

MACIEJ JEMIOŁ

GRA  
JAKO PRZESTRZEŃ  
WIDEO  
SPORU FILOZOFICZNEGO

WYBRANE ZAGADNIENIA



WYDAWNICTWO NAUKOWE UNIwersYTETU IGNATIANUM W KRAKOWIE

KRAKÓW 2025

## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b> .....	11
<b>SŁOWNICZEK POJĘĆ ZWIĄZANYCH Z GRAMI WIDEO</b> .....	23
<b>CZĘŚĆ PIERWSZA: FILOZOFICZNOŚĆ A BRANŻA GIER WIDEO</b> .....	29
1.1. Wstęp do części pierwszej .....	29
1.2. Problem specyfiki gier wideo .....	31
1.2.1. <i>Rys historii gier wideo</i> .....	33
1.2.2. <i>Branża elektronicznej rozrywki</i> .....	48
1.3. Problem metodologii badania gier wideo .....	53
1.3.1. <i>Narratologia i ludologia</i> .....	57
1.3.2. <i>Metody pomocnicze</i> .....	63
1.4. Problem relacji gier wideo do filozofii .....	67
1.4.1. <i>Perspektywa całościowa</i> .....	67
1.4.2. <i>Treści filozoficzne w grach</i> .....	74
1.4.3. <i>Sporność filozofii w grach</i> .....	79
1.4.4. <i>Znaczenie sporu filozoficznego dla gier</i> .....	82
1.5. Problem wyboru wzorcowych przykładów filozoficznych gier wideo .....	84
<b>CZĘŚĆ DRUGA: BYT I ŚWIAT</b> .....	93
2.1. Wstęp do części drugiej .....	93
2.2. Piramida Cheopsa. Ontologiczna treść <i>ASSASSIN'S CREED ORIGINS</i> .....	95
2.2.1. <i>Asasyni i Templariusze. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	95
2.2.2. <i>Wolna wola przeciwko potrzebie kontroli. Analiza treści filozoficznej</i> .....	103
2.2.3. <i>Świat jako racjonalna (dualistyczna) struktura. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych</i> .....	114
2.3. Ciało, które mieści w sobie świat. Ontologiczna treść <i>PATHOLOGIC CLASSIC HD</i> .....	120
2.3.1. <i>Miasteczko nad rzeką Gorchon. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	120

2.3.2. <i>Teatr między Wielościanem a Rzeźnią. Analiza treści filozoficznej</i> .....	130
2.3.3. <i>Świat jako interpretacja. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych</i> .....	142
2.4. <i>Cyrk. Ontologiczna treść THE NORWOOD SUITE</i> .....	148
2.4.1. <i>Hotel zaginionego pianisty. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	148
2.4.2. <i>Surrealizm i miejsca liminalne. Analiza treści filozoficznej</i> .....	157
2.4.3. <i>Świat ambiwalentny. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych</i> .....	168
2.5. <i>Podsumowanie części drugiej</i> .....	174
<b>CZĘŚĆ TRZECIA: NATURA I KONDYCJA CZŁOWIEKA</b> .....	<b>179</b>
3.1. <i>Wstęp do części trzeciej</i> .....	179
3.2. <i>Wybrany Król, Wybawiciel Gwiazdy. Antropologiczna treść FINAL FANTASY XV</i> .....	182
3.2.1. <i>Historia dziedzica królewskiego rodu. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	182
3.2.2. <i>O interaktywnym naśladowaniu Chrystusa. Analiza treści filozoficznej</i> .....	190
3.2.3. <i>Teza o silnym podmiocie. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych</i> .....	203
3.3. <i>Żadnego rozejmu z furiami. Antropologiczna treść Disco ELYSIUM</i> .....	210
3.3.1. <i>Zapijaczony detektyw i sprawa samosądu. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	210
3.3.2. <i>Egalitarna polifonia. Analiza treści filozoficznej</i> .....	219
3.3.3. <i>Teza o niesubstancjalnym podmiocie niejednolitym. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych</i> .....	233
3.4. <i>Modlitwa o szczęście. Antropologiczna treść DIARIES OF A SPACEPORT JANITOR</i> .....	239
3.4.1. <i>Anty-przygoda. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	239
3.4.2. <i>Płynne bycie queer. Analiza treści filozoficznej</i> .....	247
3.4.3. <i>Teza o słabym podmiocie. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych</i> .....	257
3.5. <i>Podsumowanie części trzeciej</i> .....	264
<b>CZĘŚĆ CZWARTA: WARTOŚCI I POSTAWY MORALNE</b> .....	<b>269</b>
4.1. <i>Wstęp do części czwartej</i> .....	269

