



Wrocław, 27.12.2024

Prof. dr hab. Anna Gemra
Uniwersytet Wrocławski

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr. Marcina Dominika Fisza
Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich,
napisanej pod kierunkiem prof. dr. hab. Jerzego Madejskiego

Mgr Marcin Dominik Fisz w swojej rozprawie podjął się opracowania interesującego zagadnienia, jakim jest obecność postaci Jana Pawła II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich, a więc wymagających od użytkowników odmiennych interakcji, umiejętności i kompetencji. Autor niewątpliwie stanął przed trudnym zadaniem. Po pierwsze, należało tak wybrać materiał egzemplifikacyjny, by w miarę możliwości odzwierciedlał to, co dzieje się na rynku gier w zakresie analizowanego zagadnienia. Po drugie, temat dysertacji dotyka spraw wrażliwych, jeśli nie drażliwych. Mowa bowiem o głowie Kościoła aktualnie działającego, będącego częścią największej religii współczesnego świata, zatem na uwadze trzeba mieć m.in. kwestie światopoglądowe, sprawę autorytetu religijnego etc. Rzecz następna: bohaterem gier jest postać, dla kreowania której podstawą stała się osoba historyczna, kanonizowana i niedawno zmarła (2005). Jej kult jest jeszcze bardzo żywy; uznaje się ją też za wzór do naśladowania przez wyznawców. I wreszcie, co bardzo istotne w kontekście pracy pisanej w Polsce i przez Polaka, nie jest to po prostu kolejny papież, tylko papież-Polak: przyczyna dumy swoich rodaków, pierwszy niebędący Włochem biskup Rzymu po ponad 450 latach; człowiek, któremu przypisuje się znaczący wkład w upadek komunizmu. Już sam pomysł, by taka osoba stała się bohaterem gry, tekstu kultury kojarzonego wyłącznie z zabawą, rozrywką, brzmi prawie jak próba szargania narodowej świętości.

Temat zatem można uznać za „gorący” pod wieloma względami. Autor zdaje sobie z tego sprawę, w wielu miejscach więc formułuje swoje wypowiedzi tak, by „załagodzić” czy „złagodzić” to, co wybrzmiało wcześniej w kwestii ukazywania Jana Pawła II w grach. Być może temu służyć mają np. komentarze dotyczące wprowadzających zdeformowany wizerunek papieża gier, filmów etc. i wskazujące, że to, co dla jednych będzie zabawą lub sztuką, dla innych będzie obrazą uczuć religijnych (np. s. 170) czy wielokrotne (co było dość męczące) powtarzanie informacji, czym jest cenzopapa (np. s. 10, 13, 14, 57, 78, 82, 99, 143). Uwagi „łagodzące” można było jednak ograniczyć, ponieważ, po pierwsze, Doktorant ukazuje i analizuje istniejące obiektywnie na rynku zjawisko, po drugie zaś, stara się tak przedstawiać wybrany przez siebie problem, by w centrum uwagi było to, jak gra (komiks, film, mem etc.) – konstrukt/produkt artystyczny – ujmuje postać Jana Pawła II jako bohatera fikcyjnego, sprawnie oddzielając papieża „rzeczywistego” od papieża-

postaci. Zwraca jednak uwagę na to, i słusznie, że funkcjonujący w powszechnej świadomości wizerunek Jana Pawła II „rzeczywistego” także jest swego rodzaju konstruktem (np. medialnym). Pokazuje też, jak ten wizerunek jest/bywa wykorzystywany w grach.

A skoro wspomniałam o cenzopapie: Autor nie tylko nie informuje o tym, że narodziła się ona na polskim forum i jest charakterystyczna dla „naszego” Internetu, ale w pewnych momentach wręcz konstruuje swoją wypowiedź tak, jak gdyby cenzopapa była wytworem konstruowanym przez jakiegoś wroga Polakom i Polsce siły zewnętrzne, nastawione na „obrażanie słowiańskiego papieża” (s. 78; tu także: cenzopapa to „sposób ukazywania świętego z Polski w negatywnym świetle”; „specyficzny manifest dotyczący sposobu przedstawiania papieża Polaka”). Tylko raz bodaj pojawia się stwierdzenie (za artykułem Wojciecha Pietrasa), że cenzopapa to „także [...] próba aktualizacji określonego pola polskiej kultury” (s. 102). Te fragmenty pracy wymagałyby większego zobiektywizowania.

