Prof. dr hab. Krzysztof Stachewicz
Zakład Filozofii i Dialogu
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

Poznań-Toruń, 14.11.2022

Recenzja pracy doktorskiej mgra Wojciecha Sikory

pt. *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena* (Olsztyn 2022).

Niniejszą opinię w sprawie pracy doktorskiej mgra Wojciecha Sikory przedstawiam na podstawie pisma Dyrektora Instytutu Filozofii UWM w Olsztynie, dra hab. Mirosława Pawliszyna, prof. UWM, informującego o powołaniu mnie uchwałą Senatu UWM w Olsztynie z dnia 23 września 2022 roku na recenzenta w powyższym przewodzie doktorskim.

Praca doktorska mgra Wojciecha Sikory została napisana pod kierunkiem Prof. dra hab. Mieczysława Jagłowskiego i powstała w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Warmińsko Mazurskiego w Olsztynie. Liczy ona 210 stron tekstu i 13 stron wykazu bibliograficznego. Doktorant jest autorem trzech opublikowanych artykułów: jednego w pracy zbiorowej i dwóch w czasopismach naukowych („Hybris" i „Humanistyka i Przyrodoznawstwo"). Publikacyjnie mgr Sikora spełnia zatem warunek dopuszczenia do obrony doktoratu.

Przedstawiona mi do oceny rozprawa dotyczy zagadnienia gier wideo rozpatrywanego w kontekstach ontologicznych, ze szczególnym uwzględnieniem koncepcji dzieła sztuki Romana Ingardena. Doktorant tak określił przedmiot swej dysertacji i jednocześnie zarysował jej główne tezy: „Przed niniejszą pracą postawiono kilka zadań. Po pierwsze, zajmuje się ona ontologią gier wideo w obu przywołanych sensach – charakter bytowy oraz struktura – co skutkuje postawieniem dwóch podstawowych tez. Zgodnie z pierwszą tezą gry wideo są przedmiotami intencjonalnymi. […]. Druga teza odwołuje się do wewnętrznej struktury gier wideo. Zgodnie z nią gry wideo posiadają trzy wymiary: wertykalny, horyzontalny oraz diagonalny. Pierwsze dwa kolejno odpowiadają Ingardenowskim koncepcjom warstw dzieła

sztuki oraz porządku następstw. Novum względem twierdzeń Ingardena jest wyróżnienie w grach wideo trzeciego wymiaru, który wynika ze swoistych cech gier wideo oraz ich medium. Kolejnym zadaniem niniejszej pracy jest analiza procesu obcowania z grami wideo, w tym zbadanie jak ich budowa wpływa na proces poznawczy. [...] Ostatnim zadaniem pracy jest dokonanie analizy krytycznej koncepcji Ingardena oraz pokazanie, że chociaż mają już swoje lata, to nie są przestarzałe i wciąż stanowią skuteczne narzędzia badawcze" (s. 5-6). Pole badawcze jest zatem wstępnie dobrze określone, narzędzia w miarę ustalone, Doktorant jest świadomy zakresu zadań, jakie sobie postawił w opracowaniu tytułowego problemu.

