

Uniwersytet Szczeciński  
Wydział Nauk Ekonomicznych i Zarządzania  
Instytut Informatyki w Zarządzaniu

# **KOMPUTER - PRZYJACIEL CZY WRÓG?**

**MONOGRAFIA**

**Praca pod redakcją naukową  
Prof. US dr hab. Agnieszki Szewczyk**

*M. Szewczyk*

**Szczecin 2005**

**Recenzent:** Prof. dr hab. inż. **Zdzisław Gomółka**

**ISBN 83-921903-3-5**

**Wydawnictwo:** printshop, 70-415 Szczecin, al. J. Narodowej 6, tel. (91) 423 91 98

**Druk:** [www.idruk.pl](http://www.idruk.pl)

## Antropomorfizm wcielony -komputer w roli osoby

*Komputery są tylko maszynami  
i nie powinno się zachęcać ludzi,  
aby myśleli o nich inaczej*  
/B. Reeves, C. Nass/

*Artykuł stanowi próbę określenia miejsca komputera, jako bolterowskiej technologii definiującej we współczesnym społeczeństwie. Autorka dokonuje egzegezy antropomorfizmu, jakim obdarzają ludzie komputery, niezależnie od statusu społecznego – zarówno komputerowych ignorantów, ale również programistów komputerowych doskonale obeznanych w obsłudze komputera. Artykuł stara się eksplikować na czym powinien polegać właściwy stosunek do komputera, jako technologii, która zdominowała niemal wszystkie dziedziny naszego życia.*

Współcześnie komputer stał się powszechnie stosowaną metaforą – psychologowie mówią o wejściu i wyjściu ludzkiego umysłu, nierzadko nawet o hardware i software mózgu, dla lingwistów język ludzki staje się analogią do kodów programów (Bolter, 2002, s. 359-360). Jedną z bardziej popularnych metafor próbujących opisać fenomen życia w świecie komputerów jest „życie na ekranie” lub też „poprzez ekran” (Zawojski, 2002, s. 423). Wskazuje się, iż komunikacja typu face to face odchodzi do lamusa, a zastępuje ją komunikacja typu *face-to(via monitor)-face*, albo komunikacja typu *face-to-monitor* (Zawojski, 2002, s. 423), w takim sposobie komunikacji człowiek staje się elementem zbędnym, ważniejsza staje się interakcja z maszyną.

Mamy obecnie rok trzydziesty czwarty i nie jest to początek opowieści z gatunku *science fiction*, a data według której liczą czas informatycy, bowiem od 01.01.1970 roku każdy komputer odlicza czas, a więc data inicjuje epokę komputerów – epokę tę nazywa się Unix Epoch. Z pewnością żyjemy w spektakularnych czasach. Tygodnik *Time*, corocznie wybierający Człowieka Roku, w 1983 roku ten tytuł przyznał w nieco zmodyfikowanej kategorii - Maszyna Roku, przyznając ten tytuł komputerowi IBM PC – z pewnością trudno znaleźć bardziej dobitny przykład tego, jaką rolę w naszym życiu odgrywają komputery (Sienko, 2002, s. 17). O wielkim znaczeniu Internetu w naszym życiu świadczyć może to, iż niektórzy autorzy sugerują, by uznać, iż wiek XXI, nie zaczął się w roku 2001, ale w roku 1991, kiedy to Internet został skomercjalizowany i oddany w ręce cywilne (Eriksen, 2003, s. 20). O rzeczywistym wejściu w wiek komputera może chociażby świadczyć stosowany przez Internautów podział na wiek BC, co wśród internautów, nie oznacza wieku przed Chrystusem, a wiek przed komputerami (ang. before computer) (Burszta, 2003, s. 162). Jak twierdzi C. Stoll programujemy komputery, ale one także programują nas, zmieniając nasz styl bycia i myślenia (Stoll, 2000, s. 59). Komputer staje się tak ważnym elementem współczesnego świata, jak koło garmcarskie dla świata starożytnego i dzieje się tak nie dlatego, że nie możemy żyć bez komputerów, lecz dlatego, że żyjąc z nimi stajemy się innymi ludźmi (Bolter, 2002, s. 359).

Kiedy zaczyna się historia komputerów? 20 lat temu, a może 50 - otóż nie, już w 1623 roku, kiedy to W. Schickard profesor matematyki i astronomii z Uniwersytetu w Tybindze, w liście do astronoma J. Keplera załącza rysunek zegara, który może wykonać 4 operacje arytmetyczne i wyciągnąć pierwiastek kwadratowy. W Polsce słowo informatyka pierwszy raz zabrzmiało *ex cathedra* w październiku 1968 roku, na ogólnopolskiej konferencji poświęconej maszynom matematycznym (Turski, 1980, s. 5). Oczywiście nie od razu w Polsce funkcjonowały komputery, a raczej *kompuery*, bo taką wtedy terminologią operowano. Maszyny matematyczne, czyli to co obecnie zwiemy komputerami były wynalazkiem specyficznie polskim. Niestety nazwa ta niosła ze sobą negatywne konotacje, bo skoro są to maszyny matematyczne, wielu uznało, iż nie mają one znaczenia w życiu codziennym. Obok tej niefortunnej nazwy funkcjonowała w Polsce nazwa mózg elektronowy, równie nieszczęśliwa jak maszyny matematyczne (tamże, s. 13-15).

Czy dla Polaków komputery<sup>1</sup> mają jakieś znaczenie? Wydaje się, że tak skoro, komputer znajduje się w pierwszej trójce największych osiągnięć XX wieku – według badań CBOS (Skrzeszewski, 1999).

