

Antropologia mediów

Wykład X, semestr II

Krzysztof Gajewski
Instytut Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej
Uniwersytet Warszawski

Warszawa, 19 maja 2022

Spis treści

1 Rzeczywistość wirtualna	2
1.1 Antonin Artaud	2
1.2 Historia	2
1.3 Przykłady	3
1.4 Rodzaje rzeczywistości	3
2 Społeczności wirtualne	3
2.1 WELL	4
2.2 Inne przykłady	4
2.3 Nettime	4
3 Literatura	5

1 Rzeczywistość wirtualna

1.1 Antonin Artaud

Antonin Artaud (1896-1948), Teatr i jego sobowtór, 1938

- Sztuki wirtualne: „alchemia i teatr są **sztukami wirtualnymi**, by tak rzec, i nie zawierają w sobie swego przedmiotu, tak samo jak nie zawierają swojej rzeczywistości.”
- Rzeczywistość wirtualna teatru: teatr nie jest sobowtorem rzeczywistości, ale odrębną rzeczywistością
- łączy głos, dźwięk, światło, gest, trans, widowisko masowe
- Teatr okrucieństwa (Meksyk)
- Brak podziału na scenę i widownię
- Wielka reforma teatralna

1.2 Historia

- proto-VR: symulator lotniczy (por. symulakrum)
- Morton Heilig, Sensorama, 1962
- Ivan Sutherland: Sketchpad, 1963
- Ivan Sutherland, The Ultimate Display, 1965
 - „Wyświetlacz podłączony do komputera cyfrowego daje nam szansę oswojenia się z tworam niemożliwymi do zrealizowania w świecie fizycznym. To lustro prowadzące do matematycznej krainy czarów.”
 - „Wyświetlaczem doskonałym byłoby oczywiście pomieszczenie, w którym komputer może kontrolować istnienie materii. Krzesło wyświetlone w takim pokoju wystarczyłoby do siedzenia. Kajdanki wyświetlone w takim pokoju kępowałyby ręce, a kula wyświetlona w takim pokoju byłaby śmiertelna.”
- William Gibson, Neuromancer, 1984: 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”

- Head-mounted display (HDM), wearable computers
- Jaron Lanier (ur. 1960), VPL Research (Virtual Programming Languages)
- A VPL Research DataSuit, 1989
- Pokémon Go, 2016

1.3 Przykłady

Howard Rheingold: przykłady rzeczywistości wirtualnej, 1991

1. w Północnej Karolinie zwiedza budynek uniwersytetu przed zbudowaniem
2. w Kioto rozmawiam przez VR z badaczami japońskimi
3. w NASA naprawiał robota w przestrzeni kosmicznej
4. w Cambridge, Mass. wirtualny papier ścierny, tworzy animowane stwory
5. w Vancouver teleoperator robota podwodnego
6. w Tsukuba ogląda siebie z zewnątrz
7. w Honolulu strzela zdalnie karabinem maszynowym etc.

1.4 Rodzaje rzeczywistości

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)

2 Społeczności wirtualne

Howard Rheingold: virtual community, 1993

2.1 WELL

- Whole Earth 'Lectronic Link
- 1985-1993 — 2h/dziennie, emaile i IRC
- 1985-1993 — od kilkuset do 8 tys.
- od początku obserwuje spontaniczne powstawanie norm nowej kultury
- spotkania IRL: "WELL marriages, WELL births, and even a WELL funeral"
- impreza: spotkanie znanych-nieznanych (nicki)
- wydarzenia: konferencja dla rodziców, grupa wsparcia psychicznego, RPG, grupy dyskusyjne
- na bieżąco wydarzenia ze świata: z Moskwy, z Placu Tiananmen, z Izraela, z Kuwejtu, z Zatoki Perskiej
- aktywności: żartowanie, dyskusje intelektualne, handel, wymiana wiedzy, wsparcie psychiczne, robienie planów, burze mózgów, plotki, kłamstwa, miłość, przyjaźń, gry, flirt, gadka-szmatka
- MUD, Minitel — uzależnienie

2.2 Inne przykłady

- listy dyskusyjne (electronic mailing lists, Arpanet)
- BBS (Bulletin board system, od 1980)
- Usenet (1980)
- MUDs (Multi-User Dungeons, 1978)
- Internet Relay Chat (IRC, 1988)

2.3 Nettime

- Nettime — Geert Lovink, Pit Schultz, od 1995
- nettime vs. cyberspace

- 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.

3 Literatura

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