4.2. Gang Dutcha van der Lindego. Aksjologiczna treść <i>RED DEAD REDEMPTION 2</i> .....	270
4.2.1. <i>Od Nowego Hanoweru po Nowe Austin, 1899. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	270
4.2.2. <i>System honoru. Analiza treści filozoficznej</i> .....	281
4.2.3. <i>Wartości obiektywne. Odniesienie do innych gier wysokobudżetowych</i> .....	294
4.3. Ku chwale ludzkości! Aksjologiczna treść <i>NIERA: AUTOMATY</i> .....	299
4.3.1. <i>Androidy kontra maszyny. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	299
4.3.2. <i>Wiara w człowieczeństwo. Analiza treści filozoficznej</i> .....	312
4.3.3. <i>Wartości intersubiektywne. Odniesienie do innych gier średniobudżetowych</i> .....	325
4.4. Żałosna podróż załamane go człowieka. Aksjologiczna treść <i>LISA: THE PAINFUL</i> .....	330
4.4.1. <i>Pierwsza, bolesna i radosna. Wprowadzenie w tematykę tytułu</i> .....	330
4.4.2. <i>Nihilizm moralny. Analiza treści filozoficznej</i> .....	341
4.4.3. <i>Wartości subiektywne, brak wartości. Odniesienie do innych gier niskobudżetowych</i> .....	353
4.5. Podsumowanie części czwartej .....	358
<b>CZĘŚĆ PIĄTA: WNIOSKI</b> .....	<b>363</b>
5.1. Charakterystyka sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo .....	363
5.2. Trzy rodzaje treści filozoficznych w grach wideo .....	368
5.3. Trzy sposoby odnoszenia się do filozofii w grach wideo .....	380
<b>ZAKOŃCZENIE</b> .....	<b>393</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>397</b>
1. Opracowania naukowe i teksty źródłowe .....	397
2. Źródła popularnonaukowe i pozanaukowe .....	408
3. Przywoływane dzieła kultury .....	412
3.1. <i>Gry wideo</i> .....	412
3.2. <i>Inne gry</i> .....	417
3.3. <i>Literatura</i> .....	417
3.4. <i>Film i telewizja</i> .....	418
<b>WYKAZ TABEL</b> .....	<b>419</b>

<b>WYKAZ ILUSTRACJI</b> .....	<b>421</b>
<b>INDEKS CYTOWANYCH AUTORÓW</b> .....	<b>427</b>
<b>INDEKS POSTACI FIKCYJNYCH</b> .....	<b>429</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>431</b>

Wszelkie cytaty zaprezentowane w niniejszej pracy źródłowo nie napisane po polsku, o ile nie zaznaczono inaczej, zostały przetłumaczone z języka angielskiego na język polski przez jej autora. Wszystkie ilustracje zawarte w teksie pracy pochodzą z omawianych gier i zostały z nich zaczerpnięte przez autora.

Treść niniejszej książki zawiera spoilery z wielu gier komputerowych i innych dzieł kultury, zwłaszcza z gier wymienionych z tytułu w spisie treści (pełna lista w bibliografii).

Uwaga: opisy fabuły niektórych gier omawianych w książce zawierają odniesienia do przemocy, tortur, uzależnienia od alkoholu i narkotyków, rasizmu, wulgarного języka, seksu (w tym pedofilii i wykorzystywania seksualnego osób nieletnich) oraz samobójstwa.

## WSTĘP

**N**ie ulega dziś wątpliwości, że gry wideo nie są jedynie przejściową, nieznaczącą modą czy zabawką dla młodych chłopców. To dojrzałe kulturowo i zróżnicowane medium, które pod żadnym względem nie ustępuje innym wysoko cenionym formom popkultury, jak filmy, powieści czy komiksy. Dzięki unikatowej przewadze nad innymi sposobami opowiadania historii, jaką jest interaktywność (gracz może wpływać na stojący przed nim świat przedstawiony, zmieniać go i kształtować), gry wideo zdolne są dzisiaj do przedstawiania złożonych, wielowymiarowych narracji, których wyrażenie byłoby niemożliwe w jakimkolwiek innym medium, i które są równie wartościowe pod względem artystycznym, jak najlepsze filmy czy powieści. Od niewielkich kilkunastominutowych tytułów przez wciągające przygody trwające kilka godzin po olbrzymie produkcje z linią fabularną rozpiętą na godzin kilkadziesiąt, gry tworzone przez uzdolnionych artystów, pisarzy, programistów i projektantów stanowią niewyczerpany zasób wartościowych, angażujących treści, z którego każdego dnia czerpią setki milionów ludzi na całym świecie. Nie bez racji zatem Grant Tavinor<sup>1</sup> określił gry wideo mianem „jednej z najważniejszych nowości, jakie pojawiły się w sztuce popularnej w ostatnim czasie”.

Jednocześnie, i tego nie można pominąć pisząc o grach wideo, są one prężnie rozwijającą się na przestrzeni ostatnich kilku dekad branżą, która w znacznym stopniu podlega uwarunkowaniom ekonomicznym – „branżą elektronicznej rozrywki”, jak się je czasem określa. Jako część szerszej branży rozrywkowej, gry wideo przynoszą działającym na tym rynku firmom ogromne zyski, przekraczające niejednokrotnie przychody z innych rodzajów produktów i usług. W tym kontekście często przytacza się obserwację, że roczne dochody z branży gier wideo znacząco przekraczają obecnie przychody z branż filmowej i muzycznej razem wziętych<sup>2</sup>. Nie sposób zatem zaprzeczyć ich popularności i temu, jak ważną część naszej kultury dziś stanowią, oraz jak mocno są związane (przynajmniej te najpopularniejsze) ze światem biznesu i uwarunkowaniami rynkowymi. Oba te aspekty – gry

---

<sup>1</sup> G. Tavinor, *Videogames and Aesthetics*, „Philosophy Compass” 2010, vol. 5, z. 8, s. 624.

<sup>2</sup> G. Divers, *Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry*, „Gamerhub” 2023, <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/> (dostęp 15.08.2024).

jako dzieła kultury i gry jako branża – są silnie ze sobą połączone, co wykazują w książce na podstawie szczegółowych analiz treści dziewięciu gier filozoficznych.

Celem niniejszej monografii jest przedstawienie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu, dlatego szczególną uwagę zwracam na powiązanie, jakie zachodzi między filozoficzną treścią gier wideo a wewnętrznym podziałem branży elektronicznej rozrywki. Zdaniem wielu badaczy, w tym m.in. Ólivera Péreza Latorre'a<sup>3</sup>, w branży gier wideo można zauważyć wewnętrzne napięcie między głównym nurtem (ang. *mainstream*) i niezależną kontrkulturą (ang. *indie*, skrót od *independent*, czyli „niezależny”<sup>4</sup>). Główny nurt polega na tworzeniu dzieł przeznaczonych dla najszerzej widowni, bardzo zaawansowanych pod względem graficznym i technologicznym, i jest związany z największymi firmami tworzącymi gry. Kontrkultura gier niezależnych wytwarza tytuły niszowe, tworzone przez samodzielnych, często-kroć zmarginalizowanych artystów, których treść przeciwstawia się popularnym narracjom głównego nurtu, w tym np. „etosowi kapitalizmu”, jak określa to Latorre<sup>5</sup>.