Zasadne więc zdaje się być przekonanie J. Boltera o komputerach, jako technologii definiującej XX wiek (Bolter, 1990), a F. Dyson twierdzi wręcz, iż komputer jest jednym z najważniejszych narzędzi nowoczesnej nauki (Dyson, 2001, s. 24). Podkreśla się, iż żadne dotychczasowe narzędzie, nie zdeteminowało naszego życia bardziej, niż komputer, sieć i wszystko, co z nimi się wiąże, żadna maszyna nie dostarczyła człowiekowi tylu ekstensji jego zmysłów, co komputer (Krzysztofek i Szczepański, 2002, s. 169). Komputer jako narzędzie staje się metamedium – medium uniwersalnym, które integruje się niemal ze wszystkimi urządzeniami, umożliwiając pracę, naukę, zakupy, rozmowy z innymi osobami, powodując, iż posługiwanie się nim staje się zajęciem tak elementarnym, jak umiejętność czytania i pisania. Komputer zmienia pojmowanie wolności, inteligencji, prawdy, mądrości i Boga, powodując, iż informatyczność staje się odpowiednikiem nowej rzeczywistości społecznej – mówimy o władzy informatycznej, obywatelstwie informatycznym (netizenship), przestępczości informatycznej, kulturze, polityce i pieniądzu cyfrowym. Pojawia się także termin *homo zappiens*, czyli człowieka operującego pilotem telewizyjnym (Krzysztofek, 2002, s. 99-100).

W. Burszta wskazuje, iż komputer jedynie obnażył to, co od dawna tkwi w każdym z nas, a mianowicie potrzebę „obrastania w rzeczy” jak i potrzebę komunikowania w gronie najbliższych nam osób. W. Burszta przypomina, iż jeszcze niedawno za rozpad więzi rodzinnych obwiniano bezduszne pudło telewizora (Burszta 2003: 160). E. Fromm jest przekonany, iż społeczeństwem przyszłości będzie odczłowieczone społeczeństwo technotroniczne, którego eliminacji można dokonać jedynie dzięki dostreżeniu przez dostatecznie dużą ilość ludzi niebezpieczeństw jakie ono ze sobą niesie i w konsekwencji wpłynięcie na zmianę kierunku jego rozwoju (Fromm 2002: 583). P. Levinson wyjaśnia jednak pewną prawidłowość dotyczącą mediów w ogóle, twierdząc, iż media rzadko kiedy wywierają na ludzi absolutne nie możliwe do uniknięcia skutki społeczne – prezentując tzw. miękkie determinizmy (Levinson 1999: 19).

### Personifikacja komputera

Według Reevesa i Nassa ludzie traktują komputer jako rzeczywistego partnera interakcji, o określonych cechach psychicznych, uważając, iż ludzie dopasowują osobowość maszyny, do swej osobowości (Łukasik i Gellera 2004, s. 94). Badacze stwierdzili, że ludzie o cechach osobowości dominującej postrzegają komputer również jako wyposażony w osobowość dominującą.

Bardzo często technologia bywa bez ludzi personifikowana, nadawane są jej cechy ludzkie. Według naukowców Uniwersytetu Stanowego Pensylwania, ludzi z komputerami łączą silne więzi emocjonalne. Analizując zachowania studentów, korzystających z 800 terminali komputerowych, dowiedziono, iż użytkownicy często są wierni jednej lub dwóm maszynom. Przejawia się to w tym, iż mimo, iż inne stanowiska komputerowe są wolne, użytkownicy czekają, aby skorzystać, właśnie z tego, a nie innego komputera. Zdaniem badaczy należałoby zmienić sposób reklamowania komputerów, jako czegoś trwałego, godnego zaufania<sup>2</sup>. Do podobnych wniosków doszedł Jeng-Yi Tzeng, badacz z Tajwanu. W wyniku jego badania okazało się, że ludzie wolą pracować na komputerze, „ciepłym emocjonalnie”, niż na „zimnej” maszynie. W tym celu napisał dwie gry, polegające na odgadywaniu chińskich przysłów. Kiedy gra działała wadliwie - co było zamierzonym celem autora - komputer reagował w dwojaki sposób:

- standardowo „To nie jest poprawna odpowiedź”,
- kurtuazyjne „Przepraszamy, że podane wskazówki nie okazały się dla ciebie pomocne. Spróbuj jeszcze raz”.

Tzeng stwierdził, iż komunikaty typu „Krytyczny błąd”, bądź „Wprowadź poprawny PIN KOD” zniechęcają użytkowników, i powinny być one zastąpione bardziej uprzejmymi (Parzuchowski, 2004, s. 6). B. Reeves i C. Nass, przedstawiają koncepcję równania mediów (*media equation*), według której, ludzie traktują media tak, jakby to były żywe, społecznie reagujące istoty. Ich zdaniem naszym kontaktom z mediami towarzyszą takie same zasady, jak normalnemu życiu społecznemu, bowiem nie posiadamy zdolności odróżniania prawdziwych relacji interpersonalnych, od kontaktów z pozbawioną świadomości i intelektu maszyną (Gałkowski, 2004, s. 186). Z pewnością system Windows należy uznać, za system mało przyjazny użytkownikowi, bowiem komunikaty przez niego wydawane mają charakter *stricte* formalny, bez odniesienia do osoby.

Jak słusznie zauważa W. Duch, komputery doskonale sprawdzają się w roli kozłów ofiarnych. Redaktorzy gazet coraz częściej swe błędy zrzucają na komputer, który popełnia literówki, miast przeprosić autora (Duch, 1997). Należy przyznać rację Postmanowi, iż nieco paradoksalnie brzmią słowa, iż ludzie są

<sup>1</sup> W artykule bardzo często będę posługiwać się słowem komputer. Tutaj nie będzie oznaczał on tylko sprzętu (hardware), a raczej całość, czyli w pełni działający komputer z zainstalowanym nań oprogramowaniem (*hardware + software*). Dokonuję tego rozróżnienia, z tego powodu, iż powszechność użycia tego słowa komputer powoduje nieścisłości związane z tym pojęciem.

