



Atmiņas, rīcība un dzimte kibertelpā: iespējas un izaicinājumi

DR. MARIJA SEMJONOVA
15.01.2018

(LEKCIJA SAGATAVOTA UN NOLASĪTA LU HZF DZSC PĒCDOKTORANTŪRAS PROJEKTA «IDENTITĀTES DIGITIZĀCIJA: ATMIŅA, NARATĪVS UN DZIMTE KIBERTELPĀ» (VIENOŠANĀS NR.: 1.1.1.2/VIAA/1/16/026))

ATKLĀTĀS LEKCIJAS PIEAICINĀTI EKSPERTI:
PROF. IRINA NOVIKOVA LU HZF ANGLISTIKAS NODALA, DZSC VADĪTĀJA
ASOC. PROF. IVARS OREHOVS, LU HZF SASTĀTĀMAS VALODNIECĪBAS UN TULKOSĀNAS NODALA

Pētījuma noskaņojums?

- Not only science but also poetry and thinking conduct experiments. These experiments do not simply concern the truth or falsity of hypotheses...rather, they call into question Being itself, before or beyond its determination as true or false. These experiments are without truth, for truth is what is at issue in them (Giorgio Agamben, *Bartelby or On Contingency* (1993))
- *[H]umanists must complete a paso doble, a double step: to rediscover the roots of their own discipline and to consider the changes necessary for its renewal. The start of this process is the realization that humanists have indeed played a role in the history of informatics. (Sinclair; Rockwell, 2016)*

Lekcijas plāns

- Izmantotu konceptu noteikšana
- Teorētisku un metodoloģisku pieeju virtuālās (kiber) un reālās vides nošķiruma apzināšanai apskats
- Digitālās vides kā jauno zināšanu veidotājas azināšana
- Dzimte un kibervide. Dzimte kibervidē
- Robežas, to nozīme un pārvarēšana kibervidē
- Kibervide un rīcība. Rīcība kibervidē
- Secinājumi un nākotnes attīstības perspektīvas

Iesākamam...

- Reālās/virtuālās vides (telpas) dihotomija
- Rīcības, kolektīvas un individuālās atmiņas konceptualizācija
- Identitātes definēšanas ceļi
- Dzimtes un dzimtiskās identitātes reprezentācijas virtuālajā vidē
- Identitātes un patības 'spēlējošais' pamat(ojum)s

Lekcijas jautājumi I. Teorētiskā daļa

- Ieskats:
- A) **Humānisms/posthumānisms** – kā indivīda un mašīnas simbioze, kurā cilvecisko ‘daļu’ nosaka spēja apzināti reaģēt uz vides pārmaiņām
- Consciousness is always consciousness of some object or other, never a self-enclosed emptiness (Haney 2006: 1)
- To be conscious’ . . . is roughly synonymous with ‘to have qualia’” — qualia being the qualities of subjective experience, or what something is like phenomenologically. (Chalmers 1986)

B) Kibertelpa/kiberkultūra

- Kā tāda, kas avieno sevī indivīda un mašīnas darbu, savstarpēji grūti atdalāmo rīcību
- Kibertelpu raksturo tāpat kodētas, «iemācītās» rīcības, kurām jāsekmē/jāved pie konkrēta rezultāta. Piem., nospiežot 'atstarpi' rodas attiecīga nosacīta vizualizācija tekstā.
- **Taču!** «No objects, spaces or bodies are sacred in themselves; any component can be interfaced with any other if the proper standard, the proper code, can be constructed for processing signals in common language” (Haraway 1991: 163), «A Cyborg Manifesto»
- Tātad, rīcībai kibertelpā ir sociālais pamats: katra rīcība tiek pārraidīta visai kibersabiedrībai uzreiz (īpaši Interneta apstākļos)
- Vienotības un nošķiruma problēma

C) Posthumāna subjektivitāte

- Subjektivitāti (jeb vienkāršāk – izvēles spējas, attieksmes, apstākļu un iemeslu kopums, kas nosaka indivīda nošķiršanu no pārējās pasaules/indivīdiem) posthumānisma ietekmē var definēt kā tehnoloģiju un IT industrijas «pareģotu» vai konstruētu.
- Posthumānā subjektivitāte ir arī «apzinātās paštransformācijas» (Haney 2006: 5) veids, tāds indivīdu uzvedības normativizācijas līmenis, kas veicina laikmetīgās (kulturāli situētas) politikas un tehnoloģiju veiksmīgu sadarbību (Haney 2006).
- Nav no jauna ieviests koncepts, drīzāk Žana Fransuā Liotāra uztraukuma par tehnoloģiju un kapitālisma dehumanizējošā spēka realizācija. («Postmodern Condition», 1984)
- Tehnoloģiju un subjektivitātes mijiedarbības viens no rezultātiem – interaktīvās, uz skatītāja emocionālo klātbūtni orientētas mākslas attīstība. Daži piemēri no Somijas mūsdienu māksliniekiem.

