

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ДЕРЖАВНОЇ ПРИКОРДОННОЇ
СЛУЖБИ УКРАЇНИ ІМЕНІ БОГДАНА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО**

**КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ, ПЕДАГОГІКИ
ТА СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

О. А. Гончаренко, доктор філософських наук, доцент

КІБЕРКУЛЬТУРА

Затверджено ректором академії як навчальний посібник



ББК 32.81

Г65

Рекомендовано до друку вченою радою Національної академії
Державної прикордонної служби України
імені Богдана Хмельницького
(протокол № 13 від 17.06.2021)

Рецензенти:

О. О. Дольська, доктор філософських наук, професор;

В. В. Сагуйченко, доктор філософських наук, професор

Гончаренко О. А. Кіберкультура : навчальний посібник.
Г65 Хмельницький : Видавництво НАДПСУ, 2022. 116 с.

Навчальний посібник ознайомлює з такими поняттями кіберкультури, як Інтернет, віртуальна реальність, імерсія, кіборг, кіберпростір, комп'ютерна гра, кіберпанк тощо. Основна його мета – висвітлити різноманіття явищ кіберкультури та підходи до їх осмислення у мистецтві, науці та техніці.

Призначений для курсантів Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького.

ББК 32.81

© Видавництво НАДПСУ, 2022

ВСТУП

Дуже важко визначити, коли вперше було вжито поняття “кіберкультура”. Це поняття має довгу історію, яку можна вперше простежити у книжці Маршалла Маклюена “Середовище – це послання: інвентар наслідків” (1967). У цій книжці автор описав світ, створений електронними засобами комунікації, у якому людей бомбардує невичерпний потік інформації. Маклюен висунув тезу, що телебачення і телефони мають своїм наслідком передачу радше інформатора, ніж інформації. Він зауважив, що телебачення витатує своє послання просто на нашій шкірі.

Ці інтуїтивні припущення Маклюена стали центральними для студій кіберкультури. Поняття про перетворення тіла й особистості засобами комунікаційних систем є пріоритетними у більшості сучасних дискусій про кіберкультуру.

В есе “Кіберкультура” Марк Дері визначив кіберкультуру як широкий, слабко пов’язаний комплекс альтернативних та опозиційних субкультур, чийм спільним проєктом є руйнівне застосування технічних вигод. В одному зі своїх перших критичних досліджень субкультури “Уникай швидкості” (1996) Дері вивчав субкультури, які формуються навколо нових технологій у суспільних середовищах. Він виявив, що темами, центральними для всіх субкультур, є розмивання меж між біологією і технологією та рух до трансцендентності тіла.

Поняття тілесної трансцендентності, безперечно, домінує у багатьох видах кіберкультури, від нерідко похмурих прогнозів наукової кіберфантастики у стилі “панк” до утопічних візій багатьох технофілів. Наприклад, у романах Вільяма Гібсона, винахідника терміна “кіберпростір”, часто зустрічаються персонажі, які “завантажують” свій розум у комп’ютерну мережу, іноді з непередбаченими наслідками. Проте культури, що їх класифікує Дері, не становлять вичерпного

дослідження всіх варіантів кіберкультури. Хоча втеча з матеріального тіла є панівним поняттям у кіберкультурному дискурсі, вона не є чимось універсальним.

У цьому посібнику пропонується розглянути набагато ширші наслідки кіберкультури, зокрема такі, як логіка віртуальної реальності, комп'ютерні ігри як нові медіа, рівноправ'я кіберпростору, кіберпанк.

Тема 1. МОВА ТА ІНТЕРНЕТ. МУЛЬТИМОВНІСТЬ ІНТЕРНЕТ-СПІЛКУВАННЯ ТА МІЖКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ. СОЦІОЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ

1. Інтернет як соціальне явище

Інтернет. Інтернет зробив революцію в тому, як ми працюємо та граємо. Це дозволяє нам спілкуватися, обмінюватися даними та шукати інформацію за лічені секунди. Усе це можливо завдяки використанню комп'ютерів і мереж.

Інтернет – це глобальна мережа комп'ютерів. Усі комп'ютерні пристрої (включаючи персональні комп'ютери, ноутбуки, ігрові приставки та смартфони), які підключені до Інтернету, є частиною цієї мережі. У сукупності є мільярди комп'ютерів, підключених до Інтернету, що здатні спілкуватися один з одним. Сьогодні Інтернет є масовою частиною нашого повсякденного життя.

Історія Інтернету. У 1950-х роках Міністерство оборони США сформувало декілька агентств, таких як Агенція просунутих науково-дослідних проєктів (ARPA, тепер відома як DARPA) з метою розвитку технології. Оскільки вони базувалися в університетах по всій країні, учені ARPA не могли легко спілкуватися або обмінюватися інформацією. Для вирішення цієї проблеми ARPA створила мережу комп'ютерів, яку вони назвали ARPANET. Усвідомлюючи, наскільки корисний ARPANET, інші організації будували власні мережі. Однак ці окремі мережі не могли легко спілкуватися між собою.

У 1970-х роках було розроблено протокол. Цей протокол, названий TCP/IP, дозволив окремим мережам спілкуватися одна з одною.

Приєднання цих окремих мереж створило величезну широку мережу (WAN), яка стала відома як Інтернет.

З того часу використання Інтернету організаціями й особами стало з кожним роком. На початку ARPANET складався з чотирьох комп'ютерів. Зараз мільярди комп'ютерів підключені до Інтернету.

Особливості Інтернету

1. Простота використання. Інтернет може бути негайно використаний усіма, хто вже знайомий з комп'ютером. Єдині особливості – це посилання, які настільки ж природні й інтуїтивні, як і натискання кнопки. Така простота використання дозволила швидко впровадження Інтернету в 90-х роках і привела до створення Інтернету у всьому світі.

2. Універсальний доступ. Відкритий дизайн Інтернету спрощує створення веб-браузерів для широкого кола пристроїв. Веббраузери були розгорнуті на мобільні телефони і тепер Інтернет є стандартним інтерфейсом для забезпечення доступу до інформації.

3. Можливості пошуку. Розробка пошукових сайтів значно примножувала потужність і корисність Інтернету, забезпечуючи можливість ефективного пошуку вмісту мільйонів веб-сторінок за секунди. Пошукові сайти істотно давали змогу Інтернету реалізовуватися як автоматизована бібліотечна система.

Інтернет є комунікаційним посередником, який дозволяє насамперед спілкування багатьох у визначений час на глобальному рівні. Як поширення друкованої продукції на Заході створило те, що Маклюен назвав “Галактикою Гутенберга”, так і ми зараз увійшли в новий світ комунікації – галактику Інтернету. Використання Інтернету як комунікаційної системи й організаційної форми в останні роки другого тисячоліття поширюється як вибух.

Попри поширення Інтернету його логіка, його мова та його примусовість недостатньо зрозумілі поза цариною суто технологічних матерій. Ефект від цих розробок полягає в тому, що ми на повній швидкості входимо в Інтернет-галактику у стані поінформованого непорозуміння.

Комп'ютерний сленг. Спостереження за середовищем людей, чия професія пов'язана із використанням комп'ютерів і особливо – мережі “Інтернет”, показують, що саме в цій сфері відбувається найбільш активне створення неологізмів, до того ж існують усілякі граматичні, фонетичні та графічні інновації.

З приводу виникнення комп'ютерного сленгу існують різні думки. Одні мовознавці вважають, що комп'ютерний жаргон виник одночасно з поширенням електронно-обчислювальних машин у США в середині XX століття. Інші вважають, що комп'ютерний сленг як окремий вид сленгу з'явився лише в 60-х роках XX ст. і пов'язують цей процес з так званою “мінікомп'ютерною ерою”. Інший “бум” нових слів і виразів приходить після 1995 років, коли у продаж надійшла операційна система “Windows”. Завдяки винятковій простоті вона привела до “припливу” користувачів, які виконували подвійну функцію: по-перше, приносили нові поняття в комп'ютерний сленг, по-друге, сприяли проникненню останнього в загальноживану мову.

Комп'ютерна лексика містить багато слів англійської мови, часто перероблених або навмисно перекручених. Наприклад, слово шутер (гра-стрілялка) бере початок від англійського *shoot* – стріляти; лексема квати (грати в комп'ютерну гру “Quake”) пішла від назви гри; англійське дієслово *crack* (розколювати) стає дієсловом крєкнути, а *hack* (розбивати) – хакнути та іменника хакер. Нових значень у цьому жаргоні набули багато українських дієслів, наприклад, зависнути (припинити відповідати на команди); перекачати, злити (переписати інформацію).

Велику популярність у комп'ютерному жаргоні мають усічені слова. Це частково зумовлено енергійністю користувачів, їхнім прагненням укластися з повідомленням у можливо менший відрізок часу, певною мірою це викликано прагненням залишитися незрозумілим для непосвячених тощо. З цією метою створено слова: комп (замість комп'ютер), проги (програми), вінда (програма “Windows”). Тут використовують ті самі суфікси для утворення нових слів, які показують ставлення мовця до того, що вони позначають: відюха (суфікс -ух(а) залежно від ситуації надає експресію згрублості, зневаги або іронії).

Комп'ютерний сленг здебільшого являє собою англійські запозичення фонетичної асоціації, випадки перекладу зустрічаються рідше, та й то завдяки бурхливій фантазії комп'ютерщиків.

Крім вербального способу вираження думок і позначення певних явищ у комп'ютерному світі, існує система невербальної комп'ютерної лексики, що використовують як у чатах Інтернету, так і в текстових повідомленнях SMS мобільних телефонів. Через те, що повідомлення потрібно набирати на клавіатурі, це займає певний час. Тому була вигадана особлива знакова система, яку застосовують у текстових

повідомленнях, тобто звичайною мовою. За допомогою цих знаків можна зобразити вираження своєї особи або свій настрій. Такі терміни не вимагають перекладу й універсальні в будь-якій мові: :) – я радий; :(– я невдоволений; :- (– сумно; :-| – мені байдуже; =) (= – цілую; 9_9 – я здивований; :- < – дуже сумно; :-> – сарказм, глузування.

Комп'ютерно-опосередкована комунікація. Комунікація, яка відбувається за допомогою використання двох або більше електронних пристроїв, називається комп'ютерно-опосередкованою.

Комп'ютерно-опосередковане спілкування можна поділити на дві форми: синхронну й асинхронну.

Синхронний комп'ютерно-опосередкований зв'язок – це зв'язок, що відбувається в режимі реального часу. Усі учасники спілкування беруть у ньому одночасно участь; однак вони не обов'язково повинні бути всі в одному місці. Прикладами синхронного спілкування є відеочат та аудіодзвінки FaceTime.

Асинхронний комп'ютерно-опосередкований зв'язок – це зв'язок, який не відбувається в режимі реального часу. Відправник не отримує негайну відповідь від одержувача. Більшість форм комп'ютерно-опосередкованої комунікації є асинхронними. Прикладами асинхронного спілкування є текстові повідомлення та електронні листи.

Ознаки комп'ютерно-опосередкованої комунікації

1. *Наявність електронного каналу передачі.* Головна умова існування моделі комунікації – канал передачі. Саме він надає комунікантам засоби для створення та сприйняття інформації. У мережевій комунікації використовують штучний канал передачі, де, з одного боку, знаходиться комп'ютер, а з іншого – сучасні технології зв'язку.

2. *Опосередкованість.* Дана характеристика комп'ютерного дискурсу впливає з самого терміна “комп'ютерно-опосередкована комунікація”, оскільки спілкування між учасниками відбувається за допомогою технічних, електронних засобів зв'язку.

3. *Дистанційність.* Віддаленість учасників комп'ютерної комунікації один від одного і, як правило, відсутність безпосереднього візуального контакту між ними.

4. *Гіпертекстуальність.* Відображає особливість композиції мережевого тексту (нелінійність побудови), коли текст являє собою окремі блоки, а порядок їх сприйняття залежить від самого користувача.

5. *Віртуальність*. Знаковий, символічний характер комп'ютерно-опосередкованої взаємодії.

6. *Анонімність*. Учасники комп'ютерної комунікації спілкуються в режимі реального часу, але вони практично нічого не знають один про одного, окрім псевдоніма і тієї інформації, яку учасник повідомляє сам про себе.

7. *Креолізованість*. У мережевих текстах, крім лінгвістичних, також використовують і паралінгвістичні засоби, такі як зображення, фотографії, а також активно застосовують різні шрифти, кольори, графічні символи тощо.

8. *Емоційність*. За браком візуального контакту передача емоцій і почуттів відбувається за допомогою “смайлів” та інших невербальних засобів комунікації.

9. *Типова неоднорідність*. Основне розмежування типів дискурсів базується на протиставленні письмового й усного дискурсу. Подібно до них, комп'ютерний дискурс може бути персональним або особистісно-орієнтованим (листування електронною поштою, спілкування в чатах) та інституційним або статусноорієнтованим (спілкування на конференціях, участь у форумах, рекламно-інформаційні дошки оголошень).

10. *Жанрова неоднорідність*. Загальноінформаційні жанри (новинні сайти), науково-освітні та спеціальні інформаційні жанри (електронні видання, наприклад, монографії, наукові статті, інтерактивні навчальні курси), художньо-літературні жанри, що містять оцифровані твори світової класики, а також літературні твори, які з самого початку створюють для публікації лише в глобальній мережі, так звана “мережература”.

11. *Комп'ютерна етика та етикет*. Учасники наділені певним комунікативним статусом, який виявляється, підтримується та обігрується в процесі комунікації через спеціальні прийоми та навички, що може бути визначеним як мережевий етикет. Мережеву комунікацію також контролюють правила, які і називаються “Netiquette” або “мережевий” етикет.

Переваги комп'ютерно-опосередкованої комунікації. Люди можуть легко спілкуватися з іншими людьми незалежно від часу чи місця. Це дозволяє їм співпрацювати над проєктами, які інакше були б неможливі через такі фактори, як географія. Комп'ютерно-опосередкована комунікація дозволяє людині брати участь у спілкуванні

з мінімальним напруженням. Комфорт комп'ютерно-опосередкованої комунікації сприяє саморозкриттю людини, що дозволяє комунікативному партнеру легше відкриватися та бути більш виразним. Спілкуючись через електронний носій, люди мають меншу ймовірність брати участь у стереотипізації та менше усвідомлюють фізичні характеристики. Роль, яку анонімність відіграє в онлайн-спілкуванні, також може спонукати деяких користувачів швидше формувати стосунки з іншими.

Недоліки комп'ютерно-опосередкованої комунікації. На відміну від спілкування віч-на-віч, невербальні підказки, такі як тон і фізичні жести, які допомагають передавати повідомлення, втрачаються завдяки комп'ютерно-опосередкованій комунікації. Як результат, повідомлення є більш вразливим для його неправильного розуміння через неправильну інтерпретацію значення тону чи слова. Більше того, віртуальна відстань може створити психологічне й емоційне відчуття відстороненості, що може сприяти почуттю суспільної ізоляції.

2. Різновиди опосередкованого комп'ютером спілкування

Миттєві повідомлення. Миттєві повідомлення – це один із найпопулярніших засобів, який дозволяє вести приватну розмову з іншою людиною, а також створити кімнату чату, де можна спілкуватися в режимі реального часу з більше ніж двома людьми. Популярність обміну миттєвими повідомленнями обумовлена його природою в режимі реального часу. На відміну від електронної пошти, яка змушує чекати, поки одержувач перевірить електронну пошту та надішле відповідь, миттєві повідомлення дозволяють переглядати, чи є людина у списку контактів в Інтернеті, і відправити повідомлення, яке з'являється негайно на екрані її пристрою. Діловий світ широко використовує цей інструмент спілкування. Це дає змогу працівникам миттєво звертатися до своїх керівників і колег, які працюють віддалено, що допомагає їм заощадити час і зменшити витрати на ділове спілкування.

Інтернет-телефонія. Інтернет-телефонія використовує Інтернет як носій передачі для телефонних дзвінків. Користувачі та компанії, яким потрібно телефонувати в будь-яку точку світу, отримують неабияку користь від Інтернету.

Електронна пошта. Більшість мейнфреймів, мікрокомп'ютерів і комп'ютерних мереж оснащені системою електронної пошти. Це дозволяє надсилати електронне повідомлення в будь-яку точку світу.

Кожен електронний лист має відправника, одержувача та повідомлення. Перевага електронної пошти полягає в тому, що замість того, щоб чекати, коли наш поштовий лист буде доставлений поштовим відділенням, електронний лист надсилають і отримують майже негайно.

Інтернет-естафета. Інтернет-естафета – це система чату, яка дозволяє приєднуватися до каналів або груп для спілкування приватно або в групах. Після приєднання до кімнати чату інтернет-естафети, можна надсилати повідомлення всім учасникам чат-кімнати або надсилати особисте повідомлення особі. Деякі клієнти інтернет-естафети дозволяють створити власний канал, де можна запросити інших приєднатися до нього. Крім того, можна захистити свою кімнату чату паролем, щоб зробити дискусію більш приватною.

Відеоконференція. Відеоконференція – це платформа або середовище, де два або більше учасників підключаються за допомогою відповідних комп'ютерних мереж. Це вимагає від учасника мати мікрофон, відеокамеру та динаміки, підключені до його системи. Відеоконференція може бути успішною лише тоді, коли обидва учасники використовують одне і те ж програмне забезпечення. Відеоконференція є прекрасним інструментом для дистанційного навчання, вебінарів, проєктів співпраці тощо.

Бездротовий зв'язок і SMS. Служба коротких повідомлень (SMS) допомагає бездротово надсилати буквено-цифрову та візуальну інформацію. Це дозволяє надсилати текст, цифри, зображення, графіки й аудіо на мобільні телефони, що підтримують MMS. Бездротовий зв'язок можливий через бездротові пристрої, наприклад, смартфони. Ці пристрої дозволяють не лише телефонувати, але й надсилати електронну пошту, повідомлення тощо.

Мультимовність Інтернет-спілкування. Постійний моніторинг W3Techs показав, що в березні 2015 року трохи більше 55 % найбільш відвідуваних вебсайтів мали англomовну домашню сторінку. Інші основні мови, які використовуються принаймні у 2 % мільйона найпопулярніших вебсайтів згідно з W3Techs – це німецька, японська, іспанська, французька, китайська та португальська.

Нетикет. Нових користувачів в Інтернеті іноді називають “новачками”. Усі були колись новачками. Хорошим тоном вважається ділитися своїми знаннями та допомагати іншим, хто задає питання електронною поштою, у групах новин, у списках розсилки та в чатах.

Люди в Інтернеті часто отримують набагато більше електронних листів, ніж вони можуть прочитати. Перш ніж надсилати запитання електронною поштою, потрібно шукати на нього самостійно відповідь в Інтернеті. Якщо виявиться, що відповідь на запитання легко отримати в очевидному місці, то це може роздратувати іншу людину.

Не можна використовувати великі літери в електронній пошті – це означає крик. Якщо ж потрібно наголосити на слові, то потрібно використати зірки або підкреслення: я думаю, факти * доводять * цей пункт. Я думаю, що _факти_ доводять це.

Можна сміливо використовувати смайлики, щоб сигналізувати про емоції, наприклад, підморгування, смуток, здивування тощо: я б хотів, щоб ти читав це раніше! ;-) Я б хотів, щоб я читав це раніше. :-(

Необхідно запам'ятати, що тонкі емоції не надто добре передаються електронною поштою. Сатира та гумор особливо важко передаються. Особливо треба уникати сарказму. Так само не можна надмірно реагувати на отримані електронні листи чи публікації. Те, що ми вважаємо образливим чи нейтральним повідомленням, може бути лише роздумом і поганим набором фраз.

Принцип кооперації Г. П. Грайса. Г. П. Грайс у роботі “Логіка і мовне спілкування” стверджує, що основу мовної комунікації становить принцип кооперації, що передбачає готовність співрозмовників діяти відповідно до прийнятої мети та напряду розмови. Інакше кажучи, принцип кооперації – це готовність партнерів до співпраці.

Принцип кооперації обумовлює основні правила мовної комунікації. Автор визначає їх як чотири категорії (максими):

- максима кількості інформації;
- максима якості інформації;
- максима відповідності;
- максима способу вираження (манери).

Максиму “кількість” Г. Грайс пов’язує з тією кількістю інформації, яку потрібно передати. Положення цієї категорії:

Твоє висловлювання повинно містити не менше інформації ніж потрібно.

Твоє висловлювання не повинно містити більше інформації ніж потрібно.

Коментуючи ці положення, можна зазначити, що недостатня інформація може ускладнити виконання поточних цілей спілкування; зайва ж

інформація іноді вводить в оману. Тоді слухач може помилково припустити наявність якогось особливого сенсу в цій зайвій інформації.

Сутність максими “якість” автор формулює так: “Старайся, щоб висловлювання було істинним”, конкретизуючи цю думку двома положеннями:

Не говори того, що вважаєш хибним.

Не говори того, для чого у тебе немає достатніх підстав.

Максима “відповідності” пов’язана з відповідністю висловлювання предмета розмови: “*Не відхиляйся від теми*”.

Максима “спосіб вираження” стосується не того, що говориться, а того, що як кажуть: “Висловлюємо ясно”. Це положення конкретизується так:

Уникай незрозумілих виразів.

Уникай неоднозначності.

Будь коротким (уникай непотрібного багатослів’я).

Будь організованим.

Реальне мовне спілкування не цілком і не завжди відповідає цим правилам: люди бувають багатослівні; не обов’язково говорять те, що думають; відхиляються від теми розмови; їх мова буває неясною, уривчастою. Однак якщо при цьому порушення не стосується базового принципу кооперації, взаємодія продовжується і досягається певний рівень розуміння.

Питання для самоперевірки

1. Що таке Інтернет і які його особливості?
2. Як до створення Інтернету долучились військові?
3. У чому полягає революція Інтернету?
4. Що таке комп’ютерний сленг і які його функції?
5. Що таке комп’ютерно-опосередкована комунікація і які її ознаки?
6. Які переваги і недоліки комп’ютерно-опосередкованої комунікації?
7. Які є різновиди опосередкованого комп’ютером спілкування?
8. У чому полягає нетикет?
9. Які принципи кооперації виокремив Грайс і яке вони мають значення для комп’ютерно-опосередкованої комунікації?

Тема 2. РІЗНОВИДИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПИСЬМОВИХ ПОВІДОМЛЕНЬ У КІБЕРПРОСТОРІ. ЖАНРИ ІНТЕРНЕТ-ТЕКСТІВ І ТЕХНІКИ ЇХ СТВОРЕННЯ

1. Особливості письмових повідомлень у кіберпросторі

Гіпертекст як прояв тексту в мережі “Інтернет”. Вже майже три десятиліття термін “гіпертекст” є надзвичайно популярним. Гіпертекстова форма, що є основою сучасного Інтернету, веде до появи в тексті нових елементів, відсутніх у традиційній письмовій комунікації. Різні електронні жанри вже сформували певну специфіку в оформленні гіпертекстових посилань.

Головною особливістю гіпертексту є те, що він створює систему зв'язку між окремими документами за допомогою вбудованих у текст гіперпосилань. Але це поняття не обмежується тільки Інтернетом, гіпертекст як зв'язок текстових елементів в єдиному цілому існував і до його виникнення.

Гіпертекст – це можливість розширення контексту кожного конкретного змістовного елемента, це те, що дозволяє читачеві краще зрозуміти зміст, допомагає орієнтуватися в потоці інформації.

Формально складовими гіпертексту є сукупність усіх текстів, пов'язаних із текстом, що читається, гіперпосиланнями. Гіперпосилання в тексті можуть бути як графічні зображення у вигляді піктограм, стрілок, кнопочок, так і підкреслені слова, виділені синім кольором. Текст вебсайту є креолізованим текстом, який містить як вербальний знак, так і іконічний.

На відміну від креолізованого тексту на папері, іконічний знак на вебсайті не просто доповнює вербальний і часом заміщає його синтак-

сично, він структурує вербальну частину тексту, співвідносить і відправляє реципієнта в інші інформаційні області тієї ж тематики.

Особливості Інтернет-тексту

Структурна імітація усного мовлення – це стислість суджень, розмовна стилістика, велика кількість простих слів, значимість тих функцій повідомлення, які є фактичними й емотивними.

Обмін повідомленнями в реальному часі – це наближення параметрів письмового спілкування до тимчасових параметрів усного.

Майже демонстративна анонімність – це можливість створення будь-якої кількості віртуальних відображень особистості автора або образів-масок, далеких за своїми характеристиками від реального автора того чи іншого тексту.

Тематичність – будь-який Інтернет-текст повинен мати тему, основну ідею та висновки, які повинні одразу бути помітними та зрозумілими. Також Інтернет-тексти підрозділяють на велику кількість абзаців, а речення зазвичай доволі короткі задля легшого сприйняття інформації читачем.

Гіпертекстуальність – це подання інформації та особливості кожного моменту чи проблеми на наступній сторінці, що допомагає реципієнту краще зрозуміти інформацію.

Зрозумілість – це не нагромадження та лаконічність тексту. Правильна конструкція Інтернет-тексту та насиченість гіперпосиланнями дозволяє читачеві зацікавитися сайтом, на якому він знаходиться та поділитися ним зі своїми друзями.

Стилістика гіпертексту

1. *Інформаційне наповнення*: прості і зрозумілі заголовки, використання нейтральної мови, використання стандартної термінології, відведення окремого абзацу для кожної ідеї, використання вихідних гіпертекстових посилань, наявність яких підвищує довіру користувачів до сайту.

2. *Структура (дизайн)*: менша кількість слів ніж у звичайній статті, виділення ключових слів, візуальне членування тексту з використанням підзаголовків, списки з маркерами, стандартні кольори посилань для полегшення впізнавання вже переглянутих сторінок, принцип “перевернутої піраміди” в написанні тексту.

2. Жанри Інтернет-текстів і техніки їх створення

Особиста вебсторінка – це сторінка, що містить матеріали особистого характеру, а не контент компанії, організації чи установи.

Персональні вебсторінки використовуються головним чином в інформаційних або розважальних цілях, але також можуть використовуватися для особистого кар'єрного маркетингу (шляхом переліку вмінь, досвіду та резюме людини), для соціальної медіа-комунікації з іншими людьми, які мають спільні інтереси, або для особистого вираження.

Зазвичай особиста сторінка не є лише однією “сторінкою”, а колекцією вебсторінок і пов'язаних з ними файлів під вебадресою. У суто технічному відношенні особиста сторінка часто містить лише розріджений вміст із деяким влучним вступним матеріалом і слугує здебільшого вказівником чи змістом на більш багаті на вміст сторінки всередині, такі як резюме, сім'я, хобі, родинна генеалогія, вебжурнал/щоденник (“блог”), думки, Інтернет-журнали, цифрові аудіокліпи, цифрові відеокліпи, цифрові фотографії тощо. Багато особистих сторінок містять лише інформацію, що цікавить друзів і родину автора. Однак деякі вебсторінки, створені хобістами або ентузіастами певних предметних сфер, можуть бути цінними актуальними вебкаталогами.

Багато людей підтримують особисті вебсторінки, щоб висловити свою думку з питань, починаючи від новин і політики до фільмів, або виразити свої творчі починання у літературі, поезії, музиці тощо. Деякі люди використовують свою персональну вебсторінку як метод спілкування. Наприклад, художник може роздати візитні картки з адресою своєї особистої вебсторінки та запропонувати людям завітати на неї, щоб переглянути його твори мистецтва чи підписатися на неї.

Багато знаменитостей із фільмів, телешоу, професійного спорту та популярної музики мають вебсайти. Знаменитість – це “продукт” або бренд, що продається, вебсайт знаменитості ведуть професійні автори. Статус знаменитості та наявність окремих створених фанатами сайтів (над якими відповідна знаменитість не має прямого контролю) призводять до існування декількох веб-сайтів для кожної знаменитості: особистий веб-сайт знаменитості, який позначається як “офіційний вебсайт”, і один або кілька вебсайтів, якими керують фанати. На офіційних вебсайтах надається інформація про прес-релізи, дати турів і рекламні матеріали.