Teza o rosnącej nieustannie popularności gier wideo jest oczywista (w rozprawie czytamy wręcz – i nie bez racji – że „Gry wideo są jedną z najszybciej rozwijających się gałęzi kultury w historii" – s. 204) i nie domaga się szczegółowych uzasadnień, a skoro tak, to powstają rozliczne pytania dotyczące ich wewnętrznej natury i przynależności do świata kultury. Czy należą one do dzieł sztuki, a jeśli tak to w jakim sensie? Czy odbieramy je w aksjologicznej optyce wartości estetycznych czy artystycznych? Uwagi w tej ostatniej kwestii Autor pracy formułuje zbyt późno, w ostatniej części rozprawy – należałoby się tym zająć we wstępnych jej partiach, usuwając w czas liczne czytelnicze wątpliwości w tym zakresie. Czy istnieje analogia między odbiorem dzieła sztuki a zanurzeniem się w grze wideo? Obraz czy rzeźbę mogę biernie, choć momenty jakiejś aktywności zawsze i tu wystąpią, oglądać w muzeum, gra umożliwia mi czynne uczestnictwo w przedstawionym w niej świecie, wciąga mnie weń i poniekąd staję się jej elementem. Ale czy w sztuce współczesnej wiele wystawianych dzieł nie próbuje także umożliwiać czynnego włączenia się w ich świat przedstawiony? Trochę zabrakło mi w pracy analizy, która zestawiłaby gry wideo z różnymi formami artystycznego happeningu, aktywnie włączającymi widza w przedstawianą akcję. Czyż te analogie związane właśnie z szerszą eksplikacją immersji – nie byłyby heurystycznie płodne w kontekście analizowanego w pracy zagadnienia? Tak czy inaczej świat gier wideo domaga się wielopłaszczyznowych i interdyscyplinarnych badań. Aspekty filozoficzne zdają się należeć do kategorii jednych z ważniejszych przy analizie gier wideo. Poziom ontologiczny natomiast ujawnia swą fundamentalność, gdyż obiecuje rozstrzygnięcie kluczowego zagadnienia wyrażonego w pytaniu, czy świat gier wideo stanowi jakąś jedność, czy w tej wielości form da się odnaleźć jakieś istotowe momenty jedności. Stąd ontologiczne badania nad grami wideo jako współczesnym fenomenem kulturowym należy przyjąć z uznaniem i dostrzec ich pionierski, przynajmniej na gruncie polskim, charakter. Sięgnięcie po narzędzia badawcze fenomenologii i koncepcję dzieła sztuki wypracowaną przez Romana Ingardena to

oryginalny i – przynajmniej do pewnego stopnia – twórczy pomysł młodego badacza, którego rozprawę doktorską recenzujemy. Czy pomysł ten obronił się w realizacji tego projektu badawczego czy też ujawnił rozliczne granice, które stawiają go pod znakiem zapytania? Te pytania, głównie implicite, podejmiemy poniżej.

Omawiana dysertacja posiada logiczną konstrukcję, adekwatną do problematyki określonej tytułem. Praca składa się ze wstępu, trzech rozdziałów, zakończenia, streszczenia w języku polskim i angielskim oraz zestawu wykorzystanej literatury. We wstępie został określony cel badawczy, sens analizowanego zagadnienia i struktura pracy. Zabrakło określenia metody badawczej przyjętej w pracy (bo nie jest to jednak metoda stricte fenomenologiczna, jak mogłoby się wydawać w kontekście tytułu pracy i w kontekście deklaracji w streszczeniu), ogólnej charakterystyki stanu badań oraz najważniejszych opracowań. Stanowi to pewien defekt metodologiczny pracy, który zresztą będzie miał konsekwencje dla analiz w niej przedstawionych. Rozdział pierwszy (*Metodologia i definicje*) zawiera fundamentalne ustalenia rysując swoiste tło dla dalszych analiz. Omówiona tu została metodologia badań nad grami, historia gier wideo, ogólna charakterystyka postępowania badawczego w fenomenologii i w praktyce samego Ingardena. Autor pracy próbuje też wypracować tu zadowalającą definicję gry wideo, posługując się rozlicznymi stanowiskami i bogatą literaturą przedmiotu. Wydaje się, że tytuł tego rozdziału jest zbyt techniczny i za wąski w stosunku do treści. Rozdział drugi (*Gry wideo a Ingardenowska struktura dzieła sztuki*) przedstawia koncepcję przedmiotów intencjonalnych wypracowaną na gruncie ontologii formalnej przez Ingardena. Tu też zostaje uzasadniona teza, że gry wideo należą właśnie do przedmiotów intencjonalnych. Rysuje się w tym miejscu koncepcja warstwowej budowy gier wideo w analogii do koncepcji warstwowej dzieł sztuki Ingardena. Autor opiniowanej rozprawy kreśli rozliczne podobieństwa i różnice między grami wideo i dziełami sztuki, próbując w ten sposób – chyba jednak na zbyt wydłużonej drodze – uchwycić rdzeń natury gier wideo. W końcowej części rozdziału przedstawiono wymiar horyzontalny gier wideo. Ostatni, trzeci rozdział (*Przekraczając Ingardena – gry wideo jako swoiste medium*) analizuje te „momenty" formalne i materialne gier wideo, które nie mieszczą się w Ingardena ontologii dzieła sztuki. Zagadnienie biernego odbiorcy, trzeciego wymiaru i procesu odbioru gier wideo, konkretyzacji technicznej, cielesnego charakteru odbioru gier oraz relacji gracz-awatar, stanowią główny zrąb problemowy analiz podjętych w tym rozdziale. Zakończenie zawiera wyczerpującą rekapitulację badań, skupioną głównie na wykazaniu uzasadnienia tez wyjściowych i przyjętych hipotez badawczych. Bibliografię dobrze byłoby uporządkować, wykaz

