

 <https://orcid.org/0000-0001-5742-1736>

Monika Górską-Olesińska

Uniwersytet Łódzki  
e-mail: monika.gorska-olesinska@filologia.uni.lodz.pl

# TOKSYCZNA EMPATIA CZY WIRTUALNA ROZMOWA, KTÓRA SPRZYJA OTWARCIU SIĘ NA INNEGO? O RÓŻNYCH SPOSOBACH PROJEKTOWANIA SPOTKANIA W NIEFIKCYJALNYCH DOŚWIADCZENIACH RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

Toxic Empathy or Virtual Conversation that Encourages Opening Up to the Other? On the Different Ways in Which an Encounter Can Be Designed in Virtual Reality Non-fiction Experiences

**Abstract:** This article explores the topic of virtual reality non-fiction experiences where creators position the viewer as a participant in an encounter. The first part presents a selection of voices in the critical discussion around humanitarian VR, a genre in which viewers are often positioned in this way. The concepts of toxic empathy by Lisa Nakamura, improper distance by Kate Nash, and synthetic vision by Jihoon Kim are discussed. The recapitulation of texts providing critical accounts of humanitarian VR sets the context for the presentation of *The Choice VR* experience, to which the second part of the article is devoted.

**Keywords:** Virtual Reality Nonfiction, humanitarian VR, *The Choice VR*, *Clouds Over Sidra*, empathy, synthetic vision

## Toksyczna empatia i niewłaściwy dystans

Od niemal dekady toczy się naukowa debata o możliwościach wykorzystania technologii VR-owych w projektowaniu zmiany społecznej. Obejmuje ona m.in. krytykę

uwikłanego ideologicznie i korporacyjnie dyskursu prezentującego VR jako doskonałą maszynę empatii (*ultimate empathy machine*)<sup>1</sup>. Jedną z badaczek, której głos wybrzmiewa w tej debacie szczególnie mocno jest Lisa Nakamura. W artykule *Feeling Good about Feeling Bad: Virtuous Virtual Reality and the Automation of Racial Empathy*<sup>2</sup> odnosi się ona sceptycznie do wybranych produkcji z gatunku *humanitarian VR*, które wyznaczają dla odbiorcy rolę uczestnika spotkania z innym (*encounter*)<sup>3</sup>, stwarzając przy tym iluzję współ-przebywania z nim (*illusion of spatial co-presence*)<sup>4</sup> w przestrzeni dotkniętej kryzysem. Badaczka, przywołując w charakterze egzemplifikacji filmy 360° zrealizowane dla Organizacji Narodów Zjednoczonych – *Clouds Over Sidra* (2015, reż. Gabo Arora, Barry Pousman, współpraca Chris Milk)<sup>5</sup> i *My Beautiful Home* (2017, reż. Romain Sepehr Vakilitabar)<sup>6</sup> – przekonuje, że wiele z projektów VRNF (*Virtual Reality Nonfiction*)<sup>7</sup>, które zanurzają odbiorców w przestrzeniach zamieszkiwanych przez osoby uchodźcze, przez członków społeczności marginalizowanych, oferuje w istocie kolejny rodzaj „turystyki tożsamości”<sup>8</sup> XXI wieku (z przesunięciem akcentu w stronę drugiego członu tego złożenia), promując „toksyiczną empatię”<sup>9</sup> zamiast działania na rzecz rzeczywistej zmiany.

<sup>1</sup> Zob. C. Sora-Domenjó, *Disrupting the “Empathy Machine”: The Power and Perils of Virtual Reality in Addressing Social Issues*, „Frontiers in Psychology” 2022, nr 13, 814565; Soudhamini, *VR and Empathy: A Reappraisal*, „Media Practice and Education” 2024, nr 25 (4), s. 1–15, <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2333133> (dostęp: 15.09.2024); M. Rose, *The Empathy Machine: Hype, Hope and Immersion in Nonfiction VR*, <https://idocs2016.dcr.org.uk/abstracts/the-empathy-machine-hype-hope-and-immersion-in-non-fiction-vr/> (dostęp: 15.09.2024); J.H. Murray, *Not a Film and Not an Empathy Machine (How Necessary Failures Will Help VR Designers Invent New Storyforms)*, „Immerse: Medium”, 7.10.2016, <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>2</sup> L. Nakamura, *Feeling Good about Feeling Bad: Virtuous Virtual Reality and the Automation of Racial Empathy*, „Journal of Visual Culture” 2022, nr 19 (1), s. 47–64.

<sup>3</sup> Zob. K. Nash, *Stepping into the Story for Good: Virtual Reality (VR) and Empathy in the Context of First-Person Media* [w:] eadem, *Interactive Documentary: Theore and Debate*, Routledge, New York 2021, s. 10–110.

<sup>4</sup> Zob. K. Nash, *Virtual Reality Witness: Exploring the Ethics of Mediated Presence*, „Studies in Documentary Film” 2017, nr 12 (2), s. 119–131.

<sup>5</sup> Zob. <https://docubase.mit.edu/project/clouds-over-sidra/> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>6</sup> Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=zzqKRH8JvIA> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>7</sup> Terminem niefekcjonalne doświadczenia rzeczywistości wirtualnej (VRNF – *Virtual Reality Nonfiction*) posługują się za badaczami z zespołu Virtual Realities: Immersive Documentary Encounters. Zob. Ch. Bevan, D. Green, *A Mediography of Virtual Reality Non-Fiction: Insights and Future Directions* [w:] TVX 2018 – Proceedings of the 2018 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video Association for Computing Machinery (ACM), s. 161–166, <https://doi.org/10.1145/3210825.3213557> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>8</sup> Pojęcie „turystyki tożsamości” wprowadza Nakamura w książce *Cybertypes: Race, Identity, and Ethnicity on the Internet*, Routledge, New York 2002. Zob. też: L. Nakamura, *Cybertypizacja a efekt rasy w dobie reprodukcji cyfrowej*, przeł. A. Nacher, „Kultura Współczesna” 2009, nr 1 (59), s. 139–166.

<sup>9</sup> L. Nakamura, *Feeling Good...*, op. cit., s. 54.

Krytyczny wywód Nakamury, operującej aparatem pojęciowym teorii dekolonialnej, można zrekapitulować w następujący sposób: niefikcjonalne doświadczenia rzeczywistości wirtualnej, które przenoszą jednostki uprzywilejowane (głównie białych użytkowników VR) do oddalonych o tysiące kilometrów slumsów w Nairobi, czy do zlokalizowanych w Jordanii obozów dla uchodźców z Palestyny, naruszają prywatność mieszkańców filmowanych miejsc, wykorzystują ich pracę (co jest spuścizną kolonializmu)<sup>10</sup>, wizerunki i głosy, by kreować wrażenie autentyczności, wzmacniające siłę oddziaływania medium. Niebiałe kobiety i dzieci, osadzone w roli narratorów, pełnią w projektach sygnowanych hasłami *VR for Good* czy *VR for Social Change* rolę przewodników po miejscach, w których użytkownicy gogli niekoniecznie pragnęliby się znaleźć w sposób niezapośredniczony przez interfejs technologii. Praca tych pierwszych (kobiet i dzieci opowiadających swoje historie w produkcjach humanitarnego VR-u) – widoczna/widzialna, w przeciwieństwie do wykorzystywanej w innych sektorach przemysłu cyfrowego niewidzialnej pracy PoC (*people of color*) – dostarcza zasobów emocjonalnych, z których korzystają ci drudzy (użytkownicy technologii). Uchodźcy z Syrii zamknięci w obozach w Jordanii, mieszkańcy i mieszkanki afrykańskich faweli, których poznaje odbiorca w wykreowanej w ramach niefikcjonalnego doświadczenia VR sytuacji spotkania „ofiarują swoją cyfrową obecność, okazują gościnność w przestrzeniach targanych konfliktami wojennymi oraz w miejscach skrajnego ubóstwa”<sup>11</sup>, istnieją w przestrzeni doświadczenia po to, aby odbiorcy mogli spełnić fantazje o „szlachetnej empatii” (*virtuous empathy*)<sup>12</sup>, by mogli przez chwilę współodczuwać z nimi i – by odkrywszy w ten właśnie sposób własne człowieczeństwo – mogli zdjąć gogle VR i poczuć się lepiej. Doświadczenia humanitarnego VR-u przynoszą efekt raczej katarctyczny, niż krytyczny – o czym pisze Witold Loska – pozwalając „dreczonym poczuciem winy ludziom Zachodu oczyścić sumienie, nie pobudzając do podjęcia żadnych działań politycznych”<sup>13</sup>. W takim wykorzystaniu empatii jako narzędzia uzyskiwania zadowolenia z siebie tkwi swoisty paradoks, o którym w innym miejscu oraz w ramach szerszej dyskusji o obrazach cierpienia dystrybuowanych w mediach masowych w ogólności pisze Maja Brzozowska-Brywczyńska, odwołując się do rozważań Luca Boltanskiego z książki *Distant Suffering: Morality, Media, and Politics*: „Wzrusza nas fakt, że spektakl cierpienia nas poruszył, wzrusza nas własna empatia i człowieczeństwo, [co może] prowadzić do sytuacji, w których «z rozmysłem poszukuje się spektakli cierpienia, lecz nie po to, żeby zadać im kres, ale żeby wykorzystać je dla owego cennego momentu odczuwania emocji»”<sup>14</sup>.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 58.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> Ibidem.