Науковцям (особливо на рівні коледжів та університетів) часто надають Інтернет-простір для створення та зберігання особистих веб-документів, включаючи особисті вебсторінки, резюме та список їхніх книг, наукових робіт, презентацій конференцій. Багато науковців розміщують цифрову фотографію на своїй сторінці профілю. Деякі науковці мають уривки зі своїх опублікованих статей і книг або навіть повний текст деяких статей. Деякі вчені на своїх вебсайтах розміщують відео з інтерв'ю, онлайн-коментарів чи обговорень.

Інтернет-форум або **дошка оголошень** – це сайт онлайн обговорення, де люди здійснюють комунікацію у вигляді опублікованих повідомлень.

Інтернет-форум відрізняється від чатів тим, що повідомлення довші за один рядок тексту і принаймні тимчасово архівуються. Крім того, залежно від рівня доступу користувача або налаштування форуму, розміщене повідомлення може бути затверджене модератором, перш ніж воно стане загальнодоступним.

Форум для обговорень має ієрархічну або деревоподібну структуру: форум може містити ряд підфорумів, кожний з яких може мати кілька тем. У рамках теми форуму кожне розпочате нове обговорення називається ниткою, і на нього може відповісти стільки людей, скільки бажають.

Залежно від налаштувань форуму, користувачі можуть бути анонімними або повинні зареєструватися на форумі, а потім увійти для публікації повідомлень. На більшості форумів користувачам не потрібно входити в систему, щоб читати наявні повідомлення.

Зазвичай учасникам дозволено редагувати або видаляти власні повідомлення. Повідомлення містяться в нитках, де вони відображені як блоки один за одним. Перший пост починає нитку; це може називатися нитковий стартер або оригінальний пост. Публікації, які впливають з нитки, мають на меті продовжити обговорення цього допису або відповісти на інші відповіді; не рідкість є зірвана дискусія.

Популярність потоку вимірюється на форумах відповідями. Нитки, що відповідають заданій кількості дописів або заданій кількості переглядів, можуть отримати позначення типу “гаряча нитка” і відображатись з іншим значком порівняно з іншими потоками. Якщо користувачі форуму втратили інтерес до певного потоку, він стає мертвою ниткою.

Форуми віддають перевагу відкритому та вільному обговоренню, тому мають певні формальні стандарти. Найбільш поширені теми на форумах містять питання, порівняння, опитування думок, а також дебати. Не рідкістю є нісенітниця чи асоціальна поведінка. Погане розуміння відмінностей у цінностях учасників є поширеною проблемою на форумах. Оскільки відповіді на тему часто сформульовані на чийсь точку зору, то обговорення зазвичай їде в декількох напрямках. Дискусія та неоднозначність у відповідях можуть поширюватися на кілька десятків публікацій теми і врешті-решт закінчуються, коли всі здаються або увагу привертає більш цікавий предмет. Не рідкістю є закінчення дискусій атаками.

Список електронних розсилок або список електронних листів – це спеціальне використання електронної пошти, що дозволяє широко розповсюджувати інформацію для багатьох користувачів Інтернету.

Списки електронної розсилки зазвичай повністю або частково автоматизовані.

Списки розсилки спочатку були науковими списками розсилки. Генеалогія списків розсилки як інструменту зв'язку між вченими простежується до часів нового ARPANET. Метою комп'ютерних фахівців, які брали участь у цьому проєкті, була розробка протоколів зв'язку між комп'ютерами. Працюючи над цим, вони також побудували перші інструменти людського комп'ютерного спілкування. Наукові списки розсилки можна розглядати як сучасну версію салонів епохи Просвітництва, розроблених ученими для вчених.

З точки зору історика, питання збереження спадщини списків розсилки (і спадщини Інтернет-форумів загалом) є надзвичайно важливим. Не тільки текст корпусу повідомлень має бути заархівований, а також пов'язані з ними метадані, часові позначки, заголовки. Архіви розсилки – це унікальна можливість для істориків досліджувати взаємодії, дебати, навіть напруження.

Чат – це технологія онлайн-взаємодії з людьми в режимі реального часу до повністю занурювального графічного соціального середовища.

Основне використання кімнати чату – це обмін інформацією через текст з групою інших користувачів. Можливість спілкування з декількома людьми в одній розмові відрізняє чати від програм швидкого обміну повідомленнями, які, як правило, розроблені для спілкування один на один. Користувачі в певній кімнаті чату, як правило, підключе-

ні через спільний Інтернет або інший подібний зв'язок, а чати існують для широкого кола предметів. Нова технологія дозволила використовувати обмін файлами та вебкамери, включені в деякі програми. Це буде вважатися кімнатою чату.

Візуальні чати додають графіки до чату. Для них характерне використання графічного зображення користувача, аватара (віртуальні елементи, такі як ігри) і навчальний матеріал, який найчастіше розробляють окремі власники сайтів, які, як правило, просто більш просунуті користувачі систем. Найпопулярніші середовища дозволяють користувачам створювати власні простори.

Деякі онлайн-чати також містять аудіо- та відеозв'язок, щоб користувачі могли реально бачити та чути один одного.

У чатах, особливо тих, що призначені для дітей, зазвичай є правила, яких вони вимагають від користувачів. Правила не дозволяють користувачам використовувати образливу/грубу мову або пропагувати ненависть, насильство й інші негативні проблеми. Чати не дозволяють рекламувати або “затоплювати”, тобто постійно наповнювати екран повторюваним текстом.

Віртуальний світ – це комп'ютерне модельоване середовище, за допомогою якого користувачі можуть взаємодіяти між собою та використовувати і створювати об'єкти.

Віртуальний світ – це штучне комп'ютерне середовище, наповнене багатьма користувачами, які створюють особистий аватар, одночасно і незалежно один від одного досліджують віртуальний світ, беруть участь у його діяльності та спілкуванні з іншими. Аватари можуть бути текстовими, дво- або тривимірними графічними зображеннями або живими відеоаватарами зі слуховими та сенсорними відчуттями. Віртуальні світи дозволяють користуватися ними декільком користувачам, але одиночні комп'ютерні ігри також можуть вважатися типом віртуального світу.

Користувач отримує доступ до модельованого комп'ютером світу і таким чином він може відчувати у ньому свою присутність. Такі модельовані світи та їх правила можуть виходити із реальності чи світу фантазії. Прикладами правил є гравітація, топографія, рух, дії та спілкування. Спілкування між користувачами може варіюватися від тексту, графічних значків, візуального жесту, звуку до форм із використанням сенсорного, голосового командування та балансу почуттів.

Масові онлайн-ігри зображають широкий спектр світів, включаючи такі, що базуються на науковій фантастиці, реальному світі, супергероях, жахах, історії. Найпоширенішою формою подібних ігор є світи фантазії, а ті, що базуються на реальному світі, відносно рідкісні. Гравці створюють персонажа, який подорожує між будівлями, містами та світами. Спілкування зазвичай є текстовим, але в режимі реального часу також можливий голосовий зв'язок. Використовувана форма спілкування може істотно вплинути на досвід гравців у грі.

Віртуальні світи не обмежуються іграми, але, залежно від представленого ступеня безпосередності, можуть охоплювати комп'ютерні конференції та текстові чати.

Вебжурнали та каталоги передбачають власника – “блогера”, який запрошує інших прокоментувати те, що він написав.

Блог – це обговорення або інформаційний сайт, опублікований на World Wide Web, що складається з дискретних, часто неофіційних записів тексту щоденника (постів).

Повідомлення зазвичай відображаються у зворотному хронологічному порядку, так що найновіша публікація з'являється першою у верхній частині вебсторінки. До 2009 року блоги, як правило, були роботою однієї особи, періодично невеликої групи, і часто висвітлювали одну тему. У 2010-х роках з'явилися “багатоавторські блоги”, у яких було кілька авторів. Зростання Twitter та інших систем “мікроблогінгу” допомагає інтегрувати багатоавторські блоги й одноавторні блоги в засоби масової інформації.

Багато блогів надають коментарі до певної теми від політики до спорту. Інші функціонують як більш особисті Інтернет-щоденники, а інші функціонують більше як рекламні бренди конкретної особи чи компанії. Типовий блог поєднує текст, цифрові зображення та посилення на інші блоги, вебсторінки та інші засоби масової інформації, пов'язані з його темою. Здатність читачів залишати загальнодоступні коментарі та взаємодіяти з іншими коментаторами – важливий внесок у популярність багатьох блогів. Однак власники блогів або автори часто модерують і фільтрують онлайн-коментарі, щоб видалити мову ненависті чи інший образливий вміст. Більшість блогів переважно текстові, хоча деякі акцентують увагу на мистецтві (арт-блоги), фотографії (фотоблоги), відеоролики (відеоблоги або “влоги”), музика (MP3-блоги) та аудіо (подкасти). В освіті блоги можна викорис-

вати як інструктивні ресурси. Ці блоги називають *edublods*. Мікроблогінг – це ще один вид блогів, який містить дуже короткі пости.

Мікроблог – це практика розміщення в Інтернеті невеликих фрагментів цифрового контенту, який може бути текстом, зображеннями, посиланнями, короткими відео чи іншими носіями інформації.

Мікроблог пропонує портативний режим зв'язку, органічний і спонтанний для багатьох користувачів. Це захоплює публічну увагу частково тому, що короткі пости легко читати на ходу чи під час очікування. Друзі використовують його, щоб підтримувати зв'язок, ділові партнери використовують його для координації зустрічей або обміну корисними ресурсами, а знаменитості та політики (або їх публіцисти) – щоб повідомити дати концертів, лекцій, випусків книг або розклади гастролей. Прикладами цього є Twitter, Facebook.

3. Соціальні медіа

Соціальні медіа – це інтерактивні цифрові технології, що сприяють створенню або обміну інформацією, ідеями, кар'єрними інтересами й іншими формами вираження поглядів через віртуальні спільноти та мережі.

Соціальні медіа – це Інтернет сервіси, призначені для масового розповсюдження вмісту, де вміст створюють самі користувачі, і автором може бути кожен, на протизагу традиційним медіа, де авторами є попередньо відібране й обмежене коло людей.

Проблеми з визначенням соціальних медіа виникають через широкий спектр окремих і вбудованих послуг соціальних медіа, які зараз доступні, проте вони мають певні спільні ознаки:.

Соціальні медіа – це інтерактивні Інтернет-додатки Web 2.0.

Згенерований користувачами вміст, наприклад, текстові повідомлення чи коментарі, цифрові фотографії чи відео та дані, отримані за допомогою всіх онлайн-взаємодій, є життєвою основою соціальних мереж.

Користувачі створюють спеціальні профілі для вебсайту або додатку, які розробляються та підтримуються організацією соціальних мереж.

Соціальні медіа сприяють розвитку соціальних мереж в Інтернеті шляхом підключення профілю користувача до профілей інших людей або груп.

Соціальні медіа – це форми електронного спілкування (наприклад, вебсайти для соціальних мереж і мікроблогів), за допомогою яких

користувачі створюють Інтернет-спільноти для обміну інформацією, ідеями, особистими повідомленнями й іншим контентом (наприклад, відео).

Хоча різноманітність самостійних і вбудованих сервісів соціальних медіа ускладнює їх визначення, експерти з маркетингу та соціальних медіа загалом погоджуються, що соціальні медіа містять такі 13 типів соціальних медіа: блоги, ділові мережі, спільні проєкти, соціальні мережі підприємств, форуми, мікроблоги, обмін фотографіями, огляд товарів і послуг, соціальні закладки, соціальні ігри, соціальні мережі, обмін відео, віртуальні світи.

Використання соціальних медіа на організаційному рівні. Уряди можуть використовувати соціальні медіа для взаємодії з громадянами, сприяння участі громадян, подальшого відкритого уряду, аналізу та контролю громадської думки, інформування громадськості про ризики.

Соціальні медіа широко використовують у цивільних і кримінальних розслідуваннях. Їх також використовують для сприяння у розшуку зниклих осіб. Поліцейські відділи часто використовують офіційні акаунти в соціальних мережах, щоб взаємодіяти з громадськістю, розголошувати діяльність поліції. І навпаки, відеозаписи задокументованої громадянами жорстокості й інших неправомірних дій іноді розміщують у соціальних мережах.

У США служба з питань міграції та митного контролю ідентифікує та відстежує осіб за допомогою соціальних мереж, а також затримує деяких людей за допомогою спеціальних операцій на базі соціальних мереж. Митна служба США, Міністерство національної безпеки США використовують дані соціальних мереж як фактори, що впливають під час візового режиму, і продовжують стежити за особами після їх в'їзду в країну. Також було задокументовано, що співробітники подібних служб здійснювали огляди соціальних мереж на кордоні, обшукуючи як громадян, так і негромадян без попереднього затримання.

Компанії все частіше використовують інструменти моніторингу в соціальних мережах для відстеження та аналізу онлайн-розмов в Інтернеті про свій бренд чи товари або про пов'язані з ними теми. Соціальні медіа стають ефективними завдяки процесу, який називається "побудова соціального авторитету".

Деякі роботодавці вивчають профілі претендентів на роботу в соціальних мережах. Це питання порушує багато етичних питань, які

одні вважають правом роботодавця, а інші дискримінацією. Багато західноєвропейських країн вже запровадили закони, які обмежують користування соціальних мереж на робочому місці. Використання соціальних медіа молодими людьми викликало значні проблеми у тих з них, які активно працюють у соціальних мережах, коли вони намагаються вийти на ринок праці. Опитування 17 тисяч молодих людей у шести країнах у 2013 році показало, що 1 із 10 людей у віці від 16 до 34 років отримали відмову в роботі через Інтернет-коментарі, зроблені на вебсайтах соціальних мереж.

Використання соціальних медіа приватними особами. За даними CNN, у 2010 році 75 % людей отримували свої новини електронною поштою або в повідомленнях у соціальних мережах, тоді як 37 % людей ділилися новинами через Facebook або Twitter. Facebook або Twitter роблять новини більш привабливим досвідом, ніж раніше, оскільки люди діляться новинами та коментують публікації інших людей. Однак 27 % респондентів турбуються про точність розповіді у блозі. Люди з обережністю ставляться до того, як сайти соціальних мереж обмінюються новинами та певним контентом. Ця обережність щодо точності зростає, оскільки сайти соціальних мереж дедалі частіше використовуються за допомогою сукупних нових джерел, які з'єднують кілька каналів для розвитку правдоподібних співвідношень. Це явище називають “псевдознанням”, яке розробляє неправдиві розповіді та фейкові новини, що підтверджують загальний аналіз та ідеологія, а не факт.

Соціальні медіа використовують для задоволення соціальних потреб, таких як спілкування з друзями та родиною, а також романтичні стосунки та флірт, але не всі потреби можуть бути задоволені соціальними мережами. Наприклад, самотні люди частіше використовують Інтернет для емоційної підтримки. Національне репрезентативне опитування Common Sense Media у 2018 році показало, що 40 % американських підлітків у віці 13–17 років вважають, що соціальні мережі є надзвичайно або дуже важливими для них, щоб не відставати від своїх друзів щодня. Це ж опитування показало, що 33 % підлітків зазначили, що соціальні медіа надзвичайно або дуже важливі для проведення змістовних розмов з близькими друзями, а 23 % підлітків заявляють, що соціальні медіа надзвичайно або дуже важливі для документування та обміну основними подіями свого життя.

Іноді люди плутають використання соціальних мереж зі справжнім спілкуванням. Люди, як правило, поведуться по-різному в Інтернеті й менше бояться нашкодити почуттям інших. Крім того, деякі способи поведінки в Інтернеті можуть спричинити стрес і занепокоєння через постійність публікацій в Інтернеті, страх бути зламаним або через те, що університети та роботодавці досліджують сторінки в соціальних мережах. Люди починають віддавати перевагу текстовим повідомленням перед особистим спілкуванням, а це може сприяти почуттю самотності.

Люди свідомо керують своїм уявленням про себе чи інформацією, пов'язаною з особистістю, у соціальному контексті. Насправді критичним аспектом сайтів соціальних мереж є час, вкладений у налаштування особистого профілю та заохочення підписників і коментарів.

Вплив соціальних медіа на користувачів. Новини та тележурналістика були ключовою рисою формування колективної пам'яті упродовж більшої частини XX століття. Зокрема, журналісти ЗМІ формували колективну пам'ять майже на кожен велику національну подію – від смерті соціальних і політичних діячів до прогресування політичних надій. Однак журналістський вплив стає менш важливим, тоді як Facebook, YouTube, Twitter забезпечують постійну пропозицію альтернативних джерел новин для користувачів.

Використання соціальних медіа іноді передбачає негативні взаємодії між користувачами. Злі або емоційні розмови можуть призвести до реальних взаємодій поза Інтернетом і зумовити небезпечні ситуації. Деякі користувачі стикалися з погрозами насильства в Інтернеті і побоювалися, що ці загрози виявлятимуться поза мережею. Схожі питання містять кіберзалякування, онлайн-домагання, “тролінг”.

Одне явище, яке зазвичай вивчають у соціальних мережах, це порівняння соціального порівняння. Люди порівнюють своє власне життя з життям своїх друзів через їхні дописи. Дослідження показали, що самопорівняння у соціальних мережах може мати серйозні наслідки для фізичного та психічного здоров'я.

Згідно з дослідженням, опублікованим у 2017 році, зв'язок між порушенням сну та використанням соціальних мереж є очевидним. Сильний взаємозв'язок між використанням соціальних мереж і порушенням сну має значні клінічні наслідки для здоров'я та добробуту

молодих людей. Багато підлітків страждають від недосипання, оскільки вони проводять багато часу вночі за телефонами, і це може вплинути на оцінки, оскільки вони будуть втомленими у школі.

Одним із вивчених емоційних ефектів соціальних медіа є “депресія на Facebook”, яка є типом депресії, що вражає підлітків, які проводять занадто багато свого вільного часу, спілкуючись у соціальних мережах. Це може призвести до таких проблем, як замкнутість, що може зашкодити здоров’ю, створюючи почуття самотності та низьку самооцінку серед молоді.

Другим емоційним ефектом є вигорання в соціальних мережах – амбівалентність, емоційне виснаження, деперсоналізація. Амбівалентність стосується плутанини користувача щодо переваг, які він може отримати від використання соціальних мереж. Емоційне виснаження відноситься до стресу, який відчуває користувач під час користування сайтом соціальних мереж. Деперсоналізація стосується емоційного відсторонення від сайту соціальних мереж, який переживає користувач. Усі три фактори вигорання можуть негативно вплинути на продовження користування соціальними мережами.

Питання для самоперевірки

1. Що таке гіпертекст і які його особливості порівняно з текстом?
2. У чому полягає стилістика гіпертексту?
3. Які є жанри Інтернет-текстів та як вони створюються?
4. Що таке соціальні медіа та які їх ознаки?
5. Які проблеми виникають під час визначення соціальних медіа?
6. Як використовують соціальні медіа на організаційному рівні?
7. Як соціальні медіа використовують служби з питань міграції і візового режиму на кордоні у світі та в Україні?
8. Як соціальні медіа використовують приватні особи?
9. Як впливають соціальні медіа на користувачів?

Тема 3. СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНИХ ПОВІДОМЛЕНЬ І ЇХ ФУНКЦІОНУВАННЯ У КІБЕРПРОСТОРИ

1. Поняття “візуальна риторика”

Візуальна риторика – це форма риторики та спілкування за допомогою використання візуальних образів і текстів.

Візуальна риторика охоплює знання зорової грамотності та вміння аналізувати образи за їх кольором, формою та змістом. Візуальна риторика вивчає структуру образу та наслідки переконливого впливу на аудиторію. Візуальна риторика підкреслює образи як чуттєві вирази культурного та контекстуального значення, на відміну від суто естетичного розгляду.

Візуальна риторика стосується цифрової риторики, оскільки вони можуть діяти разом для передачі ідей, не пов’язаних лінійним форматом. Сам екран – це планшет, який поєднує слова, інтерфейси, піктограми та зображення, які викликають інші модальності, такі як дотик і звук. Маніпулюючи цими інструментами, людина у цифровому світі має доступ до впливу на широку аудиторію та можливість якомога більшої передачі своїх ідей. Використання візуальних образів у риторичі дозволяє людині передати ідею, яка може бути настільки абстрактною, що написаного лінійного слова не вистачить.

Концепція аватара також може допомогти зрозуміти вплив візуальної риторики. Аватар – це “віртуальне тіло”. З розвитком технологій з’являються нові способи візуально представити себе в Інтернеті. Ця онлайн-презентація власної ідентичності є аватаром.

Історія віртуальної риторики. Зароджуючись у Стародавній Греції, риторика широко дискутується тисячами років. Софісти вперше вигадали ідею риторики як абстрактний термін, Аристотель більш

вузько визначав риторику як можливий потенціал послання впливати на аудиторію.

Перша згадка про візуальну риторику (1977) показала новий спосіб оцінювання інших засобів комунікації. Сьогодні досліджується роль візуальної риторики у багатьох аспектах людського життя, особливо реклами.

Історично вивчення риторики було спрямоване на лінгвістику. Візуальні символи вважалися тривіальними та підлеглими і значною мірою були ігноровані як частина риторичного аргументу. Як результат, сучасна риторична теорія розвивалася зі значним виключенням цих візуальних символів, ігноруючи поле зорової риторики як окрему галузь дослідження. Науковці візуальної риторики аналізують фотографії, малюнки, картини, графіки та таблиці, дизайн інтер'єру та архітектуру, скульптуру, зображення в Інтернеті та фільмах. Кожна частина артефакту має значення в повідомленні, що передається, кожен рядок, кожне затінення.

Візуальна риторика вивчає, як люди використовують такі зображення для спілкування, як колір, лінію та форму.

Візуальні зображення завжди відігравали певну роль у спілкуванні, проте останні досягнення технології дозволили користувачам масово створювати та ділитися зображеннями. Масова комунікація зображень значно прискорила поширення новин та інформації. Як результат, певні образи можуть перейти у “вірусні”, тобто зображення може бути спільним і переглянуто великою кількістю аудиторії та привернути увагу медіа.

Візуальні ефекти. Відомо, що зорові образи допомагають значно краще запам'ятовувати інформацію. Використання різних графічних зображень для ілюстрування змісту сайту допомагає відвідувачеві краще запам'ятовувати матеріал, викладений на сторінках сайту, і сам сайт загалом. Крім зображень на сайтах, також часто використовують різні візуальні ефекти.

Рядок, що біжить. Рядок, що біжить, викликає відчуття терміновості інформації, її новизни. Ефект рядка, що біжить, може застосовуватися в тому випадку, коли вільного місця вистачає рівно на рядок тексту, а необхідний обсяг інформації набагато перевищує розмір цього текстового рядка. Але, оскільки рух тексту в рядку, що біжить, часто відволікає або дратує відвідувачів сайту, то без обґрунтованих причин рекомендують не включати в дизайн рядок, що біжить.

Анімовані кнопки. Різним чином анімовані кнопки меню на сайті останнім часом дуже популярні. При наведенні на них курсора миші або при натисканні вони змінюють колір, рухаються в сторони, вгору-вниз. Однак, якщо у відвідувача сайта в налаштуваннях браузера буде відключене відтворення графіки або виконання скриптів, то замість гарної кнопки він побачить лише порожній квадратик.

Меню, що випадає. Застосування ефекту меню, що випадає, досить часто обумовлено обмеженим вільним простором на великому сайті. У такому випадку велика кількість пунктів меню компактно спакована.

Ефекти під час зміни сторінок. Різні ефекти зміни при переходах сторінками сайта застосовуються часто, наприклад, під час входу/виходу на сайт або на сторінку сайта. Варіантів зміни сторінок багато. Серед них: розчинення однієї сторінки в іншій, поява жалюзі, шашок, панорама й багато інших.

Мерехтливий фон. Мерехтіння дає велике навантаження на очі відвідувача, заважає нормальному сприйняттю інформації, швидко стомлює, викликає роздратування.

Теорії візуальної перцепції. Для отримання інформації з навколишнього середовища ми маємо органи відчуттів. Кожен орган відчуттів є частиною сенсорної системи, яка приймає сенсорні входи та передає сенсорну інформацію у мозок.

Особливою проблемою для психологів є пояснення процесу, за допомогою якого фізична енергія, отримана органами відчуттів, складає основу сприйняття досвіду. Сенсорні входи якимось чином перетворюються на сприйняття письмових столів і комп'ютерів, квітів і будівель, автомобілів і літаків; на видовища, звуки, запахи, смак та переживання.

Психологи розрізняють два типи процесів у сприйнятті: обробку знизу вгору й обробку зверху вниз.

Обробка знизу вгору також відома як керована даними обробка, оскільки сприйняття починається з самого стимулу. Обробка проводиться в одному напрямку від сітківки до зорової кори, водночас кожен подальший етап зорового шляху здійснює все більш складний аналіз вводу.

Обробка зверху вниз стосується використання контекстної інформації для розпізнавання шаблонів. Наприклад, зрозуміти складний почерк простіше під час читання повних речень, ніж при читанні оди-

ничних та ізольованих слів. Це тому, що значення слів забезпечує контекст, який допомагає зрозуміти.

Візуальне мислення. Німецький психолог Рудольф Арнхайд у 1969 році написав працю “Візуальне мислення”. Він вважав, що сенс життя і світу можна сприймати в узорах, формах і кольорах. Тому він ствердив, що ми повинні вивчити ці закономірності та виявити, що вони означають. Він також вважав, що художня робота – це візуальне мислення та засіб вираження, а не просто поєднання форм і кольорів, які виглядають привабливо. Мистецтво – це спосіб допомогти людям зрозуміти світ і спосіб побачити, як світ змінюється через розум. Арнхайд стверджував, що бачення та сприйняття – це творче, активне розуміння, і що ми організовуємо сприйняття у структури та форми, з якими їх розуміти. Без порядку ми б нічого не розуміли, тому світ впорядковується лише сприйняттям.

Мемі. Мемі є однією з найбільш поширених форм візуальної риторики. Учені вважають мемі підривною і переконливою формою спілкування. Після того як мемі поширюються та стають мейнстрімом, вони швидко втрачають свою привабливість і популярність. Успішні мемі виникають і поширюються за допомогою анонімних користувачів Інтернету, а не таких організацій, як корпорації або політичні партії. З цієї причини анонімність пов’язана з популярністю і надійністю мемів. Авторство мемів повинно залишатися анонімним, оскільки це єдиний спосіб дозволити людям вільно висловлюватися.

2. Відеоблогінг як окремий напрям комп’ютерно-опосередкованої комунікації і поширений різновид соціальних медіа

Відеоблог. Відеоблог є формою блогу, для якого середовищем є відео і одна з форм вебтелебачення. Записи відеоблогу часто поєднують вбудоване відео (або відеопосилання) з підтримуючим текстом, зображеннями й іншими метаданими. Записи можна записувати за один прийом або розрізати на кілька частин. Категорія відеоблогу популярна на платформі YouTube для обміну відео.

В останні роки відеоблогінг перетворився на гігантську спільноту в соціальних медіа, де люди можуть випустити будь-яку інформацію, яку вони хочуть.

Історія відеоблогінгу. Нью-Йоркський художник Нельсон Салліван був відомий тим, що записував відео в Нью-Йорку та Південній Кароліні у стилі, що нагадує відеоблог ще у 1980-х.

2 січня 2000 року Адам Контрас опублікував відео разом із записом у блозі, спрямоване на інформування своїх друзів і родини про його переїзд до Лос-Анджелесу в пошуках шоу-бізнесу, зазначивши у першому пості про те, що згодом стане найдовшим відеоблогом в історії. У листопаді того ж року Адріан Майлз опублікував відео про зміну тексту на нерухомому зображенні, увівши термін відеоблог, щоб посилатися на свій відеоблог.

Кінематографіст і музикант Люк Бауман почав в 2002 році вести відеощоденник своїх подорожей.

У 2005 році відеоблогінг помітно збільшив свою популярність. До липня 2006 року YouTube став п'ятою за популярністю вебадресою, на якій щодня переглядають 100 мільйонів відеороликів та на якій щодня 65 000 нових завантажень.

Багато систем управління контентом з відкритим кодом дозволили включити відеоконтент, що дозволяє блогерам розмішувати й адмініструвати власні вебсайти для відеоблогів. Крім того, конвергенція мобільних телефонів із цифровими камерами дозволяє публікувати відеовміст у мережі майже так, як це записано. Радіо та телевізійні станції можуть використовувати відеоблоги як спосіб сприяти більшій взаємодії зі слухачами та глядачами.

