

Hakowanie umysłu

To medium, nazywane czasem filmem 360 stopni, działa silniej, głębiej angażuje odbiorcę niż na przykład film oglądany na płaskim ekranie. Tu ekran otacza widza, co sprawia, że jest on zanurzony w świecie, który ogląda. O utworze VR mówi się „doświadczenie”, podkreślając bezpośredniość doznań. Zakładając gogle i słuchawki (tzw. headset), trafiamy do zaprojektowanego przez twórców środowiska, gdzie poddawani jesteśmy różnym iluzjom. Trzy podstawowe opisał w 2009 roku Mel Slater, brytyjski badacz środowisk wirtualnych.

Pierwsza to iluzja miejsca – poczucie przebywania w danym miejscu. Iluzja prawdopodobieństwa odpowiada za wrażenie, że świat reaguje na obecność uczestnika. Zaś iluzja ucieleśnienia (w awatarze) daje mu poczucie sprawstwa, czyli kontroli ciała i działania. Ktoś powie, że nawet książka może dać efekt zanurzenia czy przemiany, może wpływać na nasze zachowanie. Za sprawą gogli jesteśmy jednak odseparowani od rzeczywistości fizycznej, znajomego nam otoczenia, a nasz mózg nie jest w stanie zdystansować się do wirtualnego środowiska, w którym przebywamy. Nie łatwo też – w razie dyskomfortu – wycofać się z niego. VR skutecznie obojętnia widza. Niewiele pomoże nam świadomość, że właśnie założyliśmy gogle i oglądamy doświadczenie VR, czyli coś, co nie dzieje się naprawdę.

Nasz mózg zostaje oszukany w ułamku sekundy. – Świadomość kontekstu „wirtualności” przychodzi porefleksyjnie, a emocje pierwotne są przedrefleksyjne. Zanim zdamy sobie sprawę z tego, co się dzieje, reaguje serce, wzrasta tętno, występuje reakcja galwaniczna skóry, czyli potliwość – tak ten mechanizm tłumaczy Pola Borkiewicz, prowadząca projekt „Nowe formy i technologie narracji” w Pracowni VR/AR Laboratorium Narracji Wizualnych (vnLab) Szkoły Filmowej w Łodzi. – Część naszych emocji to są automatyzmy. Jeśli jest ciemno – natychmiast odczuwamy napięcie. Cały czas mamy radar nastawiony na ewentualne zagrożenia. To są atawistyczne, wrodzone zachowania, wynikające z naszych biologicznych korzeni.

Dochodzi do tego znaczeniowa, czyli retoryczna, perswazyjna funkcja nowego medium. Doświadczenia VR nie mają jeszcze wykrystalizowanych konwencji odbioru i komunikacji pomiędzy nadawcami i odbiorcami. W związku z tym widzowi trudno jest rozpoznać zabiegi, za pomocą których ktoś stara się go do czegoś przekonać. – Dy- stans jest związany z konwencjami komunikacyjnymi, z estetyką, ale też z dyspozytywem, jak mawiają filmowcy, czyli z tym, w jaki sposób (w jakich okolicznościach) odbieram przekaz – mówi Michał Pabiś-Orzeszyna, filmoznawca z Uniwersytetu Łódzkiego, współpracujący z vnLab. – Gdy siedzę w domu i mam możliwość komentowania na przykład wiadomości telewizyjnych, omawiania ich z najbliższymi, wymiany informacji, jest łatwiej. Widz, oglądając doświadczenie wiarowe, jest odcięty. Można powiedzieć, że VR pozbawia go szansy zdystansowania się.

O VR wiemy tyle, ile o naszym umyśle, czyli stosunkowo niedużo. Wpływ tego medium na aparat percepcyjny człowieka nie jest jeszcze dobrze zbadany. Nie wiemy, jaki ślad doświadczenia wiarowe zostawiają w naszym wewnętrznym nerwowo-poznawczym oprogramowaniu w dłuższej perspektywie.

Cały tekst Bogdana Sobieszka można przeczytać w lipcowo-sierpniowym numerze „Kalejdoskopu” 7-8/2021.