

Raport

z przeprowadzenia warsztatów i facylitacji w ramach rezydencji w module „Kryzys Technologii” projektu „Badania performatywne wobec wyzwań cywilizacyjnych”

Łódź, 14.12.2024 r.

Autorzy: dr Tomasz Ciesielski, dr Błażej Filanowski

Rezydencja „Kryzys Technologii” była częścią projektu naukowego „Badania performatywne wobec wyzwań cywilizacyjnych”. Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji i Nauki w ramach Programu „Nauka dla społeczeństwa II” Zadanie publiczne „Badania performatywne wobec wyzwań cywilizacyjnych” jest współfinansowane ze środków otrzymanych od Miasta Łodzi.

Celami warsztatów i facylitacji w ramach rezydencji były:

- a) krytyczna refleksja nad zagadnieniem potencjału technologii VR/XR i kulturowo-społecznych konsekwencji jej dalszego rozwoju,
- b) przetestowanie metody Perebel (w tym przeprowadzenie badań performatywnych) w określonych w projekcie warunkach),
- c) stworzenie innowacyjnego rozwiązania w odpowiedzi na potrzeby/wyzwania zasygnalizowane przez partnera rezydencji – Orange Polska - dla osób doświadczających przebywania w immersyjnym środowisku VR aplikacji Orange Business Metaverse (dalej OBM).

Plan pracy i metodologia

Rezydencja została podzielona na osiem głównych etapów:

1. **Przygotowanie i komunikacja wstępna** (wrzesień-październik 2024).
2. **Wprowadzenie i warsztaty wprowadzające** (05-06.11.2024).
3. **Obserwacja uczestnicząca – fazy wstępne i refleksje** (07–19.11.2024).
4. **Ideacje i generowanie pomysłów** (20-23.11.2024).
5. **Konsultacje eksperckie i prototypowanie** (24–30.11.2024).
6. **Testowanie i iteracja rozwiązań** (30.10–10.12.2024).



Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji i Nauki w ramach Programu „Nauka dla społeczeństwa II”: Zadanie publiczne „Badania performatywne wobec wyzwań cywilizacyjnych” jest współfinansowane ze środków otrzymanych od Miasta Łodzi

7. **Prezentacja finałowa prototypu** (12-14.12.2024).

8. **Ewaluacja końcowa i wnioski** (do 14.12.2024)

Dzięki zastosowaniu metody Perebel, każdy etap był dokładnie zaplanowany z uwzględnieniem celów rezydencji, odpowiednich narzędzi oraz wsparcia merytorycznego partnerów projektu.

1. Wprowadzenie

Rezydencja została zaplanowana jako wieloetapowe działanie obejmujące:

- **Obserwację uczestniczącą**
 - a) obserwację świata VR za pomocą udostępnionych przez partnera na czas rezydencji trzech headsetów: Oculus Meta Quest Pro.
 - b) obserwację użycia aplikacji OBM i technologii VR/XR w sytuacji prezentacji edukacyjno-marketingowej prowadzonej przez zespół Orange 5G Lab w siedzibie Orange w Warszawie przy Alejach Jerozolimskich nr 160.
- **Ideacje i prototypowanie** – generowanie pomysłów na rozwiązania odpowiadające zdiagnozowanym problemom.
- **Testowanie i ewaluację** – weryfikację skuteczności prototypów w oderwaniu od intuicji zespołu z udziałem grupy ok 50 osób – studentów/studentek na kierunku Dziennikarstwo, Media i Projektowanie Komunikacji Uniwersytetu Łódzkiego.
- **Finałowy etap** – integrację wniosków i przedstawienie innowacyjnego projektu zmian w aplikacji OBM zatytułowanej „**OBM update**”.

2. Realizacja etapów projektu

A. Przygotowanie i wprowadzenie (wrzesień – 06.11.2024)

W ramach przygotowań:

- Przeprowadzono wizytacje i prowadzono ustalenia z instytucjami współpracującymi (AOIA, Orange Polska, Uniwersytet Łódzki).
- Stworzono przestrzeń współpracy online, udostępniono uczestnikom chmurę w środowisku Google, grupę/czat w środowisku Messenger, oraz instrukcje organizacyjne.
- Opracowano regulamin rezydencji i formatki protokołów obserwacji.
- **05.11.2024-06.11.2024:** W AOIA zorganizowano spotkanie otwierające, podczas którego:



- Przedstawiono cele projektu oraz wyzwania związane z wyzwaniami technologii VR/XR.
- Przeprowadzano ankietę otwierającą rezydencję.
- Wprowadzono założenia metody Perebel jako ramy programu rezydencji i narzędzia do stymulowania procesu innowacji.

