

Jowita Guja: VR pozwala na poszerzenie sfery naszego doświadczenia

W VR wszystko odbieramy znacznie intensywniej, obecność innych cyberciał wokół nas może być dla nas problematyczna. Nagabywanie i molestowanie w VR, sytuacje, w której jakieś inne cyberciała na mnie napierają, gdy ktoś dotyka mnie swoją cyfrową ręką, potrafią być bardzo nieprzyjemne. Stoimy przed zadaniem zdefiniowania w odniesieniu do cyfrowego ciała granic naszej prywatności, intymnej bańki a następnie uregulowania tych kwestii nie tylko formułując zasady etyczne, ale także reguły prawne – mówi prof. Jowita Guja w „Teologii Politycznej Co Tydzień”: „Metawersum i doświadczenie nowej (nie)rzeczywistości”.

Bartłomiej Kabat (Teologia Polityczna): Na początku uporządkujmy pojęcia, o których często mówimy w kontekście rzeczywistości wirtualnej. Zatem czym jest AR, MR oraz VR?

Prof. Jowita Guja (Akademia Górniczo-Hutnicza): Najlepiej zacząć od VR, czyli Virtual Reality. Wirtualność to oczywiście bardzo szerokie określenie, w którym mieści się Facebook, Internet, gry komputerowe itd. W sensie węższym VR odnosi się jednak do rzeczywistości w pełni wygenerowanej cyfrowo, której odbiór umożliwiają nam zazwyczaj zestawy zawierające gogle, kontrolery i systemy śledzące ruchy użytkownika. Sprzęt ten pozwala nam doświadczyć zanurzenia w

sztucznie wykreowanej rzeczywistości wraz z całym ciałem. Tym, co jest charakterystyczne dla takiego VR z prawdziwego zdarzenia to to, że daje nam on bardzo duże złudzenie realności.

Z AR (Augmented Reality), rzeczywistością rozszerzona, mamy do czynienia wówczas, gdy w przestrzeni fizycznej pojawiają się cyfrowe obrazy. Przykładem może być gra Pokemon Go, która kilka lat temu zawojowała nasze smartfony. W obrazie z kamery widocznym na ekranie naszego telefonu pojawia się nowy element, który staje się elementem naszej fizycznej przestrzeni. AR jest aktualnie także technologią najbardziej dostępną, właśnie dlatego, że wystarczy mieć telefon komórkowy, żeby z niej korzystać. Jest wykorzystywany zarówno w biznesie, w działaniach marketingowych jak i w grach. Wyobraźmy sobie teraz bardziej zaawansowany stopień tej technologii: zakładamy przezroczyste okulary i już nie na ekranie, ale tuż przed nam pojawia się obraz 3D, nowy element wystroju naszego mieszkania, animowana instrukcja urządzenia czy holograficzny awatar. Ta technologia również już istnieje, chociaż ze względu na koszty nie jest jeszcze popularna na rynku konsumenckim. Czasami w stosunku do niej stosuje się nazwę MR (Mixed Reality) chociaż precyzyjniej byłoby mówić o MR w sytuacji, gdy moglibyśmy swobodnie przełączać się z trybu AR, rozszerzonej rzeczywistości, gdzie mamy podgląd świata fizycznego, na tryb w pełni cyfrowy, jak w VR. To także jest już możliwe.

W przedstawionych przez Panią Profesor definicjach można dostrzec, że te różne rzeczywistości przenikają się. W takim razie czy żyjemy obecnie w swego rodzaju rzeczywistości hybrydowej?

Można tak powiedzieć, jednak muszę przyznać, że jestem przeciwniczką tych ścisłych podziałów. Nawet gdy patrzymy na rzeczywistość VR, to nie możemy powiedzieć, że tzw. „Real” zupełnie znika. Pozostają pewne ograniczenia rzeczywistości fizycznej oraz naszego ciała i emocji. I odwrotnie – wirtualność jest wpisana w naszą codzienność. Nasza rzeczywistość zawsze więc jest jakoś cyfrowo poszerzona. Dualistyczny podział na „Real” i „Wirtual”, który jakiś czas temu jeszcze funkcjonował w języku naukowym, obecnie jest podważany.

Chciałbym przejść do wymiaru etycznego w rzeczywistości wirtualnej. Prof. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo) z Uniwersytetu Jagiellońskiego napisał swego czasu deklarację moralności dla człowieka w świecie elektronicznym. Czy dostrzega Pani potrzebę wprowadzenia pewnych norm moralnych do rzeczywistości wirtualnej?