<https://vimeo.com/172693735> («Deadline»(2016), Marikki Hakola) – ķermenis+tehnoloģijas+ekoloģijas jautājumi

- https://www.youtube.com/watch?v=HmnXQpy_mPA (Marikki Hakola Luonnatar, (2012))

Lekcijas jautājumi II Analītiskās daļas struktūra

- Virtuālās un reālās telpas nošķiruma ietekme uz indivīda rīcību un rīcības iztēli
- Virtuālās vides lietošanas robežas – vai tādas pastāv?
- Kibercilvēka rīcības kibertelpā: digitālās mākslas un literatūras radīšanas piemēri
- Virtuālais=līdzvērtīgi pieejams? Kibertelpas sociālās izpausmes.

«Rīcība, kura nav mana»? Jeb par klātbūtnes formām digitālajā vidē

- Indivīds digitālajā vidē kļūst par mehānismu, iemeslu virtuālās darbības uzsākšanai tādējādi viņš teorētiski 'pārnes'/atvēlē rīcībspēju mašīnai. Kā izprast mašīnas rīcībspēju?
- Indivīds pārtop nevis (vai ne izteikti) par kiborgu Haravejas izpratnē, bet par «post-indivīdu» ar īpašām, virtuāli paplašinātajām spējām (Wolfe 2009: xi-xxxiv)
- Klātbūtne līdzinās virtuālajām aktivitātēm un virtuālā tēla radīšanai un vēlākai uzturēšanai (avataru fenomens)

Dzimte un kibervide.

- Kā skatīt dzimti kibertelpā/kibervidē?
- A). kā vides lietotātja/s dzimumu nošķirumus un iespējamās lietošanas dažādības? (Green; Adam 2007)
- B). Kā «dzimtiskās piekļuves» (Green; Adam 2007) politikas realizāciju?
- C) kā dažādu dzimumu un dzimtiskās identitātes atspoguļojumus kibertelpā? (Toffoletti 2007)

Dažas atbildes

- A) Dzimti kibertelpā ir grūti nošķirt no «tīras» rīcībspējas, jo saziņa biežāk ir vizuāli kodēta (avatari) vai var robežoties ar bezpersoniskumu (gadījums ar virtuālajām spēlēm, kurās galvenais mērķis sasniedzams kolektīvas sadarbības pamatā)
- B) Pēc mūsdienu teorētiku atziņām, virtuālās spēles (tiešsaistē) joprojām saistās ar vīriešu klātbūtni tīklā, turpretim sievietes paliek par tehnoloģiju 'vērotājām' (Green, Adam 2007; Toffoletti 2007)

«Internet [was often seen] as passive, fixed, and somewhat insubstantial space or context. Despite its wide-ranging consequences, surprisingly little [...] is known on the substantial, experiential, and structural means through which the Internet as material is involved in the doing of race, gender, and class» (Arvidsson; Foka 2015)

- C) Kaut gan Interneta vide bieži tiek dēvēta par «ideālu telpu» dzimumu līdztiesības realizācijai (*“cyberspace” as an arena where individuals could escape the social shackles of their biological gender.*» (Arvidsson; Foka 2015)), indivīds turpina funkcionēt kā objekts konkrētas rīcības veikšanai. Patērētāju sabiedrības fenomens?

Virtuālās vides 'dzimtiskošana'

- Virtuālās spēles (World of Warcraft - <https://www.youtube.com/watch?v=Y2Y6ARjVwbM> (female character creation))
- <https://www.youtube.com/watch?v=pC1o3LFZzBQ> (male character creation) - abiem bioloģiskais dzimums NAV noteicoša kategorija, pēc būtības funkcionē TIKAI DZIMTE
- Spēļu raksturi līdz ar tehnikas attīstību kļūst aizvien 'taustamāki' un dzimtiskoti
- https://www.youtube.com/watch?v=y_ncZTspQ7g (Warcraft 2001)
- <https://www.youtube.com/watch?v=S6MqWZ1pklM> (Warcraft, recent version, 2016)

Par robežu definēšanas (bez)jēdzīgumu

- Virtuālā vide mēdz izjaukt realitātes robežas, piem., šādos veidos:
- A). Lietojot realitāti kā 'avotu' virtuālās vides radīšanai (piemērs – «Sky Realm» (2011), spēles 'uzdevumus' izdomāja un izplatīja reāls cilvēks). Tad virtuālajai realitātei ir raksturīgs cikliskums un noslēgtība uz veiamajām darbībām
- B). Virtuālās vides 'iznākšana' digitālās mākslas veidā (Pekka Sassi «Traffic Magnifique» (2002) – pazīstama 'baltā trokšņa' padarīšana par mākslas objektu - http://www.av-arkki.fi/en/works/traffic-magnifique_en/ ; arī tradīcijas digitizācija – Marikki Hakola «Luonnatar» (2012) - https://www.youtube.com/watch?v=HmnXQpy_mPA)

Virtuālās vides un rīcības apzināšanas rīki

- Rīcība kā satura veidotāja. Elektriskās literatūras piemērs. Atmiņai un subjektivitātei tās līdzveidošanā ir izšķiroša loma. Teksts kā spēle, labirints, vizuālais piedzīvojums (Andy Campbell, «The Flat»(2012)
<http://dreamingmethods.com/theflat/>)
- Rīcība kibervidē ir arī spēja apjēgt tekstveides procesu kā prāta (kognitīvais līmenis) un datora (computational data) mijiedarbības procesu.
- Rīcība ir performatīva un slēpta vienlaikus!

