



**UMCS**  
UNIWERSYTET MARII SKŁODOWSKIEJ  
W LUBLINIE

# RAPORT KOŁA METODOLOGICZNEGO HISTORYKÓW UMCS

„Metaversum i wirtualna  
rzeczywistość  
w przestrzeni akademickiej”

2023/2024

KMH UMCS | 2023/2024 | RAPORT POŚWIĘCONY ZAGADNIENIU „METAVERSUM”





Koło Metodologiczne Historyków UMCS dedykuje tę Publikację *prof. dr. hab. Janowi Pomorskiemu* z okazji rocznicy jego 70 urodzin w podziękowaniu za pracę na rzecz przyszłych pokoleń dojrzałych Historyków i Metodologów.

Raport powstał w ramach podsumowania i zakończenia projektu „Metaversum - perspektywy i wyzwania dla humanistyki”, finansowanego z Grantu Władz Rektorskich UMCS na rok 2023. Wszelkie działania sfinalizowane poprzez wydanie raportu miały charakter naukowy i/lub edukacyjny, a członkowie KMH UMCS i prelegenci nie otrzymali za swoją pracę żadnego wynagrodzenia.

Raport został przygotowany przez członków KMH UMCS i naukowców z Uniwersytetu Marii Curie – Skłodowskiej w Lublinie oraz Uniwersytetu Warszawskiego.

**Autorzy:** Mateusz Jeleń, Karol Kasprowicz

**Opracowanie graficzne:** Krystiana Pełowska

**Autorzy tekstów:** Liliana Kozak, Karol Kasprowicz, Igor Korczak-Kubalski, Andrzej Radomski, Mateusz Jeleń i Ewa Solska.

**BADANIE ANKIETOWE** zostało przeprowadzone wśród studentów Wydziału Filologicznego oraz Wydziału Historii i Archeologii UMCS, a w szczególności wśród studentów kierunków: Historia, Archiwistyka i nowoczesne zarządzanie zapisami informacyjnymi, Turystyka historyczna, Archeologia, Filologia angielska, Filologia romańska, Portugalistyka - studia portugalsko-brazylijskie, Logopedia z audiologią, Kulturoznawstwo i Technologie cyfrowe w animacji kultury.





### **Prof. dr hab. Jan Pomorski**

Urodzony w Lublinie, w latach 1987- 2019 kierował Zakładem Metodologii Historii UMCS. Stanowisko profesora UMCS otrzymał w 1991 roku, a tytuł naukowy profesora nauk humanistycznych 24 czerwca 1993. Mianowanie na stanowisko profesora zwyczajnego uzyskał najpierw na Uniwersytecie Warszawskim (w 1995 roku), gdzie pracował równoległe w latach 1993-1998 kierując Katedrą Metodologii Historii, a następnie w roku 1998 na UMCS.

W latach 1992-1993 był także współzałożycielem i sekretarzem naukowym Lubelskiego Konwersatorium „Pogranicze”, a także współzałożycielem i pierwszym przewodniczącym Rady Naukowej Instytutu Europy Środkowo-Wschodniej w Lublinie.

W latach 1999 – 2010 był Przewodniczącym Komisji Metodologii Historii i Badań nad Historiografią Komitetu Nauk Historycznych PAN.

Członek kolegium redakcyjnego takich czasopism, jak: „Realizm – Racjonalność – Relatywizm” (współzałożyciel), „Historyka. Studia Metodologiczne”, „Res Historica”, „Historia@Teoria”, „KLIO POLSKA”, e-czasopisma „Kultura i Historia”, „SENSUS HISTORIAE” i „Roczników Europejskiego Kolegium Polskich i Ukraińskich Uniwersytetów”.

Pomysłodawca i współtwórca (2001) Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego. Współtwórca i Przewodniczący Konwentu Europejskiego Kolegium Polskich i Ukraińskich Uniwersytetów.

Pełnomocnik Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego ds. utworzenia Europejskiego Uniwersytetu Polsko-Ukraińskiego w latach 2010-2011.

Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego XX Powszechnego Zjazdu Historyków Polskich, który odbył się w Lublinie w dniach 18-20 września 2019 r.

Aktualny członek Komitetu Nauk Historycznych Polskiej Akademii Nauk. Członek Rady Archiwalnej przy Naczelnym Dyrektorzem Archiwów Państwowych od 2020 roku i Rady Muzeum Narodowego w Lublinie.

Specjalnością naukową Profesora Pomorskiego jest przede wszystkim metodologia historii i nauk społecznych.

Z tego zakresu opublikował siedem książek (ostatnio „Homo metahistoricus. Studium sześciu kultur poznających historię”, Lublin 2019; „Rzecz o wyobraźni historycznej. Ćwiczenia z hermeneutyki”, Lublin 2021 oraz „Podążając za Karolem Wojtyłą... Sześć wykładów z pedagogii tolerancji”, Lublin 2023 i sto kilkadziesiąt rozpraw naukowych.

Badawczo bliskie są mu również filozofia nauki, historia historiografii, antropologia i teoria kultury, a ostatnio także neuronauka i humanistyka cyfrowa. Był inicjatorem i pierwszym dyrektorem Centrum Badawczo-Rozwojowego e-HUMANISTYKA UMCS.

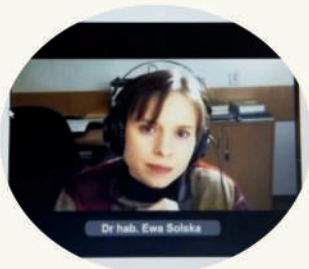
Pan Profesor jest Członkiem Polskiego Towarzystwa Historycznego, Towarzystwa Historiograficznego, Polskiego Towarzystwa Filozoficznego i Lubelskiego Towarzystwa Naukowego.



## AUTORZY RAPORTU:



prof. dr hab. Andrzej Radomski – w latach 1988 - 2003 pracownik Instytutu Historii UMCS, od roku 2004 - zatrudniony w Instytucie Nauk o Kulturze UMCS na stanowisku profesora uczelni. Academy Teacher w Academia Electronica w Spatial VR. Współtwórca Ośrodka Zasobów Cyfrowych i Systemów Inteligentnych w ECOTECH-COMPLEX w Lublinie. Miłośnik turystyki rowerowej i koszykówki, fotografii i montażu filmów oraz programowania (Python, R) i machine learning. Prelegent i autor tekstów o metaversum.  
andrzej.radomski@mail.umcs.pl



dr hab. Ewa Solska – adiunkt w Katedrze Humanistyki Cyfrowej i Metodologii Historii UMCS w Lublinie. Absolwentka politologii na UMCS i filozofii na KUL. Studia doktoranckie odbyła w Instytucie Historii UMCS. Ukończyła szkołę muzyczną pierwszego i drugiego stopnia im. Tadeusza Szeligowskiego w Lublinie. [Pani Profesor jest opiekunką Koła Metodologicznego Historyków UMCS od 14 lat.](#) Zainteresowania naukowe: ogólna metodologia nauk, metodologia historii, współczesne teorie poznania historycznego, historia filozofii, filozofia nauki, historia historiografii, studia nad nauką i technologią, humanistyka cyfrowa, *deep history*, *public history*. Aktualny kierownik Katedry Humanistyki Cyfrowej i Metodologii Historii oraz opiekunka naukowa projektu „Metaversum”.



mgr Igor Korczak-Kubalski – magister prawa Uniwersytetu Warszawskiego, doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego. Prelegent i autor tekstów o kwestiach prawnych związanych z funkcjonowaniem wirtualnego świata. Jego zainteresowania badawcze skupiają się na kwestiach związanych ze zwalczaniem dezinformacji środkami prawnymi oraz na teorii prawa administracyjnego.





mgr Liliana Kozak – absolwentka malarstwa II st. na Wydziale Artystycznym UMCS, doktorantka w Zakładzie Estetyki Wydziału Filozofii i Socjologii UMCS w Lublinie, zainteresowania naukowe: teoria sztuki współczesnej, estetyka pragmatyczna, neuroestetyka, enaktywizm, transhumanizm, fizyka kwantowa. Prelegentka i autorka tekstów o wirtualnych światach.



dr Karol Kasprowicz – Doktor Nauk Humanistycznych UMCS. Honorowy członek Koła Metodologicznego Historyków UMCS. Doktoryzował się na podstawie pracy: *Gramatyka historii. Modelowanie przeszłości portugalskiej – studium przypadków*. Dyrektor Historical Imagination Lab. Zainteresowania badawcze: teoria i metodologia historii, humanistyka cyfrowa, neuronauka, kognitywistyka, historia Portugalii. Prelegent i autor tekstów o roli metaversum w edukacji historycznej.



lic. Mateusz Jeleń – student II roku studiów magisterskich na kierunku Historia oraz I roku studiów magisterskich na kierunku Archiwistyka i nowoczesne zarządzanie zapisami informacyjnymi na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej. Z zamiłowania również muzyk i instrumentalista specjalizujący się w grze na oboju. Przewodniczący Koła Metodologicznego Historyków UMCS, a także aktywny działacz społeczny w środowisku studentów Wydziału Historii i Archeologii. Autor komentarzy do wykresów i Ankieter.



lic. Krystiana Peplowska – studentka II roku studiów magisterskich na kierunku Historia na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej, spec. Historia stosowana. Studiowała także psychologię i politologię. Wiceprzewodnicząca Koła Metodologicznego Historyków UMCS. Jedna z realizatorek projektu. Odpowiedzialna m.in. za opracowanie graficzne Raportu. Zainteresowania: czasopiśmiennictwo na ziemiach polskich w XIX stuleciu, historia kobiet, estetyka stuleci, strukturalizm, literatura wszystkich epok, pamiętnikarstwo, mistyka żydowska i chrześcijańska.



**WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ** na przestrzeni ostatnich kilku lat stała się przedmiotem licznych pomysłów, koncepcji i planów, rozbudzających wyobraźnię konsumentów, nieustannie czekających na nowe formy rozrywki i komunikacji. Trudno się temu dziwić, skoro wśród myślicieli od wieków pojawiały się rozważania na temat istnienia innych, alternatywnych światów. W dobie dzisiejszego **rozwoju technologii cyfrowych** nareszcie możliwym stało się zaistnienie w świecie innym niż ten, który znamy z życia codziennego. Dyskusja nad wirtualną rzeczywistością zyskała na znaczeniu po tym jak Mark Zuckerberg, twórca Facebooka i dyrektor generalny firmy Meta Platforms, ogłosił **powstanie Metaversum**, czyli nowego, wirtualnego świata, a właściwie kilku połączonych światów, których funkcjonowanie miało usprawnić wiele aspektów życia ekonomiczno-społecznego. **Metaversum** wedle słów głównych twórców powinno służyć jako platforma, która zapewnia zupełnie nowe możliwości budowania relacji z klientami, stwarza warunki do poprawy efektywności wytwarzanych produktów i usług oraz tworzy nowe ścieżki dotarcia do odbiorców. Tematyka metaversum już kilka lat temu stała się przedmiotem badań w środowisku naukowców z Uniwersytetu Jagiellońskiego, a konkretnie założycieli wirtualnej części tej uczelni, czyli Academia Electronica przy Instytucie Filozofii UJ. **Dokonania krakowskich badaczy zachęciły grupę studentów historii z Koła Metodologicznego Historyków Uniwersytetu Marii Curie - Skłodowskiej w Lublinie do zabrania głosu w ogólnopolskiej dyskusji na temat metaversum...**





## Projekt „Metaversum - perspektywy i wyzwania dla humanistyki”

...poprzez zainicjowanie i organizację cyklu warsztatów pod wspólnym tytułem „Metaversum – perspektywy i wyzwania dla humanistyki”. **Należy podkreślić, że projekt ten nie miał służyć jedynie jako promocja przedsięwzięcia reklamowanego przez Marka Zuckerberga, ale stanowił również okazję do wprowadzenia pewnych istotnych pojęć, związanych z istnieniem światów wirtualnych, do dyskursu historycznego i świata nauki, przynajmniej w lubelskim ośrodku naukowym. Celem stawianym przed naszym projektem było rozpowszechnienie wiedzy o szeroko pojętej wirtualnej rzeczywistości w przestrzeni akademickiej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, aby tutaj również, być może w niedalekiej przyszłości, pojawiły się pierwsze badania naukowe z tej dziedziny.** Jako członkowie Koła Metodologicznego Historyków uważamy, że jest to tematyka, która już w chwili obecnej wymaga sformułowania odpowiedniej podstawy teoretycznej, a potrzeba ta będzie się stawała coraz bardziej paląca wraz z dalszym rozwojem nowoczesnych technologii. W ramach dyskursu naukowego termin metaversum nie określa bowiem jedynie konkretnych światów wirtualnych, takich jak Spatial czy Altspace. Przez pojęcie to rozumie się spektrum technik i technologii służących wytworzeniu wirtualnego świata, platformy, na której ma kształtować się społeczność cyfrowa. Zastosowanie "virtual" i "augmented reality" (wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości), X-reality, blockchainu, cyfrowego bliźniaka czy też przetwarzania brzegowego ma stanowić narzędzie zacierania granic między rzeczywistością a światem cyfrowym. Humanistyczna refleksja wymaga transdyscyplinarnego podejścia do zagadnienia **metaversum**, a w związku z tym w trakcie warsztatów i dyskusji poruszyliśmy liczne aspekty technologiczne, filozoficzne, prawne, historyczne, socjologiczne i kulturowe.





**OSTATECZNIE**, w terminie od marca do czerwca 2023 r. udało się zorganizować cztery spotkania o zróżnicowanym charakterze: wykład, dwa warsztaty i dyskusję z kilkoma uczestnikami. Zaproszonymi gośćmi byli pracownicy naukowcy UMCS: *prof. Jan Pomorski* oraz *dr hab. Andrzej Radomski*, a także doktoranci z Instytutu Historii i Instytutu Nauk o kulturze UMCS - *mgr Karol Kasprówicz* (w momencie wydawania raportu już doktor) oraz *mgr Liliana Kozak*; doktorant ze Szkoły Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego - *mgr Igor Korczak-Kubalski*, a także ekspert-praktyk, specjalizujący się w zagadnieniach świata wirtualnego - *Andrzej Horoch*. W czasie spotkań publiczność, składająca się w głównej mierze ze studentów Wydziału Historii i Archeologii, wysłuchała rozważań prowadzonych w tematyce różnych zagadnień, związanych z szeroko pojętym **metaversum**.

Przykładowe zagadnienia poruszane w czasie spotkań to:

- 1. pochodzenie pojęcia metaversum, podstawowe pojęcia z nim związane, różnice między rzeczywistością wirtualną a rozszerzoną;**
- 2. kwestie prawne a problem metaversum; czy w wirtualnym świecie istnieje również wirtualne prawo;**
- 3. przyszłość metaversum, jego problemy i szanse na dalszy rozwój, a także jego rola w nauczaniu historii;**
- 4. konkretne przykłady wirtualnych światów (np. Spatial, Second Life) oraz sposoby na dostanie się do nich.**

Uważamy, że wszechstronne, holistyczne ujęcie **metaversum** pozwoli w przyszłości na kształtowanie samoświadomości uczestników spotkań jako samodzielnych użytkowników tego tworu technologiczno-cyfrowego, a w świecie nauki wytworzy zupełnie **nową przestrzeń do badań naukowych i formułowania teoretycznych ujęć tego zagadnienia**. W związku z tym oddajemy w państwa ręce raport „Metaversum i wirtualna rzeczywistość w przestrzeni akademickiej”, **opracowany przez członków KMH UMCS, gości poszczególnych warsztatów oraz po części samych studentów z Wydziału Filologicznego oraz Wydziału Historii i Archeologii UMCS, z którymi na przełomie października i listopada 2023 r. przeprowadziliśmy badanie ankietowe dotyczące znajomości omawianej tematyki**. Mamy nadzieję, że wraz z wydaniem tego raportu stawiamy pierwszy krok (lub jeden z pierwszych) na drodze rozważań nad pojęciem **metaversum**.







**Wykład „Metaversum jako Internet następnej generacji”**



**Warsztat „Wirtualne prawo w wirtualnym świecie”**



**Dyskusja „Metaversum w dyskursie historycznym i życiu codziennym”**



**Warsztat „Możliwości światów wirtualnych Spatial i Second Life”**





## Spis treści – Raport „Metaversum i wirtualna rzeczywistość w przestrzeni akademickiej”

>Część pierwsza „Wprowadzenie do wirtualnej rzeczywistości...”

Pochodzenie pojęcia „Metaversum” (*Andrzej Radomski*)

Różnica między rzeczywistością wirtualną, a rzeczywistością rozszerzoną (*Igor Korczak-Kubalski*)

W jaki sposób dostać się do świata Metaversum?  
(*Andrzej Radomski*)

>Część druga „Różne oblicza Metaversum”

Prawne uregulowania w kwestii funkcjonowania świata wirtualnego (*Igor Korczak-Kubalski*)

Metaversum w praktyce – tajemnice wirtualnych światów (*Liliana Kozak*)

Metaversum w edukacji historycznej (*Karol Kasprowicz*)

✓ **ANKIETA „METAVERSUM - PERSPEKTYWY I WYZWANIA DLA HUMANISTYKI”**

Podsumowanie (*Ewa Solska*)





## Część pierwsza „Wprowadzenie do wirtualnej rzeczywistości...”





## Pochodzenie pojęcia „Metaversum” (Andrzej Radomski)



Idea metaverse narodziła się w 1992 roku w powieści science fiction: „Snow Crash” Neala Stephensona. Autor przedstawił w niej wizję wirtualnego świata, który jest połączeniem rzeczywistości wirtualnej i fizycznej. W takim metaverse ludzie mogą się spotykać, pracować, bawić się i handlować.

**Z kolei geneza samego metaverse (w rozumieniu nowego, realnego świata) wywodzi się z technologii informatycznych.** Ma korzenie w rozwoju internetowych gier wideo dla wielu graczy, wirtualnych światów, takich jak Second Life, oraz rozwoju platform mediów społecznościowych w początku XXI wieku. Wraz z postępem technologicznym, wirtualne światy stawały się coraz bardziej realistyczne i interaktywne. Pozwalało to na tworzenie bardziej immersyjnych doświadczeń, które stawały się alternatywą dla tradycyjnego świata: fizycznego i analogowego.

Pojęcie **metaverse** jest obecnie szeroko używane w branży technologicznej. Firmy takie jak Meta, Microsoft czy Roblox inwestują w rozwój takich technologii, które mają umożliwić tworzenie światów metaverse.





**Czy metaverse można uznać za reprezentację całego wirtualnego świata?** Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Z jednej strony, metaverse jest pojęciem szerokim, które obejmuje różnego rodzaju wirtualne światy. Z drugiej strony, nie wszystkie wirtualne światy są połączone w jeden spójny system i mają np. charakter immersyjny.



W związku z tym, metaverse można uznać za jedynie część wirtualnego świata. Stanowi ona najbardziej zaawansowaną i **immersyjną** jego część, ale nie jest jedyną. Do wirtualnego świata należą również inne, mniej zaawansowane wirtualne światy, takie jak komputerowe gry on-line, aplikacje i portale społecznościowe.

**PODSUMOWUJĄC**, pojęcie i technologia metaverse jest stosunkowo nowe, ale szybko zyskało na popularności. Stanowi ono wizję przyszłości, w której wirtualny świat będzie ściśle połączony ze światem fizycznym i ludzie będą funkcjonować zarówno w jednym, jak i w drugim. Dla niektórych badaczy metaverse jest następcą albo nową fazą w rozwoju Internetu.



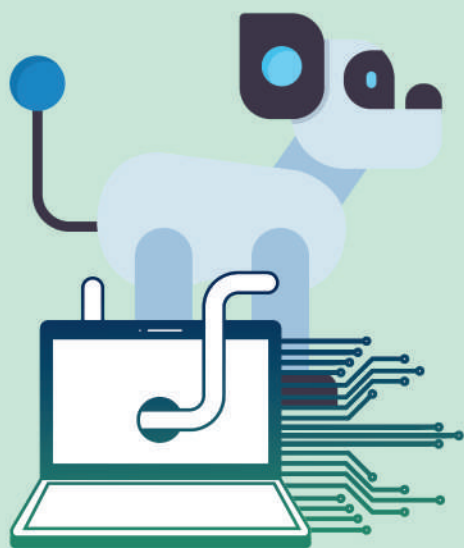
## Różnica między rzeczywistością wirtualną, a rzeczywistością rozszerzoną (Igor Korczak-Kubalski)

**Rzeczywistość rozszerzona (augmented reality, AR) i rzeczywistość wirtualna (virtual reality, VR) nie są synonimami, choć w przekazie medialnym dość często można odnieść wrażenie, że dotyczą tych samych zagadnień.** Fani gier komputerowych z pewnością od razu zrozumieją, gdy powiem, że różnica pomiędzy tymi pojęciami ma się tak, jak różnica między doświadczeniami związanymi z graniem w Pokemon GO, a znajdowaniem rozrywki w grach przy użyciu Oculusów. Tym, którzy są raczej amatorami gier planszowych, spieszę z dalszymi wyjaśnieniami.

