

Antropologia mediów

Wykład X

Krzysztof Gajewski
Instytut Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej
Uniwersytet Warszawski

Warszawa, 5 maja 2021

Rzeczywistość wirtualna

Społeczności wirtualne

Rzeczywistość wirtualna

Antonin Artaud (1896-1948)

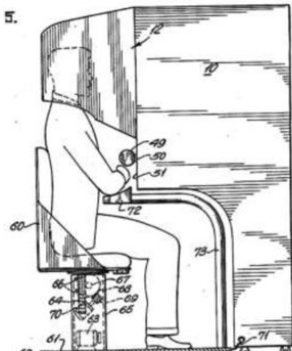
„alchemia i teatr są sztukami wirtualnymi, by tak rzec, i nie zawierają w sobie swego przedmiotu, tak samo jak nie zawierają swojej rzeczywistości.”¹

¹Antonin Artaud, Le Théâtre et son double, 1938

*„Wszyscy prawdziwi alchemicy wiedzą, że symbole alchemiczne są chimerami, tak jak teatr jest chimerą. I to odwieczne odniesienie się do fundamentalnych zasad i przedmiotów teatru, które można znaleźć w prawie wszystkich tekstach alchemików, należy rozumieć jako poczucie (...) podobieństwa między poziomem, na jakim rozwijają się postacie, przedmioty, przedstawienia i w ogóle wszystko, co składa się na **wirtualną rzeczywistość teatru**, oraz czysto wyspekulowany, sen przypominający poziom, senny poziom, na którym ewoluują znaki alchemiczne.”²*

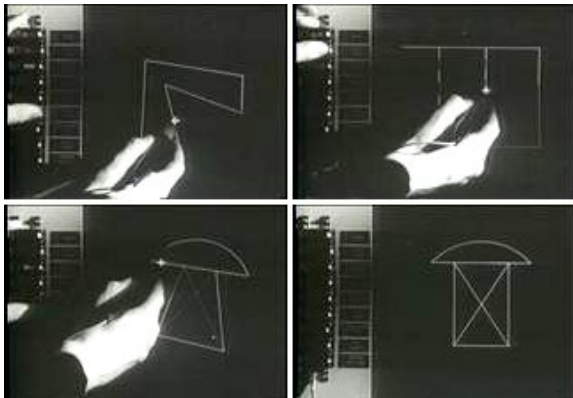
²Antonin Artaud, *Le Théâtre et son double*, 1938

Sensorama



Morton Heilig, Sensorama, 1962

Sketchpad



Ivan Sutherland demonstruje Sketchpad, 1963

Ivan Edward Sutherland (ur. 1938)

„Wyświetlacz podłączony do komputera cyfrowego daje nam szansę oswojenia się z tworami niemożliwymi do zrealizowania w świecie fizycznym. To lustro prowadzące do matematycznej krainy czarów.”³

³Ivan Sutherland, The Ultimate Display, 1965

„Wyświetlaczem doskonałym byłoby oczywiście pomieszczenie, w którym komputer może kontrolować istnienie materii. Krzesło wyświetlone w takim pokoju wystarczyłoby do siedzenia. Kajnanki wyświetlone w takim pokoju krępowałoby ręce, a kula wyświetlona w takim pokoju byłaby śmiertelna.”⁴

⁴Ivan Sutherland, The Ultimate Display, 1965

Cyberspace

„Cyberprzestrzeń. Wspólna halucynacja, której codziennie doświadczają miliardy legalnych operatorów w każdym kraju, kiedy dzieci uczą się pojęć matematycznych ... Graficzne przedstawienie danych pobranych z banków każdego komputera w ludzkim systemie. Niewyobrażalna złożoność. Linie światła rozciągały się w nieprzestrzeni umysłu, skupiskach i konstelacjach danych. Cofają się jak światła miasta”⁵

⁵William Gibson, Neuromancer, 1984

Jaron Lanier



Jaron Lanier (ur. 1960), VPL Research (Virtual Programming Languages)



A VPL Research DataSuit, 1989

Rzeczywistość rozszerzona



Pokémon Go, 2016

1. rzeczywistość wirtualna (virtual reality, VR) — symulator
2. rzeczywistość rozszerzona (augmented reality, AR) — Pokémon Go
3. rzeczywistość mieszana (mixed reality) — komputery ubieralne (wearable), EyeTap (Steve Mann)
4. rzeczywistość zapośredniczona komputerowo (computer-mediated reality vs. computer-mediated communication)

Społeczności wirtualne

Howard Rheingold



Howard Rheingold (ur. 1947)

Howard Rheingold

- listy dyskusyjne (electronic mailing lists, Arpanet)
- BBS (Bulletin board system, od 1980)
- WELL (Whole Earth 'Lectronic Link, od 1985)
- Usenet (1980)
- MUDs (Multi-User Dungeons, 1978)
- MUSH (Multi-User Shared Hallucination, Multi-User Shared Hack)
- MOO
- Internet Relay Chat (IRC, 1988)



Nettime — Geert Lovink, Pit Schultz, od 1995

nettime vs. cyberspace



Czas sieci to czas społeczny, jest subiektywny i intensywny, ze sprężeniami i rozprężeniami, podzielony na wydarzenia społeczne, takie jak konferencje i zebrania, oraz zbiórki tekstów w celu eksportu do papierowego świata. Większość ludzi nadal lubi czytać tekst wydrukowany na papierze, bardziej niż przekazywany za pomocą fal światła.



Czas sieci to nie ten sam czas, co czas Ziemi lub czas zegara. Każdy, kto programuje lub często siedzi przed ekranem, wie o zjawisku braku czasu, czas w sieci składa się z różnych prędkości, komputerów, ludzi, oprogramowania, przepustowości, jedyny sposób, aby zobaczyć ciągłość czasu w sieci jest postrzeganie go jako asynchronicznej sieci zsynchronizowanych stref czasowych.

Dziękuję za uwagę!
Będę wdzięczny za pytania i komentarze!

1. Antonin Artaud, Teatr alchemii, w: Teatr i jego sobowtór, Warszawa 2010.
2. Howard Rheingold, Virtual Reality, Summit Books: Nowy Jork 1991.
3. Howard Rheingold, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, 1993.
4. William Gibson, Neuromancer
5. Ivan Sutherland, The Ultimate Display, 1965