

Cel prowadzonych badań/hipoteza badawcza

Projekt zakłada przeprowadzenie wnikliwej dyskusji dotyczącej sposobów, w jakie meta gry, to znaczy te gry cyfrowe, które wykorzystują metafikcyjne oraz metareferencyjne zabiegi formalne, wpływa na relacje pomiędzy graczem i postaciami wewnątrz gry. Projekt ma więc dwa główne cele. Po pierwsze, zbada jakie rodzaje meta zabiegów znajdują się w grach cyfrowych najczęściej oraz jak interaktywność tego medium modyfikuje je w stosunku do ich literackich oraz filmowych odpowiedników. Po drugie, podziały oraz analizy przeprowadzone w pierwszej części będą stanowić będą podstawę do szczegółowej analizy tych tytułów gier, w których owe eksperymentalne formy zostały wykorzystane w celu kształtowania relacji pomiędzy graczami a postaciami. Projekt zaowocuje więc propozycją nowej, kompleksowej definicji meta gatunku gier cyfrowych oraz wytworzeniem modelu do analizy relacji pomiędzy graczami a fikcyjnymi postaciami zachodzącymi wewnątrz tytułów należących do gatunku.

Zastosowana metoda badawcza/metodyka

W procesie definiowania meta jako gatunku gier cyfrowych oraz ustalania sposobów, w jaki zabiegi formalne charakterystycznego dla niego są wykorzystywane w konstruowaniu relacji pomiędzy graczami a postaciami, opierać się będą na postmodernistycznych teoriach wytworzonych przez badaczy skoncentrowanych na literaturze oraz filmie oraz na groźnawczych rozważaniach dotyczących emocjonalnego zaangażowania graczy w relacje z fikcyjnymi postaciami. Projekt zawierać będzie dogłębne analizy wybranych gier cyfrowych przeprowadzone za pomocą narzędzi autoetnograficznych. Biorąc pod uwagę, że większość gier wybranych do analizy należy do gier jednoosobowych (ang. *single-player games*), metoda ta wydaje się wyjątkowo adekwatna.

Powód podjęcia badań

Zarówno projekt jak i publikacje opublikowane w jego rezultacie w sposób istotny uzupełnią dotychczasowe badania groźnawcze zarówno w zakresie eksperymentalnych meta form wykorzystywanych w wielu grach niezależnych, jak również w zakresie rodzajów emocjonalnych relacji wytwarzających się w trakcie gry pomiędzy graczami i ich postaciami. Chociaż istnieje już pokaźna literatura dotycząca obydwu tych tematów, mało jest takich ich opracowań, które brałyby pod uwagę ich wzajemne zależności oraz które interesowałyby się rodzajami emocjonalnego zaangażowania możliwego właśnie dzięki zastosowaniu omawianych eksperymentów. Projekt ten więc usystematyzuje terminologię funkcjonującą w groźnawstwie dotyczące gier meta rozumianych jako osobny gatunek, co pozwoli nie tylko na przeprowadzenie omówionych badań, ale ułatwi również prowadzenie przyszłych badań dotyczących meta gier cyfrowych.

Wyniki

Wyniki badań zostaną umówione w dwóch artykułach opublikowanych w wolnym dostępie oraz tzw. „book proposal” wiodącym docelowo do wydania monografii. Projekt książki złożony zostanie w jednym z wydawnictw z Poziomu II z listy ministerialnej. Ze względu na ich profil, w pierwszej kolejności będzie to jedno z następujących zagranicznych wydawnictw: MIT Press, Routledge, De Gruyter, University of Minnesota Press lub Duke University Press.