z dwg w psd, prawda, będzie trwał już obrzydliwie długo i wtedy już ta osoba po pół roku czy po roku będzie chciała mieć szybszy komputer i słusznie, bo rzeczywiście nie powinna tracić czasu czekając aż komputer zareaguje na poprzednie polecenie.

oraz przejścia z jednej formy na drugą, jak w cytowanej już wypowiedzi o niezbędności komputerów:

[7]: O ile trzy lata temu to jeszcze był jeden komputer na 4-5 osób, to teraz w zasadzie prawie każdy... każda osoba ma już komputer i w tej chwili praktycznie niemożliwa jest praca bez pomocy komputera.

Podobnie w przykładach z udziałem konkretnych osób występowali zarówno mężczyźni, jak i kobiety, bez wyraźnego podziału kompetencji czy też nastawienia ze względu na płeć (np. mężczyzna zwykle jako wprawny użytkownik, albo kobieta przeważnie jako przeciwnik technologii). Być może rzadziej pojawiała się rola kobieta-informatyk, ale trudno wyciągać z tego jakiegokolwiek ogólniejsze wnioski i raczej skłaniam się ku opinii, że kwestia płci nie pojawiła się jako czynnik dyskryminujący w żadnym z wywiadów, podczas gdy, jak już pisałem, kwestia zależności między stosunkiem do komputerów a wiekiem poruszana była wielokrotnie przez różnych rozmówców. Chciałbym jednak podkreślić, że podział ról społecznych ze względu na płeć nie był tematem moich badań i dlatego też kwestię tę potraktowałem równie pobieżnie jak moi rozmówcy. W związku z tym moje wnioski dotyczyć mogą jedynie ubocznej roli, jaką kwestia płci użytkowników grała w wypowiedziach moich rozmówców, nie zaś (braku) różnic między rolami kobiet i mężczyzn jako użytkowników komputerów.

Powróćmy jednak do problematyki pojedynku kosmogonicznego. W mitologii indoeuropejskiej walka ta, niezależnie od występujących w niej bohaterów, rozwijała się według podobnego schematu, składającego się z trzech lub, w uproszczonej wersji, z dwóch części. Poniżej opisuję poszczególne fazy pojedynku, kontrastując cytaty z wypowiedzi moich rozmówców z opisem walki Zeusa z Tyfonem opisaną w *Mitach Greckich* Roberta Gravesa (1955/68) –

podobną technikę stosuje Monika Kostera (1995), porównując swoje obserwacje i wywiady z historycznymi opisami działalności misji chrześcijańskich.

3.2.1. Faza I: Porażka bohatera

W pierwszej fazie pojedynku kosmogonicznego bóg albo heros nieodmiennie doznawał przejściowej porażki. Podkreślało to grozę potwora, a także wyrównany poziom przeciwników, podwyższając tym samym rangę walki, a więc i glorię przypadającą w udziale zwycięzcy.

[Zeus] raził piorunem Tyfona i zamierzył się na niego tym samym sierpem, którym skastrował swego ojca, Uranosa. Zraniony i ryczący z bólu Tyfon tysiącami zwojów oplótł Zeusa, odebrał mu sierp i odciawszy mięśnie jego nóg i ramion zawlókł do jaskini korycyjskiej. Zeus jest co prawda nieśmiertelny, ale teraz nie mógł ruszyć nawet palcem. Tyfon zaś ukrył mięśnie w skórze niedźwiedziej i oddał je na przechowanie swej siostrze, potworowi o ogonie węża, Delfyne (Graves, 1955/68:36b).

[1]: Moje pierwsze zetknięcie z komputerem było na pierwszym roku studiów. Jakoś dobrze zdałam, nie chwaląc się, egzamin wstępny, później miałam po pierwszym semestrze czwórkę z matematyki i wybrano wtedy jakąś grupę osób o dobrych wynikach i zaczęto nas szkolić. Muszę panu powiedzieć, że mało z tego szkolenia pamiętam, bo to była dla mnie chińszczyzna, nie znałam jeszcze matematyki – był inny program – nie wiem do dnia dzisiejszego, jak się to nazywa, był to jakiś system chyba zerojedynkowy, zapisywało się – i oni próbowali nas szkolić. Było to dla nas wyróżnienie ale, proszę pana, – nie wiem, czy to był semestr, bardzo rzadko były te szkolenia – to było właśnie pod Odrę robione i wtedy nie podobało mi się to. Nie podobało mi się, bo nic – nie bardzo to wszystko rozumiałam. Może gdyby pociągnęli to szkolenie, gdyby nam udostępniłi te Odry, gdyby nam to jakoś... to może wtedy bym została zarażona tym bakcylem komputera. A to było jednorazowo i na tym się skończyło.

[4]: Było to jakieś takie troszeczkę dla mnie przerażające – bałam się nawet dotknąć do komputera – bałam się, że jeśli cokolwiek dotknę, to wszystko skasuję w tym komputerze (...). I bałam się po prostu na początku, szczególnie pracy myszką.

[6]: No, wyglądało to tak, że nie wiedziałem co guziki na klawiaturze oznaczają, większość w każdym razie.

W przeprowadzonych przeze mnie wywiadach ów motyw porażki pojawia się w postaci trudności związanych z pierwszym kontaktem moich rozmówców z komputerem, co stanowi swoiste odbicie opisywanej wcześniej jego demonizacji. Tym razem jednak narrator nie dystansuje się od różnych innych osób, bojących się komputerów, ale od siebie samego sprzed jakiegoś czasu, wyraźnie dając do zrozumienia, że okres ten ma już za sobą.

3.2.2. Faza II: Pomoc

Druga faza pojedynku kosmogonicznego, jak pisze Kempniński (1993), pojawia się tylko w niektórych jego wersjach — w innych po początkowym niepowodzeniu samoistnie następuje końcowe zwycięstwo. Niemniej jednak w części zarówno mitów, jak i wypowiedzi moich rozmówców wyraźnie zarysowuje się faza przejściowa, w której bohater dzięki pomocy z zewnątrz otrząsa się z początkowej klęski.

Wieści o klęsce Zeusa przygnębiły bogów, lecz Hermes i Pan po kryjomu przedostali się do jaskini, po czym Pan nagłym straszliwym okrzykiem przestraszył Delfyne, a wtedy Hermes sprytnie wykradł mięśnie i przywrócił je Zeusowi (Graves, 1955/68: 36c).

[1]: Pokazano mi coś takiego: zrobili szkolenie, powiedzmy, że było to szkolenie w mojej dziedzinie, w branży mojej, jak mi powiedzieli, że muszę tę instalację rozrysować i później jakoś schematowo zapisywać, to... Początek był może trudny, nie bardzo to wydawało się, że to będzie takie proste. Ale kiedy zrobiło się jeden przykład i to wyszło i wyszły te wszystkie kryzy i wyszły mi zawory i wyszły mi długości rurociągów i równocześnie miałam zestawienie materiałów i to mi się spodobało – nie wyobrażałam sobie, że mogę usiąść i zrobić to wszystko na piechotę. No musiałam na piechotę rysować – niestety wtedy się rysowało

wszystkie rozwinięcia na piechotę i dopiero na podstawie tych rozwinięć opisywało się każdą gałązkę, każdy grzejnik, każde pomieszczenie, każdą temperaturę. To było takie połowiczne, ale wtedy, na tamte czasy, wydawało się, że to jest po prostu złapanie Pana Boga za nogi i że tyle roboty odchodzi.

[6]: Zapoznavanie polegało na tym, że dostałem taką kupę książek i w ogóle nie ruszałem maszyny – przeczytałem te instrukcje, przetłumaczyłem sobie na polski co tam trzeba było i jak już w pewnym momencie poczułem się że tak powiem gotowy, że już wiem jak to wszystko jest, jak się to obsługuje – to skomplikowany był, ciężki program, nie był to program tak jak teraz są programy – powiedzmy, że to jest bardziej dialog z maszyną — tylko też przygotowanie pakietu danych w odpowiedni sposób – stary program, ale dobry w sumie, w sensie nowych możliwości. Po tym miesiącu, półtora, miałem jeden dzień stażu z autorem programu. Przyszedł do nas do firmy, usiedliśmy i mi powiedział wszystko, jak się tam działa. Po tym jednym stażu – właściwie z nim włączyłem maszynę. Następnego dnia zrobiłem test – zacząłem robić test – olbrzymich obliczeń, które ktoś – jakiś tam inny człowiek kiedyś wykonał i po tygodniu osiągnąłem te same wyniki co on, czyli wiedziałem już, jak się poruszać.

Otrzymywana pomoc ma, w przypadku moich rozmówców, charakter wysoce symboliczny — nie chodzi tu raczej o przekazanie szczególnej wiedzy pozwalającej na ujarznienie komputera, ale na ukazanie możliwości poskromienia potwora. W obu cytowanych wypowiedziach ważny wydaje się być sam moment przełomu — pokazanie pierwszego przykładu, ośmielenie i dodanie odwagi. Dwa miesiące czytania książek nabierają sensu i wartości dopiero po interwencji autora programu, który wyjaśnia "wszystko," a wiedza przekazana na szkoleniu (które samo w sobie stanowi część zewnętrznej pomocy, ale nie punkt kulminacyjny zmagania z komputerem) uprawomocniona zostaje dopiero "jednym przykładem." Warto zauważyć, że wydarzenia przechylające szalę zwycięstwa na korzyść bohatera bardzo się od siebie różnią w przytoczonych opowieściach, natomiast łączy je właśnie motyw pojawienia się z zewnątrz pomocy dla bohatera.