Za sprawą rzeczywistości rozszerzonej użytkownicy uzyskują dostęp do obiektów, których nie ma w „prawdziwym świecie” za pomocą dodatkowego urządzenia. Przykład? Spoglądamy na nasz telefon, kiedy korzystamy z aplikacji aparat i na ekranie widzimy dodatkowe obiekty, których nie zobaczylibyśmy w aparacie analogowym. Będą to więc zarówno filtry dodawane do zdjęć (za pomocą Instagrama), jak i postaci z gier (tak, jak w przywołanej wyżej grze Pokemon GO).



**Rzeczywistość wirtualna prowadzi nas o krok dalej. Za sprawą dodatkowego oprzyrządowania, takiego jak gogle VR umieszczane na głowie czy kontrolery, które trzyma się w dłoniach, osoba może odnieść wrażenie, że w istocie znajduje się w innej, bo wirtualnej, rzeczywistości.**



W tym przypadku świat widziany przed własnymi oczami może być zupełnie różny od rzeczywistego i stąd dla korzystających z VR po raz pierwszy (tak jak dla piszącego te słowa) całość może wydawać się „**snem na jawie**”. Co ważne, choć o AR i VR mówi się zwykle jako o „nowych technologiach”, stwierdzenie to wymaga uściślenia. Pierwsze udane eksperymenty, które można by zaliczyć do rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej, pochodzą z drugiej połowy XX wieku. Na uwagę zasługują przede wszystkim system „A Sword of Damocles” autorstwa Ivana Sutherlanda z 1968 r. czy „Virtual Fixtures”, stworzony przez Louisa Rosenberga w 1992 r.



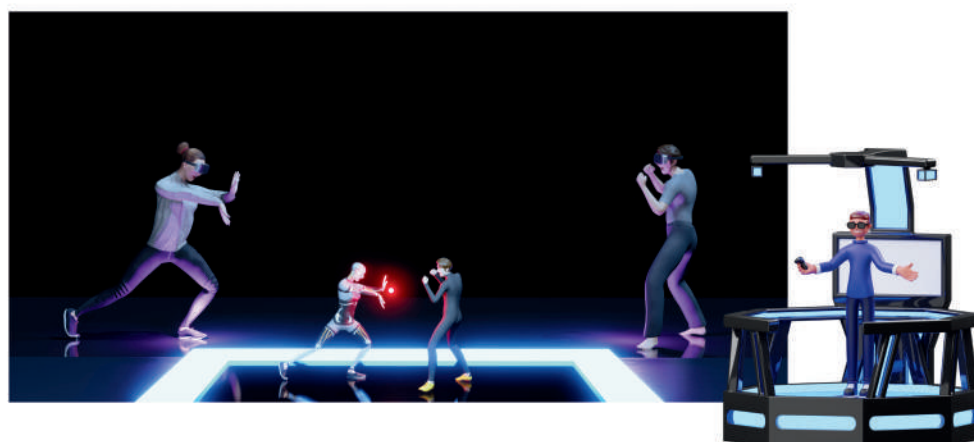
## W jaki sposób dostać się do świata Metaversum? (Andrzej Radomski)



**Metaverse to złożony i wielowarstwowy system, który składa się z wielu różnych elementów.** Dostęp do metaverse można uzyskać na kilka różnych sposobów, w zależności od tego, jaką warstwę lub doświadczenie chcemy wypróbować, przetestować czy w niej funkcjonować. **Najprostszym sposobem na wejście do metaverse jest korzystanie z przeglądarki internetowej.** Wiele wirtualnych światów, takich jak Roblox, Minecraft czy Second Life, oferuje dostęp za pośrednictwem właśnie przeglądarek. W tym przypadku jedynym narzędziem potrzebnym do wejścia do metaverse jest komputer z silną kartą graficzną oraz dostęp do szybkiego Internetu (najlepiej 5G).

Bardziej immersyjne doświadczenia można uzyskać dzięki wykorzystaniu zestawu (headset) słuchawkowego wirtualnej rzeczywistości (VR) lub/i specjalnych gogli. Te zestawy takie jak Oculus Rift, HTC Vive czy Meta Quest, zapewniają grafikę 3D i śledzenie przestrzenne, umożliwiając użytkownikom oglądanie i interakcję ze środowiskiem wirtualnym. Tego typu zestawy VR pozwalają też użytkownikowi zanurzyć się w wirtualnym świecie i **doświadczyć go** w sposób, który jest bardziej realistyczny i interaktywny oraz daje poczucie bycia w jego wnętrzu.

Do poruszania się w metaverse wykorzystujemy także **Awatary** – czyli: wirtualne reprezentacje użytkowników, które pozwalają im na interakcję z innymi użytkownikami i środowiskiem wirtualnym, inaczej: innymi awatarami. Uzupełnieniem gogli i awatarów są: kontrolery ruchu, wirtualne rękawice czy czujniki ruchu. Należy też wspomnieć o urządzeniach AR. Urządzenia rzeczywistości rozszerzonej (AR), takie jak Microsoft HoloLens lub smartfony i tablety z obsługą AR (aplikacje), mogą być używane do nakładania informacji cyfrowych na świat fizyczny, wzbogacając to środowisko elementami wirtualnymi. Ponadto użyteczne mogą być waluty wirtualne (np. Bitcoin czy Ethereum) - środki płatnicze w świecie wirtualnym (w tym i metaverse), które można wykorzystać do zakupu różnych towarów i usług.





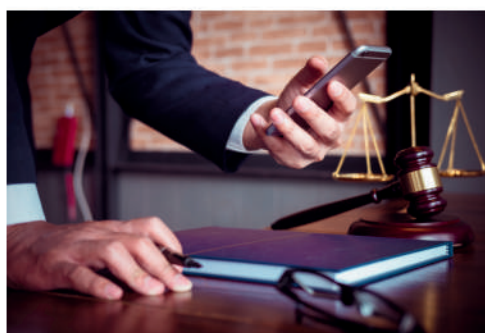
## Część druga „Różne oblicza Metaversum”

### Prawne uregulowania w kwestii funkcjonowania świata wirtualnego (Igor Korczak-Kubalski)

Zagadnienie metaversum, jak wiele tematów, które dotyczą nowych technologii, nie jest obecnie przedmiotem wyczerpującej regulacji prawnej. Wynika to, jak uważam, przede wszystkim z dwóch względów. Po pierwsze, na skutek **ciągłego rozwoju technologii** związanej z metaversum polski ustawodawca – wzorem prawodawców innych państw – nie podejmuje tego tematu, chcąc uregulować to zjawisko dopiero wówczas, gdy wyklarują się główne problemy związane z korzystaniem z tej technologii. Po drugie natomiast, co wcale nie musi się wykluczać ze wcześniejszą uwagą, **prawo nigdy nie przystaje w całości do rzeczywistości, lecz jest przez nią kształtowane niejako „po fakcie”**.

Nie znaczy to, oczywiście, że w polskim prawie nie znajdziemy przepisów, które można by odnieść do wirtualnej rzeczywistości. Już pobieżne zapoznanie z tematem metaversum sugeruje, że w tym przypadku w grę wchodzić będą przepisy związane z prywatnością (a dokładniej – z ochroną danych osobowych), przepisy prawnoautorskie czy przepisy związane z ochroną dóbr osobistych. **Ochronę danych zapewnia przede wszystkim unijne rozporządzenie o ochronie danych osobowych, znane szerzej jako RODO. Wymaga uwagi, że obecność jakiegokolwiek osoby w metaversum wiąże się z przetwarzaniem olbrzymiej ilości danych, potencjalnie także tych klasyfikowanych jako dane szczególnej kategorii (jak dane dotyczące zdrowia).**

Cyfrowy wizerunek osoby w metaversum, czyli jej awatar, nasuwa słuszne skojarzenia z ochroną tego wizerunku jako utworu w rozumieniu ustawy o prawie autorskim oraz prawach pokrewnych, który będzie jedynie licencjonowany na rzecz operatora metaversum. Wreszcie naruszenie dóbr osobistych osoby, jak jej godność, cześć czy dobre imię nie jest ograniczone wyłącznie do świata rzeczywistego. Dlatego osoby, które doznały tego rodzaju krzywdy (w szczególności poprzez nieautoryzowane *deep fakes*, *face swapping*, *revenge porn* czy po prostu kradzież tożsamości), mogą dochodzić swoich roszczeń na zasadach art. 23 i 24 Kodeksu cywilnego. Pamiętać trzeba także o unijnym rozporządzeniu, znanym jako Akt o usługach cyfrowych, którego przepisy stosować będzie się od 17 lutego 2024 r. Nakłada ono szereg obowiązków na dostawców treści rozpowszechnianych w Internecie, a więc także w obszarze metaversum. Czas pokaże, jakie konkretne skutki wywoła ów Akt w odniesieniu do metaversum...





## Metaversum w praktyce – możliwości światów wirtualnych Spatial i Second Life (Liliana Kozak)



**ROZWÓJ GRAFIKI 3D** wraz z połączeniem internetowym pozwolił na powstanie światów wirtualnych, takich jak jeden z najwcześniejszych Second Life (od 2003), oraz później powstałych, takich jak AltspaceVR, Spatial czy VRChat, dostosowanych do **okularów wirtualnej rzeczywistości**.

Nie ma tutaj, tak jak w grze, określonej strategii postępowania, punktów do zdobycia. Użytkownicy mogą zbudować swoją trójwymiarową, animowaną, realistyczną postać, może być ona też bardzo nietypowa, fantastyczna, mieć skrzydła, **kształt chmury lub żarówki**.

**W światach wirtualnych można organizować spotkania, konferencje, koncerty, wernisaże, przedstawienia teatralne. Są tam obszary chronione z określonym kodeksem postępowania, gdzie np. nie wolno pokazywać nagości, stosować przemocy.**

W Second Life od 2007 roku mieści się Academia Electronica, założona przez Sideya Myoo (Michała Ostrowickiego, prof. UJ). Przestrzenie 3D Akademii w Second Life zbudowali Jolanta Chowańska (Neutrinka Lisle), Dominik Undak (Dex Euromat), Ender Meiller, i inni. Od roku 2013 Academia jest niezinstytucjonalizowaną częścią Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego, obecnie posiada swoje sale wykładowe również w światach Spatial i VRChat. W Akademii są prowadzone zajęcia międzyuczelniane, między innymi z filozofii i kognitywistyki. Zajęcia z obszaru kulturoznawstwa prowadzi *dr hab. Andrzej Radomski, prof. UMCS*, badający zagadnienie humanistyki cyfrowej. Jest to również miejsce spotkań, dyskusji przy cyfrowym ognisku, wernisaży i koncertów.