YouTube став популярною платформою для того, щоб люди могли висловити свої емоції для створення гігантської соціальної спільноти. Він створив місце для зближення незнайомих людей.

Дослідники визначили, які риси особистості може мати відеоблогер. Для багатьох відеоблогерів характерні екстраверсія, сумлінність і відкритість до досвіду.

Освіта та відеоблогінг. Відеоблогінг експериментував з освітніми системами, щоб визначити, чи є він надійною платформою для освітніх практик. Дослідники провели експеримент, який розмістив 42 першокурсників коледжу в контрольну й експериментальну групи. Контрольній групі було запропоновано працювати зі своїми навичками у вмінні говорити іноземною мовою у звичному режимі, у той час як експериментальна група перевіряла свої вміння в режимі

онлайн-взаємодії. Експериментальна група перевершила контрольну групу за рахунок поліпшення рівня іноземної мови. Це відбулося внаслідок більш інтерактивного навчального середовища між викладачами та студентами. Контрольна група стверджувала, що невикористання відеоблогів “знизило їхню впевненість” у вмінні говорити.

Типи відеоблогів

Особисті відеоблоги – це відео в Інтернеті, у якому записується особа для надання інформації, яку вона має намір представити людям.

Інформаційні відеоблоги – це відео в Інтернеті, призначені для передачі глядачеві інформації певної тематики.

Розмовні відеоблоги – це відео в Інтернеті, призначені для створення громадської дискусії на певну тему.

Мотовідеоблоги – це відео в Інтернеті, створені під час їзди на мотоциклі.

Питання для самоперевірки

1. Що таке візуальна риторика та яка її відмінність від риторики?
2. Яка історія візуальної риторики?
3. Яке значення відіграють візуальні образи у масовій комунікації?
4. Які візуальні ефекти використовує візуальна риторика та яке вони мають значення?
5. Які є теорії візуальної перцепції?
6. Що таке візуальне мислення і які його особливості?
7. Що таке відеоблогінг і як він поширений у соціальних медіа?
8. Як відеоблогінг пов'язаний з освітою та наукою?
9. Які є типи відеоблогів?

Тема 4. МЕТАФІЗИКА ТА ЛОГІКА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

1. Поняття “віртуальна реальність”

Віртуальна реальність – це імітація за допомогою комп’ютера того, що насправді не існує; це переживання за допомогою комп’ютера тих речей, які насправді не існують.

З цього простого визначення можна подумати, що віртуальна реальність не є чимось новим. Наприклад, дивлячись на картини Рафаеля Санті, ми поринаємо в епоху Відродження. І це така собі віртуальна реальність. Так само, слухаючи інструментальну чи класичну музику із закритими очима, ми починаємо мріяти про те, чого насправді не існує. Напевно, це якась віртуальна реальність? Але насправді книги, фільми, картини та музичні твори – це не те саме, що віртуальна реальність.

Віртуальна реальність – це інтерактивний 3D-комп’ютерний світ, який можна досліджувати та відчувати, що насправді він є як психічно, так і фізично.

Іншими словами, віртуальна реальність по суті є:

1. *Правдоподібною*, тому що ми перебуваємо у своєму віртуальному світі (на Марсі чи де завгодно), і продовжуємо вірити, що ілюзія віртуальної реальності зникає.

2. *Інтерактивною*, тому що вона рухається тоді, коли рухаємось ми самі.

3. *Комп’ютерною*, тому що лише потужні машини, з реалістичною 3D-графікою комп’ютера, є досить швидкими, щоб створити правдоподібні, інтерактивні, альтернативні світи, які змінюються у режимі реального часу, коли ми рухаємось навколо них.

4. *Досліджуваною*, тому що світ віртуальної реальності повинен бути досить великим і детальним, щоб можна було його вивчати (якою реалістичною не була б картина, вона показує лише певний простір, з однієї точки зору. Книга може описати величезний і складний “віртуальний світ”, але реально досліджувати його можна лише лінійним шляхом, саме так, як описує його автор).

5. *Захоплюючою*, тому що аби бути правдоподібною та інтерактивною, віртуальна реальність повинна залучати як наше тіло, так і наш розум. Картини, на яких зображена війна, можуть дати нам уявлення лише про конфлікт, але вони ніколи не зможуть повністю передати бачення, звуки, запахи та відчуття бою. Ми можемо грати у гру-тренажер на своєму домашньому ПК і перебувати в дуже реалістичному інтерактивному досвіді польоту годинами (пейзаж постійно змінюватиметься, коли наш літак пролітатиме через нього), але це не віртуальна реальність, бо у ній використовується справжній тренажер польоту (тут ми будемо сидіти в гідравлічному макеті справжньої кабіни та відчуватимемо реальні сили, які нас підкачуватимуть і нахилитимуть).

Отже, читання книги, перегляд картини, прослуховування класичної симфонії чи перегляд фільму не є віртуальною реальністю. Усі вони пропонують часткові огляди іншої реальності, але жодна з них не є інтерактивною, досліджуваною або повністю правдоподібною. Якщо ми сидимо в кінотеатрі та дивимось на екран гігантської картини Марса та раптом ми спробуємо повернути голову далеко назад, то ми побачимо, що насправді ми на Землі, тоді ілюзія Марсу зникне. Якщо ми бачимо щось цікаве на екрані, але ми не можемо до нього дотягнутися, то це знову ж таки ілюзія, яка просто зникне. Тож ці форми розваг по суті є пасивними: якими б правдоподібними вони не були.

Віртуальна реальність зовсім інша. Вона змушує нас думати, що насправді ми живемо у цілком вірогідному віртуальному світі (у який, використовуючи технічний жаргон, ми частково або повністю занурені). Віртуальна реальність є двосторонньою та інтерактивною. Коли ми реагуємо на побачене, то те, що ми бачимо, реагує на нас. Якщо ми повертаємо голову, то те, що ми бачимо чи чуємо в змінах віртуальної реальності, відповідає нашій новій точці зору.

Історія віртуальної реальності

1890-ті роки – Томас Едісон і його помічник Вільям Діксон створюють камеру для запису фотографій і проєктор для їх відтворення.

1895 рік – Брати Огюст і Луї Люм'єр відкривають перший у Парижі кінотеатр. Один із їхніх фільмів, “Прибуття поїзда в Ла Сіота”, створив таке переконливе зображення дійсності, що люди в аудиторії кричали та бігли до задньої частини кімнати.

1929 рік – Едвін Лінк розробляє механічний симулятор літака. Його робота стала піонерською у галузі моделювання польотів.

1950 рік – психолог Джеймс Дж. Гібсон видає книгу “Сприйняття візуального світу”, у якій описується, як люди бачать і переживають речі в “оптичному потоці” під час руху по світу. Ці ідеї допомогли сформуванню основи психології зорового сприйняття, яка стала підґрунтям досліджень комп’ютерного зору та віртуальної реальності.

1956 рік – Мортон Хайліг починає розробляти машини, здатні виробляти штучні сенсорні переживання. У 1957 році він розробляє 3D-дисплей. У 1962 році він видає патент на машину під назвою Sensorama (різновид оновленого, дуже складного кінетоскопа), який може занурити свого користувача у штучний зір, звук, запах і вібрацію.

1961 рік – К. Комо та Дж. Брайан роблять перший реальний дисплей.

1962 рік: – ван Сазерленд розробляє програму під назвою Sketchpad, яка дозволяє людям малювати на екрані комп’ютера. Це відкрило шлях для того виду комп’ютерної графіки, який згодом став використовуватися у віртуальній реальності.

1968 рік – ван Сазерленд розробляє HMD зі стерео (3D) зором.

Типи віртуальної реальності. Термін “віртуальна реальність” часто використовується для означення інтерактивних відеоігор або навіть 3D-фільмів і телевізійних програм. Насправді ці речі не вважаються віртуальною реальністю, оскільки вони не занурюють нас ні повністю, ні частково у віртуальний світ. Тим не менше, вони принаймні частково, але відповідають визначенню віртуальної реальності. Тому підходів до побудови віртуальних світів є багато, отже є багато типів віртуальної реальності.

Повністю занурена. Для повного досвіду віртуальної реальності потрібні три речі:

правдоподібний і насичений деталізацією віртуальний світ – комп’ютерна модель або іншими словами імітація;

потужний комп'ютер, який може в режимі реального часу визначати, що ми йдемо, і відповідно налаштовувати свій досвід (тому те, що ми бачимо чи чуємо, змінюється так само швидко, як ми рухаємось – як у реальній реальності);

апаратне забезпечення, пов'язане з комп'ютером, що повністю занурює нас у віртуальний світ, коли ми блукаємо. Зазвичай потрібно надіти на голову дисплей (HMD) з двома екранами та стереозвуком, і надіти одну або кілька сенсорних рукавичок. Крім того, можна пересуватися всередині кімнати, обладнаної динаміками об'ємного звуку, на яку ззовні проєктуються змінні зображення.

Не занурена. Надзвичайно реалістичний тренажер польоту на домашньому ПК може бути кваліфікований як віртуальна реальність, особливо якщо вона використовує дуже широкий екран із навушниками або звук, реалістичний джойстик та інші елементи управління. Проте не кожен хоче чи потребує повноцінного занурення в альтернативну реальність. Архітектор може побудувати детальну 3D-модель нової будівлі, щоб показати клієнтам, яку можна досліджувати на комп'ютері шляхом переміщення миші. Більшість людей класифікують це як різновид віртуальної реальності, навіть якщо вона нас повністю не занурила. Таким же чином комп'ютерні археологи часто створюють захоплюючі 3D-реконструкції давно загублених поселень, за якими можна пересуватися та які можна досліджувати. Вони не повертають нас у сотні чи тисячі років назад і не створюють звуків, запахів і смаків історії, але вони дають значно багатший досвід ніж кілька пастельних малюнків або навіть мультиплікаційний фільм.

Спільна робота. Чи вважаються ігри “віртуального світу” на кшталт Second Life та Minecraft віртуальною реальністю? Хоча ці ігри відповідають першим чотирьом критеріям віртуальної реальності (правдоподібна, інтерактивна, створена на комп'ютері та досліджувана), насправді вони не відповідають п'ятому критерію: вони не занурюють нас повністю. Втім такі ігри “віртуального світу” зазвичай пропонують співпрацю. Їм притаманна ідея обміну досвідом у віртуальному світі з іншими людьми, часто в режимі реального часу, або щось дуже близьке до цього. Співпраця та обмін, імовірно, стануть усе більш важливими рисами віртуальної реальності в майбутньому.

Доповнена реальність. Мобільні пристрої, такі як смартфони та планшети, роблять сьогодні те, що раніше могли робити лише супер

комп'ютери. Якщо ми блукаємо світом і відвідуємо історичні пам'ятки, як-то піраміди чи замки, в яких ми ніколи не були, то це не віртуальна реальність, а розширення досвіду захоплюючої реальності, яку ми можемо побачити перед собою. Це породило ідею доповненої реальності. Наприклад, ми вказуємо смартфон на пам'ятку архітектури й інформація про неї вискакує автоматично. Доповнена реальність – це включення реального світу, який ми відчуваємо, до величезного віртуального світу інформації, який ми спільно створили в Інтернеті. Жоден із цих світів не є віртуальним, бо ідея досліджувати та переміщатися між ними одночасно не має спільного з віртуальною реальністю. Наприклад, як мобільний пристрій може визначити його точне розташування у світі? Як змінюються речі, які ми бачимо на екрані свого планшета, коли блукаємо містом? Технічно ці проблеми схожі на ті, що розробники віртуальних систем мають вирішувати, тому між доповненою реальністю і віртуальною реальністю існують тільки тісні зв'язки.

Обладнання, необхідне для віртуальної реальності. Віртуальна реальність відрізняється від звичайного комп'ютерного досвіду (використання ПК для написання реферату чи гри) характером введення та виведення. Там, де для введення звичайний комп'ютер використовує такі речі, як розпізнавання мови, клавіатури, миші, віртуальна реальність використовує датчики, які визначають, як рухається наше тіло. А там, де ПК відображає вихід на екрані (або принтері), віртуальна реальність використовує два екрани (по одному на кожне око), стереосистеми або колонки звуку, а також, можливо, деякі форми швидкого зворотного зв'язку (дотику та тіла).

2. Напрями осмислення віртуальної реальності

Віртуальна реальність завжди страждала від уявлення, що вона є трохи більше ніж гра – буквально “мрійлива втеча” від реальності. У цьому сенсі віртуальна реальність може стати великою помилкою. Тому “альтернативна реальність”, “штучна реальність” або “комп'ютерне моделювання” можуть бути кращими термінами. Головне, що потрібно пам'ятати про віртуальну реальність, що насправді вона не вигадка чи фантазія, а практична технологія, яку регулярно використовують учені, лікарі, стоматологи, інженери, архітектори, ар-

хеологи та військові упродовж останніх 30 років. Отже, де використовують віртуальну реальність?

Освіта. Тренажери кабіни польотів були одними з найбільш ранніх програм віртуальної реальності. Як і пілоти, зараз хірурги регулярно навчаються за допомогою віртуальної реальності. Опитування, проведене в 2008 році з 735 студентами-медиками з 28 різних країн, виявило, що 68 % з них вважають, що можливість тренуватися з віртуальною реальністю це “хороша” чи “відмінна” ідея для них, і лише 2 % визнали це марним або непридатним.

Наука. Усе, що відбувається на атомному або молекулярному рівні, є фактично непомітним. Замість того, щоб боротися з числами, рівняннями або двовимірними малюнками молекулярних структур, можна з'єднати складні молекули разом перед своїми очима. Така робота розпочалася у 1960-х роках в університеті Північної Кароліни, де Фредерік Брукс запустив проєкт розробки системи віртуальної реальності для вивчення взаємодії між молекулами білка та наркотиками.

Медицина. Віртуальна реальність робить можливим телемедицину (моніторинг, обстеження або операцію на пацієнтах віддалено). Логічним розширенням цього є хірург в одному місці, підключений до панелі управління віртуальної реальності, і робот в іншому місці (можливо, цілий континент), який тримає ніж. Найвідоміший приклад цього – хірургічний робот daVinci, випущений у 2009 році, який працює у лікарнях по всьому світу. Можна тільки уявити співпрацю і можливість цілої групи найкращих хірургів світу працювати разом над особливо важкою операцією. Віртуальна реальність вже перевірена як лікування різних видів психічного розладу (таких як шизофренія, агарофобія, біль у фантомних кінцівках), а також у реабілітації для хворих на інсульт і тих, хто страждає на дегенеративні захворювання, такі як розсіяний склероз.

Промисловий дизайн, архітектура. Архітектори зазвичай використовують для побудови моделей папір, але тепер мають набагато більше шансів створити комп'ютерні моделі віртуальної реальності, які можна оглянути і вивчити. З іншого боку, проєктувати автомобілі, літаки й інші складні дорогі транспортні засоби на екрані комп'ютера набагато дешевше, ніж моделювати їх з дерева, пластику чи інших реальних матеріалів. У промисловому дизайні й архітектурі

віртуальна реальність перетинається з комп'ютерним моделюванням: замість того, щоб просто робити іммерсивну 3D-візуальну модель для огляду та дослідження, створюється математична модель, яку можна перевірити на її якості.

Потенціал віртуальної реальності. Як і будь-яка технологія, віртуальна реальність має як хороші, так і погані моменти. Хто скоріше наважиться на складну операцію на мозку, що проведе хірург, який навчався у віртуальній реальності, ніж хірург, який просто читав книги чи дивився як роблять операції? Хтось скоріше практикуватиме водіння на симуляторі автомобіля, перш ніж виїхати на дорогу?

Критики завжди підвищують ризик того, що люди можуть бути спокушені альтернативними реаліями, що вони знехтують своїм реальним життям. Проте ця критика була зведена до всього: від радіо та телебачення до комп'ютерних ігор та Інтернету. І, в якийсь момент, це стає філософсько-етичним питанням: що все-таки реально? І хто скаже, який кращий спосіб проведення свого часу? Як і багато технологій, віртуальна реальність забирає мало що від реального світу. Тому нам не доведеться ним користуватися, якщо ми цього не хочемо.

Обіцянки віртуальної реальності вимальовувалися в усьому світі принаймні впродовж останньої чверті століття, проте вони залишаються в основному невиконаними. Наука, архітектура, медицина та військові все ще покладаються на технологію віртуальної реальності, але основні її засоби залишаються практично відсутніми. Ми не використовуємо віртуальну реальність так регулярно, як використовуємо комп'ютери, смартфони чи Інтернет. Але придбання Facebook віртуальної реальності компанії Oculus 2014 року значно відновило інтерес до неї. Основна ідея Facebook – дозволити людям ділитися речами зі своїми друзями за допомогою Інтернету. Замість того, щоб ділитися фотографіями зі своїми друзями у Facebook, люди зможуть віддалено відвідувати сфотографовані події у віртуальній реальності. Також завдяки віртуальній реальності стане реальним переживання історичних подій. Якщо так станеться, то майбутнє віртуальної реальності виглядає дуже світлим.

Питання для самоперевірки

1. Що таке віртуальна реальність і які її ознаки?
2. Яка історія віртуальної реальності та які винахідники долучилися до її створення?
3. Які є типи віртуальної реальності та у чому їхні особливості?
4. Яке обладнання є необхідним для віртуальної реальності?
5. У яких напрямках осмислюється віртуальна реальність?
6. Як віртуальна реальність сприяє розвитку науки, освіти, медицини, дизайну, архітектури?
7. Який потенціал віртуальної реальності для людини та суспільства?
8. Які небезпеки для людини і суспільства може спричинити віртуальна реальність?

Тема 5. ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ, ІМЕРСІЯ, ЕСКАПІЗМ

1. Імерсія і віртуальна реальність,

Імерсія. Латинське слово *immersio* позначає фізичний досвід занурення в рідину.

Імерсія (занурення) у віртуальну реальність – це сприйняття фізично присутнього у нефізичному світі. Сприйняття створюється оточенням користувача віртуальної реальності – зображеннями, звуками чи іншими подразниками, які створюють захоплююче загальне середовище.

Поняття “імерсія” походить від метафоричного слова “занурення”, яке використовують до уявлень, вимислу чи моделювання.

Зануренням називають також стан свідомості, коли усвідомлення фізичного “Я” здійснюється у штучному середовищі або коли для створення ефекту присутності у віртуальній чи художній реальності використовуються різноманітні ефекти.

“Занурення” – це слово, яке часто вживається, але не часто пояснюється. Цей термін походить зі сфери рухомих картин і фільмів. Слово “занурення” використовується для позначення акту повного занурення в інший (штучний) світ. Це поняття на противагу метафорі “вікна”, де спостерігається те, що відбувається “зовні”.

У контексті віртуальної реальності “занурення” – це умова, за якої користувач втрачає усвідомлення того факту, що він насправді перебуває у штучному світі. Людина відчуває віртуальний світ усіма своїми відчуттями та здатна, на відміну від кінематографічного “занурення”, взаємодіяти з віртуальним середовищем.

Типи імерсії

Сенсомоторне занурення – відчувається під час виконання тактильних операцій.

Когнітивне занурення – пов’язане з розумовою діяльністю.

Емоційне занурення – відбувається під час читання книги чи перегляду фільму.

Просторове занурення – відбувається під час сприйняття імітованого світу як реального.

Присутність. Присутність – це скорочення від терміна “телеприсутність”.

Присутність – це явище, що дозволяє людям за допомогою технологій взаємодіяти і відчувати себе пов’язаними зі світом поза своїми фізичними тілами.

Присутність – це суб’єктивне сприйняття людиною свого перебування у віртуальному середовищі.

Дизайнери намагаються використати технології у такий спосіб, щоб людина цілком відчувала себе присутньою у віртуальному світі. Вони враховують усі суб’єктивні здатності сприйняття людиною віртуальної реальності, тому що саме вони визначають успіх досягнення присутності.

Наприклад, окуляри віртуальної реальності можуть створювати відчуття перебування в імітованому світі завдяки просторовому зануренню.

Захоплююча віртуальна реальність. Імерсійна віртуальна реальність – це гіпотетична технологія майбутнього, яка існує сьогодні здебільшого як арт-проект віртуальної реальності. Імерсійна віртуальна реальність полягає у зануренні у штучне середовище, у якому користувач відчуває себе так, як у повсякденному житті.

Найбільш поширеним методом занурення у віртуальну реальність є взаємодія з нервовою системою. Цьому сприяє штучний доступ до всіх органів чуття через створення нейронам відчуття посиленого відчуття. Після штучного стимулювання нервових імпульсів користувач легко взаємодіє з віртуальною реальністю. Водночас природні імпульси блокуються, для цього використовують нанороботів. Їх прикріплюють до мозку та надсилають йому імпульси, які описують віртуальний світ. Очевидно, що нервовою системою за таких обставин маніпулюють. Це досягається за допомогою інвазивних і неінвазивних пристроїв, а також вбудовування імплантів всередину тіла.

Імерсивне цифрове середовище. Імерсивне цифрове середовище – це цифрове середовище, яке є штучним, інтерактивним і створеним комп’ютером, у яке може зануритись користувач.

Імерсивні цифрові середовища можна вважати синонімами віртуальної реальності, але без імітації “реальної реальності”.

Занурювальне цифрове середовище може бути зразком реальності, але це також може бути повноцінний інтерфейс чи абстракція. Хоча визначення занурення є широким і мінливим, проте тут передбачається, що воно означає просто те, що користувач відчуває, коли він є частиною імітованого “Всесвіту”.

Імерсивне цифрове середовище може занурити користувача, якщо він забезпечений 3D-комп’ютерною графікою, об’ємним звуком, функціональністю, простотою.

Щоб створити відчуття повного занурення, 5 почуттів (зір, звук, дотик, запах, смак) повинні сприймати цифрове середовище як фізично реальне. Імерсивна технологія може сприймати чутливість через:

- панорамні 3D-екрани;
- акустику навколишнього звуку;
- хапання і зворотний зв’язок;
- реплікацію запаху;
- реплікацію смаку.

Як тільки відчуття досягають достатньої віри, цифрове середовище стає реальним (це взаємодія та участь, які ніколи не можуть бути реальними). Задля цього користувач повинен мати можливість взаємодіяти з навколишнім середовищем (інтуїтивним чином). Різні технології занурення, такі як управління жестом, відстеження руху та комп’ютерний зір, реагують на дії та рухи користувача. Інтерфейси управління мозком відповідають реакції на мозкові хвилі користувача.

Приклади та програми імерсії

Навчальне моделювання запускає імерсію від часткового навчального процесу – процедурного навчання (наприклад, яку кнопку треба натиснути, щоб розгорнути заправку) через ситуаційне моделювання (наприклад, реакція на навчання водія) до повного моделювання руху, яке навчає пілотів, солдатів і правоохоронців у сценаріях, які є надто небезпечними для фактичного тренування.

Відеоігри від простої онлайн-гри до масової та до навчальних програм, таких як тренажери польоту і водіння. Середовища розваг, наприклад, тренажери руху, занурюють гонщиків/гравців у віртуальне цифрове середовище, посилене рухом, зоровими та слуховими сигналами. Симулятори реальності, наприклад, одна з гір Вірунга в Руанді,

ведуть екскурсію по джунглях, щоб зустріти плем'я гірських горил. Або такі тренінгові версії, як імітація руху по людських артеріях і серцю задля показу накопичення нальоту та доведення шкідливості для здоров'я холестерину. Паралельно із вченими художники також використовують потенціал зануреної віртуальної реальності для створення фізіологічних чи символічних переживань і ситуацій.

Дослідники бачать великий потенціал у тестах віртуальної реальності, що слугують доповнювальними методами інтерв'ю у *психіатричній* допомозі. Імерсивна віртуальна реальність використовується також як навчальний інструмент візуалізації психотичних станів для отримання більш глибокого розуміння пацієнтів із подібними симптомами. Імерсивна віртуальна реальність використовується у лікуванні шизофренії, освіти хірургів, реабілітації від травм та операцій, скороченні фантомного болю у кінцівках.

У галузі *архітектурного дизайну* занурюються у віртуальне середовище для полегшення процесу проєктування шляхом відчуття масштабу, глибини та простору. На етапі будівництва занурювальні середовища використовуються для поліпшення підготовки сайтів, спілкування на місці та співпраці членів команди, безпеки та логістики. Віртуальні платформи також використовуються на етапі експлуатації будівель.

Імерсія та мистецтво. У віртуальному мистецтві розмова про “занурювальний досвід” стає все більш популярною. Визначення “Immersion” у віртуальному мистецтві не може бути однозначним, тому що імерсивні стани можуть бути зумовлені кінестетичним, перцептивним, уявним і просторово-часовим положенням у вигаданих світах або нераціональних матрицях, таких, наприклад, як комп'ютерні ігри.

У мистецтві є різні занурювальні форми. Одну грань потенціалу занурення демонструє живопис. У живописі “Immersion” є формою залучення глядача, що означає уявне тілесне занурення в атмосферу картини.

Театральна форма “Immersion” полягає у безпосередньому зверненні до глядача, спрямованому на видовищність та увагу.

Шоківі ефекти, спецефекти, а також дикі фото- та звукові фотографії багатьох фільмів-блокбастерів мають на меті здивувати. Це теж приклади занурювальних ефектів.

Митці досліджують сьогодні застосування цифрових технологій в іммерсивному театрі. Цей театр радикально змінює взаємодію глядача/учасника з дійством.

2. Ескапізм і віртуальна реальність

Ескапізм – це психологічне відсторонення від неприємних або нудних аспектів повсякденного життя через таку діяльність, що передбачає роботу уяви або просто розвагу.

Ескапізмом займаються, щоб відволіктись від депресивних почуттів або хвилювань.

Ескапізм виявляється у зростаючій тенденції людей віддалятися від суворой повсякденності – особливо у віртуальну реальність.

Віртуальна реальність змінює взаємодію між людьми. Вона дозволяє людям перевершувати власні фізичні обмеження та об'єднуватися в просторі.

Споживання Інтернету стає все більш доступним і корисним для людства. Якщо віртуальна реальність стає частиною повсякденного життя людини, то все частіше люди хочуть провести багато часу у віртуальному світі.

Марк Цукерберг у своєму Facebook-повідомленні від березня 2014 року зазначив, що “це дійсно нова платформа комунікацій. Відчуваючи себе справді присутніми, ми можемо ділитися без обмежень з людьми простором і переживаннями свого життя”.

Передбачається, що віртуальна реальність буде продовжувати високе зростання. Учені впевнені, що віртуальна реальність буде головною платформою розваг. Пристрої віртуальної реальності дозволять користувачам відчувати присутність у відео. Ігри та фільми дозволять користувачам перебувати у будь-якій точці світу, наприклад, на глибині океану або у літаку, що прямує у Бангкок. Технологія віртуальної реальності дозволить людині практикувати інтерактивні дії, що задіють усі її відчуття. Це дозволить опинитися через візуальне сприйняття в іншій ситуації.

Фізичні наслідки віртуальної реальності

Запаморочення, нудота. Під час використання пристроїв віртуальної реальності мозку потрібно працювати більше ніж зазвичай, тому віртуальна реальність негативно впливає на органи чуття і мозок

користувача, викликаючи їхні фізичні захворювання, такі як запаморочення та нудота.

Виснаження. Постійні повторні дії віртуальної реальності можуть спричинити виснаження, тому що діяльність у віртуальній реальності потребує великої кількості м'язових зусиль.

Ураження тканин. Велика ймовірність виникнення у користувачів ураження тканин.

Зниження зору. Пристрої з головним дисплеєм та інші візуальні презентації тісно пов'язані з очима користувача. Якщо контакт тривалий, це може завдати шкоди користувачеві.

Ілюзії саморуху. Віртуальна реальність викликає конфлікт між вестибулярною і зоровою системою людини.

Гальмування. Відставання виникає тоді, коли користувач сприймає затримку між фізичним рухом і часом.

Залежність. Учені вивчають небезпеку занурення у віртуальну реальність на лабораторних щурах. Вони створили віртуальне середовище для щурів, включаючи лабіринт і дозатор цукрової води. Виявилось, що щурі тягнуться до цукрової їжі стільки, скільки люди. По очах і вухах щура можна дізнатися, коли він поблизу так званої зони винагороди. Це свідчить про ознаку залежності. Тому віртуальна реальність не лише завдає певних фізичних наслідків користувачам, але також може викликати деяку залежність.