Dostrzegam potrzebę określenia zasad znacznie bardziej podstawowych. Wydaje mi się, że tutaj musimy wprowadzić bardzo wiele różnego typu reguł i etyka jest dopiero tego ukoronowaniem. Pomimo tego, że rzeczywistość cyfrowa, wirtualna jest elementem naszego życia już od dawna, to jeżeli na serio upowszechni się VR, jak twierdzą twórcy Metawersum, to zmieni to naprawdę bardzo dużo. To będzie prawdziwa rewolucja. Pojawią się pytania i potrzeby wypracowania reguł i umiejętności, które będą zupełnie nowe, które do tej pory nas nie dotyczyły. Rzeczywistość wirtualna doświadczana w goglach działa na nas inaczej niż ta, w której uczestniczymy siedząc przed ekranem komputera. W Second Life, który badał Sidey Myoo,

jesteśmy troszeczkę rozdwojeni sterując awatarem, którego śledzimy na ekranie. W VR mamy do czynienia ze wcieleniem w cyberciało, co znacząco zmienia nasz odbiór sytuacji.

Wszystkiego musimy nauczyć się od podstaw począwszy od tak fundamentalnych spraw jak poruszanie się. Mam tu na myśli aspekt całkowicie fizyczny: chodzenie, pływanie, wspinanie się itd. Są różne techniki, które pozwalają nam na to w VR, ale mogą powodować nieprzyjemne odpowiedzi ze strony naszego organizmu. Ze strony deweloperów wymagają one dopracowania a z naszej strony przyzwyczajenia i nabycia pewnym umiejętności. To trochę tak jak z nauką pływania, jesteśmy w tym coraz lepsi.

To jest poziom najbardziej podstawowy, fizyczny. Kolejny poziom ma charakter psychologiczny. Ważne w nim jest zdefiniowanie, co możemy zrobić z naszym i cudzym ciałem, a czego nie możemy. Różnica pomiędzy Second Life a VR jest taka, że w VR wszystko odbieramy znacznie intensywniej, obecność innych cyberciał wokół nas może być dla nas problematyczna. Nagabywanie i molestowanie w VR, sytuacje, w których jakieś inne cyberciała na mnie napierają, gdy ktoś dotyka mnie swoją cyfrową ręką, potrafią być bardzo nieprzyjemne. Stoimy przed zadaniem zdefiniowania w odniesieniu do cyfrowego ciała granic naszej prywatności, intymnej bańki, a następnie uregulowania tych kwestii nie tylko formułując zasady etyczne, ale także reguły prawne. Pytanie o granice w VR to zresztą szerszy problem. Nie jest jasne ile jest człowiek w stanie w tej rzeczywistości znieść, jak bardzo można w np. VR kogoś straszyć.

Kolejny poziom to już poziom antropologii. Wiążą się z nim pytania o to, w jakim stopniu moje ciało jest moje i jak bardzo mogę je zmieniać albo jak bardzo ktoś inny może zmieniać swoje ciało i dalej się ze mną komunikować pozostając moim bliskim.

Czy pojawia się tutaj także klasyczny filozoficzny problem tożsamości osobowej?

Tak, zdecydowanie pojawia się problem tożsamości i to niezwykle złożony. Jedną rzeczą jest moja tożsamość z cyberciałem; pytanie, czy ono ma być do mnie podobne, czy może być całkowicie performatywne. Twórcy filmu „Avatar” poszli właśnie w tę stronę. Zresztą jest to fantastyczny film pokazujący pozytywną moc VR, że mając ograniczenia ciała fizycznego, mogę się ich pozbyć wkraczając w rzeczywistość cyfrową, budując ciało od nowa, bez tych ograniczeń. Tylko pytanie, w jakim stopniu mogę to ciało zmienić i pozostać sobą dla siebie i innych. Jest ono o tyle ważne, że VR odsłonił niedawno ogromny potencjał właśnie w dziedzinie komunikacji. Na początku epidemii ludzie, którzy nie mogli się ze sobą spotkać, a posiadali gogle VR-owe, zaczęli spotykać się w przestrzeni wirtualnej. Wcześniej VR był traktowany eksperymentalnie i rozrywkowo, w trakcie lockdownu zaczęto za jego pośrednictwem szukać rzeczywistego kontaktu z osobami, z którymi nie można było spotkać się na żywo. Zaczęto stawiać sobie pytania o to, w jaki sposób mamy się sobie nawzajem prezentować. Nie jest wcale oczywiste, że w VR powinno się spotkać dokładne odwzorowanie osoby, którą się zna, jej sobowtóra. Takie dokładne odwzorowanie (np. na podstawie zdjęć) powoduje zazwyczaj efekt tzw. doliny niesamowitości. Być może jednak ważne jest, żeby

cyberciało posiadało jakąś szczególną cechę tej osoby, może mimikę, gesty dłoni... Problemy te nasuwają szereg pytań o rolę ciała w komunikacji.

