



Widok. Theories and Practices of Visual Culture

tytuł:

Czy można być krową? Dlaczego VR nie jest maszyną empatii

autor:

Michał Matuszewski

źródło:

Widok. Theories and Practices of Visual Culture 2022 nr 33

odsyłacz:

<https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/czy-mozna-byc-krowa>

doi:

<https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2548>

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

wirtualna rzeczywistość; VR; empatia; Jeremy Bailenson; medium

streszczenie:

Krytyczne omówienie książki Jeremy'ego Bailsena Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie.

Michał Matuszewski - Kurator filmowy, programer, badacz, eseista filmowy. Kurator wielu wydarzeń filmowych i retrospektyw w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, wiodącej instytucji sztuki w Polsce – od pokazów filmów eksperymentalnych po kino gatunkowe. Współkurator Konkursu Polskich Filmów Eksperymentalnych oraz Konkursu Międzynarodowego na festiwalu Short Waves. Był członkiem międzynarodowych jury (Wenecja, Berlin, Cannes, Oberhausen) i opublikował kilka artykułów na temat wirtualnej rzeczywistości i krytycznych badań nad zwierzętami w mediach. Jest stypendystą Culture and Animals Foundation i pracuje nad wideoesejem na temat spojrzenia zwierząt w filmie. Członek Pracowni Eseju Filmowego w Szkole Filmowej w Łodzi. Jego najnowszy esej „Pamięci topsy/ Re-membering Topsy” jest pokazywany w Muzeum Narodowym w Warszawie.

Czy można być krową? Dlaczego VR nie jest maszyną empatii

Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie* przeł. K. Krzyżanowski, Helion, Gliwice 2019.

Hasło „VR jest maszyną empatii” (*empathy machine*) rozpropagował w 2015 roku Chris Milk – wcześniej reżyser teledysków, obecnie przedsiębiorca i jeden z głównych przedstawicieli branży VR¹. Potwierdzeniem tej diagnozy była stworzona przez niego praca *Clouds Over Sidra*. Projekt, współtworzony przez ONZ, pokazywał obóz dla uchodźców oczami Sidry – kilkuletniej Syryjki.

Film zaprezentowany został decydom w czasie forum ekonomicznego w Davos. Zdaniem twórcy ludzie wpływający na losy świata mieli okazję chociaż przez chwilę – dzięki technologii – znaleźć się w obozie dla uchodźców i doświadczyć tej sytuacji osobiście. Pobrzmiewa w tym wiara, a przynajmniej potrzeba przekonania odbiorców (zarówno słuchaczy, jak i potencjalnych widzów czy klientów), że rzeczywistość wirtualna ma potencjał, by zmieniać świat na lepsze. Ogromna kariera wygłoszonego przez Milka zdania pokazuje, jak duży jest społeczny entuzjazm wobec rodzącego się medium wirtualnej rzeczywistości. Wizjonerska radość sprzyja hiperbolizacji, szczególnie jeśli mówimy o tworzącym się rynku wartym ogromne pieniądze.

Od tamtej pory w świecie VR stwierdzenie o „maszynie empatii” zostało powtórzone niezliczenie wiele razy. Formatuje ono sposób, w jaki twórcy i twórczynie myślą o wirtualnej



rzeczywistości. Dziesiątki projektów artystycznych w VR opierają swój pomysł i strukturę formalną oraz narracyjną na przenoszeniu widzek i widzów w różne miejsca oraz konfrontowaniu ich z ekstremalnymi sytuacjami. Z drugiej strony VR wykorzystywana jest przez badaczy i badaczki zajmujących się zagadnieniami empatii oraz ludzkich zachowań związanych ze współodczuwaniem². Co to jednak oznacza w praktyce i jak rozumie się empatię w VR? Czy nadmierne psychologizowanie może być niebezpieczne? I wreszcie: czemu właściwie branża VR tak bardzo chce, żebyśmy byli jeszcze bardziej empatyczne? Postaram się zarysować możliwość krytycznej analizy dyskursu wokół VR oraz samych „doświadczeń” opierających swoją artystyczną logikę na figurze maszyny empatii, szczególnie na przykładzie prób wyjścia poza ludzki krąg „przyjęcia perspektywy” w kierunku innych zwierząt.