<sup>2</sup> <http://www.cyberforum.edu.pl/newsy.php3?ITEM=61>

podobni do maszyn, poprzez stwierdzenie, że ludzie prawie niczym nie różnią się od maszyn, a w konsekwencji absurdałne stwierdzenie, że ludzie są maszynami. Metafora człowieka-maszyny właściwie na stałe wtargnęła do naszego życia (Postman 2004). Zdarzyło mi się usłyszeć stwierdzenie o „zresetowaniu dysku”, co miało oznaczać, odstresowanie się, poprzez stan upojenia alkoholowego. Komputery traktowane są jak osoby ludzkie, mówimy że atakują je „robaki” – czyli *de facto* żywe organizmy, czy „wirusy”. Z pewnością nierzadko byliśmy świadkami sytuacji, gdy tłumaczono nam niemożność wykonania jakiegoś zadania „bo komputery się zawiesiły” – komputer bywa tutaj traktowany, jako jednostka autonomiczna, na którą nie bardzo wiadomo jak wpłynąć. To także moim zdaniem przejaw traktowania komputera-maszyny, jako żywej istoty, mogącej mieć złe dni, czy chwilowe kaprysy. Oczywiście bardzo często niemożność wykonania jakiegoś zadania wynika, z braku umiejętności obsługi. Niezwykle trafną jest tu metafora opisów Postmana, do kafkowskiego *Procesu*, w którym Józef K. zostaje oskarżony – problem w tym, że nie wie przez kogo i o co. Moje spostrzeżenia potwierdzają wyniki badań prowadzonych przez Zakład Społeczeństwa Informatycznego Uniwersytetu Szczecińskiego. W badaniu tym, badano tzw. społeczny odbiór informatyki, oto spostrzeżenia (Szewczyk 2002):

- na drzwiach wisi karteczka „bank zamknięty, bo popsuly się komputery”,
- NIP prześlemy Panu pocztą, bo system się zawiesił, a informatyk przychodzi do nas tylko w czwartki,
- odpowiedź dostanie Pan za tydzień bo trzeba to wprowadzić do komputera, a osoba, która go potrafi obsługiwać jest na zwolnieniu,
- tak policzył komputer – i widać tak musi być, najwyżej może Pan złożyć odwołanie do kierownika, ale i on niewiele poradzi, bo program dostaliśmy z centrali!
- dlaczego teraz sprzedaż każdego biletu trwa 15 minut, a nie jak poprzednio – 5? To przez ten komputer! itd. itd.

Powyzsze wydawac by się moglo nieco sit-com'owe wypowiedzi są przerażająco prawdziwe. Komputer-maszynę, traktuje się tutaj jak autonomiczną jednostkę niezależną od woli człowieka, rządzącą się swymi własnymi prawami. Aby jeszcze dobitniej wykazać prawdziwość postawionej tezy, iż traktujemy komputer, jak żywą istotę przytoczę kilka autentycznych wypowiedzi, jakie udało mi się znaleźć na forum dyskusyjnym „Mój kochany komputerek do spółki z jeszcze kochańszym XP, **postanowili mnie nieźle wkurzyć**”. Za chiny nie jestem w stanie uruchomić żadnej gry, która do działania potrzebuje CD”, „kochany komputerek **twierdził**, że na płycie mam zainstalowany procesor z zegarem 558 MHz (...) lub **uparcie** twierdził, że mam 500 MB twarziela podczas gdy miałem 2 GB”, „Mój kochany komputerek też **nienawidzi** tej mapy całą swoją mocą obliczeniową”. Przyjrzyjmy się jakich sformułowań używają forumowicze, ich zdaniem komputer może mieć cechy typowo ludzkie, może być uparty „uparcie twierdził”, złośliwy „Oj, Vermi, znów Ci te myślniki **złośliwy** komputer pozamiętał w numerki”, „No nie ja, to **złोśliwy** komputer się zaczął i zanim zdążyłem zauważyć, że wysłał :-), może nawet odczuwał i to skrajnie negatywne emocje „**nienawidzi** tej mapy”, ba komputer może nawet samodzielnie podejmować decyzje - „Mój kochany komputerek do spółki z jeszcze kochańszym XP, **postanowili mnie nieźle wkurzyć**”. Oczywiście animizacja komputera ma także negatywny wydźwięk, bowiem ma on swoje fochy i humory, reagując na wzór istoty ludzkiej, o czym pisałam już wcześniej - „Mam pewien problem mój **głupi komputer** nie chce się włączać”, „**głupi komputer**: (Nowy dysk mu się nie podoba”, „a **głupi komputer**, nie dość, że nie chce tego tekstu zamienić, to nawet go nie znajduje”, „to nie ja, to wszystko ten **niedobry komputer**;))”. Wielu w stosunku do komputera używa negatywnych emocjonalnie sformułowań, jak chociażby *wredny*, czy *bezczelny*, szczególnie wtedy, gdy nie są w stanie nad nim panować „Piętnuję mój **wredny komputer** za to, że zaczął się **bezczelnie** wieszać”, „podczas zapisywania grafiki **wredny komputer** z IE zamiast jpg usiłuje nagrać Bez tytułu. Bmp”, „**bezczelny komputer** zgłasza na dodatek że dokument się wydrukował”.