<sup>13</sup> W. Loska, *Maszyna empatyczna – maszyna opresyjna. Krytyczny przegląd doświadczeń VR*, „Nowy Napis. Liryka, Epika, Dramat” 2020, nr 8 (2), s. 77, 313–327.

<sup>14</sup> M. Brzozowska-Brywczyńska, *Polityka litości i reżimy reprezentacji. Dylematy widza cudzego cierpienia*, „Kultura Współczesna” 2018, nr 103 (4), s. 134–135.

Skoro, jak argumentuje Nakamura, „humanitarny VR”, ukazujący cierpienie osób o innym niż biały kolorze skóry, staje się dla białego zachodniego odbiorcy głównie źródłem przyjemności i budowania dobrego samopoczucia, to należy przyjąć, że kreowanie tego rodzaju doświadczeń nie jest najlepszym sposobem walki z rasizmem strukturalnym, tym bardziej że, co sugeruje badaczka pisząc o ryzyku „nieszlachetnych” (*un-virtuous*)<sup>15</sup> użyć technologii rzeczywistości wirtualnej, wchodzenie w rolę świadka odtwarzanych/reprodukowanych w ramach wirtualnych doświadczeń aktów przemocy dokonywanej na tle uprzedzeń rasowych (np. zajmowanie pozycji biernego świadka zabójstwa siedemnastoletniego Afroamerykanina Trayvona Martina, które jest przedmiotem *re-enactmentu* w immersyjnym doświadczeniu *One Dark Night* (2015)<sup>16</sup> Nonny de la Peñy) może w niektórych przypadkach wzmacniać negatywne emocje i wrogie postawy u osób mających takie uprzedzenia.

Z nieco innej perspektywy refleksję nad etycznymi wymiarami immersyjnych doświadczeń poruszających problematykę kryzysu humanitarnego, realizowanych dla Organizacji Narodów Zjednoczonych, podejmuje teoretyczka dokumentu interaktywnego Kate Nash. Rozwija koncepcję „niewłaściwego/nieodpowiedniego dystansu” (*improper distance*), którą zainspirowały rozważania medioznawców Rogera Silverstone’a<sup>17</sup> i Lilie Chouliaraki<sup>18</sup>. Według Chouliaraki moralnie właściwej reakcji na medialny obraz cierpienia sprzyja sytuacja, w której zachowana zostaje równowaga pomiędzy poczuciem bliskości (*proximity*), jaką odbiorca odczuwa wobec osób, których obrazy widzi w mediach (media wykazują niekwestionowany potencjał „łączenia nas poznawczo i emocjonalnie z tymi, którzy w przeciwnym razie pozostaliby poza naszą sferą doświadczeń” – pisze Nash<sup>19</sup>) a dystansem wobec samego medium: poczucie bliskości (*proximity*) pozwala odbiorcy wczuć się w sytuację drugiej osoby, natomiast dystans jest warunkiem koniecznym przekierowania uwagi z reakcji afektywnej, którą wyzwolił aparat techniczny i medialne reprezentacje odległej ludzkiej tragedii, i skupienia jej już nie na własnych emocjach, lecz na procesie etycznej refleksji i rzeczywistym działaniu na rzecz innych<sup>20</sup>. W przypadku technologii rzeczywistości wirtualnej – twierdzi Nash – wywołującej w użytkownikach silne poczucie obecności (SoP – *sense of presence*)<sup>21</sup> w sztucznym środowisku może (choć wcale

<sup>15</sup> L. Nakamura, *Feeling Good...*, op. cit., s. 53.

<sup>16</sup> Zob. <https://emblematicgroup.com/experiences/virtual-reality-recreation-of-the-trayvon-martin-shooting/> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>17</sup> R. Silverstone, *Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis*, Polity, Malden, MA–Cambridge 2007.

<sup>18</sup> L. Chouliaraki, *Improper Distance: Towards a Critical Account of Solidarity as Irony*, „International Journal of Cultural Studies” 2011, nr 14 (4), s. 363–381; eadem, *The Spectatorship of Suffering*, Sage, London 2006.

<sup>19</sup> K. Nash, *Stepping into the Story...*, op. cit., s. 114.

<sup>20</sup> L. Chouliaraki, *The Spectatorship of Suffering...*, op. cit., s. 221. Zob. K. Nash, *Virtual Reality Witness...*, op. cit., s. 125.

<sup>21</sup> SoP (*Sense of Presence*) to termin wprowadzony przez Mela Slaterera. SoP oznacza: „poczucie «bycia w» czy «egzystowania w» środowisku wirtualnym, w którym jest się zanurzonym (...) wiąże

nie musi) dochodzić do ustanawiania nieodpowiedniego/niewłaściwego dystansu, który pojawia się wtedy, gdy użytkownik VR przyznaje pierwszeństwo własnemu doświadczeniu przeniesienia się w inną przestrzeń i ulega towarzyszącej temu doświadczeniu naturalnej chęci poznawania nowego miejsca. To z kolei sprawia, że nie skupia się w stopniu wystarczającym na historiach osób, które w tej przestrzeni spotyka (a tym samym pozostaje obojętny wobec podnoszonych przez twórców doświadczeń wirtualnych problemów społecznych i kwestii kryzysów humanitarnych). Nash wyjaśnia: „Uczestnik doświadczeń [z gatunku *humanitarian VR* – przyp. M.G.-O.], które symulują spotkanie twarzą w twarz, jest równocześnie zapraszany do eksplorowania przestrzeni [w przypadku filmów 360° ta eksploracja sprowadza się do rozglądania się – przyp. M.G.-O.], w której do tego spotkania dochodzi. Rozglądając się, odwraca się od mówiącego podmiotu, a jego uwaga ulega rozproszeniu”<sup>22</sup>. Badaczka zwraca uwagę na to, że taki akt fizycznego odwrócenia się jest głęboko sprzeczny z moralnymi zasadami regulującymi przebieg spotkania twarzą w twarz. „Jeśli użytkownik priorytetyzuje swoje własne doświadczenie przemieszczania się i eksploracji (obecność przestrzenną), stawiając je ponad zaangażowanie w świadectwo drugiej osoby (obecność społeczną), mówimy o nieodpowiednim/niewłaściwym dystansie” – podsumowuje swoje rozważania Nash<sup>23</sup>. Opisywana przez Nash sytuacja ma miejsce, gdy odbiorca *Clouds Over Sidra* zostaje przeniesiony do obozu Za’atari. Choć w założeniu twórców jest pozycjonowany jako uczestnik spotkania z dwunastoletnią Sidrą, a także innymi uchodźczymi dziećmi, które dzielą się z nim opowieścią o życiu uchodźczym, to jednak w praktyce sposób realizacji omawianej produkcji – szerokie ujęcia, estetyzacja przestrzeni obozu, po którym odbiorca jest oprowadzany – czynią zeń raczej konsumenta spektaklu wizualnego, podporządkowanego bardziej logice „spojrzenia turysty”, niż świadka wyznania osoby uchodźczej. Sidra patrzy bezpośrednio w obiektyw (a raczej obiektywy) kamery i zwraca się wprost do odbiorcy – on może to spojrzenie pochwycić, ale może też odwrócić wzrok i oddać się wizualnej konsumpcji spektaklu, który dlań przygotowano, korzystając ze swobody, jaką – choć w ograniczonym zakresie – oferuje film 360°.

