

Dr hab. Ewa Podrez, prof. .UKSW

Uniwersytet im kardynała Stefana Wyszyńskiego

Instytut Filozofii

Zakład Etyki

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

mgr. Macieja Jemioła

pt. "Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego. Wybrane zagadnienia"- przygotowanej pod kierunkiem naukowym Promotora profesora dr hab. Piotra Mazura, Kraków 2024, ss.362.

Uwagi wstępne:

Rzadko się zdarza, by autor pracy doktorskiej tyle wysiłku włożył w jej realizację, ale jeszcze bardziej zadziwia fakt, że w tak dużym stopniu wyręczył recenzenta, wielokrotnie omawiając, analizując i interpretując stronę merytoryczną i formalną przygotowanej przez siebie rozprawy. Przy tym pan mgr Jemioł wykazał się nie tylko dociekliwością, znajomością literatury przedmiotu dotyczącej gier wideo jak i filozofii w szerokim zakresie, ale również nie lada talentem pisarskim. Praktyczna znajomość gier wideo pozwoliła autorowi na wybór 9 z nich, które są przedmiotem opisu i analiz ze względu na ich treść filozoficzną, będącą immanentną częścią opowiadanej przez nich historii (a właściwie dziejącej się historii ze względu na ich interaktywność jako medium) oraz jej rysu ludycznego, czy też narracyjno-ludycznego. Projekt pracy i metoda (metody) oraz konieczne, od autorskie komentarze, pozwalają na rozpisanie szeregu związków i relacji wiążących ze sobą gry wideo jako nosiciele konkretnych historii z ich filozofią. Czy raczej różnymi i sprzecznymi wobec siebie filozofiami podanymi w wersji konwencjonalnej i innowacyjnej oraz z graczami z zaznaczeniem ich podwójnej roli, a mianowicie uczestników i współtwórców historii; w której biorą udział. Gry wideo to nowoczesne, elektroniczne, interaktywne medium, które we współczesnej kulturze uznawana jest za atrakcyjną formę rozrywki, czemu mają też służyć tkwiące w nich treści filozoficzne. Gry reprezentują różne od akademickiego podejście do filozofii, nie stanowią też jakiegoś jej wariantu, znanego już z przekazów. Niezależnie od podobieństw występujących między nimi, w ramach kultury, filozofia w grach wideo jest zgoła inaczej pojmowana, inaczej reprezentowana, pełni też inne funkcje niż to ma miejsce w innych artefaktach kulturowych. Wymaga więc rekonstrukcji w tym samym stopniu jak i konstrukcji, do czego prowadzi wielostronna analiza gier wideo w ich trzech, zasadniczych segmentach. Przy tym praca dotyczy całości gier wideo, a więc wszystkie wnioski i konkluzje odnoszą się do jej wszystkich segmentów. Autor musi pokonać kilku przeszkód i zbudować solidne, teoretyczne fundamenty, by wyjaśnić dlaczego i jak funkcjonuje w grach wideo filozofia. Wspomniane przeszkody z jednej strony wiążą się z ludyczno-narracyjnym charakterem gier i ich technologicznym, społecznym i kulturowym uwarunkowaniem, a z drugiej ze współczesnym krajobrazem filozofii, gdzie łatwiej zabłądzić na mokradłach niż natrafić na stały ląd. Autor pracy jest zmuszony do tego, by przy pomocy różnych tekstów pokonać te trudności, jednocześnie w ich

wyborze skazany jest na własne doświadczenie, wiedzę i intuicję. Tym większa zasługa pana mgr Jemioła, że zarówno kompozycja jego rozprawy doktorskiej jak wewnętrzna logika wywodów, stanowią spójną całość.