Powołując się na B. Reevesa i C. Nassa można by powiedzieć, że komputery są tylko i wyłącznie narzędziami, sprzętem technicznym, nie zaś uczestnikami życia społecznego – nic bardziej mylnego powtórzę za Reevesem i Nassem. Ci którzy są przekonani, iż owo mylenie mediów z rzeczywistością jest domeną ludzi starszych lub tych których technologia oszałamia są w błędzie – zjawisko to dotyczy wszystkich począwszy od komputerowych ignorantów po programistów komputerowych doskonale obezpanych w obsłudze komputera (Reeves i Nass 2000). Badacze piszą wprost „powszechnie przyjmowanym założeniem dotyczącym technologii jest to, że ludzie, traktując środki przekazu i przetwarzania danych jak istoty ludzkie, popełniają grzech antropomorfizmu, fałszywej wiary, iż przedmioty nieożywione są ludźmi (...) reakcje społeczne są powszechne nawet wtedy, gdy ludzie wiedzą, że są one niewłaściwe” (tamże, s. 23). Dlaczego tak się dzieje? cytowani autorzy uważają, iż jest to wynik nie przystosowania naszego mózgu do XX wiecznych technologii, bowiem nasz mózg rozwijał się w świecie, w którym wszystkie postrzegane przedmioty były realnymi przedmiotami fizycznymi, to co wydawało się rzeczywiste rzeczywiście takim było.

Czy nie zdarzyło się niejednemu z nas rozmawiać z komputerem, głaskać go lub chwalić za dobrze wykonanie zadanie? Byłam nawet świadkiem swoistego zaklinania rzeczywistości, poprzez głośkanie

skanera, byleby by tylko się nie zawiesił. Praktyki wykonywane w stosunku do maszyn, często mają charakter wręcz magiczny, mający na celu odczynienie zlej rzeczywistości, jeden z Internautów pisze „zona ma ciągle pretensje, że **glaskam** komputer i klawisze”. Należy zauważyć iż animizacja komputera prowadzi do bardzo emocjonalnego stosunku użytkowników do maszyny „pewnego razu mój **kochany komputer** zaczął zachowywać się strasznie niestabilnie, liczne wyjątki krytyczne, błędy procesów, błędy programów. zawieszał się bez powodu i musiałem go resetować na twardo”, „2 dni temu padł mi mój **kochany komputer**, chciałbym oddać komuś w dobre rączki mój **kochany komputer**, a mój **kochany komputer** jest tylko mój”, „Moja Atlantis nie jest zła, czasami ma swoje narowy, ale **generalnie bardzo miły komputer** :)”, „Favorek - to bardzo **miły komputer**, posiadający raczej same pozytywne cechy”. Obok silnie emocjonalnie nacechowanych przymiotników, takich jak kochany, czy miły, Internauci stosują w stosunku do nich epitet  *cudowny*, gdyż ich zdaniem, ich maszyny są wyjątkowe, magiczne, niepowtarzalne „normalnie to był **cudowny komputer** miał w sobie to coś, coś tajemniczego coś mistycznego coś w sobie miał czego nie mają te wszystkie „klony”. Animizacja komputera prowadzi do tego, iż odczuwa od ludzkie potrzeby takie jak np. łaknienie „z prądem to mam tyle do czynienia, że mój kochany komputer go **spożywa**”.

Metafora człowieka- komputera na stałe wpisała się w nasze życie. Oto jeden z przykładów, funkcjonujących w formie żartu, gdzie świat technologii przenika się ze światem rzeczywistym

*„Drogi serwisie techniczny!*

*W ubiegłym roku zmieniłam chłopaka na męża i zauważyłam znaczny spadek wydajności działania, w szczególności w aplikacjach kwiaty i biżuteria, które działały dotychczas bez zarzutu w chłopaku. Dodatkowo mąż - widocznie samoistnie - odinstalował kilka bardzo wartościowych programów takich jak romans i zainteresowanie, a w zamian zainstalował zupełnie przeze mnie niechciane aplikacje piłka nożna i boks. Rozmowa nie działa zupełnie, a aplikacja sprzątanie domu po prostu zawiesza system. Uruchamiałam aplikacje wsparcia kłótnia aby naprawić problem, ale bezskutecznie.*

*/-/Desperatka.*

*Droga Desperatko!*

*Na wstępie pragniemy zwrócić Twoją uwagę, iż chłopak jest pakietem rozrywkowym, podczas gdy MAŻ jest systemem operacyjnym. Spróbuj wprowadzić komendę: C:\wysłałam\_że\_mnie\_kochasz\_sciągnąć\_ty oraz zainstalować winę. Jeśli wszystko zadziała jak powinno, mąż powinien automatycznie włączyć aplikacje biżuteria i kwiaty. Pamiętaj jednak, iż nadużywanie tych aplikacji może doprowadzić męża do wystąpienia błędu grobowa\_cisza lub piwo. Piwo jest bardzo nieprzyjemnym programem, który w pewnych sytuacjach może włączać plik głośne\_chrapanie.MP3 Cokolwiek byś robiła, pamiętaj jednak, żeby nie instalować teściowej. Nie próbuj też instalować nowego programu chłopak. To nie są współpracujące aplikacje i zniszczą męża. Sumując: mąż jest wspianiałym programem, ale ma ograniczoną pamięć i nie może szybko włączać nowych funkcji. Musisz przemyśleć możliwość zakupu dodatkowego oprogramowania dla poprawienia pamięci i wydajności. Ja osobiście polecam gorące\_jedzenie lub sex\_bieliznę.*

*Powodzenia, /-/ Serwis techniczny”.*

Przytoczony powyżej przykład męża-komputera, dobitnie wskazuje, jak bardzo świat technologii zagościł w naszym życiu. W sytuacji występujących konfliktów małżeńskich, współmałżonka zwraca się nie do psychologa rodzinnego, a serwisu technicznego, który ma jej pomóc zniwelować „znaczny spadek wydajności”. Cały tekst pełen jest fachowej terminologii, jakiej używa się w stosunku do komputera-maszyny. Stosowana terminologia typu  *aplikacje, instalacja, wprowadzenie komendy, wystąpienie błędu, dodatkowe oprogramowanie*, niedawno zarezerwowane dla wąskiego grona specjalistów - informatyków, z powodzeniem wkracza do naszego życia, przestając być już tematem tabu. O głębokim zadomowieniu się w naszym języku terminologii typowo informatycznej świadczy dobitnie powyższy przykład, bowiem specjalistyczne sformułowania stają się formą żartu i aby były zrozumiane przez czytelników, muszą oni z łatwością radzić sobie z ich interpretacją i stosowaniem.