Dynamika między mainstreamem i grami indie, mająca odzwierciedlenie w aspektach kulturowych, artystycznych i narracyjnych, ale i ekonomicznych gier wideo, została w niniejszej pracy uwzględniona, jednakże z istotnym uzupełnieniem. Podczas gdy większość badaczy stosuje podział gier na główny nurt i produkcje niezależne, ja w ramach niniejszej monografii argumentuję, że dla treści filozoficznej gier szczególne znaczenie ma wykorzystywany przez samych graczy i dziennikarzy branżowych podział na trzy segmenty branży gier wideo: wysokobudżetowy (tzw. gry AAA), średniobudżetowy (określany jako mid-tier bądź AA) i niskobudżetowy (gry indie). Gry głównego nurtu, należące przeważnie do segmentu wysokobudżetowego, tworzone są przez największe studia dysponujące najliczniejszymi zasobami. Gry niezależne, silnie związane z segmentem niskobudżetowym, są tworzone samodzielnie przez pojedynczych twórców niemających szerszego zaplecza finansowego. Natomiast gry średniobudżetowe stanowią rzeczywistość pośrednią, przejściową, w której niewielkie studia zajmują się produkcją tytułów czerpiących po części z obu tych sfer, a po części mających własną specyfikę.

---

<sup>3</sup> Ó.P. Latorre, *Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games*, „Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura” 2016, nr 54, s. 15–30.

<sup>4</sup> Maria B. Garda i Paweł Grabarczyk argumentują, że określenie „gra indie” jest węższe znaczeniowo od określenia „gra niezależna” i dotyczy jedynie określonych kulturowo produkcji, które powstały w XXI w.; M.B. Garda i P. Grabarczyk, *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*, „Game Studies” 2016, vol. 16, z. 1, 1.2.

<sup>5</sup> Tamże, s. 17.

Należy przy tym pamiętać, że choć w języku polskim określenia te jasno kojarzą się z wysokością budżetów tych gier, w rzeczywistości chodzi o coś znacznie więcej niż tylko zasoby finansowe dostępne ich twórcom – o całą kulturę związaną z tworzeniem tych gier, a także o podziały światopoglądowe i filozoficzne między ich twórcami. W niniejszej pracy wykazuję, że ów podział na trzy segmenty branży elektronicznej rozrywki jest przydatny dla badających myśl filozoficzną zawartą w grach wideo, a temat ten jest niezwykle rozległy i żywo zajmuje wielu współczesnych filozofów.

Badania naukowe nad grami wideo prowadzone są obecnie w ramach licznych dyscyplin, zbiorowo powiązanych w multidyscyplinarne tzw. badania nad grami (ang. *game studies*). Ta stosunkowo nowa dziedzina wiedzy zajmuje się medium wciąż młodym w porównaniu np. do literatury czy teatru, liczącym zaledwie kilkadziesiąt lat. W świecie nauki gry wideo stanowią przedmiot zainteresowania m.in. psychologów (zwłaszcza psychologów rozwojowych badających ich wpływ na dzieci i młodzież), socjologów (aspekty społeczne, w tym interakcje między graczami), neurobiologów i kognitywistów (procesy neuronalne i kognitywne zachodzące w naszym umyśle podczas grania), czyli tych, dla których gry interesujące są zwłaszcza jako powszechny, wyróżniony element ludzkiego doświadczenia. Do badań nad grami należy również podejście uprawiane przez kulturoznawców i historyków kultury, którzy widzą w nich twory kulturowe, a także sama teoria gier wideo i tego, w jaki sposób należy je tworzyć, w której skład wchodzi wiedza o poprawnym projektowaniu poziomów, interfejsu, sterowania, zagadek czy wyzwań zręcznościowych, oraz wiele innych szczegółowych zagadnień. Wszystkie dyscypliny nauk o człowieku i społeczeństwie podejmują dziś temat gier wideo, są one badane w wielu ośrodkach akademickich na całym świecie, a w Polsce np. w Zakładzie Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego czy w Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

W filozofii zainteresowanie grami łączy zarówno dociekania na temat ich struktury i doświadczeń z nimi związanych, jak też ich specyfiki kulturowej i miejsca na tle szerszej twórczości człowieka. Gry wideo stanowią przedmiot rozważań w wielu dziedzinach filozofii, jako dzieła złożone dają się bowiem analizować z licznych perspektyw. Taviner i Jon Robson<sup>6</sup> stwierdzają wręcz, że „w ostatnich latach [...] filozofowie [gier wideo – M.J.] zbadali [...] doprawdy niewiarygodny zakres tematów”.

W obręb tego „niewiarygodnego zakresu tematów” wchodzi problem z obrębu zarówno ontologii (Jakiego rodzaju bytem są gry wideo?; np. Christopher Bartel<sup>7</sup>, Brock Rough<sup>8</sup>, Espen Aarseth i Paweł Grabarczyk<sup>9</sup>),

<sup>6</sup> G. Taviner i J. Robson, *Introduction*, w: *The Aesthetics of Videogames*, red. G. Taviner i J. Robson, New York & London 2018, s. 1.