Wróć jeszcze do tematu dysertacji. Zabrakło mi w nim dookreślenia chronologicznego, które pozwoliłoby zorientować się, o jakim okresie będzie mowa. Przy okazji byłaby to też odpowiedź na pytanie, od kiedy mamy do czynienia z pojawianiem się postaci papieża w grach. W zestawieniu z czasem powstania pierwszych cenzopap mogłoby to stanowić podstawę do interesujących badań. Brak chronologicznego uporządkowania widoczny jest też niekiedy w pracy i czasem skutkuje anachronizmami – jak wtedy, gdy Autor omawia grę planszową *Dookoła świata z Janem Pawłem II* i rozważa kwestię flagi umieszczonej nad Francją jako wskazania, iż kraj ten jest ostoją religii rzymskokatolickiej w Europie. Dochodzi do wniosku, że to nieprawda, a przykładem służą mu wydarzenia z otwarcia IO w roku 2024, podczas gdy gra pochodzi z roku 2010 (s. 189-190). Jej twórcy nie mogli o tym wiedzieć, za to mogli pamiętać, że Francja została nazwana przez papieża „najstarszą córką Kościoła”.

Konstrukcja tej dość obszernej (286 stron) pracy jest zasadniczo poprawna (trzy rozdziały, opatrzone *Wstępem*, *Zakończeniem*, *Bibliografią* i *Notą bibliograficzną*; zabrakło wykazu ilustracji), mam jednak do niej kilka uwag. Główny zrąb dysertacji stanowią rozdziały, pomiędzy którymi są duże dysproporcje: mają odpowiednio po 47, 25 i 171 stron. W ostatnim Autor omówił gry cyfrowe, planszowe i miejskie, zatem można by go konstruktywnie podzielić na trzy mniejsze. Dalej: w obrębie rozdziałów wydzielono pomniejsze zagadnienia, opatrując je tytułami, ale przydałoby się ich ponumerowanie, by podział treści i jej uhierarchizowanie stały się czytelniejsze. Mam też wątpliwości co do usytuowania i kolejności podrozdziałów. Dlaczego na przykład po podrozdziale *Michał [!] Bachtin i gry wideo. Różnorodność grupowości Tomasza Z Majkowskiego* (tytuł dość niefortunny, sugerujący, że Bachtin zajmował się grami wideo; inny taki tytuł to np. *Wojtyła bohaterem w komiksie?* – bo odsyła czytelnika do czasów sprzed wyboru na papieża) znajdują się takie, jak *Gry papieskie* (to z kolei tytuł niejednoznaczny), *Narracja*

w *grach papieskich* czy *Gracz i bohater w grach papieskich*? Na dodatek wszystkie one mieszczą się w rozdziale zatytułowanym *Między literaturoznawstwem a ludologią*. Z kolei skoro w rozdziale drugim Doktorant omawia obecność postaci papieża/papieży w tekstach kultury popularnej, to zgodnie z zasadą od ogółu do szczegółu powinien on być, w mojej opinii, rozdziałem pierwszym – gry są częścią kultury popularnej. Zaskakuje także tytuł podrozdziału *Od gier komputerowych do planszowych*. Gry planszowe są starsze niż cyfrowe i nie wątpię, że Autor o tym wie, skąd więc taka kolejność? Podobny problem mam z podrozdziałem *Od gier planszowych do miejskich*. Zatem przydałoby się: bardziej logiczny układ, proporcjonalny podział materiału, większa precyzja w tytułowaniu poszczególnych części pracy i unikanie niejednoznaczności.

