11.11.2022

Dr hab Cezary Mordka UMCS
Wydział Filozofii i Socjologii

Recenzja

Imię i nazwisko kandydata: …… **Wojciech Sikora**
Tytuł rozprawy doktorskiej: ……**Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena**

Promotor: ……**prof dr hab Mieczysław Jagłowski**
Promotor pomocniczy/drugi promotor/kopromotor (jeżeli powołany):…….….
Recenzent: ……**dr hab Cezary Mordka prof UMCS**

Praca doktorska Wojciecha Sikory „Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii działa sztuki Romana Ingardena" składa się ze Wstępu, trzech rozdziałów, Zakończenia, Streszczenia i Bibliografii.

Rozdział pierwszy autor poświęcił problemom metodologicznym. Dotyczą one analizy tego czym i jakie są metody badań gier wideo a także próbie zdefiniowania kategorii gra. Zaprezentowana została (1) metoda analizy warstw (Lars Konzack), (2) Espena Aarsetha opis stylów gry w kontekście badań naukowych, (3) strategie badań gier wideo (J.van Vought oraz R.Glas) oraz najważniejszy bodaj fragment pracy związany z przedstawieniem (4) metod fenomenologicznych w tym propozycji Romana Ingardena.

Mgr Sikora celnie wskazuje na kontekst dotyczący kwestii metodologicznych którym jest spór między narratologami i ludologami, czyli spór o to czy gry wideo powinny być, przynajmniej w części, badanie narzędziami narratologii czy też

wymagają konstrukcji nowej metody uznającej, iż granie w gry jest praktyką polegającą na manipulacji a nie interpretacji (która ma miejsce w przypadku dzieł fabularnych).

Przechodząc do bardziej szczegółowej analizy ujęć metodologicznych doktorant odnosi się do badań Larsa Konazcka kompetentnie prezentując siedem warstw gry przy użyciu ludologii oraz semiotyki. Autor wskazując na wartość takich rozważań ujawniając jednocześnie ich zbyt szerokie ujęcia. Następnie W.Sikora dokonuje analizy wyników pracy Espena Aarsetha. Ważnym, oprócz wskazania przez badacza 5 stylów grania oraz siedmiu strategii obcowania z grami jest postulat bycia aktywnym graczem jako warunku rozumienia gier oraz ich konceptualizacji. Dzięki powyższym ujęciom Sikora uzyskuje coraz większą kompetencję czyli coraz bardziej precyzyjne modelowanie pojęcia gry. Szczególnie interesująco teoretycznie wypada tu opis rodzaj gracza oszusta, czyli styl grania wykorzystujący kody lub modyfikację ułatwiające rozgrywkę.

Ukazanie prób połączenia metod badających gry jako obiektów i procesów aby ujawnić proces grania jako drogę badania gier wideo ujawnia prowadzi do analiz Van Viughta i Glasa.

Aby wyjść poza narzędzia pochodzące z różnych dyscyplin naukowych Sikora wskazuje na możliwość szczególnej syntezy jaką daje fenomenologia. Bazuje tu głównie na fenomenologii Husserla, Ingardena a także w dalszej części pracy rozstrzygnięć M. Merleau Ponty'ego. Mamy tu bardzo precyzyjnie i klarownie zarysowaną metodę fenomenologiczną z jej wyjściem od przed-refleksyjnego świata, epoche, osiągnięciem czystej świadomości, wskazaniem na wagę źródłowo prezentującej się naoczności i celu jakim jest uzyskanie wiedzy pewnej a nawet absolutnie pewnej. Sikora sprawnie przedstawia metodę w ujęciu Husserla oraz jej przedłużenie u R.Ingardena. Mając zarysowany ogólny kontekst metodologiczny autor sprawie przechodzi do tego co w jego pracy bodaj najważniejsze czyli ontologii w rozumieniu Ingardena. Analizy Ingardena sytuują się w obszarze postulowanego pluralizmu bytowego i jego charakterystyki oraz związków pomiędzy przedmiotami tworzącymi świat. Podział ten ujawnia się w rozważaniach dotyczących dzieł sztuki.