Słynny TED talk Chrisa Milka dał drugie życie określeniu „maszyna empatii”, ale oczywiście hasło to nie pojawiło się w próżni. Akademickie zaplecze wiary w VR jako narzędzie empatii i zmiany świata na lepsze istniało na długo przed wstąpieniem Milka, a jednym z jego najważniejszych elementów są badania profesora z Uniwersytetu Stanforda Jeremy’ego Bailensona, publikowane przez lata w artykułach akademickich, ale też zebrane w popularnonaukowej i popularyzatorskiej książce *Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie*. Wydaje się ona ważna, gdyż stanowi jedną z nielicznych tak obszernych publikacji próbujących ogólnie przybliżyć fenomen VR.

Nie zamierzam podważać dziesiątek ilościowych badań, które przeprowadzili Bailenson i jego współpracownicy, chciałbym za to ujawnić pewne ukryte (niezbyt głęboko) założenie, jakie za nimi stoi, i pokazać, jak rozumiana jest w nich VR. Warto również przyjrzeć się temu, co mówi (oraz czego nie mówi) o wirtualnej rzeczywistości człowiek, który bez wątpienia kreuje się

na największy autorytet w tej dziedzinie.

Badania Bailensona koncentrują się wokół zagadnień psychologicznych – kwestii empatii, „zmiany perspektywy” poznawczej i wynikających z tego możliwych implementacji VR. Według niego jest ona lekiem na traumę, PTSD, kryzys klimatyczny, rasizm, seksizm, ejdżyzm, okrucieństwo wobec zwierząt, a nawet ból pleców. Skupię się na analizie jego wybranych eksperymentów w odniesieniu do zwierząt i środowiska, bo VR jawi się w nich (a dyskurs ten mocno wpływa na prace artystek i artystów) jako rozwiązanie niemal wszystkich problemów świata, narzędzie uświadomienia i uwrażliwienia ludzi na kryzys klimatyczny i cierpienie innych oraz nawiązania nowych relacji z przyrodą. Jest to jeden z najpopularniejszych sądów na temat tego dopiero rodzącego się medium. Pomijając oczywistą naiwność tych fantazji, można zadać sobie pytanie: co to oznacza w praktyce i jakie problemy stoją za takim podejściem?

Jak to jest być krową?

W jednym z eksperymentów Bailensona osoby badane (doświadczające) przyjęły perspektywę krowy w rzeźni³. Uczestnicy najpierw poznali codzienne życie zwierzęcia, potem „zostali zaprowadzeni” do ciężarówki jadącej do rzeźni, by tam doświadczyć przemocowego traktowania, w tym rażenia prądem. Odbiorcy widzieli elektryczny oścień oraz byli szturchani przez obsługę eksperymentu, ale samo rażenie prądem było jedynie symulowane za pomocą dźwięków. Etyczną motywacją badań było zwiększenie wrażliwości na cierpienie zwierząt i zmniejszenie ilości spożywanego mięsa. Co ciekawe – nie globalnie, ale jednostkowo. To indywidualne podmioty wskutek poznania perspektywy cierpiących krów miały rzadziej je jeść. Można by spróbować traktować to podejście jako mieszczące się na obrzeżach etycznych postaw welferystycznych propagowanych przez Petera Singera i Toma Regana⁴.

Według nich każdą próbę poprawiania dobrostanu i zmniejszania cierpienia zwierząt należy oceniać pozytywnie (a ich wykorzystywanie, zabijanie i zjadanie jest moralnie jednoznacznie złe). W przypadku tego badania, obiecującego przyjęcie punktu widzenia krowy, czyli wyjście z antropocentrycznej perspektywy, warto jednak przyjąć koncepcje, które krytykują myślenie „dobrostanowe” jako antropocentryczne i powiązane z ludzkimi interesami⁵. Nie da się pogodzić troski i empatii w stosunku do zwierząt, doświadczenia ich losu z ograniczeniem jedynie zadawania im cierpienia czy zabijania na pożywienie. Trudno obronić wiarygodność założeń opisywanego badania z perspektywy etyki i studiów nad zwierzętami, tym bardziej, że sam Bailenson zaznacza, że zarówno on, jak i jaki jego współpracownik, pomysłodawca projektu, lubią steki i burgery.

