

BADANIE ODBIORU (*AUDIENCE RESEARCH*) JAKO ELEMENT METODOLOGII BADAŃ LITERATURY XR – PILOTAŻOWE BADANIE ODBIORCÓW POEZJI VR (raport z badania)

Opis badania

Celem tego pilotażowego badania odbioru wybranego doświadczenia VR było przetestowanie proponowanej metodologii badania utworów XR o charakterze literackim. Zależało mi na zweryfikowaniu hipotezy, że badanie odbioru utworów tego typu (zwłaszcza zaś pogłębione wywiady) jest niezwykle cennym źródłem danych, przede wszystkim zaś pozwala zweryfikować wyjściowe definicje gatunku/ów (w tym zasadność terminu „literatura XR”). Wyjściowa hipoteza zakładała, że wnioski z rozmów ze zróżnicowanymi grupami odbiorców (podobnie jak obserwacja uczestnicząca w procesie twórczym oraz wywiady pogłębione z twórcami) powinny dopełniać refleksję teoretyczną oraz indywidualne analizy i interpretacje, pozwalając uchwycić więcej niuansów oraz lepiej scharakteryzować nowe dla twórców i odbiorców możliwości, jakie daje wciąż intensywnie się rozwijająca technologia XR.

Badanie dotyczyło odbioru VR-u *Noccc* w reżyserii Weronika Lewandowskiej i Sandry Frydrysiak, VR-owego doświadczenia poetyckiego bardzo ciekawie wpisującego się w tradycję polskiej literatury wielomodalnej i cyfrowej oraz stanowiącego kolejne ogniwo medialnych prób poetyckich Lewandowskiej. Utwór w polskiej krytyce rozpatrywano najczęściej w kontekście filmowym, mnie zaś interesował jego literacki potencjał i charakter, od początku podkreślany w zagranicznych recenzjach (por. Przybyszewska 2024). Ciekawiło mnie, czy literacki (poetycki) charakter dzieła – dla badacza znającego wcześniejszą twórczość Lewandowskiej oraz inne przykłady wykorzystania VR na potrzeby kreowania utworów o częściowo przynajmniej literackim charakterze raczej oczywisty – będzie dostrzegany przez mniej wyspecjalizowanego (a zatem typowego) odbiorcę. Interesowało mnie, czy wykształcenie, zainteresowania, kompetencje badanych wpływają w konkretny sposób na taką ocenę.

Liczyłam na to, że badanie pozwoli zanalizować, jak odbiorcy (o różnych kompetencjach) rekonstruują znaczenia utworu, m.in. jak definiują sytuację odbiorczą i swoją w niej rolę, na jakie elementy audiowizualnego krajobrazu zwracają uwagę (jeśli w ogóle to robią), czy słowa w ścieżce audio są dla nich ważne (i czy je w ogóle słyszą i rozumieją lub interpretują jako wiersz). Przyjęłam, że przeprowadzenie około dwudziestu wywiadów pozwoli zarówno zweryfikować użyteczność przyjętej metodologii, jak i dostrzec ewentualne powtarzające się schematy odbiorcze, które następnie można by skonfrontować z analizami formułowanymi przez humanistów specjalizujących się w badaniach tekstów immersyjnych i literatury elektronicznej.

Metodologia

Metodologię badania silnie zainspirowała metodologia *audience research* stosowana w ramach projektów B&R (R&D) z obszaru literatury a przykład-wzorzec stanowił dla mnie dla mnie brytyjski projekt *Ambient Literature* i prowadzone w jego ramach wywiady z czytelnikami. Ważnym punktem odniesienia były dla mnie również empiryczne badania A. Ensslin, A. Bell i A. Kuzmicovej dotyczące lektury tekstów cyfrowych, uwzględniające badanie odbioru doświadczeń VR. Inspiracją do podjęcia proponowanych badań stały się też sugestie o rażącym braku badań empirycznych najnowszych tekstów cyfrowych, w tym projektów XR (np. u J. Barbary i M. Haahra).

Na wzór inspirujących mnie badaczy posłużyłam się jedną z podstawowych metod badań jakościowych – metodą wywiadu (pogłębionego). Wybór tej metody podyktowany był charakterem informacji, jakie chciałam uzyskać w badaniu. Zależało mi na tym, by na podstawie opowieści uczestników badania o ich doświadczaniu *Noccy* zrekonstruować, jak odbiorcy o różnych kompetencjach (technologicznych oraz literackich) odbierają to dzieło, w jaki sposób rekonstruują znaczenie utworu.

