MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Odcinek 56: Rzeczywistość hybrydalna – żyjemy w realu czy cyfrowo?

Tematyka

Program dotyczy rozważań nad zmieniającą się rzeczywistością w świetle rozwoju technologicznego. Dyskutantki omawiają kwestie związane z fenomenem rzeczywistości wirtualnej, rozszerzonej oraz hybrydalnej zastanawiając się, jaki może być kierunek zmian oraz jakie konsekwencje społeczne to może przynieść.

!

Wykorzystaj w przygotowaniu swoich wykładów lub lekcji szkolnych poniższe propozycje oraz program:

- cały odcinek:
  https://youtu.be/CiSLP77439o
- zwiastun programu:
  https://youtube.com/shorts/l03igN_XEoo?feature=share



Zagadnienia wstępne

Proponuje się rozpoczęcie bloku zajęć od zainicjowania swobodnej dyskusji na temat pozytywów i negatywów rozwoju technologii cyfrowych dla ludzkości jako całości oraz dla poszczególnych jednostek.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Odcinek 56: Rzeczywistość hybrydalna – żyjemy w realu czy cyfrowo?

Część 1/3:

Czy żyjemy w rzeczywistości hybrydalnej?

Emisja pierwszej części programu: **(0:22–15:10)**

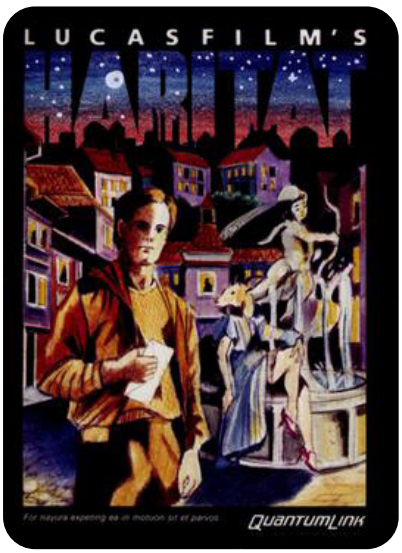
Pytania i zagadnienia do dyskusji

1. Jak możemy definiować rzeczywistość hybrydalną? W Jakim sensie jest ona scaleniem różnych rzeczywistości?
2. Jakie są podstawowe różnice pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną? Czy są one permanentne, czy też wraz z rozwojem technologii mogą się zmniejszać?
3. Jakie znaczenie ma słowo cyborg? Czy rozumienie tego słowa ewoluowało?
4. O co chodzi w stwierdzeniu Andyego Clarka, że wszyscy jesteśmy cyborgami?
5. W jakich czasach możemy się dopatrywać początków wirtualnej rzeczywistości?
6. Co to był *Habitat* powstały w latach 80-tych XX wieku?
7. Jakim rodzajem gier są tzw. MUD?
8. Czym można tłumaczyć, że światy wirtualne zaczęły się cieszyć tak dużą popularnością?
9. W jakim świecie wirtualnym odbył się pierwszy w historii wirtualny ślub? Jak można oceniać takie wydarzenie?
10. Czym są *second life* i kiedy fenomen ten się pojawił? Jakie były społeczno-mentalne konsekwencje rozwinięcia się tego fenomenu?
11. Czym jest transhumanizm i jak może on się wiązać z wirtualną rzeczywistością?



[1]

Dawne wyobrażenie cyborga



[2]

Okładka Habitat, 1985

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Odcinek 56: Rzeczywistość hybrydalna – żyjemy w realu czy cyfrowo?

Część 2/3:
Muzeum wirtualne?

Emisja drugiej części programu:
(15:10–27:57)

Zagadnienia do dyskusji i pytania:

12. Jakie jest uzasadnienie wdrażania rzeczywistości wirtualnej w muzealnictwie? Czy chodzi o grupę docelową czy też może o jakieś nowe możliwości?

13. Jaki może być potencjał, a być może również zagrożenie wirtualizacji świata muzealnictwa?

14. Czy w muzealnictwie większy potencjał ma rozszerzona czy wirtualna rzeczywistość? W przypadku jakich rodzajów muzeów ma to największe uzasadnienie?

15. Na czym polega idea muzeów bezobsługowych testowanych przykładowo w Hiszpanii czy Czechach? W jakich wypadkach ma to sens?