W 2018 W **SECOND LIFE**, w przestrzeni Akademii miała miejsce konferencja „Człowiek w świecie technologicznym”, wydarzeniami towarzyszącymi tej konferencji był grany na żywo i transmitowany do Second Life koncert Przemysława Ostrowskiego (śpiew i lira korbowa) oraz wernisaż Gwen w formie wystawy „Miejsca czasu”, złożonej ze zdjęć rzeczywistych obrazów olejnych.



Rok później konferencja „Człowiek w świecie technologicznym: Antropologia Technologii” miała charakter hybrydowy i międzynarodowy, a odbyła się w Krakowie w Instytucie Filozofii UJ oraz w Second Life. Towarzyszył jej również wernisaż wystawy malarstwa pt. „Wędrownka”.

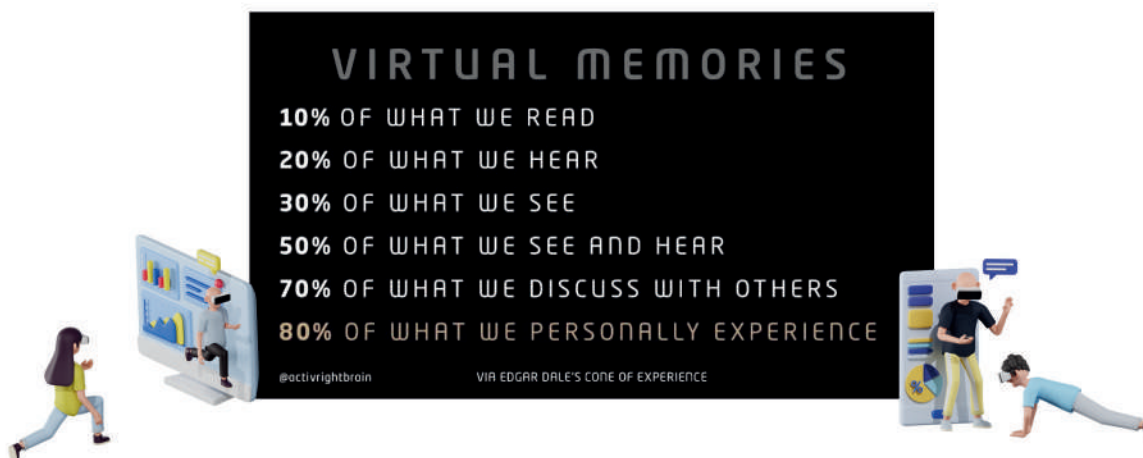
W 2022 miała miejsce pierwsza w Polsce konferencja przeprowadzona w całości w środowisku VR, „WIRTUALIUM interdyscyplinarne perspektywy rzeczywistości wirtualnej”, w świecie wirtualnym AltspaceVR. Była to przestrzeń dostosowana do pełnej immersji dzięki okularom rzeczywistości wirtualnej, można było wejść tam również przy użyciu komputera. W dniach 26-27 maja 2023 odbyła się konferencja „WIRTUALIUM 2.0 – interdyscyplinarne perspektywy rzeczywistości wirtualnej”, w świecie wirtualnym Spatial. Po zamknięciu świata AltspaceVR jest to miejsce gdzie znajdują się najnowsze sale Akademii, również można dostać się tam stosując okulary rzeczywistości wirtualnej, ale także wykorzystując komputer lub smartfona, gdzie taka przestrzeń otwiera się w przeglądarce internetowej.

Należy dodać, że **miniatury obrazów wideo twarzy** uczestników spotkania, np. na platformie Zoom przy dużej frekwencji, mogą nie zmieścić się na ekranie. W Spatial również można wyświetlić obraz twarzy z kamery nad swoim awatarem.

Spotkanie w przestrzeni jednego ze światów wirtualnych pozwala na bardziej sugestywne odczucie obecności większej grupy uczestników. Widać wtedy zebranych razem kilkudziesięciu uczestników spotkania, pod postaciami awatarów.



## Metaversum w edukacji historycznej (Karol Kasprowicz)



**METVERSE JAKO INTERAKTYWNY ŚWIAT** rozpięty między rzeczywistością wirtualną, rozszerzoną i fizyczną, ma potencjał do rewolucjonizacji edukacji, oferując nowe możliwości oraz narzędzia, które mogą uczynić proces nauki bardziej angażującym, satysfakcjonującym, a także dostosowanym do potrzeb uczniów. Ta nowa forma przekazu może pozwolić na eksplorację historycznych epok i wydarzeń w sposób dotąd nieosiągalny, umożliwiając uczniom wirtualne podróże w czasie i przestrzeni.

Metaverse staje się bowiem przestrzenią, gdzie przedmiotów takich jak historia można nie tylko uczyć się, ale także doświadczać i odkrywać, co może przekładać się na głębsze zrozumienie oraz trwałe zapamiętywanie materiału.

Otwierają się tym samym nowe możliwości i perspektywy edukacyjnych zastosowań oraz nowych praktyk. Nowe technologiczne rozwiązania współtworzące metaverse pozwolą bowiem na tworzenie interaktywnych doświadczeń, dostosowując je do indywidualnych potrzeb uczniów. Wyeliminują barierę geograficzną, umożliwiając globalną współpracę. Pomogą w rozwijaniu praktycznych umiejętności w kontrolowanym środowisku. Mogą też prowadzić do oszczędności kosztów edukacji. Niemniej jednak pośród tych obiecujących aspektów stoją również liczne wyzwania, takie jak kwestie prywatności i nierówności cyfrowej, które wymagają uwagi.

Na ile bowiem **metaverse** zwiększy dostępność edukacji i nada jej większy zakres inkluzywności, a na ile wpłynie negatywnie na zjawiska związane z wykluczeniem cyfrowym zarówno w sensie globalnym, jak i regionalnym. Dlatego ważne jest odpowiedzialne wykorzystanie tych technologii w procesie edukacji, uwzględniające wszelkie elementy wyznaczające możliwości i wyzwania związane z nimi.



Niczym w **Fantomatyce** Stanisława Lema, świat wirtualny staje się nieodróżnialny od rzeczywistości fizycznej. Wirtualne rzeczywistości niosą ze sobą wyzwania dla wielu dziedzin naszego życia, natomiast bez wątpienia reperkusje w sferze edukacji będą bezprecedensowe. Wraz z kolejnymi funkcjonalnościami, umożliwiającymi przez postęp technologiczny otwierają się możliwości dostępu do coraz bardziej immersyjnych doświadczeń.



Niemniej nie sposób nie zgodzić się z wydanym w październiku 2023 roku manifestem „Virtual Reality Beyond the ‘Time Machine’ – A Manifesto”, napisanym przez X-Mem Group, złożonego z czołowych badaczy europejskich. Jak zasadnie wskazują, nawołując do krytycznej dyskusji nad różnymi aspektami wirtualnej rzeczywistości: „Projekty wspierające ideę VR jako ‘maszyny empatii’ koncentrowały się do tej pory głównie na projekcyjnej, egocentrycznej empatii. Jest to problematyczne, ponieważ uwaga użytkowników jest w tym przypadku skierowana na to, co sami czują w teraźniejszości, a nie na to, co mogli czuć ludzie w przeszłości. Aby zrozumieć to drugie, wymagana jest zdolność do dystansowania się i krytycznej refleksji, wraz z zaangażowaniem afektywnym, w którym pojawia się rozumienie empatii jako dialogicznej, skoncentrowanej na innych. Pozwala to na bardziej produktywną identyfikację z historycznym ludzkim doświadczeniem, otwierając przestrzenie ‘pomiędzy’, w których zachęca się do krytycznego rozważenia doświadczeń historycznych ‘Innych’”.

**EDUKACYJNE WYKORZYSTYWANIE WIRTUALNYCH ROZWIĄZAŃ** musi brać pod uwagę te elementy. Postęp w tej materii jest na tyle dynamiczny, że refleksja krytyczna – co nie dziwne – staje się reaktywna. Toteż firma Meta, główny orędownik projektu metaversum, reklamuje swój projekt jako możliwość „zabrania uczniów w prawdziwą podróż w czasie”. Możliwość „przeżycia” i „doświadczenia” przeszłości tak jakby ona rzeczywiście ponownie oddziaływała na odbiorców, niczym na aktorów historii. Nie sposób zatem nie zwrócić uwagi na te zagrożenia, które samoistnie będą pojawiać się wraz z kolejnymi rozwiązaniami i możliwościami, na czele z pytaniami o etykę i dobre praktyki – w przypadku edukacji szczególnie te wspólnototwórcze.

Pytanie, w jaki sposób metaverse przekształci krajobraz edukacji, stoi przed nami otworem. Na ile wykorzystamy szanse interaktywnej, wirtualnej i w immersyjnej przestrzeni komunikacyjnej, a na ile ulegniemy (nie)znanym pułapkom świata cyfry? Jeden pewnik od czasów Janusza Korczaka pozostaje w tym obszarze niezmienny, albowiem „Nie takie ważne, żeby człowiek dużo wiedział, ale żeby dobrze wiedział; nie żeby umiał na pamięć, a żeby rozumiał; nie żeby go wszystko troszkę obchodziło, a żeby go coś naprawdę zajmowało”. I tutaj wirtualny świat metaverse z pewnością mógłby nam pomóc.





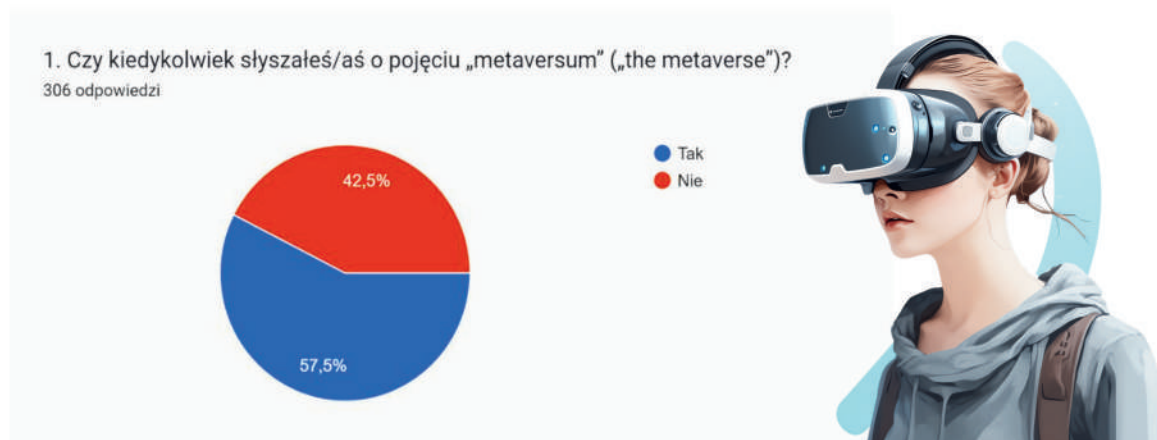
## Ankieta „Metaversum - perspektywy i wyzwania humanistyki”

**W ramach realizacji projektu członkowie KMH UMCS przeprowadzili ankietę, dotyczącą zagadnień związanych z pojęciem metaversum.** Zadaniem badania ankietowego było sprawdzenie w jakim stopniu pewne podstawowe dla poruszanego tutaj zagadnienia pojęcia, takie jak rzeczywistość wirtualna czy rozszerzona, są powszechnie znane w środowisku studentów UMCS.

