

Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Marcina Dominika Fisza *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich*

Pierwszą reakcją na wieść o powstaniu rozprawy doktorskiej poświęconej grom z postacią papieża Jana Pawła II bywa zapewne często niedowierzanie, wynikające z zaskakującego zestawienia badanej w niej tematyki i medialnej formy. Trudno o mniej pasujące do siebie zestawienie: postać z definicji kojarzona z powagą i odpowiedzialnością, darzona szacunkiem, a nawet kultem – i forma z natury służąca zabawie, rozrywce i wytnięciu od problemów codzienności. Podobne zestawienie znajdujemy przecież w pamiętnym eksperymencie z artykułem naukowym o fikcyjnej papieskiej kolekcji zapalek. Po takim doświadczeniu zrozumiałe jest, że tak „egzotyczny”, zaskakujący temat może budzić pewne wątpliwości, a nawet podejrzenia. A jednak rozprawa doktorska na taki właśnie, ryzykowny w sumie temat powstała i na pierwszy rzut oka prezentuje się całkiem okazale.

Dysertacja mgra Marcina Fisza podejmuje temat, dla współczesnej kultury marginalny i niszowy, odznaczający się raczej lokalnym, sprowadzonym głównie do naszego krajowego obszaru kulturowego zasięgiem. Jednak sam fakt zaistnienia obranego za obiekt badań naukowych zjawiska oraz jego nieulegająca wątpliwości specyficzność czynią z niego przedmiot takich badań o dużym stopniu atrakcyjności poznawczej. Kto i dlaczego tworzy gry z postacią papieża – co więcej, tego właśnie papieża? Do kogo są adresowane i jaką funkcję spełniają w zamierzeniu realizatorów? Jaki jest ich odbiór? Są to pytania, na które z pewnością warto spróbować odpowiedzieć. Marcin Fisz podjął się tego zadania i starał się zbadać fenomen „gier papieskich” w uporządkowany naukowo sposób.

Rozprawa składa się ze wstępu, trzech rozdziałów i zakończenia, jednak w rozmiarach i zawartości poszczególnych rozdziałów widać wyraźne dysproporcje. Po rozbudowanym, zajmującym prawie 50 stron rozdziale metodologiczno-wprowadzającym, łączącym omówienia podstawowych pojęć i metod z ogólnym wprowadzeniem w problematykę „gier papieskich”, następuje wąty w sumie, zaledwie 25-stronicowy rozdział omawiający formy obecności Jana Pawła II w innych mediach kultury popularnej. Właściwy trzon rozprawy zebrany został w jeden ogromny, zajmujący aż 170 stron rozdział, który w naturalny sposób dałoby się podzielić na trzy osobne rozdziały: ten poświęcony grom cyfrowym, ten o grach planszowych oraz ten omawiający gry miejskie. Za takim rozwiązaniem przemawia również widoczna już w spisie treści, bardziej niż w poprzednich częściach rozprawy rozbudowana

struktura: każdy podrozdział rozpisany jest na kolejne pod-podrozdziały, a i te – zwłaszcza w części dotyczącej gier cyfrowych – zostają podzielone na moduły podrzędne – wszystkie opatrzone własnymi tytułami. Ponieważ – być może z chęci zamaskowania tej wielopiętrowości struktury tekstu – Autor zrezygnował w pracy z numerowania podrozdziałów (numerację zachowują wyłącznie tytuły rozdziałów), nie wprowadzając przy tym żadnego wizualnego zróżnicowania oddającego ich hierarchię – wszystkie, niezależnie od stopnia podległości, pisane są taką samą czcionką i w taki sam sposób - w trakcie lektury tekstu nie mamy właściwie możliwości śledzenia autorskiej koncepcji jego uporządkowania. Jedynym sygnałem wielopiętrowego układu wywodu pozostaje spis treści, gdzie został on oddany za pomocą standardowych wcięć. Przy czym i tu napotykamy niekonsekwencję: w dwóch ostatnich pod-podrozdziałach, jak informuje nota bibliograficzna na końcu dysertacji, przygotowanych w formie samodzielnych artykułów do publikacji w czasopiśmie, zachowany został podział na podrozdziały, którego jednak nie uwzględniono w spisie treści. Zabieg ten (a być może po prostu przeoczenie), w połączeniu z brakiem wizualnego zróżnicowania tytułów, dodatkowo zaciemnia strukturę tekstu, nieco dezorientując czytelnika.

Rozprawa nosi tytuł *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich*. Jest on klarowny i właściwie oddaje zamierzenia Autora i projektowaną zawartość tekstu. Także jego dwuczłonowy układ i charakter odpowiada naturze tematu. Pierwszy człon wskazuje na dwuznaczność i wewnętrzną ambiwalencję samego przedsięwzięcia, zapowiadając w wyrażnie prowokacyjnej frazie jeden z głównych poruszanych w pracy problemów. Drugi człon w prosty, funkcjonalny sposób zapowiada uporządkowanie materiału badawczego, realizowane następnie w całej pracy.

Otwierający dysertację wstęp zawiera wszelkie niezbędne elementy: uzasadnia wybór tematu, wprowadza podstawowe pojęcia, w zwięzły sposób streszcza biografię bohatera gier (a więc i pracy), jego miejsce w kulturze i najnowszych dziejach ludzkości oraz związane z jego działalnością kontrowersje. Następnie projektuje podstawy metodologiczne przyszłej pracy, zarysowuje jej układ i zawartość poszczególnych partii, definiując je jako: część metodologiczną, kulturową i interpretacyjną (s. 12).

Przywoławszy wymienione w tytule pracy odmiany gier, będących przedmiotem badania, Autor proponuje łączne określenie ich terminem „gier papieskich”, i wyznacza ich objęte interpretacją elementy: narrację, fabułę, świat przedstawiony, postacie, przestrzeń i czas. (s. 12) Metodologiczne fundamenty projektowanej pracy ujęte zostały w następujący sposób:

„Sięgam do nowoczesnych koncepcji poetyki (tekstu i obrazu), hermeneutyki, semiotyki, narratologii, komparatystyki (mediów). Dociekania wspieram kategorią

mitologizacji w rozumieniu Magdaleny Hodalskiej. Wykorzystuję również koncepcję karnawału Michaiła Bachtina, dostosowaną do teorii gier. Wprowadzam paradygmat ludologiczny, obejmujący opis mechanik, zasad gry oraz motywacji gracza” (s. 12).

Pierwszy, metodologiczny rozdział pracy można podzielić na dwie części. Pierwsza ma charakter wprowadzenia w podstawowe zagadnienia gier oraz ujęć metodologicznych ich badania, wykorzystanych przez Autora. Marcin Fisz przywołuje i obszernie omawia w kolejnych podrozdziałach monografie Piotra Kubińskiego, Michała Kłosińskiego oraz Tomasza Z. Majkowskiego.

Drugą część rozdziału wypełnia próba wprowadzenia w problematykę „gier papieskich”, rozpisana na pięć etapów: pierwszy podrozdział w bardziej rozbudowany sposób omawia stosowany w dysertacji na określenie przedmiotu badań termin „gry papieskie”, podejmując próbę sformułowania jego definicji i umiejscowienia w porządku typologiczno-klasyfikacyjnym gier. Sama definicja wydaje się prosta i oczywista: ten „typ gry” zostaje wyodrębniony w oparciu o kryterium tematyczne, dotycząc „rozgrywki, która traktuje o Biskupie Rzymu” (s. 41). Autor zwraca przy tym uwagę, że obejmuje on wszelkich papieży, a postać Jana Pawła II byłaby tylko podkategorią, wyodrębnioną ze względu na konkretną postać bohatera. W klasyfikacyjnym porządku tematycznym „gry papieskie” stanowią jeden z wyspecjalizowanych podzbiorów „gier katolickich”, zaliczanych do „gier religijnych”. Tu warto zastanowić się, czy takie, mechanicznie przyporządkowanie nie domaga się jednak bardziej wnikliwej i krytycznej analizy w kontekście badanych gier: czy np. gry jawnie antyreligijne nie powinny stanowić w tym porządku osobnej kategorii? Rozdźwięk, a nawet antynomiczność dwóch formuł, odmian i modeli gier, zarysowane i dostrzeżone oraz podkreślane przez Autora na przestrzeni całej pracy, wydają się stanowić na tyle znaczący i fundamentalny rys w obrębie zbioru analizowanych produktów, że być może warto byłoby jeszcze bardziej podporządkować mu strukturę pracy. Osobną sprawą jest rozważenie kwestii, czy omówione „gry papieskie” rzeczywiście kwalifikują się do kategorii gier religijnych, a jeśli nie, to czy nie należałoby szukać jakiegoś innego ich przyporządkowania (np. w kategorii „gier biograficznych”, jeśli można taką wyodrębnić i zdefiniować), a w efekcie zaproponować jakiejś bardziej złożonej „mapy genologicznej” przeanalizowanych w dysertacji produkcji.