Jako uważny i zaciekawiony czytelnik tej rozprawy czuję się w pewnym sensie graczem, zaproszonym do gry a zarazem jej recenzentem. Ta ostatnia funkcja niesie ze sobą formalne obowiązki sprawozdania z badań, podjętych przez autora, ale daje też możliwość podzielenia się wszystkimi pytaniami, wątpliwościami czy pozytywnymi zaskoczeniami, jakie wypływają z lektury przedłożonej rozprawy. Trzy momenty i trzy powiązane z nimi pytania warte są odnotowania w związku z oceną pracy, jej innowacyjności, a przede wszystkim z oryginalnym wkładem autora w poruszoną problematykę. W pierwszej kolejności spróbuję zarysować projekt, kompozycję pracy z podkreśleniem jej filozoficznego rusztowania. Jak autor zaprojektował swoją pracę, by zrealizować konkretne cele i zadania badawcze? Drugi, dotyczy tego zakresu zagadnień, który skupia się głównie na filozofii i jej formach obecności w grach wideo. Tak jak go opisał i zanalizował autor omawianej rozprawy. Pytam się więc o to, jak rozumiana jest w nich filozofia i spór filozoficzny, gdzie ma on swoje korzenie, czym jest przestrzeń sporu: faktem czy metaforą oraz na czym polega i w czym wyraża się specyfika filozofii gier wideo? Trzeci moment łączy w sobie narracyjność i ludyczność gier wideo ze współczesnym odbiorcą, kulturą masową z jej dyskursami, czyli z tymi przemianami cywilizacyjnymi, mentalnymi i emocjonalnymi, jakimi wszyscy podlegamy. Co te gry mówią o nas, o tym, co nas bawi i co pobudza naszą wyobraźnię? Gry prowadzą nas przez różne światy, generują nasze lęki i obawy, zmuszają do trudnych i niejednoznacznych wyborów. Przypominają zarówno powieści kryminalne jak i literaturę fantasy, z tą różnicą, że gracz nie może zachować do nich tego dystansu, jaki zawsze otwiera się przed czytelnikiem. Czy ta fikcyjna rzeczywistość przekłada się na życie każdego z nas i jego współczesne uwarunkowania? Filozofia, w różnych formach obecna jest zarówno w sferze kultury popularnej jak i anty. kultury, co ma swoje odbicie w grach wideo i ich treści ontologicznej, antropologicznej i etycznej. Dzieje się tak z kilku powodów, a mianowicie filozofia jest zarówno narzędziem poznania jak i pewnym sposobem opisanie i sprobematyzowania świata, człowieka i jego losu, a więc i moralności. Opis ten jak i narzędzia poznania zmieniają się wraz ze zmieniającą się „postacią świata” jak to trafnie nazwała Hanna Malewska. Tym samym filozofia jako wiedza, opis i narzędzie podlega wewnętrznej i zewnętrznej przemianie w obrębie wielu dyskursów, prowadzonych na różnych polach i na różnym poziomie. Czego nie tylko dowodzi autor pracy w związku z grami wideo, ale także wskazuje na te przemiany i prawidłowości, jakim one podlegają w ich obrębie.

W recenzji przyjęto następujące kryteria oceny:

1. Wybór, i znaczenie tematu rozprawy. Cele, hipoteza badawcza
2. Struktura, metody, zakres badań. Ocena merytoryczna pracy
3. Ocena formalna rozprawy doktorskiej z zaznaczeniem jej wyników. Bibliografia
4. Zakres i znaczenie badań; gry wideo i filozofia
5. Uwagi i kwestie dyskusyjne
6. Konkluzja końcowa

1.. Wybór , znaczenie tematu rozprawy. Cele, hipoteza badawcza

Ogólny projekt pracy i jej kompozycja zależy od tego jaki problem, cele i zadania autor stawia przed sobą, jak formułuje hipotezę badawczą, z czym związane są zarówno struktura poszczególnych części jak i końcowe wnioski. O ich zasadności, zakresie i znaczeniu dla: a. realizacji postawionych celów, b. dla konkretnej dziedziny nauki, decyduje metoda, ewentualnie metody. To kwestie elementarne, powszechnie wiadome, ale w przypadku pracy, w której autor podejmuje swoisty eksperyment poznawczy, mają one do spełnienia dodatkowe funkcje. Jak wszystko w pracach naukowych, co uchodzi za nowe lub chce nim być, musi zostać skonfrontowane z tym, co zostało dotychczas ustalone, zbadane i usystematyzowane. Przypadek ten dotyczy omawianej rozprawy, która ze względu na swoje cele (świadomie założone i udokumentowane) musi równocześnie poruszać się po dwóch drogach: utartej, opisującej i relacjonującej jej historię wraz ze stanowiskami i poglądami, które się na nią składają. Równoległe do niej autor musi wyznaczać nową drogę, szukając odpowiednich metod, powołując się na inne rozumienie np. filozofii i jej związku z grami wideo niż jest ono ogólnie przyjęte w podręcznikach. Dlatego projekt pracy objął te dwie drogi, przy tym zachodzi między nimi merytoryczna zależność, czym lepiej i bardziej wszechstronnie zostanie opisana pierwsza z dróg, tym wyraźniej zaznacza się oryginalność drugiej. Zależności te prowadzą też do bardzo szczegółowych i wnikliwych studiów nad konkretnymi zagadnieniami, ponieważ nie można już na tej nowej drodze ani niczego pominąć ani wykluczyć. Ma to też swoje odbicie zarówno w bardzo bogatej i zróżnicowanej literaturze przedmiotu jak i w wielości zagadnień, które są przedmiotem namysłu w kolejnych częściach pracy. Należy też uwzględnić fakt, że na gruncie filozofii kultury splatają się ze sobą teorie i koncepcje, które dotyczą różnych jej dzieł, z uwzględnieniem ich roli, funkcji, formy przekazu, performatywności czy estetycznej ekspresji. Każde z nich domaga się innego odczytania, innej interpretacji filozoficznej, przy tym sama filozofia poddana jest kulturowemu dyskursowi. Opisując i analizując gry wideo pan mgr Jemioł musiał sięgnąć właśnie do tego dyskursu, by wyjaśnić obecność filozofii w grach wideo i jej skutki.