Jednakże tak jak i w mitologicznych opowieściach o pojedynku kosmogonicznym występuje motyw otrzymywaniu pomocy, tak i w odpowiadających temu mitowi opowieściach z moich wywiadów pojawiał się także wątek samotnego bohatera stawiającego czoła wyzwaniom komputeryzacji:

[4]: A chodzi o to, że jestem samoukiem komputerowym – bez żadnego kursu, bez jakiegś tam pomocy – po prostu samoukiem.

Co ciekawe, o ile na pozór wydaje się on przeciwstawny idei otrzymywania wsparcia od innych, usłyszałem również historię łączącą oba wątki, zarówno polegania na sobie, jak i otrzymywania wsparcia od innych:

[1]: I w zasadzie można powiedzieć, że jestem samoukiem – pewnych rzeczy się nauczyłam sama – jak pewnych nie mam, to idę do kolegów, żeby mi powiedzieli co i jak.

3.2.3. Faza III: Zwycięstwo

Niezależnie od tego, czy bohater walczy tylko własnymi siłami, czy też pomagają mu przyjaciele, pojedynek nieuchronnie kończy się jednoznacznym zwycięstwem protagonisty.

Zeus wrócił na Olimp na rydwaniu zaprzężonym w skrzydlate konie i znowu ścigał Tyfona piorunami (...). Dotarł Tyfon na górę Hajmos w Tracji i wyrывая całe góry rzucał nimi w Zeusa; ten bronił się piorunami, od których góry odbijały się i padały na potwora raniąc go straszliwie. Od strumieni krwi Tyfona wywodzi się nazwa gór Hajmos (*haima* – “krew”). Potem Tyfon uciekł na Sycylię, gdzie Zeus zakończył pogoń przykrywając go górą Etną; z jej szczytu po dzień dzisiejszy tryska ogień (Graves, 1955/68: 36e).

[1]: Jako projektant bardzo dużo pracowałam na komputerze, a później się to zaczęło jeszcze bardziej rozwijać no i mieliśmy komputerów troszeczkę więcej i już samemu się wiele rzeczy wprowadzało, samemu się wszystko liczyło.

[4]: No, zmieniło to [pojawienie się komputerów] pracę, że po prostu wciągnęło mnie to bardzo, że pracowałam przez 35 odjąć od tego 7 lat – dwadzieścia kilka lat pracowałam na desce i potem przeszłam na komputer, to może na desce narysować coś byłoby mi ciężko — już dzisiaj to bardzo trudno; na komputerze to poruszam się już że tak powiem łatwiej.

[6]: No i od tego czasu zacząłem samodzielnie sam pracować i przez cztery lata pracy pracowałem wyłącznie na tym programie.

W tym miejscu, oprócz oczywistego podziwu dla wyczynu bohatera, powstaje pytanie jak zinterpretować przedstawioną nam właśnie historię. Najprostsze rozwiązanie proponuje Kempński (1993), twierdząc, że mityczny motyw pojedynku kosmogonicznego ma na celu dowartościowanie wojowników i bóstw im panujących, czyli różnych postaci gromowładcy. Co więcej, prezentuje również bardziej zintelektualizowaną formę pojedynku, w którym przeciwnicy zmagają się zadając sobie zagadki — np. Edyp i Sfinks, pełniącą funkcję legitymizacji władzy i bóstw kapłańskich.

Spojrzenie takie wprowadza nas w sferę stosunków władzy. Za Johnem Law (1991b) chciałbym wprowadzić rozróżnienie pomiędzy władzą, polegającą na kontrolowaniu zachowania innego aktora a mocą, czyli możliwością podejmowania pewnych działań czy też uzyskiwania określonych rezultatów.¹⁰

W przeprowadzonych przeze mnie wywiadach pojawiała się przede wszystkim idea mocy, uzyskiwanej dzięki ujarzmieniu komputera. Chodzi tu, jak wspominałem już przy opisie komputera jako magicznego przedmiotu, zwłaszcza

¹⁰ W oryginale "power over" i "power to," czyli dosłownie — "władza nad" i "władza do." John Law przytacza również odpowiadające powyższemu rozróżnienie Stevena Lukesa na władzę (power) i wpływy (influence).

o moc tworzenia rzeczy nowych, dotąd nie istniejących i niemożliwych do powołania do życia bez użycia komputera:

[5]: To siłą rzeczy ich [obecnych konstrukcji budowlanych] stopień złożoności jest dużo większy i ich stopień dopracowania musi być dużo większy, bo pojawiają się nowe tematy. Zupełnie inne problemy występują przy projektowaniu budynku 2,3,4- czy 5-piętrowego, a zupełnie inne przy projektowaniu wieżowca 40-piętrowego, gdzie powiedzmy już występuje cały szereg zagadnień w małych konstrukcjach nie występujących albo pomijalnych, o pomijalnym znaczeniu. Jak porównasz na przykład przekrycie nad starym Torwarem i nad nowym Torwarem, to żeby uzyskać taką przestrzeń, większą przestrzeń, trzeba było odpowiednio zmienić i zmodyfikować w ogóle sposób rozwiązania konstrukcyjnego (...). Zresztą chyba ta zasada o wzroście stopnia skomplikowania nie dotyczy wyłącznie budownictwa. Dotyczy także np. znanego mi tematu ochrony atmosfery, gdzie po prostu dawniej było to absolutnie niemożliwe do przeanalizowania. Może też nie było takiej potrzeby, bo nie było tylu źródeł zanieczyszczenia atmosfery jak mamy dzisiaj. Ale też i nie moglibyśmy tego kilkadziesiąt lat temu policzyć, bo ilość obliczeń jest nieprawdopodobna do wykonania. To samo dotyczy projektowania np. układów elektronicznych. W tej chwili są dużo, dużo bardziej skomplikowane i rozrysowanie tego ręcznie jest absolutnie niemożliwe, prawda?

Zdobycie tak godnych pozazdrosczenia możliwości przez użytkownika komputera, a właściwie przez umiejętnego, co udowadniały opowieści o pojedynku kosmogonicznym, użytkownika, siłą rzeczy podnosi jego prestiż w oczach odbiorców tego mitu, w tym także i moich, jako osoby przeprowadzającej wywiady. Znamienne jest, że o ile, jak sądzę, dość dobrze udawało mi się przyjmować "antropologiczny stan umysłu" (Czarniawska-Joerges, 1992b) podczas wywiadów i nie wnosić w rozmowę zbyt wiele z moich własnych przekonań dotyczących komputerów, o tyle w wypadku kilku sprawiających na mnie wrażenie obeznych w temacie komputerów osób po zakończeniu wywiadu próbowałem wykazać się swoją własną wiedzą dotyczącą komputerów. Tym samym, o ile w

ramach wywiadu skłonny byłem akceptować pozycję mocy przyjmowaną przez moich rozmówców, o tyle później odczuwałem potrzebę zapewnienia również sobie silnej pozycji zaawansowanego użytkownika komputerów.

W jednym z wywiadów byłem również obiektem przejścia w drugą stronę, czyli obniżania mojego prestiżu, a tym samym mojej władzy, jaką najwyraźniej dawała mi rola badacza przeprowadzającego wywiady —

[1]: Zresztą ja nie wyobrażam sobie teraz, młode pokolenie – no, mam syna pewnie w pana wieku – nie wiem, bo pan jest na którym roku?

JK: Na czwartym i piątym

[1]: siedemdziesiąty piąty rocznik?

JK: Tak

[1]: To mój syn też jest siedemdziesiąty piąty rocznik

Tym samym zamiast silnej roli badacza otrzymałem znacznie słabszą rolę rówieśnika syna mojej rozmówczynie — warte odnotowania jest, że owa zmiana mojej roli nastąpiła tuż po zaprezentowaniu przez [1] swojej opowieści o pojedynku kosmogonicznym, niejako dopełniając przesunięcia w relacji między mną a moją rozmówczynią i podkreślając niejako umocnienie jej pozycji wynikające z ukazania się mi jako poskromicielki komputera.

Do innej interpretacji mitu o pojedynku kosmogonicznym posłużyć może spostrzeżenie Karla Weicka (1995), że najwięcej użytecznych wiadomości przekazują te opowieści, które mówią o tym, jak prawie doszło do katastrofy. Historie o pełnych sukcesach jak i o porażkach opowiadane są zwykle bowiem zbyt jednostronnie, nie tylko dając płaski obraz sytuacji, ale również cierpiąc przy tym na wiarygodności, natomiast historie o ledwo unikniętych porażkach służą

demonstracji zależności widocznych w nich znacznie wyraźniej niż w jakichkolwiek dziejących się na bieżąco wydarzeniach.

Jeśli potraktujemy mit o pojedynku kosmogonicznym z komputerem jako taką właśnie opowieść, otrzymamy historię o strachu przed nieznanymi i o wdrażaniu nowej technologii połączonym z jej mimowolną demonizacją (Czarniawska, 1997) — komputeryzacja była postrzegana jako groźna i niepojęta (faza I) i do jej oswojenia potrzebne staje się ukazanie możliwości poskromienia komputerów (faza II). W tej interpretacji widać jeszcze inny ciekawy aspekt historii przedstawianej przez moich rozmówców — wyraźnie objawia się w niej inny mechanizm zauważony przez Karla Weicka (1969/79) — wszelkie własne zachowania i postawy są interpretowane dopiero *ex post*, na bieżąco zaś pozostają nieprzejryste — strach przed komputerem zostaje tak nazwany dopiero po jego pozbyciu się, po zdomowieniu się nowej technologii. Wtedy również okazuje się, jakie czynności były racjonalne (nauka obsługi komputerów), a jakie nie (liczenie ręczne).

3.3. Bracia mleczni

Opowieść o pojedynku z komputerem nie była jedynym schematem spotkania komputera przewijającym się przez wypowiedzi moich rozmówców. Druga wersja opowiada o znacznie bardziej harmonijnej koegzystencji i współzależności obu aktorów — komputera i użytkownika. Po wzajemnym spotkaniu ich losy stają się nierozzerwalnie ze sobą splecione, nie sposób już analizować któregoś z nich osobno:

JK: Co zmieniają komputery — zmiana czy pojawienie się komputerów co zmienia w Twoim życiu?