Dodatkowo czynnikiem sprzyjającym ustanawianiu nieodpowiedniego/ niewłaściwego dystansu w sytuacji odbioru filmów sferycznych, w których punkt widzenia, tj. miejsce ustawienia aparatury rejestrującej, jest predeterminowany, ale odbiorcy pozostawiona zostaje swoboda wyboru kierunku spojrzenia (a to w tej właśnie technologii realizuje się najwięcej opowieści o kryzysie humanitarnym) jest – o czym

---

się z poczuciem zaangażowania w wirtualny świat i bycia jego częścią”. Zob. D. Kruk, D. Mętel, A. Cechnicki, *A Paradigm Description of Virtual Reality and Its Possible Applications in Psychiatry*, „Advances in Psychiatry and Neurology / Postępy Psychiatrii i Neurologii” 2019, nr 28 (2), s. 116–134.

<sup>22</sup> K. Nash, *Virtual Reality Witness...*, op. cit., s. 125.

<sup>23</sup> Ibidem.

pisze Jihoon Kim, rozwijając swoją koncepcję *synthetic vision*<sup>24</sup> – trudność „zszywania” przez oglądający podmiot w ramach pojedynczego aktu odbioru dwóch rodzajów widzenia leżących u podstaw każdego doświadczenia rzeczywistości wirtualnej. Pierwszy rodzaj to widzenie odcieleśnione (*disembodied vision*), konstruowane maszynowo (*machine-based*), odcinające immersanta od fenomenalnych wymiarów fizycznej rzeczywistości i przenoszące go do symulowanego świata. Drugi rodzaj to widzenie ucieleśnione (*embodied vision*), w pełni kontrolowane przez użytkownika gogli, zależne od jego ruchów i afektywnych reakcji, stanowiących odpowiedź na otaczające go obrazy/obiekty<sup>25</sup>. Skuteczna synteza tych dwóch typów widzenia jest – czego dowodzi Jihoon Kim – raczej domeną tych doświadczeń wirtualnych, które – jak *The Notes of Blindness: Into the Darkness* (2016, autorzy: Amaury La Burthe, Arnaud Colinart, James Spinney, Peter Middleton) czy *Ayahuasca VR: Kosmic Journey* (2019, reż. Jan Kounen) – oferują dostęp do percepcji i ucieleśnionego doświadczenia portretowanych bohaterów<sup>26</sup> niż humanitarnego VR-u.

Adaptując na gruncie refleksji nad VRNF Oudartowską koncepcję *suture*<sup>27</sup>, Kim wyjaśnia, że odbiorca *Clouds Over Sidra* przenoszony przez maszynę widzenia – w sposób pozostający poza jego kontrolą – w różne miejsca obozu Za’atari (sferyczne obrazy kolejnych przestrzeni zmieniają się tu bez intencji widza oraz w sposób, który go czasami zaskakuje) nie wie tak naprawdę, z czym spojrzeniem każą mu się identyfikować twórcy doświadczenia. Wobec zniesienia ramy obrazu trudno mu ustalić, gdzie znajduje się Nieobecny, w którego polu mógłby się umiejscowić, by lepiej wpleść się w ciąg następujących po sobie sferycznych obrazów, mających przecież konkretne etyczne zabarwienie. Owa paradoksalna nieobecność Nieobecnego w doświadczeniach *cinematic VR* sprawia, jak wyjaśnia Kim, że odbiorca *Clouds Over Sidra* oraz innych, podobnych projektów z omawianego tu gatunku nie postrzega eksplorowanych w ramach wirtualnego doświadczenia miejsc jako przestrzeni będących przedłużeniem/rozszerzeniem społecznej przestrzeni, w której problemy jest uwikłany i zaangażowany. Postrzega je jako symulacje, w które go na chwilę wrzucono, i w których wcale nie czuje się rzeczywiście obecny, pomimo indukowanego w jego ciele przez oddziałujący na zmysły aparat techniczny VR poczucia obecności (SoP)<sup>28</sup>.

<sup>24</sup> Zob. J. Kim, *Documentary’s Expanded Fields: New Media and the Twenty-First-Century Documentary*, Oxford University Press, New York 2022, s. 92–101. Zob. idem, *Synthetic Vision in Virtual Reality Documentaries*, „Film-Philosophy” 2021, nr 25 (3), s. 321–345.

<sup>25</sup> Te dwa rodzaje widzenia współistnieją ze sobą, ponieważ – o czym pisze Mandy Rose – rzeczywistość wirtualna jest w równym stopniu technologią widzenia (*technology of seeing*) co technologią korporealności (*technology of corporeality*). Zob. M. Rose, *Technologies of Seeing and Technologies of Corporeality: Currents in Nonfiction Virtual Reality*, „World Records” 2018, nr 1 (11), <https://worldrecordsjournal.org/technologies-of-seeing-and-technologies-of-corporeality/> (dostęp: 15.09.2024).

<sup>26</sup> J. Kim, *Documentary’s Expanded Fields...*, op. cit., s. 94–97.

<sup>27</sup> Ibidem, s. 100–103.

<sup>28</sup> Ibidem, s. 103.

Gdy nie dochodzi do skutecznej syntezy obydwu opisywanych przez Jihoona Kima porządków widzenia, trudno o jednoznaczną moralnie odpowiedź na perypowaną sytuację kryzysu. Cytowany przez badacza Sasha Crawford-Holland, który również dokonuje analizy *Clouds Over Sidra* (produkcja Arory, Pousmmana i Milka to chyba jedna z najczęściej przywoływanych, analizowanych, ale też poddawanych krytyce produkcji z gatunku *humanitarian VR*), pisze:

Chociaż dzieci, które spotykamy w *Clouds Over Sidra* wskazują na nas i wpatrują się w nas, tak naprawdę nas nie widzą. Rzeczywistym obiektem ich fascynacji, tym, na czym faktycznie skupiają swój wzrok, jest owa dziwna kamera sferyczna, rejestrująca ich wizerunki; to ją badają w geście, który niejako powtarza historię wczesnego kina eksponującego swój aparat. Zdumienie dzieci kieruje naszą uwagę na naturę iluzji, której ulegamy, ale podobnie jak odbiorcom pierwszych filmów, tak i nam świadomość iluzorycznej natury spektaklu, w którym uczestniczymy, nie przeszkadza wcale w czerpaniu z niego przyjemności. Spotkanie z dziećmi, które krzyżują spojrzenia z naszym wzrokiem, jest uroczne, do pewnego stopnia wzruszające. Spontaniczność dziecięcych spojrzeń przydaje autentyczności dokumentalnej produkcji. Dziecięcy wdzięk ujmuje, budząc skojarzenia z kanonicznymi filmami włoskiego neorealizmu. Ale pomimo całego tego humanistycznego sentymentalizmu, nie dochodzi tutaj do żadnej wymiany; spojrzenie widza nie może zostać odwzajemnione w sposób świadomy. Historia dzieci, które spotykamy chwyta nas za serce – co przydaje etycznej wartości przedsięwzięciu – ale nie zbliżamy się w ten sposób ani o krok do zrozumienia tego, co czują. Jesteśmy przede wszystkim widmowymi voyeurami (*spectral voyeurs*) zamieszkującymi ciało obcej kamery (*alien camera*)<sup>29</sup>.