Te etyczne aporie ujawniają szerszy problem związany z kwestią empatii w VR. Jest ona często rozumiana jako „wejście w buty innej osoby” (czy raczej w jej skórę) oraz jako przyjmowanie perspektywy innej niż nasza własna. VR umożliwia to dzięki „psychologicznej obecności”, którą generuje, czyli „poczuciu «bycia w danym miejscu»”⁶. W świecie wirtualnym można stać się kimś innym – to przeświadczenie stoi za większością eksperymentów Bailensona. Badacz posługuje się modelem empatii zapożyczonym od kolegi z Uniwersytetu Stanforda Jamila Zakiego, który do swojej koncepcji współodczuwania wprowadza czynnik motywacyjny⁷. Empatia w takim rozumieniu jest sprawą wyboru. Zakiego interesują sytuacje, w których wybieramy, kiedy będziemy empatyczni (na przykład czy obejrzymy w telewizji program o dzieciach z białaczką, czy przełączymy kanał, albo jak zracjonalizujemy sobie to, że nie pomogliśmy osobie bezdomnej proszącej o pieniądze). VR jako technologia, która pozwala na „stworzenie pozornie prawdziwych wrażeń oraz umożliwianie użytkownikom przyglądania się wirtualnemu światu z różnych punktów widzenia”⁸, jest zdaniem Bailensona szczególnie przydatna do

przyjmowania innej perspektywy. Ujawnia się tu przekonanie, że ludzie z jakiegoś powodu, chociaż odwracają głowę od osoby bezdomnej, będą chcieli wziąć udział w doświadczeniu VR, w którym można przyjąć jej perspektywę. VR jawi się zatem jako narzędzie swego rodzaju wymuszania empatii.

Warto zauważyć, że coraz częściej zwraca się uwagę na problematyczność koncepcji VR jako maszyny empatii i bezrefleksyjnego powtarzania tej perspektywy. Píše o tym wprost Janet H. Murray w krótkim artykule zatytułowanym *Not a Film and Not an Empathy Machine*:

Empatia to nie jest coś, co pojawia się automatycznie, kiedy użytkownik założy headset. Musi zostać wyprodukowana tak jak w każdym innym medium poprzez dojrzałe techniki narracyjne przez sprawnych twórców⁹.

Dlatego też:

spojrzenie w dół i zobaczenie kobiecych piersi nie da mężczyznom nagłego wglądu w kobiece doświadczenie. Pokazywanie smutnych ludzi w headsecie nie sprawi, że wydadzą się nam bliżsi bardziej niż kiedy widzimy ich w telewizji albo w gazecie. Tak naprawdę niektóre dwuwymiarowe fotografie są warte tysiąc VR-rów¹⁰.

Amerykańska badaczka postuluje raczej szukanie w narracji VR tych małych, ale znaczących momentów, które są właściwe tylko nowemu medium i mogą posłużyć jako punkt wyjścia do dalszego rozwijania go. Wyraźnie bowiem oddziela media „dojrzałe”, jak literatura czy kino, od VR, która wciąż musi stworzyć swoje narzędzia wywoływania emocji.