Sytuacja badania

Zależało mi na stworzeniu uczestnikom badania komfortowej sytuacji odbiorczej, zgodnej z postulowanymi standardami udostępniania doświadczeń VR. Badanie odbywało się w wyciszonej, zamkniętej, odpowiednio przestrzennej sali z wykładziną – ze względu na specyfikę doświadczenia ważne było, by uczestnicy mogli, jeśli będą mieli taką ochotę, zdjąć buty, usiąść czy położyć się na podłodze, by mieli pełną swobodę ruchów. Każdego informowałam o tym, że nie będzie obserwowany/a w trakcie doświadczenia i że w żaden sposób nie będzie rejestrowany jego/jej wizerunek oraz o tym, że przynajmniej jedna osoba (prowadząca wywiad oraz osoba obsługująca sprzęt) będzie nad nim/nią czuwać w trakcie doświadczenia (uczestnicy mogli poprosić, by jedno z nas opuściło pomieszczenie). Badani otrzymali również szczegółowe instrukcje odnośnie do korzystania z headsetu, przedstawione językiem dostosowanym do osób, które nie używały wcześniej sprzętu VR. Wiedzieli, że jeśli poczują się niekomfortowo, w dowolnym momencie mogą przerwać doświadczenie. Dla każdego z uczestników zarezerwowana była godzina zegarowa, co pozwalało bez presji czasu wprowadzić badanych w doświadczenie, dać im na nie czas oraz porozmawiać. Większość przeprowadzonych rozmów trwała ok. 30-40 minut.

W trakcie badania uczestnicy dwukrotnie byli pytani o chęć powtórnego doświadczenia *Noccy* – zaraz po zdjęciu headsetu oraz po zakończeniu wywiadu. Jeśli decydowali się na powtórkę po wywiadzie, wracaliśmy jeszcze do rozmowy. Większość osób nie była zainteresowana powtórzeniem doświadczenia.

Grupa badawcza

Badanie miało charakter pilotażowy, nie zakładałam więc dużej grupy badawczej. Istotne było dla mnie również to, by wszystkie wywiady przeprowadził jedna osoba, co miało zagwarantować sojny i jednolity charakter uzyskanych danych badawczych. Łącznie przeprowadziłam 22 wywiady pogłębione (IDI) a do badania zaprosiłam konkretne osoby (nie zawsze znane mi wcześniej), gdyż zależało mi na zebraniu **dwóch wyraźnie zdefiniowanych grup respondentów**. Pierwszą z nich miały stanowić osoby niekoniecznie mające doświadczenie z technologią rzeczywistości wirtualnej czy w ogóle najnowszymi technologiami, ale za to zainteresowane sztuką, zwłaszcza literaturą. Stąd w grupie tej znaleźli się:

1. Poetka
2. Bibliotekarka, absolwentka filologii polskiej, propagatorka kultury literackiej w regionie
3. Doświadczony badacz poezji, profesor
4. Badaczka poezji, wykładowca akademicki, recenzentka czasopisma kulturalnego
5. Badaczka literatury, dodatkowo z wykształceniem muzycznym, wykładowca akademicki, absolwentka kulturoznawstwa, twórczego pisania i akademii muzycznej
6. Doktorant teatrologii, absolwent teatrologii, filologii polskiej i dziennikarstwa, tancerz
7. Studentka twórczego pisania (po kursie literatury elektronicznej)
8. Absolwentka twórczego pisania (po kursie literatury elektronicznej), redaktorka portalu internetowego poświęconego sztuce
9. Absolwentka twórczego pisania oraz szkoły filmowej, artystka, zawodowo zajmująca się social mediami
10. Absolwentka filologii polskiej i teatrologii, artystka wizualna
11. Uczennica liceum o profilu humanistycznym (klasa taneczna)
12. Uczeń liceum o profilu humanistycznym (klasa filmowa)

Udało mi się w tej grupie przeprowadzić dwa dodatkowe wywiady (zamiast planowanych 10 przeprowadziłam 12), co pozwoliło na rozmowę z osobami mającymi dodatkowe kompetencje poza literackimi, potencjalnie ważne w sposobie odbioru doświadczenia (zawodowy tancerz, osoba z wyższym wykształceniem muzycznym).

W skład drugiej grupy weszły osoby zafascynowane technologią, których praca/edukacja jest z nią w dużym stopniu związana. Do tej grupy dołączyłam też dwie uczennice liceum, zakładając, że w sposób naturalny są bliżej technologii (analogicznie w pierwszej grupie było dwoje uczniów z liceum o profilu humanistycznym, z klas o profilach związanych z charakterem doświadczenia *Noccc*).