Pewne stwierdzenia Doktoranta są dyskusyjne, jak np. to, że „Gry mogą być nawet wykorzystywane jako narzędzia edukacyjne” (s. 6) – dlaczego „nawet”? (w podobnym tonie pisze też Autor o komiksach – że zyskują one „coraz to większą nobilitację”, s. 77 – jak gdyby były czymś gorszym. To podejście krytyki wysokoartystycznej). Gry od dawna są wykorzystywane jako takie narzędzie – fakt, że w polskiej szkole mają, jak na razie, nikłą reprezentację, nie świadczy od razu o tym, że tak nie jest. Dalej Autor pisze: „Dzięki zaawansowanej technologii możemy tworzyć całe światy odzwierciedlające ludzkie myśli” (s. 6) – nie możemy, bo to po prostu niemożliwe. I na tej samej stronie: „przekazywanie wiedzy [...] staje się bardziej przystępne, gdy jest przedstawione w formie gry” – po pierwsze, to zależy od tego, jak dana gra została przygotowana (czego Autor dowiódł w późniejszych partiach dysertacji), po drugie zaś – to zależy od odbiorcy, jego przygotowania, kompetencji, doświadczenia itp. Nie jest to więc wyłącznie sprawa samego medium.

Kłopotliwą sprawą jest też definiowanie. Pisząc o idealizowaniu Karola Wojtyły, mgr Fisz stwierdza, iż dzieje się to również „w wymiarze etycznym, politycznym i historycznym, co współcześnie urosło do rangi mitu” (s. 7). Czym jest w tym kontekście mit? Nie wiadomo, bo brak nawet roboczego wyjaśnienia. A przecież pojęcie to funkcjonuje w różnych naukach i jest różnie definiowane. Nie wystarczy założenie – a wydaje się, że na nim właśnie Autor się opiera, choć nie zostało to wypowiedziane *expressis verbis* – że pojęcie mitu będzie stosowane zgodnie z uzusem społecznym, ani też odesłanie do książki Hodalskiej i rozumienia mitologizacji przez tę badaczkę (s. 70). Mit to nie mitologizacja; Hodalska posiłkuje się pracami różnych badaczy (s. 15 jej pracy), mgr Fisz zaś nie informuje, jak mit definiuje ona sama. Bez objaśnienia pojęcia mitu konsternację budzą więc takie stwierdzenia, jak to przytoczone powyżej czy też takie, że „obok oficjalnie przyjętych poważnych mitów zawsze w kontraście powstawały te wulgarne, herosi byli parodiowani” (s. 56), „przesadny mit” (s. 57), „Wojtyła stał się mitem” (s. 62), zwłaszcza że Autor zdaje się niekiedy utożsamiać mit z legendą (zob. s. 62, 183). W pracy zresztą widać dość niefrasobliwe podejście do wielu pojęć, co prowadzi do sytuacji niekiedy kuriozalnych, jak wtedy,

gdy Autor stwierdza, że „z podań historycznych” wiemy, iż „komuniści obawiali się [...] wizyty” papieża (s. 194).

Podobnie rzecz się ma, jeśli chodzi o pojęcie kiczu, definicja którego znajduje się dopiero pod koniec pracy, choć Autor posługuje się nim stosunkowo często bodaj od s. 70. Przez większą część dysertacji mgr Fisz zdaje się znów odwoływać do zwyczajowego użycia pojęcia „kicz”; gdy wreszcie podaje definicję, opiera się na artykule Brzozowskiej (powtarzając błąd, jaki został popełniony już w pierwszym słowie: *kitsh* zamiast *kitsch*, s. 206) i potem na ogólne stwierdzenia Miszczak (s. 207), a przecież można było sięgnąć do studiów bardziej fundamentalnych, jak prace Molesy, Brocha, Adorno, Sontag – ale też np. Andrzeja Banacha czy Tomáša Kulki. W 2010 roku wyszła także monografia wieloautorska *Kicz, tandeta, jarmarczność w kulturze masowej XX wieku*; a w 2017 „Życie Duchowe” z sekcją dotyczącą kiczu, w tym religijnego. Pogłębienie myśli dotyczącej kiczu w przedstawieniach papieża w kulturze popularnej wydaje mi się istotne, zwłaszcza że uwagi na ten temat pojawiają się w dysertacji dość często. Przykłady: „gest błogosławieństwa powielany setki razy przez artystów, przerodził się w schemat, a nawet kicz” (s. 102); „Plansza do gry [...] została zaprojektowana na tle zieleni, gór i rzeki, choć nieco kiczowatych (s. 182); „W Polsce to ciastko z kremem kojarzone jest przede wszystkim z Janem Pawłem II i urosło już do rangi kiczu” (s. 183); „druga część [tytułu gry planszowej] z Janem Pawłem II wygląda, jak dopisek dziecka za pomocą kredki, co jest kiczowate” (s. 188); „gra skonstruowana z prostych graficznych elementów o nie wyszukanej stylistyce przypominającej [...] kicz produkowany masowo w chińskich fabrykach” (s. 206; przy okazji: błąd ortograficzny).