[9]: Trudno mi powiedzieć, ponieważ komputer się pojawił jak miałem 8 lat... 6? 7! więc trudno powiedzieć co zmienił (...). A jeśli chodzi o ten rozwój komputerów to nie wiem, to jest jakoś dla mnie zupełnie naturalne, może dlatego, że ja rosnę i komputery rosły razem ze mną. Tak to wygląda.

Historia ta przywodzi mi na myśli często występującą w celtyckiej mitologii motyw braci mlecznych (tj. nie spokrewnionych ze sobą, ale wykarmionych mlekiem jednej "matki"). Takie braterstwo łączyło silniej niż więzy krwi (Gąssowski, 1978/87) i dlatego też dzieje braci mlecznych były zawsze ze sobą związane. W przeciwieństwie do rozpowszechnionych w mitologii indoeuropejskiej parach antagonistycznie nastawionych do siebie bliźniąt (Kempiński, 1993), bracia mleczni zwykle darzyli się wielką przyjaźnią i o ile zdarzało się, że stawali oni ze sobą do walki, jak np. Cuchulainn i Ferdead, o tyle był to zawsze pojedynek tragiczny i nie przynoszący zwycięzcy żadnej chwały. Podobnie w odzwierciedlających ten archetyp opowieściach moich rozmówców podkreślają oni powiązania pomiędzy kolejami swojego losu a dziejami komputeryzacji:

[5]: Moje życie to jak wiesz było przeplatanką kontaktów z komputerami i kontaktów... znaczy pracy jako informatyka i pracy jako inżyniera budowlanego. Ale to już tak zostało, że jako inżynier budowlany zawsze już starałem się wykorzystać w kolejnych pracach techniki komputerowe; nawet w Afryce zliczałem rurki na arkuszach obliczeniowych – kształtki, zawory na arkuszach obliczeniowych – planowałem ich zużycie itd. Zrobiłem program do graficznej weryfikacji danych geodezyjnych – bardzo się przydał. A w międzyczasie pracowałem jako inżynier – zacząłem rysować również w AutoCADzie, coraz więcej liczyłem konstrukcji w AutoCADzie – dziś bym już nie potrafił policzyć konstrukcji na piechotę tak jak uczyłem się kiedy kończyłem studia.

W wypowiedziach kilku innych rozmówców co prawda związek pomiędzy losami ich i komputerów nie był bezpośrednio artykułowany, niemniej jednak

odpowiadając na moje pytanie o ich dotychczasowe spotkania z komputerem opowiadali mi oni dość obszernie swoją biografię. Przyznaję jednak, że taki schemat odpowiedzi mogło sugerować mój sposób zadawania pytań, nawet jeśli narzucanie takiej (ani jakiegokolwiek innej) formy opowieści nie było moim celem. Dlatego też skłonny jestem owe współwystępowanie wątków historii własnej i komputerów traktować najwyżej jako poszlakę wskazującą na obecność archetypu braci mlecznych, zaś za jego wyraźny przejaw uważać jedynie znacznie rzadsze otwarte splatanie tych motywów, takie jak w przytoczonych wyżej cytatach.

Więzi braci mlecznych nie ograniczają się do wspólnego występowania biografii obu z nich w ramach jednej i tej samej historii, ale łączą również symbolicznie ich samych w jedną niepodzielną istotę. Ferdead mówi o Cuchulainnie, którego imię znaczy "Pies Culanna:"

Połową mego serca jest Pies Bez Wady
A połową serca Psa jestem ja (Gąssowski, 1978/87: 177)

Podobnie moi rozmówcy uważają swój związek z komputerem za nierozzerwalny:

[1]: Ja sobie nie wyobrażam, że mogłyby komputery zniknąć

[4]: Dzisiaj nikt sobie nie wyobraża, że bez komputera by można było pracować.

[9]: Bez komputera... trudno mi wyczuć — cały czas był, twierdzenie, żeby go nie było — myślenie na ten temat jest niepokojące [*śmiej*].

Tak widziana rola brata mlecznego bliska jest opisywanemu już archetypowi komputera jako niezastąpionego przedmiotu magicznego, chociaż w tym wypadku mamy do czynienia z relacją jeszcze silniejszą — praca bez komputera jest już nie tylko niemożliwa, ale wprost niewyobrażalna.

W zbliżonej konwencji uczuciowego związku utrzymana jest jedna z opowieści o powstawaniu wzajemnej przyjaźni między komputerem (a właściwie szczególnym jego typem) a użytkownikiem, nawet jeśli sensu stricto nie należy ona do mitu o braciach mlecznych, od początku sobie przeznaczonych. Niemniej jednak przedstawiony w niej motyw przyjaźni stopniowo łączącej obie strony najbliższy jest właśnie klimatowi mitów o braciach mlecznych:

[9]: Później jakiś pecet był z okazji [brata] i jego studiów. Pecetem to się mało fascynowałem na początku.

JK: Dlaczego?

[9]: Nie wiem. Jakoś mnie nie fascynował pecet, nie podobało mi się (...). [[jakiś czas później] pisało się programy i wtedy już pisałem na pececie, bo wygodniej – wtedy się przekonałem chyba do peceta nawet – nie pamiętam, kiedy się przekonałem. Nieważne.

JK: A dlaczego się przekonałeś do peceta?

[9]: Bo na nim robiłem.

Opowieść tę przytaczam zarówno ze względu na ukazanie w niej dynamiki emocjonalnego stosunku użytkownika do komputera, ale także jako jeszcze jeden przykład poruszanego już tematu konstruowania racjonalności na końcu, a nie na początku działań i ukazanie odwracalności przyczyny i skutku — pecet okazuje się dobry *ponieważ* [9] na nim pracuje, a nie na odwrót. Tym samym ocieramy się o kwestię zmian związanych z procesem komputeryzacji, ich postrzeganego kierunku i oceny według użytkowników.

3.4. Postęp i regres

Przedstawiane dotąd historie dotyczyły bezpośrednio doświadczanych przez moich rozmówców spotkań z komputerami, losów ich osobistej współpracy z nimi i

wrażeń z nią związanych. Jednakże oprócz swoich własnych perypetii, wielu z moich rozmówców starało się przedstawić mi bardziej całościowy obraz swoich wrażeń z przebiegu procesu komputeryzacji i swojej oceny różnych ról granych przez komputery na przestrzeni czasu. Wyróżniam spośród nich dwa zasadnicze wątki — historię o czekającej w przyszłości Ziemi Obiecanej i drugą, o minionym i bezpowrotnie utraconym raju. Przyjrzyjmy się im po kolei.

3.4.1. Ziemia Obiecana

Mit o Ziemi Obiecanej mówi o tym, że przedmiot opowieści (naród wybrany, ludzkość czy komputeryzacja) w długim okresie zmienia się zawsze ku lepszemu. Co prawda w danym momencie daleko mu jeszcze do ideału, jednakowoż w przyszłości spodziewać się możemy jedynie poprawy. Czasami historia ta opiera się na pozytywnej interpretacji dotychczasowych zmian, ale nie jest to bynajmniej konieczne — potknięcia pozostają zawsze chwilowymi, a liczy się przecież ogólny trend prowadzący niechybnie ku szczęśliwości. Na początek skonstruujmy urywek z *Księgi Wyjścia*, która zainspirowała mnie do przyjęcia takiej właśnie nazwy mitu, z kilkoma wypowiedziami z przeprowadzonych przeze mnie wywiadów:

Nawiedziłem was i ujrzałem, co wam uczyniono w Egipcie. Postanowiłem więc wywieść was z ucisku w Egipcie i zaprowadzić do ziemi Kananejczyka, Chetyty, Amoryty, Peryzzyty, Chiwwity i Jebusyty, do ziemi opływającej w mleko i miód.(...) I wezmę was za mój lud i będę wam Bogiem, i przekonacie się, że Ja, Pan, Bóg wasz, uwolniłem was spod jarzma egipskiego (*Biblia Tysiąclecia, Wj 3.16-17,6.7*)

[4]: Postęp jest taki – to wszystko idzie takim postępowaniem, że rzeczywiście już są zmiany w stosunku do tego jak w '91 zaczynałam tę pracę, do dzisiaj te zmiany są szalone. Teraz już wszystko można robić przy komputerze. Na pewno będą [zmiany na lepsze]. Jak to będzie szło dalej, jakie postępy będą? Będą coraz lepsze programy.

[11]: Każda kolejna wersja [AutoCADa] ma takie swoje udoskonalenia, czego ja, muszę powiedzieć, w 13 nie zauważyłem. W 14 [którego jeszcze nie mamy] oczywiście, w porównaniu z 13 jest dużo lepiej, jeśli chodzi o ten właśnie AutoCAD – jest tam łatwiejsza taka zmiana cechy elementu i różne takie funkcje, których w 12 lub 13 nie ma, a w 14 są już takie możliwości. Ale i sprzęt potrzebny do AutoCADa 14 – już wymagania są dużo większe i to się wiąże również z kosztami.

