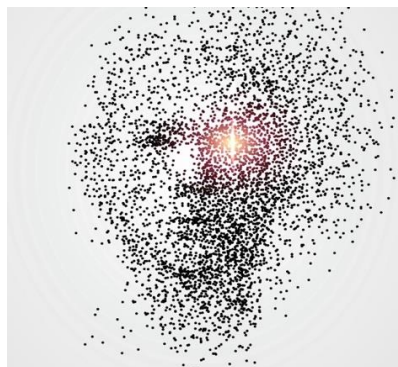


Instytut Badań Literackich, Warszawa, 8-9 kwietnia 2025

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

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



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, przekształcając samą definicję fikcji i komplikując relacje między odbiorcą fikcji a postacią w niej ulokowaną. Kultura konwergencji umożliwiła ponadto pojawienie się postaci funkcjonujących w uzupełniających się opowieściach różnomedialnych (Thon 2016), a transfikcjonalność (Saint-Gelais 2011) 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 (Meadows 2008).

Wychodząc od refleksji nad bohaterem literatury druku, chcielibyśmy zastanowić się nad dzisiejszą pozycją postaci w innych systemach znakowych i innych mediach (Eder, Jannidis, Schneider 2011); 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 (Sławiński, Martuszevska 1983; Palmer 2008) 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 (*Panorama literaturoznawstwa cyfrowego* 2023). 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 (Płuciennik 2002, Keen 2007, Łebkowska 2008) 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 (Taylor 2002). 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 (Schroeder 2010). Awatar to także

poręczne narzędzie do rozwijania form współpracy zespołowej w interaktywnym środowisku czy symulacji rozwiązywania problemów (Schroeder, Axelsson 2006)

Konsekwencją tych zastosowań awatarów jest również proces upłynnienia granicy pomiędzy uczestnikami fikcyjnych wydarzeń a mieszkańcami fikcyjnych światów (Maj 2019) 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 (Kłosiński 2018) i literaturze cyfrowej (Winiecka 2020) – 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 (Brown 2013) i zabiegów metaleptycznych (Hanebeck 2017) 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.

Brown T. (2013). *Breaking the Fourth Wall. Direct Address in the Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Eder, J. Jannidis, F., Schneider, R. (eds.) (2011). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York: De Gruyter.

Hanebeck, J. (2017) *Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression*. Berlin, Boston: De Gruyter.

Keen, S., (2007). *Empathy and the Novel*. Oxford: Oxford University Press

Kłosiński M. (2018). *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Wydawnictwo IBL.

Łebkowska A., (2009) *Empatia. O literackich narracjach przełomu XX i XXI wieku*. Kraków: Universitas.

Maj K.M., (2019). *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*. Kraków: Universitas.

Meadows, M. (2008) *I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life*. New Riders.

Palmer A. (2008). *Fictional Minds*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Panorama literaturoznawstwa cyfrowego <https://nplp.pl/kolekcja/panorama-literaturoznawstwa-cyfrowego/> (dostęp 01.2024)

Płuciennik J. (2002) *Literackie identyfikacje i oddźwięki. Poetyka a empatia*. Łódź: Wydawnictwo UŁ.

Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Éditions du Seuil, Paris.

Schroeder, R., A.-S., Axelsson (eds.), 2006. *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Dordrecht: Springer.

Schroeder, R., (2010). *Being There Together. Social Interaction in Shared Virtual Environments*. Oxford: Oxford University Press.

Sławiński, J., Martuszevska A., (red.) (1983), *Autor – podmiot literacki – bohater*. Wrocław: Ossolineum.

Taylor T. L., (2002) *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*. In: R. Schroeder (ed.) *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer, pp. 40-62.

Thon, J.-N. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Winiecka E. (2020). *Poszerzanie pola literackiego. Studia o literackości w Internecie*. Kraków: Universitas.

Goście specjalni konferencji:

prof. Alice Bell (Sheffield Hallam University)

prof. Jan-Noël Thon (Universität Osnabrück)

dr hab. Michał Kłosiński (Uniwersytet Śląski)

Proponowane obszary analityczne:

