

Nowe media - nowy człowiek

Władza w nowych mediach czy władza nowych mediów?

Patrycja Chuszcz

Truizmem jest dziś stwierdzenie, że żyjemy w społeczeństwie medialnym. „Nasze życie toczy się raczej w mediach, niż z mediami - żyjemy życiem medialnym” - pisze Mark Deuze w artykule w „Media, Culture & Society” z 2011 roku. Natomiast wciąż nie przestaje zaskakiwać szybkość zachodzących w mediach zmian oraz ich konsekwencje dla funkcjonowania społeczeństw. Przez pandemię koronawirusa przemiany technologiczne nabrały jeszcze większego rozpędu. W kilka miesięcy wydarzyły się lata. Niektórzy powiedzą, że media cyfrowe w ostatnim czasie nas ocaliły - pozwoliły pracować zdalnie, spotykać się w internecie i uczestniczyć w kulturze sprzed ekranu komputera. Ułatwiając nam życie, stały się jeszcze bardziej wszechobecne, a zarazem niewidoczne. Pozwala to korporacjom technologicznym na efektywniejsze działania, które - podobnie jak nasza egzystencja w sieci - nie są przecież bezinteresowne.

Panofonia i syntetyczne głosy

Monika Górską-Olesińska

Jednym z prelegentów Nowego Festiwalu, który odbywał się w 2012 roku Centrum Pompidou w Paryżu, był Steven Connor. Autor znanej polskiemu czytelnikowi „Kulturowej historii brzuchomówstwa” posłużył się podczas paryskiego wykładu nowym terminem - panophonia, nawiązując do rozwijanej przez Raymonda Murraya Schafera koncepcji schizofonii. Schafer swoje pojęcie - pokrewne schizofrenii - wiązał z negatywnymi kulturowymi i społecznymi konsekwencjami upowszechnienia się technologii służących do rejestracji, przetwarzania i transmisji przekazu fonicznego. W koncepcji Schafera u źródeł doświadczenia o charakterze schizofonicznym tkwiło odczucie swoistego percepcyjnego rozdwojenia, jakie towarzyszyło między innymi nagłemu zaistnieniu w znajomym pejzażu dźwiękowym nowych dźwięków - głosów oddzielonych za sprawą technologii od swych pierwotnych źródeł. Wydobywały się ze skrzynek urządzeń elektroakustycznych, wywołując w ludziach uczucie niepokoju, bo były obce (zmanipulowane, wzmacnione), a jednocześnie posiadały element czegoś dobrze znanego. „Stoję przed jakąś dziwną trąbą i myślę, że głos mój ma się oddzielić ode mnie i pójść gdzieś w świat bez mnie, jego właściciela” - mówił w 1924 roku Józef Piłsudski, pochylając się nad pudłem fonografu.

Hakowanie umysłu

Bogdan Sobieszek

Wirtualna Rzeczywistość (VR) to potężne medium o ogromnej sile oddziaływania i szerokich zastosowaniach - od medycyny, przez szkolenia, komunikację i pracę na odległość, po terapię, sport i rozrywkę. Ma zarówno moc traumatyzowania, jak i wyciągania z traumy. Jak każde narzędzie - może pomagać albo szkodzić. Czy jest się czego bać?

To medium, nazywane czasem filmem 360 stopni, działa silniej, głębiej angażuje odbiorcę niż na przykład film oglądany na płaskim ekranie. Tu ekran otacza widza, co sprawia, że jest on zanurzony w świecie, który ogląda. O utworze VR mówi się „doświadczenie”, podkreślając bezpośredniość doznań. Zakładając gogle i słuchawki (tzw. headset), trafiamy do zaprojektowanego przez twórców środowiska, gdzie podawani jesteśmy rozmaitym iluzjom. Trzy podstawowe opisał w 2009 roku Mel Slater, brytyjski badacz środowisk wirtualnych. Pierwsza to iluzja miejsca - poczucie przebywania w danym miejscu. Iluzja prawdopodobieństwa odpowiada za wrażenie, że świat reaguje na obecność

uczestnika. Zaś iluzja ucieleśnienia (w awatarze) daje mu poczucie sprawstwa, czyli kontroli ciała i działania. Ktoś powie, że nawet książka może dać efekt zanurzenia czy przemiany, może wpływać na nasze zachowanie. Za sprawą gogli jesteśmy jednak odseparowani od rzeczywistości fizycznej, znajomego nam otoczenia, a nasz mózg nie jest w stanie zdystansować się do wirtualnego środowiska, w którym przebywamy. Nie łatwo też – w razie dyskomfortu – wycofać się z niego. VR skutecznie obezwładnia widza.

Teksty w całości do przeczytania w lipcowo-sierpniowym numerze „Kalejdoskopu” 7-8/2021.