wykorzystanych pozycji w alfabetycznym układzie nie służy przejrzystości tego spisu literatury. Może klasyczny, porzucany dziś powszechnie, układ na źródła, opracowania i literaturę pomocniczą nie byłby taki zły? I drobiazg redakcyjny: w zapisach bibliograficznych inicjał imienia tłumacza powinien poprzedzać nazwisko.

Na uwagę zasługuje generalnie poprawny, a także dość jasny język, którym została napisana recenzowana rozprawa doktorska. Autor nie ustrzegł się jednak drobnych błędów, by wspomnieć braki i błędy interpunkcyjne, tzw. literówki, powtórzenia. Czasem sformułowania budzą sprzeciwy, jak choćby zdanie, że „Konflikt pomiędzy twierdzeniami Pelca i Ingardena może być wyjaśniony przez Danutę Ulicką…" (s. 109). Co to znaczy? Chodzi o „wyjaśnienie" czy „zażegnanie" konfliktu? Ulicka to zrobiła w swych pracach czy też takie jest wobec niej oczekiwanie Sikory? Takich językowych niezręczności jest w pracy kilka. Generalnie jednak język pracy zasługuje na pochwałę. Formuła „odnośnie do" jest zdecydowanie poprawniejsza od samego „odnośnie" i jest kodyfikowana jako w pełni poprawna przez językoznawców. Drobne niedociągnięcia redakcyjne pracy, jak brak kropek po kolejnych cyferkach podrozdziałów będą łatwe do wyeliminowania w ewentualnym przygotowaniu pracy do druku w formie książki.

Praca dość pioniersko wkracza w rejony ontologicznych badań nad grami wideo, jakże ważne w dobie wirtualizacji rzeczywistości i pytań o status tejże rzeczywistości. Podjęcie tematu jest zatem ważne i w pełni uzasadnione. Ingardenowska koncepcja przedmiotu intencjonalnego i dzieła sztuki została generalnie zrekonstruowana poprawnie, co pozwoliło realizować pomysł wpisywania gier wideo w te schematy. Przedstawiona praca zawiera szereg interesujących analiz, momentami niebanalne tezy i pasję poszukiwania prawdy, jakże fundamentalną dla filozofa, która Doktorantowi jest bardzo bliska. Na szczególne podkreślenie zasługuje wypracowana autorsko koncepcja tzw. konkretyzacji technicznej w analogii do Ingardena wizji konkretyzacji dzieła literackiego przez odbiorcę. To ważna rozprawa, z oryginalnym ujęciem zagadnienia i ciekawymi wnioskami finalnymi. Oczywiście niewolna od wielu ograniczeń, rodząca szereg pytań, wynikających nie tylko z wnętrza referowanych zagadnień.