Неспокій, тривога. Існує дослідження щодо збільшення тривоги у віртуальній реальності. Це означає, що вона може зумовлювати фізичний неспокій, наприклад, серцебиття.

Соціальні наслідки віртуальної реальності

Спілкування людина-людина та людина-комп'ютер. У повсякденному житті зросло спілкування онлайн, наприклад, відеоконференції. Але більшість людей усе ж потребує зустрічі віч-на-віч. Значущі зустрічі все ж потрібно влаштовувати особисто. Людині потрібен фізичний контакт.

Ескапізм. Ескапізм часто сприймається як уникнення реального світу. Сьогодні ескапізм є способом втечі від проблем реального світу в уявні світи.

Оскільки технології віртуальної реальності набувають популярності та доступності, а віртуальний світ стає все більш реалістичним,

то люди через низьку задоволеність життям намагаються втекти від реальності.

Проте людина може відійти від реальності і це дасть їй змогу побачити й оцінити весь свій потенціал. У зв'язку з цим розрізняють хороший і поганий ескапізм.

Хороший ескапізм дозволяє людині втекти з вузького світу в ширший, створюючи умови для подорожі розуму там, де тіло не може.

Поганий ескапізм дозволяє людині втекти з ширшого світу у вузький, створюючи умови для уникнення розумом вирішення тих проблем, з якими тіло могло б справитися.

Винахідники та технологи завдяки ескапізму виринаються з реальності та намагаються імітувати краще майбутнє.

Альтернативи ескапізму. Технології допомагають людям урятуватися від неприємностей повсякденного життя. Технологічна розвага розцінюється як втеча від усього. Власне, розваги пропонуються через засоби масової інформації як індивідуальний засіб втечі, і вони зрештою сприяють відходу від загальної участі та взаємодії. Ескапізм можна вважати нездоровим, якщо людина намагається якнайдалі втекти від реальності. Крім того, чи може людина безпечно повернутися у реальний світ. Якщо це занурення надмірне, тоді це ескапізм.

Отже, сьогодні віртуальна реальність – це нова технологія.

Користь від проведення часу у віртуальній реальності може включати зростання співпереживання до інших людей або виявлення аспектів особистості, які могли б позитивно впливати на ідентичність людини.

Існують різні переваги людської взаємодії, як фізичної, так і емоційної, але якщо людина витратила занадто багато часу у віртуальному середовищі, то це погано. Людина може почати вважати віртуальну людину справжньою людиною. Зараз людина переходить у нову епоху технології. Віртуальна реальність може запропонувати щось більш потужне, ніж ескапізм.

Питання для самоперевірки

1. Що таке імерсія та яке вона має відношення до віртуальної реальності?
2. Які є типи імерсії та у чому полягають їх особливості?

3. Що таке імерсивне цифрове середовище?
4. Як імерсію використовують у навчальному процесі, тренуваннях військових?
5. Який потенціал мають тести віртуальної реальності?
6. Який взаємозв'язок імерсії і мистецтва?
7. Що таке ескапізм і як він пов'язаний з віртуальною реальністю?
8. Які відомі фізичні та соціальні наслідки від імерсії у віртуальну реальність?
9. Які відомі альтернативи ескапізму?

Тема 6. ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ КІБЕРКУЛЬТУРИ: МАНУЕЛЬ КАСТЕЛЬС, ДОННА ХАРАВЕЙ, ДЕВІД БЕЛЛ

1. Мануель Кастельс

Мануель Кастельс (народився 1942 року) – іспанський соціолог-пост-марксист. Народився у провінційному каталонському містечку на північному сході Іспанії. У 16 років вступив до Барселонського університету, де навчався за двома спеціальностями – право й економіка. Потім на факультеті права та економіки він навчався у Парижі в Сорбонні. Кастельс викладав соціологію у Вищій школі соціальних наук (Париж, Франція). З 1979 року – професор Каліфорнійського університету в Берклі. Як запрошений професор він читав лекції у найбільших університетах світу. Кастельс вважається одним з найбільших соціологів сучасності, який спеціалізується у галузі інформаційного суспільства. Найвідоміша книга, яку Кастельс написав на тему кіберкультури, називається “Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства” (2001). Розглянемо докладніше її основні положення.

1.1. Культура Інтернету

Інтернет-культура. Технологічні системи Кастельс визначає соціальним продуктом. Соціальне виробництво ґрунтується на культурній інформації, та Інтернет не є винятком. Це середовище формувалося культурою виробників Інтернету, і ці виробники були також його першими користувачами. Проте на сьогодинішньому етапі глобального поширення Інтернету Кастельс бачить сенс у розрізненні виробників-користувачів і споживачів-користувачів “всесвітньої павутини”.

Виробники-користувачі – це ті, хто своїм використанням Інтернету безпосередньо формує технологічну систему.

Споживачі-користувачі – це адресати прикладних програм і систем, які безпосередньо не впливають на розвиток Інтернету.

Інтернет-культура – це культура творців Інтернету.

“Культуру” Кастельс визначає як набір цінностей і переконань, які визначають поведінку людини. Культура відрізняється від ідеології, психології або виявів окремої індивідуальності. Оскільки культура має видиме вираження, вона є колективною побудовою, вищою за індивідуальні вподобання, і здатна впливати на діяльність людей у культурному середовищі, у даному випадку – на виробників/користувачів Інтернету.

Інтернет-культура Кастельса характеризується чотирирівневою структурою:

- техномеритократична культура;
- хакерівська культура;
- культура віртуальних громад;
- підприємницька культура.

Разом вони створюють ідеологію свободи, яка поширена у світі Інтернету. Однак ця ідеологія не є такою, що визначає культуру, оскільки вона безпосередньо не взаємодіє з розвитком технологічної системи: свобода може використовуватися по-різному.

Техноеліти. Культура техноеліти – це віра в природне добро науково-технічного розвитку як ключової складової прогресу людства. Але її особливість полягає у визначенні співтовариства технічно компетентних членів, яких співтовариство визнає рівними собі. У рамках цієї культури нагорода є результатом внеску до прогресу технологічної системи, яка працює в інтересах усього співтовариства відкривачів. Для цієї техномеритократії визначальними Кастельс вважає такі ознаки:

пріоритет технологічного відкриття (завжди в галузі комп’ютерного програмування у мережевому середовищі);

залежність важливості та рейтингу відкриття від впливу на галузь, його можливості застосування і вдосконалення певної технології (комп’ютерної комунікаційної мережі або операційної системи);

значення відкриття визначається експертною оцінкою, яку здійснюють члени співтовариства. Членом цього співтовариства стають ті, хто відзначились особистою продуктивністю у розвитку Інтернету. Репутація – це головний чинник у визначенні членства та старшинства в таблиці рангів спільноти;

координація задач та проєктів визначається авторитетними особами, які одночасно контролюють ресурси (головним чином матеріальну комп'ютерну базу) і мають повагу та довіру “рівних собі колег” завдяки своїй технічній компетенції та моралі;

повага як члена співтовариства й авторитетної особи залежить від здатності технологів керуватися формальними та неформальними правилами співтовариства й не використовувати спільні ресурси (знання) або делеговані ресурси (інституційні посади) лише для власної користі, поза зростанням загального блага від удосконалення технологічної майстерності завдяки роботі та навчанню в мережі;

відкритий обмін програмним забезпеченням, а також усіма удосконаленнями, породженими співробітництвом у мережі. Без цієї відкритості члени співтовариства, можливо, дотримувалися б власних, конкуруючих стратегій, і процес спілкування міг загальмуватися, перешкоджаючи інтелектуальній продуктивності колективних зусиль.

Хакери. Хакерівська культура відіграє, на думку Кастельса, вирішальну роль у побудові Інтернету з двох причин:

завдяки співробітництву й вільному спілкуванню вона є поживним середовищем для переломних технологічних інновацій;

вона поєднує знання, породжені техномеритократичною культурою, з побічними підприємницькими утвореннями, які й поширюють Інтернет у всьому суспільстві.

Кастельс твердить, що хакери не є тими, ким їх проголошують ЗМІ. Вони не є божевільними комп'ютерними фанатами, які прагнуть ламати коди, незаконним шляхом проникати в системи чи створювати хаос у комп'ютерному трафіку. Тих, хто поводить себе подібним чином, він називає “крекерами”, і зазвичай хакерівська культура їх відкидає.

Хакерівська культура базується, за Кастельсом, на техномеритократичній культурі, яка є кодом ядра хакерівської культури. Тому всі вищезгадані риси технократичної культури він застосовує і до хакерівської культури.

Мета ефективності та технологічної досконалості полягає у тому, що саме це визначає загальну потребу у спільному використанні та підтриманні відкритості кодів. “Аналіз відкритих кодів рівними за здібностями та майстерністю – це єдиний акумулюючий метод досягнення високої надійності та якості”. Якщо хакери повірять, що саме

так воно і є, вони збудують співтовариство навколо відкритих кодів для того, щоб одержати ще кращі результати.

Цінність свободи. Свобода творити, свобода вільно користуватися всіма наявними знаннями та свобода у поширенні цих знань на власний розсуд, у будь-якій формі та через будь-який канал, що вибирається хакером. Для більшості інших хакерів свобода є не лише цінністю (технологічна інновація є головною метою, а персональне задоволення від творчості є навіть важливішим за свободу), а й, безумовно, принциповим компонентом їхнього світобачення і їхньої діяльності як хакерів.

Традиція культури дарування. Хакер розміщує свої пропозиції щодо розробки програмного забезпечення у мережі, очікуючи зворотної дії. Культура дарування у хакерівському світі відрізняється від інших культур дарування. Престиж, репутація і соціальна повага пов'язані зі значущістю подарунка для співтовариства. Отже, це не лише очікуване відшкодування виявленої щедрості, а й негайна насолода від того, що кожен побачить майстерність хакера. Окрім того, є також насолода, яка міститься у самому предметі подарунка. Він має не лише обмінну цінність, а також цінність у використанні.

Внутрішня радість творчості. Вона зближує хакерів зі світом мистецтва і з психологічним збудженням – “драйвом” від процесу творіння. Перетворення на хакера починається з індивідуального прагнення до творчості, незалежно від організаційного забезпечення цієї творчості. Ось чому хакери є в університетах, старших класах середніх шкіл, у корпоративному бізнесі та серед суспільних маргіналів. У своєму інтелектуальному існуванні вони не залежать від установ, але вони таки залежать від своїх самовизначальних суспільств, які формуються навколо комп'ютерних мереж.

Неформальність і віртуальність хакерівського товариства. Організаційним фундаментом цієї культури є Інтернет. Хакерівське співтовариство загалом глобальне та віртуальне. Хоча й існують моменти фізичних зустрічей – вечірки, конференції та ярмарки – взаємодія переважно відбувається в електронному вигляді. Більшість хакерів знають один одного лише за Інтернетівським іменем. Не тому, що вони приховують свою особистість. Імовірніше, їхня індивідуальність як хакерів виявляється через ім'я, розміщене у мережі. Хоча вищий ступінь визнання зазвичай асоціюється з визначенням за дійсними іменами.

Члени віртуальних громад. Перші користувачі комп'ютерних мереж створили віртуальні спільноти. Ці спільноти стали джерелами цінностей, які створили моделі поведінки та соціальної організації. Люди, залучені до мереж та електронних дошок оголошень, розробили та поширили форми і способи використання мережі: направлення повідомлень, розсилки, чати, ігри з багатьма гравцями, конференції і системи конференцій.

Походження спільнот онлайн Кастельс порівнює з контркультурними рухами й альтернативними способами життя, що виникли як наслідок 1960-х років. Однак, згідно з тим, як віртуальні спільноти розросталися у розмірі та сфері впливу, їхній початковий зв'язок з контркультурою слабшав. Цінності й інтереси усіх видів зростали з комп'ютерних мереж. Якщо виходити з реального життя, такого явища, як об'єднана культура, притаманна Інтернетівській громаді, не існує. Більшість спостерігачів підкреслюють надзвичайне розмаїття віртуальних спільнот. До того ж їхня віртуальна культура тяжіє до визначення їхніми соціальними характеристиками.

І все ж ці спільноти працюють на основі двох головних спільних культурних характеристик.

Цінність горизонтальної вільної комунікації. Діяльність віртуальних спільнот уособлює всесвітню свободу слова в епоху, де панують конгломерати ЗМІ та урядові бюрократичні системи цензури.

Самокероване створення мережі. Це здатність кожного знайти свого адресата інформації в Інтернеті, а якщо такого не знайдено, створити й розмістити власну інформацію, стимулюючи таким чином мережу.

Підприємці. Інтернет був життєво необхідним середовищем і рушійною силою становлення нової економіки, побудованої на нових правилах і процесах виробництва, управління та економічних розрахунків. Без ідей люди не діють, а без діяльності цих підприємців, які орієнтувалися на певний набір цінностей, не було б нової економіки, й Інтернет поширювався б набагато повільніше та з цілком іншим масштабом застосування.

Проаналізувавши формування Інтернет-компаній у Силіконовій долині, такої собі колиски нової промисловості, Кастельс побачив, що діяльність підприємців, які створювали ці фірми на основі технічних і комерційних проєктів, визначається низкою культурних ознак.

Заробляння грошей з ідей. Рушійною силою Інтернет-економіки був не стільки капітал, скільки підприємницька інновація. І найчастіше вони не інвестували власні кошти. Вони не ризикували чимось великим – хіба що власними мріями або початковими інвестиціями. Коли вони зазнавали невдачі, то завжди могли повернутися до своїх гаражів, шкіл або на добре оплачувані робочі місця в корпораціях і – до нової мрії. Отже, вони не були підприємцями, схильними до ризику. Деякі були радше блискучими продавцями, аніж великими інженерами.

Перетворення сили інтелекту на засіб одержання прибутку. Ідеї продавалися венчурним капіталістам, відкриваючи тим самим доступ до інвестицій, які перетворювали ці ідеї у бізнес. І ці ідеї, втілені у компаніях (із чи без продукції, із чи без прибутків), продавалися інвесторам шляхом відкритого продажу на фондовій біржі. Це культура, у якій найвищими цінностями є сума грошей, яка має бути зароблена, і швидкість, із якою ці гроші заробляються. Отримання прибутку стає мірилом успіху, і, що важливо, мірилом свободи на протигагу традиційному корпоративному світові.

Культура грошей і культура праці. Особисті заощадження є менш важливими, ніж інвестиції в акції, тому має місце тенденція злиття ідей, праці й особистого накопичення багатства в єдиному процесі. І саме творення майбутнього, а не відмова від нього заради передбачливих заощаджень гарантує безпеку життя.

Індивідуалізм. Часто цей вид підприємницької культури супроводжується знеціненням особистого життя, оскільки це надзвичайне прагнення технологій, грошей і влади обов'язково потребує жертвування родинами та подружжям. Спілкування з колегами в Силіконовій долині на 22 % нижче від показника для всіх США. А головна причина низького рівня соціалізації і неактивної участі у громадському житті полягає у відсутності вільного часу за умови, що робота забирає весь наявний час і всю енергію.

1.2. Віртуальні спільноти та мережеве суспільство

Появу Інтернету як нового комунікаційного середовища Кастельс розглядав у зв'язку із суперечливими заявами щодо зростання нових моделей соціальної взаємодії:

формування віртуальних спільнот зумовило розмежування місцезнаходження та комунікабельності у формуванні спільноти: нові, вибіркові моделі соціальних стосунків заміняють форми взаємодії людей, які прив'язані до певної території;

поширення Інтернету веде до соціальної ізоляції, до руйнування соціального спілкування та родинного життя, оскільки безликі індивідууми вступають у хаотичне спілкування, відмовляючись від взаємодії віч-на-віч у реальних обставинах;

соціальний обмін ґрунтується на фальшивих ідентичностях і рольовій грі.

Отже, Інтернет було звинувачено в поступовому засмоктуванні людей у переживання їхніх власних фантазій онлайн, коли вони втікають від реального світу в культуру, де дедалі більше панує віртуальна реальність.

Тому Кастельс намагався оцінити моделі комунікабельності, пов'язані з використанням Інтернету.

Соціальна реальність інтернетної віртуальності

Використання Інтернету має надзвичайно інструментальний характер і тісно пов'язане з роботою, родиною та щоденним життям користувачів Інтернету.

Приблизно 85 % використання Інтернету – це електронна пошта, і основна частина обсягу електронного листування стосується робочих завдань, особливих задач і підтримання зв'язку з родиною і друзями в реальному режимі часу.

Суспільна діяльність у всіх її різноманітних виявах пристосувала Інтернет до себе, хоча це пристосування справді має особливий вплив на саму суспільну діяльність.

Рольова гра та формування ідентичності як основа взаємодії в онлайн-новому режимі є крихітною часткою Інтернет-товариства, і видається, що цей вид діяльності головним чином характерний для тінейджерів.

Інтернет є продовженням життя таким, яке воно є, у всіх його параметрах і з усіма його модальностями. Більше того, навіть при рольовій грі та неофіційних чат-форумах реальне життя (зокрема реальне життя онлайн), як здається, визначає взаємодію онлайн. Тому поняття реального не поступається. Люди, які живуть паралельним життям на екрані, усе ж таки зв'язані бажаннями, стражданнями та смертністю їхнього фізичного єства.

Інтернет створив умови для вільної комунікації та реалізації особистості у віртуальних спільнотах, створених навколо комунікації через комп'ютер.

Інтернет створив нову форму спільноти, яка згуртовує людей онлайн за спільними цінностями й інтересами і започатковує підтримку та дружбу, які можуть також поширитися на особисту взаємодію. Обіцяною стала необмежена комунікабельність. Проте, коли Інтернет став складовою головного напрямку розвитку суспільства, його вплив на комунікабельність значно обмежився.

На противагу заявам, які представляють Інтернет або як джерело оновленої спільноти, або як причину відчуження від реального світу, соціальна взаємодія в Інтернеті не має безпосереднього впливу на моделювання щоденного життя, якщо говорити взагалі, за винятком доповнення сучасних соціальних взаємостосунків взаємодією онлайн.

Комунікація через комп'ютер і комунікація через телефон підсилюють одна одну, особливо під час контакту між друзями. Користувачі комп'ютера з меншою вірогідністю підтримують регулярні особисті контакти з родичами порівняно з некористувачами комп'ютерів. Дослідники пояснюють цю різницю відмінностями між соціальними класами: люди вищого соціального статусу тяжіють до більшої кількості друзів, які є різноманітнішими та проживають на більшій відстані, тому електронна пошта є добрим засобом підтримання зв'язку у разі такої широкої мережі особистих контактів. З іншого боку, люди нижчих соціальних класів тяжіють до підтримки більш звичних контактів із друзями та родиною, тому в них менше потреби у спілкуванні на відстані.

Дані не свідчать про те, що особи, які зараз мають доступ до Інтернету вдома, витрачають менше часу на перегляд телебачення, читання книжок, слухання радіо чи участь у домашній соціальній діяльності порівняно з тими особами, які не мають доступу до Інтернету вдома. Єдині зміни, які можуть бути пов'язані з одержанням доступу до Інтернету, – це зростання часу, витраченого на надсилання електронної пошти та вебсерфінг, що очевидне. Єдині зміни, які можуть бути пов'язані з доступом до Інтернету, – це менше часу, витраченого на приготування їжі, зміни в обставинах навчання та робота вдома.

Використання електронної пошти активізує соціальне життя з родиною і друзями та розширює загальні соціальні контакти.

Користувачі Інтернету мають тенденцію до більших соціальних мереж, ніж не користувачі. Перші користувачі технології Інтернет не менше (і більше) займалися громадською діяльністю, ніж хтось інший.

Інтернет стимулює зростання відкритості до інших джерел інформації.

Користувачі Інтернету відвідують більше мистецьких подій, читають більше літератури, частіше ходять у кіно, більше дивляться спортивні заходи та займаються спортом більше ніж не користувачі. Більше того, використання електронної пошти доповнює соціальну взаємодію особисто, по телефону та через листування і не замінює інші форми соціальної взаємодії. Позитивний вплив використання електронної пошти на комунікабельність був важливішим під час спілкування друзів, ніж родичів, і ставав особливо значущим для підтримання контактів із друзями чи родичами, які живуть на відстані. Як видавалося, люди з вищою освітою з більшою готовністю відправляли своїм віддаленим друзям листи електронною поштою. Молодші користувачі мали тенденцію до електронного листування з друзями, тоді як старші за віком користувачі надавали переваги сімейним контактам порівняно з використанням електронної пошти. Ці моделі комунікабельності були однаковими і для чоловіків, і для жінок.

Є, щоправда, і протилежна за змістом інформація щодо впливу використання Інтернету на комунікабельність.

Ізоляція, депресія, самотність

У США часто цитують два дослідження суспільної думки як свідчення ізолюючого впливу Інтернету: опитування 4 000 користувачів онлайн Стенфордського університету. Учені спостерігали за моделлю занепаду взаємодії “людина – людина” і втрати соціального середовища серед інтенсивних користувачів Інтернету, одночасно повідомляючи, що у більшості користувачів не було суттєвих змін у їхньому житті. Під час проведення ретельно розробленого дослідження суспільної думки вибірки з 169 родин під час перших двох років їхнього досвіду комунікації за допомогою комп’ютера виявили, що довге використання Інтернету було пов’язано зі спадом у спілкуванні учасників із членами родини вдома, зменшенням розміру їхнього соціального кола та зростанням їхньої депресії та самотності. Хоча користувачі Інтернету

не виявляють падіння комунікабельності, після певного порогу спілкування онлайн вони таки справді замінюють іншу діяльність, таку як домашня робота, турбота про родину чи сон, використанням Інтернету.

Отже, загалом корпус свідчень не підтримує тезу про те, що Інтернет спричиняє зниження соціальної взаємодії і більшої соціальної ізоляції. Але є певні вияви того, що за певних обставин використання Інтернету може виступати заміником інших видів соціальної діяльності.

Інтернет як матеріальна опора мережевого індивідуалізму

Інтернет є ефективним у підтриманні слабких зв'язків, які у प्रतिлежаному випадку були б втрачені у пошуках компромісу між зусиллями вступити у фізичну взаємодію (включаючи телефонну) і вартістю зв'язку. За певних умов він також створює нові типи слабких зв'язків, такі як у спільнотах за інтересами.

Інтернет відіграє позитивну роль у підтримці міцних зв'язків на відстані. Часто спостерігали, що на допомогу родинним стосункам, які зазнали тиску зростаючої невідповідності родинних форм, індивідуалізму та, іноді, географічної мобільності, приходять використання електронної пошти. Електронна пошта не тільки дає “легкий інструмент” для того, щоб “бути якраз на місці”, залишаючись на відстані, вона полегшує підтвердження присутності без входження у глибшу взаємодію, для якої не кожного дня достатньо емоційної енергії.

Інтернет робить внесок у нову модель комунікабельності, побудовану на індивідуалізмі. Мережевий індивідуалізм – це соціальна модель, не купка ізольованих індивідуумів. Радше, індивідууми будують свої мережі, онлайн та офлайн на основі власних інтересів, цінностей, спорідненості та проєктів. Завдяки гнучкості Інтернету та його комунікаційної здатності соціальна взаємодія онлайн відіграє все більшу роль у соціальній організації загалом.

1.3. Комп'ютерні мережі, громадянське суспільство та держава

Мережеві соціальні рухи

Соціальні рухи ХХІ століття, рішучі колективні дії, спрямовані на трансформацію цінностей та інституцій суспільства, виявляють себе в Інтернеті і через Інтернет.

Робітничий рух, пережиток промислової ери, з'єднує, організовує та мобілізує себе в Інтернеті та через Інтернет. І те ж стосується руху

за охорону навколишнього середовища, жіночого руху, різноманітних рухів за людські права, руху за етнічну ідентичність, релігійних рухів, націоналістичних рухів і захисників, і опонентів, нескінченного списку культурних проєктів і політичних справ.

Соціальні рухи в інформаційний вік суттєво мобілізовані навколо культурних цінностей.

Рухи промислової епохи – скажімо, робітничий рух – сьогодні на-полегливо продовжують діяти, змінюючи себе на підставі соціальних цінностей і розширюючи значення цих соціальних цінностей: наприклад, соціальна справедливість для всіх, а не стільки захист класових інтересів. З іншого боку, деякі з найважливіших соціальних рухів нашого часу, такі як націоналістичні або релігійні, дуже старі за своїми принципами, але вони отримують нове значення, коли стають провідниками культурної ідентичності для побудови соціальної автономії у світі, де панують гомогенні, глобальні інформаційні потоки.

Найвпливовіші соціальні рухи є одночасно укоріненими у свій локальний контекст і спрямованими на глобальний вплив.

Вони потребують легітимності та підтримки, які забезпечуються їхньою залежністю від місцевих груп, але вони не можуть залишатися місцевими, інакше вони втратять свою здатність впливати на реальні джерела влади в нашому світі.

Шість основних соціальних рухів, які набули глобальної форми координації та дії: за права людини, жіночий, екологічний, робітничий, релігійний і за мир. В усіх випадках потреба будувати глобальні коаліції і їхня залежність від глобальних інформаційних мереж робить рухи дуже залежними від Інтернету.

Мережі громадян. Із середини 1980-х років до кінця 1990-х років велика маса місцевих громад по всьому світу вийшла в онлайн. Вони часто зв'язувалися з місцевими інституціями та муніципальними урядами, закладаючи основи демократії громадян у кіберпросторі.

Ці мережі, засновані на громадах, були різними за своїм складом і орієнтацією, але їм усім були притаманні три основні риси:

вони надавали інформацію від місцевих органів влади, а також від численних громадських асоціацій;

вони організували горизонтальний обмін інформацією та електронне спілкування між учасниками в мережі;

вони надали доступ до підключення онлайн людям і організаціям, які не були присутніми у посталому Інтернеті, й інакше могли б не мати під'єднання упродовж досить тривалого часу.

Інтернет, демократія та інформаційна політика. Очікувалося, що Інтернет буде ідеальним інструментом для сприяння демократії, – і він все досі є ним.

Доступ до політичної інформації. За доброї волі уряду усі державні архіви, а також широкий перелік некласифікованої інформації, вірогідно, доступні онлайн.

Інтерактивність. Інтерактивність дозволяє громадянам звертатися за інформацією, висловлювати свою думку, запитувати особистої відповіді у своїх представників.

Інформаційна політика. Інтернет надає горизонтальний, відносно дешевий канал комунікації, як один-до-одного, так і один-до-багатьох.

2. Донна Харавей

У 1985 році Донна Жанна Харавей, професорка феміністських досліджень у Каліфорнійському університеті в Санта-Крус, опублікувала статтю “Маніфест для кіборгів: наука, технології та соціалістичний фемінізм у 1980-х роках”. Незважаючи на складність, цей текст приніс Харавей миттєву популярність. З моменту цієї публікації її ім'я стало постійно згадуватися в дискусіях про роль науки і техніки в сучасній культурі.

У своїй статті Харавей запропонувала читачам розглянути реальність очима кіборга. Кіборг – це частково людина та частково робот. Кіборг – це істота, у якій межі тіла та технологічної культури розмиті.

Кіборги фігурують у багатьох популярних науково-фантастичних романах і фільмах, таких як “Робокоп”, “Термінатор” і “Зоряний шлях”.

Кіборги – це створіння, яким не вистачає природної ідентичності; вони створені, а не народжені. Кіборги частково є вигаданими, але вони також частково відображають загрозу для сучасних людських істот. Існування кіборгів нерозривно пов'язане в технологіями, у їх життєвому світі переважає технологія, а їхнє тіло – це поле для можливих і реальних технологій і втручань.

Кіборги, стверджує Харавей, пропонують нам зазирнути у речі, які можуть змінити наші сучасні способи мислення. У цих способах мислення наша етика, політика й уявлення про соціальну реальність.

У таких способах мислення наша етика, політичний порядок тощо повинні ідеально відповідати унікальній та оригінальній людській природі. Але такі поняття не стосуються кіборгів. Вони не мають ані оригінального, ані раніше наявного характеру, ані стійкої ідентичності; вони нескінченно трансформуються. Ідентичність кіборга – це не первісна суть, а скоріше тимчасова зупинка тривалої серії творення.

