

Mapowanie growej biopolityki: paradygmaty immunologiczne w grach cyfrowych

Cel badań:

Celem tego projektu badawczego jest postawienie pytań o różne sposoby przedstawiania w grach polityki zarządzania życiem i śmiercią (biopolityka). W jaki sposób gry, rozumiane jako teksty kultury przekazują nasze fantazje, wyobrażenia czy lęki dotyczące różnych nowoczesnych reżimów? Jakie rozwiązania problemów społecznych, ekonomicznych i politycznych nam przedstawiają w związku z instytucjami państwowymi, mechanizmami władzy czy kontroli populacji. Naszym celem jest opisanie tego, jak w wielu gatunkach gier problematyzuje się kwestie kontroli nad życiem i śmiercią. Interesuje nas zatem opisanie tego, jak gry zapraszają nad do namysłu nad pozytywnymi i negatywnymi sposobami kontroli społecznej.

Opis badań:

Można powiedzieć, że badania w tym projekcie prowadzone są w rzeczywistości wirtualnej, ponieważ większość z nich sprowadza się do grania w gry i przeszukiwania ich światów w poszukiwaniu różnych reprezentacji i problematyzacji biopolityki. Badania koncentrują się na opracowaniu typologii i stworzeniu mapy poszczególnych elementów cyfrowych światów, mechanik growych czy ideologicznych reprezentacji różnych sposobów kontrolowania życia. Oznacza to, że szukamy pewnego uogólnionego schematu, który byłby przydatny przy porównywaniu narracji problematyzujących funkcjonowanie różnych pozytywnych i negatywnych wizji społecznych.

Powód badań:

Chcemy lepiej zrozumieć, w jaki sposób ludzie konstruują narracje na temat zarządzania życiem, jakie wzorce pojawiają się w tych narracjach oraz jak gry wideo przedstawiają i kształtują naszą koncepcję władzy, ochrony lub eksterminacji innych istot, grup czy cywilizacji. Studiując gry, chcemy dowiedzieć się więcej o naszych poglądach na politykę, gospodarkę i społeczeństwo, również w czasach biopolitycznych obostrzeń związanych z pandemią. Jakie lęki, zachowania i sposoby myślenia są konstruowane w grach i przedstawiane graczom jako modele rozumienia takich zjawisk jak stan wyjątkowy, migracja, zagłada. Jakie możliwości biopolityczne gry dają nam jako graczom?

Efekty badań:

Głównym efektem naszych badań będzie wgląd w kulturowe znaczenie gier jako nośników różnych rozwiązań biopolitycznych. Nasza typologia pogłębi wiedzę o grach jako ważnym medium, które tworzy ideologiczne modele do zrozumienia i ponownego przemyślenia zarówno rzeczywistych, jak i fikcyjnych systemów sprawowania władzy nad życiem i śmiercią. Odwzorowanie paradygmatów immunologicznych w grach powie nam, co oferują gry w naszym rozumieniu biopolityki.