Z rezerwą do obietnic związanych z VR jako pozwalającym empatyzować lepiej niż inne media podchodzi także Joshua A. Fisher. Źródło problemu widzi on w bałaganie pojęciowym – twórcy i komentatorki używają terminu „empatia” w różnych znaczeniach, dlatego też próbuje stworzyć taksonomię pojęcia empatii w VR¹¹. Zwraca uwagę przede wszystkim

na rozróżnienie empatii rozumianej jako przejęcie emocji, które nie są nasze (na przykład gdy ktoś w pobliżu jest bardzo zdenerwowany, możemy odczuwać niepokój niejako przejęty od innej osoby) oraz tradycji *Einfühlung* – rozumienia empatii jako kategorii estetycznej¹². To, co w potocznym dyskursie na temat VR często traktowane jest jako przyjmowanie perspektywy bohaterów i bohaterek historii, jest tak naprawdę empatią w stosunku do emocji czy też intencji twórców wirtualnego środowiska (ale też w takim samym stopniu filmu, powieści itp.¹³). Następuje więc swego rodzaju pomylenie prawdziwego obiektu afektu – więź emocjonalna powstaje nie tam, gdzie jest obiecywana.

Wśród sceptyków jest też Erick Ramirez, który w artykule zatytułowanym *It's dangerous to think virtual reality is an empathy machine*¹⁴ wskazuje wprost, odnosząc się do badań Bailensona, na mylenie empatii (*empathy*) ze współczuciem (*sympathy*). Chociaż o empatii myśli podobnie, jako o „czuciu z kimś” wywołanym zmianą perspektywy, uważa, że VR wcale nie pomaga w jej osiągnięciu. Gdy bliska nam osoba przeżywa tragedię i cierpi, „empatyzując” z nią, poczukujemy raczej współczucie, być może smutek czy bliskość, ale nie będziemy odczuwać tego samego cierpienia. Ramirez uważa, że prawdziwa empatia jest bardzo trudna, wręcz niemożliwa. Przywołuje słynny tekst Thomasa Nagela *Jak to jest być nietoperzem?*¹⁵. Choćbyśmy zachowywali się jak nietoperze (albo krowy czy ludzie w zupełnie innej sytuacji społecznej, kulturowej i ekonomicznej) i żylibyśmy w takich samych jak one warunkach, to nigdy nie będziemy wiedzieć, jak to jest dla nietoperza być nietoperzem, jeśli nie zmienimy „naszej zasadniczej budowy”¹⁶ (rozumianej zarówno jako budowa ciała, jak i pewna struktura jestestwa). Także to – nawet gdyby było możliwe – nie gwarantowałoby zresztą poznania perspektywy nietoperza. Co najwyżej mógłbym spróbować wyobrazić sobie, co ja sam odczuwałbym, zachowując się jak nietoperz. Odnosząc to do VR: nie wchodzę tak

naprawdę w skórę innej osoby, pozostając sobą i nie będą wiedział(a), co w rzeczywistości czuje ktoś inny. Dzięki większej immersji możemy intensywniej odbierać to, co widzimy, nie czujemy jednak bólu ani strachu, jakie odczuwa zwierzę w rzeźni. Możemy za to być wzruszeni, smutni, wściekli, możemy odczuwać bezsilność albo współczucie. Do podobnych wniosków dochodzi także Larry Rosenthal, weteran branży wirtualnej rzeczywistości, który z rozmowie z Johnem Bucherem stwierdza, że VR jest „ostatecznym mediatorem emocji, ale nie empatii”¹⁷. Wypowiedź ta pada w jednym z wywiadów z twórcami i praktykami, zamieszczonych w publikacji na temat storytellingu w VR. Pytanie o empatię Bucher zadaje każdemu z rozmówców. Wydaje się znamienne, że chociaż twórcy w większości przyjmują narrację o „maszynie empatii”, to źródeł afektywnej mocy upatrują raczej w „dobrych historiach” niż we właściwościach samego medium.

Czy zatem nie da się wykorzystać VR jako narzędzia lepszego zrozumienia innych zwierząt (ludzkich i pozaludzkich)? Z punktu widzenia krytycznych studiów nad zwierzętami wykorzystujących filozofię kina, szczególnie badań Anat Pick, wydaje się to możliwe, o ile odwróci się logikę – z potrzeby „stania się bardziej ludzkimi” ku „zoomorficzności” medium. VR mógłby zatem być zoomorficzny, „traktując ludzki świat jako część natury: wtopiony w materialność, poddany siłom, które rządzą ludzkim życiem i kształtują je”¹⁸. Jeśli wirtualna rzeczywistość miałaby pokazywać nam, co czuje krowa w rzeźni, to czy nie powinna czynić nas mniej ludzkimi?