Przejdźmy zatem do uwag krytycznych, wątpliwości i czytelniczych niedosytów recenzenta. Czy wyjściowa teza robocza, że gry wideo są dziełami sztuki (w wielu miejscach chodzi Sikorze przede wszystkim o dzieło literackie – np. deklaracja ze s. 56; dlaczego nie bardziej dzieło muzyczne w kontekście jego tożsamości? – ta analogia jest marginalnie

eksploatowana w rozprawie), jest hipotetycznie zasadna? Co stanowi jej uzasadnienie? Raczej nie to, że gry są dziełami sztuki, bo jakoś mieszczą się w Ingardena ontologicznej koncepcji dzieła sztuki. Autor zastrzega wielokrotnie, że ta teza nie stanowi jądra pracy, ale skoro analizuje się gry wideo w kontekście właśnie ontologii dzieła sztuki, to nie jest to raczej marginalny problem. I tu dochodzimy do istotnej wątpliwości, która towarzyszyła mi nieustannie w trakcie lektury pracy. Czy rzeczywiście przystawianie gry wideo do określonej filozoficznej koncepcji dzieła sztuki jest heurystycznie płodne i merytorycznie zasadne? Czy nie lepiej – tak z punktu widzenia metodologii, jak i pragmatyki badawczej – byłoby zrekonstruować narzędzia badawcze samego Ingardena i nimi spróbować uchwycić istotę gier wideo, ich status ontologiczny i strukturę formalną? Owszem, konfrontując swe poszukiwania z ontologią dzieła sztuki Ingardena, ale wtórnie, a nie na pierwszym planie, wyakcentowanym w pracy już na poziomie jej tytułu. Natomiast nie znajdziemy w rozprawie udanych analiz samej metody Ingardena tudzież metody fenomenologii w ogóle, które pozwoliłyby na operacjonalizację i zastosowanie do własnych badań. W przypisach i bibliografii nie znajdziemy jakże ważnej rozprawy krakowskiego myśliciela pt. „Dążenia fenomenologów", która wyznaczała szlaki badawcze Ingardena właściwie na całe naukowe życie. Dlaczego w opiniowanej rozprawie nie wypracowano narzędzi, które pozwoliłyby poznawczo spenetrować naturę gier wideo, zamiast nieustannie ponawianych prób – momentami dość karkołomnych – wciśnięcia ich w gotowy schemat ontologii dzieła sztuki Ingardena? Autor zresztą dość osobliwie rozumie metodę badawczą, myląc jej niedostatki z przedmiotami formalnymi badań. To nie dlatego nie otrzymamy integralnego obrazu człowieka, gdy połączymy opisy ortopedy, archeologa, frenologa i patologa, że zastosowana została zła metoda (s. 22). Wiele do życzenia, jak wspomniano, pozostawia też charakterystyka metody fenomenologicznej dokonana w opiniowanej rozprawie. Brakuje wiele tekstów źródłowych, ale i opracowań, by przywołać znakomite studia Władysława Stróżewskiego czy monografię Jana Krokosa temu poświęconą. Pomijam już obszerną literaturę przedmiotu autorów zagranicznych, wiele z nich zostało przełożonych na język polski, jak książki R. Sokolowskiego, L. Embree, D. v. Hildebranda etc. etc. Prezentacja fenomenologii jest chaotyczna i ahistoryczna, momentami niejasna i upraszczająca (np. s. 90nn). Trzeba też pamiętać, że fenomenologia programowo jest autonomiczna i nie chce eklektycznych wiązań z teoriami wypracowanymi w innym paradygmacie poznawczym, czego Doktorant czasem zdaje się być nieświadomy, próbując wzbogacić ujęcia fenomenologiczne o heterogeniczne wobec nich ustalenia różnych autorów. Jeśli się to czyni, to trzeba pokazać metodologiczne uzasadnienie tego typu zabiegów, czynionych wszak *contra phaenomenologiam*.