<sup>7</sup> Ch. Bartel, *Ontology and Transmedial Games*, w: *The Aesthetics of Videogames*, red. G. Taviner i J. Robson, dz. cyt., s. 9–23.

jak i fenomenologii (Jakie podmiotowe doświadczenia płyną z obcowania z grami wideo?; np. Rune Klevjer<sup>10</sup>) estetyki (Czy gry wideo są dziełami sztuki?; np. Aaron Smuts<sup>11</sup>), etyki (Jaki jest status wyborów etycznych podejmowanych przez gracza w grze wideo?; np. Peter Christiansen<sup>12</sup>) czy filozofii kultury (Jakie jest miejsce gier wideo w kulturze?; Daniel Muriel i Garry Crawford<sup>13</sup>) – to jedynie kilka przykładów wybranych spośród znaczącej liczby opracowań dotyczących gier. W rozmyślaniach filozoficznych temat gier wideo można podejmować na najróżniejsze możliwe sposoby obejmujące problematykę ich istnienia, ich zapośredniczenia w technologii, ich relacji do gracza, miejsca we współczesnym świecie czy wreszcie ich treści narracyjnej, chociażby w kontekście etycznym. Różnorodność zagadnień podejmowanych przez filozofów gier wideo w ich badaniach odzwierciedlona jest w treści licznych zbiorowych opracowań poświęconych wyłącznie bądź przynajmniej częściowo tej tematyce, jak *The Philosophy of Computer Games* pod redakcją Johna Richarda Sagenga, Hallvarda Fossheima i Tarjei Mandt Larsen<sup>14</sup>, dwa tomy *The Video Game Theory Reader* pod redakcją Marka J.P. Wolfa i Bernarda Perrona<sup>15</sup> czy bardziej współczesne *The Aesthetics of Videogames* pod redakcją Tavinora i Robsona<sup>16</sup>, a także wiele innych.

Niniejsza monografia wpisuje się w ten krajobraz filozoficznych badań gier wideo jako dzieło poświęcone nie tyle ontologii czy fenomenologii gier, lecz ich treści, i temu, jakie idee filozoficzne są w nich prezentowane graczom. Podczas gdy wielu myślicieli zajmują „filozoficzne zagadnienia generowane przez same gry wideo”<sup>17</sup>, przez ich istnienie i funkcjonowanie w sferze ludzkich

<sup>8</sup> B. Rough, *Videogames as Neither Video nor Games. A Negative Ontology*, w: *The Aesthetics of Videogames*, red. G. Tavinor i J. Robson, dz. cyt., s. 24–41.

<sup>9</sup> E. Aarseth i P. Grabarczyk, *An Ontological Meta-Model for Game Research*, „Proceedings of DiGRA 2018”; propozycja Aarsetha i Grabarczyka ma dodatkowo znamiona meta-filozoficzne i metodologiczne.

<sup>10</sup> R. Klevjer, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, w: *The Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H. Fossheim i T.M. Larsen, Dordrecht, Heidelberg, New York & London 2012, s. 17–38.

<sup>11</sup> A. Smuts, *Are Video Games Art?*, „Contemporary Aesthetics” 2005, vol. 3.

<sup>12</sup> P. Christiansen, *Designing Ethical Systems for Videogames*, „Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games” 2017.

<sup>13</sup> D. Muriel i G. Crawford, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London & New York 2018; Muriel i Crawford są socjologami, jednak ich praca wielokrotnie wkracza również w obszar filozofii kultury.

<sup>14</sup> *The Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H. Fossheim i T.M. Larsen, dz. cyt.

<sup>15</sup> *The Video Game Theory Reader*, red. M.J.P. Wolf i B. Perron, Abingdon & New York 2003; *The Video Game Theory Reader 2*, red. M.J.P. Wolf i B. Perron, Abingdon & New York 2009.

<sup>16</sup> *The Aesthetics of Videogames*, red. G. Tavinor i J. Robson, dz. cyt.

<sup>17</sup> Tamże, s. 2.

doświadczeń, to przedmiotem tej książki jest ich zawartość narracyjna i ludyczna. W ramach moich analiz traktuję zatem gry wideo nie jako klasę obiektów, których ontologię bądź fenomenologię należy wyjaśnić, ale jako zasób treści, z którego każdego dnia czerpią setki milionów graczy na całym świecie. Takie podejście uzasadnione jest ze względu na bieżącą popularność tych gier – jeżeli tak wiele osób obcuje z historiami w nich przedstawionymi, a historie te niosą za sobą pewne określone idee filozoficzne, z którymi gracze się w ten sposób zapoznają (choćby na zasadzie „wykonywalnych eksperymentów myślowych”, jak wykazuje to Marcus Schulzke<sup>18</sup>), to nie ulega wątpliwości, że określenie tego, o jakie dokładnie idee chodzi i w jakim kontekście są one obecne w branży elektronicznej rozrywki, również należy do ważnych zadań filozofii gier wideo, realizowanych nie w ramach ontologii, fenomenologii, estetyki czy etyki, lecz właśnie filozofii kultury. Niniejsza monografia jest w całości poświęcona temu zagadnieniu.

Obecna wiedza na temat filozoficznej treści gier wideo jest co prawda obfita, nie brakuje bowiem badań na ten temat, w których kontekście niniejsze opracowanie funkcjonuje, jednak należy ją uznać za rozproszoną. Wśród literatury przedmiotu dominują prace, które określić można jako studia przypadków, tzn. takie, których celem jest opisanie obecności konkretnej idei w konkretnej grze wideo, bądź zestawienie pod tym względem dwóch różnych gier lub gier z należących do tej samej serii. Wielokrotnie odwołuję się do takich badań, których autorami są m.in. Frank G. Bosman<sup>19</sup>, Milan Jačević<sup>20</sup>, Daniel Vella i Magdalena Cielecka<sup>21</sup> oraz wielu innych<sup>22</sup>. Są one wartościowym sposobem zgłębiania filozoficznych treści gier wideo przez ich badaczy, jednak nie uwzględnia się w nich z reguły perspektywy całościowej, którą można by objąć całość gier wideo i wysnuć szersze, syntetyczne wnioski na temat tego, jak gry wideo jako takie związane są z prezentowaniem idei filozoficznych.