Drugie spotkanie obejmowało:

- Wprowadzono w rezydentki wyzwania sygnalizowane przez Orange Polska.
- Ustalenie pytań badawczych pomagających projektować kolejny etap rezydencji.

B. Obserwacje uczestniczące (07-19.11.2024)

Celem tej fazy było zapoznanie się z technologią VR/XR oraz refleksja nad konkretnym przypadkiem – OBM organizacji partnerskiej Orange Polska. Zrealizowano:

- **09-10.11.2024:** Omówienie wyzwań sygnalizowanych przez Orange Polska, omówienie przebiegu wstępnej wizyty w Orange 5G Lab Tomasza Ciesielskiego i udostępnionych materiałów. Kwerendę na temat technologii i strategii biznesowo-społecznych partnera.
- **11-12.11.2024.** Praca nad protokołem facylitowana przez dr. Filanowskiego oraz dr. hab. Artura Modlińskiego.
- **13-14.11.2024** Facylitowane przez dr. Ciesielskiego i dr. Filanowskiego sesje przygotowujące do wizyty w Orange 5 Lab.
- **15.11.2024:** Prezentacja - wzorowana na spotkaniach z biznesowymi z klientami – na temat technologii VR/XR którą przeprowadzili: Andrzej Urbańczyk (prezentacja), Katarzyna Osuchowska (sesja VR z OBM), Mikołaj Doliński (sesja XR).
- **18-19.11.2024:** Sesję refleksji po przeprowadzonych obserwacjach i własnych doświadczeniach, podczas której omówiono zebrane dane i uzupełniono protokoły.

C. Generowanie idei i prototypowanie (20–23.11.2024)

- **20-23.11.2024:** Dopracowano katalog pomysłów składających się na nowe rozwiązanie OBM – nazwane „OBM update”.



D. Konsultacje eksperckie i prototypowanie (24.11- 10.12.2024)

- Konsultacje z ekspertami, takimi jak dr Andrzej Molenda – fizyk i absolwent kierunku Somatyka w Tańcu i Terapii, pracującym w Sieci Badawczej Łukasiewicz oraz Jacekiem Nałgowskim z Laboratorium Narracji Wizualnych Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej w Łodzi – vnLAB.
- **9.12.2024 przeprowadzono finałowy test „OBM update”** prototypowanie i testy w grupach studentów kierunku Dziennikarstwo, Media i Projektowanie Komunikacji UŁ. Podzielono studentów na trzy grupy – jednej przedstawiono aplikację w sposób analogiczny do praktyki Orange, dwie pozostałe doświadczyły jej w inny sposób zbliżony bardziej do doświadczeń „OBM update”.
- **10.12.2024** testy w formie obserwacji uczestniczącej z udziałem przedstawicieli osób w różnym wieku, w tym seniorów.

E. Prezentacja finałowa i ewaluacja (12-14.12.2024)

- **OBM update** zostało zaprezentowane jako efekt rezydencji w dniu **12.12.2024 o g. 17.00** na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Łódzkiego (aula A0) na wydarzeniu zatytułowanym **„Dzienniki podróży metawersalnych”**. Utworzono też transmisję online. Wydarzenie składało się z:
 - a) wstępu dotyczącego rezydencji i projektu (dr Filanowski)
 - b) performansu w headsteach VR/XR (Kamińska, Jędrzejczak, Kasprzyk) według wcześniej ustalonego z dr. Filanowskim i dr. Ciesielskim scenariusza.
 - c) Prezentacji multimedialnej na temat „OBM update” (Kamińska, Jędrzejczak, Kasprzyk).
- Model został oceniony pozytywnie przez uczestników oraz partnerów projektu, którzy zadeklarowali chęć organizacji wydarzenia w Warszawie, w siedzibie Orange (17 stycznia 2024) oraz dalsze działania w celu częściowego lub całościowego wdrożenia.

3. OBM update – rozwiązanie odpowiadające na wyzwania

Założenia projektu:

- Spojrzenie na VR/XR jako na zjawisko kulturowo-społeczne o unikalnych cechach, wymagających nowego opisu, praktyk i rewolucji kreatywności.
- Spojrzenie na możliwości VR w kontekście aplikacji partnera OBM: Eksploracja mocnych stron OBM i eliminacja potencjalnych wad w kontekście biznesowym i użytkowym – w tym bezpieczeństwa, higieny, inkluzywności.