Dla odmiany omawiając obecność postaci Jana Pawła II w komiksie Autor zdecydował się na dokładniejsze wyjaśnienie, czym jest komiks, podczas gdy wystarczyłoby odesłanie do definicji i to niekoniecznie Joanny Łojas, ale np. Jerzego Szyłaka czy Wojciecha Birka. Warto byłoby też wspomnieć o komiksowej serii „Papież w historii” (co najmniej 5 tomów), rozpoczętej tytułem *Jan Paweł II. Nie lękajcie się!* (2020) czy o takich komiksach, jak polski *Nasz Papież Karol Wojtyła* (2020) lub włoski *Św. Jan Paweł II. Życie i dzieło papieża Wojtyły* (2023). Wiem, że Autor nie tworzy spisu tekstów kultury o Janie Pawle II, jednak przydałoby się więcej tytułów, skoro już one istnieją – choćby po to, by nie pozostawić wrażenia, że np. komiksów takich jest niewiele. Przy okazji: są w tej części także stwierdzenia dyskusyjne, jak np. to, że „Komiks jest dziełem funkcjonującym w opozycji do biografii literackich” (s. 77).

Pierwsze dwa rozdziały stanowią swego rodzaju przygotowanie do głównej części dysertacji i zasadniczo mają charakter referujący. Unaocniają jednak, jakim tropem Autor postanowił pójść i jak rozumie badanie gier. Píše mgr Fisz na przykład, że choć „Gry to nie literatura, [...] wszelkie składowe ludyczne dzieła stanowią materiał gotowy do interpretacji, do wskazania pewnego rodzaju poetyki. Słowa pisane i estetyka nadają kształt tego, co autorzy chcą

przekazać. Wysyłają oni swoistego rodzaju komunikaty do użytkowników” (s. 12). I dalej: „gry są silnie związane z literaturą. Rozgrywka o czymś nam opowiada i to każda, bez względu na rodzaj czy gatunek” (s. 27). Wskazuje także Autor, że na konstruowanie postaci Jana Pawła II w grach istotnie wpływa fakt, iż jest on postacią historyczną (s. 55), choć nie przekonuje mnie stwierdzenie, że np. w grach edukacyjnych kładzie się nacisk na to, żeby postać papieża przedstawić realistycznie (s. 55; Autor też chyba nie jest o tym przekonany, skoro wielokrotnie pisze o apologii papieża w takich grach). Tu warto byłoby też dodać, że dla niektórych twórców prawda historyczna (nawet subiektywnie ujmowana) nie ma znaczenia, co widać zarówno w grach gloryfikujących, jak i zniesławiających papieża, i połączyć to ze słuszną uwagą o szkodliwych skutkach tendencyjności i przedkładania funkcji perswazyjnej, propagandowej nad inne w kreowaniu produktu kultury z założenia mającego służyć zabawie: „Zarówno nadmierna pochwała, jak i zbyt krytyczna postawa osłabiają siłę perswazji oraz wiarygodność przekazywanych treści” (s. 44; zob. też s. 92).