Zaprezentowany dotąd wybiórczy – ze względu na imponującą liczbę opracowań – przegląd krytycznych omówień VR-u humanitarnego nie ma służyć generalnej krytyce gatunku (podobnie krytycznych, co *humanitarian VR* opracowań doczekały się także produkcje z obszaru dziennikarstwa immersyjnego, m.in. projekty uznanej za „matkę chrzestną” VR-u Nony de La Peñy), czy kwestionowaniu jakichkolwiek możliwości skutecznego wykorzystania technologii immersyjnych w projektowaniu społecznej zmiany. Chodziło raczej o stworzenie kontekstu teoretycznego dla prezentacji doświadczenia wirtualnego, którego twórczyni, pozycjonując odbiorcę jako uczestnika spotkania z inną osobą i jednocześnie świadka jej wyznania, uczyniła to w sposób „etycznie właściwy” (jak to określił Philippe Bédard)<sup>30</sup> i tak zaprojektowała środowisko i przebieg interakcji, by maksymalnie skupić uwagę odbiorcy na opowiedzianej przez tę osobę historii. Tym doświadczeniem jest *The Choice VR* (2021, reż. Joanna Popińska), którego omówieniu zostanie poświęcona druga część artykułu<sup>31</sup>.

<sup>29</sup> S. Crawford-Holland, *Humanitarian VR Documentary and Its Cinematic Myths*, „Synoptique” 2018, nr 7 (1), s. 27.

<sup>30</sup> P. Bédard, *Closing the Gap: Storytelling in Nonfiction Virtual Reality*, „Canadian Journal of Film Studies” 2023, nr 32 (1), s. 87–105.

<sup>31</sup> Zob. <https://www.thechoice-vr.com/> (dostęp: 25.09.2024).

## *The Choice VR* – wirtualna rozmowa, która sprzyja otwarciu się na Innego

Gdy odbiorca *The Choice VR* zakłada headset, zjawia się przed nim kobieta z zaplecionymi w warkocze włosami, ubrana w jeansy i sportową bluzę w szerokie pasy. Siedzi na krześle i uśmiecha się. W wirtualnej przestrzeni pomiędzy nią i odbiorcą rozbłyskuje nagle wolumentyczny tekst w różowym kolorze: „Hej, jak masz na imię”? Chwytając go za pośrednictwem haptycznych kontrolerów, uczestnik doświadczenia rozpoczyna konwersację. Kobieta przedstawia się mu – ma na imię Kristen – i informuje o swoim wieku i miejscu zamieszkania. Jej głos brzmi przyjaźnie. Oczom odbiorcy ukazują się kolejne pytania: „Czy zawsze mieszkałaś w Teksasie?” i „Czym się zajmujesz?”. Sięga po jedno z nich. Tym razem odpowiedź Kristen jest dłuższa. Wchodząc w dialog z Kristen, wysłuchując odpowiedzi na pytania wybierane z puli dostępnych, odbiorca poznaje poruszającą opowieść o terminacji chcianej i wyczekiwanej ciąży, powodach i okolicznościach wykonania zabiegu. Obserwuje intensywne i zmieniające się wraz z postępem opowieści emocje kobiety dzielącej się z nim intymną historią – emocje, które uwidaczniają się w jej mimice, wybrzmiewają w głosie, są dostrzegalne w mikroruchach ciała. Ta symulowana, ale też niezwykle realistyczna konwersacja, pełni dwie funkcje: kreuje przestrzeń dialogu, w której dochodzi do spotkania z Innym (spotkania, które można interpretować w perspektywie filozofii Emmanuela Levinasa, jako sytuację otwarcia się na Innego) i równocześnie jest podstawowym wehikułem narracji ukazującej ciąg zdarzeń powiązanych relacją przyczynowo-skutkową, która, choć została przez reżyserkę rozgałęziona w kilku miejscach, by dać odbiorcy poczucie sprawczości, prowadzi do tego samego zakończenia<sup>32</sup>. Popińska, kreując interaktywne doświadczenia wirtualne, wypracowuje w istocie nową i angażującą formułę opowiadania niefikcjonalnego, niezwykle oryginalną i wyróżniającą się na tle innych współczesnych narracyjnych produkcji VRNF.

<sup>32</sup> Popińska tłumaczy: „*The Choice* to projekt interaktywny, narracja ma strukturę rozgałęzioną. Dokonując wyboru pytania, widz coraz bardziej zagłębia się w rozmowę, decydując się na jedną z opcji, nie może jednak powrócić i zadać pytania jeszcze raz. Tym samym jego wybór wytycza dalszą ścieżkę, z których każda prowadzi do tego samego zakończenia i finalnego monologu Kristen. Odpowiedź na pytanie, jak dużą sprawczość posiada widz *The Choice* jest złożona. Uczestnicy [doświadczenia – przyp. M.G.-O.] z pewnością mają poczucie, iż ich wybory mają znaczenie i że faktycznie prowadzą różnorodnymi ścieżkami. (...) Ścieżka nie rozgałęzia się jednak aż tak mocno, jak to sugerują układem pytań. Istnieje kilka miejsc, w których narracja rozgałęzia się, ale po chwili powraca na główny tor. W niektórych miejscach, w których pojawia się możliwość zadania kilku pytań do wyboru, prowadzą one do tej samej odpowiedzi”. J. Popińska, *Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości*, rozprawa doktorska, Toronto 2021, s. 110, [http://bip.filmschool.lodz.pl/userfiles2/Doktorat\\_JPopinska\\_Feb21.pdf](http://bip.filmschool.lodz.pl/userfiles2/Doktorat_JPopinska_Feb21.pdf) (dostęp: 15.09.2024).



W obszarze sztuki nowych mediów powstawały już dzieła, w których interakcja przybierała postać rozmowy pomiędzy odbiorcą a postacią/postaciami spotykanymi w kreowanych przez artystów światach. Należą do nich kanoniczne prace Luca Courchesne’a, m.in. instalacja *Portrait One* (1999)<sup>33</sup>. Odnajdziemy w niej podobną mechanikę konwersacji: Maria z *Portrait One*, tak jak Kristen z *The Choice VR*, komunikuje się z odbiorcami, wykorzystując mowę, oni z kolei sięgają po gotowe frazy, prezentowane w postaci tekstu (w *Portrait One* pojawiają się one na płaskim ekranie stanowiącym element instalacji). Podobne w obydwu projektach jest operowanie ciemnością w funkcji środowiska, w którym „immaterializują”<sup>34</sup> się postacie bohaterki doświadczenia. Oszczędność form wyrazu sprawia, że w sytuacjach spotkań, które realizują się w przestrzeniach obydwu interaktywnych środowisk (w przypadku instalacji *Portrait One* Courchesne’a w przestrzeni hybrydowej, w przypadku *The Choice VR* Popińskiej w przestrzeni wirtualnej) łatwiej o skupienie, uważność (*attentivenss*) i zaangażowane „głębokie” słuchanie<sup>35</sup>. W *The Choice VR* otaczającą odbiorcę i Kristen czerń inkrustują co prawda minimalistyczne poetyckie animacje, które stanowią wizualizację tych wspomnień, myśli i emocji głównej bohaterki, które „trudno było ująć we właściwe słowa”<sup>36</sup>, nie rozpraszają one jednak uwagi odbiorcy i nie powodują, że traci on zainteresowanie mówiącą do niego kobietą. Dzieje się tak między innymi, dlatego że rozmieszczono je w wirtualnej przestrzeni w taki sposób, że – z nielicznymi wyjątkami – percypowane są jako wizualne tło dla opowieści snutej przez Kristen. Przenosząc wzrok na rysunki ożywiane delikatnymi pociągnięciami wirtualnego pędzla, odbiorca wnika głębiej w umysł bohaterki *The Choice VR* – nie odwraca się od niej, lecz jeszcze lepiej ją poznaje, wiąże się z nią emocjonalnie na głębszym poziomie.