Autor zwraca przy okazji uwagę na niezależność kategorii tematycznej wobec typologii „ludologicznej”, klasyfikującej gry ze względu na rodzaj nośnika, mechaniki gier i sposobu prowadzenia rozgrywki. Deklaruje przy tej okazji wyłączenie ze swoich rozważań odmiany gier karcianych, zapewne z oczywistego powodu, że tematyka papieska nie doczekała się w niej reprezentacji. Przygotowując grunt pod przyszłe analizy, pisze: „Jednak to literaturoznawcze

analizy biografii, narracji, kreacji postaci i metaforyki nadają fundamentalny wydźwięk danej produkcji. Medium gry wydaje się być jedynie pretekstem, narzędziem do manifestacji pewnych idei” (s. 45). Taka deklaracja, zapowiadająca w sumie kierunek dalszego postępowania badawczego, prowokuje jednak do apelu o refleksję nad rolą przekaznika w całości przekazu w kontekście nieśmiertelnej maksymy Marshalla McLuhana. Natura i możliwości medium znacząco wpływają na sposób przedstawienia wyrażanych za jego pomocą treści, a w przypadku gier widać to nawet w szczególnie wyrazisty sposób.

Próba realizacji sformułowanego wyżej postulatu są dwa następne podrozdziały pracy, poświęcone kategoriom narracji, bohatera i gracza w grach papieskich. Wbrew tytułom, odniesienia do badanego w rozprawie typu gier są co najwyżej bardzo ogólne: oba podrozdziały odnoszą się raczej do gier w ogóle lub formułują postulaty projektowania poszczególnych składników „gier papieskich”, toteż na próbę bardziej konkretnego, opartego na analizie przypadku ujęcia sygnalizowanych tu zagadnień trzeba poczekać do odpowiednich partii rozdziału III.

Rozdział zamykają wstępne omówienia dwóch – sygnalizowanych także przeze mnie jako fundamentalne dla rozważanej problematyki – przeciwstawnych form podejścia do postaci Jana Pawła II: demitologizującej, wyjaśnianej przez Autora za pomocą Bachtinowskiej kategorii karnawału oraz pojęcia „cenzopapy”, przy której omówieniu Autor odwołuje się do artykułu Wojciecha Pietrasa. Pojęcie „cenzopapy” przewija się w całej dysertacji, zatem należałoby mu się także bardziej dociekliwe omówienie. Sama nazwa ma np. dość ciekawą genezę, o której Marcin Fisz w pracy nie wspomina: wywodzi się od memowej techniki zakrywania wizerunkiem twarzy Jana Pawła II twarzy lub genitaliów aktorów w wizerunkach pornograficznych, będącej specyficzną parodią cenzury (w domyśle: kościelnej). Przy okazji rozważań na temat zjawiska cenzopapy i memowej aktywności wymierzonej w papieża lub wykorzystującej jego postać, Autor przeoczył interesujący tekst Magdaleny Kamińskiej *A co tu się odjaniepawliło? Postać papieża Jana Pawła II jako obiekt netlorowej wytwórczości w polskim internecie*, zamieszczony w jej monografii *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa* (Poznań 2017), choć nazwisko samej badaczki w pracy się pojawia, przywołane za tekstem Wojciecha Pietrasa (na s. 137).

Drugą, przeciwstawną tendencję, mitologizującą zmarłego papieża omawia Autor odwołując się do monografii Magdaleny Hodalskiej i artykułu Macieja Kapka, w zakończeniu tekstu deklarując zamiar porównywania obu tendencji w dalszych częściach pracy.

Drugi, „kulturowy” rozdział dysertacji proponuje krótkie omówienia form przedstawiania Jana Pawła II w wybranych obszarach kultury popularnej. Zaczyna się on od rodzaju wprowadzenia, jakim jest omówienie „celebryckiego” charakteru postaci papieża-Polaka, z przywołaniem jego głównych wyznaczników i przejawów zarówno w postaci wydarzeń i przykładów z czasów pontyfikatu JP II, jak i opinii oraz analiz specjalistów. Omawiając korzystne wrażenie, jakie nowy papież wywarł na wiernych i światowej opinii publicznej już od chwili inauguracji, Autor pominął niezwykle istotny atut, który mu sprzyjał, czyli możliwość swobodnej komunikacji z wiernymi w ich językach, co – z o wiele gorszym efektem – było kontynuowane przez jego następcę Benedykta XVI.

W szczegółowej części rozdziału Autor przywołuje kolejno filmowe, serialowe, komiksowe i internetowe ujęcia postaci Jana Pawła II. Z wyjątkiem tej ostatniej, omówienia te zajmują stosunkowo niewiele miejsca i raczej sygnalizują zjawisko niż je wnikliwie prezentują. Część poświęcona filmom skupia się wyłącznie na omówieniu jednego z nich – polskiej produkcji z 2014 roku pt. *Karol, który został świętym*, którego porządek i argumenty są niezbyt udanymi parafrazami fragmentów przywołanego w tekście artykułu Marty Kołodziejkiej *Pop-papież, czyli rzecz o symbolach religijnych w popkulturze na marginesie filmu „Karol, który został świętym”*. W zasadzie, poza nieudolnym stylistycznie i wybiórczym w stosunku do pierwowzoru powtarzaniem tez i diagnoz, Autor recenzowanej rozprawy właściwie nie proponuje w tej części swego wyводу niczego od siebie, z wyjątkiem końcowej uwagi, że twórcy gry *Dziedzictwo Jana Pawła II* powinni byli wziąć pod uwagę porażkę filmu; nawet stosunkowo szczegółowe omówienie filmu nie do końca przekonuje, że jest efektem własnych doświadczeń odbiorczych, a nie lektury artykułu. O pozostałych filmowych biografjach Jana Pawła II nie dowiadujemy się prawie niczego, poza tym, że powstały, a i to ich lista jest dalece niekompletna. Autor w ogóle pomija dokumentalne ujęcia biograficzne, być może nie zaliczając ich do kultury popularnej. Dodatkowo nawet te wymieniane w tekście filmy nie zostały omówione z podaniem dat realizacji i nazwisk twórców, czego jednak należałoby wymagać od opracowania o ambicjach naukowych. Z tego typu zaniedbaniami mamy do czynienia w przypadku wszystkich w zasadzie omawianych w II rozdziale rozprawy tekstów kultury, pozbawionych jakichkolwiek informacji filmo- czy bibliograficznych, które nie znalazły się choćby w przypisach i zostały zupełnie pominięte w bibliografii. Ten brak należałoby koniecznie uzupełnić, zwłaszcza że w spisie bibliograficznym znalazły się wszystkie, choćby tylko przywołane we wzmiankach, gry.

Dość zaskakująco prezentuje się kolejny podrozdział zatytułowany *Jan Paweł II w serialu Young Pope*. Obecność papieża-Polaka w serialu Paola Sorrentina ogranicza się do

pokazania w czołówce słynnej i kontrowersyjnej rzeźby Maurizia Catellana *La Nona Ora*, w której widzimy realistycznie przedstawionego papieża przygniecionego meteorytem, o czym Marcin Fisz rzetelnie informuje. Następnie jednak otrzymujemy streszczenie zarysu serialu, którego wymowę należy, zdaniem Autora, idącego w ślad za refleksją Dariusza Czai, potraktować jako wezwanie do przededefiniowania przedmiotu wiary chrześcijańskiej, przy czym Jan Paweł II miałby być tu punktem odniesienia, „wyznacznikiem dawnych, konserwatywnych papieży” (s. 75). W sumie więc w samym serialu Jana Pawła II właściwie nie ma, co podważa sens tytułu, a może i samego podrozdziału w takim kształcie.