Podrozdział 1.2. to próba określenia czym są gry wideo. Sikora w interesujący teoretycznie sposób rozpoczyna od umieszczenia problemu w kontekście ludycznym

co umożliwia mu (krytyczno-akceptująca) analiza rozwiązań Johana Huizingi . Nie podważając zalet koncepcji badacza doktorant zwraca uwagę na brak wyraźnego odróżnienia gry i zabawy a także analizy gry jako aktywności i dzieła-artefaktu (co uznaję za zbyt mocny zarzut)

Użycie krytycznych uwag Cailliosa jest bardzo wartościowym ruchem teoretycznym. Ujawnia się bowiem ważne 6 cech gier z zamianą bezinteresowności na „bezproduktywność" Callios proponuje klasyfikację gier i zabaw według czterech kategorii: *agon, alea, mimicry* oraz *ilinx*. Doprecyzowaniem tła teoretycznego służącego do zaproponowania definicji gry są analizy Jespera Juula (klasyczny model gier wideo) gdzie zderza się metoda : poszukiwanie istoty (i założenie istotowości) z ujęciem Wittgensteinowskim (kategoryzowania przez podobieństwo rodzinne). Niestety (dla piszącego tę recenzję) Jull odrzuca „model rodzinny" przywołując siedem definicji gier by ostatecznie utworzyć nową definicję, obejmującą sześć cech.

Zaprezentowana przez Sikorę wielość propozycji teoretycznych nie prowadzi do chaosu terminologicznego, jako że doktorant widzi i wskazuje na istnienie powiązań w prezentowanej sieci pojęć. Jednak prosta synteza raczej udać się nie mogła czego obiektywizacją jest ujęcie Davida Meyersa w jego „grze minimalistycznej" przy silnej skłonności esencjalistycznej (choć w wersji redukcyjnej) .

Doktorant nie zapomniał, jak to się obecnie bardzo często zdarza, o dorobku polskich teoretyków. Propozycja S.Łukasza wskazuje na pięć aspektów gier wideo jednakże nie uwzględnia semantycznej strony obiektów przedstawionych w grach oraz sprowadza świat przedstawiony lub przestrzeń gry do ich wizerunku na ekranie. Jerzy Zygmunt Szeja akcentuje ważnym motyw teleologiczny.

Prezentowane propozycje Sikora łączy z wynikami analiz R.Ingardena który jak wiadomo o grach wideo nie pisał. Jednakże celem Sikory nie jest analiza możliwej Ingardenowskiej teorii gier wideo, lecz jej modelowanie. W ten sposób doktorant otworzył sobie drogę do fundamentalnego dla swej pracy pojęcia przedmiotu intencjonalnego w kontekście prac Ingarden dotyczących dzieł sztuki Celem analizy porównawczej dokonanej przez Sikorę jest utworzenie wstępnej definicji gier wideo. Autor czyni to i rezultat jest bardzo interesujący poznawczo. Oto Jego propozycja:

Gry wideo są więc dziełami o intencjonalnym charakterze bytowym oraz o trzech wymiarach, które obejmują budowę warstwową, porządek następstw, a także systemy warunkujące rozgrywkę. Wymienione wymiary wzajemnie na siebie oddziałują. Budowa obejmuje cztery warstwy: kodu, wyglądów, warstwę języka oraz przedmiotów przedstawionych. Porządek następstw odnosi się do porządku (struktury) gry i jest różny od czasu oraz wydarzeń przedstawionych w grze. Systemy określają te elementy, które czynią rozgrywkę wymierną, odpowiadają za podtrzymywanie reguł oraz umożliwiają graczom na interakcję z grą. Gry wideo są tworami intencjonalnymi utrwalonymi w środowisku komputerowym, stanowiącym przestrzeń do ich rozgrywania. Ponadto posiadają one reguły oraz cele określane przez warstwę przedmiotów przedstawionych oraz systemy gry.

Po omówieniu zagadnień wstępnych związanych z definicją oraz metodą badawczą gier wideo można było przystąpić do wyłożenia idei gier jako przedmiotów intencjonalnych co, rzecz jasna, musiała poprzedzić precyzacja samej koncepcji sposobu istnienia przedmiot intencjonalnego a także aplikacji owego przedmiotu do gier wideo. Autor z bardzo trudnego zadania wywiązuję się bardzo dobrze. Zarysowane w podrozdziale 2.2. analizy dotyczące budowy warstwowej gier wideo (kod gry, warstwa wyglądów warstwa językowa i warstwa przedmiotów przedstawionych) oraz następujący po nim opis drugiego wymiaru gier wideo czyli porządku następstw uznaję za znakomite, precyzyjne i niezwykle płodne heurystycznie.