Użytkownicy *The Choice VR* sygnalizują, że w trakcie doświadczenia czują się, jakby „rzeczywiście” rozmawiali z Kristen<sup>37</sup>. Za wywołanie tego efektu odpowiada unikalna technologia, opracowana przez Popińską wraz z Tomem C. Hallem. Technologia ta stała się już znakiem rozpoznawczym produkcji założonego przez nich studia Infinite Frame Media. Bazuje ona na połączeniu wolumetrycznego wideo (pozwalającego kreować sprzyjające głębokiej immersji doświadczenia o sześciu stopniach swobody – 6DoF) ze stereoskopią, która, naśladowując sposób, w jaki widzą ludzkie oczy, pozwala uzyskać efekt 3D<sup>38</sup>. Odbiorca percypuje obraz osoby sfilmowanej w tej unikalnej technologii w sposób podobny do tego, w jaki odbierałby jej postać w fizycznej przestrzeni, co zbliża wirtualne doświadczenie symulowanej konwersacji

<sup>33</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne’a*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17, s. 35–50.

<sup>34</sup> Ibidem, s. 39.

<sup>35</sup> Zob. J. Popińska, *Testimony – Using VR to Share the Important Message*, <https://www.thechoice-vr.com/post/testimonyvr> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>36</sup> J. Popińska, *Nowe formy narracji...*, op. cit., s. 101.

<sup>37</sup> Ibidem, s. 5.

<sup>38</sup> Zob. <https://www.infiniteframemedia.com/volumetric-studio> (dostęp: 25.09.2024).

kreowane przez Popińską do doświadczenia rzeczywistego spotkania i rozmowy z „żywym człowiekiem”, a nie awatarem-botem czy „widmową postacią”<sup>39</sup>. Reżyserka wprowadza w tym kontekście pojęcie dwukierunkowej obecności (*bidirectional presence*): użytkownik doświadczeń, przy realizacji których wykorzystano połączenie wolumetrycznego wideo ze stereoskopią, nie tylko czuje się cieleśnie obecny w wirtualnym środowisku (*SoP*), w którym został zanurzony, lecz ma także wrażenie, że napotykanego przezeń w tym środowisku postaci oraz obiekty są obecne w nim dokładnie w ten, co on sam, materialny sposób i oddziałują nań tak, jak oddziaływałyby w fizycznej przestrzeni (np. w wymiarze proksemicznym)<sup>40</sup>.

Wrażenie prowadzenia rozmowy z „żywą” osobą wzmacnia również sposób ustawienia kamery podczas nagrywania materiału filmowego. Kamera, którą filmowała Kristen, znajdowała się dokładnie na wysokości jej oczu. Reżyserka, zajmująca miejsce za kamerą, wychylała się zza niej, by pochwycić i skupić na sobie spojrzenie rozmówcy. Dzięki temu odbiorca *The Choice VR* ma wrażenie, że kobieta, którą spotyka w rzeczywistości wirtualnej, utrzymuje z nim kontakt wzrokowy i jest świadoma jego (współ)obecności. Warto w tym miejscu powrócić do analizy *Clouds Over Sidra* autorstwa Sashy Crawforda-Hollanda, który porównywał uczestników spotkania z Sidrą do widmowych voyeurów zamieszkujących ciało „obcej” kamery<sup>41</sup>. Popińska zrealizowała *The Choice VR* w taki sposób, że odbiorca może identyfikować się ze spojrzeniem osoby – ze spojrzeniem reżyserki, samej przecież będącej (gdy filmuje rozmowy na potrzeby swych projektów) uczestniczką spotkania z Innym(i):

Siedziałam za kamerą, czując na sobie wzrok rozmówcy i dając jej jednocześnie poczucie, że mówi do kogoś, kto jest tam specjalnie po to, by jej wysłuchać. To samo miejsce zajmuje widz (...) zajmuje moje miejsce, staje naprzeciw bohaterki filmu, zadaje jej pytania, a ona mu odpowiada<sup>42</sup>.

Jak już wspomniano, symulowana rozmowa, stanowiąca trzon doświadczenia *The Choice VR*, otwiera przestrzeń dialogu z Innym. Popińska, która jest socjolożką, uznaje rozmowę z drugim człowiekiem, spotkanie twarzą w twarz, za najlepsze narzędzie w walce ze stereotypami i uprzedzeniami, również tymi dotyczącymi aborcji. Grono zarówno teoretyków, jak i praktyków VRNF, którzy zachęcają do kreowania doświadczeń opartych na formule spotkania, argumentując przy tym, że taka formuła jest mniej problematyczna pod względem etycznym, niż na przykład formuła doświadczenia wcieleniowego/wcielającego, w ramach którego zmusza się odbiorcę do wirtualnego zawłaszczenia/przejścia cudzego ciała, by mógł lepiej wyobrazić sobie siebie w sytuacji Innego, powiększa się. Jest wśród nich Eric Eitzen, który twierdzi, że umiejętne posłużenie się strategią bezpośredniego adresowania przy

<sup>39</sup> The Choice PI (Press Kit), <https://docs.google.com/document/d/12ZmlNIM1zXwLACPDFLiSXNg-BAZLA5G4em5NvGfnTMFA/edit> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>40</sup> J. Popińska, *Nowe formy narracji...*, op. cit., s. 24.

<sup>41</sup> S. Crawford-Holland, *Humanitarian VR Documentary...*, op. cit., s. 27.

<sup>42</sup> J. Popińska, *Nowe formy narracji...*, op. cit., s. 112–114.

projektowaniu doświadczeń VRNF – strategią, którą posiłkują się między innymi twórcy narracji diadycznych – może przyczynić się do rozwijania w uczestnikach niefikcyjnych doświadczeń wirtualnych postawy troski wobec Innego:

Uważam, że jeśli VR może wnieść coś istotnego w sposób, w jaki tworzy się dziś opowieści dokumentalne, to wiąże się to z możliwościami, jakie ta technologia oferuje w zakresie umieszczania odbiorcy w obecności innych, mogących zwracać się bezpośrednio do niego<sup>43</sup>.

Tłumaczy Eitzen i dodaje:

Chwył bezpośredniego adresowania, zwrot w drugiej osobie sprawia, że uczestnik doświadczenia VR może poczuć się jak znajomy, a nawet przyjaciel osoby, która do niego mówi, co z kolei generuje subtelne poczucie zobowiązania wobec niej<sup>44</sup>.

Podobnego zdania jest Julia Scott Stevenson, badaczka technologii immersyjnych, autorka manifestu *Virtual Futures: A Manifesto for Immersive Experiences*, spisane go w reakcji na głośny wpis Janet H. Murray *Not a Film and Not an Empathy Machine (How Necessary Failures Will Help VR Designers Invent New Storyforms)*<sup>45</sup> opublikowany na blogu *Medium: Immerse*. Czyniąc hasło *Inscenizuj spotkanie (Stage an Encounter)* pierwszym punktem swego manifestu, Scott Stevenson sugeruje jednocześnie, że symulowane konwersacje wplecione w porządek wirtualnych spotkań mogłyby wzmocnić siłę ich oddziaływania jako ewentualnych narzędzi w walce o społeczną zmianę<sup>46</sup>.

Należy wspomnieć, że krytykowany przez Erica Eitzena i Julię Scott Stevenson schemat wcieleniowy był i jest eksploatowany w pracach VR-owych podejmujących problematykę praw reprodukcyjnych kobiet. Sięgnęła po niego m.in. Nonny de la Peña, tworząc *Across the Line* (2015)<sup>47</sup>, doświadczenie VR ukazujące procesy stygmatyzacji kobiet decydujących się na legalną terminację ciąży oraz akty agresji wobec nich, do jakich dochodziło – i wciąż dochodzi – w Stanach Zjednoczonych przed placówkami organizacji Planned Parenthood. *Across the Line* przebiega dwuetapowo.