Jak zatem autor formułuje problematykę pracy i jej główny cel badawczy? „[...] w jaki sposób wyjaśnić należy funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości? (s.9) Pewnego rodzaju uzupełnieniem i dopowiedzeniem powyższego sformułowania jest stwierdzenie, że „Moim celem jest zaprezentowanie tego, w jaki sposób współczesne gry wideo podchodzą do problematyki bytu i świata, natury i kondycji człowieka oraz wartości i praw moralnych.[...] co pozwala ukazać zależności, jakie występują między nimi.”(s.11) Z tą problematyką wiąże się też tytuł pracy „Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego”, co z kolei zakłada, że gry w jakiś sposób implikują ów spór, a więc albo go pośrednio wywołują albo spór jest immanentną treścią gier. Tytuł pracy wyraźnie sugeruje, że to jak rozumie się przestrzeń sporu filozoficznego ma zasadnicze znaczenie dla ostatecznych rozstrzygnięć. A konkretnie wyjaśnia, a także uzasadnia zarówno projekt rozprawy, podjęte w niej badania, tezy i wnioski. Profil badań i jego zakres ustawiony jest pod kątem zasadniczego problemu, jakim jest ujęcie gier wideo jako przestrzeni sporu filozoficznego. Przy tym autor dysertacji wielokrotnie podkreśla, że jego badania nie odnoszą się do poszczególnych gier, ale do nich wszystkich. Chcąc wyjaśnić na czym polega ów spór i dlaczego gry wideo tworzą dla niego specyficzną przestrzeń, trzeba bliżej zająć z się zarówno samą naturą współczesnych gier jak i filozofią i jej nowoczesną interpretacją. Autor wyróżnia trzy zespoły-segmenty gier; wysokobudżetowych (AAA), średnich(AA) i niskobudżetowych(A), stosując 4 kategorie do rozróżnienia tych, które zostaną poddane szczegółowemu opisowi i analizie: tj. przynależność do branży elektronicznej, rozrywki, współczesności, filozoficzności i popularności.

2. Struktura, metody, zakres badań. Ocena merytoryczna pracy

Projekt badań oparty na tych wstępnych założeniach składa się z trzech części; pierwsza, występująca we wszystkich 5 rozdziałach, łącznie ze Wstępem, Słownikiem („Słowniczek pojęć związanych z grami wideo”) i Zakończeniem to wyjaśnienia zarówno historii gier wideo jak i tego, o czym piszą inni autorzy w związku z grami wideo, z ich narracyjnością, z filozofią i sporem, z metodologią badań, z rozumieniem czym jest ontologia, antropologia i etyka jako treść funkcjonowania gier wideo. Dla porządku oraz potwierdzenia dotychczasowych uwag o charakterze pracy przypomnę tematy, poruszone w kolejnych rozdziałach: Filozoficzność a branża gier wideo, Byt i świat, natura i kondycja człowieka, wartości i problemy moralne, Wnioski. Autor zatem wybrał swoistą i w tym przypadku uzasadnioną koncepcję pracy; wyjaśniając czym są gry wideo i badając ich różna powiązania z filozofią, która też jest rozmaicie pojmowana, modyfikowana i traktowana jako pudełko z puzzlami, które dowolnie układa się w różne historie. Trzeba je opowiadać ciekawe, by wciągnąć w nie gracza, co między innymi oznacza sięganie do tych idei i poglądów, które odpowiadają mentalności i wyobraźni współczesnego odbiorcy kultury masowej lub sytuują się w ramach antykultury lub kultury wysokiej. Zrozumienie tych procesów, relacji i zależności umożliwia stopniowe, poznawcze wgłębianie w się przestrzeń sporu filozoficznego. Autor nie poprzestaje na wyjaśnieniu źródeł i efektów tego sporu, a także jego uwarunkowań kulturowych, społecznych i politycznych, ale chce wskazać także na występujące prawidłowości i na trzy sposoby odnoszenia treści filozoficznych do gier wideo. Prawidłowości te nie tylko wyjaśniają zjawisko sporu, ale również je sankcjonują w obrębie wybranego segmentu. Opracowane przez doktoranta tabele (kolejne strony: 147, 221 oraz 305) wskazują wyraźnie na te zachodzące prawidłowości i ich wzajemne powiązanie w obrębie omawianego segmentu gier wideo. Gry traktowane są przy tym zarówno w kategoriach reprezentacji jak i fantazji, odwołują się do rzeczywistości i życia tworząc fikcyjnych bohaterów z ich wymyślonym losem, przygodami i wyzwaniem. Ogólnie, w kolejnych rozdziałach omawianej rozprawy znajdują się rozważania albo odwołujące się do konkretnych tekstów albo powołujące się na już zrealizowane i opublikowane badania z różnych dziedzin i różnych zagadnień. Druga płaszczyzna rozważań to opis treści wzorcowych przykładów gier wideo, opis na tyle dokładny i wiarygodny, by można było analizować go pod trzema kątami; ontologicznym, antropologicznym i etycznym. Ponieważ każda opowieść jest osadzona w jakiejś rzeczywistości, jej bohaterowie są nosicielami określonych cech, a ich postawy, wybory i działania skierowane są zawsze na jakieś wartości, niezależnie od ich umocowania ontologicznego. Przy tym analiza ta polega na wyartykułowaniu tych filozoficznych treści, które są obecne w opowiadanych historiach.

Oprócz tego, że analizy te pozwalają na ujęcie pewnych prawidłowości w ramach trzech, wyodrębnionych segmentów gier wideo, to także wskazują na charakterystyczne cechy dla współczesnej kultury dyskursu i polifoniczności. Trzecia i ostatnia sfera badań wiąże się z tym fenomenem, który można za Deleuzem i Guatarri nazwać kulturowym kłaczem gier wideo i przedstawianą w nich wizją świata, człowieka i moralności w ramach opowieści, które zainteresują współczesnego gracza. A ich interaktywność odwołuje się tak do jego wyobraźni jak i do możliwości poznawczych.

Tak przedstawia się projekt badawczy pracy, który można rozpisać na trzy, zasadnicze kwestie, a więc na próbę zrozumienia na czym polega kulturowy, technologiczny, artystyczny i filozoficzny fenomen gier wideo jako elektroniczne medium, będącego przede wszystkim popularną rozrywką. Jak można je badać, pod jakim kątem ze względu na narracyjność i ludyczność jako odrębne zjawisko

współczesnej kultury. Trzecia kwestia odnosi się do ich związku z filozofią, a konkretnie przedmiotem rozważań staje się zasadnicza kwestia „jaką jest filozoficzna treść sporu, jaką wywołują gry wideo, tworząc dla nich swoistą przestrzeń. Wszystkie trzy segmenty tychże gier, ze względu na swoje usytuowanie w kulturze, inaczej odnoszą się do sporu filozoficznego.

3. Ocena formalnej strony pracy

Sama rozprawa, zgodnie z tym powyżej zarysowanym projektem, odwołuje się do bibliografii, związanej z wieloma dziedzinami.. Przy tym część opisowa pracy została wzbogacona przez autora zarówno ilustracjami odnoszącymi się do konkretnych gier i opisywanych scen oraz tabelami, które w sposób syntetyczny porządkują materiał zebrany w tych rozdziałach. Tenże materiał autor przedstawia i omawia z perspektywy zarówno kulturowej jak i filozoficznej, nawiązując przy tym do badań strukturalistycznych (narracje i ich reprezentacje), postmodernistycznych (dekonstrukcją Derridy czy liminalność przestrzeni, polifonia Bachtina) sięgając także do współczesnych prac z teorii powieści i kultury) Jednym słowem, zanurzenie gier wideo w kulturze współczesnej implikuje nie tylko znajomość tejże kultury, ale przede wszystkim jej najbardziej znaczących koncepcji, np. tych, które wprost dotyczą filozoficznych narracji w powieściach Dostojewskiego, Orwella czy Prousta. Z pewnością istotne są dwa wnioski, wśród wielu innych, do jakich dochodzi autor w tej opisowej części swojej rozprawy. Analiza filozoficznych treści sporu, jaka ma miejsce w grach wideo, domaga się innego rozumienia filozofii i filozofowania niż to ma miejsce w podręcznikach. Drugi wniosek związany jest z przekonaniem autora, że poznawanie jakiegokolwiek fenomenu współczesnej kultury wymaga uwzględnienia tekstów i wiedzy z różnych dziedzin ze względu na jego złożone uwarunkowania. Konsekwentnie; wiedza filozoficzna i wiedza o filozofii nie ogranicza się do jednej dziedziny.

Pozostając przy tej części projektu, można zarzucić autorowi, że zbyt szeroko ujął interesującą go problematykę, że za dużo miejsca poświęcił wstępnym wyjaśnieniom, że zbyt wiele jest w tekście komentarzy itd., że opisy wybranych gier są zbyt szczegółowe i czytelnik-nie będąc sam graczem-gubi się w tych złożonych historiach. W istocie jednak autor nie mógł poprzestać na ogólnym opisie i analizach podanych w skróconej wersji, sam temat dopomina się o rozwinięcie tych wszystkich wątków, które pośrednio lub bezpośrednio umożliwiały realizację projektu badawczego. Lektura całego tekstu nie pozostawia wątpliwości, że autor wybrał optymalny wariant badań dla wyjaśnienia obecności filozoficznych treści gier w ich układzie spornym, jednocześnie bada które czynniki warunkują te treści, ich zmienność a także swoiście pojętą ich atrakcyjność (w ramach rozrywki). Warto w tej części recenzji zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt pracy, związany z poruszaniem problematyki współczesnej, a mianowicie chodzi mi o pojęcia i kategorie, przy pomocy których autor charakteryzuje treści filozoficzne danej gry. Tradycyjny słownik filozoficzny wymaga dzisiaj albo radykalnej korekty albo wręcz przypisów do przypisów, ponieważ pojawiają się wciąż nowe terminy, a jednocześnie starym nadaje się nowe, różne znaczenia. Sytuacja ta zmusza do tego, by posługując się pojęciami filozoficznymi i określeniami takimi jak np. spór filozoficzny albo je każdorazowo tłumaczyć albo pośrednio, przez przywołanie odpowiedniego tekstu, odczytać jego nowe znaczenie. Tę część recenzji można zamknąć cytatem z omawianej rozprawy, który jednocześnie jest doskonałym punktem wyjścia do bardziej szczegółowego rozwinięcia problematyki filozoficznej” *Gry reprezentują [...] spektrum wizji świata, człowieka i wartości, od silnej filozofii obecnej w grach wysokobudżetowych, przez bardziej subtelne koncepcje reprezentowane w grach średniobudżetowych po filozofię słabą, którą odnaleźć można w grach niskobudżetowych.* (s.13)

4. Zakres i znaczenie badań; gry wideo i filozofia

Podjmując problematykę filozoficzną, tak jak ją rozumie autor rozprawy, zacznę od rozgraniczenia od siebie trzech pojęć i przypisanych im stanów; czyli filozofia, filozofowanie oraz ufilozoficznienie. Ten ostatni termin, mimo swojego językowego kalectwa, pełni ważną rolę w badaniu zjawisk, które ani nie wywodzą się z filozofii ani też bezpośrednio nie podlegają jej kwalifikacji, ale w toku prowadzonych badań okazuje się, że niektóre ich cechy lub właściwości można powiązać z ideami czy poglądami filozoficznymi. Wprowadzenie filozofii w treść gier video zawsze wiąże się z jedną lub wieloma interpretacjami jej treści, które zawsze będą związane z fundamentalnymi pytaniami. Sama zaś filozofia i jej rozumienie, w ramach kulturowych dyskursów, zaczyna się wraz z pewnym intelektualnym i moralnym nastawieniem czytelnika, a więc proces filozofowania aktualizuje się z chwilą, kiedy tekst zmusza swojego odbiorcę do pewnego intelektualnego i moralnego wysiłku. To ten akt, który słusznie Descombes nazywa „*zreformowanym sposobem rozumienia*” otwiera drogę do filozofii, nie zaś historyczne poglądy, stanowiska czy koncepcje. Rozumienie jest z jednej strony aktem otwartym, a z drugiej aktem inteligibilnym. Filozofowanie jest zatem jednym ze źródeł kultury w jej dążeniu do przekraczania progu dotychczasowych form i treści poznania oraz opowiadania, co znajduje pełne potwierdzenie w analizach podjętych przez doktoranta zwłaszcza w części drugiej, trzeciej i czwartej omawianej pracy.

Pójdźmy o krok dalej, jeśli gry wideo otwierają przestrzeń sporu filozoficznego i są jego „sprawcą” to należy odpowiedzieć na dwa pytania; czym jest ten spór, co go wywołuje i czym jest przestrzeń między nimi; dynamiczną relacją czy stałą zależnością? Upraszczając, autor pracy powołuje się na Huizingę i Spaemanna, przyjmując, że filozofia ze swej natury wprowadza spór o to, która z odpowiedzi na fundamentalne pytania jest słuszna i wiarygodna. Spór ten w filozofii jest również sporem o idee filozoficzne, które znajdują swoje odbicie w grach wideo („na wielu poziomach, tematycznym, strukturalnym i narracyjnym”, s.56) w różnych wersjach i konfiguracjach. Kontrowersyjność odpowiedzi, jakich udzielają poszczególni filozofowie na fundamentalne pytania pokrywa się z ich historyczną zmiennością. Sporność, kontrowersyjność i zmienność („dziejowość”) - te cechy decydują o udziale filozofii w opowieściach gier wideo, których projektanci w duchu postmodernizmu swobodnie łączą ze sobą różne wątki, poglądy, koncepcje czy idee. Co zatem stanowi przestrzeń jako formę relacji, jaka zachodzi między filozofią a grami wideo i dlaczego sporność jest tą główną cechą, a nie kontrowersyjność czy zmienność historyczna? Ponieważ to właśnie sporność uzasadnia i zarazem sama wynika z kontrowersyjności odpowiedzi filozoficznych i zmienności historycznej, jakiej one podlegają. Za autorem powtórzę słowa Spaemanna o „anarchii filozoficznej” (s.62), dzięki której mogą stać się one treścią gier wideo, które ze względu na swoje funkcje rozrywkowe, wykorzystują ów stan anarchii, nadając sporom filozoficznym różną postać ontologiczną, antropologiczną i etyczną (etyki aksjologicznej). Wracając do kategorii przestrzeni, to można ją odnieść do całej kultury, ponieważ i sztuka i literatura pozostają w relacji do filozofii (zarówno w znaczeniu idei, organizujących narrację jak i procesów zrozumienia). Gry wideo, ze względu na swoją medialną i interaktywną specyfikę, tworzą różne przestrzenie dla trzech, różnych segmentów gry. Jest ona i zmienna w różnych układzie i przedstawia stałą zależność, jaki zachodzi między grami wideo a filozofią.

Stwierdzenie tego faktu jest wynikiem analiz przeprowadzonych w pracy, które zakładały, że filozofia jest reprezentowana w grach wideo w dwóch formach: treści danej gry oraz sporu w przestrzeni, czyli systemu reprezentacji. Kolejne rozdziały poddają analizie te formy reprezentacji,

opierając się na szczegółowym opisie trzech wybranych gier wideo z każdego segmentu. Na tej podstawie można wskazać na prawidłowości, jakie z nich wynikają, co się wiąże zarówno z celem i intencją twórców tych gier jak i ze skutkiem, jaki wywołuje konkretna reprezentacja filozoficzna w danej grze. Biorąc pod uwagę funkcje rozrywkowe gier wideo ten wpływ wiąże się zarówno z popularnością danej gry jak i z jej współczesnym charakterem.

5. Uwagi, pytania, ważne kwestie

Autor przeprowadza wiele subtelnych analiz, powołuje się na współczesnych badaczy gier wideo, kultury i literatury oraz filozofów, by wypracować pojęcia, idee i kwantyfikatory, dzięki którym mógł zmierzyć się z najtrudniejszym zadaniem, jakim niewątpliwie jest odkrycie prawidłowości, wyznaczającej przestrzeń sporu. A więc tych zasad, które decydując o reprezentacji filozofii w grach, przesądzają również o przestrzeni sporu. Przy opisie i filozoficznej analizie treści poszczególnych gier widoczne stają się spory np. wokół dychotomicznej natury świata, starcia ze sobą różnych poglądów, czy reprezentowania różnych odmian człowieczeństwa lub przyjmowania rozmaitych postaw wobec konkretnych wyzwań. Autor konsekwentnie odnotowuje wszystkie te stanowiska, orientacje i metafory i alegorie (jak to ma miejsce chociażby w grze „The Norwood Suite, o surrealistycznej wymowie), by je określić, nazwać, a następnie usystematyzować. Tworząc przestrzenie liminalne, jak ma to miejsce w Norwood Suite, wyobraźnia łączy ze sobą różne rodzaje filozofii, pozbawiając ich ostrych dystynkcji, wówczas to, co racjonalne przechodzi w krąg tego, co nieracjonalne, a to, co jest materialne staje się idealne. W innych grach pojawia się np. nowy stosunek do czasu i tzw. przestrzeni queer, w których kwestionuje się racjonalnie uporządkowany model świata. By je opisać, autor odwołuje się do tekstów i terminów, przy pomocy których może opisać treść danej gry i jej znaczenie. Ponieważ te trzy części obejmują przeszło 200 stron, więc chciałabym je zamknąć w dwóch zdaniach- złożone strukturalnie i merytorycznie gry w sposób bardzo różny korzystają z filozofii, a spory, konflikty, dylematy natury ontologicznej, antropologicznej i etycznej stanowią jeden z elementów akcji, w której uczestniczy gracz. W ten sposób tytuł pracy i jej główny jej badawcza hipoteza zostały wyjaśnione i uzasadnione. Z uwzględnieniem występujących prawidłowości powtarzających się w różnych wersjach gier, co pozwala na zachowanie odrębności oraz całości gier wideo i ich przynależności do konkretnych segmentów. Wspomniane prawidłowości zostały wymienione w tabelach jako składniki tematyczne i strukturalne każdej historii, zawartej w grze wideo, Na tej podstawie można je uogólnić i sprowadzić do pewnych zasad i mechanizmów, zarządzających sporami filozoficznymi. Ich treść, dodajmy, pozostaje kwestią wyobraźni ich twórców oraz znajomości rynku.

W każdej z omawianej w pracy wersji gier znaleźć można te cechy, które przypisuje się filozofii, a więc kontrowersyjność i historyczną zmienność, co w przypadku gier wideo i rozwoju zaawansowanych technologii zostało omówione w pierwszej części rozprawy „Rys historii gier wideo”, s.22-36) Ostatecznie o tym, czy mamy do czynienia w grach wideo z filozofią silną czy słabą decydują trzy czynniki: segment gry i budżet (ekonomiczny i kulturowy) oraz projekty twórców (czynnik artystyczny), a przede wszystkim gracz i jego preferencje. Jak to wynika z badań gry, które stanowią przestrzeń dla sporu filozofii silnej, zakładają ontologiczny i racjonalny model świata, istnienie niezmiennych i powszechnie ważnych wartości oraz sprawczy podmiot, w przeciwieństwie do obrazu rzeczywistości, do którego nawiązuje filozofia słaba.

Filozofia w grach wideo zostaje zainicjowana albo przez środki konwencjonalne albo przez innowacyjne, przy tym jak wyjaśnia doktorant, owe innowacje mogą mieć charakter artystyczny lub ściśle filozoficzny np. światopoglądowy. W każdej z tych wersji zmienia się też rola filozofii i treści sporu. O ile zatem treści sporu (aspekt materialny) odwołują się do roli i pozycji filozofii silnej lub słabej, to przekazywanie tych treści (aspekt formalny) wymaga uwzględnienia środków konwencjonalnych i innowacyjnych.

Kończąc tę część omawiania pracy pana mgr Jemioła, chciałabym zastanowić się nad tym, jakie znaczenie mają te badania zarówno dla filozofii jak i dla kultury, tym samym przyłączam się do uwag autora o przyszłości gier wideo i o tym jakie zagadnienia należałoby podjąć w toku przyszłych badań. Istotna jest zwłaszcza sytuacja graczy, ich preferencje i skala wartości, jaką się posługują wybierając gry z odpowiedniego segmentu. Problematyka ta pojawia się na pograniczu socjologii kultury i psychologii społecznej, a wtórnie dotyczy filozofii. Niemniej jednak w pracy czytelnik może spotkać się z wieloma trafnymi uwagami nawiązującymi do graczy (np. strony: 227,244 i 251), wpływu filozofii na postawę samo-poznawczą gracza jako twórcy i uczestnika gry, od którego zależy ciąg historii.