Powyższe cytaty pokazują rozliczne wariacje mitu o Ziemi Obiecanej, który pojawiał się w tej czy innej formie praktycznie we wszystkich wywiadach, stanowiąc niejako podstawową wersję opowieści o komputeryzacji. Prezentowany był zarówno jako kontynuacja tendencji, której efekty są wyraźnie widoczne już teraz, jako wytłumaczenie dla obecnej dobrej sytuacji, jak i jako kontrast dla ostatnich niepowodzeń. Wszyscy moi rozmówcy zdawali się być przekonani o *rozwoju* komputerów i komputeryzacji tak dotychczas, jak i w przyszłości, chociaż różnili się ogólną oceną skutków owych zmian — od pełni entuzjazmu,

[6]: Ideałem by było, gdyby było tak jak mówię – 12-13 osób potrafiło obsłużyć firmę, która kiedyś może będzie liczyła 100 osób, dysponując właśnie jakimś lepszym oprogramowaniem, lepszymi systemami. I myślę, że tak może być, bo tu postęp jest stale widać chyba w tym, programy są coraz lepsze, do tego należy zmierzać.

aż po wyraźne zachowanie rezerwy, przy jednoczesnym używaniu słów silnie związanych z mitem o Ziemi Obiecanej, takich jak "rozwój," czy "lepszy:"

JK: Jak wygląda, wracając jeszcze raz do komputerów, kwestia coraz szybszego tempa zmian – sprzętu, programów?

[5]: Fatalnie. To znaczy najszybciej zmienia się konstrukcja komputerów – hardware rozwija się piorunsko szybko. Dużo wolniej rozwija się oprogramowanie nazwijmy to podstawowe – mam na myśli systemy operacyjne, które ciurkiem nie nadążają. A jeszcze wolniej rozwija się rynek aplikacji i mamy przykładowo procesory MMX chyba już dwa lata, a AutoCAD tylko udaje, że korzysta z procesora MMX (...).

JK: W takim razie dlaczego macie komputery z MMX?

[5]: Chyba jest to bardzo słuszne pytanie. Chyba dlatego, bym odpowiedział, że równocześnie trzeba po pierwsze – kupujemy komputery możliwie nowe, żeby nam się jak najpóźniej zestarzały. Po drugie, mamy oprogramowanie niejednolite – no nie da się ukryć, że sam jestem entuzjastą Worda z Microsoft Office 97, który mi podkreśla wężykiem jak zrobię palcówkę, albo jak opuszczę kropkę po szt., to on mi to podkreśla i jest to szalenie wygodne dla mnie, a to nie chce chodzić pod niczym innym jak przynajmniej Windows NT czy Windows 95, a te w zasadzie wymagają procesora już właściwie Pentium. Natomiast równocześnie na tym komputerze mam zainstalowane oprogramowanie, które wciąż jeszcze ciągnie się od kilku lat z małymi modernizacjami lub nie modernizowane. Ale jest w tym może i troszeczkę owczego pędu, że musimy mieć coraz lepsze i coraz szybsze komputery

Dlatego też nie wydaje mi się na miejscu utożsamianie tego mitu z modernistyczną metaopowieścią o postępie (Lyotard, 1979/87) — świetlana przyszłość dotyczy często tylko wycinków rzeczywistości a nie harmonijnego rozwoju całego świata, a na dodatek często współwystępuje ramię w ramię z przeciwstawnym mitem o raj utraconym.

3.4.2. Raj utracony

Ten mit opowiada o legendarnej i niepowtarzalnej przeszłości, o nieuchronnych zmianach na gorsze. Nacechowany jest nostalgią i smutkiem związanym ze stratą Edenu. Porównajmy fragment biblijnego opisu wygnania z raju z historiami moich rozmówców również traktującymi o minionym szczęściu:

A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła (...). Pan Bóg wydalil go [człowieka] z ogrodu Eden, aby uprawiał ziemię, z której został wzięty. Wygnawszy zaś człowieka, Bóg postawił przed ogrodem Eden cherubów i połyskujące ostrze miecza, aby strzec drogi do drzewa życia. (Biblia Tysiąclecia, *Rdz 2,8-9; 3,23-24*)

[5]: Był wspaniały okres, kiedy wszystkie PC-ty były prawie kompatybilne i można było żonglować częściami, wymieniać tylko dysk, wymieniać kartę graficzną, wymieniać kartę wejścia/wyjścia, dodać drugą kartę wyjścia. To był wspaniały okres, który niestety już przechodzi do historii. Dzisiaj już dostajemy na płycie głównej do PC-ta już nawet kartę grafiki zintegrowaną, znaczy się układ, który był dawniej na karcie. Pomijam, że mam kontroler dysku na karcie, kontrolery dyskietki, kontrolery drukarki, kontrolery comowskie, jeszcze mamy ostatni wymysł — kontrolery kart graficznych, która tym samym staje się praktycznie nierozbudowywalna i jeśli ktoś kupił sobie kartę główną z kartą grafiki 2MB to go już na 4 nie może rozmienić jak kupi program, który wymaga większej pamięci Video RAM.

JK: Czy była jakaś wyraźna zmiana przy przejściu z jednego komputera na drugi?

[10]: No, była – mimo tego, że królują Windowsy, to jednak nie jest to aż tak przyjazne środowisko jak makowskie [komputera Apple Macintosh] użytkownikowi – no i trzeba było się nauczyć – co mnie irytowało – pewnych rzeczy technicznych, ale to są detale.

JK: A dlaczego przechodziłeś?

[10]: Dlatego, że musiałem, właściwie nikt prawie – prawie żaden wydawca poza nielicznymi, z którymi ja akurat nie mam kontaktu, nie ma Macintosha.

Mit o raju utraconym, stanowiący niejako odwrotność optymistycznej historii o Ziemi Obiecanej, jest dość popularnym tematem mitologicznym, mającym w mitologii indoeuropejskiej odpowiednik w postaci Złotego Wieku, będącego (greckim) określeniem "raju lokalizowanego nie w przestrzeni, lecz w czasie" (Kempiński, 1993: 467). W opowieściach moich rozmówców motyw ten nie grał jednak roli przewodniej, ale uzupełniał i przynajmniej częściowo równoważył prawie wszechobecny mit o Ziemi Obiecanej.

Na pierwszy rzut oka pojawianie się obu tych mitów razem stanowić może pewne zaskoczenie, jednakże dzieje się tak tylko wtedy, gdy opowieści te traktować będziemy jako dwie całościowe, czyli opisujące całą rzeczywistość i wzajemnie się

wykluczające postawy. Takie spojrzenie wiąże się z wciąż jeszcze najbardziej rozpowszechnioną (przynajmniej w zachodniej cywilizacji) ideą czasu jako linii prostej, na której w prostej chronologii nakładają się poszczególne zdarzenia tworząc równie liniowe trendy i tendencje.

Takie podejście związane jest w dużym stopniu, jak sugeruje Anne Loft (1995), z rozpowszechnieniem metod coraz dokładniejszego pomiaru czasu i wprowadzaniem technologii umożliwiających koordynację różnych działań względem tego samego systemu mierzenia czasu. Koncentruje się ono na trwałych zmianach, zwykle prowadzących poprzez wyraźne stadia rozwoju ku coraz to doskonalszym formom, bądź to za pomocą łagodnych ewolucyjnych poprawek, bądź też dzięki radykalnymi i rewolucyjnym zmianom.

Nie jest to jednak jedyne możliwe podejście (Burrell, 1992) — najbardziej znaną alternatywą jest idea "wiecznego powrotu" — koła czasu cyklicznie powtarzającego wszelkie wydarzenia bądź ich wariacje. Pewnym kompromisem pomiędzy tymi dwoma koncepcjami jest ujęcie czasu jako spirali łączącej w sobie cechy zarówno koła, jak i linii prostej, czulej zarówno na cykliczne (prawie) powtórzenia, jak i na trwałe zmiany charakterystyczne dla liniowej koncepcji czasu.

Podstawowym problemem, jaki jawi mi się przed oczami w związku z wszystkimi wspomnianymi powyżej koncepcjami czasu jest skłonność ich wszystkich do traktowania czasu, jakby składał się z jednej tylko nitki, a przynajmniej jednej tylko istotnej nitki, kształt której dopiero stanowić może przedmiot dyskusji. Podobnie Butler (1995) przedstawia cztery różne możliwe ujęcia czasu, postulując wybór jednego z nich zależnie od studiowanych problemów.

Niestety, w ramach jednej nitki czasu, czy to prostej, czy też kolistej albo spiralnej trudno jest pogodzić jednoczesne występowanie mitów o Ziemi Obiecanej i raj u utraconym, często w tych samych opowieściach. Potrzebna jest nam nieco szersza perspektywa, umożliwiająca akceptację współwystępowania różnych strumieni bądź pętli czasowych w ramach tego samego zjawiska. Takie właśnie spojrzenie na różne rodzaje czasu w organizacjach proponują Silvia Gherardi i Antonio Strati (1988: 157-158) podkreślając, że w każdej organizacji istnieje:

wielość czasów organizacyjnych (...). Czas organizacyjny nie jest definiowalny raz na zawsze. Jest tworzony dzięki ścisłemu spleceni heterogenicznych jednostek miar, rozpoznawalnych zależnie od zdarzenia organizacyjnego i metafor życia organizacyjnego wskazujących na podejście interpretacyjne podejmujących decyzje.

Zgodnie z tym ujęciem nadal mamy do czynienia z liniami, pętlami i spiralami czasu, jednakowoż stykają i splatają się ze sobą tworząc tkaninę czasu. Co prawda na myśl przychodzi od razu Mojry, Norny i inne prządki losu z antycznych mitologii, jednakże trzeba przyznać, że trudno oczekiwać, aby pozwijany i poskręcany (dzięki tym wszystkim pętlom i spiralom) kłębek najróżniejszych nici czasu usatysfakcjonował dumne prządki wielkiego kobierca dziejów.