Bardzo interesujące, co Pani Profesor mówi, ponieważ okazuje się, że z VR łączy się sieć problemów: rozmaitych doświadczeń psychologicznych, które trudno nawet przewidzieć. Na przykład traumatyczne doświadczenie molestowania w VR, które może działać się na moim ciele, ale też i nie do końca na moim ciele, przy jednoczesnym odczuwaniu siły tego doświadczenia. Chciałbym zapytać o kwestię niebezpieczeństw związanych z VR, przede wszystkim o ucieczkę ze zwykłej rzeczywistości w stronę atrakcyjnej, wirtualnej. Czy VR jest obietnicą stworzenia utopii?

Takie lęki pojawiały się w kulturze zawsze. Lęk przed tym, że nasza rzeczywistość może nie być prawdziwa to przecież klasyczny problem filozoficzny obecny w niej od starożytności. Wyrażał je Platon, Kartezjusz, Baudrillard, wyrażała popkultura w cyberpunkowych utworach. Mówiło się o tym gdy upowszechniał się Internet, a już całkiem niedawno Facebooka czy Instagrama: że utoniemy w tej sztucznej rzeczywistości zapominając, że nie jest prawdziwa. Rzecz w tym, że to, czy to się stanie, czy nie, nie jest ściśle związane z rozwojem technologii. Technologii używamy w sposób zaskakujący zarówno dla filozofów jak i jej twórców, a tym, co o tym decyduje, są potrzeby i problemy o bardzo „realnym” charakterze. Z pewnością VR oferuje szereg ekscytujących doświadczeń. Do 2019 roku doceniano głównie jego eskapistyczny potencjał. Rzeczywistość wymusiła jednak dryft w rozwoju tej technologii. Ludzie, którzy odkryli VR w czasie epidemii, niekoniecznie chcą uciekać do świata wirtualnego, do świata gier i tworzyć swoje fikcyjne postacie. Przeciwnie, w tym wypadku ta

technologia poszła w społecznościową stronę. W czasie pierwszego lockdownu ludzie spotykali się nie po to, żeby razem pofruwać, tylko po to, żeby np. posiedzieć razem przy ognisku. Z wielką uwagą obserwowałam te procesy. Ludzie spotykali w VR przypadkowe osoby i opowiadali, co się u nich dzieje, jak odbierają tę trudną sytuację zamknięcia. W VR pojawiło się też wtedy szereg relacji 360 z miejsc, w których życie w tym czasie zamarło, których nie można było odwiedzić. Dla mnie osobiście nie były to doświadczenia eskapistyczne, ale raczej włączające na powrót do rzeczywistości, z której epidemia mnie wyłogowała.

Czy jest więcej takich pozytywnych aspektów VR? Tak jak już Pani Profesor wspomniała, można mówić o takich ewidentnie dobrych możliwościach tej technologii...

Oczywiście. VR pozwala przełamać ograniczenia fizyczne i wcale nie wiąże się to z pójściem w jakąś fantastyczną stronę tylko po prostu z poszerzeniem sfery ludzkiego doświadczenia, np. możemy doświadczyć fragmentu kosmosu wraz z astronautami albo wejść na Everest wraz z himalaistami. Jest dobrym rozwiązaniem dla osób z niepełnosprawnościami, zwłaszcza ruchową. Obiecujące jest wykorzystanie VR w muzealnictwie, sztuce, a także w sferze edukacyjnej. Najczęściej w przypadku wykorzystania VR w szkołach myśli się o laboratorium i o dwudziestu parach gogli w sali. Tymczasem siła tej technologii pokazałaby się raczej w sytuacji, w której niemożliwe jest pójście do szkoły, a dzięki goglom uczniowie mogliby przenieść się do klasy i być razem. To tylko kilka przykładów. Myślę, że to zależy od nas, czy VR będzie wykorzystywany w sposób etyczny i ludzki, czy też antyhumanistyczny.

Z prof. Jowitą Gują rozmawiał Bartłomiej Kabat

Fot. Julia M. Cameron, Wikimedia Commons

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego.



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego