

Paweł Grabarczyk

IT University of Copenhagen, Uniwersytet Łódzki

paawg@itu.dk

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Macieja Jemioła**  
***Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego. Wybrane zagadnienia***

Celem pracy Macieja Jemioła jest postawienie i obrona tezy, że zjawisko gier wideo stanowi pole sporu filozoficznego. Spór ten rozgrywać się ma pomiędzy wytworami trzech różnych sektorów rynku gier: grami wysoko-, średnio- oraz niskobudżetowymi. Jemioł stara się dowieść, że gry wysokobudżetowe reprezentują konserwatywny obraz świata, który stroni od zadawania kontrowersyjnych pytań czy stawiania nowych tez. Nie oznacza to wcale, że grom należącym do tej kategorii obce są zagadnienia filozoficzne. Są one w nich obecne, jednakże autorzy tych gier nie wychodzą najczęściej poza dobrze znane i *nomen omen* ograne wątki. W grach niskobudżetowych Jemioł doszukuje się znacznie większej odwagi w eksploracji kontrowersyjnych tematów, choć wiąże się to z ograniczeniem, które bierze się z reakcyjnej natury tych gier – są one najczęściej świadomą krytyką nurtu wysokobudżetowego, co zbliża je, zdaniem Autora rozprawy, do awangardowych nurtów artystycznych. Autentycznie filozoficzne zaangażowanie odnajduje Jemioł głównie w sektorze gier średniobudżetowych, które słusznie identyfikuje jako niedostatecznie zbadane przez groznawstwo, nie mówiąc już o filozofii.

Główną pod względem objętości częścią pracy Jemioła są obszerne analizy dziewięciu wyselekcjonowanych gier (o sposobie selekcji wspomnę w dalszej części recenzji). Grami tymi są: *Assassin's Creed: Origins*, *Final Fantasy XV* oraz *Red Dead Redemption 2* (sektor wysokobudżetowy); *Pathologic Classic HD*, *Disco Elysium* oraz *Nier: Automata* (sektor średniobudżetowy); *The Norwood Suite*, *Diaries of a Spaceport Janitor* oraz *LISA: The Painful* (sektor niskobudżetowy). Analizy te są niejako opakowane obszernym wstępem metodologicznym oraz równie obszernym zakończeniem, w którym Autor stara się dokonać generalizacji obserwacji poczynionych w części analitycznej.

W skrócie, uważam pracę mgra Jemioła za nierówną i metodologicznie dyskusyjną. Doceniam trafność wielu szczegółowych obserwacji Autora i jego erudycję. Sympatyzuję również z głównym celem Jemioła – z potraktowaniem gier jako ważnych i pełnych treści dzieł kultury. Mam jednak zastrzeżenia co do doboru gier, sposobu, w jaki Jemioł podsumowuje i

generalizuje swoje analizy, oraz do kluczowego dla całej pracy podziału na gry wysoko-, średnio- oraz niskobudżetowe.

Zacznijmy od pozytywów. Praca dobitnie pokazuje, że mgr Jemioł dobrze odnajduje się zarówno w filozofii, jak i w groznawstwie. Autor jest też dobrze rozeznanym w literaturze przedmiotu, cytując prace, w których wcześniej starano się spojrzeć na gry z punktu widzenia filozofii. Jemioł wyraźnie zaznacza, czym różnić się będzie jego podejście. Nie chodzi mu o zastosowanie filozofii do gier w celu uchwycenia ich istoty czy opracowania nowej typologii gier. Chce on przyjrzeć się ich tematyce i sprawdzić, jakie treści filozoficzne są w nich poruszane. Wspomniana teza o istnieniu w obrębie gier sporu filozoficznego zdeterminowanego kategorią budżetową również wydaje mi się intrygująca i warta dalszego badania. Hipoteza ta może się początkowo wydawać dość zaskakująca – dlaczego środki wydane na grę miałyby wpływać na stanowisko filozoficzne, które gra ta wyraża? Przychyłam się tu jednak do zdania Jemioła. Budżet w oczywisty sposób wpływa na autonomię twórców i zmusza ich najczęściej do dostosowania treści do zamierzonego odbiorcy. Należy jednak pamiętać, że choć rozmiar budżetu stanowić może dobry predyktor autonomii twórców, to nie mamy tu do czynienia z koniecznością (a więc i z pełną determinacją). Milioner, którego marzeniem jest stworzenie gry wyrażającej jego poglądy filozoficzne, może pozwolić sobie na dokładnie taką samą wolność, jak pojedynczy twórca pracujący nad grą z minimalnym budżetem.