W rozdziale trzecim autor dokonuje swoistego „przekroczenia" Ingardena w opisie i analizie trzeciego wymiaru gier wideo. Przekroczenie to jest, jak sądzę, głęboko zasadne a wynika z poważnej różnicy między grami wideo a dziełami kulturowymi (w tym dziełami sztuki) - a dokładniej, co trafnie dostrzegł Sikora, różnymi formami tak zwanych mechanik. Dodatkowo obcowanie z grami wideo domaga się podwójnej konkretyzacji co oznacza, że na ów proces wpływa sposób w jaki postawa bytowa przetwarza i udostępnia graczom treść gry. Pierwsza konkretyzacja dokonywana jest przez urządzenie techniczne a na jej bazie podmiot gry dokonuje konkretyzacji drugiej. Lecz Sikora idzie dalej. Argumentuje, iż gry wideo mają trzy wymiary (strukturę warstw, porządek następstw oraz - tu dochodzi do przekroczenia Ingardena- elementy umożliwiające rozgrywkę). Doktorant wskazuje na cztery warstwy gier wideo (wraz z określeniem budujących jej

składników oraz funkcji), horyzontalną strukturę gier (w tym porządek dostępnych misji) a także deskrypcję związanych nimi reguł i mechanik. Jasno ujawnia się ten element gry który umożliwi graczom aktywność i wpływ na przebieg danej gry. Lecz wszak dzieła literackie w ujęciu Ingardena są dwuwymiarowe w tym statyczne i jedno liniowe. Ich treść jest niejako narzucona (oczywiście pomijając wieloznaczność struktur językowych) . Tymczasem w grach nieokreśloność jest - nie lubię tego słowa- istotowa.

Jak jednak gry wypadają od strony podmiotu? Sikora zdaje sobie sprawę z problemów jakie nasuwa koncepcja Ingardena w tym kontemplacyjnego charakteru obcowania z dziełami sztuki (i nie tylko). Doktorant zauważa, iż można wykazać bycie dziełami sztuki dla gier ale należałby wpierw poszerzyć pojęcie przeżycia estetycznego. Innym problemem jest kwestia podstawy bytowej gry czy szerzej dzieła. Autor rozprawy zasadnie argumentuje, iż w grach wideo podstawa bytowa to coś ważniejszego niż w przypadku dzieł sztuki. Nie wystarczy samo utrzymywanie dzieła w istnieniu

(„Przede wszystkim wykazano, że proces obcowania z dziełami sztuki, zwany przez Ingardena konkretyzacją, *de facto* nie jest jednorodny, lecz można wskazać w nim dwa poziomy")

Pierwszy dotyczy dzieł sztuki i ich zawartości *qua* bycie przedmiotami intencjonalnymi a drugi wartości i jakości estetycznych.

Gra wideo musi być przetworzona i udostępniona za sprawą podstawy bytowej - tu PC, konsola, urządzenia peryferyjne. A ich zaawansowanie technologiczne jest niebagatelne. Stąd ważna propozycja Sikory wprowadzająca pojęcie „konkretyzacji technicznej". Ale bodaj jeszcze istotniejszy jest problem „kontemplatywności" dzieła. Ingarden obawiając się wręcz obsesyjnie wątków pragmatycznych w epistemologii nastawał na wręcz unieruchomienie" podmiotu i konieczności dystansu aby właściwie ująć dzieło. Doktorant usiłuje „ratować" Ingardena wskazując, iż obcowanie z grami wideo ma element refleksji (w co osobiście wątpię). Jeszcze gorzej sprawa ma się z cielesnością skoro Ingarden raczej tu pomocny być nie mógł (choć marginalnie wspominał np. o ruchach oczu itp). To jednak nie wystarczy do gier wideo z czego Sikora bardzo dobrze sobie zdaje sprawę. Kieruje się więc ku M. Merleau-Ponty'emu.

To bardzo dobry ruch teoretyczny ale obciążony pewną trudną do przyjęcia konsekwencją (o czym niżej w uwagach krytycznych).

