

Совгира Тетяна Ігорівна,

кандидат мистецтвознавства, доцент

Київського національного університету культури і мистецтв

STIsovgyra@gmail.com

КОНЦЕПЦІЯ «ЗЛОВІСНА ДОЛИНА» У КУЛЬТУРОЛОГІЧНОМУ ВИМІРІ

Актуальність статті обумовлена тим, що нові технічні пристрої все більше інтегруються у повсякденне життя людей. Зі зростанням прогресу та створенням роботоподібної копії самої себе, людина щоразу більше відчуває страх та тривогу. Дослідження передбачає використання загальних та спеціальних прийомів, зокрема, аналізу, синтезу, описового методу та ін. Авторка використовує поняття «зловісна долина», яке було запропоновано професором Масахиро Морі для означення страху інновацій технологій. Здійснено огляд розвитку концепції на основі праць Тайлера Дж. Берлі, Джордана Р. Шенгера та Гая Л. Лакруа, А. Тінвелл та М. Грімшау. Також розглянуто концепції, що нові машини змінюють людську унікальність (Каплан), відмінностей між людиною та роботами (Макдорман та Ентензарі), посилення відчуття загрози людській самобутності та ідентичності шляхом надання антропоморфного вигляду роботизованому організму (Феррарі, Паладіно та Джеттен). Практичне значення дослідження обґрунтовується можливістю використання на лекціях та семінарах з культурології, філософії культури, естетики та ін.

Ключові слова: людина, ідентичність, технології, прогрес, інновації, страх.

THE CONCEPT OF “UNCANNY VALLEY” IN THE CULTURAL DIMENSION

The article relevance is determined by the fact that innovative technical devices are increasingly integrated into human everyday routine. As progress gains momentum and a robotic copy of oneself is created, an individual becomes increasingly afraid and anxious. The study relies on general and specific techniques, in particular, analysis, synthesis, descriptive method, etc. The author uses the concept of uncanny valley introduced by professor Masahiro Mori to define a fear of innovative technologies. A review of the conceptual development based on the works of Tyler J. Burley, Jordan R. Schenger and Guy L. Lacroix, A. Tinwell and M. Grimshaw has been conducted. It has been considered the concepts stating that emerging machines change human uniqueness (Kaplan), differences between humans and robots (McDorman and Entensari), intense sense of threat to human uniqueness and identity by giving an anthropomorphic appearance to a robotic organism (Ferrari, Paladino and Jetten). The practical significance of the paper is supported by the option of using it at lectures and seminars on cultural studies, philosophy of culture, aesthetics, etc.

Key words: human, identity, technology, progress, innovation, fear.

У процесі технічного прогресу створюються нові технічні пристрої і інструменти, щоб перевершити природні можливості і людські сили, щоб приборкати дари природи. Результати технічної еволюції дійсно вражають: автомобіль рухається швидше будь-якого Ахілла; літаки і вертольоти літають швидше птахів; кораблі, радіоприймачі, супутники, новітні гаджети – це вже не дивує. Сучасні нанокomp'ютери можуть виконувати певні алгоритмічні обчислення і комбінації швидше, ніж люди. Однак всі технічні пристрої контролюються людиною. У цьому сила людського розуму, він здатний створювати такі результати розумової діяльності, які в мільйони разів перевищують фізичні можливості людини.

Водночас у науковій літературі з'являються праці, які спрямовані на дослідження схожості між роботизованою та людською діяльністю та відповідно аналізу емоційної реакції глядацької аудиторії на появу роботів на сцені.

В естетиці з'являється словосполучення «зловісна долина», що використовується для означення страху інновацій технологій. Одноименна концепція була запропонована професором робототехніки Масахиро Морі як «bukiminotanigenshō» у 1970 році. Термін був вперше перекладений як надприродна долина в книзі 1978 року «Роботи: факти, вигадка і передбачення» автора Джейсі Рейчардт [6]. Теорія являє собою реакцію людини на правдоподібність штучно створеного об'єкта в міру

того, наскільки він наближається до реального першоджерела.