Równie pobieżnie potraktowana została w rozdziale kwestia komiksowych przedstawień biografii i postaci Jana Pawła II. Marcin Fisz opatruje tę część rozważań tytułem *Jan Paweł II w komiksie?* – ze znakiem zapytania, którego nie uznał za stosowne postawić w tytule poprzedniego podrozdziału. W miejscu, w którym się jednak znalazł, traktuję ten pytanki jako deklarację niewiedzy w kwestii anonsowanej w tytule tematyki. Próbując ocenić „stan posiadania” komiksowych ujęć postaci Karola Wojtyły, Autor powołuje się jedynie na tekst Kazimierza Sowy z 2006 roku, przywołując w ślad za nim stwierdzenie, że „komiksowe historie opowiadające o Papieżu Polaku nie są dziełem ostatnich dekad” (s. 76-77). W całym podrozdziale przywołuje w sumie pięć tytułów komiksowych publikacji poświęconych postaci Jana Pawła II: amerykańską komiksową biografię spod znaku wydawnictwa Marvel z 1982 roku (podając autorów, jednak z błędem w nazwisku rysownika: jest nim John Tartaglione, nie Tartaglioni), polski komiks *Jan Paweł II. Pielgrzymka do Polski 1979*, dystrybuowany jako dodatek do „Małego Gościa Niedzielnego” w 2009 roku (nie podając personaliów jego twórców, którymi byli scenarzysta Witold Tkaczyk – również współwydawca publikacji – oraz rysownik Rafał Szłapa) – i trzy inne tytuły, przywołane w tekście Kazimierza Sowy: pierwszą komiksową biografię papieża wydanego przez włoskie wydawnictwo Albi Nuovi z 1979 r. (dla porządku dodam, że nosiła ona tytuł *Papa Wojtyła. Storia di una vita*, a jej autorami byli scenarzysta Giò Signori i rysownik Francesco Pescador), opublikowane na Węgrzech „dzieło o nazwie *Życie papieża Jana Pawła II* pod koniec 80 lat” (które – o czym nie wiedział Kazimierz Sowa – w istocie było węgierskim przedrukiem komiksu Marvela pod tytułem *A Szentatya életrajza II. János Pál Pápa*, który ukazał się w 1989 roku) oraz „kolumbijską twórczość *Chwalebny Ojciec ludzkości*, która cieszyła się wielką popularnością” (s. 76-77). Bliższe informacje bibliograficzne o tym ostatnim komiksie można znaleźć w krótkim spisie komiksów pod cyfrową wersją artykułu księdza Sowy zamieszczoną na stronie internetowej tygodnika „Wprost”. Była to seria zeszytów komiksowych, których tytuł oryginalny brzmiał *El increíble HomoPater*; ich twórcą był grafik Rodolfo León Sánchez, a Jan Paweł II został w nim

przedstawiony jako zamaskowany superbohater, w którego zmarły papież przeobraził się po śmierci i zmartwychwstaniu w trzy dni później (o tym też ks. Sowa nie pisał). Przywołany w zakończeniu komiksowych rozważań publicysty i – jego śladem – także w recenzowanej rozprawie amerykański komiks zeszytowy *Battle Pope* (autorstwa Roberta Kirkmana – tego od *Żywych trupów* – i Tony’ego Moore’a) nie traktował już o Janie Pawle II – jego bohaterem był fikcyjny papież, którego zwyczaje dalekie były od chrześcijańskich wzorców i nakazów Dekalogu, za co nawet został wyklęty przez Boga.

Muszę wyrazić – osobiste i „recenzenckie” – rozczarowanie, jakie sprawiła mi skromna zawartość tego komiksowego podrozdziału. Nie tylko brak w nim bardziej konkretnych informacji o przywołanych w nim publikacjach (które to informacje, jak widać z zebranych tu uzupełnień, mogłyby znacząco wzbogacić, a nawet zmienić wymowę tej partii tekstu). Zwraca uwagę pobieżność i wrywkowość omówionego materiału w zestawieniu z obecnymi możliwościami jego doboru. Od cytowanego artykułu księdza Sowy sporo się w „komiksowej” biografistyce JP II wydarzyło i obecnie mamy do dyspozycji o wiele bogatszy i zróżnicowany materiał badawczy, który może stać się podstawą do bardzo interesujących spostrzeżeń i refleksji. Poza wymienionymi w mini-wykazie pod artykułem Kazimierza Sowy komiksem włoskim (*Jan Paweł II. Papież trzeciego tysiąclecia* – wyd. Salwator 2003 r., scen. Toni Pagot, rys. Sergio Toppi – nazwisko tego ostatniego, dobrze obecnie w Polsce znanego artysty publicysta tygodnika „Wprost” przekręcił na Sergia Topię) oraz francuskim *Z Wadowic do Rzymu*, (scen. Dominique Bar, rys. Louis-Bernard Koch, Guy Lehideux, wyd. polskie Biały Kruk 2006), mamy dziś co najmniej pięć innych, wydanych po polsku obszernych publikacji albumowych, polskich i zagranicznych autorów – ostatnia ukazała się w 2023 roku. Oprócz tego warto byłoby zająć się bliżej specyficzną publikacją „hybrydową” – łączącą literacki reportaż z elementami powieści graficznej książką Marka Millera *Papież i general*, w której sekwencje komiksowe narysowali Jacek Frąś, Krzysztof Ostrowski i Przemysław Truściński (wyd. Narodowe Centrum Kultury 2016 - polecam tekst na temat tej publikacji: <https://culture.pl/pl/dzielo/marek-miller-papiez-i-general>) oraz jednoplanszowym komiksem Rafała Gosienieckiego *Papież* (2015 r.), wydanym w wersji japońskiej i angielskiej przez Ambasadę RP i Instytut Polski w Tokio, w serii opowieści o wielkich Polakach. Bardziej rozbudowany i uwspółcześniony od tego wykorzystanego w pracy przegląd komiksowych publikacji o Papieżu i z Papieżem można znaleźć online pod adresem <https://www.polonia.sk/2020/05/06/papiez-jan-pawel-ii-w-polskim-i-nie-tylko-komiksie/> W sumie, nieco bardziej intensywna i wytrwała kwerenda w zakresie „papieskich” publikacji

komiksowych może zainteresowanemu tematem badaczowi dostarczyć materiałów na bardzo solidny rozdział monografii, artykuł, a może nawet i coś więcej.

W odróżnieniu od filmów i komiksów, Autor darzy bardziej żywym zainteresowaniem obecność motywu i postaci Jana Pawła II w realizacjach internetowych, a konkretnie w charakterystycznej i specyficznej formie ekspresji, jaką są memy. Po przedstawieniu definicji pojęcia, przywołanej za stosownymi źródłami, i krótkiej charakterystyce ich natury, Autor proponuje klasyfikację memów „papieskich” na te pozytywne i negatywne („cenzopapy”), przywołując i analizując konkretne przykłady obu odmian. W tej części pracy pojawiają się ilustracje, które pozwalają zweryfikować spostrzeżenia sformułowane w toku analizy. Istotne dla dalszego toku rozprawy są zwłaszcza wnioski dotyczące zjawiska cenzopapy, uznanej za formę oczerniającą, szkalującą osobę Jana Pawła II, a tym samym reprezentowane przez niego instytucje – Kościół i religię katolicką. Jednocześnie Autor nie kryje, że dostrzega stojące za takimi drastycznymi formami wypowiedzi kontrowersje związane z działaniami instytucji Kościoła i samego papieża. Tak jednoznaczne i całkowite przypisanie zalewowi memów o charakterze „cenzopapy” tej intencji szkalującej warto jednak zestawzić ze spostrzeżeniami z tekstu Magdaleny Kamińskiej, dotyczącymi zarówno samego memu jako formy przekazu, jak i memów antypapieskich. Te ostatnie, uznane za szczytowy – bo budzący najszerzą i najżywszą reakcję środowisk zewnętrznych – ale już cichnący akt memowej ekspresji internetowego „podziemia”, po pierwsze nie są jedynym przypadkiem szkalowania różnego rodzaju autorytetów, po drugie zaś ich wykorzystanie i interpretacja odznaczają się sporym zróżnicowaniem; jak pisze Kamińska: „Młodzi użytkownicy przyciągający za jej pomocą uwagę w mediach społecznościowych czynią to przede wszystkim dla zabawy.” (Kamińska, s. 71). W recenzowanej pracy generalnie widać pewne zredukowanie spojrzenia na obie formy prezentacji papieża w grach (i innych mediach) do skrajnie kontrastowych, przeciwstawnych postaci, bez próby rozpoznania i opisu bardziej rozbudowanego i zniuansowanego pejzażu.

Trzeci, najbardziej obszerny i złożony strukturalnie rozdział pracy, rozpada się wewnętrznie na trzy części, z których każda poświęcona jest innej technicznie odmianie gier – grom cyfrowym, planszowym i miejskim – i przez to odznacza się własną, odrębną poetyką; z racji znaczącego zróżnicowania samej materii badawczej nie ma tu mowy o powtarzalności procedur i stosowania ujednoliconej metodologii. Najbardziej niejednorodną, także pod względem procedury badawczej, jest zaczynająca przegląd kategoria gier cyfrowych. Zaczyna ją bowiem próba porównawczego zestawienia dwóch gier o odmiennej wymowie: gry typu „cenzopapy” pt. *Jan Paweł 2 – symulator pontyfikatu* oraz zestawu gier edukacyjnych

adresowanych do szkół *Dziedzictwo Jana Pawła II*. Jak się okazuje, są to jedyne pełnoprawne gry, nadające się do analizy; pozostałe dwie partie tego podrozdziału dotyczą odpowiednio: gier nieukończonych lub projektowanych oraz przypadków wykorzystania postaci papieża do realizacji audiowizualnych wykorzystujących silniki lub cyfrowe środowisko poszczególnych gier.