16. W jakim kraju jako pierwszym zbudowano całkowicie wirtualne muzeum? Jakie to miało uzasadnienie?

17. Jakie są ograniczenia technologiczne w muzealnictwie jeśli chodzi o zmysły? Czy w przyszłości się to może zmienić?



[3] Wirtualny spacer po MUVO, wirtualnym muzeum sztuki w Urugwaju

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Odcinek 56: Rzeczywistość hybrydalna – żyjemy w realu czy cyfrowo?

Część 3/3:
Ku cyfrowej tożsamości...

Emisja trzeciej części programu: **(27:57–40:17)**

Zagadnienia do dyskusji i pytania:

18. Jak zmiany społeczne wiążą się z rozwojem rzeczywistości wirtualnej, rozszerzonej czy też hybrydalnej? Co jest pierwotne – technologia czy zmiany społeczne?

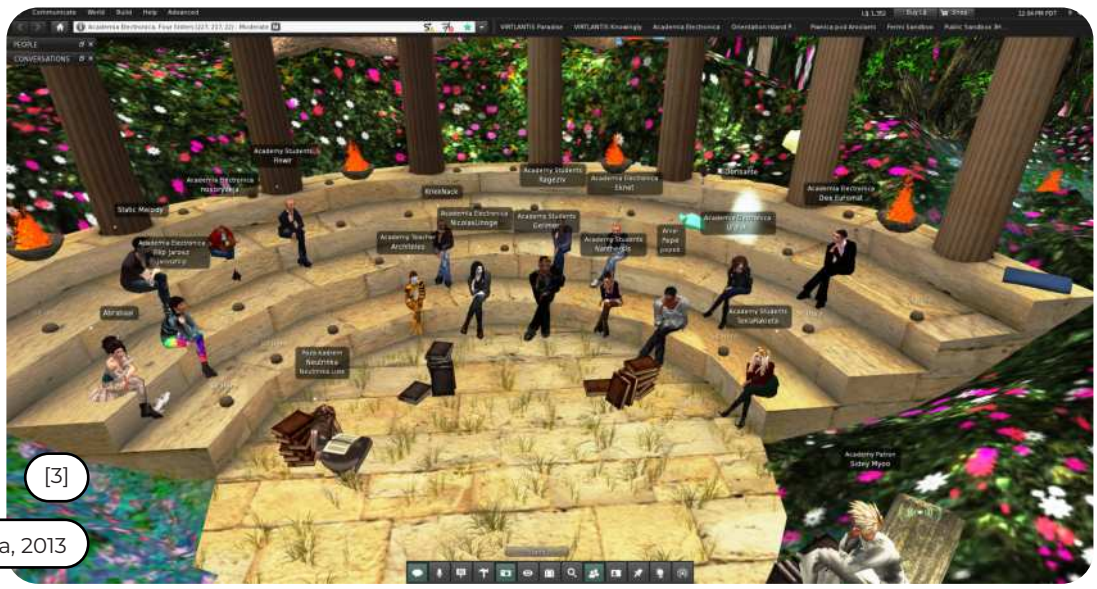
19. Jaką rolę powinna mieć edukacja jeśli chodzi o przygotowywanie społeczeństw do życia w rzeczywistości hybrydalnej?

20. Jak można oceniać potencjał rzeczywistości wirtualnej i hybrydalnej w rozwoju edukacji?

21. Czym jest *Academia Electronica*? Jak można ocenić takie inicjatywy?

22. Jaką przewagę mogą mieć wirtualne konferencja naukowe nad rzeczywistymi? Jakie mogą być z kolei negatywne konsekwencje wdrażania takich rozwiązań?

23. Jakie skutki może mieć fakt, że w wirtualnej rzeczywistości jesteśmy sobie w stanie stworzyć nową tożsamość? Jak to może wpływać na nasze zachowania, wypowiedzi?



[3]

Academia Electronica, 2013

Podsumowanie

1. Słownik postaci i terminów:

MUD (Multi-user dungeon) – rodzaj gier fabularnych rozgrywanych w sieci i opartych na środowisku tekstowym.

Cyborg – organizm będący połączeniem organizmu żywego i maszyny.

