

# STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ W JĘZYKU POLSKIM

Tytuł: *Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego. Wybrane zagadnienia*

Autor: mgr Maciej Jemioł

Promotor: prof. dr hab. Piotr Mazur

Główny problem badawczy podejmowany w rozprawie brzmi następująco: w jaki sposób wyjaśnić należy funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości? Udzielenie odpowiedzi na tak postawione pytanie oznacza zaprezentowanie z jednej strony tego, jakie dokładnie idee filozoficzne pojawiają się najczęściej w grach wideo, z drugiej zaś omówienie prawidłowości stojących za tym, które idee występują w jakich grach. Główna hipoteza jaka została w rozprawie przyjęta celem tego, by móc opisać spór filozoficzny toczony w grach wideo, jest stwierdzenie, że jest on silnie powiązany z podziałem branży elektronicznej rozrywki na segmenty wysoko-, średnio- i niskobudżetowy. Powiązanie to zostaje wykazane poprzez analizę dziewięciu wzorcowych przykładów gier filozoficznych, w których występują idee z zakresu ontologii, antropologii i aksjologii. Przegląd tych trzech zróżnicowanych dziedzin filozofii w takiej postaci, w jakiej pojawiają się one w grach, pozwala ukazać zależności, jakie występują między tym, do którego z trzech segmentów budżetowych dana gra wideo należy, a tym, jakie idee filozoficzne się w niej pojawiają.

W rozprawie przyjęta została metodologia, która, choć u swoich podstaw filozoficzna, jest z konieczności również interdyscyplinarna. Należy jednak rozdzielić problematykę zastosowanych w rozprawie szczegółowych metod badawczych od kwestii przyjętej w niej szerszej metodologii. Podczas gdy te pierwsze stanowią różnorodne narzędzia od dawna z powodzeniem stosowane w badaniach nad grami i są niezbędne w pracy filozofa gier wideo, metodologia rozprawy dostosowana jest do badania sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo z perspektywy całościowej. Kwestii metodologii łączącej użycie tych szczegółowych metod w nowy sposób poświęcona jest pierwsza część rozprawy.

Pierwsza część rozprawy nosi tytuł *Filozoficzność a branża gier wideo*. Stanowi ona wprowadzenie do relacji między treściami gier wideo a filozofią, w ramach którego przedstawione zostają liczne pojęcia związane z tą tematyką. Osią zagadnień wstępnych jest problem filozoficzności gier wideo. Na początku przedstawiony zostaje szkic kulturowej historii gier wideo, a następnie rozumienie tychże gier jako branży elektronicznej rozrywki. Następnie ma miejsce właściwy podrozdział poświęcony metodologii badania gier, w ramach którego przedstawiony zostaje zarówno spór stanowiska narratologicznego ze stanowiskiem ludologicznym, jak i rozliczne metody pomocnicze. Kolejnym omawianym tematem jest relacja gier wideo do filozofii, której opis wiąże się z postrzeganiem zarówno gier, jak i filozofii z perspektywy całościowej, z tym, w jaki sposób treści filozoficzne prezentowane są w grach wideo i ze sporną naturą samej filozofii. W zakończeniu części metodologicznej przywołana zostaje kwerenda gier filozoficznych mająca na celu wyłonić dziewięć przykładów, których analizy stanowią właściwy przedmiot części drugiej, trzeciej i czwartej rozprawy.

W drugiej części rozprawy, noszącej tytuł *Byt i świat*, analizowane jest to, jakiego rodzaju ontologia pojawia się w grach wideo. *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal 2017), pierwsza z analizowanych gier, kładzie przed graczem wizję dualistycznej, manichejskiej metafizyki, w ra-



mach której każdy byt przypisany jest do sił Dobra lub Zła, a pod pozorem chaotycznej rzeczywistości kryje się racjonalna, harmonijna struktura gwarantująca wszystkiemu stabilne istnienie. Inaczej jest w średniobudżetowym *Pathologic Classic HD* (Ice-Pick Lodge 2015), gdzie poprzez zestawienie wizji świata trzech skrajnie od siebie odmiennych postaci ukazywana jest nam postmodernistyczna ontologia dyskursu, w ramach której świat jest konstruowany przez tych, którzy do niego przynależą. *The Norwood Suite* (Cosmo D 2017), gra niskobudżetowa, traktuje zaś o ontologii absurdalnej, w której to co racjonalne i to co irracjonalne nie daje się od siebie odróżnić, a wszelkie twierdzenia o istnieniu są równie uprawnione.

W trzeciej części rozprawy, noszącej tytuł *Natura i kondycja człowieka*, przedstawione zostają występujące w grach wideo wizje filozoficznej antropologii. Podczas gdy omawiane w tej części wysokobudżetowe *Final Fantasy XV* (Square Enix 2016) zainspirowane jest antropologią chrześcijańską i chrystocentryczną a średniobudżetowe *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) traktuje o podmiocie polifonicznym i niesubstancjalnym, niskobudżetowe *Diaries of a Spaceport Janitor* (Sundae Month 2016) to gra o płynności naszej egzystencji silnie nawiązująca do myśli związanej ze środowiskiem LGBTQ+.

W czwartej części rozprawy, noszącej tytuł *Wartości i postawy moralne*, omówione zostają gry *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018; gra wysokobudżetowa), *NieR: Automata* (PlatinumGames 2017; gra średniobudżetowa) i *LISA: The Painful* (Dingaling Productions 2014; gra niskobudżetowa) oraz zawarte w nich aksjologia oraz etyka. Pierwsza z tych gier rozwija wątek dualizmu etycznego (Dobro i Zło) oraz absolutnego obowiązywania i realnego istnienia tych wartości. Druga z tych gier stanowi utwór o tym, że wszelkie wartości są co prawda jedynie wytworem człowieka, ale to nie oznacza, że są one nieobowiązujące. Trzecia z tych gier stawia gracza wobec perspektywy zupełnego nihilizmu moralnego i przekonania, że jakiegokolwiek projekty etyczne są z góry skazane na niepowodzenie, a pierwotnym ich źródłem jest wszechobecne w życiu człowieka cierpienie.

Zawarte w części piątej rozprawy wnioski podzielone są wedle rozróżnienia na materialne i formalne. Wnioski materialne dotyczą obserwacji, że zależnie od segmentu budżetowego mamy do czynienia z filozofią albo silną, akcentującą sprawczość podmiotu, ontologiczne uporządkowanie świata i absolutny charakter wartości moralnych, albo bardzo słabą, gdzie podmiot jest bytem płynnym, świat podobnie, a wartości to jedynie nieobowiązujące konstrukty, albo wreszcie z myślą bardziej zniuansowaną, w której człowiek jawi się jako byt niesubstancjalny, świat istnieje w formie dyskursu, a wartości, choć nie transcendentne, możemy konstruować z powodzeniem.

Wnioski formalne związane są z obserwacją, że filozofia jest do gier wideo wprowadzana zarówno poprzez elementy konwencjonalne, już z góry znane ich odbiorcom, jak i poprzez elementy inwencyjne stanowiące oryginalny wkład autorów. Filozoficzne elementy konwencjonalne w grach związane są z konwencjami gatunkowymi i z monomitycznym sposobem opowiadania historii, który pozostaje w nich dominujący. Filozoficzne inwencje w grach dają się z kolei rozróżnić na artystyczne, czyli te wprowadzane przez analogię do współczesnego świata sztuki, i te źródłowo filozoficzne, zaczerpnięte z filozofii jako takiej w sposób bezpośredni i niemalże niezmienny.

Mariusz Yemrot

05.09.2024