Drugim zadaniem postawionym przed ankietą było wykrycie potencjalnych źródeł, z których studenci czerpią informacje o nowych technologiach cyfrowych i koncepcjach na ich dalszy rozwój.

**W ankiecie wzięło udział 306 osób, które odpowiedziały na dziesięć pytań z zakresu szeroko pojętego zagadnienia metaversum.** Odpowiedzi pochodzące z zamkniętej części kwestionariusza zostały przedstawione w formie diagramów kołowych. Niektóre z pytań zawierały również możliwość udzielenia odpowiedzi otwartej. W tym przypadku autorzy raportu zdecydowali się na wybranie pewnego katalogu odpowiedzi, usuwając opinie występujące więcej niż raz lub wykazujące znikomą wartość informacyjną (np. „Nie wiem”, „Nie pamiętam”).

**Ankieta została przeprowadzona w dniach 26 października 2023 - 11 listopada 2023 na Wydziale Filologicznym oraz Wydziale Historii i Archeologii UMCS.**



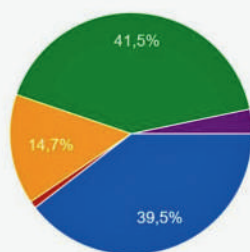
**POJĘCIE METAVERSUM JEST TERMINEM WYJĄTKOWYM**, ponieważ z jednej strony stanowi zjawisko szerokie, mające (w założeniach twórców) obejmować całokształt życia społecznego i tym samym zostać następcą Internetu. Z drugiej strony, jest to jedynie jeden z przykładów **wirtualnej rzeczywistości**, która w założeniach miała zostać wykreowana przez firmę Meta.

**TERMIN METAVERSUM JEST ZNANY WIĘKSZOŚCI STUDENTÓW**, jednak pytanie które należy sobie zadać, to ilu z nich widzi pod tą nazwą projekt Marka Zuckerberga, ilu rozumie to zjawisko jako całokształt mediów społecznościowych, a kto wiąże ten termin np. z filmami Marvel Cinematic Universe (gdzie z kolei występuje **multiversum**).



2. W jakich okolicznościach spotkałeś/aś się z pojęciem „metaversum” („the metaverse“)?

306 odpowiedzi



- W czasie przeglądania mediów społecznościowych i innych zasobów Internetu.
- W trakcie trwania edukacji szkolnej (szkoła podstawowa, liceum, technikum itd.).
- W przestrzeni uniwersyteckiej (tj. w ramach zajęć lub wydarzeń nieobowiązkowych).
- Nie spotkałem/am się.
- W innej sytuacji.

Przykładowe odpowiedzi udzielone na pytanie:

W jakich okolicznościach spotkałeś/aś się z pojęciem „metaversum” („the metaverse“)?

- w przypadku sztuki filmowej,
- w produkcjach Marvela,
- w czasie oglądania filmu,
- było wspomniane jako żart w grze,
- filmy i seriale,
- od znajomych,
- kino, film, serial,



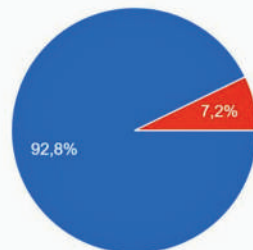
Wśród źródeł wiedzy na temat *metaversum* zdecydowanie dominują zasoby Internetu, czemu trudno się dziwić w dobie stale rozwijającego się społeczeństwa informacyjnego. Co ciekawe, z odpowiedzi otwartych wynika również, że wiele filmów w pewien sposób „przemycza” do swojej fabuły informacje o światach wirtualnych. Podane wcześniej jako przykład produkcje Marvela upowszechniły termin *multiversum*, który mimo, że stanowi byt fikcyjny, to również jest rodzajem zespołu równoległych światów, czym przecież w swoim założeniu ma być również *metaversum*. Duże nadzieje budzi ponadto niewielki, ale jednak występujący procent odpowiedzi, gdzie jako źródło informacji o *metaversum* wymieniana zostaje szeroko pojęta „przestrzeń akademicka”.



## „Metaversum i wirtualna rzeczywistość w przestrzeni akademickiej” 2023/2024

3. Czy kiedykolwiek słyszałeś/aś o pojęciu „wirtualna rzeczywistość” (w skrócie „VR”) w kontekście naukowym lub marketingowym?

306 odpowiedzi

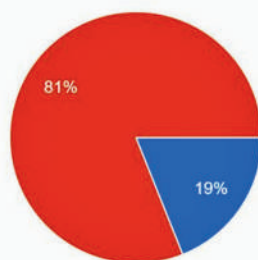


● Tak  
● Nie



4. Czy wiesz jaka jest różnica pomiędzy „rzeczywistością wirtualną” (VR) a „rzeczywistością rozszerzoną” (AR)?

306 odpowiedzi



● Tak  
● Nie



**POJĘCIE „WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI”** jest zdecydowanie lepiej znane w środowisku studenckim od terminu metaversum. Można nawet stwierdzić, że większość studentów kiedyś spotkała się z tym pojęciem. „Wirtualna rzeczywistość” jest jednak zjawiskiem stosunkowo szerokim i może być rozumiana na różne sposoby. Być może niektórzy rozumieją „wirtualną rzeczywistość” jedynie jako ogromny świat mediów społecznościowych lub gier wideo. Niewielu studentów (mniej niż 1/5 ankietowanych) odpowiedziało twierdząco na pytanie dotyczące różnicy między rzeczywistością rozszerzoną a wirtualną. Poniższe odpowiedzi na pytanie otwarte dają natomiast nadzieję, że w tej niewielkiej grupie pojęcia te są definiowane w sposób prawidłowy (w większości przypadków).





Przykładowe odpowiedzi udzielone na pytanie: Wskaż co najmniej jedną różnicę między rzeczywistością wirtualną (VR) a rzeczywistością rozszerzoną (AR):

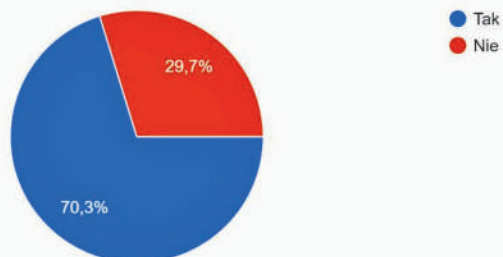
- VR to świat stworzony i widziany przez specjalnie urządzenia, a AR umożliwia pokazywanie obiektów za pomocą np. telefonu komórkowego,
- AR to rzeczywistość, która ma dodane dodatkowe elementy, a VR to świat wirtualny,
- AR jest szersza,
- VR-virtual reality a AR-augmented reality różnią się tym, że w przypadku pierwszego pokazywany obraz jest w całości wykonany komputerowo, a w drugim przypadku może to być jedynie dodanie czegoś do prawdziwego obrazu,
- AR to rozszerzenie naszej rzeczywistości, a VR to kreacja nowej wirtualnej rzeczywistości,
- VR jest całkowicie wygenerowane wirtualnie, a AR pokazuje np. wygenerowane elementy w świecie rzeczywistym, np. jak w Pokemon Go,
- VR to całkowicie wirtualny nowy świat, a AR dodaje wirtualne elementy do świata rzeczywistego,
- efekt immersji występuje tylko w przypadku rzeczywistości rozszerzonej,
- Rzeczywistość wirtualna skupia się na tworzeniu całkowicie nowej rzeczywistości (np. gry, chaty). Rzeczywistość rozszerzona to bardziej dodatek do tego co mamy,
- AR wyświetlana jest m.in. na innych urządzeniach i tylko nakładana na świat rzeczywisty, VR jest całkowicie oddzielnym światem od rzeczywistego,
- VR przenosi nas do stworzonej rzeczywistości, a AR zwiększa możliwości tego co nas otacza np. okulary Google (anulowane bodajże), które miały od razu nam pokazywać informacje w restauracji itd. czyli rozszerzały naszą rzeczywistość,
- AR oznacza „dodanie” nowych elementów do świata realnego przy pomocy komputera, a VR pozwala na stworzenie nowej, wirtualnej rzeczywistości,
- w przypadku AR jesteśmy w stanie reagować zarówno w świecie rzeczywistym i wirtualnym, w przypadku VR tylko wirtualnie,
- rzeczywistość rozszerzona korzysta z prawdziwego świata i dodaje do niego wirtualne elementy, a VR jest całkowicie wirtualne,
- rzeczywistość rozszerzona pozwala tylko na zobaczenie świata wzbogaconego o nowe elementy, wirtualna dodaje do tego cyfrowy świat,
- VR to całkowicie nowa rzeczywistość, AR jedynie dodaje do niej elementy,
- różnica polega na tym, że VR zastępuje nam rzeczywistość, jakbyśmy przenieśli się do innego świata, a AR jedynie dodaje elementy do rzeczywistości, która nas otacza,
- VR jest przestrzenią całkowicie stworzoną sztucznie przez np. gogle, a AR korzysta z naszego świata przez kamerę i dodaje do niej elementy,
- konieczność korzystania z gogli VR,



## „Metaversum i wirtualna rzeczywistość w przestrzeni akademickiej” 2023/2024

5. Czy kiedykolwiek grałeś/aś w gry, oglądałeś/aś materiały z gier lub filmy, stworzone w oparciu o technologię VR?

306 odpowiedzi



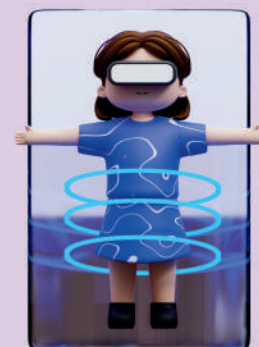
6. W jakich okolicznościach po raz pierwszy zetknąłeś/ęłaś się z technologią VR w dowolnej formie (gry, filmy, gogle)?

306 odpowiedzi





Większość studentów oglądała filmy lub grała w gry, stworzone w oparciu o technologię VR. Współcześnie jest to bardzo pręźnie rozwijająca się technologia, na którą czasem trudno nie natknąć się w czasie surfowania po Internecie. Również w serwisach typu YouTube współcześnie pojawia się wiele filmów z gier wideo wykorzystujących technologię VR, a równie często występują reklamy samego sprzętu (np. gogle, kontrolery).