Wspomnianą analizę porównawczą gry spod znaku „cenzopapy” z oficjalną produkcją o charakterze edukacyjnym można uznać za kluczowy fragment całej rozprawy: to w tym zestawieniu najbardziej bezpośrednio objawia się główna teza dysertacji, którą można sprowadzić do stwierdzenia: „papież w grach pojawia się albo jako postać szkalowana, albo nadmiernie mitologizowana”. Wybór obu porównywanych tytułów wydaje się efektem konieczności: Autor najwyraźniej po prostu musiał sięgnąć po te właśnie, a nie inne tytuły, jako najpełniejsze, a właściwie jedyne pełne reprezentacje odpowiednich typów cyfrowej „gry papieskiej”. Obie analizowane gry zostają omówione w systematyczny i uporządkowany sposób, z wykorzystaniem ilustracji w postaci screenów z rozgrywki, jednak już na etapie formułowania wniosków i hipotez interpretacyjnych, daje się dostrzec ślady tendencji do uproszczeń i brak dyscypliny. Np. na stronie 102 Autor zauważa, że niefortunne zaprojektowanie wielu papieskich pomników „w rezultacie wytworzyło karykaturę, a nie pełen powagi obiekt kultu”. Uwaga ta, jeśli nie jest efektem nietrafnego doboru sformułowań, może zostać uznana za dowód nadmiernie subiektywnego traktowania omawianych zagadnień: Autor podnosi do rangi obiektu kultu pomniki, podczas gdy są one jedynie przejawem owego kultu; to raczej przedstawiana na nich postać zasługuje na miano obiektu kultu. Otaczanie kultem przedstawień papieża (jeśli nie są cudownymi obrazami w rodzaju wizerunku Matki Boskiej z Jasnej Góry) dowodziłoby raczej daleko posuniętego wynaturzenia samego kultu.

Analizując „symulator pontyfikatu” Autor, założywszy z góry określoną jego wymowę i intencje, nie dostrzega okazji do podjęcia prób bardziej pogłębionych refleksji. Dlaczego np. „bohater” gry jest w niej reprezentowany w postaci kamiennego pomnika, a nie żywej, fizycznej osoby, której wizerunków przecież nie brakuje? Czy nie można by rozważyć kwestii zinterpretowania tego zabiegu jako np. – celowej lub nie – intencji wskazania, że przedmiotem krytyki jest bardziej wyrażany stawianiem niezliczonych pomników kult papieża, niż sama jego osoba? (oczywiście: jak w tym kontekście interpretować wykorzystane w grze cytaty z papieskich wypowiedzi – jako oderwane od pierwotnego kontekstu – już na etapie ich wykorzystania w ramach kultu – „kwiatki świętego”, czy jako narzędzie odpersonalizowania i odhumanizowania w samej grze) Idąc dalej, kamienny, „spetryfikowany” charakter bohatera gry można analizować jako celowy zabieg pokazujący jego „niegrywalność”,

nieprzystawalność do podlegających zabiegom animacyjnym wzorców postaci gier cyfrowych. A kwestia wizualnej i estetycznej eklektyczności całej gry, jako dodatkowego sygnału jej przynależności do kategorii „cenzopapy”, tak deklaratywnie posługującej się w memach techniką kolażu? Być może pogłębienie tych (a także innych możliwych) wątków wzbogaciłoby samą analizę i wnioski z niej o dodatkowe niuanse; w prezentowanej w rozprawie formie można dostrzec specyficzny rozziew pomiędzy próbami przywoływania na poszczególnych etapach analizy odpowiednich kontekstów i powracającą w ocenach i deklaracjach jednoznacznie negatywną oceną badanej gry.

Krytyczne wnioski towarzyszą też analizie szkolnych „gier papieskich”, które również zostały w pracy starannie i szczegółowo omówione. Autor wskazuje na różnorodne, acz generalnie nieudane próby „gamifikacji” postaci, życiorysu i dorobku papieża – od prostych zadań logicznych po wyzwania „na poziomie studentów filozofii lub teologii” (s. 118). Śladem przywołanych recenzji i omówień projektu *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II* uznaje go za porażkę, której głównej przyczyny dopatruje się w nasyceniu gry treściami propagandowymi i spłyceń problematyki poprzez dobór nadmiernie prostych zadań. Analizę kończy stwierdzenie pełne nie do końca zasadnego optymizmu, że „interesująca gra cyfrowa, gra papieska o Janie Pawle II z pewnością kiedyś powstanie” (s. 120). Zważywszy na niepowodzenie dotychczasowych prób w tym zakresie, a także – wynikającą z charakteru samej postaci Karola Wojtyły i zakresu jego działalności – trudno liczyć na udane wpisanie jej w jakąkolwiek istniejącą formułę gier cyfrowych, która wywołałaby spontaniczne zainteresowanie odbiorców, podyktowane jej atrakcyjnością (z wyjątkiem gier strategicznych, w których działalność papieża zostałaby potraktowana jako forma zarządzania państwem i jego ekspansji), a nie szkolny czy jakikolwiek inny przymus. Może dowiodę w tym miejscu swoich braków w rozeznaniu tematyki ludologicznej, ale mam wrażenie, że gatunek „gry biograficznej” – jeśli nie dotyczy postaci różnego rodzaju „wyczynowców”, zajmujących się dziedzinami o wysokim stopniu grywalności – nie cieszy się na rynku gier szczególną popularnością, a nawet zainteresowaniem.

Za rodzaj odpowiedzi na sformułowaną wyżej wątpliwość można uznać następną część rozważań recenzowanej dysertacji. Pokazuje ona najbardziej ambitne, jednak – co znamienne – nieukończone projekty „gier papieskich”: „powieść wizualną” *Karol Wojtyła: Totus tuus* oraz poważny tym razem symulator papieżstwa, czyli *Pope Simulator*. Pierwsza przyjmuje interesujący punkt wyjścia, jakim jest możliwość uczestniczenia w wyborach dokonywanych przez Karola Wojtyłę w różnych momentach jego życia, co miałoby nawet prowadzić do różnych, alternatywnych wobec uzyskania statusu głowy Kościoła Katolickiego wersji jego

zyciorysu – co z jednej strony realizuje interesujący koncept narracyjno-fabularny „światów równoległych”, jednak z racji ograniczonego zasobu dostępnych wariantów albo musiałoby sprowadzać się do kilku narzuconych przez autorów scenariusza gry możliwości, albo – w ten czy inny sposób – musiałoby zawsze lub głównie prowadzić do realizacji powołania kapłańskiego (ciekawym zabiegiem byłoby tu wprowadzenie ingerencji ze strony instancji Boskiej), co jednak zaprzecza pierwotnemu założeniu gry.

Marcin Fisz, pozytywnie wyrażając się o samym projekcie, krytykuje jednak przyjętą przez jego realizatorów konwencję graficzną zaczerpniętą z japońskich anime. Pozwolę sobie się z tą krytyką nie do końca zgodzić. Rozpowszechnienie i światowa popularność tej charakterystycznej stylistyki animacji i rysunku narracyjnego sprawia, że dawno już przestała ona być na trwałe przypisana do określonych treści i jest często wykorzystywana do wizualizowania wszelkiego typu narracji, stając się dodatkowym elementem atrakcji i obiektem zainteresowania. Oczywiście można dyskutować nad taką a nie inną realizacją modeli poszczególnych postaci, na co zwrócił uwagę Autor omawianych rozważań.

Z kolei nieukończona (ale i niedowołana) symulacja papiestwa wydaje się najbardziej potencjalnie możliwą do zrealizowania formułą przeniesienia postaci Jana Pawła II w środowisko gier cyfrowych, ale tylko jeśli nadamy realiom rozgrywki określone parametry historyczne i wyposażymy postać papieża w określone predyspozycje i umiejętności. W rozprawie znalazły się informacje ukazujące tylko zarys koncepcji gry i fragmenty konkretnych rozwiązań, co pozwala i w tym projekcie dostrzec interesujący potencjał, choć już prezentowane tu screeny zwracają uwagę pewnym niedopracowaniem w porównaniu ze standardami animacji współczesnych gier fotorealistycznych. Choć zatem mamy tu do czynienia z projektem niezrealizowanym, jego przywołanie i omówienie w pracy wydaje się jak najbardziej uzasadnione.

Niejako dla równowagi, w części poświęconej nieukończonym grom cyfrowym znalazła się także jedna propozycja spod znaku „cenzopapy”: projekt *Zastrzel Jana Pawła – Kraków*. Z racji braku dostępności zawarte w pracy informacje o grze są ograniczone i pośrednie, choć w zupełności wystarczą one do zaklasyfikowania przedsięwzięcia jako konceptualnej prowokacji, w której bardziej liczył się pomysł niż jego realizacja. Warto w tym przypadku zwrócić uwagę na różnicę między tytułem (który mógłby sugerować, że mamy w grze wcielić się w zamachowca, którego zadaniem jest zamordowanie papieża) a naturą projektowanej rozgrywki, w której celem ma być eksterminacja „różnych janów pawłów” (zwanych też pawulonami), będących w realiach gry odpowiednikami zabójczych najeźdźców z kosmosu. Postać papieża została tu zatem sprowadzona do bezimiennej masy identycznych

klonów. Nb. warto byłoby osobno zająć się językoznawczą inwencją środowisk odpowiedzialnych za tworzenie memów, ale też – czemu nie? – wyznawców kultu JPiI, w zakresie wymyślania i używania niezwykle nieraz wyrafinowanych określeń i peryfraz Jana Pawła II, jak choćby „papaj”, które to określenie, nawiązując do słowa „papa”, czyli „papież”, jednocześnie odwołuje się do imienia komiksowego marynarza Popeye’a, słynącego ze zdolności zyskiwania nadludzkich sił po spożyciu szpinaku.

