

## **Popularnonaukowe streszczenie projektu**

### **Cel prowadzonych badań/hipoteza badawcza**

Gatunki i konwencje spekulatywne są przez wielu krytyków uważane za jeden z niewielu dyskursów współczesnej kultury, które zajmują się praktycznie wszystkimi politycznymi, ekonomicznymi, społecznymi, kulturowymi i ekologicznymi problemami współczesnego świata. Używając fantastycznych metafor, tropów, postaci i scenariuszy science fiction, ale również fantasy i pokrewne gatunki odnoszą się do i krytykują takie zagadnienia, jak szok przyszłości, globalizacja, nierówności ekonomiczne, konflikty polityczne i etniczne, sprawiedliwość społeczna, nieprzewidziane konsekwencje rozwoju nauki i techniki, dewastacja środowiska i wiele innych. Projekt proponuje kompleksowe omówienie tego, jak spekulatywne gry wideo, zarówno wysokobudżetowe jak i niezależne, przedstawiają i konfrontują się z jednym z największych wyzwań naszych czasów: zmianą klimatyczną. Jeśli science fiction i pokrewne gatunku istotnie są narzędziami produktywnej refleksji nad globalnymi problemami, to wizje zmiany klimatu – zarówno te fikcyjne jak i te osadzone w naukowej spekulacji – są dla naszej kultury szczególnie ważne. Zamierzam wykazać, że gry spekulatywne działają zarówno jako narzędzia krytycznego podejścia do tego zagadnienia oraz jako teksty ukrywające przed naszą refleksją pewne aspekty wspomnianej globalnej transformacji.

### **Zastosowana metoda badawcza/metodyka**

Analiza przedstawień i retoryki zmiany klimatycznej w spekulatywnych grach wideo wymaga wyjścia poza tradycyjne metody skierowane na analizę opowieści. W konsekwencji, jakakolwiek analiza gier, włączając w spojrzenie na gry przez pryzmat zmiany klimatu, narzuca eklektyczny aparat krytyczny. W centrum projektu znajdują się badania nad science fiction oraz ich metody omawiania, w jaki sposób nierealistyczne opowieści w rzeczywistości odnoszą się do tu i teraz. Jednocześnie jednak, szereg koncepcji koniecznych do omówienia inny wymiarów tekstów zostanie zapożyczonych z innych dyscyplin. Wybrane w projekcie gry analizowane będą więc pod kątem wizualności (studia nad wizualnością), kompozycji i estetyki (historia sztuki), specyfiki medium i materialności (medioznawstwo), oraz performatywności i symulacji (badania nad grami).

### **Powód podjęcia badań**

Zmiana klimatyczna stanowi jedno z największych wyzwań współczesnego świata, w ramach którego przeciwdziałaniu jej skutkom powinna towarzyszyć refleksja dotycząca jej pojmowania. Gatunek science fiction od dekad stanowi uprzywilejowany obszar kultury, na którym przy pomocy futurystycznych metafor nasza kultura próbuje dojść do ładu ze zjawiskami wymykającymi się bezpośrednim opisom. W zakresie tematyki dotyczącej zmiany klimatu, istnieje już pokaźna literatura krytyczna dotycząca tej przedstawień w literaturze i filmie. Brak natomiast jest omówień przedstawień klimatycznej zmiany w grach wideo. Jednocześnie jednak ich oraz ich duża widoczność kulturowa zasługują – moim zdaniem – na dogłębną analizę krytyczną.

### **Wyniki**

Wyniki badań zostaną omówione w trzech artykułach/rozdziałach książkowych oraz tzw. „book proposal”, wiodącym docelowo do monografii. Zamierzam złożyć ów „proposal” w jednym z wydawnictw z Poziomu II z listy ministerialnej. Ze względu na profil ich katalogów pierwszymi kandydatami będą University of Minnesota Press, Duke University Press, MIT Press, oraz Routledge.