Zawarte w części analitycznej obserwacje Jemioła są niekiedy bardzo interesujące, choć wpasowują się raczej w kategorię pracy kulturoznawczej niż filozoficznej. Zdaję sobie jednakże sprawę z tego, że metod uprawiania filozofii jest bardzo wiele i że dla wielu badaczy granica pomiędzy kulturoznawstwem a filozofią czy antropologią kulturową to kwestia umowy i podziałów instytucjonalnych. Mówiąc o kulturoznawczym charakterze tej części, mam na myśli jedynie to, że Autor często zadawała się tropieniem związków treści analizowanych gier z innymi dziełami kultury niż ich filozoficznym znaczeniem.

Praca jest napisana ładnym i przystępnym stylem, choć nie sposób nie zauważyć drobnych wahań rejestru. Wstęp i zakończenie napisane są w typowym stylu akademickim. Analizy szczegółowe osuwają się niekiedy w rejony ambitnej recenzji gry lub felietonu w ambitnym czasopiśmie growym.

Przejdźmy do mniej satysfakcjonujących aspektów pracy. Zacznę od głównych trudności metodologicznych, aby w dalszej części wskazać na kilka drobnych usterek.

Podział na gry wysoko-, średnio- i niskobudżetowe to typowy przypadek typologii wymagającej precyzacji. Jest prawdą, że kategorie te są powszechnie używane przez graczy,

recenzentów a nawet groznawców. Mam jednak wrażenie, że dopóki nie objaśnimy dokładnie, co kryje się za tymi etykietami, nie możemy czynić tej trychotomii fundamentem naszych rozważań. Wielkość budżetu gry to cecha tak samo relatywna i zmienna, jak na przykład „wysokość zarobków”. Ta sama kwota może być dużym budżetem gry w jednym kraju i średnim budżetem w innym kraju. To samo dotyczy zmienności historycznej. To, co było dużym budżetem piętnaście lat temu, dziś będzie budżetem średnim. Jemioł ratuje się w pewnym stopniu przed drugim z tych zarzutów ograniczając się do gier wydanych w latach 2011-2020. Jednak w momencie, w którym odnosi analizy dotyczące jednej z dziewięciu wybranych gier do szerszego kontekstu, pozwala sobie często na odstępstwo od tej reguły. Dla przykładu, wspomina o grach takich jak *Another World* czy *The Neverhood* i zdaje się traktować obie produkcje jako należące do sektora średniobudżetowego. Wydaje mi się to co najmniej ryzykowne. Gdyby się uprzeć, to pierwszą z tych gier należałoby chyba zakwalifikować do kategorii gier niskobudżetowych (była to produkcja stworzona przez jednego autora) a drugą do kategorii gier wysokobudżetowych (była oparta na nowatorskiej i czasochłonnej technologii, zawierała drogą ścieżkę dźwiękową). Niewykluczone, że przyjęta przez Autora trychotomia jest w ogóle nieadekwatna dla gier z tamtej epoki. Tymczasem Jemioł kwalifikuje gry na wysoko-, średnio- i niskobudżetowe, nie podając, ile wynosiły budżety analizowanych przez niego gier. Zdaję sobie sprawę, że taka oparta na liczbach kwalifikacja byłaby zaskoczeniem w pracy filozoficznej, ale jest to oczywista konsekwencja obranego przez Autora kryterium. Jeżeli odwołujemy się do budżetu, to powinniśmy wskazać jasno, jakie budżety wpasowują się w jaką kategorię. Wybrane przez Jemioła przykłady wcale nie są dla mnie sklasyfikowane w oczywisty sposób. Czy *Nier Automata* rzeczywiście jest grą średniobudżetową? W realiach świata Zachodu prawdopodobnie tak, ale nie mam pojęcia, jak ma się do realiów budżetów innych gier japońskich. *Disco Elysium* sklasyfikowane zostało jako gra średniobudżetowa, ale nie mam pewności dlaczego – została ona stworzona przez średniej wielkości studio w Estonii, co oznacza niskie koszty produkcji w porównaniu z grami tworzonymi w USA czy w Europie Zachodniej. Informacje o budżecie tej gry nie są, o ile mi wiadomo, jawne, więc w rzeczywistości nie sposób zaliczyć jej do żadnej z kategorii. Mam wrażenie, że choć Jemioł mówi wprost o *budżecie*, w rzeczywistości odnosi się raczej do *wielkości zespołów* tworzących daną grę. Gry, które nazywa niskobudżetowymi, są zazwyczaj robione przez małe zespoły, niekiedy przez jedną osobę. Gry reprezentujące w analizowanej pracy sektor średniobudżetowy tworzone były przez średnie zespoły poniżej 100 osób. W przypadku gier wysokobudżetowych liczba deweloperów idzie często w tysiące. Jeżeli

