

Дар'я ЛИСЬ, д-р філософії

Анатолій ДЕМІДОВЕЦЬ, студент

Національний університет «Одеська політехніка», м. Одеса, Україна, e-mail: lys.daria@op.edu.ua; 1070210@stud.op.edu.ua

ЕВОЛЮЦІЯ КУЛЬТУРНОГО КОДУ ТВАРИНИ: ВІД ЗООМОРФНИХ БОГІВ ДО ЦИФРОВИХ АНДРОЇДІВ

Анотація. У статті аналізується роль тварин у культурі та їхня еволюційна трансформація – від сакральних істот до домашніх улюбленців і сучасних цифрових аналогів. Особливу увагу приділено впливу цифрових технологій на сприйняття та взаємодію людини з тваринами, а також перспективам заміщення живих тварин роботизованими, віртуальними та біотехнічними істотами. Розглядаються такі явища, як кіберкультура, віртуальні улюбленці, штучно створені біогібридні організми, а також їхні соціокультурні аспекти взаємодії з користувачами. Особлива увага приділяється психологічним та педагогічним аспектам їхнього використання, включаючи формування емоційної прив'язаності, розвиток комунікативних навичок та вплив на рівень емпатії. Виявляються ключові тенденції та можливі наслідки цифрової та біотехнологічної революції для подальшого розвитку людино-тваринних відносин, а також обговорюються етичні та регуляторні питання, пов'язані з впровадженням таких технологій.

Ключові слова: кіберкультура, цифрові технології, роботизовані тварини, віртуальні тварини, етика технологій, постгуманізм, культурні трансформації

Актуальність дослідження

Культура описує все те, що пов'язане з буттям людини, з її діяльністю. Вона є межею, яка відокремлює природне буття від соціального буття. Одним з аспектів цих відносин, які супроводжують всю історію людського суспільства, є взаємини людини і тварин. В умовах сучасної культури проблема взаємин людини і тварин у різних аспектах – культурологічному, філософському, естетичному, етичному – набуває особливої актуальності, що зумовлено низкою причин, викликаних особливостями сучасної техногенної цивілізації. Наростаючий процес глобалізації по-новому ставить питання про діалог культур, в яких історично формувалися різні парадигми відносин людини і тварини. Зазначимо, що завдяки науковій фантастиці, у якій поява нових видів гуманної свідомості в роботах, кіборгах або біотехнологічно створених людей, супроводжується зростаючою увагою до тварин. Наша спільна історія з домашніми тваринами нараховує десятки тисяч років. Однак технологічні досягнення останніх десятиліть – комп'ютер, мережа Інтернет, соціальні мережі – революціонізували наші засоби спілкування, особливо наші соціальні зв'язки. Законне, але приховане питання полягає в тому, чи змінить ця технологічна еволюція також людино-тваринні відносини і, відповідно, місце домашніх тварин у людських суспільствах. Цифрові технології швидко революціонізували людське спілкування і соціальні зв'язки і, логічно, можуть торкнутися і людино-тваринних відносин. Питання полягає в тому, чи дійсно ці нові технології представляють майбутнє володіння домашніми тваринами, допомагаючи вирішити їх стійкість, одночасно вирішуючи проблеми добробуту тварин.

Мета дослідження

Наведено аналіз еволюції культурного коду тварини від давніх цивілізацій до цифрових андроїдів і віртуальних улюбленців у сучасних цифрових суспільствах. У роботі розглядаються зміни сприйняття тварин людиною через призму культурних і технологічних трансформацій, а також аналізується вплив цифрових технологій і роботизованих систем на традиційні форми взаємодії між людиною і тваринами.