Część pracy dotyczącą gier cyfrowych zamyka podrozdział poświęcony przypadkom generowania postaci Jana Pawła II w środowiskach znanych gier komputerowych: *Star Wars: Battlefront II* i *Dark Souls III* oraz prowokacyjnej rekonstrukcji zamachu na papieża przy pomocy narzędzi do projektowania graficznego środowiska gry *Minecraft*. Oba przypadki „fanowskiego” zmontowania postaci przy pomocy dostępnych w grze procedur i składników mają znaczenie najwyżej jako przykłady pewnej tendencji, lokującej się bliżej mechanizmów tworzenia memów spod znaku „cenzopapy” niż przejawów gloryfikacji papieża. W tak projektowanej postaci liczy się stopień i sposób dostosowania jej wyglądu do papieskiego pierwowzoru oraz dysonans między realnym Janem Pawłem II a rolą, jaką upodobniona do niego postać odtwarza w grze. Marcin Fisz obudowuje wspomniane analizy sporą partią informacji ogólnych, dotyczących inicjatyw typu *fun fiction* i sposobów modyfikowania gier przez ich użytkowników.

Ostatni w omówionych w tej części pracy przykładów różni się od poprzednich. Filmowa rekonstrukcja przebiegu zamachu na Jana Pawła II przy pomocy narzędzi *Minecrafta* zwraca uwagę swoją schematycznością i uproszczonym charakterem. Sprowadzenie skomplikowanej, pełnej dramatyzmu sceny znanej z filmowego zapisu dokumentalnego do układu brył geometrycznych, możliwych do utożsamienia z uczestnikami i scenerią wydarzenia jedynie na zasadzie akceptacji umownej konwencji, wyraźnie przeciwstawia się idei rekonstrukcji. Autor zwraca uwagę na parodystyczny i prowokacyjny charakter analizowanego przedsięwzięcia, szerzej omawiając samo zagadnienie prowokacji artystycznej i przywołując przykład Zbigniewa Libery, który zaprojektował zestaw klocków Lego pozwalających zbudować własny model hitlerowskiego obozu koncentracyjnego, czym wywołał spore oburzenie i dyskusję o dopuszczalnych granicach prowokacji. Autor recenzowanej pracy, podsumowując omówienie tej prowokacji, zadaje nawet dramatyczne pytanie: „Jakie cienie mają w sobie pozostałe utopijne komplety popularnych klocków?” (s. 167) Łatwo na nie odpowiedzieć: żadne, ponieważ ewentualne cienie kryją się w umysłach ich użytkowników, którzy mogą posłużyć się dowolnymi narzędziami – a więc także i klockami – do wyrażenia dowolnych – pozytywnych lub negatywnych – intencji. Demonizowanie martwych

i niewinnych z natury obiektów w oderwaniu od intencji ich użytkowników nie wydaje mi się mieścić w obowiązującym paradygmacie nauki.

Wracając zaś do zamieszczonego w pracy omówienia „minecraftowej” rekonstrukcji zamachu, znalazło się tam niezbyt fortunnie określenie: „Groteskowy wymiar zamachu na papieża odwzorowany za pomocą elementów przedstawionych w grze” (s. 168). Tymczasem zamach na papieża z pewnością nie miał żadnego groteskowego wymiaru. W tekście najwyraźniej chodzi o „groteskową wersję” zamachu, i takie określenie w pełni wpisuje się w sens wyводу Autora.

Druga zasadnicza partia trzeciego rozdziału dysertacji poświęcona jest papieskim grom planszowym. Autor, po wprowadzeniu w tematykę specyfiki gier planszowych, analizuje w niej trzy gry, przeznaczone dla trzech grup wiekowych odbiorców, różniące się między sobą formułą i stopniem trudności. Zarówno gra dla dzieci *Wadowice „Lolka” Wojtyły*, jak i przeznaczona dla nieco starszego użytkownika gra *Dookoła świata z Janem Pawłem II* spotykają się ze strony autora omówień z licznymi zastrzeżeniami. Głównymi mankamentami planszowego przewodnika po miejscach dzieciństwa przyszłego papieża są „schematyczność użytej estetyki”, która „aż razi biograficznymi motywami związanymi z Wojtyłą, przypominającymi dawno skostniałą kliszę” (s. 183), oraz retoryczne zabiegi służące „zmniejszeniu dystansu między graczem a przyszłym papieżem”, które zdaniem Autora „mogą prowadzić do traktowania postaci papieskiej bez szacunku, a nawet kpin z niego i jego przydomka „Lolek” (tamże). Te zastrzeżenia łagodzi jednak uwaga, że „pod nadzorem osoby dorosłej, taka gra przyniesie więcej pożytku niż szkód dla dziecka poznającego Jana Pawła II, który przecież jest jedną z legendarnych osób mających wkład w polską kulturę” (tamże).

Przyznam, że ta część wyводу jest dla mnie zdumiewająca. Trudno odwołać się do podstawowych informacji o tym czy innym etapie życia znanej postaci – a takie powinien zawierać przekaz dla dziecięcego czytelnika – nie sięgając po dobrze znane dorosłym i wielokrotnie powtarzane w biografiach motywy. Co zaś do obaw o brak szacunku, to rozumiem, że bierze się on z faktu, że imię „Lolek” (będące po prostu najzwyklejszym, choć rzadziej współcześnie używanym zdrobnieniem imienia „Karol”) jakoś źle się Autorowi kojarzy. Prawdę mówiąc, nie wiem, jakich szkód mogłaby narobić gra rozgrywana przez dzieci bez nadzoru dorosłych i w jaki sposób ten nadzór mógłby te hipotetyczne szkody zniwelować. Poza tym z cytowanego passusu wnoszę, że Autor z jednej strony liczy na zdobycie przez małoletnich graczy wiedzy o Janie Pawle II i zyskanie ich sympatii wobec jego osoby, z drugiej zaś oczekuje, że postać ta już na tym etapie edukacji będzie darzona szacunkiem, należnym papieżom i świętym.

Przy okazji analizy gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II* Marcin Fisz wiele miejsca poświęca omówieniu składników jej warstwy wizualnej: analizuje projekt opakowania i jego składniki ikonyczne i liternicze, planszę i zamieszczone na niej ilustracje, pełniące rolę pionków figurki i karty z instrukcjami zachowania w przypadku zatrzymania się na odpowiadającym im polu planszy. Proponowana przez Autora omówienia wykładnia interpretacyjna niektórych elementów ikonicznych nie zawsze się broni: np. pokazanie na opakowaniu gry dzieci (w domyśle: uczestników gry) lecących „dookoła świata” we własnych samolotach lepiej oddaje charakter gry niż ich umieszczenie w jednym samolocie z Janem Pawłem II: gracze poruszają się wokół mapy świata (warto zwrócić na to uwagę: pod względem mechaniki rozgrywki gra dosłownie, a nie metaforycznie realizuje wytyczne tytułu „Dookoła świata” – gracz w trakcie rozgrywki porusza się wzdłuż krawędzi mapy, a nie po niej) śladami Jana Pawła II, a nie towarzyszą mu w podróżach – w grze nie próbowano stworzyć tego wrażenia, co zresztą Marcin Fisz postrzega jako mankament. Trudno jednak właściwie uznać świadomie przyjęty przez realizatorów gry sposób ujęcia tematu papieskich pielgrzymek przy pomocy elementów mechaniki gier planszowych za wadę; gra odtwarzająca kolejne pielgrzymki w bardziej narracyjny sposób musiałaby wyglądać zupełnie inaczej, być może bliżej postaci, jaką przybiera ostatnia analizowana gra planszowa, poświęcona pierwszej papieskiej pielgrzymce do Polski.