<sup>43</sup> D. Eitzen, *The Problems and Potentials of VR for Documentary Storytelling*, „Cinergie – Il Cinema e le altre Arti” 2012, nr 10 (19), s. 43–55.

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> J.H. Murray, *Not a Film and Not an Empathy Machine...*, op. cit.

<sup>46</sup> Julia Scott-Stephenson pisze: „Odbiorca pozycjonowany jako uczestnik spotkania w rzeczywistości wirtualnej nie musi stawać się kimś innym. (...) Zainspirowana rozmową z dyrektorem i-Docs Mandy Rose sięgnęłam po Levinasowską ideę spotkania. Levinas zauważył, że etyczne spotkanie z drugą osobą zakłada uznanie jej Nieskończoności, złożoności tej osoby i zaakceptowanie tego, że nigdy nie poznamy jej w pełni. (...) Próbujemy więc inscenizować spotkania z Innym w VR (...). Zastanawiam się również, czy rozszerzenie idei spotkania o rozmowę – umożliwienie użytkownikowi zwracania się bezpośrednio do napotkanych osób – mogłoby uczynić takie doświadczenia VR jeszcze bardziej transformującymi”. J. Scott-Stevenson, *Virtual Futures: A Manifesto for Immersive Experiences*, 2019, <https://immerse.news/virtual-futures-a-manifesto-for-immersive-experiences-ffb9d3980f0f> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>47</sup> Zob. <https://www.acrossthelinevr.com/about/> (dostęp: 25.09.2024).

W jego pierwszej części, zrealizowanej w technice filmu sferycznego, odbiorca pozycjonowany jest jako pozbawiony sprawczości niemy obserwator – można by rzec *voyeur* – który, sam pozostając niewidzialnym, przygląda się młodej kobiecie i lekarce rozmawiającym w gabinecie o procedurze aborcji. Obserwuje też wcześniejszą podróż młodej kobiety do placówki medycznej niezauważenie zajmwszy miejsce na tylnym siedzeniu samochodu, którym się ona przemieszcza. W drugiej części, która nosi już znamiona doświadczenia interaktywnego, zrealizowanej w technice CGI zostaje on w tę kobietę wcielony, zyskuje jej perspektywę widzenia i – przedzierając się przez wygenerowany przy pomocy grafiki komputerowej wrogi tłum protestujący przed kliniką aborcyjną, którego członkowie kierują doń wulgaryzmy i groźby śmierci – zmuszony jest internalizować negatywne emocje, jakie stają się udziałem osób, decydujących się na przerwanie ciąży. Kreując ścieżkę dźwiękową tego doświadczenia, de la Peña posłużyła się rzeczywistymi nagraniami audio, co jest charakterystyczne dla większości produkcji spod znaku Emblematic Group<sup>48</sup>. Z kolei Yvette Granata wciela odbiorcę wyreżyserowanego przez siebie doświadczenia *I Took a Lethal Dose of Herbs* (2023)<sup>49</sup> w kobietę, która pragnie przerwać niechcianą ciążę w klinice aborcyjnej, przed którą niegdyś protestowała jako aktywistka ruchu *pro-life*. Kobieta ta ma za sobą traumatyczne doświadczenie depresji poporodowej, które odcisnęło trwałe piętno na jej psychice i wpłynęło na obecne nastawienie do macierzyństwa. *I Took a Lethal Dose of Herbs* ma charakter semifikcyjny: jego główna bohaterka, w której wirtualnym ciele i umyśle zamknięty zostaje odbiorca, jest postacią fikcyjną, jednak graficzny re-enactment jej przeżyć i stanów mentalnych, do których odbiorca zyskuje bezpośredni dostęp, został skonstruowany na podstawie serii wpisów-wyznań, bezpośrednio powiązanych z tematyką doświadczenia, opublikowanych przez anonimowe kobiety na platformie Reddit.

Twórczynie obydwu przywołanych doświadczeń VR – Nonny de la Peña i Yvette Granata – zmuszają odbiorców do zmiany perspektywy z własnej na cudzą, by mogli oni, poszerzywszy swój obszar poznania o doświadczenie Innego, lepiej owe go Innego zrozumieć. Takie wejście w „czyjaś skórę” wymaga od odbiorcy wychodzenia poza strefę własnego komfortu, czego efekt bywa trudny do przewidzenia (czasem zdarza się, że wejście w „czyjaś skórę” może zadziałać przeciwnie). W założeniu auterek obydwu projektów przyswojenie doświadczenia kogoś, kto jest odmienny od nas, ma uruchomić mechanizmy ułatwiające przyjęcie jego sposobu myślenia, warto jednak przypomnieć chociażby Bloomowską<sup>50</sup> krytykę empatii rozumianej jako „identyfikacja”, obrazowaną często metaforą „wchodzenia w cudze

<sup>48</sup> Szerzej o projektach de la Peñy w kontekście dyskusji o dziennikarstwie immersji pisała Elżbieta Żydek-Chorodyńska. Zob. eadem, *Dziennikarstwo immersji w perspektywie zwrotu afektywnego*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2021, nr 17, doi: 10.31648/mkks.6118.

<sup>49</sup> Zob. <https://nepatoguskinas.lt/2024/en/movie/i-took-a-lethal-dose-of-herbs/> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>50</sup> P. Bloom, *Przeciw empatii. Argumenty za racjonalnym współczuciem*, przeł. M. Chojnacki, Wydawnictwo Charaktery, Kielce 2017.

buty”, by bardziej krytycznie odnieść się do twierdzeń o jednoznacznie transformacyjnym potencjale prezentowanych tu wcieleniowych doświadczeń VR.

W przeciwieństwie do de la Peñy i Granaty twórczyni *The Choice VR* nie każe odbiorcy porzucać ani własnego ciała, ani tożsamości. Jedyłą, ale bynajmniej wcale nie łatwą rolą, którą dla niego przewiduje jest rola skupionego słuchacza, świadka wyznania. Uczestnik doświadczenia ma wysłuchać historii opowiedanej przez Kristen, ma – jak to ujął Philippe Bédard – „być tam dla niej wyłącznie po to, by jej słuchać”<sup>51</sup>, by następnie na bazie doświadczenia spotkania z nią i wysłuchanej historii wypracować własne stanowisko dotyczące przedstawianej problematyki.

Kluczowe jest zauważenie, że *The Choice VR* – doświadczenie wirtualne dostępne obecnie w cyfrowej dystrybucji Mety<sup>52</sup> – to pierwszy odcinek cyklu (na etap postprodukcji czekają kolejne sfilmowane już rozmowy), efekt opracowania zaledwie jednej z kilkunastu opowieści o aborcji, którymi podzieliły się z reżyserką kobiety z Kanady, Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii<sup>53</sup>. Opowieści kobiet, które zgłosiły swoją gotowość do wzięcia udziału w projekcie, spisane przez nie same są dostępne na stronie [www.thechoice-vr.com](http://www.thechoice-vr.com) w zakładce *Abortion Stories*. Oprócz historii o aborcji, do której przesłanką były wskazania medyczne, znajduje się tu historia o terminacji ciąży w kryzysie bezdomności, także opowieść dojrzałej kobiety, która zaszła w ciążę pomimo stosowania antykoncepcji i w pełni świadomie zdecydowała o tym, że nie chce zostać matką, ponieważ macierzyństwa nie pragnie i nie planowała<sup>54</sup>. Gdyby każdą z tych opowieści ująć w strukturę konwersacji, a następnie włączyć w archiwum wirtualnych rozmów ukazujących doświadczenie aborcji z różnych perspektyw, to projekt *The Choice* można by zestawiać z jednej strony z bardziej tradycyjnymi produkcjami dokumentalnymi, których reżyserki posłużywszy się formułą wyznania i uczyniwszy prywatne doświadczenia terminacji ciąży publicznymi – jak to zrobiła Penny Lane w *The Abortion Diaries* (2005) – usytuowały je równocześnie w konstelacji innych opowieści<sup>55</sup>, z drugiej zaś strony z aktywistycznymi, bazowanymi, polifonicznymi dokumentami tworzonymi przez Sharon Daniel, która zapytana o istotę i logikę swoich artystycznych interwencji odpowiedziała „Nie ma jednej prawdy, są różne pozycje/stanowiska”<sup>56</sup>.