- Całościowa analiza doświadczeń immersyjnych na przykładzie OBM, ze szczególnym uwzględnieniem momentów wprowadzania w rzeczywistość wirtualną oraz zgodności jej cech deklarowanych z doświadczeniowymi.

Rozpoznane kluczowe cechy doświadczenia VR:

- Indywidualność: Izolacja użytkownika w headsecie buduje intymne, jednostkowe doświadczenie. Utrudnia jednak tworzenie intersubiektywnych doświadczeń.
- Bariera komunikacji: Trudność w opisywaniu doświadczeń VR zuboża możliwości słownego relacjonowania.
- Perspektywa pierwszoosobowa: Wzmacnia zaangażowanie emocjonalne.
- Multisensoryczność: Ruch, dotyk i bliskość sprzętu wspierają pamięć i zaangażowanie.
- Elastyczność przestrzenna: Możliwość kreowania nieograniczonej fizycznie rzeczywistości.
- Personalizacja: Płynność i dostosowanie doświadczeń do potrzeb użytkownika.
- Nowość technologiczna: VR jako gadżet budzący pozytywne emocje i prestiż.

4. Wnioski i rezultaty

A. Kluczowe wyzwania w praktyce technologii VR:

- Oczekiwania immersji: niespełnione mogą rozczarowywać. Immersja to bardziej proces niż cecha technologii. Wymaga więc oparcia się także na tradycyjnych strategiach włączania, np. rytualizacji.
- Dyskomfort fizyczny: Brak ruchu w headsetach może być barierą dla długich sesji. Uczucie to można redukować.

B. Wpływ projektu na jakość doświadczenia VR:

- Stworzenie łatwiejszych w konceptualizacji przestrzeni narracyjnych, łączących estetykę i funkcjonalność.
- Wypracowanie modelu wykorzystującego rytualizację oraz teatralizację, by obniżyć barierę wejścia w rzeczywistość wirtualną i uzyskać większą kontrolę nad przebiegiem doświadczenia, także w sytuacji problemów technicznych.
- Budowanie zaangażowania emocjonalnego poprzez zwiększenie interaktywności doświadczenia oraz wbudowanie w nie możliwości przeżyć intersubiektywnych.
- Eksploracja możliwości VR w edukacji, biznesie i projektowaniu użytkowym.

C. Efektywność propozycji:



- Na podstawie testów przeprowadzonych na grupie ponad 30 osób uzyskano wyniki wskazujące, że proponowana formuła aktualizacji doświadczenia OBM okazała się skuteczna w:
 - Zwiększaniu zrozumienia oraz zapamiętywania prezentowanych treści.
 - Wzmocnieniu wizerunku firmy jako nowoczesnej, otwartej na komunikację, innowacyjnej.
 - Zwiększeniu poczucia podmiotowości uczestników.
 - Zwiększenie „logiki świata” Orange prezentowanej przez VR.

5. Podsumowanie

Rezydencja „Kryzys Technologii” przyniosła wartościowe rozwiązania, które mogą być wdrażane na szerszą skalę przy okazji innych aplikacji o charakterze marketingowym lub edukacyjnym. Rezydentki bazowały na swoim warsztacie somatycznym i choreograficznym – mniej istotne tu okazały się badania naukowe, które poza syndromem hamburskim (deprawacji poznawczej związanej z czasem przebywania w VR) – nie mogły być substytutem bezpośrednich działań. Kluczowym rozpoznaniem było stwierdzenie niezgodności obietnic dotyczących doświadczenia formułowanych przed jego rozpoczęciem z jego faktycznym przebiegiem.

Rezydentki uporządkowały także w formie scenariusza przebieg wprowadzania uczestników w doświadczenie VR, zwiększając poziom ich komfortu, a dzięki temu umożliwiając im bardziej aktywne dostrzeganie proponowanych treści.

OBM update należy traktować jako innowacyjny przykład (*case study*) jak można używać technologii VR w sposób wykorzystujący jej walory – jednak bez przesadnych obietnic, technologicznego marketingu i poczucia fizycznego dyskomfortu czy poczucia osamotnienia – które zostały zdiagnozowane przez uczestniczki rezydencji, jako problemy szeroko rozumianego otoczenia technologii VR.

dr Tomasz Ciesielski
dr Błażej Filanowski