Niepełne jest dla mnie stwierdzenie, że „»cenzopapa«” projektowana jest poprzez kulturę śmiechu” (s. 58) – trzeba pamiętać i o kulturze hejtu. Przestrzeń internetowa, w której pojawia się cenzopapa, nie jest już też niekontrolowana, jak pisze Autor (zob. np. s. 58, 87), choć na pewno łatwiej sprawdzać gry planszowe czy miejskie (może stąd brak takich gier „krytykujących Jana Pawła II”, s. 265). Z kolei do uwagi, że gry „instytucjonalne” operują „zmitologizowaną” postacią Jana Pawła II (s. 62) warto byłoby dodać, iż jest to działanie na zasadzie „sprzężenia zwrotnego”, bo takie gry przyczyniają się też do mitologizacji papieża i utrwalania jego schematycznego, zmityzowanego wizerunku. Problematiczne są dla mnie w tej części pracy te fragmenty, w których mgr Fisz streszcza i recenzuje poświęcone papieżowi filmy, seriale etc., ponieważ te informacje zasadniczo nie są potem wykorzystywane. Zabrakło mi także takich pojęć, jak konwergencja, trans- i intermedialność (ten termin pojawia się w tekście tylko raz, s. 70). A skoro Autor pisze np. o rozwijaniu przez twórców gier pomysłów zaczerpniętych z seriali czy komiksów, to wymienione terminy powinny zostać wprowadzone. Refleksji wymagają także przytaczane przez Autora stwierdzenia innych badaczy, takie np. jak to, że „[z] założenia papież nie powinien być politykiem, [...] bo religia nie jest państwem” (s. 71, za Tadeuszem Bartosiem) – bo wprawdzie religia państwem nie jest, ale za to istnieje państwo watykańskie i papież jest jego głową. Trudno zatem, by politykiem nie był. A skoro już mowa o krytycznym spojrzeniu na przywoływane prace, to warto byłoby w ogóle dokładniej weryfikować to, co piszą ich autorzy, zwłaszcza jeśli jest to publicystyka. Wtedy można byłoby uniknąć takich wypowiedzi, jak ta za artykułem K. Sowy o „kolumbijsk[iej] twórczość[ci] *Chwalebny Ojciec ludzkości*” (s. 77). Co to w ogóle znaczy? Jaka twórczość? Według mnie prawdopodobnie chodzi tutaj o komiks Rodolfo Leóna Sáncheza *El increíble Homopater* (2005), ale to powinien sprawdzić Autor. Przestrzeganie zasad akrybii

naukowej nie zawsze więc mgr. Fiszowi dobrze idzie, co można zauważyć choćby w niepodawaniu oryginalnych tytułów prac i lat ich wydań, ale też w niedokumentowaniu wypowiedzi przykładami. Skoro czytam np., że o papieżu „tworzono [...] filmy biograficzne czy dokumentalne” (s. 70), to chciałabym poznać ich tytuły (w wyborze); tak samo rzecz się ma z informacją, że „wiele rzeźb z papieską podobizną zostało niefortunnie zaprojektowane” (s. 102; poza tym jęz.) – przy okazji można by też zamieścić fotografię jednej czy drugiej takiej rzeźby.

Autor szeroko rozważa też rozumienie gry przez ludologów i narratologów: nie sędzę, by należało temu poświęcać aż tyle miejsca, zwłaszcza że problemy, o których mowa, nie zawsze znajdują odzwierciedlenie w późniejszych rozważaniach. Niektóre uwagi w ogóle są zbędne – jak na przykład ta, że w Polsce nie można uzyskać stopnia naukowego z ludologii (s. 18; zob. też dalszy ciąg wypowiedzi Autora na tej stronie) – bo z narratologii także nie, nie mówiąc już o tym, że tak szczegółowy podział dyscyplin jest sztuczny i zbędny. Moje obiekcje budzą również osobne podrozdziały dedykowane konkretnym studiom, na których Doktorant opiera się w swoich analizach. Wskazanie ich jako podstawy metodologicznej jest niezbędne, ale nie widzę potrzeby, by poświęcać im osobne podrozdziały, zwłaszcza że Autor (siłą rzeczy) powołuje się na stosowne ich fragmenty w części analityczno-interpretacyjnej i powtarza to, o czym już pisał (powtarzane są zresztą także uwagi tych badaczy, których prace nie mają osobnych podrozdziałów, jak np. Bachtina). Przydałby się za to stan badań – na przykład stwierdzenie, czy badania takowe w ogóle istnieją. Jeśli nie – a to powinno w dysertacji wybrzmieć – to mamy do czynienia z pracą pionierską i warto byłoby się tym pochwalić. Autor powołuje się wprawdzie na prace dotyczące gier, także o tematyce chrześcijańskiej i katolickiej, ale informacje te są rozproszone, a poza tym nie są to studia poświęcone obecności Jana Pawła II w tym medium. Zabrakło mi przy tym w bibliografii takich prac, jak np. artykuł Klaudii Węgrzyn *Demitologizacja i detronizacja: papież w kląnczu sztuki krytycznej* (2019) czy książki Gordona Calleji *In-Game. From Immersion to Incorporation* (2011) i Larsa de Wildta *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion* (2021), a wreszcie wiekowego, ale wciąż aktualnego dzieła Josepha Campbella *Bohater o tysiącu twarzy* (1949). Choć nie są one ściśle związane z tematem, to jednak poszerzają perspektywę badawczą. Zresztą w ogóle warto byłoby uzupełnić bibliografię i o inne prace, po to choćby, by nie pisać, iż „miłość na niebieskim tle zapewne odnosi się do duchowego umiłowania Boga” (s. 187, tu dalsze rozważania na temat symboliki kolorów użytych w grze) – jest przecież dostępny choćby *Świat symboliki chrześcijańskiej* Dorothei Forstner (to studium przydałoby się także w szerszym zakresie, nie tylko przy kolorach).