Jaki więc powinien być właściwy stosunek do komputerów, czy powinna być to relacja oparta o dominację, równość, czy wręcz przeciwnie uległość? Przywoływani badacze Reeves i Nass uważają, iż istnieje szereg poglądów na tą kwestię. Według jednych komputery powinny być traktowane jako narzędzia, a więc winny podlegać użytkownikowi. Inni twierdzą, że komputer winien być traktowany jako mistrz, sprawujący zwierzchnictwo w stosunku do użytkownika, komputer jest tutaj traktowany jako kreator, autonomiczny czynnik, przewodnik. Według Reevesa i Nassa relacje człowiek-komputer winny być wyrównane, wymienne „Komputery są tylko maszynami i nie powinno się zachęcać ludzi, aby myśleli o nich inaczej (...) Ludzie i maszyny naprawdę zależą od siebie nawzajem. Maszyny nie mogą działać skutecznie bez udziału ludzi i mimo że sytuacja przeciwna jest z pewnością możliwa, nowoczesne społeczeństwo usiłuje wykorzystywać maszyny w coraz większym stopniu” (Reeves i Nass, 2000, s. 190-191). Dopiero uświadomienie sobie symptomów odurzenia technologicznego może zdaniem Nasibitta pomóc w zrozumieniu roli jaką technologia odgrywa, czy też mogłaby odgrywać w naszym życiu. Trzeźwa, realistyczna ocena technologii, pozwala – według autora - rzeczoowo ocenić znaczenie technologii

wpracowując odpowiedni do nich stosunek. Według twórcy *High tech – high touch* już dzisiaj można zacząć przewidywać kierunki rozwoju nowych technologii i debatować nad ich zaletami oraz konsekwencjami. J. Naisbitt przytacza słuszne moim zdaniem słowa J. Selovera, który twierdzi, iż jeśli kocha się technologię, to postępuje się z nią ostrożnie, bez lekkomyślności. Użytkownicy technologii winni ją kształtować, zamiast ją odrzucać tak jak to robią technofobowie, czy ślepo jej ufać tak jak to czynią technofile. Podtruci kuszącymi technologicznymi przyjemnościami i obietnicami nie zauważamy - zdaniem autora – na konsekwencje jakie technologia ze sobą niesie, zastanawiając się dlaczego przyszłość jest tak nieprzewidywalna. Amerykanie zdaniem twórcy *High tech – high touch* przyznając technologii specjalny status traktują ją jako coś z góry nadanego, co nie wymaga żadnej refleksji (Naisbitt, 2003). Parafrazując słowa M. McLuhana, który stwierdził „nie wiem, kto odkrył wodę, ale z pewnością nie była to ryba”, analogicznie użytkownicy nowych technologii i zanurzeni w oceanie udogodnień technicznych, nie potrafią zdefiniować dokąd owa technologia ich zaprowadzi.

M. Kołodziejczyk (Polityka 01/2005) opisuje znamienity proces sądowy, w którym na sprawie rozwodowej mąż powtarza, niczym tantryczne modły „uwagam, że ten rozwód wynika z komputera”. Jak pisze Kołodziejczyk „komputer IBM PC miał wypełnić lukę po śmierci mamy Goški. Mąż od razu go zniechędził. Traktował jak istotę żywą, która zagraża jego przewodnictwu w stadzie. IBM miał pamięć jak człowiek, odpowiadał na zadane pytania i służył jako skrzynka kontaktowa z ludźmi w Polsce (a gdyby znał języki, to na świecie). Mąż nie znał słów logować, sejmować, apdejtować i nie wiedział, dlaczego dyski mają swoją stację. Żona posługiwała się jakimś niebezpiecznym językiem. Co gorsza, okazało się, że dzieci doskonale ją rozumieją (...) Goška mówiła koleżankom z miasteczka W., że IBM bawi, uczy i wychowuje”.

C. Stoll stawia dość odważną hipotezę, iż komputer wcale nie jest narzędziem, a staje się nim *de facto* korzystający z komputera człowiek. Nazywanie komputera narzędziem wywołuje w nas odczucie bycia rzemieślnikiem, człowiekiem obdarzonym zdolnościami manualnymi – twierdzi Stoll. Jego zdaniem komputer dla wielu staje się narzędziem, które miałyby nas uwolnić od myślenia (Stoll, 2000, s. 57). Niestety w epoce komputerów ludzie twórczy są skazani na wymarcie. Zdaniem Stolla – „ktoś, kto w myśleniu kieruje się wąsko pojmowaną logiką, czyli myśli cyfrowo, jak komputer, traci w końcu zdolność do przeszkakiwania konceptualnych murów. Komputery sprzyjają tym, którzy potrafią rygorystycznie trzymać się sztywnych reguł (...) Zyskują na tym nudziarze, a tracą osoby twórcze i pomysłowe, gdyż komputery zewężają rozumowanie i działanie do narzuconych ścieżek” (Stoll, 2000, s. 58). Podobnego zdania jest J. Bolter, który uważa, iż wiek komputerowy niesie ze sobą degradujące i niebezpieczne aspekty, których wynikiem jest niedocenianie ludzkich zdolności (Bolter, 2002, s. 362).