Uwagi krytyczne wobec teorii Ingardena formułowane przez Wojciecha Sikorę, a skupione na zagadnieniu wykraczania fenomenu gier wideo poza ten schemat brzmią momentami humorystycznie, bo przecież Ingarden gier wideo nie włączał do swej ontologii, o czym zresztą Autor doskonale wie. Po co zatem wytykać Ingardenowi, że jego koncepcja nie do końca mieści w sobie gry wideo, że wymagają one aktualizacji, uzupełnień etc.? Nieprzekonująca, i w zaprezentowanej formie w mej ocenie niepotrzebna, jest też próba wykazania istnienia jakości metafizycznych w grach wideo, odnosiłem wrażenie, że nie do końca poprawnie rozumianych przez Doktoranta. Wystarczyło sięgnąć do dobrych opracowań tego tematu, choćby pióra Andrzeja Tyszczyka czy Łukasza Wróbla, by analizy skierować na właściwy tor hermeneutyczny. To zresztą uwaga szersza, dotycząca niewykorzystania w pracy wielu znakomitych opracowań ontologii i estetyki Ingardena. Świetnym przewodnikiem po jego myśli jest „Słownik pojęć filozoficznych Romana Ingardena" (Universitas, Kraków 2001). Rok Ingardenowski przyniósł na rynku wydawniczym wiele nowych interesujących studiów poświęconych jego estetyce i ontologii, w tym zagadnień analizowanych w recenzowanej pracy. Pomijam już rozliczne tomy wydane wcześniej. W wykorzystanej przez Doktoranta literaturze przedmiotu zabrakło nawet monografii Danuty Ulickiej pt. „Ingardenowska filozofia literatury" (PWN, Warszawa 1992), dziś uznawanej za klasycznej opracowanie. Wiele kwestii w analizowanej materii ujaśniłyby, dla przykładu, analizy Zofii Majewskiej poświęconej filozofii kultury Ingardena. Doktorant jest przekonany, że wystarczy odwoływać się do – zresztą wybiórczo potraktowanych – tekstów Ingardena, by uchwycić niuanse jego myśli, stawiać znaki zapytania i krytycznie punktować (zagadnienie rozumienia języka przez Ingardena jest doprawdy dużo bardziej złożone niż jawi się to Autorowi rozprawy!). Wiele tych wątpliwości jest wszechstronnie i konkluzywnie omówionych w literaturze przedmiotu przez wybitnych znawców jego myśli. Może warto się z nimi zapoznać, choćby dla dobra własnych badań?

Zabrakło mi też w punkcie wyjścia podjętych w pracy analiz syntetycznej rekonstrukcji wstępnej ontologii dzieła sztuki Ingardena i jakiegoś schematycznego przedstawienia formy i struktury gier wideo, najlepiej na jednym wybranym przykładzie. Autor znakomicie porusza się po świecie gier wideo i przywołuje w trakcie analiz dziesiątki przykładów, jednak nie uchyla to, w mej ocenie, powyżej sformułowanego oczekiwania. Szczegółowa analiza jednej gry w kierunku wydobycia z niej istoty byłaby doskonałym przykładem umiejętności posługiwania się metodą fenomenologiczną Ingardena, a nie tylko wykorzystania gotowej teorii. Gry wideo wyraźnie domagają się – i Autor w wielu miejscach daje wyraz świadomości tego faktu –

osobnych badań, autonomicznych namysłów, choćby dokonywanych na drogach fenomenologicznych, a nie tylko poprzez porównywanie i w analogii do teorii dzieła sztuki czy dzieła literackiego. Nawet jeśli analogie są zasadne, to generalnie niewiele z tego wynika dla rozwijania filozoficznie pogłębionych teorii gier wideo.