Rzadkim przykładem całościowego podejścia do problematyki filozoficznej treści gier wideo jest książka pt. *Philosophy Through Video Games*

<sup>18</sup> M. Schulzke, *Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments*, „Philosophy & Technology” 2014, vol. 27, z. 2, s. 251–265.

<sup>19</sup> F.G. Bosman, *Requiescat in Pace. Initiation and Assassination Rituals in the Assassin's Creed Game Series*, „Religions” 2018, vol. 9, z. 5, 167; F.G. Bosman, *The Lamb of Comstock. Dystopia and Religion in Video Games*, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2014, vol. 5, s. 162–182.

<sup>20</sup> M. Jačević, *This. Cannot. Continue.* – *Ludoethical Tension in NieR: Automata*, „The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków” 2017.

<sup>21</sup> D. Vella i M. Cielecka, *You Won't Even Know Who You Are Anymore: Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” 2021, vol. 9, nr 1, s. 90–104.

<sup>22</sup> Ja sam również – M. Jemioł, *Gry wideo jako narzędzie rozwijania i nauczania duchowości chrześcijańskiej*, „Studia Paedagogica Ignatiana” 2021, vol. 24, nr 1, s. 135–152.

autorstwa Jona Cogburna i Marka Silcoxa<sup>23</sup>, w której autorzy omawiają różne zagadnienia filozoficzne na przykładach zaczerpniętych z gier reprezentujących różne gatunki (np. strzelanki, gry przygodowe, logiczne itp.), wiążąc określone idee filozoficzne z określonymi gatunkami gier. Jednakże praca Cogburna i Silcoxa nie wyczerpuje problemu, ponadto powstała półtorej dekady temu, co w świecie gier wideo jest czasem znaczącym. Żadna z dziewięciu gier szczegółowo analizowanych w treści tego tekstu jeszcze wtedy nie istniała, a w niniejszej monografii omawiam je właśnie jako wzorcowe przykłady tego, jakie idee filozoficzne obecne są w bieżącym czasie w popularnych i cenionych przez graczy produkcjach. Skupiam się jednak nie na podziale gier na różne gatunki, jak czynią to Cogburn i Silcox w swojej książce, lecz na podziale na trzy segmenty branży elektronicznej rozrywki – segment wysokobudżetowy, średniobudżetowy i niskobudżetowy.

Główny problem badawczy, który podejmuję w niniejszej monografii, brzmi następująco: w jaki sposób należy wyjaśnić funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości? Udzielenie odpowiedzi na tak postawione pytanie oznacza z jednej strony zaprezentowanie tego, jakie dokładnie idee filozoficzne pojawiają się najczęściej w grach wideo (jak idee te są prezentowane, czy w grach pojawiają się świadome nawiązania do historii filozofii itp.), z drugiej zaś omówienie prawidłowości stojących za tym, które idee występują w jakich grach. Takie wyjaśnienie samo w sobie musi mieć charakter filozoficzny.

W odniesieniu do powyższego chciałbym na wstępie niniejszych rozważań podążyć tropem wyznaczonym niegdyś przez Gillesa Deleuze'a<sup>24</sup>. W swoim krótkim tekście o tym, na czym polega pomysł w filmie, zadaje on pytanie o to, czym właściwie się zajmujemy, gdy zajmujemy się filozofią, a odpowiadając stanowczo zaprzecza, by filozofia polegała na zdolności myślenia na jakiś temat, np. na temat filmu, co miałyby być podstawą do powstania filozofii filmu. Rozmyślanie o filmie przypada w udziale twórcom filmów i krytykom, tak jak rozmyślanie o matematyce przypada w udziale matematykom – twierdzi Deleuze<sup>25</sup>. Zamiast tego filozofia polega na opracowywaniu pojęć, prezentowaniu i zestawianiu ze sobą koncepcji. Filozofia nie jest zatem czymś wtórnym do rzeczy, o których ma rzekomo rozmyślać, ale pierwotną aktywnością myślną, taką jak praca reżysera, pisarza czy naukowca. Takie jej ujęcie daje nam prawo do tego, by podejmować w niej, w sposób niejako pierwotny, cały wachlarz różnych zagadnień dotyczących świata kultury, w tym kultury popularnej, i tym samym może pełnić rolę

<sup>23</sup> J. Cogburn i M. Silcox, *Philosophy Through Video Games*, New York & London 2009.

<sup>24</sup> G. Deleuze, *Having an Idea in Cinema. (On the Cinema of Straub Huillet)*, tłum. E. Kaufman, w: *Deleuze And Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, red. E. Kaufman i K.J. Heller, Minneapolis & London 1998, s. 14–19.

<sup>25</sup> Tamże, s. 14–15.

punktu wyjścia, motywacji do podjęcia choćby zagadnienia filozoficznych treści gier wideo.

Jeżeli bowiem zgodzimy się z Deleuze’em, że w relacji filozofii do filmu nie chodzi o to, by filozof rozmyślał nad filmem, to musimy też przystać na to, że w relacji filozofii do analogicznego medium, jakim są gry wideo, również nie chodzi o to, by filozof po prostu rozmyślał o grach wideo. Jego zadaniem jest ujęcie ich w ramy pewnej koncepcji – w tym przypadku koncepcji wyjaśniającej funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości. Taką koncepcją, jak wykazuję w niniejszej monografii, jest pojmowanie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu.