Oczywiście możemy za N. Postmanem zapytać jaki problem rozwiązuje komputer i Internet, który zauważa „Jesteśmy ludźmi, którzy mierzą swoje życie w sekundach. Pięć sekund zaoszczędzonych tu, pięć sekund zaoszczędzonych tam, a na koniec dnia może okazać się, że zaoszczędziliśmy minutę. W ciągu roku zyskamy może ponad pięć godzin. Umierając możemy być z siebie zadowoleni, wiedząc, że zyskaliśmy półtora miesiąca, nikt jednak nie zapyta: ale po co?” (Postman, 1999, s. 50-51). Postmanowi zdaje się wtórować nasz czolowy fantast S. Lem. Niemal we wszystkich swoich felietonach stara się nas przekonać, że komputery to zło konieczne, właściwie tylko wprowadzają chaos w nasze życie i więcej z nimi kłopotu, niż dobrodziejstw, a komputerowych zagrożeń należy upatrywać wszędzie, bowiem każdy może podsłuchać każdego, ukraść pieniądze z konta lub wywołać zamach terrorystyczny – komputery i sieć internetowa, to prawdziwa puszcza Pandory.

### Komputer – izoluje czy łączy

Wskazuje się, iż można wytypować wiele przykładów na to, iż technologie informacyjne nie tylko nie powiększają rozpadu więzi społecznych, ale w niektórych przypadkach, nawet go redukują. Społeczeństwa informacyjne, choć zdominowane przez technologie, stawia na „grę z ludźmi”, która zastąpiła „grę z przygodą”. Owa „gra z ludźmi” sprzyja powstawianiu wielu dobrze płatnych zawodów w takich obszarach jak: zarządzanie, media, treningi osobowości, komunikacja, reklama, informacja, *public relations*, *image-making*, czy marketing. Krzysztofek wskazuje, iż można zaryzykować stwierdzenie, iż społeczeństwo informacyjne, przywraca wiele instytucji wyrugowanych przez epokę przemysłową tj. warsztat rodzinny, który obecnie skupia się wokół komputera oraz małe wspólnoty ponadrodzinne – „plemiona sieciowe” (Krzysztofek, 2002, s. 101).

Podobnego zdania o nielusności przekonania, iż komputer i sieci internetowe oddalały ludzi od siebie jest M. Scibior. Powołując się na Rheingolda twierdzi, iż to raczej w normalnym życiu dochodzi do zaniku tych relacji, zaś cyberprzestrzeń jest miejscem, gdzie mogą być odbudowywane, pozwalając przywrócić do życia te elementy życia społecznego, które są w zaniku. Internet jest najlepszym z narzędzi komunikacyjnych, umożliwiając powstawanie nowych, wirtualnych społeczności, dostarczając poczucia uczestnictwa we wspólnocie, mającej te same cele i dzielącej wspólne wartości. Niezwykle interesującym wydaje się być fakt, iż proces organizacji w Internecie, nie jest kierowany odgórnie, komunikacja przebiega pomiędzy wcześniej niezależnymi, zdecentralizowanymi sieciami ludzi, którzy kontaktując się wzajemnie,

koordynują swoje działania. Owe rozłączne, poziome siatki nazywa się heterarchiami, w odróżnieniu od hierarchii, które mają pionową strukturę zależności (Ścibior 2003).

J. Katz stwierdza, iż możemy mówić o zupełnie odrębnej grupie Obywateli Cyfrowych, którzy są ludźmi dobrze poinformowanymi, otwartymi, zaangażowanymi, ceniącymi sobie wolność, dumnymi ze swojej kultury i oddanymi sprawie wolnego społeczeństwa, które tę kulturę stworzyło (Katz, 1997, s. 68-82). Zupełnie odmienne zdanie prezentuje P. Wallace, która twierdzi iż użytkownicy Internetu nie tworzą zwartej grupy, lecz „od czasu do czasu wydarza się coś, co doprowadza ich do szału i sprawia, że się jednoczą, zwłaszcza gdy chodzi o zagrożenie ze strony obcej grupy lub nadrzędny cel, do którego większość przywiązuje dużą wagę” (Wallach, 2001, s. 140).

Moim zdaniem można mówić o społecznościach wirtualnych<sup>3</sup>, kładąc jednak akcent nie na wspólną przestrzeń, a raczej na funkcję wsparcia. Doskonale nowy rodzaj społeczności opisuje definicja B. Wellmana „społeczności są sieciami więzi międzyludzkich, które są źródłem życia towarzyskiego, wsparcia, informacji, poczucia przynależności i tożsamości społecznej” (Wellman 2001). Tradycyjnie pojmowane społeczności - w socjologicznym rozumieniu tego słowa – opierały się na wspólnocie wartości i organizacji. Obecnie społeczności budowane są w oparciu o wybory jednostkowe, w zależności od własnych zainteresowań, czy poglądów. Według B. Wellmana i M. Gulii w Ameryce Północnej na jedną osobę przypada przeciętnie ponad 1000 związków, z czego tylko 50 stanowią związki silne. Budulcem dla bliskich więzi jest głównie rodzina, zaś drugorzędnie miejsce zamieszkania – przeciętnie mieszkaniec Ameryki Północnej zna około 12 sąsiadów, ale tylko z jednym łączy go bliskie związki (Wellman, Gulia, 1999, s. 331-36).