Pisząc powyższe uwagi wskazywałem w tekście na zalety dysertacji doktorskiej. Poniżej ogólne ich streszczenie.

Doktorant wywiązał się znakomicie z postawionych w pracy problemów i jest to z pewnością zasadnicze osiągnięcie jego pracy. Wykorzystanie analiz Ingardena dotyczących przedmiotów intencjonalnych do gier wideo to znakomity pomysł. Dotyczy to także szerszego kontekstu teoretycznego. Nie szukając daleko podam trzy przykłady. Gdyby D.Dennett znał propozycje Ingardena nie twierdziłby iż „świadomość nie istnieje" (dysponował tylko pojęciem bytu realnego). Gdyby J.Searle dysponował ontologią Ingardena nie pisałby o „subiektywnym sposobie istnienia świadomości" a Y.N. Harrari nie mówiłby o „fikcjotwórczym języku" niezbędnym dla wyjaśniania osiągnięć Homo Sapiens.

Doktorant w pracy posługuje się bogatym i wyczerpującym materiałem źródłowym. Całość pracy jest spójna a wyraziste uwagi krytyczne pozwalają na ujawnienie słabości prezentowanych koncepcji. Lecz przede wszystkim praca obiektywizuje twórcze i precyzyjne przekroczenie dokonań Ingardena.

Uwagi krytyczne.

1. Nie jest dla mnie jasna intencja Sikory prezentującego w rozdziale pierwszym (bardzo rzeczowo) podstawy fenomenologii, w tym fenomenologii Ingardena. Cel tego rozdziału jest określony- ma być odpowiedzią na dolegliwości związane z problematycznością definicji gier wideo. Mamy zatem wszystko co trzeba : wyjście od codzienności, epoche, podmiot 'pożądający' wyłącznie wiedzy, redukcje i wglądy, istoty oraz a jakże zasadę wszystkich zasad, powrót do rzeczy samych. Sikora nawet próbuje przedstawić istotę krzesła (sic!). Kłopot z fenomenologią jest taki, iż albo jest się fenomenologiem albo nie. Nie można nim być częściowo. Nie sposób też być w posiadaniu częściowych istot. Co bo ty miało znaczyć? Dysponowanie istotami relegowałyby rozważania metodologiczno-definicyjne o ile nie zgadzają się z wglądami ejdetycznymi. Tymczasem Sikora pisze o „wstępnej definicji gier wideo" a także (co akurat jest zasadne) o analizach Ingardena jako „sprawnym narzędziu badawczym" . Lecz od sprawności do istoty droga daleka.

Powyższa uwaga nie podważa wartości pracy Sikory. A to z tego powodu iż doktorant jak sądzę, był (nieco) niekonsekwentny lecz w tym przypadku niekonsekwencja przysłużyła się pracy. Definicji realnych czy istotowych obecnie się nie stosuje (chyba że do naszych własnych wytworów: krzesło to każdy obiekt który służy do siedzenia) a to z prostego powodu - poszukiwania istot od Platona przez Kartezjusza do Husserla okazały się jałowe. Filozofowie nie tylko różnie rozumieli pojęcie istoty ale różne pojmowali istotę pojęcia i żaden konsensus choćby z tego nie wyniknął. Nie wspomnę o upadku teocentrycznego modelu świata (gdzie istota ma jeszcze jakiś sens) i obecnej przewadze naturalizmów w tym postdarwinowskich. Tradycyjna metafizyka szukała istoty rzeczy. Filozofia analityczna zajmowała się znaczeniem słów, zakładając, że istnieją jakieś „wewnętrzne" znaczenia, które należy tylko wydobyć na jaw.

R.Rorty określa esencjalizm w wersji lingwistycznej jako przekonanie, że języki są przekładalne. Że można odkryć, które słowa współczesnych języków są przekładem dowolnego słowa, na przykład greki filozofów starożytnych, na język nowożytny a to dzięki temu, iż przedmioty mają swoje istoty.

W.Quine postuluje pozostawienie takich dążeń jako nie tylko nietrafnych ale co gorsza przestarzałych. Istota pełni obskurancką rolę w filozofii nauki a esencjalizm stał się wyzwiskiem.