Secinājumu vietā...

- Posthumānā apziņa paredz sinerģijas klātesamību starp indivīdu un tehnoloģijām. Biežāk šī ideāla vienotība tiek izjaukta dzimtes, etnicitātes, vienkāršo Interneta lietošanas iemaņu dēļ
- Dzimtes noteikšana un funkcionēšana kibervidē biežāk NAV atkarīga (vai atkarīga daļēji) no paša indivīda. Priekšplānā – dzimtes identitātes performatīvais pamats.
- Virtuālās un reālās vides robeža ir kustīga, tai raksturīga savstarpēja mijiedarbība. Telpu 'saskarsmes' punkti saistās ar kādas rīcības reālo (spēļu gadījums), virtuālo (digitālā māksla) vai hibrīda (elektriskā literatūra) izpausmi.

Nobeigums

- Lekcijā tika parādīts kā un kādēļ virtuālā vide kļūst par reālās vides līdzgājēju, kādas funkcijas un īpašības tā aizgūst no indivīda.
- Vienlaikus, lekcijas materiāli izgaismoja post-indivīda radīšanas tendences, kas saistās netikai ar fiziskā ķermeņa uzlabošanu (klasisks priekšstats par kiborgu un kiborgu kultūru), bet arī par apziņas virtualizāciju un indivīda rīcību 'priekšnoteikšanu' ar tehnoloģiju starpniecību
- Dzimtes kategorija digitālās vides līdzkonstruēšanā tika aplūkota gan kā sociālās identitātes izpausme, gan arī kā viens no centrālajiem spēkiem virtuālās vides performativizācijā
- Indivīda un virtuālās vides savstarpējo attiecību nākotni, iespējams, palīdzēs noteikt dažādi digitālās vides 'mērīšanas' rīki (kā, piem., pūļa datu vākšana un grafiki, metadatu analīze; ģeogrāfiskās lokācijas un interneta lietošanas paradumu sasaiste u.c.). Tiem gan būt jāvelta vēl viena atsevišķa lekcija.

Izmantotu piemēru kopsavilkums

- Digitālās mākslas piemēri.
- 1). Tradīcija (saturš) + virtuālā telpa ar sirreālisma elementiem:
- https://www.youtube.com/watch?v=HmnXQpy_mPA (Marikki Hakola Luonnatar, (2012))
- <https://vimeo.com/172693735> («Deadline» (2016), Turppi Group)
- http://www.av-arkki.fi/en/works/trafic-magnifique_en/ (Pekka Sassi Traffic Magnifique (2002))
- Andy Campbell «The Flat» (2012) - <http://dreamingmethods.com/theflat/>

Izmantoti avoti

1. Agamben, Giorgio. *Potentialities. Collected Essays in Philosophy*. – Stanford: Stanford University Press, 1993.
2. Arvidsson, Victor; Foka, Anne. “Digital Gender: Perspective, Phenomena, Practice”. *First Monday. Peer-Reviewed Journal on the Internet*. Vol. 20. Nr 4, 2015 (pieejams: <https://ojs.org/ojs/index.php/fm/article/view/5930/4430> (aplūkots 13.01.2018))
3. Chalmers, Neil. «Sociobiology and Mental Disorder: A New View». *Sociology of Health and Illness*. Vol. 8. Issue 2. – Foundation for the Sociology of Health and Illness, 1986. – 113-209 pgs.
4. Green, Eileen; Adam, Alisson. *Virtual Gender. Technology, Consumption and Identity*. – London and New York: Routledge, 2007.
5. Haney, William. *Cyberculture, Cyborgs, and Science Fiction. Consciousness and Posthuman*. New York, Amsterdam: Rodopi, 2006.
6. Haraway, Donna. «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century». *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. – London and New York: Taylor and Francis, 1991. – 149-183 pgs.
7. Lyotard, Jean Francois. *Postmodern Condition*. – New York: Verso, 1984.
8. Pepperel, Robert. *The Posthuman Condition. Consciousness Beyond the Brain*. – Bristol, Portland: Intellect, 2003.
9. Sinclair, Stefan; Rockwell, Geoffrey (eds). *A New Companion to Digital Humanities*. – West Sussex: Wiley & Sons, 2016.
10. Toffoletti, Kim. *Cyborgs and Barbie Dolls. Feminism, Popular Culture, and the Posthuman Body*. – London, New York: I.B.Tauris, 2007.
11. Wolfe, Cary. *What is Posthumanism?* – London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

PALDIES PAR UZMANĪBU!!!