**Przykładowe odpowiedzi udzielone na pytanie: W jakich innych okolicznościach po raz pierwszy zetknąłeś/ęłaś się z technologią VR w dowolnej formie (gry, filmy, gogle)?**

- na wydarzeniu w jakimś mieście, gdy można było sprawdzić,
- gogle VR,
- u znajomej,
- gra ze znajomym, który posiadał gogle VR,
- kumpel miał gogle VR i pokazał mi jakąś gierkę,
- w sklepie, gdy mając ok. 7 lat czytałem książkę popularnonaukową dla dzieci,
- na targach nauki,
- w pracy,
- gdy mój partner posiadał okulary VR i mogłam z nich skorzystać,
- na festiwalu artystycznym,
- zobaczyłam w filmie,
- zajęcia szkolne,
- podczas spotkania ze znajomymi,
- w sklepie z elektroniką,
- grając w grę na goglach VR,
- poprzez znajomych,
- gry, filmy, kino, wystawy,
- Muzeum - film historyczny oglądany używając gogli VR,
- Half Life VR,
- badania KUL,
- na stoisku w czasie wakacji, gdzie można było wybrać grę i przeżyć ją, mając założone gogle,
- na wystawach sztuki,
- podczas wystawy obrazów Zdzisława Beksińskiego (można było za pomocą VR „wejść do obrazu”),
- w marketingu,

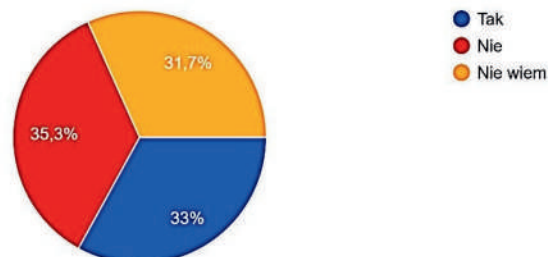
**Nawiązując do powyższego pytania o źródła wiedzy dotyczącej metaversum, należy stwierdzić, że podobne „informatory” występują również w przypadku terminu „wirtualna rzeczywistość”. Pierwszym miejscem gdzie większość z nas zaczerpnęła informacje na temat metaversum jest z całą pewnością Internet. Odpowiedzi otwarte wskazują natomiast na inne, o wiele bardziej „oryginalne” i zaskakujące źródła wiedzy.**





7. Czy ty lub ktoś z twojego otoczenia posiada sprzęt i/lub akcesoria VR (np. gogle, kontrolery)?

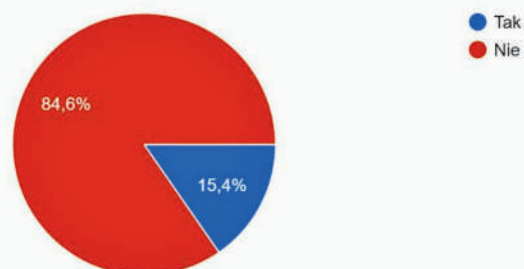
306 odpowiedzi



Na podstawie odpowiedzi na powyższe pytanie stwierdzić należy, że akcesoria VR nie należą do powszechnie dostępnych gadżetów w środowisku studenckim. Dla większości studentów pełnią one zapewne jedynie rolę multimedialnej rozrywki, a jedynie bardzo niewielki procent być może wykorzystuje technologię VR do nauki czy rozrywki.

8. Czy w trakcie studiów osoby prowadzące zajęcia kiedykolwiek wykorzystywały elementy technologii VR (np. w postaci pokazu sprzętu i/lub ...ch) lub poruszały temat wirtualnej rzeczywistości?

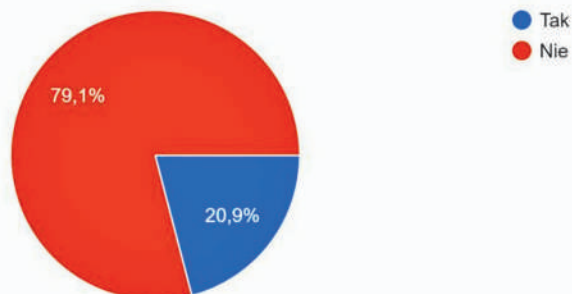
306 odpowiedzi



Powyższy wykres ukazuje w jak małym stopniu nauczanie na uczelniach wyższych opiera się na wykorzystaniu najnowszych technologii. Czasem są to przeszkody związane z brakiem woli czy umiejętności ze strony wykładowców, a niekiedy (lub zazwyczaj) jest to spowodowane brakami sprzętowymi i finansowymi, które nie pozwalają na należyte przeprowadzenie zajęć z wykorzystaniem technologii VR.

## „Metaversum i wirtualna rzeczywistość w przestrzeni akademickiej” 2023/2024

9. Czy słyszałeś/aś o projekcie „Metaversum – perspektywy i wyzwania dla humanistyki”, organizowanym przez Koło Metodologiczne Historyk...nicowanej formie (wykład, dyskusja, warsztaty)?  
306 odpowiedzi



Projekt „Metaversum - perspektywy i wyzwania dla humanistyki” miał na celu popularyzację wiedzy o szeroko pojętych światach wirtualnych. Pomimo, że jedynie 1/5 ankietowanych uczestniczyła lub słyszała o naszym projekcie, to jego realizację należy zaliczyć w poczet sukcesów KMH UMCS. Po raz pierwszy w murach tej lubelskiej uczelni pojawił się projekt omawiający kwestie teoretyczne związane z funkcjonowaniem zjawiska metaversum.

10. W jakim stopniu interesujesz się tematyką związaną ze światami wirtualnymi, VRem, rzeczywistością rozszerzoną lub szeroko pojmowanym „metaversum”?

306 odpowiedzi



Zainteresowanie tematyką związaną z szeroko pojętą „wirtualną rzeczywistością” jest mocno zróżnicowane. Zdecydowana mniejszość śledzi rozwój tego zagadnienia „na bieżąco”, a ok. 1/4 ankietowanych w ogóle nie interesuje ten temat. Należy mieć nadzieję, że część osób, które w tym roku odpowiedziały: „tematyka niezbyt mnie interesuje”, już za kilka lat, być może zmienią zdanie.



## Podsumowanie (Ewa Solska)

Metaverse – oto charyzmatyczna kategoria, wykraczająca w swojej dyskursywnej i wielostronnej obecności poza obszar rynku technologicznego. Można przyjąć, że jeszcze przed trzema laty funkcjonowała głównie w środowisku gamingowym, i w analizach nowych (w pewnej mierze czasowej) technologii *Virtual Reality*.

Jesienią roku 2021 usłyszeli o niej wszyscy, przy okazji przebranzowienia Facebooka na Meta i ogłoszenia przez Marka Zuckerberga swojego planu „ucieleśnionego Internetu” [„Facebook announces name change to Meta in rebranding effort” | Meta | „The Guardian”; „Enter the metaverse: the digital future Mark Zuckerberg is steering us toward” | Meta | „The Guardian”]. Co było spodziewane, niedługo po tym wystąpieniu plany Microsoftu w tym obszarze przedstawił CEO firmy Satya Nadella [“Watch Microsoft's Satya Nadella's vision for the Metaverse (with Teams)” (youtube.com)]. Tak więc na zasadzie „move fast, break things” wpisanej w działania technologicznych potentatów zainicjowano zmierzch platform społecznościowych (opartych na targetowanych społecznościach użytkowników i handlowaniu ich danymi), a świat immersyjnego uniwersum współuczestników i współtwórców własnych przestrzeni w globalnym systemie zintegrowanych wirtualnych światów.



A konkrety? Przed metaversowym rebrandingiem Facebooka pojawiły się już Ray-Ban Stories [„Ray-Ban Stories, czyli okulary Facebooka. Takie z kamerkami” (spidersweb.pl)], zaś aktualnie bliski realizacji pod hasłem „Meta Immersive Learning project” jest plan utworzenia wirtualnych kampusów dla dziesięciu uniwersytetów w USA [„Meta to Open 10 Metaverse Campuses as Part of \$150 Million Immersive Learning Project” – Metaverse Bitcoin News]. Wreszcie sama prekursorska opowieść Zuckerberga, która z punktu startowego stała się performatywem – obserwowaliśmy metaversowe profilowanie kolejnych producentów i dystrybutorów technologii VR/XR; eksperci prześcigali się w tłumaczeniu czym metaverse jest i może być, a czym (jeszcze) nie.



W opisie aktualnego etapu na drodze do meta-universum jako „rozszerzonej wirtualnej rzeczywistości”, „cyfrowego świata VR” czy „nowego środowiska 3D” ulokowały się już na stałe słowa: immersja i ucieleśnienie (*embodiment*), meta-afordancje i *web3*, *blockchain*, kryptowaluty i tokeny NFT, a gdzieś w odległych od mainstreamowego dyskursu rejonach z obszaru humanistyki głębszej powracają w tym nowym kontekście idee konektywizmu i systemu sympojetycznego.



Z drugiej strony wraz z przewidywaną diagnozą niedoboru nauczycieli i szkoleniowców w środowisku 3D, wymagającym specyficznych kompetencji projektowania doświadczeń edukacyjnych w modusie *teaching design* (a także umiejętności poruszania się w gamingowej przestrzeni i korzystania z technologii *blockchain*), pojawiły się szybko kursy internetowe, takie jak „What is the Metaverse?” | Coursera i cykliczne modele szkoleniowe Karla Kappa „Metaverse Learning Model for Creating Participant-Centered Environments” [zob. też „Designing Learning Experiences in the Metaverse” (linkedin.com); „The metaverse: A new world of learning” (linkedin.com)]. W międzyczasie dochodziły obracane medialnie wieści o celebrytach i słynnych markach moszczących się w Decentralandzie (grze integrującej technologie VR i *blockchain*), o analizach finansowych i modelowych symulacjach szybkich zysków sięgających bilionów dolarów, o pierwszej ambasadzie (Barbadosu) zlokalizowanej na wirtualnej działce, wreszcie – o projekcie metaversowego Seulu (zob. Michał Misiura, „Czym jest metaverse? - Nowa wizja świata” | CrypS.pl). Jednak w eksperckiej konkluzji słyszymy zewsząd, że metaverum w sensie właściwym nie istnieje, mamy najwyżej „archipelag” niezintegrowanych VR-owych wysp... Czyli właściwie do czego zmierzamy?