2.1. Концепт кіборга

Стаття “Маніфест для кіборгів: наука, технології та соціалістичний фемінізм у 1980-х роках” з’явилася у 1985 році. Ця стаття мала коротку історію. Вона випливала з попередніх досліджень Харавей, а саме: “Нові машини, нові органи, нові спільноти: політичні дилеми кіборг-феміністки”, “Науковий співробітник і феміністка”, “Питання технології”.

Що таке кіборг? Безпосередньо відповісти на це питання неможливо, оскільки кіборгам самим не вистачає єдиного чіткого значення або ідентичності, і, за словами Харавей, не передбачається. Кіборги, за її словами, мають “розбиту ідентичність”. Цю думку можна уточнити, обговоривши три різні аспекти концепції кіборга.

Походження і розширення концепту кіборга

Кіборг як людина “оснащена” технологіями

Термін “кіборг” був уведений не Донною Харавей, а Манфредом Клайнсом, дослідником космічних подорожей, і Натаном Клайном, психіатром, у 1960 р. Клайнс і Клайн вважали, що фізіологічні аспекти космічних подорожей потребуватимуть розробки “саморегулюючих систем людина-машина”, і назвали такі системи “кіборгами”, запозичуючи поняття від “кібернетики” і “організму”.

Клайнс і Клайн насправді розробили приклад такої системи, імплантувавши у щура осмотичний насос, який постійно вводив хімічні речовини в кровотік тварини. Отже, травна система живої істоти включала технологічний аксесуар.

У цьому значенні терміна “кіборг” людина вже стала кіборгом з появою таких речей, як імплантовані інсулінові насоси та кардіостимулятори, штучні серцеві клапани, тазостегнові суглоби й очні лінзи тощо, не кажучи вже про тимчасове функціонування нирок діалізом. Технології вже прищеплені людям; вони вже втілені в буквальному сенсі під нашою шкірою.

Кіборг як людина “вдосконала” технологіями

Але термін “кіборг” може означати більше, ніж ці рутинні факти. Наприклад, у статті “Чи наслідують Роботи Землю?” Марвін Мінський, професор штучного інтелекту, вже у підзаголовку цієї статті розмістив відповідь: “Так, коли ми розробляємо тіла та мозок, використовуючи нанотехнології. Тоді ми будемо жити довше, володіючи більшою мудрістю та насолоджуючись можливостями поки що немислимими”.

Мінський продовжує малювати переконливу картину технологічного майбутнього, у якому наука та техніка долають обмеження нашого природно наділеного організму за допомогою заміни генів, заміни органів і розширення сили мозку людини за допомогою аксесуарів для обробки інформації, з’єднаний за допомогою електродів з мозком. У цьому технологічному майбутньому природний відбір буде витиснутий за рахунок спрямованого та неприродного процесу відбору у виробництві кіборгів, що дозволить реалізувати в кінцевому рахунку немислимі (людські?) здібності.

Потім Мінський додає: “Не потрібно говорити, що ми перетворюємо себе на машини. Це означає, що машини замінять нас? Я не думаю. Я погоджуюсь з Гансом Моравець з університету Карнегі Меллона, який пропонує нам вважати ці майбутні розумні машини як власні. Кіборги – це “діти розуму”, творчі вироби, що впливають із “духу” або “душі” сучасної технології.

У цьому значенні терміна “кіборги” – це (досі) вигадані речі наукової фантастики. Але кіборги можуть бути дуже реальними; тобто, як і раніше нереалізовані цілі технічного розвитку, вони можуть бути надзвичайно ефективними.

Кіборг як людина “соціалізована” технологіями

Окрім фактичних і вигаданих значень терміна “кіборг”, Харавей хоче ввести ще одне більш фундаментальне значення. Кіборг – це істота, життєвий світ, соціальні відносини та самоінтерпретація якої пронизані сучасними технологіями. У цьому останньому сенсі всі люди є кіборгами: “Наш час – це міфічний час, у ньому ми всі химери, теоретизовані та сфабриковані гібриди машини й організму; словом, ми кіборги. Кіборг – наша онтологія”.

Хоча Харавей включила у свою роботу всі три значення кіборга, вона наголошує на цьому третьому, що знаменує фундаментальний

перелом у філософській антропології. Наприкінці XX століття способи буття людини невід’ємно пов’язані з технологією. Тому філософська антропологія – це кіборг-онтологія. Але що це означає?

Кіборги: химери та монстри

Межі існування кіборга. Харавей описує наш час як “міфічний”. У міфах ми часто стикаємося з химерами, гібридними істотами, які є напівлюдьми, напівтваринами або складаються з різних видів тварин, таких як кентаври, гарпії, Пегас, Мінотавр, Сфінкс, сатири, горгони, Нерей і нерейди. Ці істоти втілюють розмиття межі між тваринами та людьми. У їхніх тілах різні ідентичності об’єднуються разом, але не як метафізичний союз чи діалектика відмінностей у вигляді вищої єдності. Скоріше це суміші, колекції різнорідних елементів. Для Харавей необхідно визначити три наступні фундаментальні межі, які знаходять своє походження в науці та техніці і які лежать в основі онтології кіборгів:

стирання різниці між людиною і твариною, спричинене сучасною біологією;

підрив різниці між організмом тварин і людини та машиною;

розбиття – це фізичне та нефізичне. Це означає, що сучасна технологія шляхом мініатюризації та інформатизації робить себе все більш невидимою та нематеріальною, тим самим набуваючи сили, яка стає все більш неконтрольованою.

Штучність існування кіборга. Наука і техніка лежать в основі цього граничного розмивання. Ми більше не знаємо, де провести точну межу між людиною і твариною, природою і артефактом, матеріальною та нематеріальною реальністю.

Одним із результатів, наприклад, є OncoMouse1M – штам мишей, на який фірма DuPont de Nemours попросила та отримала патент, генетичний матеріал якого включає інформацію про ген раку людських грудей. Жива істота як винахід: тварина, яка переносить канцероген людини! OncoMouse™ – це сучасна химера, яку можна придбати за сотні доларів.

Як і міфічні химери, у кіборгів є щось жахливе. Вони втілюють щось неприродне або антиприродне. Вони викликають у нас огиду – тому що вони порушують природний порядок речей. Тобто вони викликають огиду у тих, для кого щось на зразок природного порядку все ще є фундаментальною цінністю. Але вони також жахливі. Як людські створіння вони відображають самообраз і ситуацію сучасних

людських істот, життєвий світ яких формується інтегрованою схемою науки і техніки. У цьому самолюбстві людина вже не розуміє себе як особливий екземпляр унікальної і оригінальної людської сутності, а як історичну конструкцію, яка нескінченно реконструюється та трансформується. У кіборг-онтології істота – будь то людина, чоловік, жінка, тварина, природа, культура – мислиться як сконструйована істота.

Кіборги: надзвичайність і ситуативність

Ілюзія походження кіборга. Кіборг – це побажання і частково реалізований продукт західного проекту панування над природою. Як створена і сконструйована істота – тобто така, яка ні була створена, ні народилася – кіборг не має ні міфу про походження, ні Буття. Для такої істоти “повернення до походження” – це порожня фраза. Кіборг ніколи не може мріяти про загублений рай. Словами Харавей: “Втілення кіборгів – поза історією порятунку. Кіборг не впізнав би Едемський сад”.

Ілюзія повернення кіборга. Історія мислиться як історія з сюжетом. Ця історія передбачає оригінальну, доісторичну єдність і відхилення від цієї первісної єдності. Ця історія з сюжетом характеризується мрією про втрачену єдність. Завершення історії означало б повне відновлення, скасування відчуження та повернення до оригінальної єдності. Розпізнати релігійні джерела цієї структури не складно: створення, падіння, спасіння, історія, викуп у Новому Єрусалимі. Харавей часто натякає на ці теми у своїх текстах.

Оскільки кіборг може уявити себе лише як конструкцію, він ніколи не може уявити себе як момент в історії, який передбачає відновлення первісної єдності чи невинності, що існували до падіння. Кіборг ніколи не має таких поважних або ностальгічних настроїв. Кіборг радикально виключається з раю, і його не турбує цей факт. Це істота вічної дисперсії; вона назавжди втратила невинність. Для Харавей це підривний характер кіборга. Але, втративши первісну невинність, він також скасував оригінальну інструкцію, яка слугує визначенню Ворога, яким може бути все, що завгодно, або будь-хто, хто представляє ситуацію відчуження.

2.2. Кіборг як явище

Інформатика панування. Кіборг утворює центральну фігуру в уявленні Харавей про постмодерний стан людини, над яким домінує інтегрована схема технологій. Такий жажливий портрет людського

стану може спокусити нас думати, що Харавей просто додає ще одного голосу до зростання суєти технофобічних пророків приреченості, які бояться будь-яких виявів технологій і в кінцевому підсумку мотивовані ностальгічною тугою повернутися до природи. Можна також віднести її до числа тих постмодерністів, для яких відсутність “природи”, “справжньої реальності” або “універсальної мови” призводить до відкритого флірту з естетикою безглуздості. Проте кіборг для Харавей – це індикатор, який вказує на нові способи політичної поведінки. Вона це демонструє на прикладі таких протилежностей:

Репрезентація	Симуляція
Буржуазний роман	Наукова фантастика
Організм	Біотичний компонент
Глибина, цілісність	Поверховість, межа
Біологія як клінічна практика	Біологія як запис
Фізіологія	Комунікаційна інженерія
Мала група	Підсистема
Досконалість	Оптимізація
Євгеніка	Контроль населення
Мікробіологія, туберкульоз	Імунологія, СНІД
Органічний поділ праці	Ергономіка/кібернетика праці
Репродукція	Реплікація
Сім'я/ринок/фабрика	Жінки в інтегральній системі
Сімейний підряд	Порівняльна цінність працівника
Публічне/приватне	Кіборг-громада
Кооперація	Покращання комунікації
Праця	Робототехніка
Дух	Штучний інтелект
Друга світова війна	Зоряні війни

Розглянемо кілька з цих протилежностей у праці Харавей докладніше.

Репрезентація	Симуляція
---------------	-----------

Комунікаційні технології залежать від електроніки. Сучасні держави, мультинаціональні корпорації, військова сила, бюрократичний апарат, супутникові системи, політичні процеси тощо – усе це залежить від електроніки. Мікроелектроніка – це технічна основа симуляцій, тобто копій без оригіналів.

Організм	Біотичний компонент
----------	---------------------

Нові технології впливають на соціальне розуміння тіла. Тіло – це машина максимізації задоволень і користі. Тіло – це біотичний компонент або кібернетична комунікаційна система. У тіло можна проникнути, його можна контролювати, його можна репродукувати.

Біологія як клінічна практика	Біологія як запис
-------------------------------	-------------------

У сучасній біології перетворення світу на проблему кодування спостерігається у молекулярній генетиці, екології, соціобіологічній еволюційній теорії і імунології. Організм виявився розглядуваним крізь призму генетичного коду та його прочитання. Організми перестали існувати як об'єкти пізнання, тепер вони спеціальні пристрої для обробки інформації. Дослідження – це лише збір інформації, щось на зразок розвідки.

Досконалість	Оптимізація
--------------	-------------

Критичний момент соціальних стосунків нових технологій – перевизначення очікувань, культури, праці та відтворення для наукової і технічної робочої сили. Головна соціальна та політична небезпек – формування чітко бімодальної соціальної структури, при якій маси чоловіків і жінок пов'язані економікою домашньої праці, неграмотністю, загальною надлишковістю і безсиллям, знаходячись під контролем високотехнологічних репресивних апаратів у найрізноманітніших сферах – від розваг до нагляду та пригнічення.

Мала група	Підсистема
------------	------------

Людські істоти, як і будь-який інший компонент або підсистема, повинні локалізуватися всередині системної архітектури. Жодні об'єкти, простори чи тіла не є священними самі по собі. Будь-який компонент може бути пов'язаний інтерфейсом з будь-яким іншим, якщо тільки може бути побудований відповідний стандарт, відповідний код для обробки сигналів на якійсь загальній мові.

Євгеніка	Контроль населення
----------	--------------------

Контрольні стратегії стосовно здатностей жінок давати життя новим людським істотам будуть розвинуті мовою контролю за народонаселенням і максимізацією досягнень індивідуальних експертів щодо прийняття рішення. Контрольні стратегії будуть сформульовані у термінах темпів, амортизаційних витрат, міри свободи.

Сім'я/ринок/фабрика	Жінки в інтегральній системі
---------------------	------------------------------

У країнах третього світу жінкам надається перевага як робочій силі для наукоємних мультинаціональних корпорацій в орієнтованих на експорт секторах, особливо в електроніці. Типовий приклад Силіконової долини показує, що життя багатьох жінок структуроване довкола зайнятості у сфері електронної промисловості, а їх особисті реальності включають турботу про виховання дитини, віддаленість від родичів, самотність, економічну незабезпеченість по мірі старіння. Це пов'язано з надомною працею, яка виникла у зв'язку з електронним збиранням. Цю роботу виконують жінки. Фабрика, дім і ринок інтегруються на новому рівні і місце жінки має ключове значення.

Публічне/приватне	Кіборг-громада
-------------------	----------------

Нові комунікаційні технології слугують фундаментом для спрощення “публічного життя” для всіх і кожного. Такі технології як відеоігри і мініатюрне телебачення відіграють ключову роль у виробництві сучасних форм “приватного” життя. Культура відеоігор чітко орієнтована на індивідуальне суперництво. У відеоіграх виробляються високотехнологічні уявлення, які дозволяють споглядати знищення планети і насолоджуватися науково-фантастичною втечею від наслідків катастрофи.

Кооперація	Покращання комунікації
------------	------------------------

Комунікаційні технології і біотехнології – ключові засоби перетворення тіл. Ці засоби перетворюють і нав’язують нові соціальні стосунки. Це відбувається в телефонній технології, конструкції комп’ютерів, гонці озброєнь і експлуатації баз даних. В усіх випадках вирішення ключових питань спирається на теорію мови та контролю, які визначають темпи, напрями та вірогідності потоків інформації.

Кіборг у Харавей денатуралізований за рівнем досконалості. Він є продуктом багатьох процесів контролю та виключення. Людина реалізує себе як така завдяки науці та техніці.

Почуття відповідальності. Аутсайдери – це побудовані “інші” людини, а кіборги – це сконструйовані істоти. Харавей рекомендує грати з приємною грою розмиття кордонів і побудовою гібридної ідентичності. Але цей конструктивізм повинен бути кваліфікованим. Пишучи про соціальну побудову науки – підхід, з яким вона щиро погоджується, – вона зауважує, що не потрібно думати, що кожне (наукове) судження повинно зводитися до чистої риторики або до стратегії переживання.

Здатність кіборгів розмивати і плутати межі означає для Харавей, що межа між людиною/суб’єктом і річчю/предметом вже не може бути чітко прокреслена, тобто “корумпована” суб’єктивність поширюється далеко за межі людської істоти. Це чітко видно з її зауваження, що “OncoMouse™ – це мій брат, а правильніше – чоловік або жінка, мій/моя сестра”. Кіборг, який поєднує механічне та тваринне, існує в іншому відношенні до тварини та механічного.

3. Девід Белл

Девід Белл – автор книги “Вступ до кіберкультури” (2000). Девід Белл викладає сьогодні кіберкультуру у Стаффордширському університеті (Англія).

3.1. Історія кіберпростору

Кіберпростір Белл визначає:

як глобальну мережу комп’ютерів, пов’язаних комунікаційною інфраструктурою, що полегшує форми взаємодії між віддаленими користувачами;

уявний простір між комп'ютерами, у якому люди можуть будувати нових себе та нові світи.

Кіберпростір можна, на думку Белла, відчувати повсякденно, коли ми, наприклад, знаходимося за комп'ютером і перевіряємо електронні листи. Також кіберпростір можна переживати як імєрсію, коли ми, наприклад, занурюємось у віртуальну реальність, у якій тіла й ідентичності нашого “реального життя” перестають існувати.

Кіберпростір – це завжди, згідно з дослідником, кіберкультура, оскільки ми не можемо відокремити кіберпростір від його культурного контексту. Отже, кіберкультура – це інший спосіб розуміння кіберпростору. Історію кіберпростору як кіберкультури Белл визначає гібридом різних розповідей про нього.

Матеріальна історія. “Матеріальна історія” – це розповідь про історію технологій, які об'єдналися для того, щоб зробити кіберпростір як “дійсно існуючу матрицю” на відміну від її уявної версії. “Матеріальна історія” – це також опис матеріального світу, сформованого кіберкультурою, який можна назвати “політична економія кіберпростору”.

Історія комп'ютерів. Найбільш очевидною історією у цьому плані Белл вважає історію обчислювальних і комунікаційних технологій, а потім їх конвергенцію. Адже мова, математика, письмо, наука, мистецтво – усе це можна записати в історію виникнення кіберкультури. Комп'ютери функціонують насамперед як втілення уявлень про інформацію, символи та логіку, але вони також є пристроями для обробки інформації.

Історія комп'ютерів – це кіборг-дискурс, сформований з когнітивної психології та кібернетики, тісно пов'язаний з обороною.

Військове походження багатьох компонентів кіберпростору добре відомо. Зростання технологізації війни задіяло багато науковців у військових дослідженнях. Складні розрахунки сучасних війн ставали надто складними; їм потрібні були машини: машини для обчислення у галузі балістики, боєприпасів, інформації управління, контролю бою, навчання, військової розвідки та командування. Військові дослідження стимулювали появу інновацій у післявоєнних цифрових обчисленнях, а саме: електронний комп'ютер, інтегральні мікросхеми, гіпертекст, комп'ютерні монітори, графічні інтерфейси, симуляція віртуальної реальності, штучний інтелект, мережа та комутація пакетів. Швидкі

потужні комп'ютери можливо не існували б сьогодні, якби не Холодна війна та космічна гонка.

Історія комп'ютерів – це також історія розробки та продажу обчислювальних машин спочатку для бізнес-користувачів, а потім для приватних користувачів.

Після скорочень військового фінансування на комп'ютерні дослідження акцент цих досліджень змістився у комерційний сектор. Роль обчислювальної техніки бачилась насамперед у “демократизації” інформаційних технологій. У 1960–1970-х роках авангард комп'ютерної революції складався з молодих чоловіків і жінок, пройнятих контр-культурними цінностями, які вважали, що мікрокомп'ютерна технологія врешті-решт зробить безпрецедентну потужність комп'ютера доступною за низькою ціною.

Історія Інтернету. Найчастіше історію Інтернету пов'язують з Міністерством оборони США та його військовими потребами. Проте використання комп'ютерів було зумовлене, на думку Белла, також ідеєю обміну у часі. У кінці 1960-х комп'ютери були великими, дорогими, часто спеціалізованими та відрізнялися один від одного. Наприклад, один був дуже хороший у графіці, інший – у базах даних, але, на жаль, вони були на великій відстані один від одного й до того надто дорого коштували, щоб можна було придбати одразу два. Очевидним рішенням у такій ситуації було віддалене їх використання.

Агентство передових наукових проєктів Міністерства оборони (ARPA) вирішило, що настав час знайти спосіб дозволити дослідникам використовувати комп'ютери, незалежно від того, де вони розташовані та незалежно від того, яка у кожного з них система. Унаслідок з'явилась децентралізована ARPANET мережа, що зв'язувала невелику кількість суперкомп'ютерів із віддалених терміналів. Потужність подібного розподілу часу у мережі дозволяла одному комп'ютеру обробляти дані з різних терміналів, максимізуючи таким чином продуктивність цих надзвичайно дорогих машин.

Ключовим нововведенням для успішного розподілу часу стала комутація пакетів – метод розбиття інформації на індивідуально позначені “пакети” стандартного розміру, які можна було надсилати за різними маршрутами в мережі для їх подальшої обробки.

З'єднання віддалених комп'ютерів заохотило зв'язок віддалених дослідників інформаційних технологій і посприяло створенню

спільноти дослідників, які не лише поділяли ідею обміну у часі, але розуміли Інтернет як спосіб єднання людей у системі “людина-машина”.

Історія віртуальної реальності. Історія Інтернету та всесвітньої павутини – це лише одна, вважає Белл, частина матеріальної історії кіберпростору. Вагомою його частиною є також історія віртуальної реальності.

Спроби створити “віртуальне середовище” Белл простежує у військових дослідженнях, особливо в контексті моделювання як методу навчання, а також в індустрії розваг, наприклад, у тривимірних фільмах Sensorama та системі кіно IMAX.

Модель віртуальної реальності тих часів було суттєво вдосконалено за допомогою досліджень віртуальної реальності в NASA в середині 1980-х років. Учені NASA працювали над технологіями телеприсутності для використання в космосі та розробляли робочі станції віртуального середовища і дисплеї віртуального середовища.

Симулятори розвивалися упродовж 90-х років, знаходячи втілення в медицині, архітектурі й особливо у віртуальних іграх, де світ фантазій стосується переважно наукової і військової тематики. На думку деяких критиків, насправді відбулося зближення віртуальних ігор і військових програм, що зробило сучасну війну схожою на гру. Більше того, віртуальна реальність стала головною ознакою науково-фантастичних фільмів. Наприклад, фільм “Трон” або “Людина-газонокосарка” продукує фантазії завдяки зануренню у віртуальні середовища.

Однак віртуальна реальність не стала настільки широко доступною, як Інтернет. Виняток становлять віртуальні ігри та кінематограф. Тим не менше, віртуальна реальність залишається, на думку Белла, ключовою складовою кіберкультури, оскільки вона пропонує занурення та інтерактивне середовище.

Історія праці. З точки зору матеріального розуміння кіберпростору історія праці є вирішальним фокусом протидії фантазії про вільний обмін даними у візіях кіберкультури. Це нагадує Беллу, що комп’ютери повинні бути виготовлені та повинні бути також введені дані. Багато людей працюють у кіберпросторі. Їх праця полягає у тому, щоб зробити кіберпростір можливим.

Кіберпростір – це не просто середовище для вільного вираження поглядів і накопичення багатства. Кіберпростір – це трудомістке робоче місце.

Символічна історія. “Символічна історія” – це, на думку Белла, розповідь про уявлення про кіберпростір, його виробництво, обіг і споживання, а також про вплив на те, як ми уявляємо та відчуваємо кіберпростір.

Історія кіберпанку. Кіберпанк Белл вважає ключовим впливом на еволюцію кіберкультури. Кіберпанк – це піджанр наукової фантастики.

У центрі уваги Белла написання історії кіберпростору, яка виросла майже до міфічних розмірів. Ввів термін “кіберпростір”, визначив жанр кіберпанк і надав модель для уявлення кіберпростору Вільям Гібсон. Гібсон описав (і тим самим визначив) кіберпростір як суму світових даних, поданих графічно та доступних через “приєднання” до комп’ютера. Кіберпростір – це пейзаж даних; у кіберпанку вони стали існувати як уявне злиття між Інтернетом і віртуальною реальністю.

Термін “кіберпанк” має три значення: жанр художньої літератури; персонаж твору кіберпанк; культурне утворення навколо кіберкультури.

Кіберпанк може набути ознак соціальної критики майбутнього. Так, у кіберпанку сигналізується продуктивна взаємодія людини-комп’ютера. Однак інші критики стверджують, що кіберпанк має негативний вплив, тому що він поширює міфи, які затьмарюють реальність кіберпростору.

Історія поп-культури. Кіберпростір продукує популярна культура через науково-фантастичні фільми, електронну музику, медіа мистецтво.

3.2. Спільноти кіберпростору

За спостереженнями Белла, у наукових колах і громадській думці точаться суперечки щодо впливу кіберкультури на спільноти. Одні вказують на перспективи кіберкультури для спільнот, інші – наголошують на обмеженнях. Насамперед він це пояснює життям людей у двох реальностях – онлайн та офлайн – а також із їхнім статусом у віртуальній реальності та змінами – соціальними, політичними, економічними, культурними тощо, що їх вони зазнають у мережі. Розглянемо це докладніше.

Поняття спільнот. Слово “спільнота” Белл використовує у зв’язку із такими поняттями як, “спілкування”, “належність”, “включення”, “ми”, “вони”, “дух спільноти”, “ділова спільнота”. Термін

“спільнота” він визначає не тільки описовим, але й нормативним. У спільноті всі думають як спільнота. У спільноті всі роблять як спільнота. Спільнота може зробити людину самотньою. Спільнота може стати опорою для людини. Спільноті може загрожувати “смерть” через певні соціальні, політичні, економічні чи культурні трансформації.

Уявною спільнотою Белл вважає націю. Це означає, що робота над створенням нації як спільноти залежить від використання символічних ресурсів. Адже ми повинні знати як взаємодіяти з усією нацією та всіма тими, з ким ми поділяємо національну ідентичність. Для цього потрібні певні “речі”, які здатні об’єднати нас почуттям ідентичності навколо прапора, державного гімну, звичаїв і обрядів. Більше того, такі спільноти існують через віру їх представників у спільну культурну традицію. Під час аналізу віртуальних спільнот приклад з нацією як уявною спільнотою є, на думку Белла, дуже важливим.

Глобалізація впливає на формування і специфіку спільнот. Наприклад, глобальні потоки інформації впливають на формування ідентичності та вибір нею суб’єктів для комунікації. Глобалізація також може спричинити руйнацію ідеалу спільноти. Урбанізація зумовлює відчуження у спільнотах. Натомість Інтернет може запропонувати спільнотам нові простори для взаємодії. Саме ці речі допомагають зрозуміти феномени віртуальних спільнот. Так, глобалізація створює величезні можливості для вибору способів комунікації людей. Вони можуть вирішувати, з ким вони хочуть спілкуватися в Інтернеті, а з ким – ні. Урбанізація створює безпечний простір для нових спільнот. Тому саме Інтернет зумовлює переосмислення поняття спільноти. І цікаво, він корисний або все ж шкідливий для людини?

Поняття віртуальних спільнот. Кіберпростір Белл визначає домівкою для тисяч груп. В Інтернеті вони зустрічаються, щоб поділитися інформацією, обговорити спільні інтереси, зіграти в ігри та вести бізнес. Деякі з цих груп є великими та добре розвиненими, але критики стверджують, що ці групи не є реальними спільнотами: їм чогось не вистачає, вони просто “бліді” копії традиційних спільнот, що спілкуються віч-на-віч. Інші вважають, що не тільки реальні спільноти здатні єднатися довкола вирішення спільних проблем. Віртуальні спільноти також на це здатні.

У віртуальних спільнотах багато чого відбувається. У кіберпросторі люди базикають і сперечаються, дискутують на різні теми, об-

мінюються знаннями, підтримують емоційно один одного, пліткують, ворогують, закохуються, створюють твори мистецтва, просто багато розмовляють. Іншими словами, в Інтернеті люди роблять усе те, що роблять, коли збираються разом, тільки вони роблять це за сприяння комп'ютерів, залишаючи свої тіла позаду. Мільйони людей включені до спільнот, у яких їхня ідентичність взаємодіє в електронному вигляді, незалежно від часу та простору.

Цей процес водночас є і дивним, і неминучим. Неминучим він є з двох причин. По-перше, цей процес неминучий, оскільки люди роблять в Інтернеті все те саме, що вони зазвичай робили тільки за допомогою нових технологій і комунікацій, використовуючи їх так, як ніколи не задумували та не передбачали їхні винахідники. По-друге, цей процес неминучий, оскільки віртуальні спільноти – це природна реакція на зміну традиційних спільнот у всьому світі. На місці цих спільнот постали онлайн-спільноти. Традиційні спільноти розпалися, а винахідливість людини відновила їх у кіберпросторі. Отже, Інтернет-спільноти “органічно” заповнили простір, залишений у результаті “традиційних” спільнот. Найпростіше, інтернет-співтовариство утворюється тоді, коли люди зіштовхуються одні з одними досить часто в кіберпросторі.

Віртуальне співтовариство постійно розширюється. Щоразу, коли, наприклад, технологія СМС стає доступною для людей де завгодно, вони неминуче будують віртуальну комунікацію, як і мікроорганізми неминуче створюють колонії. Віртуальне співтовариство – це “середовище зростання”. Інтернет-спільноти схожі на мікроорганізми, які неминуче з'являються у середовищі. Інтернет-спільноти створюються на підставі інтересів людей. Це дозволяє зв'язатись за простою по телефону з тим, хто хоче порозмовляти про іслам чи вино, або приєднатись до комп'ютерної конференції на будь-яку тему, а потім вести з її учасниками приватне чи публічне листування.