Byli to:

1. Informatyczka, badaczka nowych technologii, wykładowczyni akademicka i nauczycielka informatyki w liceum
2. Informatyk prowadzący własną działalność gospodarczą

3. Znamca VR pracujący w branży VR (w zakresie upowszechniania oraz tworzenia doświadczeń VR)
4. Nauczyciel informatyki w liceum (a także języka polskiego i plastyki), absolwent kulturoznawstwa, twórczego pisanie, informatyki
5. Doktorantka pisząca doktorat poświęcony VR, absolwentka kierunku nowe media
6. Doktorantka pisząca doktorat poświęcony wykorzystaniu nowych mediów (w tym VR) w teatrze, absolwentka kierunku nowe media oraz teatrologii
7. Doktorantka filmoznawstwa, filmoznawczyni i groznawczyni, absolwentka filmoznawstwa oraz twórczego pisanie, artystka, recenzentka
8. Doktorant filmoznawstwa piszący doktorat o animacji, absolwent filmoznawstwa, artysta pracujący w obszarze literatury elektronicznej
9. Uczennica liceum
10. Uczennica liceum

W trakcie prac nad projektowaniem badania zwróciłam uwagę na to, że tak naprawdę wszyscy uczestnicy badania, niezależnie od tego, do której grupy ich zaliczyć, powinni być w jakiejś mierze zainteresowani kulturą i tym, jak sztuka reaguje na obecność nowych mediów, zależało mi bowiem na tym, by potencjalnie były to osoby, które mogłyby same z siebie sięgnąć po tekst w rodzaju doświadczenia *Noccc*. W efekcie wyraźnie widać w drugiej grupie, że wysokie kompetencje technologiczne łączą się u nich z kompetencjami humanistycznymi. Szczególnie ciekawe wydały mi się przypadki, w których trudno powiedzieć, które z tych kompetencji są dominujące.

Struktura wywiadu

Wywiady przeprowadzałam w oparciu o rozbudowany scenariusz, dający się z łatwością adaptować do każdego z uczestników. Przyjęta formuła pozwalała na luźną rozmowę, w założeniu składającą się z trzech części. Wstępna miała pomóc zbudować kontakt z badanymi, druga skupiała się na samym doświadczeniu i jego interpretacji zaś część zamykająca wprowadzała dodatkowe konteksty (również dodatkowe informacje o twórczości Weroniki Lewandowskiej) i zapraszała do spojrzenia na doświadczenie w szerszej perspektywie. Pytania z ramowych części rozmowy (których celem było nakreślenie wizerunku odbiorcy: jego wrażliwości estetycznej i wiedzy) miały pomóc zweryfikować, czy większe kompetencje technologiczne lub literaturoznawcze wpływają na sposób odbioru doświadczenia (a jeśli tak – w jaki sposób). Szczegółowa struktura wywiadu wyglądała następująco:

1. **Część wstępna** z pytaniami pozwalającymi ustalić wyjściowe kompetencje odbiorcze badanego (wykształcenie, zainteresowania), zwłaszcza te związane z literaturą oraz nowymi technologiami. Istotne było też ustalenie, czy badany/a doświadczał już kiedyś rzeczywistości wirtualnej (a jeśli tak – jakiego rodzaju)
2. **Część główna** z pytaniami dotyczącymi doświadczenia *Noccc*. Szczególnie interesowało mnie: jak uczestnicy badania opisywali swoje doświadczenia, na co zwracali uwagę, jakie bodźce były dla nich dominujące oraz jak pozycjonowali siebie wewnątrz wirtualnego świata (jak postrzegali swoje miejsce w doświadczeniu i czy odbierali je

jako interaktywne). Ramowa struktura wywiadu zakładała pomocnicze pytania szczegółowe, jednak chciałam jak najwięcej informacji uzyskać ze spontanicznej wypowiedzi-opowieści o doświadczeniu. Stąd, gdy nie było to konieczne, nie posiłkowałam się konkretnymi pytaniami, pozwalając uczestnikom swobodnie mówić o tym, czego doświadczyli. Jeśli uczestnicy badania decydowali się na powtórnię interakcję z pracą, dopytywałam, co nimi powodowało i co zmieniło się w ich odbiorze w drugim doświadczeniu.

