

STRESZCZENIE DYSERTACJI DOKTORSKIEJ ROBERTA MLECZKI:  
*BYŁA SOBIE... RZECZYWISTOŚĆ. STUDIUM TECHNIK  
IMMERSYJNYCH W DOŚWIADCZENIU WIRTUALNYM*

Rozprawa *Była sobie... rzeczywistość* dotyczy wyodrębnienia składowych charakterystycznych dla medium rzeczywistości wirtualnej, a w szczególności doświadczania VR. Badania skupiają się na procesie projektowania i budowania środowisk 3D oraz na wpływie dostępnych w tym medium elementów interaktywnych na zaangażowanie użytkownika. Studium nie dąży do stworzenia kompendium, lecz koncentruje się na eksperymentowaniu z dostępnymi autorowi mechanizmami oraz buduje refleksję na temat zjawiska nowoczesności w odniesieniu do rozwiązań zaawansowanych technologicznie.

Pomiędzy dwoma podmiotami narracyjnymi tekstu prowadzony jest dialog, który uzupełnia i poszerza postawę porządkującą – obiektywizującą wiedzę technologiczną, historyczną oraz kontekstów estetycznych – o introspektywną perspektywę subiektywnej relacji z wnętrza doświadczenia.

Praca obejmuje sześć rozdziałów w postaci sześciu sond, które badają zjawisko zanurzenia się w obrazie dookolnym.

Sonda 1 dotyczy samego poczucia obecności oraz immersji doświadczenia cyfrowego, aktywowanego przez różne modalności sensoryczne (wzrokowe, audialne, fizyczne), ich zgodności oraz synchroniczności, a także paradoksu, jakim jest argumentacyjna podwójność obecności. Sonda 2 skupia się na projektowaniu i budowaniu zanurzeń, które umożliwiają zanurzenie się z różnym stopniem eksploracji. Bada cechy przemieszczania się jako zjawiska dynamicznego, poznawczego, fascynację nowoczesnością, zwracając uwagę zarówno na jego walory odkrywcze, jak i ambiwalencję zagrożeń technologicznych. Sonda 3 podejmuje temat eksperymentu myślowego *Chiński pokój*, który jest pretekstem do budowy mechanizmów translacji języka i obrazu, myślenia językowego i maszynowego, algorytmów sztucznej inteligencji oraz transferu przeżyć. Sonda 4 skupia się na wizerunku awatarowym, iluzji obecności oraz spotkania międzyosobowego w cyfrowym świecie. Sonda 5 omawia na podstawie projektu *Multiverse* funkcję zaangażowania pamięciowego uczestnika i metody komunikacji kontekstowego doświadczenia własnego jednostki jako plaormy przeżycia. Analizowane są tu również zagadnienia projektowe oraz współpracy zespołowej, jak również kwantowe podejście do rzeczywistości. Sonda 6 koncentruje się na opowieści narracyjnej inspirowanej adaptacją prozy Becketa

*Wyludniacz*. Jest pretekstem do eksplorowania takich obszarów jak dzieje ludzkości, entropia, śmierć cieplna Wszechświata.