Interesująca jest tu genealogia słowa, które pojawiło się w literaturze za sprawą pisarza science fiction Neal'a Stephensona w powieści „Snow Crash” (1992), jako nazwa alternatywnej wirtualnej przestrzeni wykreowanej przez komputery (podobną wizję znajdziemy też w powieści Ernesta Cline'a „Ready Player One” z 2011 roku i w jej filmowej adaptacji z 2018 roku w reżyserii Stevena Spielberga). Zwracamy uwagę na stały motyw – dystopijny obraz IRL pod rządami korporacyjnych techno-magnatów, z której stłamszeni ponurą codziennością ludzie uciekają do równoległego świata współtworzonego przez uczestników i nie mającego określonych granic, a raczej graniczącego tylko z możliwościami ludzkiej (na razie) wyobraźni, kreatywności, pragnienia wolności... i nadziei.



Czy taki świat jest możliwy? To nie do końca retoryczne pytanie, dlatego przekształćmy je w kwestię – jaki metaverse jest projektem do zrealizowania w perspektywie liczonej w dekadach? Spektrum poglądów na ten temat można uogólnić do trzech:

- Optymistów, którzy wymieniają jednym tchem obecne już warunki powodzenia (m.in. sieć 5G, powszechnie użytkowane internetowe komunikatory i postpandemiczny trend osvajania VR-owej codzienności, serwisy typu Altspace VR czy Horizon Worlds oraz dostępne rozwiązania przeglądarkowe i hybrydowe (zob. więcej: [Bartłomiej Polakowski, „Metaverse w edukacji – czy rzeczywistość wirtualna pomoże nam się uczyć?” | Sektor 3.0 \(sektor3-0.pl\)](#));
- Pesymistów przypuszczających swoją kontrę po ostatnich niepowodzeniach finansowych Meta, zwłaszcza po fatalnej środzie 2 lutego 2022 [zob. [„6 Reasons Meta Is in Trouble - The New York Times” \(nytimes.com\)](#)], z tym, że ich „tak myślałem, że nic z tego nie będzie” wydaje się trafiać w próżnię, bo jednak coś już się wyłania i to nie od kilku ostatnich lat;
- Realistów, którzy starają się na sprawę spojrzeć ogólniej (głównie z naukowo-historycznej perspektywy, w kontekście wielostronnego dyskursu na ten temat) i, co spodziewane, postulują kompleksowe badania nad metaversum, w wymiarze idei, techno-naukowego projektu wpisanego w logikę kapitalizmu technologicznego oraz generalnie – względnie niedalekiej przyszłości i jej widocznych już znaków.

Optując za tym trzecim podejściem przez akademicki pryzmat można sugerować zwrotnie sprzężone ze sobą płaszczyzny analizy i refleksji, zwłaszcza u nas, w Europie. Dominuje tu na razie kontekst rynkowej branży technologicznej, gdzie na metaverse patrzy się jak na innowację emergentną, która spowoduje istotną zmianę kulturową i cywilizacyjną. Dyskursywna atmosfera wydaje się temu sprzyjać; metaverse ustalił się tematycznie w planach badawczo-rozwojowych Unii Europejskiej jako „nowy cyfrowy trend, nowa forma przestrzeni wirtualnej i jedno z najpilniejszych wyzwań” jak czytamy w intencyjnym liście przewodniczącej Komisji Europejskiej Ursuli von der Leyen z września 2022 roku [zob. [SOTEU\\_2022\\_Letter\\_of\\_Intent\\_EN.pdf \(europa.eu\)](#); „EU to Launch Global Metaverse Regulation in 2023; Will the US Follow Suit?” - Gamma Law; „People, technologies & infrastructure – Europe’s plan to thrive in the metaverse” | LinkedIn].





Temat pojawia się zresztą od kilku lat na międzynarodowych forach, takich EDEN DLE [Europejska sieć infrastruktury i programów edukacji cyfrowej „EDEN DLE Strategy 2023-2028” ([eden-europe.eu](https://eden-europe.eu))]. Zwłaszcza na tegorocznej czerwcowej konferencji w Dublinie „EDEN 2023 Annual Conference in Dublin – Eden” ([eden-europe.eu](https://eden-europe.eu)), promowanej pod hasłem: “Yes we can!” – Digital Education for Better Futures. Spójrzmy na tematykę dwóch głównych sesji poświęconych pedagogice przyszłości oraz kolejnej generacji nauczycieli i uczniów:

“Putting education in the driving seat of the next big thing: AI, VR, the Metaverse, etc.”;

“Designing best practices for blended, hybrid and online learning”;

“Developing teachers’ skills and competencies for the digital era”;

“Exploring the Third Space in reshaping impactful professional learning”;

“Students as active partners in learning transformation”.



Jeżeli chodzi o badania naukowe temat typu: „Metaversum – co możemy wiedzieć, co trzeba zrobić, czego można się spodziewać” to okazja do przypomnienia pragmatyki modelu R&D&I (*Research Development-Innovation*). Tym bardziej, że mamy tu pewien horyzont odniesień i przestrzeń oczekiwań, tj. wysokobudżetowy program Horizon [„Horizon Europe - European Commission” ([europa.eu](https://europa.eu))], wspierający z zasady obszar badawczo-rozwojowy, w tym inicjatywy badań nad nowymi technologiami, np. w module „Work Programmes 2023-24 of the Horizon Europe – new opportunities for R&D&I” [<https://polsca.pan.pl/en/work-programmes-2023-24-of-the-horizon-europe-new-opportunities-for-rdi/>]. Te tropy stanowią już punkt wyjścia dla usytuowania kwestii metaverse w obszarze studiów humanistycznych. Wypatrujemy poprzez tę technologię nowego „ekosystemu” dla humanistyki cyfrowej i cyfrowej edukacji, więc tym bardziej rozważmy ją w kontekście rozwoju humanistyki głębszej (łączącej nauki humanistyczne, sztukę i technologie m.in. w badaniu nad wpływem współczesnych innowacyjnych wynalazków na ich użytkowników) oraz humanistyki technologicznej (modelu edukacji integrującej tradycję *artes liberales* z praktycznym szkoleniem w zakresie kompetencji technologicznych). Jak zatem środowisko metaversum może służyć rozwijaniu tych transdyscyplinarnych obszarów nauki i edukacji? To sprawa nader aktualna właśnie w ramach transdyscyplinarnego programu badawczego nad metaverse. I tutaj mamy już pewne odnośniki.

Jest to w pierwszym rzędzie wieloautorskie studium „Is Metaverse in education a blessing or a curse: a combined content and bibliometric analysis”, opublikowane w „Smart Learning Environments” (2022) [<https://doi.org/10.1186/s40561-022-00205-x>]. Dokonano w nim z pomocą analizy bibliometrycznej systematycznego przeglądu literatury na temat zastosowań metaversum w edukacji. Ich celem było rozpoznanie pewnych wzorców w trendach badawczych dla ustalenia możliwych kierunków i ograniczeń w badaniach nad metaverse.



Z kolei parę miesięcy temu zespół “X-MEM Project Team” opublikował na łamach „Public History Weekly” (2023) koncepcyjny manifest pt. „Virtual Reality Beyond the ‘Time Machine’ – A Manifesto” [[dx.doi.org/10.1515/phw-2023-22067](https://dx.doi.org/10.1515/phw-2023-22067)]. Autorzy podkreślają na wstępie obecną dynamikę rozwoju różnorodnych doświadczeń z technologią VR i z podejściem projektowym w nauce i edukacji. Postulują zatem systematyczne dzielenie się nimi między praktykami i badaczami tej technologii, prezentując zwięźle „te jej problematyczne aspekty, które wymagają bardziej pogłębionej dyskusji w obu sferach” – przede wszystkim w odniesieniu do nauki historii. Są to m.in. kwestie VR-u jako „wehikułu czasu” i „maszyny empatii” (w kontekście immersyjności, fotorealizmu, ucieleśnienia i wcielania w role gry), dostępu i inkluzyjności przestrzeni VR-owych, a także zagadnienia własności, prywatności i wykorzystywania danych (słowem – jak nie powielać w tym względzie wzorca obecnych platform społecznościowych). W rodzimej przestrzeni mamy też książkę *Andrzeja Horocha* (założyciela firmy [ConnectedRealities.eu](http://connectedrealities.eu) (<http://connectedrealities.eu>) i przewodniczącego Komitetu ds. Metaversum w ramach Związku Cyfrowa Polska) pt. „Kierunek metaverse. Jak wprowadzić technologie VR, AR i AI w twojej firmie” (Warszawa 2023). Nie jest to tylko poradnik/przewodnik dla startupów; autor jako praktyk i teoretyk zagadnienia opracował je w formie kompleksowego (na obecny moment) i wielokontekstowego przyczynku – dla badań nad metaverse.



Oto jeden z postulatów w odniesieniu do ww. odnośników: metaverse nie będzie tylko „poligonem doświadczalnym do badania zachowań konsumenckich oraz rynkiem zbytu na cyfrowe przedmioty, gadżety i ubrania, które nie mają żadnej wartości w realnym życiu” (zob. [M. Misiura](#), „Czym jest metaverse?”, dz. cyt.). Ale czy będzie równoległą przestrzenią *science in action*, polem doświadczalnym dla humlabów i platformą edukacji? Nieprędko, choćby z przyziemnie praktycznych powodów, takich jak niewygodność długiego używania VR-owych gogli, a zatem problem afordancji odnośnie do innych przyszłościowych akcesoriów oraz metod dostępu. Istotna w każdym razie jest tu sama kwestia dostępu (szczególnie dla osób z ograniczoną sprawnością percepcyjną). Natomiast z nabywaniem przez nauczycieli i naukowców kompetencji, niezbędnych dla działania w tym środowisku nie powinno być większych problemów, trzeba tylko chcieć – wzorem naszych uczniów w tym względzie (co do aktualnych możliwości osvajania się z technologią i obecnymi platformami metaversum zob. omówienie [Bartłomieja Polakowskiego](#) „Metaverse w edukacji”, dz. cyt.). W każdym razie mamy temat do nieustającego rozwijania – złożoność i wielostronność zagadnienia gwarantuje, że pola dyskursu starczy tu dla wielu – i na długo.



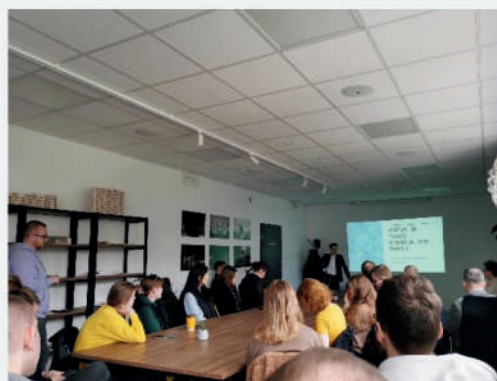


## Koło Metodologiczne Historyków UMCS – Kim jesteśmy?

Działalność Koła skupia się na badaniach nad rozwojem i integralnością nauk humanistycznych oraz refleksją nad rolą tych nauk w świecie współczesnym. Tym samym członkowie Koła propagują wiedzę na temat najnowszych metod uprawiania dyskursu historycznego i pomagają studentom UMCS w rozwoju ich zainteresowań naukowych i kulturalnych. Studenci KMH UMCS są również zafascynowani nowymi technologiami oraz wykorzystaniem ich możliwości w zakresie naukowego uprawiania historii.

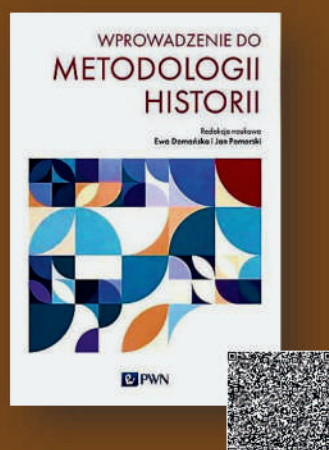
Celami działalności Koła są:

- działalność na rzecz rozwoju i integralności nauk humanistycznych;
- prowadzenie badań naukowych; pomoc w rozwoju zainteresowań naukowych i kulturalnych;
- integrowanie lubelskiego środowiska akademickiego;
- popularyzowanie wiedzy związanej m.in. z metodologią nauk (w szczególności z refleksją metodologiczną nad współczesną humanistyką);
- umożliwianie wymiany doświadczeń z ośrodkami naukowo-badawczymi i kulturalnymi zajmującymi się teorią historii oraz współczesnym dyskursem humanistycznym;
- współpraca z ośrodkami badawczymi, akademickimi, muzealnymi i medialnymi zarówno na terenie państwa polskiego jak i poza nim;
- prowadzenie badań nad świadomością historyczną współczesnych społeczeństw i nowoczesnymi sposobami upowszechniania historii;
- propagowanie wiedzy na temat współczesnych metod uprawiania dyskursu historycznego;
- refleksja nad rolą nauk humanistycznych w świecie współczesnym.

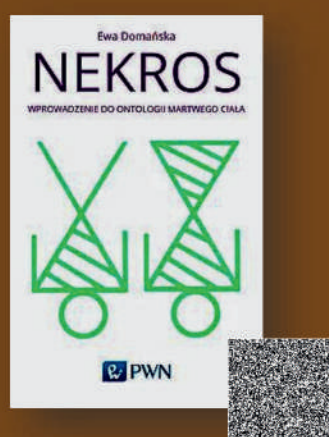




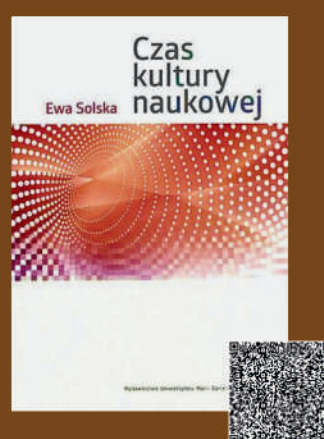
## Z Biblioteczki Historyka....



Red. E. Domańska, J. Pomorski, „Wprowadzenie do metodologii historii”. Kultowy podręcznik akademicki - pozycja obowiązkowa na półce każdego Historyka i Metodologa. Zadaniem podręcznika jest przystępne zaprezentowanie wybranych zagadnień związanych z metodologicznymi aspektami wiedzy historycznej. Ma on przede wszystkim pokazać w praktyce, jak ważną rolę odgrywa refleksja metodologiczna w rozumieniu historii jako dziedziny wiedzy i w realizowaniu jej społecznych funkcji oraz jak nieodzowna jest pomoc metodologii w zapewnieniu historii statusu wiedzy naukowej, prowadzeniu profesjonalnych badań oraz w pisaniu logicznie skonstruowanych i krytycznych tekstów akademickich.



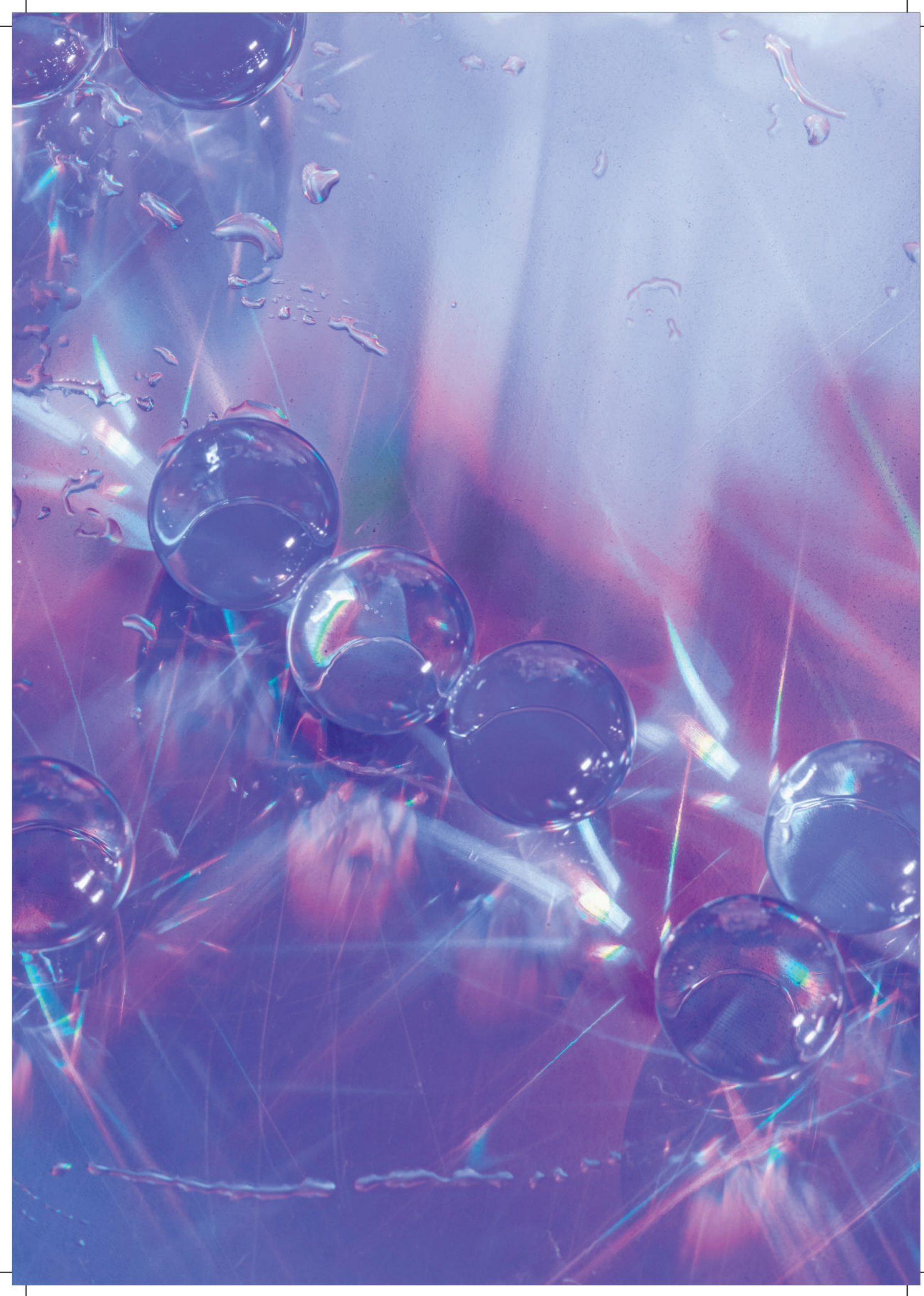
E. Domańska, „Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała”. Nekros to książka o życiu. W budowaniu ontologii martwego ciała i szczątków Autorkę interesują nekrowitalizm, tj. możliwości czerpania życia z tego, co uważa się za martwe. Prowadzonym rozważaniom przyświecają następujące pytania badawcze: czy człowiek po śmierci w sensie organicznym pozostaje nadal człowiekiem, czy staje się rodzajem rzeczy? Kiedy człowiek przestaje być zdolny do rozpoznawania martwego ciała jako ludzkiego?



E. Solska, „Czas kultury naukowej”. Praca pokazuje, jak przez pryzmat pewnej koncepcji czasowości i kultury naukowej możemy badać naukę, rozumieć jej wytwory, uczestniczyć w sposób świadomy i odpowiedzialny w świecie, który nauka eksploruje oraz współtworzy.

Zapraszamy do Lektury! KMH UMCS







**Znajdź nasze Koło  
w Mediach Społecznościowych  
i napisz do Nas :)**

**Koło Metodologiczne Historyków UMCS**



Facebook: [https:// www.facebook.com/KMH.UMCS](https://www.facebook.com/KMH.UMCS)



Instagram: [https:// www.instagram.com/kmh\\_umcs](https://www.instagram.com/kmh_umcs)



[kmhumcs@mail.umcs.pl](mailto:kmhumcs@mail.umcs.pl), [kmhumcs@gmail.com](mailto:kmhumcs@gmail.com)







UNIwersytet Marii Curie Skłodowskiej  
w Lublinie  
ul. Pl. Marii Curie Skłodowskiej 4A  
Wydział Historii i Archeologii UMCS  
Katedra Humanistyki Cyfrowej  
i Metodologii Historii

# KOŁO METODOLOGICZNE HISTORYKÓW UMCS

**DOŁĄCZ DO NAS!**

PO CO HISTORII TEORIA? | JAK SKUTECZNIE PISAĆ HISTORIĘ?  
CZYM SĄ IDEE? | CZY WARTO PRZENOSIĆ JE NA GRUNT BADAŃ NAD HISTORIĄ?  
KIM JEST CZŁOWIEK? | PO CO NAM POZNANIE HISTORYCZNE?  
CZYM JEST CZAS? JAK ISTNIEJE CZAS? | PO CO LUDZKOŚCI DZIEJE?  
CZYM SIĘ RÓŻNI CHRONOLOGIA, OD CHRONOZOFII I CHRONOGRAFII?  
CZY I JAK ISTNIEJĄ SŁOWA?  
PO CO PUSTKA?

KOŁO REALIZUJE PROJEKTY ZWIĄZANE Z HUMANISTYKĄ CYFROWĄ  
ORAZ NOWYMI MEDIAMI W EDUKACJI,  
A TAKŻE SPOTKANIA POŚWIĘCONE ZAGADNIENIOM  
METODOLOGICZNYM

KONTAKT:

[EWA.SOLSKA@MAIL.UMCS.PL](mailto:EWA.SOLSKA@MAIL.UMCS.PL)



JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ CZYM SIĘ ZAJMUJEMY  
ZAJRZYJ NA NASZ FANPAGE NA FB I INSTAGRAMIE:  
KOŁO METODOLOGICZNE HISTORYKÓW UMCS