Основні матеріали досліджень

Щоб розглянути можливість заміни тварин новими технологіями, слід спочатку зрозуміти причини утримання тварин, і особливо домашніх улюбленців. Протягом тисячоліть тварини були центром життя людини і були невід'ємною частиною її культурного та релігійного життя. Сліди шанування тварин можна знайти в релігіях різних народів і цивілізацій. Володар Олімпу Зевс, який нібито з'являвся людям в образі бика, лебедя або орла, давньоєгипетський бог Гор із головою сокола та богиня-мати Ісіда з коров'ячими рогами, бог Пан із козлиними ногами – ось лише деякі приклади, що свідчать про те, що культ тварин залишив яскраві сліди в багатьох релігіях. Усе це підтверджує містичне шанування тварин різними народами та вплив культу тварин на розвиток релігійних систем у класових суспільствах.

Одні з найдавніших археологічних знахідок – останки домашніх собак, поховані разом із людськими, – були виявлені в Ізраїлі та Північній Європі, їхній вік, ймовірно, становить 11000–14000 років. Аналогічне поховання людини і собаки було знайдено і на Середньому Заході Пів-

нічної Америки. Воно свідчить про те, що корінні жителі Америки утримували собак вже 8000 років тому. Поховання, знайдені на середземноморському острові Кіпр, підтверджують гіпотезу про те, що кішки, які довгий час вважалися одомашненими в Стародавньому Єгипті 4000 років тому, були найближчими компаньйонами людини протягом останніх 9500 років. Також встановлено, що собак і кішок утримували як домашніх тварин при імператорських дворах Японії і Китаю. Таким чином, якщо врахувати, що утримання тварин-компаньйонів отримало широке поширення в Європі і Північній Америці в середині-кінці XVIII століття (тобто 300 років тому), стає зрозуміло, що наші нинішні відносини з тваринами-компаньйонами є лише сучасним проявом найдавнішого зв'язку між людьми і домашніми тваринами.

Переваги або функції, які люди отримують від володіння домашніми тваринами, все ще обговорюються. Це може бути культурною звичкою: «У мене був улюбленець у дитинстві, тому нормально його мати», хоча для деяких людей єдина взаємодія з їхнім улюбленцем обмежується наданням їжі та води, без інших форм соціальної взаємодії, і, отже, лише частково виконуючи наш обов'язок по догляду. Володіння домашньою твариною може бути ознакою статусу, наприклад, володіння собакою можна інтерпретувати як економічний показник достатку. Улюбленці можуть використовуватися для компенсації відсутності соціальних зв'язків, оскільки власники домашніх тварин повідомляють, що почуваються менш самотніми.

Хоча лише останні покоління народилися в цифрову епоху, іншим довелося адаптуватися до цих нових технологій. Ця цифрова революція відбулася швидко в масштабі людської еволюції. Протягом двох десятиліть нові засоби спілкування та соціальні мережі кардинально змінили наші власні соціальні відносини, на краще чи на гірше. Оскільки наші відносини з тваринами інтегровані в людство, немає причин очікувати, що їх обійде стороною цей цифровий феномен. Фактично, поточна технологічна революція швидко призвела до культурних зрушень і діє з набагато більшою швидкістю, ніж класичний процес одомашнення. Питання тоді полягає в тому, яке місце будуть займати домашні тварини в цифровому суспільстві? Сьогодні можливості такого спілкування суттєво розширилися завдяки Всесвітній мережі. Розвиток і повсюдна доступність мережі Інтернет знімає просторові, часові, мовні, психологічні та інші обмеження. Сьогодні спостерігається сплеск активності інтернет-спільнот, фан-клубів, пов'язаних з тваринами; односторонні з інтересом обговорюють проблеми своїх улюбленців у чатах, на форумах; проводяться ветеринарні конференції в режимі «онлайн» тощо [1].