Wróćmy do pytania o to, jaki wpływ ma czy może mieć omawiana rozprawa na wiedzę o kulturze i filozofii, czy możliwe jest przełożenie jej na te dziedziny sporu filozoficznego, jaki zachodzi w przestrzeni gier wideo? Odpowiedź na te pytanie przypomina trochę udział w kontrowersyjnym sporze; ale warto spróbować; autor pokusił się w swojej pracy na całościową analizę i opis gier wideo, posługując się przy tym bogatą, przedmiotową bibliografią. Zebrał dotychczasowe opisy i wyniki badań gier wideo i powiązał je ze szczegółowymi analizami. Posługując się różnymi narzędziami, pojęciami, metodami i kategoriami, które odpowiednio zostały uporządkowane i zakwalifikowane (zob. tabele). Na tej podstawie został opracowany model badania gier wideo w ich wszystkich segmentach jako przestrzeni różnych sporów filozoficznych. Model ten obejmuje zarówno uwarunkowania kulturowe jak i filozoficzne, a zatem może być stosowany w badaniach filozofii w przestrzeniach kulturowych, gdzie zachodzą relacje interaktywne, co obecnie jest zjawiskiem coraz bardziej powszechnym. Sporność, kontrowersyjność i zmienność stanowią pewne liminalne ramy dla dzieł kultury, w których współcześnie uczestniczy filozofia. Rozprawa pana mgr Jemioły wpisuje się we współczesny dyskurs filozoficzny i kulturowy, a wysunięta propozycja modelu badania gier wideo wprowadza do nich racjonalną kwalifikację. Ten niewątpliwie twórczy wkład autora w naukę kosztował go bardzo wiele wysiłku, by zgromadzić tak bogaty i zróżnicowany materiał, opracować go i poddać analizie.

Najważniejsze walory merytoryczne i formalne omawianej rozprawy:

1. układ i struktura dysertacji odpowiada jej celom i problematyce
2. kolejność rozdziałów jest podyktowana zakresem badań
3. język- autor, mimo że korzysta ze współczesnych tekstów o niezwykle zawiłej, wręcz „kluczowej” terminologii, stara się zawsze jasno i rzetelnie wyjaśnić je i skomentować,
4. tok wywodów znajduje uzasadnienia w podjętej problematyce i celu rozprawy
5. wnioski i konkluzje autor poprzedzone są odpowiednio rozwiniętą argumentacją, przy tym przestrzegana jest tutaj wyraźna reguła: formułować tylko te wnioski, które są dostatecznie uzasadnione.

Nie widzę potrzeby zgłaszania krytycznych uwag, pewne partie badań nasuwają wątpliwości, chociażby te, w których mowa jest o ideach filozoficznych bez jasnego komunikatu, o jakie konkretnie idee chodzi lub przyjęcie uproszczonego schematu środków, dzieląc je na konwencjonalne i innowacyjne, gdy tymczasem można innowacyjnie postąpić się konwencją itd. Jaki wpływ na treści filozoficzne w danej grze mają względy artystyczne? Jak układają się związki i relacje między wartościami estetycznymi a kontekstem sporu i jego przestrzenią? Jak funkcje rozrywkowe gier wideo determinują treści i formy filozoficznego sporu? Te przyczynkarskie uwagi nie mają wpływu na bardzo pozytywną ocenę całości rozprawy pana mgr Macieja Jemioła.

6.Konkluzja końcowa

Stwierdzam, że recenzowana rozprawa doktorska pana mgr Macieja Jemioła pt. *Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego. Wybrane zagadnienia*.-przygotowana pod kierunkiem Promotora prof. zw. dr hab. Piotra Mazura- spełnia z nadatkiem wymagania stawiane rozprawom doktorskim zgodnie z art. 187 „Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t. j. Dz. U. z 2003 r. poz. 742 z późn. zm.) wnoszę do Rady ds. Stopni Naukowych Uniwersytetu Ignatianum w Krakowie o jej publiczną obronę.

Warszawa, 12.12. 2024.