Autor koniecznie chciał zastosować kryterium ilościowe, to może lepiej było przyjąć właśnie wielkość studia? Mógłby wtedy bez kłopotu sprawdzić, jak zakwalifikować poszczególne gry.

Następnym kłopotem jest dobór wspomnianych dziewięciu gier jako reprezentujących gry „filozoficzne”. Jemioł słusznie wskazuje na trudność z precyzacją tego pojęcia. Proponuje on własne kryterium, ale mam wrażenie, że niedostatecznie z niego korzysta. Na stronie 65 Jemioł pisze, że wybór gier poprzedzony został „kwerendą branży elektronicznej rozrywki”. Przyznam, że początkowo zinterpretowałem to jako badanie empiryczne mające na celu ustalenie, które z gier są przez członków branży gier uważane za „filozoficzne”. Wydaje się jednak, że Jemioł ma tu na myśli swoją własną analizę gier, z których wybrał te, uznane przez niego za reprezentatywne. Nie wiadomo jednak, jak wiele gier wziął na początku pod uwagę i jakimi ostatecznie kryteriami się kierował. Na stronie 61 Autor pisze, że przyjmuje podejście intencjonalistyczne – zależy mu na grach, (w) których twórcy chcieli nam powiedzieć coś o naturze świata i człowieka. Na stronach 70–71 uzupełnia, że dodatkowymi kryteriami była filozoficzność zidentyfikowana przez recenzentów oraz popularność gier. Omawiając poszczególne z dziewięciu gier Jemioł nie stara się jednak wykazać, że spełniają one podane kryteria. Kłopot jest przy tym dwupoziomowy. Po pierwsze, brakuje samego uzasadnienia – odwołań do wywiadów z twórcami, wyników sprzedaży dowodzących popularności itd. Chcę podkreślić, że sam nie jestem zwolennikiem mieszania takich kryteriów empirycznych z filozofią, ale nie widzę innego wyjścia, skoro Autor zdecydował się opierać na pojęciach, takich jak „intencje twórców”, „budżet” czy „popularność”. Po drugie, w niektórych przypadkach wybrane gry po prostu kryteriów tych nie spełniają. *Assassin's Creed Origins* stworzony jest przez firmę, która słynie z tego, że odżegnuje się od jakiegokolwiek przekazu ideologicznego swoich gier. A zatem nawet jeśli nieświadomie treści takie przekazuje, nie jest to wynikiem intencji twórców, co wydaje się być niezgodne z przyjętym kryterium. Lepsze przykłady gier wysokobudżetowych, których autorzy wprost wyrażają intencje filozoficzne, to choćby gry Hideo Kojimy czy seria *The Last Of Us*.

Spójrzmy teraz na dobór gier niskobudżetowych – *The Norwood Suite* w żadnym sensie nie można nazwać grą popularną. Jak pokazuje baza SteamDB, w szczycie popularności grało w nią 300 osób. Dlaczego właściwie Autor zdecydował się na tę grę? Jest masa innych gier niskobudżetowych, które spełniają wszystkie pozostałe kryteria, nie łamiąc przy tym kryterium popularności, np. *Papers Please*. W przypadku gier śreniobudżetowych zaskakuje pominięcie gier, takich jak *Soma* czy *The Talos Principle*, których autorzy wprost angażują się w spory filozoficzne i zajmują w nich jasne stanowisko.

Wspomniane niedostatki metodologiczne byłyby kłopotem nawet wtedy, gdyby celem Jemioła była jedynie seria studiów przypadku. Prawdziwy kłopot bierze się jednak stąd, że Autor stara się za pomocą tej, mam wrażenie – nazbyt arbitralnej, próbki dokonać generalizacji i wysnuwać wnioski na temat gier jako takich.

Przejdę teraz do wymienienia drobniejszych usterek pracy.