Stwierdzić należy, iż rewolucja Internetowa wiedzie nas do ewolucji związków społecznych opartych o wysoki stopień indywidualizmu. Nie jest to trend kulturowy, a raczej zakorzeniony w naszej kulturze materialnej system wartości i przekonań wpływający na naszą percepcję rzeczywistości. Po przejściu od związków opartych na więziach pierwotnych osadzonych w rodzinie i społeczności, przez związki wtórne osadzone w stowarzyszeniach, przechodzimy do związków trzeciego rzędu, które B. Wellman nazywa społecznościami spersonalizowanymi – osadzonymi na sieciach wokół jednostki (Castells, 2003, s. 149). Ten zindywidualizowany stosunek do społeczeństwa wynika z pewnego obowiązującego wzoru życia społecznego, zanurzonego w kapitalizmie, kryzysie patriarchy, kryzysie legitymizacji władzy oraz nowych wzorów urbanizacji.

Uważam, iż właściwym byłoby określanie wspólnot wirtualnych jako pewnego typu wspólnot wyobrażonych, ale nie w sensie takim jak to opisywał brytyjski historyk B. Anderson (Anderson 1997) tj. wspólnot skonstruowanych ideologicznie, niejako wzmówionych ludziom bez mocnych podstaw realnych – mam tu na myśli wspólnoty wyobrażone w rozumieniu P. Sztompki tj. takie, w których więź społeczna ma jedynie charakter subiektywny, a brak jest więzi obiektywnej i behawioralnej (Sztompka, 2002). Sądzę, iż w przypadku wspólnot wirtualnych niemal wszystkie komponenty *definiens* grupę społeczną pozostają zachowane wylączając więź obiektywną, chociaż często i ten rodzaj więzi występuje, szczególnie w przypadku grup określonych tematycznie np. kanały rozmów dla nastolatków, grupy dyskusyjne dla naukowców fizyków, kobiet-matek etc. Coraz częściej więź behawioralna jest mocno akcentowana w przypadku internautów. Jednym z najnowszych „osiągnięć” internetowych społeczności jest *Flash Mob*, błyskawiczny, szybki tłok, który łączy w sobie setki nieznanym ludzi, którzy spotykają się dokonując jakiś działań, by równie szybko i niepostrzeżenie zniknąć. A. Cygankow opisując zjawisko *Flash mob* pisze „Anonimowy organizator znany tylko jako Bill napisał w e-mailu: zbieramy się w supermarkecie, rozważamy zakup dywanu (nazwa dla zmyłki: makata miłości) i wychodzimy po dziesięciu minutach. W jednym czasie sklep nawiedziło około stu osób, każdy udawał, że działa samodzielnie. Okrzyły dywan i uważnie oglądali” (Cygankow 2003). Akcesja do udziału, w „szybkim tłoku”, jest zupełnie dobrowolna, nie ma też ona żadnej wymowy politycznej, czy też przywódcy. Po Internecie krąży e-mail z informacją dla zainteresowanych. Cygankow twierdzi, iż *Flash mob* jest wyrazem tęsknoty za tworzeniem spontanicznych więzi, które są poza zasięgiem formalnych struktur, biznesowych i rządowych (tamże).

Korzystający z Internetu zaspokajają w nim swoje potrzeby komunikacyjne i informacyjne, dostrzegają i akceptują wspólne wartości, jak: swoboda wypowiedzi, czy tolerancja, stosują się do pewnych ustaleń, czy przyjętych norm postępowania (np. netykieta). Internauci mają także poczucie własnej odrębności – nazywając siebie Internautami, użytkownikami Internetu, obywatelami sieci (od ang. netizens – network citizens). Wymieniane przez Szczepańskiego „funkcje członka” konieczne do zaistnienia grupy społecznej, również dochodzą do głosu w Internecie. Internauci dostrzegają specyficzne dla Internetu problemy m.in. rozwój i jego funkcjonowanie, zachowanie prywatności, zachowanie się nowych użytkowników (Zieliński 1997).

Z badań przeprowadzonych na AGH 16,8% badanych, dostrzega różnice pomiędzy internautami, a ludźmi niekorzystającymi z Internetu. Według badanych internauci (Maksymowicz 2001: 95):

<sup>3</sup> Szeroko kwestię społeczności wirtualnych, wraz z wskazaniem cech konstytutywnych omawiam w artykule *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna* [w:] *Studia socjologiczne* 2/2004, s. 95-135.



- posiadają większy niż inni ludzie zasób wiedzy ogólnej,
- są bardziej zorientowani w nowościach światowych,
- są komunikatywni i dociekliwi,
- mają rozwiniętą wyobraźnię,
- uznają się za lepszych od innych, za elitę,
- cechuje ich umiejętność sprawnego, szybkiego zdobywania informacji,
- potrafią lepiej niż inni posługiwać się komputerem.

Wśród wad internautów, badani studenci I roku wymieniają:

- zbyt wiele czasu spędzają przy komputerze, są od niego uzależnieni,
- izolują się od realnego świata,
- mają problemy z nawiązywaniem kontaktów osobistych z innymi ludźmi,
- nie potrafią rozmawiać na inne tematy, nie związane z komputerem, mają problemy z nawiązywaniem kontaktów osobistych z innymi ludźmi.

A. Maksymowicz podkreśla, iż badani studenci negują fakt, jakoby dostęp do Internetu zmienił ich, w jakościowo odrębną kategorię ludzi, formułując nową generację, odcinającą młodych, od zastanego porządku społecznego (tamże:96).