Діяльність віртуальних спільнот. На думку Белла, сьогодні комп'ютери можуть запропонувати два шляхи розвитку в Інтернеті: колективізм і індивідуалізм. Який напрям задасть людина, така буде її перспектива і досвід роботи з комп'ютерами та спільнотами. У нематеріальному світі кіберкультури є і матеріальні сліди – тексти, які утворюють спільний простір для спільнот. Також у віртуальних спільнотах присутні соціальні кодекси та норми, які встановлюють групові норми та шукають способи їх установа.

Критика віртуальних спільнот. Віртуальна реальність мислиться як альтернативна реальність. Це спричинює, на погляд Белла, розгляд техносціальності як основи для розробки нових і компенсаторних форм спільноти. У цьому “світі пішов не так”, а спільнота стала “втраченим об’єктом”, що ностальгує і шукає себе в кіберпросторі. Зокрема, сенс спільноти мобілізується в акаунтах. Так, віртуальна культура стає культурою відступу від світу. Входження у віртуальну реальність стає входженням у “ідеальну реальність” або “універсальну спільноту” без людей, бо електронний зв’язок без соціальних контактів, будучи цифровим, не є людським. Зрештою, віртуальне життя є регресивним та інфантильним. Комп’ютерно опосередковані спільноти сприймаються як “добра річ”, бо вони створюють передумови для власної реалізації.

Належність до віртуальних спільнот. Белл розуміє, що віртуальні спільноти можуть створити нові механізми придушення. Включення та виключення в Інтернет-спільнотах пов’язані з проблемою інформаційної нерівності. У багатьох випадках приєднання до Інтернет-спільноти є безпроблемним або “простим”: усе, що потрібно, це комп’ютер і модем. Мінімальні вимоги входження у кіберпростір такі: наявність грошей на придбання обладнання і проживання у “традиційному будинку” з телекомунікаційною інфраструктурою, необхідною для з’єднання (або доступу); доступ до “обслуговуючого персоналу”, який допоможе чи полегшить “підключення”; володіння необхідними фізичними та навчальними здібностями (бути грамотними, уміти сидіти за комп’ютером і набирати текст – або допомогти у цьому процесі); наявність часу, схильності та здатності створити соціальну мережу, створити та підтримувати членство у “спільноті”. Навіть ці мінімальні вимоги демонструють, з погляду Белла, безліч перешкод, які можуть стати на заваді доступу до Інтернету. Але він пише і про інші види соціальних та культурних бар’єрів. Більшість Інтернет-спільнот поза масштабами національних усе ще, як правило, спілкуються англійською мовою. Це означає, що “відповідний” критерій для членства – англійська мова – може призвести до виключення зі спільноти. Деякі види різниць в Інтернеті можуть бути фетишизовані, а інші – не вирішені.

Питання для самоперевірки

1. Як Мануель Кастельс визначає Інтернет-культуру та як він її структурує?
2. Яке значення Кастельс надає віртуальним спільнотам та мережевому суспільству?
3. Якою Кастельс описує соціальну реальність Інтернет-спільноти?
4. Які очікування Кастельса від Інтернету для сприяння демократії?
5. Як Донна Харавей визначає концепт кіборга?
6. Чому Харавей пов'язує кіборгів з химерами та монстрами, надзвичайністю та ситуативністю?
7. У чому полягає суть кіборга як явища за Харавей?
8. Як Деніел Белл визначає кіберпростір?
9. Як Белл описує спільноту кіберпростору?

Тема 7. КІБЕРКУЛЬТУРА: СМИСЛОВЕ КОНСТРУЮВАННЯ ПОСТЛЮДИНИ. ІДЕНТИЧНОСТІ І ТІЛА У КІБЕРПРОСТОРІ

1. Кіборг: поняття та значення

Поняття. Кіборг – це форма життя, утворена внаслідок злиття органічної і машинної систем. Кіборг – це людино-машинна система, у якій механізми управління людською частиною видозмінюються ззовні якимись речовинами або регулюючими пристроями, щоб ця істота могла жити в середовищі, відмінному від звичайного.

Поняття “кіборг” вперше було створено ученим-дослідником Австралійської державної служби з авіонавтики й досліджень космосу Манфредом Клайнсом та американським клінічним психологом Натаном Клайном для позначення кібернетичного організму, людини, технічно підсиленої з метою її використання у космічних польотах. Потім цей термін був застосований у феміністських студіях технауки Донною Харавей до постмодерного суб’єкта, що характеризується мінливими, численними й іронічними онтологіями. Після того кіборг-теорія стала важливою для фемінізму, у кіностудіях і культурних студіях. Кіборг є також центральним теоретичним поняттям антропологічного підрозділу науки, що нині народжується, кіборг-антропології.

Термін “кіборг” – це не те саме, що біонічний біоробот або андрод; він стосується організму, який відновив функції або посилив здібності завдяки інтеграції якогось штучного компонента чи технології, що спирається на певний зворотний зв’язок. Кіборгами можуть бути будь-які організми, не лише люди.

Значення

Література

1843 рік – Едгар Аллан По в есе “Людина, яка була використана” (The Man That Was Used Up) написав про людину з протезами;

1911 рік – Жан де Ла Хір у книжці “Нікталопа на Марсі” створив образ кіборга Нікталопа;

1928 рік – Едмонд Гамільтон у книжці “Комета Дум” визначив дослідників космосу як суміш органічних і машинних частин;

1944 рік – К. Л. Мур у книжці “Жодна жінка не народилася” написав про мозок, поміщений у безлике, але красиве і піддатливе механічне тіло.

Наука

1960 рік – Манфред Клайнс і Натан Клайн запропонували у праці “Кіборги та космос” ідею кіборга як саморегуляційну систему “люди-на-машина”;

1983 рік – Донна Харавей у праці “Соціалістичний феміністський маніфест на підтримку кіборгів” зобразила кіборга як метафору для постмодерного суб’єкта, який, кинувши виклик різниці між людиною і машиною, переступив через фіксовані межі;

1994 рік – Артур Крокер у праці “Мотлох даних: теорія віртуального класу” висунув ідею кіборга як “рекомбінантного знаку” і осередку виготовлення предметів споживання.

2. Спроби кіборгізації

Теоретичні спроби кіборгізації. Згідно з деякими визначеннями терміна “кіборг” людину роблять кіборгом сучасні технології. Наприклад, людину зі штучним кардіостимулятором або імплантованим кардіодефібрилятором уже можна вважати кіборгом, тому що ці пристрої впливають на її фізичні характеристики, здійснюючи обробку сигналів і передаючи електричні подразники задля збереження життя. Імпланти, які поєднують механічну модифікацію з будь-яким видом реакції зворотного зв’язку, також є вдосконаленнями кіборгів. Деякі теоретики такі модифікації, як контактні лінзи, слухові апарати, смарт-телефон або внутрішньоочні лінзи наводять як приклади підвищення біологічних можливостей людей завдяки технологіям. Оскільки кіборгізація сьогодні набирає обертів, то деякі теоретики вважають

за необхідне розробити нові визначення старіння, наприклад, біотехносоціального старіння.

Термін “кіборг” також використовується на позначення зв’язків між людиною і технологіями. Сюди відносяться такі часто використовувані технології, як телефони, комп’ютери, Інтернет тощо, а також артефакти, які в повсякденні не можна назвати технологією, наприклад, ручка та папір. Коли ці речі тісно взаємодіють із людьми або між собою, то вони стають здатними на набагато більше ніж раніше. Прикладом може бути комп’ютер, який, використовуючи Інтернет-протоколи для з’єднання з іншими комп’ютерами, стає потужнішим. Ще один приклад, який стає все більш актуальним, це бот, який допомагає іншим ботам, або бот, який допомагає людині. Такий бот використовується для націлювання на соціальні медіа за допомогою лайків та акцій. Кібернетичні технології включають автомобільні дороги, труби, електропроводку, будівлі, електростанції, бібліотеки й іншу інфраструктуру, які ми майже не помічаємо, але які є критичними частинами кібернетики, у якій ми працюємо.

Брюс Стерлінг у своєму Всесвіті Shaper/Mechanist запропонував ідею альтернативного кіборга під назвою “Омар”. Він створюється не за допомогою внутрішніх імплантів, а за допомогою зовнішньої оболонки (наприклад, екзоскелета з потужною силою). На відміну від людських кіборгів, які виявляються людьми зовні, будучи синтетичними внутрішньо (наприклад, тип Bishop в the Alien), Омари зовні виглядають нелюдськими, але внутрішньо містять людину (наприклад, Elysium, RoboCop).

Фактичні спроби кіборгізації

Люди-кіборги

У сучасних протезних системах система C-Leg, розроблена Otto Bock HealthCare, використовується для заміни ноги людини, яку ампутували через травму чи хворобу. Використання датчиків у штучній С-нозі допомагає ходити, намагаючись відтворити природну ходу людини, як це було до ампутації. Протези, такі як C-Leg і більш вдосконалений iLimb, вважаються деякими першими реальними кроками до наступного покоління реальних програм кіборгів. Додаткові кохлеарні імпланти та магнітні імпланти, які надають людям відчуття, яких вони не мали б інакше, також вважаються внеском до створення кіборгів.

В офтальмології прямі імпланти головного мозку використовуються для лікування набутої сліпоти. Одним із перших учених, який створив робочий інтерфейс для відновлення зору, був приватний дослідник Вільям Добелл. Перший прототип Добелла був імплантований у 1978 році людині на ім'я Джеррі, який осліп у зрілому віці. Імплант містив 68 електродів, він був імплантований на зорову кору Джеррі. Це допомогло відчувати світло. Система включала камери, установлені на окулярах для передачі сигналів імпланту. Спочатку імплант дозволив Джеррі бачити відтінки сірого в обмеженому полі зору у разі низької частоти кадрів. Зменшення електроніки та більш швидкі комп'ютери зробили його штучне око більш портативним і дозволило йому виконувати нескладні завдання без допомоги.

У 1997 році Філіп Кеннеді, вчений і лікар, створив перший у світі кіборг людини з Джонні Рея, ветерана В'єтнаму, який переніс інсульт. Тіло Рея було, як висловлювалися лікарі, “замкнене”. Рей хотів повернути своє старе життя, тому він погодився на експеримент Кеннеді. Кеннеді вбудував імплант, який він сконструював (і назвав “нейротрофний електрод”), біля частини мозку Рея, щоб Рей міг виконувати певні рухи у своєму тілі. Операція пройшла успішно, але у 2002 році Джонні Рей помер.

У 2002 році канадець Йенс Науман, також осліплий у дорослому віці, став першим у серії з 16 платних пацієнтів, які отримали імплант другого покоління Добелла. Пристрій другого покоління використовував більш досконалий імплант. Відразу після імплантації Науман відновив зір, він зміг повільно проїхатися навколо паркувальної зони науково-дослідного інституту.

На відміну від технологій заміни, у 2002 році під заголовком Project Cyborg, британський учений Кевін Уорік мав масив із 100 електродів, вмонтованих у свою нервову систему. Мета технології полягала у зв'язку нервової системи вченого з Інтернетом та дослідженні можливостей покращання. Маючи це на меті, Уорік успішно провів низку експериментів, включаючи розширення своєї нервової системи через Інтернет для контролю роботизованої руки, а також отримання зворотного зв'язку від кінчиків пальців, щоб контролювати хватку руки. Це була форма розширеного сенсорного введення. Згодом він дослідив ультразвуковий вхід із метою віддаленого виявлення відстані до предметів. Нарешті, з електродами, також імплантованими

в нервову систему дружини, вони провели перший експеримент електронної комунікації між нервовою системою двох людей.

Починаючи з 2004 року у британського художника Ніла Харбіссона була імплантована в голову кіборг-антена, яка дозволяє йому розширити своє сприйняття кольорів поза візуальним спектром людини через вібрації в черепі. Його антена була включена в фотографію паспорта 2004 року, яка, як стверджується, підтверджує його статус кіборга. У 2012 році в TEDGlobal Харбіссон пояснив, що він почав відчувати себе кіборгом, коли помітив, що програмне забезпечення і його мозок об'єдналися і дали йому додатковий сенс. Ніл Харбіссон є співзасновником Фонду “Кіборг” (2004). Він також співпрацював у 2017 році з Товариством, яке надає права людям з нелюдськими ідентичностями та підтримує їх у прийнятті рішень щодо розвитку унікальних органів чуття і нових органів. Ніл Харбіссон – глобальний прихильник прав кіборгів.

Роб Спенс, кінорежисер у Торонто, який називає себе у реальному житті “Ейборг”, сильно пошкодив праве око в аварії. Через багато років, у 2005 році, він вирішив хірургічно його видалити. Згодом він зв'язався з професором Стівом Манном з Массачусетського технологічного інституту, експертом у галузі обчислювальних і кіборгових технологій. Під керівництвом Манна Спенс у віці 36 років створив прототип у вигляді мініатюрної камери, яку можна було встановити всередині його протезного ока. Цей винахід часопис Time назвав одним з найкращих винаходів 2009 року. Біонічне око записує все, що він бачить, воно містить відеокамеру з низькою роздільною здатністю площею 1,5 мм, невелику круглу друковану плату, бездротовий відеопередавач, який дозволяє передавати побачене в режимі реального часу на комп'ютер, і акумуляторний мікробруд Varta. Око не пов'язане з мозком кінорежисера і воно не відновило зір.

Також відомо, що існує багато кіборгів з багатофункціональними мікросхімами, які вводяться в руку. За допомогою мікросхем вони можуть відчиняти двері, керувати такими пристроями, як принтер або за допомогою криптовалюти купувати продукти, наприклад, напої.

BodyNET

BodyNET – це взаємодії між людиною та електронною системою, що зараз розробляється дослідниками Стенфордського університету. Технологія базується на розтяжних напівпровідникових матеріалах.

Ця технологія складається з розумних пристроїв, екранів і мережі датчиків, які можна імплантувати в тіло, вплітати в шкіру або носити як одяг. Винахідники цієї технології припускають, що вона потенційно може замінити смартфон у майбутньому.

Тварини-кіборги

Американська компанія Backyard Brains випустила під назвою RoboRoach “першого у світі доступного кіборга”. RoboRoach був офіційно запущений у виробництво у 2013 році як набір, що дозволяє студентам використовувати мікростимуляцію для керування рухами таргана, використовуючи при цьому для контролю смартфон із підтримкою Bluetooth. Також є кіборг-комахи, але RoboRoach був першим навчальним пристроєм для мотивації у студентів інтересу до нейронаук. Кілька організацій захисту тварин висловили занепокоєння щодо етики та добробуту тварин у цьому проєкті.

У кінці 2010-х вчені створили кіборг-медуз, використовуючи мікроелектронний протез, який змушує тварину плавати майже втричі швидше, витрачаючи лише в два рази більше метаболічну енергію своїх немодифікованих однолітків. Протез можна зняти, не завдаючи шкоди медузі.

Також практикують з віддаленим контролем за тваринами. Віддалено-контрольовані тварини – це тварини, якими людина керує віддалено. Деякі програми вимагають, щоб електроди були імплантовані в нервову систему тварини та підключені до приймача, який зазвичай переноситься на спині тварини. Тварини контролюються за допомогою радіосигналів. Електроди не рухають тварину безпосередньо, ніби керують роботом; вони скоріше сигналізують про напрямок чи дію, бажані для людини, а потім стимулюють центри нагородження тварини, якщо тварина їх виконує. Цих тварин іноді називають біороботами або робототваринами. Їх можна вважати кіборгами, оскільки вони поєднують електронні пристрої з органічною життєвою формою. Необхідність хірургічної операції і морально-етичні проблеми, що стосуються використання дистанційного керування тваринами, хвилюють захисників прав тварин. Види тварин, які успішно контролюються дистанційно: міль, жуки, таргани, шури, акули, миші, голуби. Тварини дистанційного керування можуть використовуватися як робочі тварини для пошукових рятувальних операцій або інших цілей.

Собак часто використовують для допомоги у стихійних лихах, на місцях злочинів і на полі бою, але їм не завжди легко чути команди своїх керівників. Собакам установлюють командний модуль, який містить мікропроцесор, бездротове радіо, GPS-приймач і систему відліку та відношення. Командний модуль передає собаці вібраційні чи звукові команди (передаються керівником по радіо), щоб направляти його в певному напрямку або примусити виконувати певні дії. Загальний рівень успішності системи управління становить 86,6 %.

3. Поширення кіборгів у суспільстві

У медицині. У медицині існує два важливих і різних типи кіборгів: відновлювальний і розширювальний. Реставраційні технології “відновлюють втрачену функцію, органи та кінцівки”. Ключовим аспектом відновлювальної кіборгізації є відновлення порушених або відсутніх процесів для повернення їх до здорового або середнього рівня функцій. Удосконалення початкових здібностей і процесів, які були втрачені, немає. Навпаки, розширювальний кіборг “дотримується принципу, і це принцип оптимальної продуктивності: максимізація випуску (отримана інформація або модифікації) і мінімізація вхідних даних (витрачена енергія у процесі)”. Отже, розширювальний кіборг має намір перевершити нормальні процеси або навіть отримати нові функції, яких спочатку не було.

Хоча протези, як правило, доповнюють втрачені чи пошкоджені частини тіла під час інтеграції механіки, біонічні імпланти в медицині дозволяють модельним органам або частинам тіла більше імітувати оригінальну функцію. У 2004 році, наприклад, було розроблено повністю функціонуюче штучне серце. Постійний технологічний розвиток біонічних і нанотехнологій починає ставити питання про вдосконалення та майбутні можливості для кіборгів, які перевершують оригінальну функціональність біологічної моделі. Обговорено етику та бажаність “протезування”; їх прихильники переконані, що нові технології можуть допомогти людському роду розвиватися поза його теперішніми обмеженнями, такими як старіння і хвороби, а також інші, більш загальні недієздатності, такі як обмеження швидкості, сили, витривалості й інтелекту. Опоненти, навпаки, вважають таку функціональність і ефективність факторами, що нівелюють реальні вияви людяності й особистості.

Інтерфейс мозок-комп'ютер забезпечує прямий зв'язок від мозку до зовнішнього пристрою. Завдяки цій технології вчені намагаються відновити пошкоджений зір у сліпих і забезпечити функціональність паралізованих людей, особливо серед тих, хто має важкі випадки. Ця технологія може дати можливість людям, які втратили кінцівку або які знаходяться в інвалідному візку, керувати пристроями, що надсилають нейронні сигнали від мозкових імплантів безпосередньо на комп'ютери або пристрої. Не виключено, що ця технологія з часом буде використана і у здорових людей.

Імплантація сітківки – ще одна форма кіборгізації у медицині. Теорія стимуляції сітківки для відновлення зору людям, які її втратили через старіння (умови, в яких люди мають аномально низьку кількість гангліозних клітин), полягає в тому, що імплантація сітківки й електрична стимуляція виступають заміною відсутніх гангліозних клітин (клітин, які з'єднують око з мозком).

Також проводяться дослідження зі створення “кіборгових тканин” (інженерії тканин людини із вбудованою тривимірною сіткою нанорозмірних проводів) і його можливих медичних наслідків.

У військовій сфері. Дослідження військових організацій зосереджені на використанні тварин-кіборгів для передбачуваної тактичної переваги. Компанія DARPA оголосила про зацікавленість у розробці “комах-кіборгів” для передачі даних від датчиків, імплантованих у комах на стадії лялечки. Рух комах контролюватиметься мікроелектромеханічною системою (MEMS) і може обстежувати навколишнє середовище або виявляти вибухові речовини та газ.

Аналогічно DARPA розробляє нейронний імплант для віддаленого контролю руху акул. Унікальні органи чуття акули будуть використані для забезпечення зворотного зв'язку з даними руху суден противника або підводних вибухових речовин.

Застосування нейронних імплантів останнім часом успішно робиться на тарганах. На комах накладають хірургічно нанесені електроди, які дистанційно контролюються людиною. Результати показують, що тарган може контролюватися за допомогою імпульсів, які він отримує через електроди. DARPA фінансує це дослідження через його очевидні корисні переваги для військової сфери.

У спорті. У 2016 році в Швейцарії (Цюрих) відбулася перша олімпіада для кіборгів. Кібатлон-2016 був першою Олімпіадою

для кіборгів і першим у всьому світі й офіційним святкуванням кіборгових видів спорту. У цьому заході 16 команд людей з обмеженими можливостями використовували технологічні розробки, щоб перетворитися на спортсменів-кіборгів. Вони використовували такі передові технології, як протези ніг і рук, робототехнічні екзоскелети, велосипеди та моторизовані візки. З одного боку, це було неабияке досягнення, тому що дозволило людям з обмеженими можливостями змагатися, але, з іншого – це виявило багато складнощів. Наприклад, гонка з екзоскелетами все ж вимагає від її учасників встати з крісла і сісти. Незважаючи на простоту заходів Кібатлону-2016, 8 із 16 команд, які брали участь у заході, випали перед початком. Головною метою цієї події було показати, як технологічні удосконалення та вдосконалення протезування можуть змінити життя людей.

У мистецтві. Поняття кіборга часто асоціюється з науковою фантастикою. Однак багато художників намагаються створити громадську обізнаність про кібернетичні організми; вони можуть варіюватися від картин до інсталяцій. Деякі художники, які створюють такі твори, – Ніл Харбіссон, Мун Рібас, Патрісія Піккініні, Стів Манн, Тім Хокінсон і Стеларк, Скот Дрейвс.

Стеларк візуально досліджує та акустично посилює своє тіло. Він використовує протезування, робототехніку, системи віртуальної реальності, Інтернет і біотехнології для дослідження альтернативних і мимовільних інтерфейсів з тілом. Він зняв три фільми внутрішньої частини свого тіла та виступив з третьою рукою і віртуальною рукою. Зараз він виступає як аватар зі свого другого життя.

Тім Хокінсон пропагує ідею, що тіла та машини поєднуються як єдине ціле, де людські риси поєднуються з технологією створення Кіборга. Картини Хокінсона демонструють, як суспільство залежить від технологій.

Скот Дрейвс – генеративний художник. Його роботи описуються як “розум кіборгів”. Проект Дрейвса “Електричні вівці” поєднує роботу багатьох комп’ютерів і людей через Інтернет.

Питання для самоперевірки

1. Що таке кіборг та яке значення надають йому в літературі та науці?
2. Які відомі теоретичні та фактичні спроби кіборгізації?
3. Чи практикується кіборгізація у військовій сфері?
4. Яких досягнень досягла кіборгізація у медицині?
5. Чи етичними є спроби кіборгізації тварин?
6. Як поширюють кіборгів у суспільстві?
7. Як виявляють себе кіборг-люди у спорті та мистецтві?
8. Які перспективи наукових винаходів у кіборг-сфері?

Тема 8. КІБЕРПРОСТІР КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК НОВІ МЕДІА

1. Поняття комп'ютерної гри

Поняття гри. Є дуже мало фундаментальних текстів, які пояснюють “Що таке гра?”. Зазвичай основоположною для розуміння сучасних ігор вважається праця Йохана Хейзинги “Homo Ludens”. До Хейзинги вчені намагались обґрунтувати цінність гри з точки зору певних практичних переваг, наприклад, гра – це корисний метод навчання дітей. Хейзинга ж довів, що прагнення до гри лежить за межами мотивів продуктивності, пошуку правди чи розрізнення добра та зла. Гра, вважав Хейзинга, – це пряма протилежність серйозності, тому вона не має відношення до продуктивності, істини, добра чи зла. Хейзинга охарактеризував гру як добровільний вихід людини за межі “реального життя”; як альтернативну, тимчасову сферу діяльності; як “магічне коло”, у якому людина отримує нові ролі та правила. Події всередині “магічного кола” не мають впливу за його межі. У “магічному колі” одна людина може грати проти іншої людини, але в “реальне життя” ці люди не переносять свою гру.

В аналітичній філософії основоположним розумінням гри вважається розуміння Бернара Сайтса. Цей учений стверджує, що гру неможливо визначити, бо грати в гру – означає виконувати діяльність з долання непотрібних перешкод, які власне унеможливлюють цю діяльність. Наприклад, у баскетболі ціль – кинути м'яч у кошик, але є противники, які постійно перешкоджають досягненню цієї цілі. Тому досягненням вважається не просто кидок м'яча у кошик, бо ж можна це зробити на порожньому полі, а кидок м'яча у кошик з доланням

перешкод своїх противників. Це означає, що гра перевертає звичне уявлення про цілі. У повсякденному житті ми просто йдемо до своєї цілі, в ігровому ж житті – ми досягаємо цілі через перешкоди. Утопією є життя, у якому все можна досягти без перешкод. Тому все життя – це гра. Перешкоди надають життю сенс.

Поняття комп'ютерної гри

Літературна теорія

Літературні теорії полюбляють комп'ютерну гру визначати як розповідь, вигадку чи риторику. Наприклад, відеогра “Тетріс”, суть якої полягає у розміщенні швидко спадаючих блоків, з точки зору літературного аналізу вважається коментарем до швидкоплинного сучасного життя. Також цифрові ігри розглядаються як відмінні від звичного тексту, бо їхні тексти – кібертексти – не мають послідовності знаків, а скоріше вони генерують послідовності знаків у відповідь на введення певного тексту.

Лудологія vs наратологія.

Дебати стосовно розуміння комп'ютерних ігор крізь призму літературних теорій розгортаються довкола лудології та наратології.

Лудологія – наука про гру як культурний феномен.

Наратологія – наука про розповідь як культурний феномен.

Аргументи лудології такі:

1. З розповіддю аудиторія в першу чергу інтерпретує події, а з іграми – активні налаштування гравця для досягнення певної мети; розповіді є викладом певної інформації, а ігри є симуляціями; досвід часу між розповідями й іграми різний, у розповідях є історія та порядок виникнення, в іграх цього немає. Аудиторія переказує розповідь та інтерпретує історію, гравець виконує гру та створює історію.

2. Гру потрібно ототожнювати з набором правил.

3. Ігри потрібно розуміти через процес.

У лудології є багато прихильників, але є також багато противників – наратологів. Деякі наратологи стверджують, що ігри збігаються з традиційними формами розповіді. Тому їх можна потрактувати як трохи новіші версії знайомих типів – розповідей. Наприклад, усі зображувальні види мистецтва – це форми гри, тому що у них використовується уява. У дитячій уяві мітла уявляється як кінь. В уяві дорослих слова чи зображення використовуються для уявлення холерика чи

меланхоліка. Теж саме відбувається у багатьох відеоіграх: зображення і звуки відео ігри спрямовані на уяву. Відеоігри – це вигадки, що зображують ситуації лише з уявним існуванням і покладаються на когнітивні здібності уявлення таких ситуацій.

Далі наратологи вважають, що відеоігри є інтерактивними. Відеоігри дозволяють гравцям діяти у вигаданому світі у вигаданий спосіб. Найбільший потенціал від відеоігор полягає у тому, що вигадана інтерактивність може сприяти виникненню емоцій. Отже, емоції стають частиною вигаданого світу. Так, відеоігри, вважають наратологи, є частиною художньої літератури, у якій гравець у грі робить вигадані речі правдиво щодо самого нього, а не лише його аватара у грі. Наприклад, якщо Джейн маневрує аватаром Спайдермен, щоб перемогти Галактуса у відеоігрі, то це не тільки вигадано правдиво, що Спайдермен побив Галактуса, а вигадано правдиво, що сама Джейн побила Галактуса.

Комунікативна теорія

Комунікативна теорія стверджує цінність гри в комунікації, тому гра може передавати ідеї, аргументи і навіть критику. Це означає, що відеоігри виходять за рамки простої розваги, бо вони можуть набути певного культурного значення завдяки висловленню та передачі певної ідеї у своїй системі. Наприклад, ігри можуть мати певну політичну ідею чи можуть транслювати певну соціальну критику або можуть збурювати до певної протиправної діяльності.