Najważniejszą, najobszerniejszą i najbardziej samodzielną – w znaczeniu przeprowadzonych badań – część pracy stanowi rozdział 3. Autor analizuje w nim konkretne gry, wskazując, w jaki sposób jest w nich wykorzystywana i jak jest pokazywana postać papieża. Część

stwierdzeń ma charakter recenzyjny (zob. np. s. 120 – o jakości gry proponowanej przez MEiN; s. 207: o rysunkach do gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II* – tu zapytałabym też, co to są „odpowiednie standardy” rysunków; s. 241-242: uwagi o *Grze o Wolność*, edycje z lat 2019-2020; zob. też np. s. 130). Doktorant czasami wręcz informuje, że będzie recenzował (s. 252). Z drugiej strony zauważalne jest, że Autor zasadniczo obiektywnie podchodzi do przedmiotu badań, co widać choćby w takich wypowiedziach jak ta, że w grze „o charakterze zinstytucjonalizowanym [...] próżno szukać [...] wyważonego sposobu prezentowania informacji” (s. 120). Część stwierdzeń z rozdziału 3. może być jednak zaskakująca. Pisze mgr Fisz na przykład, że „Jednym z głównych wyznaczników gier cyfrowych jest ich aspekt ludyczny, jednak to medium może z powodzeniem być wykorzystywane jako swoistego rodzaju narzędzie” (s. 91) – chciałoby się zapytać: czy gry analogowe albo hybrydowe nie mają takiego aspektu? Oraz: czy aspekt ludyczny wyklucza wykorzystywanie gier jako narzędzia w różnych celach? Pytanie dotyczy także tych gier, które nie mieszczą się w kilkakrotnie definiowanym przez Autora w podobny sposób (zob. np. s. 44, 58, 91, 259) pojęciu *serious games*. Widzę tu pozostałości dość anachronicznego już przekonania, że jeśli jakiś wytwór kultury ma funkcję ludyczną, to albo nie ma żadnych innych (w tym np. edukacyjnej), albo pozostają one w takim stopniu podrzędności, że są praktycznie niezauważalne. Podejście Autora nie wydaje się przypadkowe, zważywszy na kilka wcześniej przytoczonych stwierdzeń i np. na to, że pisze, iż gry cyfrowe są przeznaczone „raczej dla przeciętnego odbiorcy” (s. 124). Warto je rozważyć.