VR jako medium

Empiryczne badania Bailensona pokazują, że mimo wszystko doświadczenia VR w niewielkim stopniu uwrażliwiają na sprawy, które prezentują. Badacz sam to przyznaje w kilku fragmentach *Doznania na żądanie*: „Z naszych spostrzeżeń wynika, że odpowiedź na pytanie, czy VR naprawdę jest «najlepszym rozwiązaniem wspierającym empatię», nie jest jednoznaczna”¹⁹ ;

albo: „Wygląda na to, że VR jest najlepszym środkiem spośród czterech testowanych przez nas rozwiązań, ale wielkość efektu jest skromna”²⁰. Takie stwierdzenia to jednak wyjątki – zarówno z tych badań, jak i z całego dyskursu (szczególnie dotyczącego Doliny Krzemowej) wyłania się obraz VR jako przełomowej technologii, która ma mnóstwo zastosowań i zmieni świat na lepsze. Można zadać sobie pytanie, czy takiej samej funkcji nie mogą pełnić tradycyjne media, na przykład literatura czy film. Bailenson co prawda kilkakrotnie przywołuje eksperymenty, w których porównywano ze sobą wpływ VR z oddziaływaniem klasycznych filmów o podobnej tematyce, nie podaje jednak żadnych informacji o cechach tych filmów ani użytych w nich środkach. Dość szczegółowo opisuje przy tym, jak zbudowane są doświadczenia VR. Z jego badań nie dowiemy się, czy osoba rażona prądem podczas oglądania filmu z rzeźni byłaby bardziej skłonna nie jeść mięsa niż osoba przyjmująca perspektywę krowy w VR, ale niepoddawana drastycznym bodźcom cielesnym. Film i inne media, z którymi porównuje się VR, są w ujęciu Bailensona zupełnie przezroczyste i płaskie – tak jakby nie miały swoich własnych immersyjnych mechanizmów.

Być może wynika to z tego, że w entuzjastycznym dyskursie o VR pokutuje fantazja o cyberrzeczywistości i istnieje wyraźny podział na świat prawdziwy i wirtualny. Bailenson nie nawiązuje do rozważań filozoficznych, pomija także teorie medioznawcze²¹. Czasami traktuje rzeczywistość wirtualną jako medium, a czasem jak pewną „rzeczywistość”, miejsce, do którego można się udać („ludzie odwiedzający tę wirtualną przestrzeń donosili, że towarzyszyło im poczucie spokoju”²²). W jednym miejscu pisze: „wrażenia z wirtualnej rzeczywistości w wielu przypadkach lepiej rozumieć nie jako wrażenia zapewniane przez środki przekazu, ale jako prawdziwe wrażenia, wiążące się z odpowiednimi zmianami w naszym zachowaniu”²³, by za chwilę stwierdzić: „Ponieważ jest to cyfrowy środek przekazu, w środowisku VR

z łatwością można wykreować dowolny widok lub dźwięk, jaki tylko potrafimy sobie wyobrazić”²⁴. Jest to symptomatyczne dla dyskursu o VR – często wygłasza się o niej sądy, które w równym stopniu można odnieść do kina (albo innych „cyfrowych środków przekazu”). Tych nieporozumień dałoby się uniknąć, jeśli konsekwentnie traktowałoby się VR jako medium audiowizualne, a nie jako sztuczną rzeczywistość. Wykluczałoby to posługiwanie się prostymi metaforami („mogę stać się krową”), pozwoliłoby natomiast pomyśleć o VR poprzez kategorie medioznawcze czy teorie obrazu.

Po co nam więcej empatii?