Ostatnia z analizowanych gier planszowych, zatytułowana *Ta ziemia*, przeznaczona jest dla najbardziej dojrzałych odbiorców i odznacza się też najbardziej skomplikowaną strukturą, a także systemem opisu i rozgrywki. Jak zauważa Autor omówienia, w grze w zasadzie nie pojawia się Jan Paweł II, ponieważ jej akcja obejmuje przygotowania do pielgrzymki oraz związaną z nimi walkę z aparatem państwa usiłującym ją storpedować. W tym znaczeniu postać papieża jest bardziej obiektem gry, niż jej bohaterem, a wszelkie składające się na rozgrywkę elementy odnoszą się do ówczesnej sytuacji społecznej i politycznej PRL-u. Jest to bez wątpienia pierwsza naprawdę atrakcyjna pod względem „grywalności” realizacja zaprezentowana w pracy. Jest też bez wątpienia najbardziej skomplikowaną – zaprezentowane w rozprawie zasady wydają się nad wyraz złożone i bez próby przeprowadzenia rozgrywki nie do końca zrozumiałe. Mimo to należy uznać włączenie tej gry do pracy za zasadne, jako że postać Jana Pawła II jest w niej zasadniczym punktem odniesienia, więc w pewnym sensie jest w świadomości graczy i poszczególnych składnikach rozgrywki stale obecny.

Poświęconą grom planszowym część rozważań zamyka podsumowanie, zawierające porównanie funkcjonowania wybranych składników i aspektów gier w omówionych tytułach, i wskazanie ich najmniej i najbardziej udanych przykładów. Autor wypowiada się krytycznie

zwłaszcza o kiczowatej grafice niektórych gier, a także zwraca uwagę na znaczącą rolę w nich przestrzeni w związku z mitologizacją miejsc związanych z papieżem.

Ostania część trzeciego rozdziału rozprawy, poświęcona grom miejskim, jest najobszerniejszą partią analityczną w całej pracy, zajmuje bowiem aż pięćdziesiąt stron, czyli tyle samo, co część dotycząca gier cyfrowych, obejmująca o wiele bogatszy ilościowo materiał. Tymczasem przedmiotem analizy jest w tym przypadku sześć, w właściwie pięć edycji jednej gry miejskiej, zatytułowanej *Gra o wolność* i organizowanej w Warszawie w latach 2017-2022 przez Centrum Myśli Jana Pawła II. W dwóch ostatnich Autor uczestniczył osobiście, co pozwoliło mu znacząco wzbogacić relacje z ich przebiegu o własne spostrzeżenia. Po wstępnej charakterystyce gier miejskich Marcin Fisz przedstawia obszerny, wielopunktowy (oznaczony literami od *a* do *l*) program planowanej analizy (s. 213), który jednak w praktyce realizuje dosyć swobodnie. Rozpisane na kolejne pod-podrozdziały szczegółowe omówienie poszczególnych edycji wskazuje stopniowe oddalanie się tematyki kolejnych gier od postaci Jana Pawła II; w ostatnich myśli papieża służyły już tylko jaki rodzaj inspiracji do poszczególnych wyznaczanych uczestnikom zadań, które starały się skupiać bardziej na codziennych problemach naszej rzeczywistości. Przy okazji omawiania edycji z roku 2018 tendencja ta spotkała się nawet z dość zaskakującą krytyką ze strony Autora rozprawy, wyrażoną następująco: „Czy dziś jednak mogą te słowa wybrzmieć równie mocno co kiedyś? Obecnie w krajach europejskich pojawiają się nielegalni imigranci poszukujący „lepszego życia”, nie zawsze chcą oni pracować. Problem ten jest oczywiście złożony, aczkolwiek współcześnie należałoby raz jeszcze przemyśleć i zaktualizować treści głoszone przez Wojtyłę oraz zastanowić się, czy dalej są aktualne w stosunku do otaczającej nas rzeczywistości.” (s. 231). Apel o przemyślenie i zaktualizowanie treści głoszonych przez Jana Pawła II w kontekście tak sformułowanego zastrzeżenia co do ich aktualności wydaje mi się co najmniej kontrowersyjny i nie za bardzo na miejscu w pracy naukowej.

Omawiając poszczególne odsłony gry miejskiej, Marcin Fisz zwrócił uwagę także na uruchomienie alternatywnej wersji ostatnich edycji, możliwych do rozegrania w przestrzeni cyfrowej. W opisie ostatniej edycji, zrealizowanej w 2022 roku, dopatrywał się natomiast niekonsekwencji, polegającej na przypisywaniu jednemu z patronujących rozgrywce haseł „solidarność” konotacji uniwersalnych, odnoszących się do codziennego życia Polaków, w sytuacji, kiedy bieżące wydarzenia nakazywałyby odnosić je bardziej do cierpiących w wyniku rosyjskiej agresji Ukraińców.

Niektóre partie tekstu dysertacji, będące powtórzeniem lub przeniesieniem tekstów publikowanych lub przygotowanych do druku w periodykach naukowych, za sprawą

zachowania pierwotnej struktury, odznaczają się pewną niespójnością z resztą pracy; np. dublują istniejące już w innych miejscach informacje. Dotyczy to choćby klasyfikacji gier miejskich proponowanych przez Olgę Nowakowską, która pojawia się w przypisie na s. 242, choć wcześniej znalazła się w tekście głównym na s. 212-213. Także rozbudowanie tekstu zakończenia rozprawy o obszerne rozważania dotyczące specyfiki gry Pokémon Go, korzystającej z technologii rzeczywistości rozszerzonej, sprawia wrażenie sztucznego zabiegu.

Podsumowując dotychczasowe rozważania: dysertacja Marcina Fisza o cyfrowych, planszowych i miejskich grach związanych z postacią Jana Pawła II odznacza się z pewnością interesującym i oryginalnym wyborem przedmiotu badań. Jednak już sama zawartość materiału badawczego okazuje się dość niejednorodna, nie tylko z racji zróżnicowania nośników. Gdyby nie pomysł wzbogacenia go o kategorię gier miejskich i dołączenia wszelkich form cząstkowych, byłoby go ryzykownie mało – właściwie tylko cztery (jeśli liczyć osobno poszczególne części cyklu edukacyjnego) pełne gry cyfrowe i trzy planszowe. Autor postarał się o obudowanie poszczególnych kategorii obszerną literaturą groznawczą; gorzej z próbami rozszerzenia metodologii na narzędzia semiotyczne i literaturoznawcze, a już zupełnym niepowodzeniem zakończyły się próby sięgnięcia po konteksty z zakresu innych form kultury popularnej. W zestawieniu ze szczegółową analizą memów, partie tekstu poświęcone formom filmowym i komiksowym sprawiają raczej wrażenie atrap niż solidnych opracowań. Również sama analiza poszczególnych gier i form pokrewnych, budzących zainteresowanie swoją specyficznością, nie zawsze prowadzi do odkrywczych wniosków: dostrzeżony już na wstępie podział na gry gloryfikujące i szkalujące papieża znajduje potwierdzenie w dalszych częściach wywodu, a w rozważaniach krytycznych nad wadami i zaletami gier papieskich trafne spostrzeżenia sąsiadują z tezami wątpliwymi i ryzykownymi. Ponadto dysertacja Marcina Fisza zawiera jeszcze jeden pomijany dotąd przeze mnie, ale poważny mankament:

Poważne zastrzeżenia budzi warstwa językowo-stylistyczna rozprawy. Niestety, wykazuje ona liczne i wielorakie niedociągnięcia w tym zakresie, będące wynikiem niestarannego opracowania redakcyjnego i korekty oraz kłopotów z poprawnym formułowaniem myśli. Autor w wielu miejscach nieuważnie zapisuje nazwiska i tytuły, czasami fiksując się na błędnej pisowni i powielając ją w tekście. Oto lista dostrzeżonych pomyłek tego rodzaju: Arseth – zamiast Aarseth, Filciak – zamiast Filiciak, Scheller – zamiast Scheler, Meincraft – zamiast Minecraft, Bordie – zamiast Brodie, Gawariłow – zamiast Gawriłow, Weber – zamiast Werber (s. 59); Michał – zamiast Michal (tamże); Tartaglione – zamiast Tartaglione (s. 76); Dark Soul's – zamiast Dark Souls, Assasins Creed – zamiast Assassin's Creed

(s. 141) Evangelim vitae – zamiast Evangelium vitae (także w przypisie i bibliografii), Piteras – zamiast Pietras (s. 57), Ricouerowskiej – zamiast Ricoeurowskiej (s. 35), Shell – zamiast Schell (s. 25), Holdeck – zamiast Holodeck (także w przypisach i bibliografii), Mike Bal – zamiast Mieke (s. 142), na Rededit'cie – zamiast: na Reddicie, Shulyvhan – zamiast Shulyvahn, Firlic – zamiast Frlijć, Szatrbowski – zamiast: Sztarbowski; BioSchock – zamiast BioShock. We wzmiankach o sprawcy zamachu na papieża brak jego imienia: Mehmet (a i w pisowni nazwiska należałoby odwołać się do oryginalnej transkrypcji: Ağca). Ponadto w wielu obcojęzycznych imionach i nazwiskach w odmianie niepotrzebnie pojawiają się apostrofy (Tad'a, Doc'a, Pelling'a, James'a L. Clifford'a (tu także błąd w przypisie na s. 123 oraz w bibliografii, gdzie jest: J. C. Clifford), Andrea Riccardi'ego – zamiast Andrei Riccardiego; Luigi'ego Accotali'ego – zamiast Luigiiego Accotaliego – s. 122); dotyczy to również imion i nazwisk frankofońskich: Rogera Callois'a – powinno być Caillois (s. 93); Fracois'a Rabelais'a – zamiast François Rabelais'go (tamże; z kolei w przypisach do książki Michaiła Bachtina i w bibliografii jest: Rabelais'ego); na You Tube'ie (prawidłowo: na You Tubie), Facebook'u, Tiktok'u.