Існує інтригуюча теорія, яка стверджує, що технології можуть дозволити нам замінити використання тварин. Вже існують альтернативи використанню тварин у дослідженнях, з використанням *in vitro* або комп'ютерних моделей, з синтетичними волокнами для заміни волокон тваринного походження (наприклад, вовни), і на початковій стадії для виробництва м'яса *in vitro* з клітин. Однак питання про те, чи можуть технології замінити домашніх тварин, залишається відносно недослідженим. Наприклад, відомо, що до Angry Birds, Grumpy Cat або робота-собака Aibo існував маленький Тамагочі, портативне яйце з цифровим екраном, яке потрібно було годувати та доглядати за ним. Його можна вважати попередником руху штучних домашніх тварин у 1996 році. Тамагочі не поведився як тварина: єдине, що міг зробити цей примхливий маленький яйцеподібний апарат – це жити або помирати, залежно від вибору його власника.

Кіберкультура, що охоплює віртуальні та фізичні сфери, здається, надає новий вимір у підході до визначення і функцій домашніх тварин [1]. Часто розглядається як штучний людський компаньйон (віртуальний улюбленець), хоча і без конкретної фізичної форми, він зберігає функцію реальних улюбленців, надаючи компанію та сприяючи побудові ідентичності. Віртуальних улюбленців можна розділити на дві форми: засновані на веб-технологіях та мобільних додатках. Приклади першої категорії включають Pet Society та Neopets, де користувачі можуть отримати доступ до своїх улюбленців через веб-браузер і увійти у віртуальну спільноту. Основні завдання часто включають витрати віртуальних грошей на предмети або їжу для улюбленців, взаємодію з улюбленцем через виконання місій.

Як і Тамагочі, Pokémon був запущений в Японії у 1996 р. і швидко став багатомільйонною глобальною сенсацією. Персонажі Pokémon також не виглядали як справжні тварини, але маленькі створіння, що з'являлися на картках, іграшках і мільйонах цифрових пристроїв, мали анімістичні якості уявних тварин [2]. Як пояснює Енн Еллісон, «милота включає емоційні прив'язаності до уявних творінь/істот, що відсилають до дитинства і також до традиційної японської культури».

Або роботизований собака Sony AIBO, ймовірно, є однією з найбільш відомих комерційно успішних розробок у цій галузі. Примітно, що діти взаємодіють з AIBO так, ніби це жива тварина, причому цей ефект не залежить від наявності у дитини домашнього улюбленця або рівня його залученості в цифрові технології. Цей приклад демонструє одну з переваг роботизованих

тварин як альтернативи живим улюбленцям, особливо в ситуаціях, коли утримання тварин ускладнене, наприклад, у літніх людей або осіб з алергією. Тут Мелсон виявляє, що люди взаємодіють з роботизованим собакою Sony AIBO ніби вона жива, навіть визнаючи її як технологію. «Коли ми приписуємо автономні ментальні процеси об'єкту, ми також схильні розглядати об'єкт як такий, що має біологічні властивості, хоча досягнення у галузі ШІ кидають виклик цій асоціації» [3]. Загалом, роботизовані улюбленці здатні викликати у людей емоційні відгуки, схожі з реакцією на живих тварин.

Варто зазначити, що кіберкультура, на якій засновані віртуальні улюбленці, часто описується як структура, яка виникає або безпосередньо опосередкована комп'ютером і являє собою повноцінне прийняття цієї культури через впровадження розумних пристроїв. Зазвичай відома своєю зв'язністю, яка об'єднує людей, інтерактивні функції, знайдені в кіберпросторі, можна також знайти в системах віртуальних улюбленців, включаючи симуляцію прямої відповіді на «дотик» через погляджування улюбленця курсором. Прогрес продовжується у напрямку комп'ютерного моделювання взаємодій з домашніми тваринами через віртуальну реальність, аналогічно до спроби комп'ютерного моделювання людських соціальних взаємодій. Віртуальна реальність може бути визначена як штучне середовище, створене комп'ютером, на яку впливають дії людини, яка її відчуває. Відповідно, вона потенційно може задовольнити всі аспекти взаємодії людини і тварини, крім фізичного контакту. Темпи розвитку штучних улюбленців і супутніх досліджень залишаються на початковому етапі, з багатьма аспектами, які ще належить вивчити. До 2010 року роботизовані улюбленці, які точніше імітували рухи і реакції тварин, стали широко доступні як дитячі іграшки. Ці ретельно спроектовані віртуальні іграшки-улюбленці спеціально розроблені для того, щоб викликати ті ж емоції, які діти відчують при взаємодії з живими улюбленцями [4].

Одним із ключових аспектів сучасної епохи, що має безпосереднє відношення до цього дослідження, є поступове зникнення тварин із повсякденного життя більшості дітей. У своїй роботі «Дюймовочка: культура і технології мілленіалів» французький філософ Мішель Серр розглядає особливості молодого покоління, починаючи не з їхньої залученості в цифрове середовище, а з спостереження за зміненою навколишньою середовищем. Серр зосереджується на необхідності переглянути традиційні уявлення про дитинство і спосіб мислення молодого покоління. Він стверджує, що дорослі не повинні очікувати від дітей і молоді зосередженості, раціональності і послідовності у традиційному розумінні, оскільки їхнє мислення і існування багатозадачні, охоплюючи одночасно кілька просторових і часових рівнів. Для нього це не негативне явище, а особливість сучасної когнітивної моделі [5].

Однак інша дослідниця, Шеррі Теркл, яка розглядає взаємодію різних поколінь з роботизованими тваринами і цифровими середовищами, зазначає, що взаємодія з такими іграшками має педагогічний вплив на розуміння дітьми неживого життя. Вони знають, що улюбленці не живі, але грають з ними «ніби» вони були живі [6]. У цьому контексті виникає питання: чи сприяє практика догляду за цифровими тваринами формуванню у молоді більшої сприйнятливості до світу без живих тварин, чи, навпаки, послаблює її, як зміниться афективна прив'язаність, якщо її витіснять технології та ігрові механізми? Роботизовані улюбленці продовжують еволюціонувати, пропонуючи користувачам все більш гнучкі та адаптивні моделі взаємодії. Необхідність догляду за такими живими улюбленцями практично зникла: наприклад, AIBO здатний автоматично заряджатися, не вимагаючи від власника участі в підтриманні його «життя». Крім того, AIBO оснащений камерою, розташованою над хвостом, що надає йому функціональні можливості, недоступні живим тваринам. Він демонструє високий рівень корисності, інтелектуальності та імітації живої істоти. Роботизовані іграшки мають високу ступінь реалістичності завдяки тривимірності і здатності до руху, наближеному до поведінки живих організмів.

Віртуальні та роботизовані улюбленці, а також пов'язані з ними ігрові практики широко просувалися як освітні та безпечні для дітей. Одним із прикладів такого підходу є Webkinz – це серія плюшевих іграшок-тварин, створених для імітації як реальних, так і вигаданих видів. Ці іграшки, висотою близько 25 см, супроводжуються унікальним кодом, який надає власнику доступ до онлайн-платформи Webkinz. У віртуальному просторі користувачі отримують цифрову версію своєї іграшки і виконують завдання по догляду за улюбленцем, спрямовані на підтримання його здоров'я і благополуччя. Цей процес включає годування, одягання та розваги віртуальної тварини. Таким чином, Webkinz існують на межі між фізичним і цифровим вимірами.

Як ми бачимо, оцифрування іграшок-тварин часто заявляється як спосіб посилити їхні освітні функції. Діти можуть набувати важливих навичок взаємодії з новими технологічними гаджетами, які, безсумнівно, будуть корисні в майбутньому. Як вказує Фелікс Гваттарі в

«Трьох екологіях», після революцій у галузі обробки даних і робототехніки, стрімкого розвитку генетичної інженерії і глобалізації ринків, ні праця людини, ні природне середовище проживання більше не будуть такими, якими вони були всього кілька десятиліть тому... З одного боку, нам доводиться миритися з цією ситуацією, з іншого – необхідно визнати, що вона вимагає реконструкції цілей і методів усього соціального руху в сьогоденних умовах» [7]. Образи тварин, які сприяли запуску цього процесу оцифрування, були своєрідною (символічною) сировиною, яка була з'єднана з технічною і дизайнерською інформацією, що зробило можливим перенесення знайомих персонажів в онлайн простір з використанням платформ і методів збору інформації. У міру прогресу ШІ дизайнери роблять віртуальних і роботизованих улюбленців більш схожими на живих, більш штучно інтелектуальними, більш швидко застарілими, у зв'язку з виходом нової версії. Варто зазначити, що цифрові і роботизовані іграшки все частіше створюються з використанням продуманого процесу запозичення, при якому вибрані якості домашніх тварин (потреба в догляді, голод, хода, вилягання хвостом) імітуються, щоб зробити іграшки привабливими. Ви не бачите машину – ви бачите улюбленця. Хомі Бхабха назвав цей вид запозичення процесом «колоніального наслідування», який є «одночасно схожістю і загрозою». Оцифрована тварина спроектована так, щоб нагадувати деякі якості улюблених тварин. Вона пищить або звивається чи прикидається, що їсть, тому що більше всього хоче завоювати любов дитини, але ця любов, ймовірно, має короткий термін служби [8].

Результати

З урахуванням зростаючої портативності розумних пристроїв та підключеності до мережі Інтернет, різні сфери життя (включаючи утримання домашніх тварин) як всередині, так і за межами електронних пристроїв увійшли і перетинаються з квазізначним ризоматичним кіберпростором. Мемами про тварин, відеоролики або GIF-зображення з улюбленцями, зростання акаунтів у соціальних мережах для знаменитих улюбленців та соціальних мереж, що орієнтовані на улюбленців, все це свідчить про зростаючий вплив улюбленців на наші онлайн-взаємодії. Проте найбільш інтригуючим явищем може бути віртуальний улюбленець. У той час як фотографії, відеоролики або інші форми медіа тісно пов'язані з існуванням реальної тварини, завантаженої в кіберпростір, віртуальні тварини пов'язані з володінням і вихованням улюбленця, який народжений з мережі Інтернет або мобільного додатку і практично не існує в реальному житті (рис. 1).



Рис. 1. Еволюція оцифрованої тварини

Таким чином віртуальні та фізичні світи розглядаються як дві різні форми медіа. Необхідність спочатку звернутися до улюбленця через розумний пристрій, потім перейти через бар'єр віртуальної реальності і в результаті повернутися до нашого реального життя створює ще одну завісу між нами і тваринами. Це різко зменшує близькість між суб'єктами-тваринами і людськими користувачами. Цю форму маргіналізації можна справедливо співвіднести з концепцією симулякра Ж. Бодрійяра, де становище реальних тварин погіршилося через поширення візуальних образів, представлених у віртуальній сфері, що наочно проявляється у поширеності віртуальних улюбленців. Гіперреальність, яка створювана включенням загальних характеристик, які посилюють ігрову концепцію віртуальних улюбленців і викликають почуття реальності через персоналізовану взаємодію, ще більше відключає користувача від реальності. Концепція віртуального погляджування може насправді бути посиленням зазначеного симулякру, дозволяючи людям емоційно прив'язуватися до онлайн-створінь аналогічно до своїх улюбленців у реальному житті. Розширюючи теорію дуалізму розуму і тіла Декарта, віртуальні реальності аналізують і розширюють цю концепцію, дозволяючи учасникам грати з ідентичністю в кіберпросторі.

Проте це обговорення не охоплює всю культуру віртуальних тварин. Поки кіберкультура продовжує адаптуватися і розвиватися, визнані зміни були відзначені у хронології серверів вір-

туальних тварин. Мобільні додатки для улюбленців, ділять багато спільного з утриманням домашніх тварин у реальному житті, наприклад улюбленці, вимагають багато уваги від власника (можливо, у вигляді частих спливаючих повідомлень) і фізично знаходяться у межах домашнього приміщення або електронного пристрою і квадратного горизонту екрану. Ранні віртуальні тварини, здається, включають у себе більш високу ступінь традиційно сприйманої функції улюбленців завдяки їхній мультиплеєрній інтерактивній функції. Наприклад, коли два Тамагочі знаходяться поруч один з одним, бездротове з'єднання дозволяє двом фізично розділеним улюбленицям грати один з одним. Таким чином, одна з найважливіших функцій значущих систем віртуальних улюбленців полягає в заохоченні соціальної взаємодії у віртуальному світі.

Висновки

Взаємовідносини сили між реальними та віртуальними улюбленицями, а також між людьми і тваринами можна виділити в двох аспектах: по-перше, хоча кількість віртуальних улюбленців продовжує зростати, вони зазвичай сприймаються як менш значущі порівняно з реальними улюбленицями як суспільством, так і законом. По-друге, хоча кіберпростір надає людям більший ступінь свободи, він зменшує свободу віртуальних тварин. Людське ставлення до улюбленців часто базується на уявленні про домінування і контроль, де люди беруть під контроль біологічні імпульси тварин або здійснюють непотрібні операції, щоб покращити їх естетичну привабливість під людським поглядом. Віртуальні улюбленці розвивають це уявлення ще далі, оскільки вони би не існували без активного створення людиною, і кожен рух улюбленця визначається людським пальцем або курсором миші. Незважаючи на відкриття кіберпростору, яке часто асоціюється з безмежністю, лібералізмом і наданням безлічі можливостей, воно лише запропонувало людям альтернативний спосіб займатися утриманням домашніх тварин. Однак, якщо розглядати альтернативу, існування віртуальних тварин є питанням про те, хто насправді контролює ситуацію. Люди не лише безсилі перед навмисним закриттям своїх додатків для віртуальних улюбленців, але й залишений без уваги пристрій буде постійно відправляти сповіщення, нагадуючи користувачеві про необхідність взаємодіяти зі своїм улюбленцем, що вказує на повсюдну присутність віртуальних тварин у нашому повсякденному житті. Ці змінені відносини власник-улюбленець можуть відображати концепцію постмодерністського суспільства, де люди зведені до машин, оскільки наше механічне натискання на екрани для задоволення потреб віртуальних улюбленців може зробити нас більш схожими на машини. Тим не менш, основне спостереження залишається за цифровим користувачем.

Література

1. Bell David. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge, Print.
2. Miklosi A., Gacsi M. (2012). On the utilization of social animals as a model for social robotics. *Front Psychol.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00075>.
3. Melson G., Kahn P., Beck A., Friedman B. (2009). Robotic pets in human lives: implications for the human-animal bond and for human relationships with personified technologies. *J Soc Issues*. Vol. 65. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.2009.01613.x>
4. Herzog H. (2011). The impact of pets on human health and psychological well-being: fact, fiction, or hypothesis? *Curr Dir Psychol Sci*20. <https://doi.org/10.1177/0963721411415220>
5. Serres Michel. (2015). *The Thumb*. Translated by Frank Wynne, 1st ed. *Polity Press*.
6. Turkle Sherry. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. 1st ed. *Basic Books*.
7. Guattari Felix. (2015). *The Three Ecologies*. Translated by Ian Pindar and Paul Sutton, Bloomsbury Revelations.
8. Kritt D. (2016). Loving a Virtual Pet: Steps Toward the Technological Erosion of Emotion. *Journal Of American & Comparative Cultures*. Available from: Academic Search Alumni Edition, Ipswich, MA. Winter2000. Vol.23(4).