Można by dalej wykazywać, jakie problemy niesie ograniczenie rozumienia empatii w VR do zagadnień z psychologii kognitywnej, ale warto też zadać pytanie, dlaczego w ogóle mielibyśmy być bardziej empatyczni. Dlaczego branża VR tak bardzo skoncentrowana jest na psychologii oraz ludzkich emocjach i dlaczego uważa się, że można dokonać czegoś, co nie udało się – jak zdają się myśleć entuzjaści VR – dotychczasowym środkiem przekazu i wypowiedzi artystycznej? Trudno oprzeć się wrażeniu, że dyskurs skoncentrowany na kwestii empatii wspiera i buduje pole do wykonywania przez osoby doświadczające VR pracy afektywnej²⁵. W dążeniu do eksploatawania nowych pokładów współczucia i potęgowania doznań VR przesuwa granice tego, co podlega urynkowieniu.

Badania i projekty Bailensona przepełnione są kapitalistycznym myśleniem o technologii i emocjach. Dobrze demonstruje to przeprowadzony przez niego eksperyment VR z papierem toaletowym. Ten produkt jest prostym przykładem na to, jak konsumenckie wybory wpływają negatywnie na planetę – ponad połowa Amerykanów wybiera miękki papier, mimo że środowiskowe koszty jego produkcji są ogromne, a część użytej w nim celulozy pochodzi z dziewiczych lasów deszczowych oraz pierwotnych lasów Kanady. Ambicją Bailensona – przynajmniej

na poziomie deklaracji – jest walka z kryzysem klimatycznym, a narzędziem ma być „ucieleśnianie” doświadczenia wycinania lasu (a nie na przykład refleksja na temat złożonych systemowych źródeł problemu). W przywołanych badaniach osoby, które brały udział w doświadczeniu polegającym na symulacji własnoręcznego wycinania drzewa z użyciem zmysłowych bodźców (imitacji korzystania z piły spalinowej, głośnych dźwięków itp.) porównane zostają z respondentami, którzy „tylko” oglądali film o wyrębie lasu. Okazało się, że ci, którzy mieli do czynienia z VR, używali o 20 procent mniej serwetek do wytarcia rozlanej wody podczas kolejnego etapu eksperymentu. Tak jak w innych przypadkach porównawczych eksperymentów Bailensona nie dowiemy się, jakie środki zostały użyte w filmie – czy był to nudny dokument, czy także atakował silnymi bodźcami – a przecież wybór środków i gatunku znacząco wpływa na odbiór poruszanego problemu. Eksperyment nie dowodzi zatem wyższości VR nad filmem w dziedzinie kreowania empatycznych postaw. Można sobie także zadać pytanie, czy 20 procent to pożądany wynik, mogący spowodować realną zmianę, szczególnie biorąc pod uwagę koszty środowiskowe takiego doświadczenia i zasoby, jakie zużywane są do produkcji sprzętu, headsetów lub komputerów²⁶.

Przy opisach swoich badań Bailenson często podaje przykłady ich biznesowej implementacji – wiele z nich wykonywanych jest na konkretne zlecenia, jak na przykład system treningowy sportowców dla NFL. Jednak przy eksperymentach mających zmieniać świat na lepsze nie wspomina się o tym, jak miałyby to wyglądać w praktyce. Te doświadczenia mają jedynie pokazać potencjalne zastosowania VR. W opisach i komentarzach do badań da się także zauważyć tendencję do przerzucania odpowiedzialności za problemy systemowe (kryzys klimatyczny) na jednostki i pojedyncze wybory konsumenckie.

Autor *Doznania na żądanie* uważa, że VR może być także rozwiązaniem problemu negatywnego wpływu turystyki na środowisko naturalne:

W wirtualnej rzeczywistości zawsze mamy pod dostatkiem wielorybów [...], a turyści mogą je obserwować z dowolnie wybranej odległości, pod wodą lub na jej powierzchni, decydując też o tym, czy zwierzę pojawi się samotnie, czy razem z całym stadem²⁷.