U podstaw tego, dlaczego należy dokładnie omówić właśnie to zagadnienie – spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo – leży obserwacja, której jak wielu innych graczy doświadczyłem, obcując z produkcjami określanymi mianem gier filozoficznych. Jest to obserwacja, że w dzisiejszej rzeczywistości na rynku gier wideo istnieje zaskakująco wiele produkcji, które bardzo wyraźnie odnoszą się do filozofii i do których poprawnego, pełnego odczytania niezbędna jest jej znajomość. Zwłaszcza moje doświadczenie z *Pathologic Classic HD* (Ice-Pick Lodge 2015) oraz *Disco Elysium* (ZA/UM 2019), dwoma produkcjami, które omawiam w niniejszej monografii jako wzorcowe przykłady gier wyraźnie i niezaprzeczalnie filozoficznych, skłoniło mnie do refleksji nad szerszą relacją między grami wideo jako całościowo pojmowanym zjawiskiem kulturowym. Refleksję tę pogłębiła znacząco praca nad pozostałymi siedmioma analizowanymi tu grami, czyli tytułami: *Assassin’s Creed Origins* (Ubisoft Montreal 2017), *Final Fantasy XV* (Square Enix 2016), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games 2018), *NieR: Automata* (PlatinumGames 2017), *The Norwood Suite* (Cosmo D 2017), *Diaries of a Spaceport Janitor* (Sundae Month 2016) i *LISA: The Painful* (Dingaling Productions 2014). Zestawienie tych przykładów daje jasny obraz sporu filozoficznego toczonego w przestrzeni gier wideo.

Sporność jako taka stanowi podstawową cechę filozofii, jak wynika to z rozmyślań Johana Huizingi<sup>26</sup> czy Roberta Spaemanna<sup>27</sup>, polegającą na zmaganiu się ze sobą licznych, zgoła odmiennych stanowisk, z których każde pretenduje do wyjaśniania różnych aspektów rzeczywistości, a ponieważ przynajmniej część z nich jest ze sobą wzajemnie sprzeczna (nie mogą być jednocześnie prawdziwe, słuszne), dlatego zachodzi spór. Podobnie jak źródłowo w tekstach wielkich myślicieli, idee filozoficzne spierają się ze sobą również w przestrzeni gier wideo, choć w nieco odmienny sposób. Obecnie istnieje wiele różnych gier filozoficznych, w których treści występują te same

<sup>26</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, London, Boston & Henley 1949, s. 146–157.

<sup>27</sup> R. Spaemann, *Kontrowersyjna natura filozofii*, tłum. J. Merecki, „Ethos” 1997, nr 1/37, s. 36–50.

wzajemnie sprzeczne idee, tak więc gracz obcujący z różnymi grami napotyka podczas spędzania czasu przy elektronicznej rozrywce właściwie na jakąś postać filozoficznego sporu. Celem tej monografii jest zatem opisanie tego filozoficznego sporu, który toczony jest w przestrzeni gier wideo.

Główną hipotezą, jaką przyjmuję w niniejszym tekście, by móc opisać spór i wyjaśnić jego bieżącą postać, jest stwierdzenie, że jest on silnie powiązany z trójpodziałem branży elektronicznej rozrywki na segmenty wysoko-, średnio- i niskobudżetowy. Powiązanie to wykazuję poprzez analizę dziewięciu wzorcowych przykładów gier filozoficznych (po trzy z każdego segmentu), ponieważ zaś objętość monografii pozwala na przyjrzenie się jedynie wybranym zagadnieniom obecnym w ramach tytułowego sporu, omawiane są tu gry, w których występują przede wszystkim idee z zakresu ontologii, antropologii i aksjologii. Moim celem jest zaprezentowanie tego, w jaki sposób współczesne gry wideo z różnych segmentów podchodzą do problematyki bytu i świata, natury i kondycji człowieka oraz wartości i postaw moralnych. 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 przynależy, a tym, jakie idee filozoficzne się w niej pojawiają. Jak wynika z tego przeglądu, gry wysokobudżetowe związane są wyraźnie z tym, co można określić mianem filozofii silnej (racjonalna ontologia, sprawcza podmiotowość, absolutystyczna etyka), gry niskobudżetowe mają jasne powiązania z filozofią bardzo słabą (absurdystyczna ontologia, płynna podmiotowość, nihilizm etyczny), a gry średniobudżetowe zawierają wysublimowane, niejednoznaczne narracje filozoficzne (ontologia dyskursu, polifoniczna podmiotowość, konstruktywizm etyczny). Przegląd ten umożliwi również określenie tego, w jaki sposób idee filozoficzne przewijają się w rzeczonych grach i segmentach budżetowych, oraz który z tych segmentów jest związany ze źródłową filozofią najsilniej (średniobudżetowy), a który najslabiej (wysokobudżetowy).

Realizacja tego projektu badawczego i spełnienie tak wyznaczonych celów nie byłoby możliwe bez przyjęcia odpowiedniej metodologii, ta zaś, choć u swoich podstaw filozoficzna, musi z konieczności być multidyscyplinarna, podobnie jak same badania nad grami. Już na początku należy rozdzielić problematykę zastosowanych tu szczegółowych metod badawczych od kwestii metodologii przyjętej w całej monografii. Podczas gdy te pierwsze stanowią różnorodne narzędzia od dawna z powodzeniem stosowane w badaniach nad grami (narratologiczna analiza treści, komparatystryka, porównania historyczne itp.) i są niezbędne w pracy filozofa gier wideo, metodologia niniejszej monografii dostosowana jest do badania sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo z perspektywy całościowej, toteż z konieczności stanowić musi w pewnym stopniu oryginalny wkład autora.