Poza wymienionymi wyżej, błędy znalazły się też w tytułach tekstów przywoływanych w przypisach i bibliografii: *Mem jako kanon kulturowy i ich wpływ na język* – powinno być: *Memy; Emersja* – *antyiluzyjne wymiar gier wideo* – powinno być: *antyiluzyjny; Homilii w czasie mszy św. odprawianej pod szczytem Jasnej Góry* – powinno być: *Homilia; Dynamiki w grach definicje i wykorzystanie w analizie* – powinno być: *...w grach – definicje...; Karol, który został święty* – powinno być: *świętym* (s. 73, koniec pierwszego akapitu); *Super 3D Noahs Ark* – powinno być: *Noah's; Jan Paweł 2 symulator pontyfikatu* – powinno być: *Jan Paweł 2 – symulator...* (s. 93).

W wielu miejscach rozprawy znalazły się konstrukcje zdaniowe skażone błędem niezgodności gramatycznej składników: ...Karol Wojtyła miał świadomość o niestosownych poczynaniach... - zamiast: niestosownych poczynañ (s. 9); Przytaczanie całych sporów i dyskusji, w których broni się papież – zamiast: papieża (s. 10); Z czasem zaczęli pojawiać się konkurencie wyżej przytoczonej firmy (s. 46); Możemy zatem analizować reguły oraz ich części fikcjonalne i zachodzące między tymi dwoma relacje – powinno być: dwiema (s. 49); ...sprawczości, inaczej dokonywaniem wyborów – powinno być: dokonywania (s. 50); W okresie świetności swojego pontyfikatu Wojtyłę kojarzono z kremówkami... - powinno być: jego pontyfikatu (s. 67); Często Jana Pawła II stawał się patronem (s. 70); A wszystko przy aprobacie Benedykt XVI (s. 84); Tłumy wiwatowało na widok... (tamże); Internauci dokonuje tego... (s. 87); mając na głowie kapeluszu wykonany... (tamże); Dlatego ukazuje się go jako

łobuza (tamże); Dla przykładu wysokiej rangą policjant (s. 92); zdobycie szyfrów umożliwiających przejście danym etap gry – zamiast danego etapu (s. 115); W Jan Paweł II – Symulator pontyfikatu – powinno być albo „W grze Jan Paweł II:...”, albo W Janie Pawle II – symulatorze... (s. 120); podobnie: skupiając się na charakterze edukacyjnym Karol Wojtyła: Totus Tuus – powinno być: gry Karol Wojtyła...; Próba zmanifestowania, aby nie traktować Wojtyłę – zamiast: Wojtyły (tamże); ...a same tytuły mające za zadanie coś symulować są daleki od ideału – zamiast: dalekie (s. 135); W modyfikacjach dostrzec można zatem pewnego rodzaju „fanowską” wizję – zamiast: wizję (s. 145); Gracze mogą przywoływać do swojej rozgrywki inne osoby, aby ci pomogli – zamiast: aby pomogły one (s. 155); Sposób, w jaki twórcy ukazują Jan Paweł II – zamiast: Jana Pawła II (s. 172); skoncentrowanie się wokół elementów gry minimalizuje aktywności ruchowych graczy – zamiast: ruchowe (s. 173); Gra Wadowice „Lolka” Wojtyły składa się z planszy, karty określającej zasady poruszania się po niej i informacjami o Wojtyle – powinno być: i informacji, ew.: i kart z informacjami (s. 179). Twórcy pragną zmniejszyć dystans między grającymi dziećmi a przyszłym papieżą – powinno być: papieżem (s. 181); Kwestią pozostającą w tym ujęciu (...) stanowi fakt – powinno być: kwestię... stanowi (s. 191); Porównam opisane gry (w Podsumowaniu) – powinno być: Porównałem (s. 203); ...zanurzenie w nierzeczywisty świat (...), został tak wieloaspektowo zaprojektowany – powinno być: ...zostało tak wieloaspektowo zaprojektowane (s. 227); Wojtyła (...) opowiada także o Benedykcie od Krzyża, Edyty Stein – powinno być: Edycie (s. 240); Charakterystycznym odróżnieniem oraz innowacją w stosunku do poprzednich edycji stanowi nieco bardziej zaawansowane wykorzystanie... - powinno być: Charakterystyczne odróżnienie oraz innowację... (s. 243); autorzy projektu (...) tworząc fabułę, nadają nową interpretację jego nauczania – powinno być albo: nadają nową interpretację jego nauczaniu – albo np.: proponują nową interpretację jego nauczania (c. 244); osoby z drużyny (...) napotkali kobietę niosącą zakupy – powinno być: osoby... napotkały (s. 253); W dalszym ciągu głównym założeniem całej inicjatywy (...) stanowi popularyzacja myśli... - powinno być albo: główne założenie... stanowi – albo: głównym założeniem... jest (s. 256; podobna konstrukcja na s. 82).

Klarowność pracy obniżają też liczne usterki frazeologiczne. Oto ich (z pewnością niekompletne) zestawienie: Autor podaje za przykład skandalisty Aleksandra IV... - powinno być: podaje jako przykład... (s. 66); Pod jego asygnatą ukazywały się także nazwy ulic – żadne ze znaczeń słowa „asygnata” nie oddaje intencji Autora; zapewne chodziło mu o słowo „sygnatura”, choć i ono nie spełnia oczekiwanej funkcji; najlepiej byłoby po prostu napisać, że powszechnie nazywano jego nazwiskiem ulice polskich miast (s. 70); wyrażenia onomatopeistyczne – powinno być: onomatopeiczne (choć ta spotworniała forma pojawia się

w internecie, nie ma jej w słownikach, i słusznie – s. 76); Poważne treści sakralne, tkwiące w fizycznie ustanowionym pomniku... (s. 96); ...innych znajdujących się wokół niego zagadnień (dotyczących go zagadnień? - s. 105); Ostatnie zdanie (...) nakreśla przymioty wizualne i dopowiadane (? *niejasne, być może z powodu nieprecyzyjnie dobranych pojęć* – tamże); Kwestią pozytywną, która wyróżnia projekt, to wykorzystane oryginalne historyczne fotografie - zamiast: są (s. 118); ...co by było, gdyby życie przyszłego papieża potoczyłoby się inaczej (s. 127); Badacz poprzez narzędzia teoretycznoliterackie skonstruowane przez Michaiła Bachtina zwraca uwagę... - poprawniej byłoby: stosując narzędzia (s. 149); Shulyvhan to wysoka postać męska względem bohatera, którego kontroluje gracz - ...to postać męska, przewyższająca wzrostem bohatera? (s. 156); Choć prezentowana modyfikacja Jana Pawła II zamiast oryginalnego przeciwnika stworzonego przez twórców znacznie się różni – modyfikacja Jana Pawła II znacznie się różni od oryginalnego przeciwnika (s. 156); Pokazuje to nam, jak oddziałują na siebie cyfrowe media (s. 170 - z kontekstu nie do końca wynika, czy chodzi o wzajemne oddziaływanie cyfrowych mediów na siebie, czy raczej o ich oddziaływanie na zewnątrz, na odbiorców – wtedy zwrot „na siebie” należałoby usunąć albo zastąpić innym); ...zapożyczam także sposób omawiania tego medium za propozycją Łukasza Wrony – w oparciu o propozycję/korzystając z propozycji – s. 177); Korelację nazwy miasta wraz z przydomkiem Wojtyły – powinno być: Korelację nazwy miasta z przydomkiem... (s. 178); Praktycznie na każdym polu oparzonego komentarzem dotyczącym jaką akcję należy wykonać – powinno być: komentarzem opisującym/wskazującym, jaką... (s. 181); To właśnie w Bazylice Ofiarowania NMP Wojtyła otrzymał chrzest, co podkreśla jego późniejsze losy – raczej: co zapowiada? Nabiera znaczenia w kontekście jego późniejszych losów? (s. 182); Schematyczność użytej estetyki aż razi biograficznymi motywami związanymi z Wojtyłą, przypominającymi dawno skostniałą kliszę – w tym zdaniu Autor łączy kwestie estetyki gry (czyli, jak rozumiem, jej warstwy i stylistyki graficznej) ze schematycznym doбором „biograficznych” motywów związanych z Karolem Wojtyłą, a to jednak są dwa, niezależne od siebie aspekty. Proponowałbym raczej formułę typu: użyta w grze estetyka aż razi schematycznością wykonania i doboru biograficznych motywów(...) przypominających dawno wyblakłą kliszę (bo klisza fotograficzna nie twardnieje z czasem, a przede wszystkim blaknie – s. 183); Z podan historycznych – lepiej jednak: z opracowań historycznych (s. 194); zdjęcia w kolorze czarno-białym – w czerni i bieli, ew. archiwalne, czarno-białe zdjęcia (s. 195); ...emocje i przeżycia towarzyszące podczas wydarzenia – przydałoby się dopełnienie: towarzyszące uczestnikowi (s. 213); ...nawiązując do zniewolonego narodu polskiego przez komunistów – raczej: do zniewolenia narodu polskiego (s. 214); ...*Grę o wolność* można