Nieco inną interpretację różnych postaci czasu zaproponował Simon Lilley (1995), ukazując jak czas, tak samo jak wszelkie inne fakty społeczne, podlega społecznej konstrukcji w organizacjach. Chronologia (historia następujących po sobie wydarzeń) powstaje dopiero po arbitralnym wyodrębnieniu zdarzeń w organizacji, wyłonieniu spośród nich zdarzeń istotnych i przyporządkowania im miejsca w odpowiedniej skali czasowej. Jak w każdej sytuacji społecznego konstruktywizmu mamy do czynienia z procesami utrwalania i instytucjonalizacji tak poszczególnych

wydarzeń, jak i całej chronologii, cały czas również istnieje (przynajmniej teoretyczna) możliwość redefinicji owych wydarzeń, zmiany chronologii i opowiedzenia zupełnie innej historii (innego mitu). W tej perspektywie należy zwrócić uwagę, że opowiadane mi przez moich rozmówców historie dotyczyły wciąż jeszcze dziejących się i nie rozstrzygniętych procesów, w których nie nastąpiło jeszcze uprzątnięcie wydarzeń zgodne z dominującym mitem (którym wydaje się być mit o Ziemi Obiecanej), dając tym samym głos historiom z tła. Takie spojrzenie pozwala nam zauważyć, że mity o rajach utraconym nie występowały w opowieściach o wczesnych dniach komputeryzacji żadnego z moich rozmówców, pozostając domeną historii najnowszej.

3.5. Niespójność mitów

W tym miejscu zakończyliśmy już praktycznie prezentację mitologii komputeryzacji, zanim jednak przejdę do refleksji nad postacią owej mitologii i wkładu takiego spojrzenia do dyskursu naukowego, chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt prezentowanej mitologii — jej niespójność jak i zawarte w niej paradoksy. Nie chodzi tu o kontrowersyjność ról odgrywanych przez bohaterów mitów, czyli np. współwystępowanie strony anielskiej i demonicznej w postaci komputera jako trickstera, wieloznaczność bowiem, jak już pisałem, jest częścią tego archetypu. Nie chodzi mi również o mnogość ról czy też masek, jakie dopasowywałem do komputera — ten temat podejmę w następnym rozdziale. Na razie spróbuję przedstawić coś, co można by nazwać potknięciami w roli komputera — aspekty organizacyjnego zachowania przeczące głównej idei przyświecającej odgrywanej przez niego roli.

George Ritzer (1996/97) w swojej krytyce makdonaldyzacji czyli posuniętej do granic możliwości (albo i dalej) racjonalizacji nazywa podobne historie nieracjonalnością racjonalności, traktując je jako koronny dowód przeciwko sensowi idei makdonaldyzacji. Głęboko zgadzając się zarówno z poglądami Ritzera na temat owego procesu, jak i z wagą jego ukazanych niedoskonałości, skłonny jestem zachować pewną rezerwę wobec obalającej czy też delegitymizującej mocy wykazanego paradoksu.

Samo wszak wytknięcie paradoksu nie stanowi bowiem wielkiego wyczynu, jako że są one całkiem powszechnym zjawiskiem i chociaż usunięcie wszelkich paradoksów poznania stanowiło jeden z postulatów nowoczesności, projekt ten najwyraźniej się nie powiódł, bowiem

porządki nigdy nie są pełne. Zamiast tego, są mniej lub bardziej prowizorycznymi i częściowymi osiągnięciami, które mogą zostać odwrócone (Law, 1994: 2)

Powróćmy jednak do tematu mitologii — czy próba (re)konstrukcji mitologii komputeryzacji może zostać uznana za udaną, jeśli występują w niej ewidentne niespójności czy też paradoksy? Na szczęście tak, ponieważ wszelkie "prawdziwe," czy też starożytne mitologie aż roją się od niespójności, nieciągłości i nieścisłości — kwestię tę w związku z mitologią grecką porusza Paul Veyne (1983/88). Żywa mitologia nie stanowi bowiem dokładnie uzgodnionego i dopracowanego dzieła rzemieślnika-perfekcjonisty, ale zbiór kolektywnie tworzonych historii, opowiadanych następnie w różnych wersjach i zmienianych w ramach opowiadania, dopasowywanych do różnych sytuacji itd.

Niemniej jednak uważam, że warto przyjrzeć się niespójnościom obecnym w mitologii komputerowej, jako że miejsca, w których można zobaczyć paradoksy

stanowić mogą "słabe punkty," najłatwiejsze do zakwestionowania i najodleglejsze od idealnej dla faktów roli czarnej skrzynki (Latour, 1986) — obecnej i widocznej, ale niemożliwej, albo przynajmniej bardzo trudnej, do otworzenia.

Nadal, oczywiście, opieram się na wypowiedziach moich rozmówców nie zaś na moim własnym osądzie w kwestii oceny roli komputera i stwierdzenia, gdzie występują odstępstwa od spodziewanych efektów. Co więcej, jeden z nielicznych (mam nadzieję) moich pomysłów na znalezienie miejsca zachwiania oczekiwanej roli komputera jaki wniosłem do przeprowadzanych wywiadów większość rozmówców zdecydowanie odrzuciła. Pytałem bowiem czy mieli kłopoty z awaryjnością sprzętu, dowiadując się w odpowiedzi:

[1]: Chyba nie... awaryjność sprzętu – wydaje mi się, że to są rzeczy takie normalne, nie trafiłam na żaden zły egzemplarz, widzi pan co tam mam, nie jest to może najnowsze, w zasadzie chyba nie... nie było...

[5]: Ja zawsze wierzyłem, że sprzęt jest najmniej zawodną częścią w tym zestawie [człowiek, oprogramowanie, sprzęt].

Na szczęście, w innych przypadkach to moi rozmówcy określali, co uważają za paradoksy związane z komputerami (choć nigdy wprost nie zadawałem takiego pytania). Pierwszy z nich dotyczył efektywności związanej z używaniem coraz "lepszych" programów:

[7]: programy są coraz obszerniejsze, one wymagają, ta wstępna faza pracy jest przy dużych programach coraz dłuższa i dochodzi do tego, że rzeczywiście nieraz bardzo dobrze jest mieć jeden program duży, pozwalający na takie bardzo obszerne zadania, a drugi jakiś mały, prostszy, do prostych zadań. Bo robienie prostych zadań na programie, który umożliwia wykonywanie bardzo skomplikowanych zadań jest uciążliwe, jest po prostu niepotrzebnie rozdmuchane — niepotrzebnie rozdmuchuje małe zadanie. Na przykład, jeżeli mam program właśnie pozwalający liczyć duże konstrukcje przestrzenne i będę chciała obliczyć

zwykłą belkę jednoprzęsłową, której wymiarowanie ręczne wraz z obliczeniami zajmie mi 15 czy 10 minut i pół strony tekstu. Natomiast jeśli ja do zaprojektowania tej belki użyję tego programu, to po pierwsze samo wywołanie programu i wprowadzenie danych zajmie mi już co najmniej te 15 minut, albo dłużej nawet. Doprowadzenie do wyniku, wydruk zajmie mi znowu z pół godziny pewno, a wynik dostanę na 3-4 stronach papieru A-4.

Kwestia zysku na efektywności, jak wielokrotnie podkreślali moi rozmówcy, w tym i [7], związana jest przede wszystkim ze skracaniem, dzięki komputerowi, czasu potrzebnego do wykonania określonych zadań. Powyższy cytat nie pokazuje bynajmniej, że tak się nie dzieje, natomiast doskonale ilustruje postulowaną przez Bernwarda Joergesa (1994) zasadę symetrii, głoszącą jednakowe prawdopodobieństwo wystąpienia skutków pozytywnych jak i negatywnych ocenianego zjawiska. Innymi słowy, od aktorów (w tym, oczywiście i od komputera) i negocjacji pomiędzy nimi a nie od jakichkolwiek zjawisk zewnętrznych zależy, czy komputer zostanie uznany jako skuteczne narzędzie do oszczędzania czasu, czy też jako zawałdroga przeszkadzający w sprawnym wykonaniu pracy. Jak pokazuje powyższy cytat, możliwa jest argumentacja w obydwie strony i od relacji pomiędzy aktorami (nie zaś od samych aktorów) zależy, która interpretacja zostanie wybrana.

Taki komentarz oczywiście pasuje do dowolnego widocznego w roli komputerów (czy jakiegokolwiek innej) paradoksu czy też potknięcia. Zamiast jednak mnożyć byty ponad miarę, przyjrzyjmy się jednej niespójności, tym razem związanej z mitem o Ziemi Obiecanej i ideą rozwoju oprogramowania:

[8]: Owszem jest to kwestia, że nowa wersja nie jest najlepsza, za to jest najdroższa i trzeba jeszcze poczekać kilka miesięcy, żeby już była poprawiona.

[9]: wszystkie programy nowe są po prostu znacznie mniej przewidywalne, bo to po prostu trzeba sprawdzić a nie można wszystkiego sprawdzić — trzeba dać użytkownikom i sprawdzić w użytkowaniu, co będzie

[11]: Może ogólnie [jest] taka tendencja na rynku, że powstaje taki program, a więc powinien być lepszy. Ja osobiście jestem takiego zdania, że ta [wersja] 13 [AutoCADa] jest lekkim takim niewypałem, nie mówię o firmie tutaj, że myśmmy kupili, ale jakby mniej kłopotów było z popsutymi rysunkami w tej 12. Ja akurat tutaj w tej pracy niedługo pracowałem na 12 zanim się zorganizowało tę 13, ale może inaczej jest w domu, gdzie nie ma sieci – mogę zauważyć jedno, że przy tej pracy, którą wykonuję w domu jeszcze mi żaden rysunek się nie popsuł na 12, a tutaj jest dosyć często tak właśnie – takie problemy. I potem to zajmuje czas, bo trzeba tych rysunków szukać, odzyskiwać i to wszystko jest związane z czasem. A dlaczego została podjęta taka decyzja, że zakupujemy tę 13, to myślę, że ogólna taka właśnie tendencja, że powinniśmy iść naprzód, a nikt nie wiedział w zasadzie co za sobą kryje ta 13, czy to poprawi pracę, czy nie.