Pozostaje mozolna praca o analityczno-empirycznym charakterze która owocuje definicjami projektującymi. I autor taką definicję prezentuje. A co więcej jest ona na obecny stan badań wyczerpująca. Naprawdę nie potrzeba do tego epoche ani redukcji nie wspominając o istotach. Nadmienić należy iż mimo radykalnych zapewnień Ingarden i wglądu w istotę poznania nie rozwiązał problemu obiektywności spostrzeżenia. Być może dlatego że problem jego obiektywności jest źle postawiony.

Czy powyższe uniemożliwia stosowalność spekulacji (w dobrym tego słowa znaczeniu) Ingardena w kwestii intencjonalnego istnienia ? W żadnym razie. O ile wyniki stanowią sprawne narzędzia badawcze. Co doktorant, potwórzmy, wykazał!

Natomiast transgresja teoretyczna ku M.Pontye'mu stanowi poważniejszy problem.

W końcowej części trzeciego rozdziału Sikora wprowadza, aby doprecyzować swoje rozważania rolę ciała w procesie odbioru gier wideo oraz analiz relacji zachodzącej

pomiędzy graczem a postacią awatara. Sięga po rozstrzygnięcia M. Merelau Ponty'ego lecz sięga po nie jedynie z ważnym dla niego zakresie. Pojawia się tu kategoria ciała (w tym ciała fenomenalnego) oraz pojęcie „ja mogę". W doświadczeniu „ja myślę" i „ja mogę" tworzą funkcjonalną całość, związek motywacyjny nie pozwalający na redukcję do jednego ze swych członów.

Lecz w jaki sposób pogodzić powyższe z fenomenologią w tym fenomenologią Ingardena? Moim zdaniem jest to właściwie niemożliwe. Ponty popełnił z punktu widzenia Husserla i Ingardena grzech niewybaczalny- wprowadził ciało, a w miejsce „kontemplacji"- „mogę". Co gorsza (z punktu widzenia tradycyjnej fenomenologii) bardzo dobrze znał i stosował (!) wyniki badań empirycznych (psychologicznych w tym szczególnie psychologii postaci). Doktorant zdaje sobie sprawę z powyższej sytuacji lecz unika problemu twierdząc, że sam Ingarden odnosił się do różnych koncepcji.Z pewnością się odnosił ale po presją własnej metody mógł akceptować tylko to na co ona pozwalała.

Żałuje też, że analizując ludyczny charakter gier Sikora nie poszerzył perspektywy o funkcje biologiczno-społeczne. Zabawa charakteryzuje nie tylko ludzi ale i wszystkie gatunki społeczne. Zabawa jest niezbędna. Żeby się pobawić zwierzęta gotowe są rezygnować z żerowania, wydatkować kalorie, wystawiać na widok drapieżników. Młode organizmy marnują energię na zabawę nawet w czasie głodu. Dzieci pozbawione zabawy albo ją niezainteresowane rzadko w dorosłości mają udane życie towarzyskie i społeczne. Lecz jak zdefiniować zabawę nie mając wglądów w istotę? Przez funkcję. Ale do tego trzeba perspektywy ewolucyjno-kulturowej. Być może doktorant w dalszej swojej pracy teoretycznej weźmie pod uwagę tę perspektywę.

Na koniec dwie drobnostki.

1.

Sikora pominął pewien aspekt koncepcji spostrzegania u Ingardena.

Spostrzeganie jest aktem w którym obecna jest rzecz, doznawane (erlebt) wyglądy ale także (i tego dotyczy pominięcie) odczuwana (empfinde) płynna mnogość dat których nie doznaje się w tym znaczeniu co wyglądy lecz które poznaje się wrażeniowo (R.Ingarden Wstęp do fenomenologii Husserla, tłum. A.Półtawski, s. 119

i następne.).

W analizach doktoranta treści daty wrażeniowe nie odgrywają zasadniczej roli niemniej warto o nich pamiętać w kontekście analiz Ingardena.

2.

Sikora stwierdza o Ingardenie „Nie był realistą naiwnym, lecz krytycznym” s. 209.

Z pewnością Ingarden nie był epistemologicznym realistą krytycznym.

Ocena końcowa

Podsumowując prezentowaną recenzję stwierdzam, iż spełnia ona wymagania stawiane tego typu pracom.

Bez żadnej wątpliwości wnioskuję o dopuszczenie mgr Wojciecha Sikory do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Dr hab Cezary Mordka prof UMCS