

Fantomowy dotyk, cyberseks, fitness dla nieśmiałych: Meta-etnografia wirtualnego ucieleśnienia w social VR

Social VR to platformy składające się z tysięcy wirtualnych światów tworzonych przez użytkowników(-czek) technologii VR. Użytkownicy social VR korzystają z coraz bardziej zaawansowanych technologii, które synchronizują ruchy ich fizycznych i wirtualnych ciał w czasie rzeczywistym, generując iluzję posiadania wirtualnego ciała i umożliwiając pojawianie się nowych form ucieleśnionych zjawisk w kulturach wirtualnych (np. dotyk fantomowy, cyberseks, taniec).

Problem badawczy Dotychczasowe badania etnograficzne koncentrowały się głównie na eksploracji odizolowanych zjawisk lub specyficznych społeczności, a ich wyniki obciążone są poważnymi ograniczeniami metodologicznymi dotyczącymi pewności dowodów oraz możliwości uogólniania wyników. Paradoksalnie, mimo ośmiu lat badań nad social VR i ponad 40 publikacji prezentujących badania terenowe, nadal brakuje kompleksowej antropologicznej teorii wirtualnego ucieleśnienia – centralnego zagadnienia w badaniach nad social VR.

Rozwiązanie: Meta-etnografia Aby opracować teorię wirtualnego ucieleśnienia, wykorzystany zostanie framework konstruktywistycznej społecznie meta-etnografii rozwinięty przez Soundy'ego. Meta-etnografia stanowi systematyczne podejście do syntezy danych jakościowych pochodzących z badań terenowych, mające na celu generowanie nowych teorii o wysokiej wiarygodności. Celem tego podejścia nie jest zwykła agregacja danych typowa dla przeglądów literatury, lecz rygorystyczna synteza wyników badań jakościowych prowadzonych w różnych dyscyplinach, orientacjach teoretycznych i źródłach (w tym w recenzowanych artykułach naukowych oraz bazach danych), w celu identyfikacji wzorców i relacji niewidocznych na poziomie pojedynczych badań.

Cele badawcze Projekt badawczy obejmuje dwa główne cele. Po pierwsze, wykorzystanie meta-etnografii do opracowania teorii wirtualnego ucieleśnienia, odpowiadającej na dwa główne pytania badawcze (RQ):

- RQ1: Jak użytkownicy doświadczają i interpretują relację między swoim ciałem fizycznym a wirtualnym w kulturach Social VR?
- RQ2: Jak użytkownicy performują ucieleśnione tożsamości w kulturach Social VR?

Po drugie, zastosowanie metaetnografii w celu systematycznej identyfikacji ograniczeń metodologicznych w istniejących badaniach terenowych oraz opracowanie Metodologicznego Ramowego Modelu Badań Etnograficznych w Social VR (FERVR), który pozwoli na wypełnienie obecnych luk badawczych i przyczyni się do tworzenia bardziej wiarygodnej wiedzy. Cel ten będzie realizowany poprzez trzecie pytanie badawcze:

- RQ3: Jakie luki metodologiczne, dowodowe, wiedzy i populacyjne występują w dotychczasowym korpusie badań?

Znaczenie projektu Realizacja powyższych celów badawczych jest szczególnie istotna w kontekście dynamicznego rozwoju platform social VR jako nowych środowisk interakcji międzyludzkiej. Według danych Statista.com, liczba użytkowników VR na świecie osiągnęła około 98 milionów w 2023 roku. W miarę jak social VR staje się coraz bardziej złożonym i znaczącym obszarem interakcji społecznych, realizacja zaproponowanych celów badawczych - bezpośrednio odnoszących się do najistotniejszych wyzwań teoretycznych i metodologicznych - stanowi kluczowy i aktualny wkład w rozwój wiedzy akademickiej. Do tej pory nie podjęto prób kompleksowej syntezy badań terenowych dotyczących wirtualnego ucieleśnienia na platformach Social VR ani opracowania ram metodologicznych mających na celu podniesienie jakości badań etnograficznych w tej dziedzinie.