Tu sytuacja jest o tyle ciekawa, że, jak już pisałem, chociaż mit o Ziemi Obiecanej ma obecnie zdecydowanie wiodącą pozycję i nic nie wskazuje na to, aby ją kiedykolwiek w bliskiej (a nawet i nie bardzo bliskiej) przyszłości tracił, o tyle wśród moich rozmówców krążył również i przeciwny mit o raj utraconym. Dlaczego więc, moim zdaniem, owe wyraźnie widoczne paradoksy nie stanowią zagrożenia dla dominującego mitu? Wydaje mi się, że oprócz opisywanego już dość skomplikowanego związku wzajemnego uzupełniania się tych dwóch mitów, który nie dopuszcza niejako do ich bezpośredniej konfrontacji, owe paradoksy grają jeszcze jedną rolę — stanowią podporę dla konstruowanej dla innych roli komputera-aniola, do której równoważna rola komputera-diabła tworzona jest razem z samym mitem o Ziemi Obiecanej.

Nie twierdzę bynajmniej, że występuje tu zależność przyczynowo-skutkowa, np. że pojawiające się paradoksy doprowadzają do powstania roli komputera-aniola, albo

odwrotnie. Uważam jednak, że jakiś dość widoczny związek między nimi istnieje, który na dodatek ukazuje kawałek skomplikowanej sieci relacji, jaka oplata całą mitologię komputeryzacji, z której, podobnie jak aktorów z wspomianej wcześniej sieci technologiczno-społecznej, dość arbitralnie wyodrębniłem poszczególne mity.

W tym miejscu chciałbym zakończyć badanie poszczególnych mitów składających się na opisywany tu system mitologiczny i przejść do następnego rozdziału, w którym spróbuję podsumować przeprowadzane tu rozważania. Chociaż uważam, że opisałem ważniejsze wątki tego systemu widoczne na podstawie moich badań, doskonale zdaję sobie sprawę, że nic oprócz mojego własnego poczucia względnej kompletności niniejszego rozdziału nie przemawia za zakończeniem analizy w tym właśnie miejscu. Jak zauważył Zygmunt Bauman:

Równie zasadnie czy równie bezzasadnie kreskę można było pociągnąć także w innym miejscu, a jakkolwiek starannie byśmy je wybrali, zawsze będzie w tym element przypadku, a więc i możliwość kontrowersji, tym bardziej męczących, że nierozstrzygalna, żadna bowiem granica nie odpowiada tu "obiektywnej prawdzie" (1990/1996: 184).

4. Podsumowanie: poetyka mitów



Zastanówmy się teraz nad ogólniejszym obrazem przedstawionej tu mitologii komputeryzacji. Jak już zdążyłem zasugerować, nie wynika z niej żaden spójny ani jednoznaczny obraz komputera – mamy do czynienia co najwyżej ze zbiorem różnych, nieraz zbliżonych, a nieraz całkowicie odmiennych sylwetek, z których każda opowiada jakąś część historii o rolach organizacyjnych komputera, historii nieredukowalnej, moim zdaniem, do nienarracyjnego i niesprzecznego opisu bądź też wyliczenia rozlicznych acz oddzielnych ról. Chociaż obydwie te aspekty – zarówno narracyjność, jak i sprzeczność, były już w tej pracy poruszane, chciałbym raz jeszcze wrócić do nich celem zastanowienia się nad ich z kolei rolą w życiu organizacyjnym.

Zacznijmy może od sprzeczności, której pojawianie się związane jest z próbami definiowania otaczającego nas świata, nadawania mu sensu i zrozumiałej postaci. Jednakże przyjęcie pewnych znaczeń zawsze łączy się z koniecznością odrzucenia innych, arbitralnego określenia części doświadczenia i wyjęcia jej z kontekstu reszty naszego doświadczenia. Dookreślając i zamykając definicje zyskujemy na pewności i jednoznaczności, zrywamy jednak sieci łączące całość naszego doświadczenia. Kiedy z powrotem próbujemy łączyć poszatkowane i dokładnie zdefiniowane wycinki rzeczywistości, nie chcą już one do siebie pasować, skutkiem czego pojawiają się sprzeczności i paradoksy.

Możliwość kojarzenia i łączenia różnych kawałków naszego doświadczenia i odtwarzania, a właściwie tworzenia na nowo sieci zachodzących między nimi relacji leży w wieloznaczności, rozmywaniu się konturów i niedookreślanii, zaakceptowaniu płynności i zmienności przyjmowanych przez nas definicji.

Wygodne w tym miejscu wydaje się przytoczenie stosowanego przez Barbarę Czarniawską-Joerges (1992c) podziału na definicje demonstrujące i wykonawcze. Te pierwsze mają za cel odzwierciedlać faktycznie (obiektywnie) istniejący stan przedmiotu definicji, pozostają zamknięte i niezmiennie. Definicje wykonawcze służą zaś określeniu znaczenia przedmiotu w danym momencie dla danego aktora w kontekście specyficznych jego działań. Tym samym pozostają otwarte na zmiany, jednocześnie dopuszczając znaczną dozę niepewności – znaczenie słów, działań i definicji musi być zawsze negocjowane z innymi aktorami i nigdy nie zostaje określone raz na zawsze. Sprzeczności i paradoksy nadal się pojawiają, właśnie w owym procesie negocjacji znaczeń, ale nie oznaczają już wtargnięcia niemożliwego w uporządkowany świat, stanowiąc po prostu wyraz dynamicznego charakteru sieci technologiczno-społecznych.

W tym miejscu pojawiają się jednak poważne wątpliwości, ponieważ jak twierdzi Karl Weick (1995), tworzenie sensu wynika właśnie z potrzeby uniknięcia, a przynajmniej zmniejszenia wieloznaczności otoczenia. Jednak zwróćmy uwagę, że ustalanie definicji wykonawczych jest aktem tworzenia sensu, nie pretenduje tylko do bycia czynem jednorazowym i niepowtarzalnym, możliwym do wykonania raz na zawsze. Jak zauważa Barbara Czarniawska-Joerges (1993), organizacje (i inni aktorzy) nie tylko tworzą racjonalność i rzeczywistość, ale równocześnie je

zużywając, dlatego też produkcja racjonalności jest procesem ciągłym i musi trwać nieprzerwanie.

Zatrzymajmy się chwilę przy tworzeniu rzeczywistości, stanowi ono bowiem bardzo istotny element dla oceny mitologii organizacyjnej. Jeśli bowiem odrzucimy uprzedzenia każące nam z góry określać niektóre przedmioty (takie jak komputery) jako rzeczywiste, a inne (jak np. mity) jako nierzeczywiste, okaże się, że trudno znaleźć wyraźne kryteria pozwalające na takie rozróżnienie. Paul Feyerabend (1987/94) argumentuje, że kryterium rzeczywistości służy jedynie legitymizacji dominującego punktu widzenia, natomiast Bruno Latour (1993/96) traktuje rzeczywistość jako miarę siły powiązań danego aktora z innymi w sieci społeczno-technologicznej. W takim wypadku możemy mówić o aktorze mniej lub bardziej rzeczywistym w danym momencie, ale nigdy o aktorze rzeczywistym lub nierzeczywistym w ogóle. Zapewnienie więc rzeczywistości jak i dalszego istnienia każdego aktora polega na ciągłym tworzeniu i umacnianiu jego związków z innymi aktorami.

Przedstawiona przeze mnie mitologia komputeryzacji jest w tym ujęciu stosunkowo rzeczywista poprzez swoją obecność w wypowiedziach moich rozmówców (choć oddzielona od nich przez moją interpretację) i dlatego też możemy dyskutować o sprzeczności i narracyjności w niej obecnych jako o właściwościach zjawiska organizacyjnego, nie zaś wyłącznie wybranej arbitralnie przeze mnie metafory, nie odwołując się również za każdym razem do np. "stosunku użytkowników do komputerów," czy innego określenia bliższego tradycyjnemu językowi socjologii czy też nauki o organizacji.

Mity jednakże nie są jedynym aktorem, którego rzeczywistością powinniśmy się zajmować w kontekście tej pracy — drugim jest oczywiście komputer. Na ile on jest rzeczywisty? Oczywiście dokładnie na tyle, na ile rzeczywista jest mówiąca o nim mitologia, bowiem to właśnie mity stanowią negocjowane w organizacjach wykonawcze definicje komputera. Tadeusz Margul pisze:

Gdyby jakieś plemię czy nawet naród (...) stracił wiarę w swoją mitologię, wówczas nastąpiłaby nieuchronnie zbiorowa śmierć społeczeństwa (1989: 9)

Parafrazując to, możemy stwierdzić, że gdyby upadła wiara w mitologię komputerów, wówczas nieuchronnie nastąpiłaby ich nierzeczywistość, zależna wszak od ciągłego utrzymywania ich powiązań z innymi aktorami, ciągłego opowiadania ich mitów.

Jeśli chodzi o opowiadanie mitów, to przyjrzyjmy się kluczowemu dla istoty snucia opowieści aspektowi narracyjnemu, który również łączy się z utrzymywaniem więzi łączącej aktorów w sieć społeczno-technologiczną, z produkcją rzeczywistości aktorów. Przekazywanie wiedzy w formie narracyjnej stanowi próbą dołączenia do wypowiedzi części owych kluczowych dla utrzymania rzeczywistości powiązań, wiedzy ukrytej nie będącej częścią bezpośredniego przekazu (Guillet de Monthoux i Czarniawska-Joerges, 1994). Jednak ukryty charakter tej wiedzy powoduje jej wieloznaczność, wymagając znacznie większego zaangażowania w interpretację ze strony odbiorcy, skłanianego do prób uchwycenia więcej niż tylko podstawowego przekazu i skazanego na wieloznaczność związaną z trudnościami sprawdzenia swoich interpretacji.