3. **Część zamykająca** z pytaniami pozwalającymi umiejscowić *Noccc* w szerszym kontekście. Tu interesowało mnie przede wszystkim, w kontekście jakich sztuk uczestnicy badania umiejscawiali doświadczenie, czy uważali je za godne polecenia i jak określali grupę odbiorczą, która mogłaby nim być zainteresowana. Jeśli z wywiadu wynikało, że badany/a mógłby/mogłaby być zainteresowany dodatkowymi informacjami o *Noccy* i procesie jej tworzenia, kończąc rozmowę ujawniałam też informacje o literackiej proveniencji doświadczenia oraz o wcześniejszych wersjach wiersza *Noccc*, pytając wprost, czy takie informacje zmieniłyby odbiór doświadczenia.

Pełna struktura schematu rozmowy stanowi aneks do niniejszego raportu.

Aneks

Scenariusz wywiadu:

WSTĘP

- 1) Czy mógłbyś/mogłabyś powiedzieć coś o sobie? Czym się zajmujesz na co dzień, ile masz lat, jak dużą rolę w Twoim życiu odgrywają nowe technologie i sztuka?
- 2) Czy miałeś/aś wcześniej do czynienia z technologią VR?
 - a. TAK: Jakie doświadczenia znasz? Gdzie się z nimi spotkałeś? czy dzisiejsze doświadczenie przypominało te wcześniejsze? Jeśli nie – czym się różniło?
 - b. NIE: czy coś Cię zaskoczyło? Czy było tak, jak sobie wyobrażałeś/aś?

DOŚWIADCZENIE

- 3) Tak najbardziej na świeżo - czy podobało Ci się to doświadczenie? Potrafiłbyś/aś powiedzieć dlaczego?
- 4) (dlaczego chciałeś/aś doświadczyć utworu jeszcze raz?)
- 5) Co utkwiło Ci najbardziej w pamięci z doświadczenia „Nocccy”?
- 6) Jak czułeś/aś się w tym doświadczeniu? Czy było Ci przyjemnie czy może wręcz przeciwnie? Co działo się z Twoimi emocjami, może z Twoim ciałem? Jak reagowałeś/aś na to, co się dzieje?
 - a. Czy doświadczenie „Nocccy” było dla Ciebie intuicyjne?
 - b. Czy wiedziałeś/aś co robić? Czy może czułeś/aś się zagubiony/a?
 - c. Czy znalazłeś/aś jakieś wskazówki?
- 7) Czy mógłbyś/mogłabyś mi swoimi słowami opowiedzieć, jak przebiegało Twoje doświadczenie, co się działo, czego doświadczałeś/aś, co robiłeś/aś?
- 8) Czy to doświadczenie było dla Ciebie „o czymś”? Potrafiłbyś/abyś powiedzieć o czym? Co skłania Cię do takiego myślenia?
- 9) Jakie bodźce na Ciebie oddziaływały w tym doświadczeniu? Żeby wyjaśnić trochę to pytanie – w muzyce działają na nas dźwięki (ich głośność, wysokość, barwa), w obrazach kolory, faktura, w powieściach czy poezji słowa, a w operze np. i słowa, i muzyka i ruch na scenie. Jak było dla Ciebie w doświadczeniu „Nocccy”?
 - a. Czy któryś z tych elementów był dla Ciebie ważniejszy niż inne? Dlaczego?
 - b. Czy widzisz jakiś związek między tym, co najsilniej na Ciebie oddziaływało a tym, o czym dla Ciebie było to doświadczenie? (dopytać)
- 10) O doświadczeniach VR często mówi się, że pozwalają na interakcję, że są ciekawe, bo interaktywne. Myślisz, że tak jest w przypadku „Nocccy”? Jeśli tak – jak rozumiesz interaktywność tego doświadczenia? Co mogłeś/aś robić? Czy te interakcje były dla Ciebie ciekawe? Jeśli miałeś/aś wcześniejsze doświadczenia z VR – czy te interakcje były podobne do tego, z czym dotąd się spotykałeś/aś?

KONTEKST

- 11) Czy polecił/abyś innym to doświadczenie? Komu?
- 12) Gdybyś miał/a zdecydować gdzie taką pracę należałoby pokazać – co byś sugerował/a?

- 13) Czy masz wrażenie, że Twoje wcześniejsze doświadczenia, zainteresowania czy wiedza jaką masz wpłynęły jakoś na odbiór tego doświadczenia?
- 14) (czy informacja, że warstwę dźwiękową tego doświadczenia stanowi autorskie, spokenwordowe wykonanie znanego wiersza jednej z reżyserek by coś zmieniła w Twoim odczytaniu?)