Але як ігри допомагають спілкуванню? Йен Богост дав відповідь. Ігри, каже він, є надзвичайно хорошими інструментами репрезентації реальних систем, таких як економіка чи політичні структури. Презентуючи реальні процеси на різних рівнях абстракції, ігри можуть не тільки моделювати, але й також критикувати. Це означає, що ігри – це симуляції бажаної реальності. Наприклад, працівники мають намір висловити певні претензії через профспілки. Літературні твори можуть лиш розповісти історію про боротьбу профспілок, але вони обмежаться лише тим, що представлять єдиний результат – або профспілки досягли успіху, або вони зазнали невдачі. Симуляційна ж гра може представити цілий простір можливостей. Вона може моделювати складну мережу причинно-наслідкових зв'язків, демонструючи різні шляхи до невдачі й успіху та пропонуючи різні варіанти шансів на успіх.

2. Інтерактивність та авторство комп'ютерної гри

Комп'ютерні ігри пов'язані з комп'ютерним мистецтвом.

Комп'ютерне мистецтво визначає комп'ютерні ігри як художні твори, які є інтерактивними, тому що вони запускаються на комп'ютері.

Хоча категорія комп'ютерного мистецтва може перетинатися з категорією комп'ютерних ігор, це різні поняття. Деякі комп'ютерні ігри можуть не бути комп'ютерним мистецтвом, особливо якщо зважити на визначення поняття “мистецтво”. Наприклад, інтерактивні дошки у музеї є результатами комп'ютерного мистецтва, проте вони не є іграми, тому що у них відсутні ігрові елементи, наприклад, виклики або цілі.

Нові особливості комп'ютерного мистецтва характерні для більшості комп'ютерних ігор. Ідеться насамперед про інтерактивність та авторство.

Проте чи може інтерактивність продовжувати традиційні стосунки між художником та аудиторією. Так.

1. Комп'ютерні ігри можуть функціонувати як форми соціальної критики, наприклад, у вигляді концептуального мистецтва чи перформансу.

2. Комп'ютерні ігри можуть маніпулювати гравцями.

3. Комп'ютерні ігри можуть розвивати традиційну комунікативну модель.

Комп'ютерне мистецтво створює специфічні стосунки між “автором” і “аудиторією”. Якщо традиційні твори мистецтва дозволяють деяку обмежену інтерактивність аудиторії, наприклад, зміна власної позиції відносно твору мистецтва, то інтерактивне комп'ютерне мистецтво дозволяє користувачеві змінювати фізичну або віртуальну структуру самої художньої роботи. Тому комп'ютерне мистецтво є більш відкритим, ніж традиційне. У традиційних художніх творах доповнення або зміни до художнього твору дозволяються користувачам лише оригінальним творцем. У комп'ютерному мистецтві аудиторія сама змінює твір мистецтва. Тому комп'ютерні твори мистецтва – це гібриди, вони мають стабільну, доопрацьовану складову – програму – але частина їх сутності залишається відкритою і постійно мінливою. Художник-комп'ютерщик відмовляється від контролю за готовим проектом. Це відкриває можливості до складних різновидів колективного авторства, недоступного у традиційних творах.

Художник і аудиторія є співтворцями. Ігри існують, щоб у них грати, сенс гри не походить ні від дизайнера, ні від гравця. Сенс гри походить від них обох.

3. Комп'ютерна гра у магічному колі

Підходи, які ми досліджували до цього моменту, були зосереджені на іграх як об'єктах досвіду – читання, інтерпретації, опору чи розуміння.

Відмінний підхід полягає у характеристиці ігор з огляду на їх своєрідне ставлення до звичайного життя. Цей напрям міркувань про гру впливає з думок Хейзинги про те, що грати в гру означає увійти до магічного кола, відмежованого від звичайного життя.

Магічне коло – це обмежений простір для гри, формально відокремлений від повсякденного життя. Гра відбувається в точно визначеному просторі та часі. Коли гравець переходить цю чітко визначену межу, він входить до іншого світу, де діють нові правила та де дії та предмети набувають нових значень.

Ця концепція магічного кола, хоча і популярна, потрапила під значну критику. Наприклад, Томас Малабі тяжіє до ідеї радикальної відокремленості гри від звичайного життя; зокрема, він висунув думку, що дії всередині магічного кола не повинні мати наслідків поза межами магічного кола. Учений стверджує, що ігри лише частково обмежені і що їх межа є високопроникною. Наприклад, в азартних іграх гроші входять у магічне коло і виходять із нього, якщо залишаються, і це змінює звичайне життя.

Інші вчені доводять, що комп'ютерні ігри порушують концепцію магічного кола. Наприклад, масовий рівень користування онлайн-іграми, такими як World of Warcraft, показує, як гра постійно супроводжується коментарями поза грою.

Формалізм суттєвим характером гри визначає встановлення і дотримання правил.

Навпаки є вчені, які стверджують, що ігри – це не формально закріплені структури, а конкретні культурні контексти. Правила часто змінюються або ігноруються лише з причин, зрозумілих у їх культурному контексті.

Нарешті, магічне коло є соціальним договором, створеним за допомогою переговорів і позаігрових комунікацій. Віртуальне середови-

ще для багатьох гравців не є магічним колом, воно також не гарантує психічного ставлення до гри. Це просто арена, на якій може відбуватися гра, яка сама по собі не несе гарантії непроникності.

4. Комп'ютерна гра як спорт

Філософія спорту досліджує гру як діяльність. Гра для неї – це сукупність правил, яких люди вирішили дотримуватися. Це приводить до питань, чому і як гравці дотримуються правил, і які норми можуть структурувати подальшу діяльність?

Звідки беруться норми гри? Формалізм твердить, що гра складається з правил, тому поведінка гри полягає виключно в дотриманні цих правил. Але формалізм розкритикований. Наприклад, як пояснити з точки зору формалізму дії шахрая? Якщо це гра з правилами, то шахрай не грає в гру.

Однією з відповідей на це запитання є пошук сутності гри в чомусь поза її правилами. Цю сутність гри називають етосом гри. Етос визначає гру та її правила, а також він може визначати поведінку поза межами правил. Переваги етосу для гри такі: по-перше, формалісти не можуть пояснити, чому правило може бути хорошим, поганим або потребує заміни, тоді як етос зумовлює дискусії на цю тему, посиляючись на мету гри; по-друге, чіткі норми етосу можуть допомогти у грі, коли її правила неоднозначні чи мовчазні, формалізм у цьому випадку не допоможе. Наприклад, один професіональний гравець у гольф втратив свої перепустки у гольф-клуби під час свого польоту. У його конкурента є запасні перепустки у гольф-клуби. Чи повинен він їх позичити? Немає ніяких чітких правил щодо цього питання. Формаліст не дасть готової відповіді. З підходу етосу важливі цінності. Це означає, що відповідно до правил гольфу, головна мета правил гольфу – це підтримка змагань гідних противників. Тож у випадку із втратою перепусток, очевидно, що один гравець повинен підтримати іншого, щоб вони обидва отримали змогу гідно позмагатися.

Підхід до гри з позицій етосу важливий, бо він говорить про цінність спорту самого по собі. Це означає, що гра – це не лише контракт, але й відносини між людьми. Наприклад, вдарити людину у боксі – це морально добре, це прописано у контракті, але це повинно відповідати і правилам, і етосу, бо гра, окрім усього іншого, повинна бути справедливою.

Спорт показує, що цінностями гри є досягнення, досконалість, мотивація, примноження знань. Ці самі цінності характерні і для комп'ютерних ігор.

Нормативність гри походить не від правил самих по собі, а від конкретних угод, укладених певними гравцями про те, як грати. Норми, наприклад, товариської гри, будуть зовсім іншими від норми професійної гри. Правила гри потрібно розглядати як інструкції, а не обов'язкові норми. Вони скоріше схожі на рецепти – інструкції з приготування, які самі по собі не мають нормативності, яка може бути вільно інтерпретована та модифікована залежно від міркувань гравців. Можна сказати, що у спорті ігри трактуються як щось на зразок урядів: ми всі згодні з тим самим набором правил, тому що ми це хочемо зробити разом.

Комп'ютерні ігри характеризуються зазвичай з точки зору естетики. Ми оцінюємо гру за її естетичні властивості та естетику дій гравця. Комп'ютерна гра може бути витонченою, а значить функціональною, ефективною та економічною. Крім того, естетика комп'ютерних ігор зазвичай трактує досвід гравця як одну зі своїх перших естетичних оцінок, тоді як спортивна естетика зазвичай зосереджена на досвіді глядачів спостерігати за гравцями.

5. Етика комп'ютерної гри

Зараз дискусія про етику ігор набирає обертів.

З одного боку, хвилюються про етичні наслідки поданого контенту в іграх, скажімо, графічного насильства в іграх.

З іншого боку, хвилюються про етику дій між гравцями в іграх, а саме обман, фол, чесна гра та дух спортивної майстерності.

Ось типове запитання з етики відеоігор: чи правильно вигадувати вбивство невинної людини у Grand Theft Auto? Оскільки вбивство вигадане, то чи завдає воно шкоду внаслідок перегляду такого насильницької відеогри? А може імітація насильства у відеогрі спонукатиме до виключно хороших дій у реальному житті? З цього приводу навіть пропонують вирішити “дилему геймера”: якщо віртуальне вбивство прийнятне, то чому віртуально неприйнятне, наприклад, віртуальне насильство над неповнолітніми? Філософи пропонують цю дилему вирішувати так: орієнтуватися не на наші інтуїції стосовно контенту ігор, а на наші правильні дії стосовно користування цим контентом

ігор. Бо певні образи мають важливе соціальне значення. Наприклад, окремі расистські, чорношкірі образи мають незмінне соціальне значення у Сполучених Штатах Америки. Більшість зображень відеоігор – про вбивство ворожих шпигунів – захищені від нашої моральної реальності і вони не мають ніякого морального смислу. Але є певні типи зображень, які спрямовані на певні соціальні групи – расові меншини, жінок, дітей – і вони мають певний моральний смисл, тому користування ними – це помилка. Крістофер Бартель пропонує ще одну відповідь: віртуальне вбивство не є вбивством, а от віртуальне насильство над неповнолітніми – морально неприйнятне.

Проблема із вигаданим насильством у відеогрі може порушити моральну проблему, бо імітовані моральні злочини можуть стати стимулом для моральних рефлексій на тему насильства.

Дизайн гри також формує моральну поведінку. Наприклад, “хороші бали” гравець отримує за порятунок людей, а “погані бали” за крадіжку в них. Багато хвалять подібні нагородження морально доброї поведінки. Проте дехто говорить про таке явище стосовно цього як банальність зла. Доводячи, що такі дії відчужують гравця від роздумів про етику, він стає здатним тільки грати за правилами та перестає самостійно думати над тим, що добре, а що погано.

З іншого боку, філософія спорту зосереджена на етиці того, що гравці фактично роблять один одному, включаючи такі питання, як виправданість фізичної шкоди спорту та природа чесної гри. Декілька прикладів слугуватимуть ілюстрацією для обговорюваних питань. Спочатку розглянемо питання підвищення продуктивності. Існують методи підвищення продуктивності, які багато хто вважає легітимним (прийняття вітамінів, пиття кави), а деякі – ні (стероїди, допінг крові). Але як точно провести цю лінію? Питання ускладнено, коли ми розглядаємо протезування, яке може вважатися простим фізичним відновленням, але також може покращити працездатність, яка перевищує норму. Чи є принциповий спосіб провести лінію і розрізнити, наприклад, законні харчові добавки та нелегітимні підвищення продуктивності? Питання є досить складним. Використання стероїдів, безумовно, підвищує кваліфікацію. У цих випадках можна побачити наслідки точного розуміння мети спорту. Перша: цінністю спорту є максимізація результативності. Друга: спорт призначений для розвитку чесноти та здібності у виконавця. Якщо основна цінність лежить

просто у досягненні максимальної продуктивності, то немає принципових причин для заборони ліків, що підвищують продуктивність, зокрема кібернетичну продуктивність. Але якщо основна цінність спорту – це створення сфери, у якій люди мають справедливі можливості для особистого розвитку, тоді у нас є підстави заборонити підвищення ефективності наркотиків і кібернетичних наркотиків.

Різні технологічні удосконалення екстерналізувати розвиток спортсмена: вони перекладають відповідальність із самого спортсмена на зовнішні технологічні та медичні джерела. Ці дискусії на місцях мають насправді дуже широкий спектр застосування. По-перше, більша частина роботи з етики комп'ютерних ігор була зосереджена на одиночному гравці. Але все більша частина фактичної гри в комп'ютерних іграх проводиться у багато користувальницьких змагальних середовищах. Деякі філософи спорту вже говорять про існування професійних змагань з електронного спорту. Але навіть щоденні комп'ютерні ігри зараз є багато користувальницькими та конкурентоспроможними.

Тому соціальну цінність спорту вважають можна також широко застосовувати для всіх форм комп'ютерних ігор.

Питання для самоперевірки

1. Що таке комп'ютерна гра та як її пояснюють у філософії?
2. Чим відрізняються у підходах до комп'ютерних ігор лудологія і наратологія?
3. Як аналізує комп'ютерні ігри комунікативна теорія?
4. Чи може комп'ютерна гра стати засобом ідеології?
5. У чому полягає інтерактивність та авторство комп'ютерної гри?
6. Що таке комп'ютерна гра з точки зору філософії спорту?
7. Які цінності комп'ютерної гри?
8. У чому полягає етика комп'ютерної гри?

Тема 9. РІВНОПРАВ'Я КІБЕРПРОСТОРУ. ГЕНДЕР, РАСА ТА СОЦІАЛЬНИЙ СТАТУС У КІБЕРПРОСТОРІ

1. Масштаби цифрової нерівності

Традиційне розуміння “цифрової нерівності” пов’язане з нерівністю у доступі до Інтернету. Доступ сам по собі не вирішує проблеми, але він є передумовою подолання нерівності в суспільстві, чії панівні функції і соціальні групи все більше й більше організовано навколо Інтернету.

Можна це проаналізувати на прикладі даних США, тому що існує поважне статистичне джерело, яке аналізує диференційований доступ до Інтернету з 1995 р.: оцінка репрезентативної вибірки населення, яка проводиться Національною адміністрацією з питань телекомунікацій та інформації Департаменту торгівлі США. У серпні 2000 р. серед населення віком від 3 років 41,5 % родин і 44,4 % осіб у США мали доступ до Інтернету, причому 51 % домогосподарств мали комп’ютери вдома. Однак існували суттєві відмінності в доступі до Інтернету щодо різних соціальних груп. Якщо розглядати прибуток, то 70,1 % людей, які заробляли 75 000 доларів і більше, мали доступ до Інтернету, тоді як серед тих, хто мав менше 15 000, цей відсоток становив 18,9 %, серед тих, хто заробляв від 15 000 до 24 999, – 18,4 %, а серед тих, хто мав від 25 000 до 34 999, – 25,3 %. Освіта також має значення: серед людей зі ступенем бакалавра або вище 74,5 % мали доступ до Інтернету, але відсоток падав до 30,6 % серед випускників середньої школи і до 21,7 % серед тих, хто не закінчив середньої школи. Був також віковий розподіл: лише 29,6 % людей, старші 50 років, мали доступ на противагу 55,4% для вікової групи 25–49 років, 56,8 % для групи у віці

18–24 роки та 53,4 % для групи 9–17 років. Отже, підлітки як група мали майже вдвічі більший доступ, ніж особи старші 50 років. Ще один дискримінаційний фактор у зниженні доступу до Інтернету відзеркалювався у статусі зайнятості: 29 % серед безробітних на противагу 56,7 % серед працюючих.

Щодо статевого розмежування під час доступу до Інтернету, на серпень 2000 р. в Америці воно практично повністю зникло: серед осіб 44,6 % чоловіків і 44,2 % жінок були користувачами Інтернету. Інші огляди засвідчують, що у США у 2 000 р. в Інтернеті було більше жінок, ніж чоловіків, і жінки провели більше часу онлайн, ніж чоловіки.

Під час використання даних щодо домівок з'являються ще три інші джерела відмінностей у доступі до Інтернету. Один – це родинний статус: несімейні домівки (неодружені) мають менший доступ до Інтернету (28,1 % на противагу 60,6 % подружжям з дітьми), хоча і домівки жінок із дітьми також у гіршому становищі (30 %). Друге джерело розмежування пов'язане з географією: міські райони з більшою вірогідністю матимуть доступ до Інтернету на противагу прогнозам футурологів стосовно електронного котеджу: 38,9 % сільських домівок мали доступ до Інтернету в 2000 р., на 2,6 % нижче середнього національного показника. Третій поділ пов'язаний з обмеженими можливостями. На основі спеціального дослідження, проведеного у 1999 р., стало відомо, що порівняно з 43,3 % людей без обмежених можливостей, які не мають доступу до Інтернету (із дому чи з якогось іншого місця), частка виростає до 71,6 % для людей із якимись вадами, 78,9 % для людей з проблемами зору та 81,5 % для тих, хто мають проблему з пересуванням. Однак різниця між тими, хто має вади, і тими, хто їх не має, зменшується у разі збільшення рівнів доходів, але зростає з віковим показником. Жінки-інваліди також опиняються у гіршому становищі порівняно з чоловіками. Загалом, за відсутності добре продуманої корективної політики, інвалідність скоріше виявляється перешкодою у доступі до Інтернету, ніж умовою, яка могла б виграти від потенційного використання Інтернету для подолання фізичних бар'єрів.

Існує також суттєвий розрив у доступі до Інтернету для дітей із груп з різними доходами, і це може мати значні наслідки для майбутнього. Згідно з дослідженням, оприлюдненим Packard Foundation

у 2001 р., темп поширення Інтернету серед американських дітей був надзвичайно швидким у другій половині 1990-х років: у 1996 р. менше 50 % американських родин із дітьми у віці 2–17 років мали вдома комп'ютер і лише 15 % мали доступ до Інтернету. У 2000 р. 70 % цих родин мали комп'ютери й 52 % були підключені до Інтернету; 20 % дітей у віці 8–16 років мали комп'ютери у своїх спальнях і 11 % мали звідти доступ до Інтернету. Однак, якщо у 2000 р. 91 % родин із доходами понад 75 000 на рік мали комп'ютери, цей відсоток падав до 22 % для дітей у родинах із доходами нижче 22 000. Більше того, родини з низькими доходами з меншою вірогідністю мали доступ до Інтернету, навіть якщо у них були комп'ютери.

Отже, якщо мова йде про досвід США, то Інтернет починався з різкої цифрової дискримінації у доступі, дискримінації, яка існує досі, за винятком статевого показника, але здається, що розрив скорочується у міру того, як темпи поширення охоплюють більшість населення. Беручи до уваги прогнозовані темпи проникнення на рівні 63 % американців онлайн до 2003 р. і понад три чверті приблизно в 2005 р., цифрова нерівність щодо доступу до Інтернету стане переважно проблемою найбіднішого, найбільш дискримінованого сегмента населення – збільшуючи їхню маргінальність. Але для більшості людей, у тому числі більшості окремих осіб із груп меншин, доступ до Інтернету, певно, стане загальнопоширеним явищем, оскільки принципова дискримінація, яка існувала раніше (гендерна, між міськими та сільськими районами, між віковими групами), або зникла, або різко зменшилась лише за п'ять років.

На листопад 2000 р. світ не тільки наслідував Сполучені Штати Америки у поширенні Інтернету (за винятком Скандинавії, Канади й Австралії), а й цифрова нерівність, яка вимірюється показником доступу, була ширшою в Європі, ніж у Північній Америці (знов-таки за винятком північноєвропейських країн). Дослідження, проведене Pro Active Institute і презентоване NUA Surveys, показало присутність у середньому 25 % європейців онлайн у порівнянні з 53 % в США. Але під час порівняння груп з найвищими та найнижчими доходами, відповідні частки для США були 82 і 26 %, а для Європи вони становили 51 і 7 %. Вік також є значно більшим дискримінаційним показником в Європі, оскільки на 44 % осіб із вікової групи 55–64 років, які були в онлайн у США, припадало лише 12 % тієї ж вікової групи в Європі. Жінки

в США були в онлайн майже так само, як і чоловіки (52 % порівняно з 55 %), тоді як у Європі зберігався статевий розрив, причому жінки відставали від чоловіків на 20–35 %. На додаток, на практиці була велика національна різниця в онлайн доступі між Північною і Південною Європою: Сполучене Королівство, Німеччина та Нідерланди мали рівень поширення рівний двом третинам рівня США, тоді як Франція, Італія та Іспанія мали менше однієї третини рівня США.

2. Нова технологічна нерівність

Як тільки одне джерело технологічної нерівності, як здається, нівелюється, виникає інше: диференційований доступ до високошвидкісного широкосмугового обслуговування. Швидкість і пропускна здатність є, безумовно, принциповими для реалізації перспективи Інтернету. Усі проєктовані послуги та прикладні програми, які люди справді потребуватимуть для своєї роботи і життя, залежать від доступу до цих нових технологій передачі. Отже, цілком може статися, що як тільки пересічні маси нарешті отримають доступ до Інтернету по телефонній лінії, глобальні еліти вже перейдуть на вищий рівень кіберпростору. Звіт NTIA 2000 р. уперше включив у свій щорічний огляд Інтернету дані щодо доступу до широкосмугових послуг. У серпні 2000 р. лише 10,7 % домогосподарств онлайн (які представляють 4,5 % усіх домогосподарств США) мали широкосмуговий доступ, причому всі інші домогосподарства онлайн підключалися до Інтернету за допомогою послуг звичайного телефонного зв'язку. Більшість домогосподарств, підключених у широкосмуговому діапазоні, використовували кабельні модеми (50,8 %) або цифрову абонентську лінію (33,7 %), тоді як на бездротові й супутникові підключення припадало лише 4,6 %. Загалом, поширення широкосмугового доступу різко відрізняється залежно від доходів, освіти й етнічної належності. Отже, якщо 13,8 % найбільш забезпечених домогосподарств мають широкосмуговий доступ онлайн, для найбіднішої групи рівень проникнення становив лише 7,7 %. Два цікаві спостереження заслуговують на коментар. Група осіб із найнижчими доходами (нижче 5 000 доларів) показала відносно високий відсоток широкосмугового доступу (9,9 %). Згідно з NTIA, це може відображати важливість широкосмугового зв'язку для студентів, як правило, із низьким рівнем доходів, підкреслюючи вирішальну роль широкосмугового до-

ступу для освіти, хоча інші аналітики підозрюють, що це, вірогідно, може бути пов'язано з обміном онлайн музичними файлами за технологією P2P.

Більше – технології доступу до Інтернету, як через DSL, так і (в Європі) UMTS (universal mobile telecommunication systems) можуть розвиватися на основі асиметрії між відправленням та отриманням. Тобто доступ із боку користувачів до провайдерів послуг може бути швидким, а відповідь може бути повільною. Результатом може бути радше не горизонтальна інтерактивність, а модернізована форма мовлення. Різні швидкості можна було би прив'язати до різних використань і користувачів на основі нових Інтернет-протоколів, таких як Іvр6, які дозволяють здійснювати технологічну дискримінацію різноманітних форм трафіку. Чим гнучкішою стає технологія доставки, тим вищу цінову диференціацію можна застосовувати, нарощуючи масштаб нерівності, породженої Інтернетом. Стартова перевага, якою користується меншість домівок у використанні та послугах, наданих Інтернетом, може виявитися головним джерелом культурної і соціальної нерівності в майбутньому, оскільки діти у першому Інтернетівському поколінні ростуть у дуже відмінних технологічних середовищах.

3. Розрив у знаннях

Якщо й існує консенсус щодо суспільно важливих наслідків зростання доступу до інформації, то він полягає в тому, що освіта та навчання впродовж усього життя стають важливими ресурсами для трудових досягнень та особистого розвитку. Хоча навчання ширше ніж освіта, школи все ще значною мірою залучені до процесу навчання. У передових суспільствах школи швидко підключаються до Інтернету. У США відсоток середніх шкіл, підключених до Інтернету, зріс із 35 % у 1994 р. до 95 % у 1999 р. і майже 100 % у 2001 р. Ще суттєвіше, якщо у 1994 р. лише 3 % навчальних аудиторій було підключено до Інтернету, то у 1999 р. цифра сягнула 63 %. Іншими словами, Інтернет швидко було включено як освітній інструмент у шкільну систему, і можна цілком гарантовано припускати, що у передових суспільствах він незабаром стане таким саме типовим, як і комп'ютери у класі (у 1999 р. у США одним навчальним комп'ютером у середніх школах користувалось приблизно 6 учнів). Проте Болт та Кроуфорд у своєму

фактологічному дослідженні з цієї проблематики показали, що використання Інтернету й освітні методики загалом є настільки добрими, наскільки добрими є вчителі, що їх використовують. У цьому аспекті в США, як і у світі загалом, є значне відставання між інвестиціями, з одного боку, у матеріально-технічну базу та підключення онлайн, та з іншого – інвестиціями у підготовку вчителів і шкільного персоналу щодо використання технології. Так, дослідження 1997 р. Міністерства освіти США показало, що більшість вчителів США не мали освіти чи підготовки щодо використання цієї технології у своєму викладанні, і лише 15 % повідомили, що мали принаймні підготовку з освітніх методик обсягом 9 годин у 1994 р.

Окрім того, навчання на основі Інтернету – це не лише питання технологічної майстерності: воно змінює тип освіти, яка потрібна як для роботи в Інтернеті, так і для розвитку здатності до навчання в економіці та суспільстві, які базуються на Інтернеті. Вирішальним питанням є зміщення акценту з навчання на вміння навчатися, оскільки більшість інформації є онлайн, і те, у чому справді є потреба, – це вміння вирішити, що шукати, як це дістати, як його обробити і як його використати для конкретної задачі, яка підштовхнула до пошуку інформації. Іншими словами, нове навчання орієнтоване на розвиток здатності вчитися для перетворення інформації у знання, а знання – у дію. На превеликий жаль, шкільна система загалом, як і в США, так і у більшій частині світу, з будь-якої точки зору є невідповідною щодо застосування цієї нової методології навчання. Навіть якщо школа володіє технологією, їй не вистачає вчителів, здатних використовувати її ефективно, і педагогічних навичок та інституціональної організації для заохочення нових навчальних умінь.

Яке відношення ця освітня диспропорція має до цифрової нерівності? В основному, на чотирьох рівнях.

По-перше, оскільки школи за класом і расою відрізняються територіально й інституційно (державні/приватні), між школами існує принципова різниця щодо технології.

По-друге, доступ до Інтернету вимагає кращих учителів, а якість учителів (попри їхню особисту мотивацію, яка часто є дуже високою у найбідніших школах) нерівномірно розподілена між школами.

По-третє, диференційна педагогіка шкіл протиставляє ті системи, які зосереджені на інтелектуальному й особистому розвитку ди-

тини, системам, які головним чином спрямовані на здатність підтримувати дисципліну, утримання дітей під таким собі “ковпаком” і їхню “обробку” до закінчення навчання. І ці протилежні педагогічні стилі мають тенденції до певного співвідношення з соціальним статусом школи і культурним та економічним потенціалом батьків у здійсненні тиску на школу. Немає сумніву, авторитарні шкільні системи, такі як традиційні французькі школи (особливо ті, які перенесено в іноземні країни) не дають кращого результату, порівняно з районами, де знаходяться школи нижчого класу, коли йдеться про придушення ініціативи дітей, незалежно від “дози високої культури”, яку вони “приписують”. І все ж, загалом школи вищого та середнього класу мають тенденцію більше уваги приділяти відкриттю розумових здібностей, ніж школи в районах з низькими доходами.

По-четверте, за відсутності відповідної підготовки вчителів і педагогічної реформи у школах багато відповідальності за навчання своїх дітей і наданням їм допомоги у новому технологічному світі беруть на себе родини. І тут наявність доступу до Інтернету вдома та присутність відносно освічених батьків, які мають культурну здатність до скерування своїх дітей (часто коли вони самі вчаться використання Інтернету), стає суттєвою відмінністю.

Кумулятивний результат цих різних рівнів нерівності перетворюється у значні відмінності у впливах використання Інтернету на ефективність освіти. Хоча дослідження з цього питання є обмеженими та не дозволяють робити впевнені висновки, може виявитися правдою те, що у випадку, коли здатність обробляти інформацію в Інтернеті та за його допомогою набуває вирішального значення, діти з родин, які перебувають у несприятливому становищі, опиняються позаду своїх однокласників, які мають кращі навички обробки інформації, отримані завдяки впливу на них кращого освітнього середовища вдома. Різні можливості до навчання за відносно подібних інтелектуальних та емоційних умов співвідносяться з культурним та освітнім рівнем родини. Якби ці тенденції підтвердилися у майбутньому, за відсутності заходів корекції, використання Інтернету у школі й у професійному житті могло б розширити соціальні відмінності, породжені класовою належністю, освітою, статтю та національністю. Це, можливо, найфундаментальніший параметр цифрової нерівності, який виникає на початку віку Інтернету.