Napisano już, że użytkownik *The Choice VR* nie jest przymuszany do „bycia kimś innym”, nie jest zamykany w symulacji czyjegoś doświadczenia, ani zachęcany do

<sup>51</sup> Zob. P. Bédard, *Closing the Gap...*, op. cit., s. 97.

<sup>52</sup> Zob. <https://www.meta.com/en-gb/experiences/the-choice/3778279212230624/> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>53</sup> Zob. <https://www.thechoice-vr.com/abortion-stories> (dostęp: 25.09.2024).

<sup>54</sup> Popińska w artykule opublikowanym w „Powidokach” przybliży sylwetki kobiet, które podzieliły się w ramach projektu *The Choice* historiami o terminacji ciąży. Zob. J. Popińska, *The Choice*, „Powidoki” 2021, nr 5, s. 45–53.

<sup>55</sup> Zob. A.J. Aguayo, *Subjugated Histories and Affective Resistance: Abortion Documentaries as Botched Political Subjectivity* [w:] idem, *Documentary Resistance: Social Change and Participatory Media*, Oxford University Press, New York 2019, s. 162–165.

<sup>56</sup> Zob. S. Daniel, *On Politics and Aesthetics: A Case Study of 'Public Secrets' and 'Blood Sugar'*, „Studies in Documentary Film” 2012, nr 6 (2), s. 215–227.

wyobrażenia sobie siebie na miejscu Innego poprzez ekstrapolację, do której podstawę stanowiłoby symulowane doświadczenie. Nie oznacza to jednak wcale, że odbiór *The Choice VR* nie wymaga od niego zaangażowania emocjonalnego i pracy intelektualnej. Wręcz przeciwnie, warunkami odbioru *The Choice VR* są: otwarcie się na Inną osobę, uznanie jej odmienności, akceptacja tego, że cudze doświadczenie nie jest jak dotąd w pełni dostępne dla innego podmiotu poznającego (przynajmniej na obecnym etapie rozwoju technologii), i wreszcie nie tyle zawieszenie własnych poglądów na rzecz chwilowego zinternalizowania poglądów innych osób, ile zrobienie w swoim umyśle miejsca także dla poglądów być może odmiennych od tych przez nas posiadanych. Zastosowane przez Popińską chwytły narracyjne i rozwiązania techniczne służą kształtowaniu postawy bliskiej tej, jaką w nomenklaturze anglojęzycznej zamyka się w sformułowaniu *radical compassion* (rozumiejące współczucie) – postawy obejmującej życzliwe nastawienie do Innego, które w pewnym momencie może przeobrazić się w potrzebą troski o niego. Sięgając w sposób przemyślany po technologię rzeczywistości wirtualnej Popińska nie próbuje przy jej użyciu umieszczać odbiorcy w pozycji innego podmiotu doświadczającego, lecz używa tejże technologii w oryginalny sposób, by przerzucić pomost pomiędzy nim (odbiorcą) a Innym<sup>57</sup>.

\*\*\*

Teren debaty o etycznych aspektach projektowania niefikcyjnych doświadczeń wirtualnych (VRNF) jest wciąż swoistym placem budowy. Pierwsze fundamenty powstają na nim z inicjatywy Mandy Rose<sup>58</sup> oraz Mela Slatera<sup>59</sup>. Polemiki, w które angażują się badacze zajmujący się etyką produkcji VRNF-owej dotyczą problemów i zjawisk obserwowanych w relacyjnym układzie obejmującym następujących ludzkich i nie-ludzkich aktorów: 1) producenta/twórcę doświadczenia VRNF, 2) bohatera/bohaterkę/bohaterów/osobę/osoby portretowane w ramach tego doświadczenia, 3) publiczność/odbiorców, z myślą, o których doświadczenie to zostało zaprojektowane oraz 4) platformę, której afordancje wykorzystano, produkując doświadczenie. W niniejszym artykule odsłonięto jedynie niewielki obszar dyskusji zainicjowanej szczegółowym pytaniem o etyczne implikacje spotkań z Innymi,

<sup>57</sup> P. Bédard, *Closing the Gap...*, op. cit., s. 102.

<sup>58</sup> Zob. M. Rose, *The Ethics of VR Documentary*, <https://opendoclab.mit.edu/presents/mandy-rose-ethics-vr-documentary/> (dostęp: 20.11.2024); M. Rose, *Ethical Lessons for VR from Documentary Studies with Mandy Rose*, <https://voicesofvr.com/857-doclab-ethical-lessons-for-vr-from-documentary-studies-with-mandy-rose/> (dostęp: 20.11.2024).

<sup>59</sup> M. Slater, C. Gonzalez-Liencres, P. Haggard, C. Vinkers, R. Gregory-Clarke, S. Jelley, Z. Watson, G. Breen, R. Schwarz, W. Steptoe, D. Szostak, S. Halan, D. Fox, J. Silver, *The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality*, „Frontiers in Virtual Reality” 2020, nr 1 (1), doi: 10.3389/frvir.2020.00001; M. Slater, *Beyond Speculation about the Ethics of Virtual Reality: The Need for Empirical Results*, „Frontiers in Virtual Reality” 2022, nr 2, 687609, doi: 10.3389/frvir.2021.687609.

do których dochodzi w ramach doświadczeń VRNF, pokazując jak implementowane przez twórców strategie pozycjonowania odbiorcy, wsparte odpowiednimi mechanizmami *storytellingu* (oś relacji: producent/twórca doświadczenia  $\longleftrightarrow$  publiczność/odbiorcy, z myślą o których doświadczenie powstało) wpływają na/warunkują rodzaj dystansu, jaki uczestnicy tychże doświadczeń odczuwają wobec spotykanych w rzeczywistości wirtualnej bohaterów (oś relacji: publiczność/odbiorcy  $\longleftrightarrow$  bohaterowie/osoby portretowane w ramach doświadczenia). W wystąpieniu *The Ethics of VR Documentary* Rose sformułowała szereg pytań, które powinni zadawać sobie twórcy niefikcyjnych doświadczeń wirtualnych: „Czy pojęcie rzeczywistości wirtualnej rodzi określone oczekiwania wśród odbiorców projektowanych przez mnie doświadczeń?”, „Która z platform VR posłuży najlepiej do przedstawienia tematu nad którym pracuję?”, „Czy decydując się na pracę z określoną platformą wzięłam/wziąłem pod uwagę takie kwestie, jak bezpieczeństwo użytkowników projektowanych przez mnie doświadczeń, dostępność platformy, sposób gromadzenia danych?”. Do tych pytań należy powrócić.

## Bibliografia

- Aguayo A.J., *Subjugated Histories and Affective Resistance: Abortion Documentaries as Botched Political Subjectivity* [w:] idem, *Documentary Resistance: Social Change and Participatory Media*, Oxford University Press, New York 2019.
- Bevan C., Green D., *A Mediography of Virtual Reality non fiction: Insights and Future Directions* [w:] TVX 2018 – Proceedings of the 2018 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video, Association for Computing Machinery (ACM), s. 161–166, <https://doi.org/10.1145/3210825.3213557> (dostęp: 15.09.2024).
- Bédard P., *Closing the Gap: Storytelling in Nonfiction Virtual Reality*, „Canadian Journal of Film Studies” 2023, nr 32 (1), s. 87–105.
- Bloom P., *Przeciw empatii. Argumenty za racjonalnym współczuciem*, przeł. M. Chojnacki, Wydawnictwo Charaktery, Kielce 2017.
- Brzozowska-Brywczyńska M., *Polityka litości i reżimy reprezentacji. Dylematy widza cudzego cierpienia*, „Kultura Współczesna” 2018, nr 103 (4), s. 126–140.
- Chouliaraki L., *“Improper Distance”: Towards a Critical Account of Solidarity as Irony*, „International Journal of Cultural Studies” 2011, nr 14 (4), s. 363–381.
- Chouliaraki L., *The Spectatorship of Suffering*, Sage, London 2006.
- Crawford-Holland S., *Humanitarian VR Documentary and Its Cinematic Myths*, „Synoptique” 2018, nr 7 (1), s. 19–31.
- Daniel S., *On Politics and Aesthetics: A Case Study of “Public Secrets” and “Blood Sugar”*, „Studies in Documentary Film” 2012, nr 6 (2), s. 215–227, doi: 10.1386/sdf.6.2.215\_1.
- Eitzen D., *The Problems and Potentials of VR for Documentary Storytelling*, „Cinergie – Il Cinema e le altre Arti” 2012, nr 10 (19), s. 43–55.
- Kim J., *Synthetic Vision in Virtual Reality Documentaries*, „Film-Philosophy” 2021, nr 25 (3), s. 321–345.

