

POPULARNONAUKOWE STRESZCZENIE PROJEKTU (ID: 649071)

Czy możliwe jest pełne doświadczenie wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality, VR*) bez udziału zmysłu wzroku? Czy wirtualny trening może poprawić funkcjonowanie w świecie rzeczywistym? I wreszcie - czy VR pozwala rozszerzyć możliwości naszego ciała, czy wręcz przeciwnie - wyznacza nowe granice między tym, co realne, a tym, co symulowane?

Projekt badawczy, którego dotyczy niniejsze streszczenie, ma na celu zbadanie, jak osoby niewidome doświadczają zjawiska obecności (*sense of presence*) w VR. Kluczowe jest pytanie: czy wystarczą same dźwięki i wibracje, aby “poczuć” obecność w przestrzeni, która nie istnieje fizycznie?

W badaniu uczestnicy - osoby niewidome - zanurzą się w środowisko VR zaprojektowane bez skupienia na elementach wizualnych, w którym będą wykonywać zadania przestrzenne. Środowisko to będzie bazować wyłącznie na dźwiękach i sygnałach haptycznych (dotykowych). W następnym kroku osoby badane wykonają to samo zadanie już w środowisku rzeczywistym. Po eksperymencie przeprowadzone zostaną pogłębione wywiady oraz zastosowany zostanie specjalnie zaadaptowany kwestionariusz badania poczucia obecności. Analiza danych odbędzie się z wykorzystaniem metod porównawczych i jakościowych (takich jak Interpretacyjna Analiza Fenomenologiczna, *Interpretative Phenomenological Analysis*).

Celem jest nie tylko sprawdzenie, czy krótki trening w takim środowisku wirtualnym wpłynie na zachowanie uczestników w rzeczywistej przestrzeni, ale przede wszystkim uchwycenie subiektywnego odczucia obecności. Projekt wpisuje się w szerszy kontekst filozoficznej refleksji nad cielesnością, świadomością i wirtualnością - pyta bowiem niejako, czy poczucie “wirtualnego ucieleśnienia” może zmieniać sposób, w jaki postrzegamy samych siebie i swoje działania.

Projekt wypełnia istotną lukę w literaturze - zarówno filozoficznej, jak i kognitywistycznej - która wciąż pozostaje zdominowana przez podejście wizuocentryczne (skupione na dominacji zmysłu wzroku). Szczególnie w tych dziedzinach, osoby niewidome wciąż niezbyt często stają się podmiotami badań nad technologiami immersyjnymi (umożliwiającymi zanurzenie w cyfrowym świecie), mimo że to właśnie VR może potencjalnie otworzyć przed nimi nowe możliwości edukacyjne, terapeutyczne czy społeczne. Wydaje się również, że współczesne podejścia badawcze i projektowe w obszarze VR, nadmiernie akcentują tak zwane obiektywne, trzecioosobowe miary, zaniedbując tym samym bogaty świat subiektywnego, jednostkowego doświadczenia, który - choć nie poddający się łatwemu pomiarowi - jest kluczowy dla zrozumienia zjawiska takiego jak poczucia obecności.

Przedsięwzięcie służy szczególnie pogłębieniu wiedzy na temat sposobów doświadczania wirtualnej rzeczywistości przez osoby niewidome - nie tylko w wymiarze poznawczym, ale także filozoficznym. W centrum zainteresowania znajdują się pytania o obecność w świecie zasymulowanym, który nie istnieje fizycznie. Analiza doświadczenia w VR pozwala na nowo przemyśleć i dotknąć klasycznych pytań filozofii umysłu dotyczących relacji między ciałem a świadomością, rzeczywistością a symulacją, realnością a możliwością.

Spodziewanym efektem projektu będzie wzbogacenie współczesnej refleksji filozoficznej. Oczekiwane jest jednak nie tylko uzupełnienie luk badawczych w zakresie m.in. inkluzywności badań VR, ale także rekomendacje projektowania środowisk wirtualnych dla osób niewidomych oraz przystosowanie narzędzi badawczych do ich specyfiki percepcyjnej. Wyniki projektu mogą znaleźć zastosowanie na wielu polach - od projektowania dostępnych środowisk wirtualnych, po filozoficzną refleksję nad przyszłością ucieleśnienia i obecności w erze cyfrowej.