Wątpliwości budzi też szereg szczegółowych tez i sądów zawartych w rozprawie Sikory. Czytamy, dla przykładu, że Ingarden tworzył swą teorię dzieła sztuki „w okresie krytyki i rugowania psychologizmu" (s. 55). Nie chodziło jednak o okres historyczny, tylko o sposób myślenia charakterystyczny dla fenomenologii, radykalnie antypsychologistyczny, co uwyraźniło się już w „Logische Untersuchungen" Husserla. Równolegle powstawały wybitne prace w nurcie psychologistycznym, który ma się bardzo dobrze po dziś dzień. Takich miejsc rodzących drobne wątpliwości jest w pracy sporo.

Rozprawa doktorska mgra Wojciecha Sikory jest jednak, jak już wspomniano, w dużej mierze pionierska na gruncie polskim i należy w tej perspektywie dążyć do jej całościowej oceny. Posiada ona rozliczne walory poznawcze i jest przynajmniej częściowo udaną próbą realizacji odważnego, by nie powiedzieć miejscami karkołomnego, zadania, określonego przez przyjęty projekt badawczy. Rozprawa zawiera sprawną krytykę metod badawczych stosowanych w literaturze przedmiotu – tą związaną z teorią gier Doktorant znakomicie poznał! – do analizy gier wideo i równie sprawną dyskusję ze zreferowanymi stanowiskami badaczy gier. Doktorant okazuje się pełnoprawnym uczestnikiem tych dyskusji, twórczo zabierając w niej głos i przedstawiając własne stanowisko. Zaprezentował w swej dysertacji szereg świetnych analiz, szczególnie w ostatniej części pracy. Otwierają one interesujące pola badawcze, zachęcają do dalszych poszukiwań, ustalają ważne dla filozoficznej teorii gier wideo fakty. Autor pracy dostrzegł śmiałe i chyba heurystycznie twórcze analogie, np. między kodem źródłowym w grach a funkcją dwuwarstwowości języka w dziele literackim. Interesująco wykorzystał koncepcje percepcji zmysłowej i cielesności wypracowane przez M. Merleau-Ponty'ego, wskazując na obiecujące horyzonty dalszych badań w tym zakresie. Doktorant z dużą swobodą porusza się po świecie gier wideo, potrafi stawiać trafne pytania, formułować sprawne hipotezy i uzasadniać je, tworząc zręby przyszłej filozoficznej teorii gier wideo. Recenzowana praca jest świetnym przyczynkiem do jej wypracowania, do czego zdecydowanie zachęcam mgra Wojciecha Sikorę. Doktorant główne cele swej pracy osiągnął, a przy okazji otworzył wiele innych bardzo interesujących przestrzeni dla dalszych namysłów nie tylko ontologicznych, ale także w innych obszarach filozoficznej refleksji nad grami wideo. Zgłoszone powyżej uwagi krytyczne nie uchylają tej konkluzji.

Mimo pewnych – w ocenie recenzenta – braków warsztatowych, niedomagań erudycyjnych, udało się Doktorantowi w sposób interesujący podbudować i uzasadnić główną tezę rozprawy o intencjonalnym charakterze gier wideo. Cel pracy został zatem osiągnięty, choć momentami drogą na skróty i miejscami ze sporą dawką badawczej nonszalancji. Ewentualne przygotowanie rozprawy do druku wymagałoby jej redakcyjnego przepracowania, w pewnym zakresie uzupełnienia i koncepcyjnego dopracowania. Zresztą zachęcam do tego Autora, gdyż tematyka pracy niewątpliwie zasługuje na monografię w języku polskim. Talenty analityczne i syntetyczne mgra Wojciecha Sikory predysponują go do pracy naukowej i badawczej. Jestem przekonany, że wypracuje w przyszłości interesującą, dojrzałą autorską propozycję ontologii gier wideo. Czego jemu i środowisku filozoficznemu tą tematyką badawczą serdecznie życzę.

W konkluzji przedstawionej recenzji jednoznacznie stwierdzam, że praca doktorska pt. *Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena* spełnia wszystkie warunki określone w ustawie o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki z 14.03.2003 roku. Wnoszę zatem o dopuszczenie mgra Wojciecha Sikory do publicznej obrony pracy doktorskiej.