Trudno dzisiaj bezrefleksyjnie powiedzieć, iż komputer to tylko i wyłącznie „bezduszna maszyna”. O ile intuicyjnie wyczuwamy, że tak jest, o tyle rzeczywistość dostarcza nam zupełnie innych faktów. Komputer jako bolterowska *technologia definiująca* już dawno stał się czymś więcej, niż tylko kolejnym narzędziem modyfikującym naszą egzystencję. W stosunku do niego odczuwamy wiele dychotomicznych emocji, zarówno tych skrajnie pozytywnych, jak i skrajnie negatywnych. W błędzie są ci, którzy twierdzą, że grzech antropomorfizacji dotyczy tylko i wyłącznie ludzi starszych, wykazujących ignorancję w posługiwaniu się nową technologią. „Grzech antropomorfizmu” jest równie powszechny, jak grzech pierworodny i nawet komputerowi specjaliści go popełniają.

### Literatura

1. Anderson, B. (1997). Wspólnoty wyobrażone. Kraków: Znak
2. Bolter, J. D. (1990). Człowiek Turinga. Warszawa: PIW.
3. Bolter, J. D. (2002). Komputer: maszyna i narzędzie, [w:] M. Hopfinger (red.) Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku, Warszawa: Oficyna Naukowa.
4. Burszta, W. J. (2003). Internetowa polis w trzech krótkich odsłonach. [w:] W. J. Burszta. Ekran, mit, rzeczywistość. Warszawa: Twój Styl.
5. Castells, M. (2003). Galaktyka Internetu. Poznań: Rebis.
6. Cygankow, A. (2003). Znikający tłok. <http://technopolis.onet.pl/490.1126482.artykul.html>
7. Dyson, F. J. (2001). Słońce, genom, Internet, Warszawa: PWN.
8. Duch, W. (1997). Fascynujący świat komputerów, Poznań: NAKOM.
9. Eriksen, T. H. (2003). Tyrania chwili, Warszawa: PIW.
10. Fromm, E. 2002. Współczesne społeczeństwo technologiczne, [w:] M. Hopfinger (red.) Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku. Warszawa: Oficyna Naukowa.
11. Gałkowski, J. (2004). Internet a rzeczywistość wirtualna, [w:] M. Radochoński, B. Przywara, Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego, Rzeszów: WSiZ.
12. Katz, J. (1997). The digital citizen. [w:] Wired, No 12.
13. Kotodziejczyk, M. (2005). Powrót z wirtualu, [w:] Polityka nr 1.
14. Krzysztofek K. (2002). Homo mobilis: style życia i aktywności w społeczeństwie informacyjnym, [w:] W. Cellary, Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym, UNDP, Warszawa
15. Krzysztofek, K. i Szczepański, M. (2002). Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych, Katowice: UŚI.
16. Levinson E. (1999). Miękkie ostrze, MUZA, Warszawa.
17. Łukasik, A. i Gelleta, K. (2004). Potrzeba aprobaty społecznej jako zmienna psychologiczna profilująca korzystanie z Internetu, [w:] M. Radochoński, B. Przywara, Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego, Rzeszów: WSiZ.
18. Maksymowicz, A. (2001). Kształtowanie się relacji interpersonalnych w mikrospołeczności informacyjnej [w:] L. Haber (red.) Mikrospołeczność informacyjna: na przykładzie miasteczka internetowego Akademii Górniczo-Hutniczej, Kraków: AGH.
19. Naisbitt, J. (2003). High tech – high touch, Zysk i S-ka.
20. Parzuchowski, M. (2004). Grzeczny komputer, [w:] Charaktery nr 9.
21. Postman, N. (2004). Technopol. Triumf techniki nad kulturą, Warszawa: MUZA.
22. Postam, N. (1999). W stronę XVIII stulecia, Warszawa: PIW.

23. Reeves, B. i Nass, C. (2000). Media i ludzie, Warszawa: PIW.
24. Sieńko, Marcin. (2002). Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe. Wrocław: ATUT.
25. Strzeszewski, M. (1999). Co dobrego przyniósł światu XX wiek?, Komunikat CBOS, 183.
26. Stoll, C. (2000). Krzemowe remedium, Poznań: Rebis.
27. Szewczyk, A. (2002). Społeczeństwo informacyjne – utopia czy rzeczywistość, [w:] Transformacje 2002/1-4.
28. Sztompka, P. (2002). Socjologia, Kraków: Znak.
29. Scibior, M. (2003). Mobilne społeczności. [http://technopolis.onet.pl/370.1112689.2.artykul\\_typ.html](http://technopolis.onet.pl/370.1112689.2.artykul_typ.html)
30. Turski, W. (1980). Nie samą informatyką, Warszawa: PIW.
31. Wallace, P. (2001). Psychologia Internetu. Poznań: Rebis.
32. Wellman, Barry i Milena Gulia. 1999. Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities. [w:] Barry Wellman. Networks in the Global Village. Westview Press: Boulder.
33. Wellman, B. (2001). Physical place and cyberspace: the rise of networked individualism. [w:] International Journal of Urban and Regional research. No 1.
34. Zawojcki P. (2002). Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni, [w:] A. Gwóźdź, P. Zawojcki, (red.) Wiek ekranów, Kraków: Rabid.
35. Zieliński, J. (1997). Ideologia Internetu. <http://www.winter.pl/internet/ideologia.html>

## Summary

### **Incarnate anthropomorphism - computer like a person**

It's difficult to say today, that computer is only and exclusively "unfeeling machine". If we feel intuitively that it yes, about so many reality delivers us different facts completely. He computer as Bolter *defining technology* stood something more already long ago, than only next modifying our existence tool. We in relation to him feel many dichotomous emotions, both these extremely positive, as and extremely negative. These in mistake are, which they claim that the sin of antrpomorphization concerns only and exclusively older men, showing ignorance in help new technology. The sin of anthropomorphism is equally general as first-born sin and even computer experts commit him.