Część dotycząca historii gier jest interesująca, ale zawiera kilka błędów. Po pierwsze, jak wiele takich wstępów napisana jest z perspektywy amerykańskiej, co wynika zapewne z wykorzystanej przez Jemioła literatury. Jest to jednak optyka nieco rażąca, szczególnie w przypadku pracy napisanej w języku polskim. Na stronie 28 powtarza Jemioł mit o „krachu gier wideo” w roku 1983. Należy pamiętać, że zjawisko to występowało tylko w USA. Krachu globalnego nigdy nie było – gry miały się w tym czasie świetnie w krajach Europy Zachodniej i w Japonii. Na stronie 29 pisze Autor, że wydane w roku 1979 Atari 400/800 ustępowały konsolom pod względem sprzętowym. Nie jest to zgodne z rzeczywistością. Komputery te nie tylko prześcigały wszystkie konsole na rynku (zostały przebite dopiero po czterech latach przez konsolę NES) ale i nawet maszyny arcade.

Rozdziały, w których Autor analizuje poszczególne gry, zbyt wiele miejsca poświęcają szczegółowemu opisowi fabuły każdej z nich. Rozumiem, że pewne elementy fabuły wymagały streszczenia, ponieważ odnoszą się do nich wprost późniejsze wnioski analiz, ale większą część tych streszczeń można by bez żadnej straty pominąć.

Pisząc o ontologii w serii *Assassin's Creed* Jemioł skupia się na wątkach manichejskich, co wydało mi się nieco zaskakujące. Warstwę tę nazwałbym metafizyczną, ale nie ontologiczną. Ontologicznym wątkiem serii jest raczej idea podwójnej rzeczywistości – świata rzeczywistego oraz cyfrowej symulacji historycznej, do której podłączony jest główny bohater.

Zamieszczone przez Autora tabele podsumowujące stanowiska filozoficzne obecne w grach obnażają niekiedy brak precyzji przeprowadzonych analiz. Jak wspomniałem, analizy Jemioła bliższe są moim zdaniem antropologii filozoficznej czy kulturoznawstwu. Samo w sobie nie jest to żadnym zarzutem, ale tworzy dysonans, gdy podsumowaniem tych analiz jest nagle jednoznaczne przypisanie określonego stanowiska filozoficznego. Nie jestem na przykład w stanie zrozumieć, dlaczego *Final Fantasy XV* miałyby być wyrazem idealizmu – czy gra ta podważa materialność świata? Dlaczego *Assassin's Creed Origins* zakwalifikowana jest jako gra realistyczna, skoro świat w niej przedstawiony jest w 95% symulacją? Co to właściwie znaczy, że tożsamość bytów w *AC: Origins* jest „substancjalna”, skoro są one jakiegoś rodzaju hybrydami ludzi i pamięci ich przodków?

Przechodzę teraz do podsumowania.

Uważam, że pracę Macieja Jemioła ocenić można na dwa sposoby. Jeśli podejmiemy do niej jako do całości – potraktujemy ją jako książkę, to wymaga ona gruntownego przemyślenia metodologii. Sądzę, że zawarte w konkluzji wnioski nie są uzasadnione w wystarczającym stopniu z powodu arbitralności dokonanych analiz. Jeżeli podejmiemy do niej jako do serii analiz – bez oczekiwania jakiegokolwiek syntezy, to stanowi ona ciekawy i wartościowy wkład w groznawstwo.

Mając na uwadze powyższe, stwierdzam, że rozprawa mgr. Macieja Jemioła spełnia wymogi określone w art. 187 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Rozprawa prezentuje szeroką wiedzę teoretyczną, zarówno w dziedzinie filozofii, jak i groznawstwa. Jest ona pracą samodzielną — prawie wszystkie analizowane przez autora gry nie były jak dotąd w literaturze omawiane z perspektywy zawartych w nich wątków filozoficznych. Problemem podjętym w pracy jest brak holistycznego spojrzenia na filozoficzne wątki w grach. Rozwiązaniem autora jest uznanie poszczególnych gier jako głosów w szerszym sporze filozoficznym,

Wnoszę o dopuszczenie mgr. Jemioła do dalszych etapów przewodu doktorskiego. Wskazane przeze mnie niedostatki metodologiczne traktować należy jako wskazówki do dalszej pracy nad tekstem, w przypadku gdyby autor planował jego publikację w formie książkowej.

Powit  
Cendryk