W tym miejscu znowu łączą się dwa wątki – narracyjności i paradoksalności opowieści mitologicznych poprzez przeświecającą przez nie obydwie idee

wieloznaczności. Zastanówmy się więc nad rolą wieloznaczności w dyskursie naukowym.

Heather Höpfl (1995) wiąże wątek wieloznaczności z poetyką, kontrastowaną przez nią ze znacznie bardziej linearną i jednoznaczną retoryką. W wypowiedzi poetyckiej mamy do czynienia z wyrażaniem emocji i ukrytych znaczeń, z poszukiwaniem bezpośredniego kontaktu z przeżywanym doświadczeniem. O ile retoryka służy utrwalaniu rzeczywistości organizacyjnej, o tyle poetyka ją kwestionuje i prowadzi ku zmianom. Gdzie indziej pisze, że

poetyka jest domeną doświadczenia. Zajmuje się wieloznacznością ukrywaną poprzez jej maskowanie i regulowaną retoryczną etykietą. W czasach starożytnych, poezja była językiem bogów i epickie poematy i opowieści powstawały pod natchnieniem bogów. Wyrocznie mówiły formą wierszowaną, a poezja była uważana za 'boską wiedzę' i 'język bogów.'” (Höpfl, 1994b: 5)

Heather Höpfl (1995) uważa co prawda doświadczenie poetyckie za niesymboliczne, ale moim zdaniem jego istotą jest właśnie symbolizm w przeciwieństwie do alegorii. Alegoria bowiem pozwala na wybór między kilkoma dokładnie określonymi znaczeniami, symbol stanowi zaś figurę otwartą, nie krępującą interpretacji odbiorcy.

Jeśli określimy poetykę jako symboliczną formę ekspresji, pojawia nam się jej pierwszy wyraźny związek z mitologią, również organizacyjną — podstawę mitologii stanowią właśnie symbole i myślenie symboliczne (Eliade, 1952/98), które, choć obecne również i w innych dziedzinach życia, są szczególnie bliskie właśnie poezji i mitologii.

Drugie połączenie odnaleźć można nieco określną drogą poprzez zbliżoną, acz odrębną od symbolizmu formę fantazmatów, które to słowo oznacza

wyobraźnię, imaginację, ale nie jako czynną 'zdolność wyobrazeniową' (po niemiecku *Einbildungskraft*), lecz jako wytworzony świat wyobrazeniowy i jego treści (Janion, 1991:14).

Fantazmaty, odkryte i ukochane przez poetów romantycznych, podobnie jak mity zbywane często jako fałsz i iluzja, analogicznie również jak mity pozwalają na

[s]wobodne poruszanie się w tych obydwu rzeczywistościach — ludzi i duchów, jawy i snu, zwyczajności i marzenia (ibid., s. 5).

Wreszcie trzecia, najprostsza ale i najbanalniejsza furtka pomiędzy światami mitologii a poetyki wiąże się ze zbieżnością tych dwóch gatunków — z jednej strony bardzo wiele mitów, jak choćby grecka *Iliada*, germańska *Edda* czy celtycki *Mabinogion* pisanych było wierszem, a z kolei niezliczone mity posłużyły za inspirację dla poetów (zwłaszcza romantycznych, czyli najbliższych związanych z ideą fantazmatu).

Oprócz pogodzenia mitologii z niejednoznacznością, poetyka wprowadza nas w bardzo ważny obszar dla mitologii komputeryzacji — w dziedzinę estetyki. Ta ostatnia rzadko pojawia się w badaniach organizacji i zjawisk organizacyjnych, a kiedy już zostanie zauważona zwykle traktowana jest jako jeszcze jeden, zwykle mało istotny aspekt kultury organizacyjnej bądź też działalności organizacji (np. Björkegren, 1995). Ma to zapewne związek z obserwacją Antonia Stratiego, że

Piękno w organizacjach nie jest obiektywne, nie jest oczywiste, nie przekazuje tych samych znaczeń różnym ludziom, nie wzbudza identycznych uczuć u różnych publiczności. Piękno w organizacji może być schowane, nierozpoznawalne dla gości, niezrozumiałe dla nich i nieodgadnione (1995: 84)

Dlatego też estetyka organizacji może stać się widoczna dzięki mediacji innych niż opis form wyrazu, takich jak poezja (Kostera, 1997) czy właśnie mitologia. Mimo owych trudności dotarcia do piękna w organizacji, pozostaje ono, jak twierdzi Pierre Guillet de Monthoux (cytowany w: Kociatkiewicz i Kostera, w przygotowaniu), wiodącą siłą związaną, nie tylko w przypadku badanej przeze mnie mitologii, z mocą tworzenia i kreatywnością:

[1]: Jak patrzę jak ci młodzi ludzie to rysują, jak rysują architekturę, jak robią później tę wizualizację taką – to po prostu jest coś pięknego

4. Bibliografia

- Ackroyd, Stephen (1992) "Paradigms Lost: Paradise Regained?" w: Michael Reed i Michael Hughes (red.) *Rethinking Organization: New directions in organization theory and analysis*, Londyn: SAGE
- Asimov, Isaac (1991) "The Lord's Apprentice" w: Byron Preiss (red.) *The Ultimate Frankenstein*, Nowy Jork: Dell
- Baudrillard, Jean (1987/1994) *Cool Memories*, Londyn: Verso
- Bauman, Zygmunt (1990/1996) *Socjologia (Thinking Sociologically)*, Poznań: Zysk
- Bauman, Zygmunt (1994) *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa: Instytut Kultury.
- Berger, Peter L. i Thomas Luckmann (1966/83) *Społeczne tworzenie rzeczywistości (The Social Construction of Reality)*, Warszawa: PIW
- Biblia Tysiąclecia: Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*(1988), Poznań: Pallotinum
- Björkegren, Dag (1995) "The not so Sublime: The organisation of the aesthetic in the field of television," referat wygłoszony na konferencji *The Aesthetics of Organisation*, Bolton
- Bowles, Martin L. (1989) "Myth, Meaning and Work Organization," *Organization Studies*, 10/3
- Bowles, Martin L. (1993) "The Gods and Goddesses: Personifying social life in the age of organization," *Organization Studies*, 14/3
- Bowles, Martin L. (1997) "The Myth of Management: Direction and Failure in Contemporary Organizations," *Human Relations*, 50/7

- Burrell, Gibson i Gareth Morgan (1979) *Sociological Paradigms and Organizational Analysis*, Londyn: Heinemann
- Burrell, Gibson (1992) "Back to the Future: Time and organization" w: Michael Reed i Michael Hughes (red.) *Rethinking Organization: New directions in organization theory and analysis*, Londyn: SAGE
- Burrell, Gibson (1997a) *Pandemonium: Towards a retro-organization theory*, Londyn: SAGE
- Burrell, Gibson (1997b) "Linearity, Text, and Death," referat wygłoszony na konferencji *Organizing in a Multi-voiced World: Social construction, innovation, and organizational change*, Leuven
- Butler, Richard (1995) "Time in Organizations: Its experience, explanations, and effects," *Organization Studies*, 16/6
- Callon, Michel (1991) "Techno-economic Networks and Irreversibility" w: John Law (red.) *A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination*, Londyn: Routledge
- Czarniawska, Barbara (1997) *Narrating the Organization: Dramas of Institutional Identity*, Chicago: Chicago U.P.
- Czarniawska-Joerges, Barbara (1992a) "Doing Interpretive Studies of Organizations," materiały powielone, Lund University
- Czarniawska-Joerges, Barbara (1992b) *Exploring Complex Organizations: A cultural perspective*. Newbury Park-London-New Delhi: SAGE
- Czarniawska-Joerges, Barbara (1992c) "Culture is the Medium of Life" w: Annick Sjörgen i Lena Janson (red.) *Culture and Management: In the field of ethnology and business administration*
- Czarniawska-Joerges, Barbara (1993) *The Three-Dimensional Organization: A constructionist's view*, Lund: Studentlitteratur

- Czarniawska-Joerges, Barbara (1995) "Narration or Science? Collapsing the division in organization studies," *Organization*, 2/1
- Czarniawska-Joerges, Barbara (w druku) "Management She Wrote: Organization studies and detective stories," *Studies in Cultures, Organizations, and Societies*
- Davies, Bronwyn (1989) *Frogs and Snails and Feminist Tales: Preschool children and gender*, Sydney: Allen & Unwin
- Deleuze, Gilles i Felix Guattari (1980/88) *A Thousand Plateaus: Capitalism and schizophrenia (Mille Plateaux — tom 2 książki Capitalisme et schizophrénie)*, Londyn: Athlone
- Dick, Philip K. (1953/95) "The Great C," w: Philip K. Dick *Beyond Lies the Wub*, Londyn: HarperCollins
- Dick, Philip K. i Roger Zelazny (1976/96) *Deus Irae*, Poznań: Zysk
- Eco, Umberto (1994/95) *Sześć Przechadzek po Lesie Fikcji (Six Walks in the Fictional Woods)*, Kraków: Znak
- Eco, Umberto (1992/96) "Nadinterpretowanie tekstów" w: Umberto Eco, Richard Rorty, Jonathan Culler i Christine Brooke-Rose *Interpretacja i nadinterpretacja (Interpretation and Overinterpretation)*, Kraków: Znak
- Eliade, Mircea (1952/98) *Obrazy i Symbole: Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym (Images et Symboles: Essais sur le symbolisme magico-religieux)*, Warszawa: KR
- Feyerabend, Paul (1975/94) *Against Method*, Londyn: Verso
- Feyerabend, Paul (1987/94) *Farewell to Reason*, Londyn: Verso
- Gąssowski, Jerzy (1978/87) *Mitologia Celtów*, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe

- Genell, Kristina (1997) *Transforming Management Education: A Polish mixture*,
Lund: Lund U.P.
- Gherardi, Silvia i Antonio Strati (1988) "The Temporal Dimension in Organizational
Studies," *Organization Studies*, 9/2
- Glaser, Barney G. and Anselm L. Strauss (1967) *The Discovery of Grounded
Theory: Strategies for qualitative research*, New York: Aldine
- Graves, Robert (1955/68) *Mity Greckie (The Greek Myths)*, Warszawa: PIW
- Guillet de Monthoux, Pierre i Barbara Czarniawska-Joerges (1994) "Introduction:
Management beyond Case and Cliché" w: Barbara Czarniawska-Joerges i
Pierre Guillet de Monthoux (red.) *Good Novels, Better Management:
Reading organizational realities*, Chur: Harwood
- Hatch, Mary Jo (1997) *Organization Theory: Modern, symbolic, and postmodern
perspectives*, New York: Oxford U.P.
- Höpfl, Heather (1994a) "The Paradoxical Gravity of Planned Organizational
Change," *Journal of Organizational Change Management*, 7/5
- Höpfl, Heather (1994b) "Learning by Heart: The rules of rhetoric and the poetics of
experience," *Management Learning* 28/4
- Höpfl, Heather (1995) "Organizational Rhetoric and the Threat of Ambivalence,"
Studies in Cultures, Organizations, and Societies, 1/2
- Janion, Maria (1991) *Projekt Krytyki Fantazmatycznej: Szkice o egzystencjach ludzi i
duchów*, Warszawa: PEN
- Joerges, Bernward (1991) "Images of Technology in Sociology: Computer as
butterfly and bat," *Technology and Culture*, 31/2
- Joerges, Bernward (1994) "Expertise Lost: An early case of technology
assessment," *Social Studies of Science*, 24

- Joerges, Bernward i Barbara Czarniawska (1993) "The Question of Technology: How organizations inscribe the world," materiały powielone, Wissenschaftszentrum Berlin
- Kempiński, Andrzej M. (1993) *Słownik Mitologii Ludów Indoeuropejskich*, Poznań: SAWW
- Kociatkiewicz, Jerzy i Monika Kostera (w przygotowaniu) "Nomadic Storytelling: Tales of deterritorialization" w: Klaus Harju (red.) *Deleuze and Organizing*, Chur: Harwood
- Kostera, Monika (1995) "The Modern Crusade: The missionaries of management come to Eastern Europe" w: *Management Learning*, 26/5
- Kostera, Monika (1996) *Postmodernizm w Zarządzaniu*, Warszawa: PWE
- Kostera, Monika (1997) *Personal Performatives: Collecting poetical definitions of management*, Organization 4/3
- Kostera, Monika i Beata Glinka (w druku) "Budget as Logos: The rhetorics of the Polish press," Organization
- Kuhn, Thomas (1964/70) *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: Chicago U.P.
- Latour, Bruno (1987) *Science in Action*, Cambridge, Massachusetts: Harvard U.P.
- Latour, Bruno (1991) "Technology Is Society Made Durable" w: John Law (red.) *A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination*, Londyn: Routledge
- Latour, Bruno (1993) "On Technical Mediation," materiały powielone, Lund University
- Latour, Bruno (1995) "Social Theory and The Study of Computerized Work Sites," referat wygłoszony na konferencji IT and Changes in Organizational Work, Cambridge

- Latour, Bruno (1993/96) *Aramis, or the love of technology (Aramis, ou l'amour des techniques)*, Cambridge, Massachusetts: Harvard U.P.
- Latour, Bruno i Richard Powers (1997) "Two Writers Face One Turing Test: A dialogue in honor of HAL," referat wygłoszony w University of Illinois
- Law, John (1991a) "Introduction: Monsters, machines, and sociotechnical relations" w: John Law (red.) *A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination*, Londyn: Routledge
- Law, John (1991b) "Power, Discretion, and Strategy" w: John Law (red.) *A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination*, Londyn: Routledge
- Law, John (1994) *Organizing Modernity*, Oxford: Blackwell
- Lilley, Simon (1995) "Disintegrating Chronology," *Studies in Cultures, Organizations, and Societies*, 1/2
- Loft, Anne (1995) "'Time is Money,'" *Studies in Cultures, Organizations, and Societies*, 1/1
- Lyotard, François (1979/87) *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester: Manchester U.P.
- Magala, Sławomir (1997) "Models of Competence: Cross-cultural research and power shifts," materiały powielone, Erasmus Universteit, Rotterdam
- Margul, Tadeusz (1989) *Mity z Pięciu Części Świata*, Warszawa: Wiedza Powszechna
- McCloskey, Donald N. (1986) *The Rhetoric of Economics*, Brighton: Harvester
- Morgan, Gareth (1996) "Some Questions Concerning Images of Organization. An Interview with Gareth Morgan." Transkrypt z telekonferencji prowadzonej przez Gene'a Ratsoya i Beth Perry.

- Morgan, Gareth (1986) *Images of Organization*, Newbury Park: SAGE
- Philips, Norman (1995) "Telling organizational tales: On the role of narrative fiction in the study of organizations," *Organization Studies* 16/4: 625-649.
- Prasad, Pushkala (1995) "Working with the 'Smart' Machine: Computerization and the discourse of anthropomorphism in Organizations," *Studies in Cultures, Organizations, and Societies*, 1/2
- Ritzer, George (1996/97) *McDonaldyzacja Społeczeństwa (The McDonalidization of Society)*, Warszawa: MUZA
- Rorty, Richard (1980/94) *Filozofia a Zwierciadło Natury (Philosophy and the Mirror of Nature)*, Warszawa: SPACJA.
- Rorty, Richard (1992/96) "Kariera Pragmatysty" w: Umberto Eco, Richard Rorty, Jonathan Culler i Christine Brooke-Rose *Interpretacja i nadinterpretacja (Interpretation and Overinterpretation)*, Kraków: Znak
- Schütz, Alfred (1967) *The Phenomenology of the Social World*, Evanston: Northwestern U.P
- Scott, W. Richard (1995) *Institutions and Organizations*, Thousand Oaks: SAGE
- Shelley, Mary Wollstonecraft (1818/1989) *Frankenstein (Frankenstein, or the Modern Prometheus)*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie
- Sievers, Burkard (1994) *Work, Death, and Life Itself Essays on management and organization*, Berlin: De Gruyter
- Silverman, David (1993) *Interpreting Qualitative Data. Methods for analysing talk, text, and interaction*, Londyn: SAGE
- Smircich, Linda (1983) "Concepts of Culture and Organizational Analysis," *American Science Quarterly*, 28/3

- Strati, Antonio (1995) *Aesthetics and Organizations without Walls*, Studies in Cultures, Organizations, and Societies 1/1
- Sójka, Jacek (1991) *Pomiędzy Filozofią a Socjologią: Społeczna ontologia Alfreda Schütza*, Warszawa: Instytut Kultury
- Tolkien, John R. R. (1955/1990) *Władca Pierścieni (Lord of the Rings)*, Warszawa: Czytelnik
- Tryggestad, Kjell (1995) *Teknologistrategier og postModerne Kapitalisme: Introduksjon av computerbasert produksjonsteknikk*, Lund: Lund U.P.
- Turner, Barry A. (1992) "The Symbolic Understanding of Organizations," w: Michael Reed i Michael Hughes (red.) *Rethinking Organization: New directions in organization theory and analysis*, Londyn: SAGE
- Van Maanen, John (1988) *Tales of the Field: On writing ethnography*, Chicago: University of Chicago Press
- Veyne, Paul (1983/1988) *Did the Greeks Believe in Their Myths? An essay on the constitutive imagination (Les Grecs int-ils cru a leurs mythes?)*, Chicago, University of Chicago Press
- Weick, Karl E. (1969/1979) *The Social Psychology of Organizing*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley
- Weick, Karl E. (1995) *Sensemaking in Organizations*, Thousand Oaks: SAGE
- Whitley, Richard (1992) "The Social Construction of Organizations and Markets: The comparative analysis of business recipies," w: Michael Reed i Michael Hughes (red.) *Rethinking Organization: New directions in organization theory and analysis*, Londyn: SAGE
- Wolf, Margery (1992) *A Thrice Told Tale: Feminism, postmodernism, and ethnographic responsibility*, Stanford: Stanford U.P.

Woolgar, Steve (1991) "Configuring the User: The case of usability trials" w: John Law (red.) *A Sociology of Monsters: Essays on power, technology, and domination*, Londyn: Routledge

Zelazny, Roger (1988) *Stwory Światła i Ciemności (Creatures of Light and Darkness)*, Warszawa: KAW

5. Aneks

5.1. Krótka charakterystyka rozmówców

1. Kierownik pracowni w biurze projektowym, kobieta, ok. 50 lat
2. Kierownik działu businessu w biurze projektowym, kobieta, ok. 50 lat
3. Asystent informatyka w biurze projektowym, mężczyzna, ok. 25 lat
4. Projektant, kobieta, ok. 55 lat
5. Informatyk w biurze projektowym, mężczyzna, 59 lat
6. Kierownik działu marketingu w biurze projektowym, mężczyzna, ok. 50 lat
7. Projektant, kobieta, 58 lat
8. Fotografik i grafik komputerowy, mężczyzna, ok. 35 lat
9. Informatyk w firmie reklamowej, mężczyzna, 23 lata
10. Tłumacz, mężczyzna, ok. 35 lat
11. Asystent projektanta, mężczyzna, ok. 30 lat
12. Kierownik działu sieciowego w firmie komputerowej, mężczyzna, ok. 35 lat
13. Nauczyciel, kobieta, 24 lata