

Piotr Fortuna

## **Granice symulacji. Inscenizowane życia wirtualnych influencerów**

W trakcie spotkania podejmę temat „wirtualnych influencerów” (*virtual influencers*) – generowanych komputerowo postaci, które mają pełnoprawne profile w mediach społecznościowych i naśladują zachowania influencerów z krwi i kości: publikują zdjęcia i materiały wideo, wchodzi w interakcje z użytkowniczkami i użytkownikami, promują i sprzedają towary, występują na okładkach czasopism i na billboardach, a nawet nagrywają piosenki i udzielają wywiadów. Wywołują one najróżniejsze odczucia: od lęku przed wyparciem ludzi z rynku pracy, przez zjawisko „doliny niesamowitości” (ang. *uncanny valley*), po odruchy podziwu, zazdrości i empatii.

Na spotkaniu chciałbym przyjrzeć się sposobom przedstawiania wirtualnych influencerów oraz ich związkom z pokrewnymi lub podobnymi pod pewnymi względami konstruktami, takimi jak awatary, sobowtóry „danowe” (*data doubles*)\*, wirtualne asystentki czy roboty humanoidalne. Wszystkie te twory łączy antropomorficzność, różne są z kolei ich funkcje, mechanizmy sprawczości, a także stopnie realności czy odcieleśnienia.

Porozmawiamy także o tym, co stanowi o wiarygodności wirtualnych influencerów, a co ją podważa; jak postaci te wpisują się w mechanizmy współczesnej „ekonomii uwagi” i jak kształtują relacje z użytkowniczkami platform cyfrowych; jak odnoszą się do kwestii cielesności, seksualności i rasy, prowokując i zaogniając debaty dotyczące polityki tożsamości – a także testując granice tego, co dopuszczalne (i komunikacyjnie skuteczne). Na koniec zastanowimy się, co zjawisko wirtualnych influencerów może nam powiedzieć o nas samych i o momencie, w którym się znajdujemy – o ludzkich lękach i fantazjach w czasach technologicznego przyspieszenia.

### **Biogram**

Kulturoznawca, doktorant humanistyki cyfrowej w Instytucie Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk i Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, absolwent Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Warszawskim. Naukowo zajmuje się kulturą cyfrową, mediami społecznościowymi, historią kina polskiego oraz teorią filmu. Publikował m.in. w „Widoku. Teoriach i Praktykach Kultury Wizualnej”, „Przeglądzie Humanistycznym”, „Kulturze Popularnej” i „Kwartalniku Filmowym”, a także w „Dwutygodniku”, „Magazynie Pismo”, „Gazecie Wyborczej” i „Kulturze Liberalnej”.

---

\* Sobowtór „danowy” (*data double*) – cyfrowy duplikat naszego życia uchwycony w danych cyfrowych i rozprzestrzeniony w systemach informatycznych.