



# Biuletyn Polonistyczny

12.10.2024

Data wydarzenia: 08.04.2025 - 09.04.2025

## **Awatary, asystenci, chatboty. Byty fikcjonalne w kulturze współczesnej (od literatury do nowych mediów)**

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Warszawa

Organizatorzy: Instytut Badań Literackich PAN

---

Pracownia Poetyki Historycznej IBL PAN oraz Centrum Humanistyki Cyfrowej IBL PAN serdecznie zapraszają na międzynarodową konferencję *Awatary, asystenci, chatboty. Byty fikcjonalne w kulturze współczesnej (od literatury do nowych mediów)*.

Celem konferencji jest podjęcie transdyscyplinarnej refleksji nad statusem technologicznego bytu fikcjonalnego w różnych praktykach wielomedialnej kultury współczesnej. Po cyborgach, androidach i ksenomorfach oswojonych już w zbiorowej wyobraźni, to właśnie interaktywne byty technologiczne o cechach antropomorficznych wydają się kolejnym wyzwaniem dla refleksji kulturowej, medialnej i literaturoznawczej na temat bohatera/ bytu fikcyjnego. Rozwój technologii i rewolucja medialna zaowocowały pojawieniem się niespotykanych wcześniej klas bytów – poczynając od wirtualnych asystentów towarzyszących korzystaniu z usług w świecie cyfrowym; awatarów jako tożsamości dla osób realnych, a skończywszy na słynnym ChatGTP.

Zmieniają one radykalnie dotychczasowe pojęcia ontologii i tożsamości bohatera fikcyjnego, przekształcają samą definicję fikcji i komplikują relacje między odbiorcą fikcji a postacią w niej ulokowaną. Kultura konwergencji umożliwiła ponadto pojawienie się postaci funkcjonujących w uzupełniających się opowieściach różnomedialnych, a transfikcjonalność daje im możliwość zaistnienia w rozmaitych rozszerzeniach wcześniejszych fikcji. Chcielibyśmy się zastanowić nad ontologią tych cyfrowych współtowarzyszy dzisiejszego uczestnika kultury cyfrowej oraz ich związkami z bohaterami literatury druku/ literatury cyfrowej, by rozpoznać zarówno potencjalne podobieństwa między nimi, jak i zasadnicze różnice. Wymagające dyskusji wydają się także zasady i efekty rozmaitych interakcji z technologicznym „innym” – począwszy od sposobów wykorzystania awatarów w mediach cyfrowych, przez zagadnienia przekładu cyfrowego po konsekwencje dla teorii komunikacji.

Wychodząc od refleksji nad bohaterem literatury druku, chcielibyśmy zastanowić się nad dzisiejszą pozycją postaci w innych systemach znakowych i innych mediach; rozpoznać ich cechy zależne i niezależne od medium oraz wskazać te elementy kontekstu kulturowego, które najbardziej wpływały na dynamiczne zmiany w poetyce i ontologii bohatera fikcyjnego w przeszłości. Chcielibyśmy się również zastanowić, czy narzędzia teorii literatury wypracowane na potrzeby opisu bohatera literackiego i pochodzące z różnych języków badawczych mogą być pomocne we współczesnej refleksji nad nowymi formami bytów towarzyszącymi nam w wielomedialnej i interaktywnej kulturze współczesnej. Dodatkowym nowo powstałym obszarem studiów w tym kontekście może być także edytorstwo cyfrowe zajmujące się cyfrowymi uniwersami tekstów i ich bohaterami. Namysłu wymaga pytanie, czy zmiana medium z książki na przestrzeń cyfrową zmienia relację między edytorem a tekstem/edytorem a autorem, bohaterem literatury druku a bohaterem cyfrowym? Na ile kategorie doświadczenia czy empatii względem bohatera, wykorzystywane w tradycyjnych badaniach literackich mogą być przydatne w analizie cyfrowych struktur narracyjnych? Jak można je odnieść do pojęcia „doświadczenia użytkownika” stosowanego w projektowaniu i analizie stron internetowych czy aplikacji?

Narodziny awatarów uzmysłowiły masowemu użytkownikowi technologii cyfrowych, że jego podmiotowość jest rozproszona, może być multiplikowana i indywidualnie kreowana na podobieństwo bohatera fikcyjnego. Rodzi to nie tylko problemy etyczne, ale i nowe pytania o znaczenie ucieleśnienia dla naszej tożsamości i doświadczenia, dla form i przebiegu międzyludzkich interakcji w ich poznawczym i społecznym charakterze. Dla badaczy i twórców wirtualnych światów (medioznawców, psychologów Internetu, projektantów gier wideo, informatyków) nowym obszarem badań są sposoby indywidualnego i społecznego budowania relacji za pomocą awatarów oraz zasady powstawania i funkcjonowania podzielanych wirtualnych społeczności. Avatar to także poręczne narzędzie do rozwijania form współpracy zespołowej w interaktywnym środowisku czy symulacji rozwiązywania problemów.

Konsekwencją tych zastosowań awatarów jest również proces upłynnienia granicy pomiędzy uczestnikami fikcyjnych wydarzeń a mieszkańcami fikcyjnych światów oraz ich odbiorcami czy użytkownikami (w grach wideo, w literaturze cyfrowej, w wirtualnej czy rozszerzonej rzeczywistości, aplikacjach i cyfrowych programach użytkowych). Stawanie się bohaterem opowiadanej historii odbywa się nierzadko w czasie realnym – za pomocą streamingu w mediach społecznościowym i uzyskuje globalny zasięg. Aktywizowanie odbiorcy i włączanie go w świat narracji – w literaturze druku, grach wideo i literaturze cyfrowej – można ujmować w jego zmiennych, historycznych formach (por. różne strategie zwrotu do adresata w komunikacji literackiej, gatunki i formy narracyjne oparte na implikowanej obecności słuchacza). Innym obszarem refleksji może być analiza technik burzenia czwartej ściany i zabiegów metaleptycznych służących zakwestionowaniu rozdziału ról bohatera fikcji i jej odbiorcy w literaturze i sztukach wizualnych czy też

eksperymenty z ucieleśnieniem odbiorcy jako kategorią zarówno konstrukcji tekstu wielomedialnego, jak i środowiskiem jego odbioru.

Do dyskusji nad tymi zagadnieniami współczesnej kultury zapraszamy literaturoznawców, medioznawców, projektantów i badaczy gier wideo – wszystkich zainteresowanych praktykami i formami wielomedialnej kultury cyfrowej.

**Propozycje zgłoszeń** (na adres [awatary@ibl.waw.pl](mailto:awatary@ibl.waw.pl)) prosimy nadsyłać do 31 grudnia 2024. Prosimy o przesłanie tytułu wystąpienia, abstraktu (maks. 200 słów) oraz afiliacji. Potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia prześlemy do 31 stycznia 2024.

**Partner konferencji:** The Games Studies Research Centre, Uniwersytet Śląski, Katowice

---

Data zgłaszania prelegentów: 31.12.2024

Słowa kluczowe: nowe technologie, kultura współczesna, nowe media, kultura cyfrowa, chatbot, awatar, ChatGPT