- Kim J., *Documentary's Expanded Fields: New Media and the Twenty-First-Century Documentary*, Oxford University Press, New York 2022.
- Kluszczyński R.W., *Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne'a*, „Zeszyty Artystyczne” 2008, nr 17, s. 35–50.
- Kruk D., Mętel D., Cechnicki A., *A Paradigm Description of Virtual Reality and Its Possible Applications in Psychiatry*, „Advances in Psychiatry and Neurology / Postępy Psychiatrii i Neurologii” 2019, nr 28 (2), s. 116–134, doi:10.5114/ppn.2019.86255.
- Loska W., *Maszyna empatyczna – maszyna opresyjna. Krytyczny przegląd doświadczeń VR*, „Nowy Napis. Liryka, Epika, Dramat” 2020, nr 8 (2), s. 313–327.
- Murray J.H., *Not a Film and Not an Empathy Machine (How Necessary Failures Will Help VR Designers Invent New Storyforms)*, „Immerse: Medium”, 7.10.2016, <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93> (dostęp: 15.09.2024).
- Nakamura L., *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, New York.
- Nakamura L., *Cybertypizacja a efekt rasy w dobie reprodukcji cyfrowej*, przeł. A. Nacher, „Kultura Współczesna” 2009, nr 1 (59), s. 139–166.
- Nakamura L., *Feeling Good about Feeling Bad: Virtuous Virtual Reality and the Automation of Racial Empathy*, „Journal of Visual Culture” 2022, nr 19 (1), s. 47–64.
- Nash K., *Virtual Reality Witness: Exploring the Ethics of Mediated Presence*, „Studies in Documentary Film” 2017, nr 12 (2), s. 119–131.
- Nash K., *Interactive Documentary: Theory and Debate*, Routledge, New York 2021.
- Popińska J., *Nowe formy narracji w wirtualnej rzeczywistości*, rozprawa doktorska, Toronto 2021, [http://bip.filmshool.lodz.pl/userfiles2/Doktorat\\_JPopinska\\_Feb21.pdf](http://bip.filmshool.lodz.pl/userfiles2/Doktorat_JPopinska_Feb21.pdf) (dostęp: 15.09.2024).
- Popińska J., *Testimony – Using VR to Share the Important Message*, <https://www.thechoice-vr.com/post/testimonyvr> (dostęp: 25.09.2024).
- Popińska J., *The Choice*, „Powidoki” 2021, nr 5, s. 45–53.
- Rose M., *Ethical Lessons for VR from Documentary Studies with Mandy Rose*, 2019, <https://voicesofvr.com/857-doclub-ethical-lessons-for-vr-from-documentary-studies-with-mandy-rose/> (dostęp: 20.11.2024).
- Rose M., *Ethical Turn: Hype and Hope in the Emergence of Virtual Reality as a Nonfiction Platform*, „Studies in Documentary Film” 2018, nr 12, s. 1–18.
- Rose M., *Technologies of Seeing and Technologies of Corporeality: Currents in Nonfiction Virtual Reality*, „World Records” 2018, nr 1 (11), <https://worldrecordsjournal.org/technologies-of-seeing-and-technologies-of-corporeality/> (dostęp: 15.09.2024).
- Rose M., *The Empathy Machine: Hype, Hope and Immersion in Nonfiction VR*, 2016, <https://idocs2016.dcrc.org.uk/abstracts/the-empathy-machine-hype-hope-and-immersion-in-non-fiction-vr/> (dostęp: 15.09.2024).
- Rose M., *The Ethics of VR Documentary*, 2020, <https://opendoclab.mit.edu/presents/mandy-rose-ethics-vr-documentary/> (dostęp: 20.11.2024).
- Scott-Stevenson J., *Virtual Futures: A Manifesto for Immersive Experiences*, 2019, <https://immerse.news/virtual-futures-a-manifesto-for-immersive-experiences-ffb9d3980f0f> (dostęp: 25.09.2024).
- Silverstone R., *Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis*, Polity, Malden, MA–Cambridge 2007.
- Slater M., *Beyond Speculation about the Ethics of Virtual Reality: The Need for Empirical Results*, „Frontiers in Virtual Reality” 2022, nr 2, 687609, doi: 10.3389/frvir.2021.687609.



- Slater M., Banakou D., Beacco A., Gallego J., Macia-Varela F., Oliva R., *A Separate Reality: An Update on Place Illusion and Plausibility in Virtual Reality*, „Frontiers in Virtual Reality” 2022, nr 3, 914392, doi: 10.3389/frvir.2022.914392.
- Slater M., Gonzalez-Lienres C., Haggard P., Vinkers C., Gregory-Clarke R., Jelley S., Watson Z., Breen G., Schwarz R., Steptoe W., Szostak D., Halan S., Fox D., Silver J., *The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality*, „Frontiers in Virtual Reality” 2020, nr 1 (1), doi: 10.3389/frvir.2020.00001.
- Sora-Domenjó C., *Disrupting the “Empathy Machine”: The Power and Perils of Virtual Reality in Addressing Social Issues*, „Frontiers in Psychology” 2022, nr 13, 814565.
- Soudhamini, *VR and Empathy: A Reappraisal*, „Media Practice and Education” 2024, nr 25 (4), s. 1–15, <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2333133>.
- Żyrek-Horodyska E., *Dziennikarstwo immersji w perspektywie zwrotu afektywnego*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2021, nr 17, doi:10.31648/mkks.6118.

#### Strony internetowe:

- Virtual Realities Immersive Documentary Encounters, <http://vrdocumentaryencounters.co.uk/>  
 VR Nonfiction: A Mediography, <http://vrdocumentaryencounters.co.uk/>  
 Baza produkcji dokumentalnych MIT, <https://docubase.mit.edu/>  
 The Choice, <https://www.thechoice-vr.com/>  
 Strona Sharon Daniel, <https://www.sharondaniel.net/>

#### Niefikcyjne doświadczenia wirtualne (VRNF):

- Across the Line* (2015), Nonny de la Peña.  
*Ayahuasca: Kosmic Journey* (2019), Jan Kounen.  
*Clouds Over Sidra* (2015), Gabo Arora, Barry Pousman, Chris Milk.  
*I Took a Lethal Dose of Herbs* (2024), Yvette Granata.  
*My Beautiful Home* (2015), Romain Seppehr Vakilitarbar.  
*One Dark Night* (2015), Nonny de la Peña.  
*The Choice VR* (2021), Joanna Popińska.  
*The Notes of Blindness: Into the Darkness* (2016), Amaury La Burthe, Arnaud Colinart, James Spinney, Peter Middleton.

#### Inne formy dokumentalne:

- Abortion Diaries* (2005), Penny Lane.  
*Blood Sugar* (2010), Sharon Daniel, Erik Loyer.  
*Public Secrets* (2008), Sharon Daniel, Erik Loyer.

#### Dzieła sztuki nowych mediów:

- Portrait One* (1999), Luc Courchesne.