- Awatary wśród innych bytów fikcyjnych,
- Bohater literacki a awatar – podobieństwa i różnice języków opisu i analizy,
- Możliwe teorie badań nowych bytów fikcyjnych,
- Użyteczność kategorii literackich do opisu przestrzeni cyfrowej i zachodzących w niej zjawisk i Relacja odbiorca-tekst-bohater- autor/edytor – awatar,
- Nowa reprezentacja tożsamościowa – zagrożenia i szanse,
- Nowe praktyki społeczne mediatyzowane przez użycie awatarów,
- Problematyka nowej tożsamości – wielość, zmienność, uzależnienie od medium, relacja do koncepcji podmiotowości i tożsamości w późnej nowoczesności i ponowoczesności,
- Problematyka sprawczości odbiorcy w różnych sztukach i praktykach kulturowych,
- Problematyka interakcyjności i funkcjonowania w zbiorowości wirtualnej w różnych sztukach i praktykach kulturowych,
- Problematyka odbioru literatury wirtualnej i gier – immersja w nowe ciało,
- Nowe formy immersji – zamieszkiwanie cudzego ciała – nowa odmiana doświadczenia odbiorcy/ użytkownika, związek użytkownik – awatar,
- Zasady i efekty interakcji z bytami technologicznymi a zadania tłumacza w dobie rewolucji medialnej: etyka tłumacza a technologie cyfrowe,
- Edycja cyfrowa a interaktywność tekstu (odbiorca jako współtwórca, kształt tekstu jako zbiór potencjalności - miejsca nieokreślone vs linkowanie).

Planowane sekcje:

1. Status bytów fikcyjnych we współczesnych badaniach literackich i kulturowych. Tematem będą kwestie statusu, podmiotowości i tożsamości bytów fikcyjnych coraz powszechniej obecnych w wielomedialnych praktykach współczesnej kultury. Jednym z głównych przedmiotów namysłu będzie zmieniające się i rozszerzające pojęcie fikcji; skupimy się także na związkach bytów cyfrowych z bohaterami tradycyjnej kultury druku.
2. Interakcje z technologicznym „Innym”. Sekcja poświęcona analizie interakcji z cyfrowymi bytami fikcyjnymi. Uwzględnimy m.in. różnorodne formy immersji, interaktywność tekstów oraz wykorzystanie bytów technologicznych do działań zawodowych w obszarze kultury (np. w pracy tłumacza, edytora tekstu cyfrowego).
3. Tradycja badań literackich i kulturowych wobec bytów fikcyjnych. Sekcja dotyczy możliwości wykorzystania wypracowanych dotąd narzędzi literaturoznawczych i kulturoznawczych (związanych przede wszystkim z opisem bohatera) do badania współczesnych bytów fikcyjnych w różnych mediach. Zastanowić chcemy się nad zasadnością sięgania po takie tradycyjne kategorie znane literaturoznawstwu jak tożsamość, fikcja, empatia czy doświadczenie. Przedmiotem namysłu będzie wypracowywanie nowych transmedialnych narzędzi opisu, które mogłyby okazać się komplementarne wobec pojęć, typologii i metodologii dotąd wykorzystywanych w humanistyce.
4. Podmiotowość a technologie cyfrowe. Sekcja poświęcona problematyce zmiennej, rozproszonej, multiplikowanej podmiotowości użytkownika mediów cyfrowych. Kwestie te wiążą się z problematyką tożsamości (mediatyzowanej np. poprzez użycie awatarów) oraz technikami włączania odbiorcy w fikcyjny świat. Weźmiemy tu pod uwagę zagadnienia związane z tworzeniem relacji interpersonalnych i społecznych we współczesnej rzeczywistości wielomedialnej. Przedmiotem namysłu będą kwestie etyczne – korzyści i zagrożenia płynące ze swobodnego dostępu do narzędzi tworzenia i wykorzystania awatarów w kontaktach społecznych o globalnym zasięgu.

Rada programowa konferencji:

prof. Sandrine Sorlin (Université Paul-Valéry Montpellier 3)

dr hab. Michał Kłosiński (Uniwersytet Śląski)

dr hab. Bartłomiej Szleszyński (Instytut Badań Literackich PAN)

Komitet organizacyjny konferencji:

dr hab. Tamara Brzostowska-Tereszkiewicz

dr Marta Bukowiecka
dr hab. Magdalena Rembowska-Płuciennik
dr hab. Beata Śniecikowska

Sekretarz konferencji:
dr hab. Andrzej Karcz

Propozycje zgłoszeń w jęz. polskim lub angielskim (na adres awatary@ibl.waw.pl) prosimy nadsyłać do 31 stycznia 2025. Prosimy o przesłanie tytułu wystąpienia, abstraktu (maks. 200 słów) oraz afiliacji. Potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia prześlemy do 28 lutego 2025.

Opłata konferencyjna: 500 zł.

Języki konferencyjne: polski/ angielski