Habitat – stworzona w 1985 przez firmę LucasArts pierwsza gra graficzna umożliwiająca rozgrywki sieciowe.

Transhumanizm – filozofia i podejście życiowe zakładające możliwości, często radykalnego ale w granicach zachowania idei humanistycznych, „poprawiania" ludzkiego organizmu w oparciu o osiągnięcia naukowe i technologiczne.

Rzeczywistość rozszerzona – generowana komputerowo rzeczywistość będąca połączeniem świata rzeczywistego i rzeczywistości wirtualnej. Efekt osiągany jest najczęściej za pomocą zaawansowanych technologicznie kamer, które zbierają obraz otaczającego świata oraz komputera, który na obraz ten nanosi elementy graficzne generowane komputerowo.

Academia Electronica – działający w rzeczywistości Second Life ośrodek akademicki, powołany do życia w 2007 roku w ramach działalności Instytutu Filozofii UJ.

2. Cele dydaktyczne:

- Unaocznienie dylematów związanych z rozwojem rzeczywistości wirtualnej (odniesienie do PRK P6S_WK)
- Poszerzenie wiedzy dotyczącej rozwoju technologii cyfrowych (odniesienie do PRK P6S_WG)
- Rozwinięcie umiejętności krytycznego postrzegania rzeczywistości społecznej (odniesienie do PRK P6S_UK)

3. Sugerowana literatura uzupełniająca:

Rzeczywistość hybrydalna. Pomiędzy bytami., red. Sylwia Jaskuła, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka 2022

S. Jaskuła, *Hybrydalna wędrówka między wymiarami*, Journal of Modern Science 1/46/2021

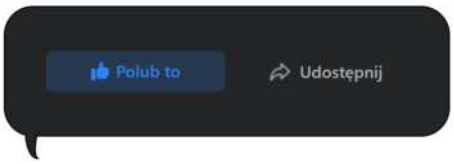
D. Smołucha, *Cyborg – mariaż człowieka i technologii*, Perspektywy Kultury 42, 3 (wrz. 2023)

D. Smołucha, *Turystyka kulturowa w cyberprzestrzeni. Przyczynek do tematyki*, Perspektywy Kultury 39, 4 (grudz. 2022)

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Odcinek 56: Rzeczywistość hybrydalna – żyjemy w realu czy cyfrowo?

Korzystając z materiałów, nie zapomnij o subskrypcji kanału „**Historia dzieje się!**” na Youtube:
https://www.youtube.com/@historiadziejesie2380
(obok przycisku „subskrybuj” naciśnij też dzwoneczek, by dostawać informacje o nowych odcinkach)





Prosimy – zalajkuj profil Facebookowy „**Historia dzieje się!**” i daj znać innym, jeśli program Ci się podobał (udostępnij):
https://www.facebook.com/Historiadziejesie

Materiały dydaktyczne opracował: dr Konrad Oświecimski
Opracowanie graficzne: Joanna Zawadzka

Publikacja sfinansowana ze środków budżetu państwa w ramach programu Ministra Edukacji i Nauki pod nazwą „Nauka dla Społeczeństwa” nr projektu NdS/537149/2021/2022, kwota finansowania 873 080 zł (całkowita wartość projektu).

zespół kierujący projektu:
dr Paweł Nowakowski
dr Łukasz Burkiewicz
dr Konrad Oświecimski
mgr Tomasz Konturek

Fundacja Ignatianum

Wykorzystane materiały ilustracyjne:

[1] Dawne wyobrażenie cyborga, https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Cyborgs_in_fiction?uselang=pl#/media/File:Habit_de_Mar%C3%AAchal.jpg ..... str. 2

[2] Okładka Habitat, 1985, https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_(video_game)#/media/File:Habitat_cover.jpg (fair use) ..... str. 2

[3] Wirtualny spacer po MUVO, wirtualnym muzeum sztuki w Urugwaju, źródło: Isabel de anda, https://www.youtube.com/watch?v=fwbRLq3VJmw (prawo cytatu) ..... str. 3

[4] Academia Electronica, 2013, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Academia_Electronica-Instytut_Filozofii_UJ_(2013).png (lic. CC Attribution-Share Alike 3.0 Unported) ..... str. 4