Такі твердження щодо спорідненості об'єктів з людиною знаходимо в публіцистичній літературі задовго до появи концепції «зловісної долини»: в оповіданні Чарльза Дарвіна 1839 р.:

«Вираз обличчя цієї (надзвичайно отруйної – цейлонської куфії) змії був жахливим та жорстоким; зіниця являла собою вертикальну щілину в строкатій і мідній райдужці; щелепи широкі, ніс завершується трикутним виступом. Не думаю, що коли-небудь бачив що-небудь більш потворне, за винятком, можуть бути, деякі летючі миші-вампири. Я вважаю, що цей відштовхуючий аспект відбувається через те, що риси обличчя розташовані по відношенню один до одного в деякій мірі пропорційно до людського обличчя; і таким чином ми отримуємо шкалу неподобства» [3].

Згідно з цією концепцією людиноподібні об'єкти, які недосконало нагадують реальні людські істоти викликають почуття відрази та ворожості. Науковець К. МакДорман вказує, що «долина означає рівень спорідненості людини-спостерігача до подібної копії – копії цієї людини» [8–9].

Приклади ефекту «зловісної долини» можна знайти в робототехніці, тривимірній комп'ютерній анімації та у виробництві людиноподібних ляльок [2].

Згідно з концепцією «Uncanny Valley» японського вченого-робототехніка та інженера Масахіро Морі (1978), роботи привабливі до того моменту, доти вони не імітують в достатній мірі рухи людини [10]. Іншими словами, глядачеві імпонує робот, який може вповні замінити людину у виробничому процесі. Ця концепція також досліджена у нещодавно опублікованих статтях Тайлера Дж. Берлі, Джордана Р. Шенгерра та Гая Л. Лакруа, А. Тінвелл та М. Грімшау. Каплан [7] заявив, що ці нові машини кидають виклик людській унікальності. Макдорман та Ентезарі [4; 9] дослідили відмінності між людиною та роботами, виявляючи індивідуальні риси кожного. Феррарі, Паладіно та Джеттен [5] виявили, що надання антропоморфного вигляду роботизованому організму призводить до посилення відчуття загрози людській самобутності та ідентичності. Чим більше робот нагадує реальну людину, тим більше він «кидає виклик» (авторський вислів) людській ідентичності [1; 11].

Список використаних джерел:

1. Burleigh, Tyler J. and Jordan R. Schoenherr, Guy L. Lacroix. Does the uncanny valley exist? An empirical test of the relationship between eeriness and the human likeness of digitally created faces. *Computers in Human Behavior*. 2013. 29(3). P.759–771.
2. Chattopadhyay, Debaleena, MacDorman, Karl F. Categorization-based stranger avoidance does not explain the uncanny valley effect. *Cognition*. 2017. 161. P. 132–135.
3. Darwin, Ch. *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex* London. 1883.
4. Entezari, S.O., MacDorman, K.F. Individual differences predict sensitivity to the uncanny valley. *Interaction Studies*. 2015. 16 (2). P. 141–172.
5. Ferrari, F.; Paladino, M.P.; Jetten, J. (2016). "Blurring Human–Machine Distinctions: Anthropomorphic Appearance in Social Robots as a Threat to Human Distinctiveness". *International Journal of Social Robotics*. 2016. 8 (2). P. 287–302.
6. Kageki, N. An Uncanny Mind: Masahiro Mori on the Uncanny Valley and Beyond. *IEEE Spectrum*. 2012. <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/an-uncanny-mind-masahiro-mori-on-the-uncanny-valley>
7. Kaplan, F. Who is afraid of the humanoid? Investigating cultural differences in the acceptance of robots. *International Journal of Humanoid Robotics*. 2004. 1 (3). P. 465–480.
8. MacDorman, K. F.; Ishiguro, H. The uncanny advantage of using androids in social and cognitive science research. *Interaction Studies*. 2006. 7 (3). P. 297–337.
9. MacDorman, K. F.; Chattopadhyay, D. Reducing consistency in human realism increases the uncanny valley effect; increasing category uncertainty does not. *Cognition*. 2016. 146. P. 190–205.
10. Mori, Masahiro. The uncanny valley. Translated by K. F. MacDorman and N. Kageki, *IEEE Robotics & Automation Magazine*. 2012. 19(2). P. 98–100.
11. Tinwell, Angela and Mark Grimshaw, Andrew Williams. The Uncanny Wall. *International Journal of Arts and Technology*. 2011. 4 (3). P. 326–341.