określić jako typ edukacyjny, gdyż zarówno tematyka podejmowana w zabawie, zadania mają także na celu przekazywać uczestnikom wiedzę – niespójna konstrukcja zdania: ...gdyż zarówno tematyka(...) jak i zadania, które... (s. 216); Okres totalitaryzmów komentowała osobistość Jana Bytnara – raczej: postać (s. 224); Użytkownicy na Placu Powstańców – raczej: uczestnicy (tamże); Zostało to ujęte przez rzymskokatolicką wykładnię, czasem przybierającą mało przekonujący wywód – lepiej: czasem przybierającą postać/formę niezbyt przekonującego wywodu (s. 227); ...zakonnik zostaje tutaj porównany do samego Chrystusa jako najwyższy czyn poświęcenia... - ...za swój najwyższy czyn poświęcenia (jeśli już pozostać przy tym sformułowaniu – porównujemy do Chrystusa raczej człowieka niż jego czyn - s. 240).

W całej rozprawie wielokrotnie powtarzają się też dwie błędne konstrukcje językowe: pierwszą jest zdanie warunkowe oparte w wersji Autora na schemacie „choć... – tak...” (np. w zdaniu: „Film został maksymalnie uproszczony, choć był przeznaczony dla dzieci, tak twórcy nie musieli infantylizować papieża do granic absurdu.” - s. 73). Prawdłowo powinno to brzmieć: „choć... – to.../jednak/przecież itd....” – lub nawet samo „choć” – słowo otwierające drugi człon nie zawsze jest konieczne. Drugim powtarzanym w pracy błędem jest konstrukcja „dla przykładu” – w znaczeniu „na przykład”: używana przez Autora wersja ma w Słowniku Języka Polskiego PWN następującą wykładnię: Dla przykładu – „żeby kogoś nauczyć, ku przestrodze”, co w żaden sposób nie pokrywa się z jej stosowaniem w recenzowanej rozprawie.

Komunikatywność tekstu pogarszają też literówki i niekontrolowane ingerencje „autokorekty”: naordziny – zamiast narodziny (przyp. s. 61); Studia o różnojęzyczności (s. 92); ...co przekłada się na małą pulę zastawiania w konkretnej grze rozwiązań fabularnych – zapewne powinno być: „zastosowania” (cytat na s. 96-97); porter – zamiast: portret (s. 102); funkcyjną – zamiast: funkcjonującą (s. 142); To chwilowe uniesienie w danym meczu rozgrywki wieloosobowej – zamiast: zniesienie (s. 153); donosy zgłaszają zazwyczaj związaniu z kościołem – zamiast: związani (cytat na s. 170); Każda z nich trzyma tabliczkę różnicą się – zamiast: różniącą się (s. 186); Gołębia – zamiast: gołębia (tamże); ternem – zamiast: terenem (s. 189); ...ewentualne nadmierne ewolucyjne zapędy teologów wyzwolenia - czy nie powinny to być jednak „rewolucyjne zapędy”? (cytat, s. 192); ...organizowanych przez Instytutu Pileckiego – powinno być: Instytut (s. 210).

Autor ma też chwilami kłopoty z właściwym szykiem zdania, jak m. in. w poniższych przypadkach: ...twórcy oferują poprzez edytory dostępne możliwość – zamiast: poprzez dostępne edytory (s. 153); Konstruowana narracja poprzez treści zamieszczone... - zamiast: Narracja konstruowana poprzez treści zamieszczone... (s. 204); Narracja w *Tej ziemi* dystansuje

najmocniej graczy z Wojtyłą – zamiast: najmocniej dystansuje graczy (tamże); Gracze mieli pomóc mu znaleźć, gdzieś ukryty nieopodal skarb rodzinny – powinno być: ...znaleźć ukryty gdzieś nieopodal... (s. 236); Wyznaczone misje w tych lokacjach – powinno być: Misje wyznaczone w tych lokacjach – albo: Wyznaczone w tych lokacjach misje (s. 250); jakie wynikają konsekwencje z transpozycji treści homiletycznych – powinno być: jakie konsekwencje wynikają z transpozycji treści homiletycznych (s. 251).

Listę wymagających korekty błędów zamykam spisem błędów ortograficznych: Polskiego – zamiast polskiego (s. 62); między religijne – zamiast międzyreligijne (s. 69); nie wątpliwie – zamiast niewątpliwie (s. 154); Niezwykło się przecież podważać – zamiast: Nie zwykło się (s. 193); Instytucje – zamiast: instytucje (s. 204, koniec drugiego akapitu); nie wyszukanej – zamiast: niewyszukanej (tamże).

Drobną, ale wartą korekty usterką jest powtórzenie: Trudno spekulować, jaki kształt przybierze ta produkcja w swoim ostatecznym kształcie (s. 134-135). W tekście pojawia się również dająca kuriozalny efekt fraza: „(...) Wojtyła był pierwszym Polakiem nie-Włochem od 1522 roku” – w której słowo „Polak” najwyraźniej wskoczyło na miejsce słowa „papież” (s. 63). Z kolei przykład rażącego kolokwializmu stanowi sformułowanie, zawarte w zdaniu: „Ali Agca nie był Arabem, jak stereotypowo zostało to przedstawione w filmie, co zresztą zahacza o problem rasistowski” – należałoby je raczej zakończyć np. formułą: „co można zresztą odczytać jako przejaw rasizmu/rasistowskich stereotypów” (s. 168).

W rozprawie pojawiają się też zdania niezrozumiałe, jak np. Ta definicja nieoblegana przez empiryczność lub inne dodatki (s. 117) - lub z Zakończenia: Zaprojektowanie bohaterów w grach posiadających to trudne zadanie. (s. 264) – w tym zdaniu wyraźnie brakuje jakiejś frazy dookreślającej owo „posiadanie”.

Tekst należałoby też przejrzeć pod kątem interpunkcji i stosowania pisma pochylego w tytułach i nazwach – nie zawsze jest ono konsekwentne.

Podsumowanie

Recenzowana rozprawa doktorska prezentuje zadowalająco ogólną wiedzę teoretyczną w zakresie ludologii, jednak deklarowane we wstępie zaplecze metodologiczne w zakresie literaturoznawstwa zostało w niej wykorzystane nader skromnie – jedynym właściwie szerzej omówionym i wykorzystanym pojęciem jest bachtinowska karnawalizacja, a i to przefiltrowana już przez jej ujęcia groźnawcze. Autorowi nie udało się wzbogacić wywodu o pogłębione wykorzystanie wiedzy z zakresu semiotyki, narratologii i pozostałych metod badawczych wymienionych we wstępie. W związku z tym pochodzące stamtąd pojęcia i narzędzia są

używane raczej powierzchownie i mechanicznie – jak np. pojęcie „metafory”, przypisywane wielu pojawiającym się w grach elementom bez próby wyjaśnienia natury owych metafor.

W kwestii wykazanej przez Autora rozprawy umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej muszę przede wszystkim wskazać znaczące mankamenty, skutkujące niestarannością w rzetelnym przygotowaniu tekstu naukowego, których obszerny wykaz zamieściłem powyżej. Oprócz mankamentów w formułowaniu myśli oraz przywoływaniu nazwisk i tytułów czy braków w bibliografii należy tu również wymienić zbyt pobieżne potraktowanie większości zjawisk omawianych w drugim rozdziale pracy.

W kwestii oryginalności przedstawionego w pracy rozwiązania problemu naukowego należy wyrazić następujące zastrzeżenie: omówienie gier cyfrowych, planszowych i miejskich poświęconych postaci Jana Pawła II stanowi oryginalną, a nawet pionierską propozycję badawczą, jednak przeprowadzona w pracy analiza i próba interpretacji zebranego materiału budzi niedosyt, potwierdzając sformułowane na wstępie hipotezy, lecz nie prowadząc do bardziej wnikliwych i pogłębionych rozważań.

W świetle przedstawionych wyżej zastrzeżeń, stwierdzam, że rozprawa doktorska mgr. Marcina Dominika Fisza pt. *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich* nie spełnia warunków określonych w art. 187 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* (Dz. U. z 2024 r., poz. 1571 ze zm.). W związku z tym wnoszę o niedopuszczenie mgr. Marcina Dominika Fisza do dalszych etapów postępowania w sprawie nadania stopnia naukowego dok


Wojciech Birek