Kwestia metodologii łączącej użycie wszystkich tych szczegółowych metod w nowy sposób jest na tyle złożona, że jej omówieniu poświęcam większą część pierwszego rozdziału niniejszej monografii. Niezależnie od oceny zaproponowanej w niniejszej pracy metodologii badania gier filozoficznych, inne próby wypracowania tego typu metodologii uwzględniającej perspektywę całościową i podział branży gier na trzy segmenty są w zasadzie nieobecne w bieżącej literaturze przedmiotu, może poza wspomnianą już książką Cogburna i Silcoxa<sup>28</sup>, której autorzy proponują „podejście na zasadzie zlepku” (ang. *patchwork approach*). Podejście to uznać jednak należy za stosunkowo swobodne rozważania, podczas gdy przedstawiona tu metodologia ma formę nieco bardziej rygorystyczną – posiada ona charakter istotnie innowacyjny i stanowi (o ile uznamy ją za adekwatną) zasadnicze osiągnięcie niniejszej monografii. Ponadto, przy wprowadzeniu odpowiednich modyfikacji, z powodzeniem może być zastosowana również do badania innych rodzajów dzieł kultury, np. powieści, filmu, komiksu itp.

Kluczową kwestią jest tutaj wyciągnięcie wniosków ogólnych na podstawie drobiazgowej analizy dziewięciu wzorcowych przykładów, które w żadnym razie nie stanowią reprezentatywnej próbki w rozumieniu nauk statystycznych. Zamiast tego służą one do zilustrowania pewnych zjawisk, których powszechność jest weryfikowana przez liczne odniesienia do prac innych badaczy dotyczących dziesiątek innych gier (tu nieomawianych). W ten sposób, choć wiele użytych tutaj metod wywodzi się spoza filozofii (np. z kulturoznawstwa), ogólna metodologia tej pracy zaczyna się i kończy na filozofii, a dokładniej – na filozofii kultury.

Jeżeli zaś chodzi o wspomniane metody szczegółowe, to ich użycie jest niezbędne. Choć zatem zastosowana tutaj metodologia ma charakter filozoficzny, jestem jednak zmuszony wykroczyć poza filozofię, gdy przeprowadzam analizy konkretnych przykładów gier filozoficznych. Tutaj szczególnie przydatna jest strukturalistyczna narratologia: nauka o opowieściach i o tym, jak są one konstruowane. Jest ona nieodzowna dlatego, że treści filozoficzne, jak to wykazuję poniżej, przejawiają się w grach wideo przeważnie poprzez elementy narracyjne: postacie, dialogi, wydarzenia itp. Wyróżnienie w grach tych momentów, w których treść filozoficzna odgrywa szczególne znaczenie, jest bez metod narratologii niemożliwe, choć udział w dyskusji nad nimi musi mieć również ludologia, czyli nauka o grach. Gry filozoficzne są ze swej natury tworam ludonarracyjnymi i próby ich zrozumienia bez udziału tych dwóch nauk – narratologii i ludologii – są skazane na niepowodzenie.

Do zrozumienia gier jako zjawiska całościowego niezbędne są również metody badań historycznych, w tym historii idei. Spór filozoficzny w przestrzeni gier wideo jest zjawiskiem zmiennym historycznie i zależnym od technologicznych, kulturowych i ekonomicznych przemian dotyczących

---

<sup>28</sup> J. Cogburn i M. Silcox, *Philosophy Through Video Games*, dz. cyt., s. 135.

samych gier. Z tego względu w pierwszej części niniejszej monografii prezentuję pewien szkic kulturowej historii gier podkreślający najważniejsze zmiany, jakie zaszły w tym medium na przestrzeni ponad siedmiu dekad jego istnienia. W związku z tym uwzględnić należy również wiedzę branżową na temat gier, wypracowaną w dużej mierze przez osoby spoza środowiska naukowego – twórców gier, dziennikarzy zajmujących się ich recenzowaniem i pisaniem na ich temat, popularnych krytyków gier tworzących m.in. w serwisie „YouTube” czy wreszcie przez samych graczy. Do wiedzy tej należy cały zakres pojęć dotyczących gatunków gier, obecnych w nich mechanizmów, typów rozgrywki, popularnych schematów i konwencji itd. Z tego zasobu również czerpię w moich rozważaniach.

Ze względu na multidyscyplinarny charakter rozważania te mogą stanowić wartościowy materiał do dalszych badań dla filozofów kultury popularnej, ale także groźnawców, literaturoznawców, filmoznawców, medioznawców, kulturoznawców, historyków kultury czy historyków idei – tych badaczy, którzy interesują się zarówno treścią, jak i formą różnorodnych wytworów kulturowej działalności człowieka. Przedstawione tu ujęcie sporu filozoficznego w przestrzeni gier wideo otwiera bowiem liczne nowe przestrzenie badawcze dotyczące zarówno samych gier wideo, jak i naszej kultury jako takiej, ze szczególnym uwzględnieniem jej relacji do filozofii. Kwestie te przedstawię szczegółowo w końcowych partiach książki.

Niniejsza monografia podzielona jest na pięć części: pierwsza ma charakter metodologiczny i wprowadza zagadnienia ważne dla przeprowadzanych dalej rozważań, kolejne trzy zawierają dziewięć szczegółowych analiz wzorcowych przykładów gier filozoficznych związanych kolejno z ontologią, antropologią i aksjologią, a ostatnia poświęcona jest prezentacji wniosków na temat sporu filozoficznego toczonego w przestrzeni gier wideo.