4. Глобальна цифрова нерівність

Швидкість поширення Інтернету має нерівномірний характер у планетарному масштабі. Умови, за яких Інтернет поширюється у більшості країн, створюють глибшу цифрову нерівність. У глобальні Інтернет-мережі включаються основні міські центри, глобалізована діяльність і соціальні групи з вищою освітою, тоді як більшість регіонів і людей виключаються. Наприклад, у Південній Африці використання Інтернету зростає дуже швидко: кількість користувачів підстрибнула з півмільйона до 1,82 мільйона з жовтня 1999 р. до жовтня 2000 р. І все ж переважна більшість користувачів були молодші 25 років і з груп із високими доходами. І справді, у 2000 р. з 9 мільйонів домогосподарств у Південній Африці 5,9 мільйонів не мали дротового телефону й 2,1 мільйони залишалися без доступу до телефонів на відстані у 5 кілометрів від своїх домогосподарств. Менше 1 % сільських родин мали телефони. 90 % білих родин мали телефони, але серед чорних родин таких було лише 11 %. У Чілі, де швидко поширюється Інтернет, це зростання має соціальні та територіальні обмеження: на Сант-Яго (де проживає 40 % населення) припадає 57 % телефонних ліній та 50 % користувачів Інтернету. 26 % чилійців з груп із високими доходами становлять 70 % підключень до Інтернету. У Болівії, де розвиток Інтернету почався наприкінці 1990-х років, наприкінці 1999 р. лише 2 % населення мали доступ до Інтернету з дому, але основна маса цих будинків були у Ла Пас, і розрив у використанні Інтернету між мешканцями Ла Пас і рештою країни зростав.

Таке диференційоване використання Інтернету у світі, що розвивається, пов'язане з величезним розривом у телекомунікаційній інфраструктурі, провайдерами Інтернет-послуг та Інтернет-контенту, а також стратегіями, які використовуються для скорочення цього розриву.

По-перше, реагуючи на вимоги глобального зв'язку, основні види діяльності в кожній країні (фінансові установи, ЗМІ, міжнародний бізнес, державні установи високого рівня, військовий сектор, міжнародні готелі, транспортні системи тощо) не можуть чекати на витратну та довготривалу реконструкцію всієї системи телекомунікацій, яка часто здійснюється через необхідний, але повільний і сповнений конфліктів процес приватизації і зняття державного контролю. Отже, спеціалізовані виділені системи, які часто з'єднані через супутник із високотех-

нологічними локальними мережами, задовольняють потреби привілейованих клієнтів.

По-друге, провайдери Інтернет-послуг тяжіють до залежності від американських чи європейських Інтернет-магістралей, збільшуючи вартість і складність користування, а також створюючи нелегкі для вирішення проблеми в конструюванні й обслуговуванні мережі.

По-третє, провайдери Інтернет-контенту переважно сконцентровані в кількох зонах метрополій розвинутого світу (наприклад, Лондон має більше Інтернет-доменів, ніж уся Африка). Ця концентрація суттєво впливає на корисність і придатність використання Інтернету значною частиною світу. Починається, звісно, з мови, оскільки 78 % вебсайтів є лише англomовними, що створює таким чином важливий бар'єр для більшості людей у світі (інші джерела називають вищу цифру цього відсотка). Але це також пов'язано з типом контенту, який користувачі можуть знайти в Інтернеті та з труднощами для людей без відповідної освіти, знань і навичок визначити технологію для своїх власних інтересів і цінностей. Безумовно, усі ці перешкоди не є висіченими з каменю, і гнучкість Інтернету дає можливість альтернативного використання і пристосування до користувачів за відповідних технологічних, організаційних, освітніх і культурних умов. Але це і є суттю питання, а точніше те, яке відношення мають Інтернет і цифрова нерівність, що зараз асоціюється з його нерівномірним світовим поширенням, до процесу глобального розвитку?

Упродовж 1990-х років, які співпали з вибухом революції в інформаційних технологіях, підйомом нової економіки та поширенням Інтернету, світ пережив значне зростання у нерівності доходів, поляризації, бідності та соціальному відчуженні, що засвідчено серед інших джерел і щорічними *Звітами про розвиток людства*, які готуються у рамках Програми розвитку ООН.

Загалом розрив у продуктивності, технології, доходах, соціальних привілеях і стандартах життя між розвинутими країнами та країнами, що розвиваються, збільшився упродовж 1990-х років попри вражаючий прогрес в економічному зростанні прибережних районів Китаю, високотехнологічних галузей Індії, машинобудівного експорту Бразилії та Мексики, експорту аргентинських продуктів і продажу чилійського вина, риби та фруктів. Екологічні умови погіршилися, як стосовно природних ресурсів, так і в зростаючих, наче гриби, містах

країн, що розвиваються, які, за оцінками, стануть домівкою для половини населення цих країн у наступні 25 років. Природно, співвідношення не має обов'язкового причинного характеру, тому цілком могло би бути, що ці соціальні й екологічні проблеми незалежні від процесу глобалізації та економічного розвитку, спричиненого Інтернетом. Могло би бути, але це не так. Навпаки, можна стверджувати, що за теперішніх соціально-організаційних умов, які панують у нашому світі, нова техно-економічна система, як здається, викликає нерівномірний розвиток, збільшуючи паралельно багатство і бідність, продуктивність і соціальне відчуження, причому її впливи по-різному виявляються у різних регіонах світу й у різних соціальних групах. І оскільки Інтернет є осердям нової соціотехнічної моделі організації, цей глобальний процес нерівномірного розвитку, можливо, є найбільш драматичним вираженням цифрової нерівності. А ось і докази.

1. Надзвичайна соціальна нерівність процесу розвитку пов'язана з логікою мережі та глобальним рухом нової економіки. Якщо все й кожного, що може бути джерелом цінності, можна легко з'єднати і як тільки він/вона/воно перестають бути цінними, можна так само легко від'єднати, тоді глобальна система виробництва складається одночасно з високоцінних і продуктивних людей та місць і тих, які такими не є або більше не є, хоча вони все ще присутні в ній. Через динамізм і конкурентноспроможність нової економіки інші форми виробництва стають деструктивними та зрештою викидаються – або перетворюються в неофіційну економіку, залежну від свого нестійкого під'єднання до динамічної глобальної системи.

2. Освіта, інформація, наука та технологія стають вирішальними джерелами творення цінності в Інтернет-економіці. Освітні, інформаційні та технологічні ресурси характеризуються надзвичайно нерівномірним розповсюдженням по світу. Хоча набір у школи значно зріс у світі, що розвивається, освіта переважно обмежується наглядом за дітьми, оскільки багато вчителів самі не мають освіти, отримують низьку платню і працюють занадто багато. Система освіти у більшості країн є технологічно відсталою і організаційно забюрократизованою. Тоді як останнім часом у переважній частині світу відбулося вдосконалення телекомунікаційних систем, усе ще існує значний розрив між країнами та між регіонами всередині країн як щодо якості інфраструктури, так і напруженості зв'язку.

3. Цей зв'язок розвитку з глобальною економікою все більше й більше стає чутливим до ураганів глобальних фінансових потоків, від яких у кінцевому результаті залежать національні валюти й оцінка національних фондових ринків. Під час системних фінансових коливань стають регулярними фінансові кризи різної сили. Кожна криза нищить людські ресурси, знецінюючи людей, які навряд чи зможуть знову стати на ноги. Вони закінчують тим, що опиняються у підворотнях виживання, які формують неофіційну економіку.

4. Оскільки нові технології, нові системи виробництва, нові глобальні ринки та нова організаційна структура світової торгівлі обмежують традиційне сільське господарство (де все ще зайнята приблизно половина працюючого населення світу), виникає гігантський “вихід” сільського населення, особливо в Азії, і сотні мільйонів нових імігрантів приречені на болісне входження в економіку виживання перенаселених зон метрополій, які вже на краю екологічної катастрофи.

5. Унаслідок кризи, коли великі прошарки населення нездатні брати участь у виробничому, конкурентноспроможному секторі економіки, дехто випробовує нову форму глобалізації: глобальну кримінальну економіку, створену транснаціональними мережами, які зайняті будь-яким видом незаконного бізнесу, що тільки здатний давати прибуток – часто за допомогою Інтернету – і здійснюють електронне відмивання грошей на фінансових ринках. Глобальна кримінальна економіка проникає у політику й організаційні структури, дестабілізує суспільство, породжує корупцію і дезорганізує державний устрій у багатьох країнах – і не лише у випадку звичайних підозрюваних.

Здавалося б, усе це мало стосується цифрової нерівності й, у зв'язку з цим, Інтернету. Здатність Інтернет-економіки та Інтернет-інформаційної системи об'єднувати в мережі сегменти суспільств у всьому світі визначає ключові вузли в динамічній планетарній системі, одночасно відкидаючи ті сегменти суспільств і ті місця, які мало цікавлять з точки зору створення цінності.

Основну цифрову нерівність вимірюють не кількістю підключень до Інтернету, а саме наслідками як підключення, так і його відсутності. Тому що Інтернет є не лише технологією. Це технологічний інструмент та організаційна форма, яка поширює інформаційну владу, породження інформації і здатність до включення у мережу на всі сфери діяльності. З одного боку, бути не підключеним або

поверхово підключеним до Інтернету рівнозначно тому, щоб бути викиненим на узбіччя глобальної мережевої системи. Розвиток без Інтернету був би рівнозначний індустріалізації без електрики в еру промисловості.

Питання для самоперевірки

1. Що таке цифрова нерівність і з чим вона пов'язана?
2. Які масштаби соціальної нерівності у кіберпросторі?
3. Як диференціюється доступ до Інтернету?
4. Чи зумовлює цифрова нерівність розрив у знаннях?
5. Яке відношення освітня диспропорція має до цифрової нерівності?
6. Що таке глобальна цифрова нерівність?
7. Як розвивається диференційоване використання Інтернету?
8. Які докази цифрової нерівності у світі?

Тема 10 . КІБЕРПАНК. АНІМЕ ТА МАНГА ЯК НЕВІД'ЄМНІ ЧАСТИНИ СУЧАСНОГО ОБРАЗУ КІБЕРКУЛЬТУРИ

1. Характерні ознаки кіберпанку

Cyber + Punk = Cyberpunk. Слово “кіберпанк” вперше з’явилося у заголовку новели американського письменника Брюса Бетке “Кіберпанк”, опублікованої у журналі “Наукова фантастика” у листопаді 1983 року. Це слово письменник використав у зв’язку з виникненням у вісімдесятих роках “хімерних, жорстких, високотехнологічних кібертехнологій”. У новелі розповідається про підлітків-хакерів.

Бетке розповідає, що введення ним у культуру слова “кіберпанк” було свідомим і обдуманим. У такий спосіб він хотів увести новий термін, який би вирізняв позицію панк-поглядів на високі технології. Це була суто егоїстична та ринково-зорієнтована причина, бо письменник просто хотів дати своїй історії короткий і однослівний заголовок, який би запам’ятали люди. І йому це вдалося.

Бетке під терміном “кіберпанк” розумів таке:

1. Діти вивчають мови набагато легше ніж дорослі, і ця здатність не обмежується “природними” мовами.
2. Підлітки можуть бути небезпечними, тому що вони живуть у такій етично нейтральній державі, в якій вони не повністю розуміють зв’язок між своїми діями та їх причинами і наслідками.
3. Технологічна майстерність кардинально змінює розподіл влади в суспільстві.
4. Батьки першого покоління підлітків, які вирости “з комп’ютером”, були не готові до їхнього виховання.

Отже, спочатку термін “кіберпанк” означав “молодий, технологічно сприятливий, етично нейтральний комп’ютерний вандал або злочинець”. У наш час цей термін означає набагато більше, це назва всієї субкультури та руху.

Термін “кіберпанк” – це злиття двох дуже різних слів: “кібер” і “панк”. Цей синтез є ключем до розуміння кіберпанку.

Кібер. Префікс “кібер” походить від “кібернетики”, яка є наукою, що вивчає контроль і комунікацію на тварині та машині. Термін “кібернетика” походить від грецького слова “kubernetes”, що означає “пілот” або “штурман”. Спочатку кібернетична система була циклом зворотного зв’язку, який дає контролеру інформацію про результати своїх дій. Оскільки комп’ютери були пристосовані для використання у багатьох системах управління впродовж 1960-1970-х років, то термін, який допоміг створити комп’ютер, став асоціюватися з ним.

Сьогодні в “кіберпанку” префікс “кібер” означає синонім цієї кібернетичної машини, щось машинне, або щось, що існує або виробляється за допомогою кібернетичної машини. Кібернетика також відноситься до машин, що імітують поведінку людини.

Панк. Панк був анархічним, щільним і швидким молодіжним рухом 1970-х і початку 1980-х років. Спочатку слово “панк” означало “гнилий” або “мотлох”. “Панк” – це “антисоціальний бунт чи хуліган”. У літературі та соціальних рухах “панк” позначав контркультуру та своєрідну “анархію на рівні вулиць”, і, як правило, зосереджувався більше на ставленні та світогляді, ніж на музиці та злочинній діяльності.

Сьогодні у кіберпанку “панк” означає анархічну та антиавторитарну його частину.

Отже, слова “кібер” і “панк” підкреслюють два основні аспекти кіберпанку: технологію та індивідуалізм. Слово “кіберпанк” може означати “анархія через машини” або “рух повстанців машин/комп’ютерів”.

Технологія кіберпанку – це ультратехнологія, яка змішує генетичний матеріал від тварини до тварини, від тварини до людини або від людини до тварини. Ця технологія використовує тіло людини для пересадки органів, вона також створює машини, які мислять як люди, та людей, які думають як машини. Це технологія створена для того, щоб утримати людей у межах “системи”, яка домінуватиме в житті

більшості “звичайних” людей. Ця технологія покликана контролювати функції людини та електронних, механічних і біологічних систем управління, призначених для її заміни.

Технологія кіберпанку поширюється на людей за допомогою імплантатів мозку, протезів кінцівок, клонованих органів. Це відбувається не поза людиною, а під її шкірою, всередині її розуму. Технологія пронизує людське Я, мета якої – злиття людини та машини.

2. Стиль і етос кіберпанку

Основними діячами руху кіберпанку є Вільям Гібсон, Ніл Стівенсон, Брюс Стерлінг, Брюс Бетке, Руді Рукер, Джон Ширлі тощо.

Blade Runner можна розглядати як важливий приклад стилю та теми кіберпанку. Відеоігри, настільні ігри та настільні рольові ігри, такі як Cyberpunk 2020 і Shadowrun часто містять сюжетні лінії, що сильно впливають на творення кіберпанку та фільмів у стилі кіберпанк. Починаючи з початку 90-х, деякі тенденції моди та музики також були позначені як кіберпанк. Кіберпанк також помітний в аніме та манзі (японський кіберпанк)

Письменники-кіберпанки схильні використовувати елементи кримінальної фантастики – особливо твердої детективної фантастики та постмодерністської прози для опису часто нігілістичної підпільної сторони електронного суспільства.

У деяких творах кіберпанку значна частина дій відбувається в Інтернеті в кіберпросторі, розмиваючи межу між реальною і віртуальною реальністю. Типовий сюжет у таких роботах – це прямий зв'язок між людським мозком та комп'ютерними системами.

Головні герої. Один з героїв-прототипів жанру кіберпанку – Кейс, з Нейроманта Вільяма Гібсона. Кейс – це “ковбой”, геніальний хакер, який зрадив своїх організованих злочинних партнерів. Позбавлений свого таланту через травму, заподіяну мстивими партнерами, Кейс несподівано отримує можливість одужати за допомогою експертної медичної допомоги, але тільки якщо він буде брати участь в іншому злочинному підприємстві з новим екіпажем.

Як і Кейс, багато героїв кіберпанку піддаються маніпуляції, їх зображують у ситуаціях, коли у них мало вибору або взагалі немає жодного вибору. Ці антигерої – “злочинці, ізгої, інакодумці та недоброзичливці”. Цей акцент на недоліках є складовою кіберпанку.

Суспільство та уряд. Кіберпанк може закликати читачів до дії. Він часто виражає почуття заколоту, що можна було б описати як тип культурної революції у науковій фантастиці. Авторі кіберпанку майже завжди зображують майбутні суспільства, у яких уряди стали хитрими та підступними.

Історії кіберпанку також розглядаються як вигадані прогнози еволюції Інтернету. Також кіберпанк має тенденцію до маргіналізації таких верств суспільства, як жінки й африканці. Наприклад, стверджується, що кіберпанк зображує фантазії, які розширюють маскуліність, використовуючи фрагментарну та пристойну естетику, що досягає кульмінації чоловічого жанру.

Література. Вільям Гібсон – це, мабуть, найвідоміший письменник, пов'язаний із терміном кіберпанк. На початку кіберпанк був визнаний радикальним відходом від науково-фантастичних стандартів та новим виявом життєвих сил. Однак незабаром деякі критики спростували статус кіберпанку як революційного руху.

Письменник-фантаст Девід Брін характеризує кіберпанк як “найкращу безкоштовну рекламну кампанію, що коли-небудь проводилася від імені фантастики”. Це, можливо, не приваблювало “справжніх панків”, але це залучило багатьох нових читачів. Кіберпанк зробив наукову фантастику привабливішою для науковців.

Кіно та телебачення. Фільм “Той, хто біжить по лезу” (1982), знятий за книгою Філіпа К. Діка “Чи мріють андроїди про електронних овець?”, демонструє дистопійне майбутнє, коли виготовлені істоти, які називаються реплікантами, є рабами, що використовуються у космічних колоніях і є законною здобиччю на Землі для різних мисливців за головами, які їх вбивають. Трилогія “Матриця” (1999–2003) також використовує найрізноманітніші елементи кіберпанку.

Аніме та манга. Японський кіберпанк – це піджанр кіберпанку, який виник у 1982 році. На відміну від західного кіберпанку, що сягає корінням у науково-фантастичну літературу Нової хвилі, японський кіберпанк сягає корінням у підпільну музичну культуру, зокрема в японську панк-культуру.

3. Технології кіберпанку

Штучний інтелект (ШІ). Штучний інтелект – це розумна комп'ютерна програма зі своїми думками й ідеалами. Штучний

інтелект може мати емоційне моделювання, але це, як правило, зарезервовано для тих ШІ, яким доводиться інтегруватися з людством.

Штучний інтелект – це евристична програма. Він може вчитися на своєму досвіді і, таким чином, може підвищити рівень своїх навичок або навіть навчитися нових навичок. Він може отримати доступ до навичок чипа, щоб підвищити його здібності. Щоб це відбулося, такі мікросхеми повинні бути доступними на матриці. Штучний інтелект може забути навички внаслідок нанесення шкоди його обсягу програми.

Штучне життя (ШЖ). Штучне життя використовує як обчислення, так і біологію для моделювання живого світу навколо нас або для створення нового програмного забезпечення з пристосованістю і стійкістю самого життя.

Першим в історії виявом ШЖ стала “Гра життя” Джона Хортон Конвея, у якій клітинами життя чи смерті в сітці керували декілька простих правил:

- якщо клітина має менше двох сусідів або більше трьох, вона гине;
- якщо клітина має двох сусідів, вона виживає;
- якщо клітина має трьох сусідів, вона живе.

Системи, які використовують цей підхід до правил, називаються стільниковими автоматизаціями. Стільникові автомати можуть здатися далекими від реального світу, але вони набагато ближче до цього. Нейронні мережі обіцяють кращий штучний інтелект, запозичений зі структури органічного мозку. Окремі нейрони діють на сигнали інших нейронів. Кожен нейрон може або збуджувати, або інгібувати інші нейрони. Стабільні схеми діяльності з’являються у відповідь на введення даних, що знаходяться поза системою. Ці зразки становлять спогади, записані як зв’язки між нейронами. Нові спогади можуть бути закладені, якщо змінити зв’язки між нейронами. Нові схеми введення будуть пов’язані з аналогічними моделями введення, які відомі з минулого. Це дозволяє нейронним мережам узагальнити минулий досвід і впоратися з унікальними ситуаціями.

Комп’ютери. Незважаючи на широке застосування комп’ютерних технологій, у кіберпанків немає надії на комп’ютер як на інструмент порятунку в суспільстві. Комп’ютери не можуть врятувати суспільство. Більше того, філософія миттєвого задоволення та переплетення людської тканини з електронними схемами може знищити людину.

Комп'ютер може принести інформацію, але усіх проблем у суспільстві він не вирішить.

Кіберпростір. Кіберпростір – це умовний “інформаційний простір”, завантажений візуальними підказками та керований інтерфейсами мозок-комп'ютер, які називаються “колоди кіберпростору”. Кіберпростір – це модульований Інтернет-простір з використанням таких пристроїв, як датчики рукавичок і гарнітура біноккулярного телевізора.

Кіборг. Кіборг – скорочена назва наукового терміна “кібернетичний організм”. Ідея кіборга полягає у тому, щоб найближчим часом у нас з'явилося якомога більше штучних частин тіла – рук, ніг, серця, очей, а також цифрових обчислень і комунікативних додатків. Це означає, що логічно мозок людини може існувати у штучному тілі. Після цього може відбутися вже заміна природного мозку комп'ютерним.

Питання для самоперевірки

1. Що таке кіберпанк та які його ознаки?
2. У чому суть технології кіберпанку?
3. Який стиль і етос кіберпанку?
4. Які технології кіберпанку?
5. Дайте визначення таких понять, як штучний інтелект, штучне життя, кіборг, комп'ютери, і поясніть їх зв'язок з кіберпанком.

Тематика індивідуальних завдань

1. Тематика рефератів

1. Соціальні медіа – захоплення світу або світове захоплення?
2. Гіпертекст і нові медіа.
3. Сутність Інтернету як соціального явища. Специфічна мова мережевої комунікації.
4. Різновиди опосередкованого комп'ютером спілкування.
5. Фрейми СМС, шляхи порозуміння і методи прогнозування реакцій користувачів СМС.
6. Мультимовність сучасного Інтернет-спілкування. Аналіз найбільших мовних груп СМС (англійської, китайської, іспанської, японської).
7. Проблема розрізнення мовлення і письма в контексті netspeak.
8. Максими Г. П. Грайса у контексті netspeak.
9. Інформаційна економіка за М. Кастельсом.
10. Визначення поняття і головні ознаки “культури мережевого суспільства” за М. Кастельсом.
11. Поняття “мережевої індивідуальності” у роботі М. Кастельса “Інтернет-Галактика”.
12. Історії мережевих урбаністичних формацій – міст Інтернету.
13. Концепція “кіборга” як основна концепція Д. Харавей. Теорія соціалістичного фемінізму.
14. “Маніфест кіборга” Д. Харавей – історія створення.
15. Кіборгологія і семіотика.
16. “Що таке кіберпростір?” і “що означає бути у кіберпросторі?” – два питання Д. Белла.
17. Визначення поняття “кіберпростір” як культурного явища за Д. Беллом.
18. Трансформації людини під впливом кіберпростору.
19. Кіберпанк у медіа-арті.
20. Кіберкультура та сучасне мистецтво.

2. Тематика есе

1. Мій блог і я, або Що світові цікаво дізнатися про мене?
2. Кому і навіщо потрібен Twitter?
3. Мова соціальних медіа.

4. Найвідоміші YouTube-меми.
5. Фігури візуальної риторики.
6. Найпопулярніші відеоблоги – секрети успіху.
7. Можливі сфери застосування технологій віртуальної реальності.
8. Можливі світи та віртуальна реальність: проблема співвідношення.
9. Феномен “Лари Крофт”. Кібержіночність віртуальних героїнь.
10. Кіберпростір – простір втечі.
11. Герої В. Гібсона: типологія характерів.
12. Гра у створення імерсійного тексту.
13. Перспективи розвитку технологічної естетики.
14. Конструювання особистості: свобода й обмеженість вибору.
15. Постлюдське, надто постлюдське. Динаміка розвитку індустрії комп’ютерних ігор.
16. Наратив комп’ютерної гри як навігація.
17. Комунікативний аспект онлайн-гри.
18. Жінка, чоловік та Інтернет: спектр стереотипів.
19. Цензура та свобода у межах кіберпростору.
20. Соціальні групи соціальних медіа.
21. Кіберпанк у сучасному мистецтві.
22. Драми антиутопічних високотехнологічних світів.
23. Значення аніме та манги для Інтернет-спільноти.

ЗМІСТ

ТЕМА 1. Мова та Інтернет. Мультимовність Інтернет-спілкування та міжкультурна комунікація. Соціолінгвістичні аспекти Інтернет-комунікації	5
1. Інтернет як соціальне явище	5
2. Різновиди опосередкованого комп'ютером спілкування	10
Питання для самоперевірки	13
ТЕМА 2. Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі. Жанри Інтернет-текстів і техніки їх створення	14
1. Особливості письмових повідомлень у кіберпросторі	14
2. Жанри Інтернет-текстів і техніки їх створення	16
3. Соціальні медіа	21
Питання для самоперевірки	25
ТЕМА 3. Створення візуальних повідомлень і їх функціонування у кіберпросторі	26
1. Поняття “візуальна риторика”	26
2. Відеоблогінг як окремий напрям комп'ютерно-опосередкованої комунікації і поширений різновид соціальних медіа	29
Питання для самоперевірки	31
ТЕМА 4. Метафізика та логіка віртуальної реальності	32
1. Поняття “віртуальна реальність”	32
2. Напрями осмислення віртуальної реальності	36
Питання для самоперевірки	39
ТЕМА 5. Віртуальна реальність, імєрсія, ескапізм	40
1. Імєрсія і віртуальна реальність	40
2. Ескапізм і віртуальна реальність	44
Питання для самоперевірки	46
ТЕМА 6. Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл	48
1. Мануель Кастельс	48
1.1. Культура Інтернету	48
1.2. Віртуальні спільноти та мережеве суспільство	53
1.3. Комп'ютерні мережі, громадянське суспільство та держава	57
2. Донна Харавей	59
2.1. Концепт кіборга	60
2.2. Кіборг як явище	63
3. Девід Белл	67
3.1. Історія кіберпростору	67
3.2. Спільноти кіберпростору	71
Питання для самоперевірки	75
ТЕМА 7. Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини. Ідентичності і тіла у кіберпросторі	76
1. Кіборг: поняття та значення	76
2. Спроби кіборгізації	77

3. Поширення кіборгів у суспільстві	82
Питання для самоперевірки	85
ТЕМА 8. Кіберпростір комп'ютерних ігор.	
Комп'ютерні ігри як нові медіа	86
1. Поняття комп'ютерної гри	86
2. Інтерактивність та авторство комп'ютерної гри	89
3. Комп'ютерна гра у магічному колі	90
4. Комп'ютерна гра як спорт	91
5. Етика комп'ютерної гри	92
Питання для самоперевірки	94
ТЕМА 9. Рівноправ'я кіберпростору. Гендер, раса та соціальний статус у кіберпросторі	
95	
1. Масштаби цифрової нерівності	95
2. Нова технологічна нерівність	98
3. Розрив у знаннях	99
4. Глобальна цифрова нерівність	102
Питання для самоперевірки	106
ТЕМА 10 . Кіберпанк. Аніме та манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури	
107	
1. Характерні ознаки кіберпанку	107
2. Стиль і етос кіберпанку	109
3. Технології кіберпанку	110
Питання для самоперевірки	112
Тематика індивідуальних завдань	113

Ольга Анатоліївна Гончаренко

КІБЕРКУЛЬТУРА

Навчальний посібник

Редактор Т. О. Маляр

Коректор І. М. Бабина

Комп'ютерна верстка О. І. Подлюк

Здано до набору 06.10.2021. Підписано до друку 24.03.2022

Формат 60x84/16. Гарнітура Times New Roman.

Ум. друк. арк. 6,74. Обл.-вид. арк. 6,96

Видавництво Національної академії

Державної прикордонної служби України імені Б. Хмельницького

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 3010 від 22.10.2007