Nie ma tu mowy o zmienianiu relacji łączącej ludzi i nie ludzi. „W istocie użytkownicy mogą nawet odegrać rolę Jonasza i pospacerować w brzuchu wieloryba, o ile oczywiście mają na to ochotę”²⁸ – pisze autor o doświadczeniach VR mających zastąpić wizytę w oceanarium. VR jawi się raczej jako technika realizująca fantazje o jeszcze większej eksploracji i kolonizacji przyrody. Karmiona jest voyeurystycznymi fantazjami: „wieloryby zajmują się właśnie tą z czynności, która ma z perspektywy widza największe walory edukacyjne, a więc żerowaniem, walką, ucieczką lub godami”²⁹. Przede wszystkim jest to jednak fantazja o nieskończonych zasobach do wykorzystania: „Najlepsze w tym wszystkim jest to, że turystyka nie szkodzi w żaden sposób tym wirtualnym wielorybom”³⁰. Autor nie konfrontuje tej myśli z podstawowym i najważniejszym pytaniem o etyczność turystyki i podróżowania. Proponuje zastępnik doświadczenia podróżowania, nie zastanawia się jednak nad samym źródłem tej potrzeby i jej uwarunkowań. Możemy zatem (pozornie) nie szkodzić – i nie musimy nic zmieniać!

Znamienne, że *Doznania na żądanie* zaczyna się słowami „Mark Zuckerberg”, a kończy zdaniem: „Niezależnie od tego, jak rozwinie się sytuacja, możliwość wzięcia udziału w tej rewolucji technologicznej jest wyjątkowym przywilejem”. Wszystko, co pomiędzy, także wpisuje się w fascynację profesora ze Stanfordu rynkiem technologicznym i możliwościami natychmiastowego komercyjnego zastosowania swoich badań. Brak refleksji

na temat ekonomicznych uwarunkowań rozwoju VR w połączeniu z dobrymi intencjami ratowania świata sprawiają, że można jeszcze bardziej niepokoić się o przyszłość naszej planety. Wiara w to, że VR może być narzędziem w walce z kryzysem klimatycznym (albo rasizmem, homofobią czy okrucieństwem wobec zwierząt), może wydawać się ogromną naiwnością, Bailenson nieustannie wykonuje jednak pracę, żeby retorycznie to uzasadnić i sprytnie ukryć marketing nowych technologii.

Jeśli badania VR w kwestiach związanych ze zmianami klimatycznymi czy PTSD wskazują na pozytywne efekty – na przykład poprawę kondycji psychicznej pacjentów – z pewnością warto docenić te aspekty omawianej technologii (znacznie łatwiej zresztą jest je zmierzyć i dostrzec niż realny wpływ VR na antropogeniczne zmiany klimatyczne). Problemem są nie tyle praktyczne zastosowania VR, ile ograniczenie refleksji na jej temat tylko do problematyki związanej ze zwiększaniem empatii. Popularnonaukowy dyskurs psychologiczny jest bardzo nośny, szczególnie w połączeniu z technologicznym futuryzmem, ale tym bardziej potrzebne są inne perspektywy – medioznawcze, kulturoznawcze, filozoficzne czy etyczne. Opór może budzić łączenie szczytnych motywacji „ratowania świata” z dążeniem do natychmiastowego urynkwienia badań i technologii, przy ograniczonej refleksji na temat ekonomicznych i politycznych warunków ich powstawania. Wyłania się za to katalog fantazji, obietnic i oczekiwań, jakie kapitalizm ma wobec VR.

Dziękuję dr Agnieszce Przybyszewskiej za pomoc i cenne wskazówki. Dziękuję Aleksandrze Brylskiej za cierpliwą lekturę, wsparcie i nieustanną inspirację.