Pierwsza część stanowi wprowadzenie do relacji między treściami gier wideo a filozofią, w ramach którego m.in. przedstawione zostają liczne pojęcia, na których operuję w moich rozważaniach. Osią zagadnień wstępnych jest problem filozoficzności gier wideo, a więc próba zrozumienia, na czym owa filozoficzność miałaby polegać. Rozpaczynam od przedstawienia szkicu kulturowej historii gier wideo, by następnie szczegółowo zaprezentować rozumienie tych gier jako branży elektronicznej rozrywki, a wszystko to w celu wprowadzenia tematu gier jako takich, jako odrębnego interaktywnego medium o własnej specyfice. Następnie przechodzę do właściwego podrozdziału poświęconego metodologii badania gier, w ramach którego przedstawiam zarówno spór stanowiska narratologicznego ze stanowiskiem ludologicznym w badaniu gier, jak i rozliczne metody pomocnicze, w tym historię gier wideo i opis tychże gier przez ich twórców, komentatorów, graczy itd. Kolejnym tematem omawianym w tej części 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 opisuję poszukiwania gier filozoficznych mające na celu wyłonić dziewięć przykładów, których analizy stanowią właściwy przedmiot części drugiej, trzeciej i czwartej niniejszej monografii, ze szczególnym uwzględnieniem kategorii, które zostały w nich zastosowane celem uczynienia tych poszukiwań możliwie obiektywnymi, nawet jeśli wybrane przykłady nie mogą stanowić próbki o charakterze reprezentatywnym. Owe kategorie to kolejno: przynależność do branży elektronicznej rozrywki, współczesność, filozoficzność i popularność.

Kolejne trzy części niniejszej rozprawy zawierają szczegółowe analizy dziewięciu przykładów ważnych gier filozoficznych. Pewna część analiz to stosunkowo obszernie opisy kontekstu powstawania i publikacji tych gier, jak również ich fabuł. Opisy te nie mają charakteru rozważań filozoficznych, jedynie streszczają treść gier, ale są one do pewnego stopnia niezbędne, jeżeli dalsze filozoficzne analizy mają być zrozumiałe dla czytelnika, który nie miał przedtem styczności z omawianymi tu grami.

W drugiej części analizuję to, jak w grach wideo przedstawiany jest motyw bytu i świata, tj. jakiego rodzaju ontologia się w nich pojawia. I tak, wysokobudżetowe *Assassin's Creed Origins* kładzie przed graczem wizję dualistycznej, manichejskiej metafizyki, w ramach 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*, gdzie poprzez zestawienie wizji świata trzech skrajnie od siebie odmiennych postaci ukazywana jest postmodernistyczna ontologia dyskursu, w ramach której świat jest konstruowany przez tych, którzy do niego przynależą. *The Norwood Suite*, gra niskobudżetowa, traktuje o ontologii absurdalnej, w której to co racjonalne i to co irracjonalne nie dają się od siebie odróżnić, a wszelkie twierdzenia o istnieniu są równie uprawnione.

W trzeciej części przedstawiam występujące w grach wideo wizje człowieka, jego natury i kondycji, a więc filozoficznej antropologii. Omawiane tu wysokobudżetowe *Final Fantasy XV* zainspirowane jest antropologią chrześcijańską i chrystocentryczną, średniobudżetowe *Disco Elysium* traktuje o podmiocie polifonicznym i niesubstancjalnym, zaś niskobudżetowe *Diaries of a Spaceport Janitor* to gra o płynności naszej egzystencji silnie nawiązująca do myśli związanej ze środowiskiem LGBTQ+.

W czwartej części omawiam *Red Dead Redemption 2* (gra wysokobudżetowa), *NieRa: Automatę* (gra średniobudżetowa) i *LISE: The Painful* (gra niskobudżetowa) oraz zawarte w nich wartości i postawy moralne, czyli aksjologię oraz etykę. Pierwsza z nich rozwija wątek dualizmu etycznego (Dobro i Zło) oraz absolutnego obowiązywania i realnego istnienia tych wartości. Druga stanowi o tym, że wszelkie wartości są jedynie wytworem człowieka, ale to nie oznacza, że są one nieobowiązujące. Trzecia 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.

Choć idee filozoficzne zaprezentowane w każdej z tych dziewięciu gier są od siebie zgoła odmienne, w ramach trzech segmentów budżetowych wciąż da się w nich dostrzec liczne nieprzypadkowe podobieństwa – zostało to szczegółowo omówione w ostatniej części.

W świetle całości rozważań przedstawionych w niniejszej monografii nie ulega wątpliwości, że gry wideo w rzeczy samej stanowią przestrzeń filozoficznego sporu. Spór filozoficzny toczony w przestrzeni gier wideo, podobnie jak źródłowy spór filozoficzny, cechuje się kontrowersyjnością, ludycznością i historyczną zmiennością, a gry wideo czerpią rozliczne idee z historii filozofii, czyniąc to czasami bardziej, a czasami mniej świadomie. Co więcej, spór toczony w grach uznaje się za swoistą odrębną, wtórną i zależną postać sporu źródłowego, o tyle od niego odmienną, że rządzącą się zgoła innymi regułami, w ramach których szczególną popularność zyskują nie te idee, które są najbardziej przekonujące, lecz te, które odpowiadają uwarunkowaniom ekonomicznym i kulturowym preferencjom odbiorców.

Ponadto bieżąca postać tego sporu, czyli to, które idee się w grach pojawiają, silnie powiązana jest z podziałem branży gier wideo na segmenty wysoko-, średnio- i niskobudżetowy, co wynika ze specyfiki światopoglądowej i estetycznej środowisk twórców, jakie wytworzyły się w każdym z tych trzech segmentów. Gry reprezentują przez to 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. Różnica między segmentem wysokobudżetowym a niskobudżetowym nasuwa pewne podobieństwa do bieżącej polaryzacji społeczeństwa na tle politycznym, jednakże segment średniobudżetowy wyróżnia się na tle tego dualizmu jako ten, który wykazuje najsilniejsze podobieństwa do tego, w jaki sposób filozofia uprawiana jest przez samych filozofów.