- 1 Chris Milk, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, TED Talk, marzec 2015; www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine, dostęp 8 lipca 2022.
- 2 *Virtual and augmented reality in mental health treatment*, red. G. Guazzaroni, IGI Global, Medical Information Science Reference, Hershey 2019.
- 3 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie*, przeł. K. Krzyżanowski, Helion, Gliwice 2019, s. 111.
- 4 Por. Dorota Probuca, *O moralnych obowiązkach ludzi wobec zwierząt. Etyka Gary'ego Francione*, „*Studia Ecologiae et Bioethicae*” 2015, t. 13, nr 2, s. 93–106.
- 5 Ibidem, s. 94.
- 6 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 25.
- 7 Jamil Zaki, *Empathy: a motivated account*, „*Psychological Bulletin*” 2014, t. 140, nr 6, s. 1608–1647.
- 8 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 90.
- 9 Janet H. Murray, *Not a Film and Not an Empathy Machine*, „*Immerse*” z 10 czerwca 2016, <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93>, dostęp 17 stycznia 2021.
- 10 Ibidem ; w pierwszej części cytatu Murray nawiązuje do instalacji *Machine to be another* (2014) hiszpańskiego kolektywu Be Another Lab, która jest tytułową maszyną do zamiany na ciała. Dwie korzystające z niej jednocześnie osoby za pomocą zestawu headsetów VR, kamer oraz odpowiednio skoordynowanych ruchów mogą zobaczyć, jak by to było „zamienić się na ciała” z kimś innym – na przykład innej płci czy koloru skóry. Ta praca powiela naiwne założenia o znaczeniu VR w kwestii współodczuwania, tym bardziej, że pochodzi z czasów początku rewolucji oczulowej. I tak jednak do dziś pozostaje jednym z najciekawszych przykładów twórczego wykorzystania tego medium.
- 11 Joshua A. Fisher, *Empathic Actualities: Toward a Taxonomy of Empathy in Virtual Reality*, w: *Interactive Storytelling: 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017 Funchal, Madeira, Portugal, November 14–17, 2017, Proceedings*, red. N. Nunes, I. Oakley, V. Nisi Springer, International Publishing; Imprint; Springer, Cham 2017, s. 233–244 (Lecture Notes in Computer Science, t. 10690).

- 12 Ibidem, s. 236.
- 13 Ibidem.
- 14 Erick Ramirez, *It's dangerous to think virtual reality is an empathy machine*, „Aeon” z 26 października 2018, <https://aeon.co/ideas/its-dangerous-to-think-virtual-reality-is-an-empathy-machine>, dostęp 22 stycznia 2021.
- 15 Thomas Nagel, *Pytania ostateczne*, przeł. A. Romaniuk, Aletheia, Warszawa 1997.
- 16 Ibidem.
- 17 John K. Bucher, *Storytelling for virtual reality: Methods and principles for crafting immersive narratives*, Routledge, New York 2018, s. 283.
- 18 Anat Pick, *Animal Life in the Cinematic Umwelt*, w: *Animal life and the moving image*, red. M.J. Lawrence, L. McMahon, Palgrave, London 2015, s. 221.
- 19 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 91.
- 20 Ibidem, s. 105.
- 21 Por. Ryszard W. Kluszczyński, *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005; oraz inne prace autora.
- 22 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 105.
- 23 Ibidem, s. 53.
- 24 Ibidem.
- 25 Por. Michael Hardt, *Praca afektywna*, „Kultura Współczesna” 2012, t. 74, nr 3, s. 83–93.
- 26 Zob. Anna Nacher, *VR – the culture of (non) participation?*, w: *Cultures of Participation: Arts, Digital Media and Cultural Institutions*, red. B. Eriksson, C. Stage, B. Valtysson, Routledge, London 2019, s. 93.
- 27 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 137.
- 28 Ibidem.
- 29 Widać tu prostą kontynuację logiki kolonizacji natury, ludzkiej dominacji nad przyrodą i jej użytkowego traktowania, reprodukowaną w kinie przyrodniczym. Por. Mateusz Borowski, *Archiwa antropocenu. Mockument przyrodniczy i dekolonizacja natury*, „Prace Kulturoznawcze” 2018, t. 22, nr 1–2, s. 97–111; oraz Anat Pick, *Three Worlds: Dwelling and Worldhood*

, w: *Screening nature: Cinema beyond the human*, red. A. Pick, G. Narraway, Berghahn Books, New York 2013, s. 21–36.

30 Jeremy Bailenson, *Wirtualna rzeczywistość...*, s. 137.