Interesujące są opisy chwytów retorycznych, psychologicznych (zob. np. s. 104-106), środków stylistycznych, kategorii estetycznych itp., jakimi posługują się, według Autora czasem (a w mojej opinii zazwyczaj) nieświadomie twórcy gier (s. 157). Dobrze byłoby natomiast przemyśleć niektóre fragmenty wypowiedzi, takie jak ten, w którym pojawia się informacja, że twórcy gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II* tak kształtują wizerunek ojca przyszłego papieża, że w efekcie pokazują, iż „liczy się przede wszystkim męski autorytet”, a „jedynym źródłem dochodu rodziny Wojtyłów była pensja Karola seniora” (s. 106). Na pewno miało znaczenie to, że jest to gra z roku 2021 (myślę o ówczesnych warunkach politycznych), ale należałoby przede wszystkim uwzględnić specyfikę czasów, o których opowiada. Pewne wątpliwości mam także co do łączenia gry *Zastrzel Jana Pawła – Kraków* (2016) z pojęciem karnawalizacji. Owszem, można uznać ją za przejaw buntu (s. 136), „podważania powszechnie uznawanych norm i wartości” (s. 137) i to mieściłoby się w rozumieniu karnawalizacji, ale już nawoływanie do zbrodni, choćby fabularnej – nie. Doceniam natomiast uwagi Autora dotyczące roli modyfikacji w immersji i emersji (np. s. 152 n), różnych funkcji wprowadzania postaci papieża w dodatkach do gier (zob. np. uwagi na s. 156 n), komentarze na temat instalacji Zbigniewa Libery *Lego. Obóz koncentracyjny* (1996; s. 166 n) w kontekście sposobu, w jaki działają gry i w jaki mogą być odbierane (tu np. kwestia

trywializacji, prowokacji, edukacji, promowania ideologii itp. – ta problematyka pojawia się zresztą w różnych miejscach rozprawy). Gry analizowane są dokładnie, raczej rozważnie (zob. np. uwagi dotyczące dysonansu narracyjnego w grze *Ta Ziemia*, s. 202) i z zachowaniem zasad obiektywizmu. Warto byłoby jednak głębiej zastanowić się nad pewnymi zagadnieniami. Píše np. Autor, że „symbolika np. Gołębia [...] odnosi nas do idei chrześcijańskiej, co może nie być odpowiednie dla osób niewierzących” – ale jest przecież „gołąbek pokoju”, niewiązany z symboliką *stricto* religijną. Stwierdza także mgr Fisz np., że w miejskiej *Grze o Wolność*, edycja 2021, pojawia się para Ukraińców, Samuel i Daniela, i zaznacza, że to – oprócz innych czynników – „obniża wiarygodność [...] przekazu” (s. 249), bo nie są to imiona popularne na Ukrainie. Zgoda; są to jednak imiona żydowskie, a miejsca akcji to pl. Grzybowski i pl. Zwycięstwa – jedno związane z gettem, drugie z miejscem, do którego Żydzi nie mieli dostępu podczas II wojny światowej. Być może tutaj trzeba szukać analogii: pomiędzy czasami dawnymi a współczesnymi, historią, o której mówimy „nigdy więcej”, a która mimo to się powtarza.

Pora na uwagi dotyczące języka, redakcji etc. Niestety, stwierdzić muszę, że pod tym względem praca pozostawia sporo do życzenia. Liczne błędy językowe, literowe, fleksyjne czy gramatyczne sprawiają, że niekiedy trudno zrozumieć sens wypowiedzi. Kilka przykładów: „metaforyka, która łączy się z konstrukcją zadań” (s. 235); „nazwa kolejnej tablicy określona była tą miejscowością” (s. 238); „Pod jego [papieża] asygnatą ukazywały się także nazwy ulic” (s. 70); „osoby z drużyny po dojściu do odpowiedniej lokacji napotykali kobietę niosącą zakupy. Nieszczęsna pani potyka się” (s. 253); „Charakter gry można porównać do retoryki, gdzie przestrzenią jest debata” (s. 11); „gry mające na celu krytykować papieża lub go parodiować, co ma z kolei swoje określone zadanie” (s. 15); „Wykorzystanie dociekań narracyjności gry zależy od niej samej” (s. 27); „Wybuch wojny na Ukaranie” (s. 252); „Brak interpretacji sprawia niemożność zrozumienia tekstu” (s. 30); „Charakter »zanurzenia się« w nierealną przestrzeń nosi znamiona estetyczno-komunikacyjne” (s. 32); „Film został maksymalnie uproszczony, choć był dedykowany dla dzieci, tak twórcy nie musieli infantylizować papieża Polaka do granic absurdu. Symbolika religijna jest oczywiście wykorzystywana w popkulturze, nie jest to żadna ujma” (s. 73); „To definicja nieoblegana przez empiryczność lub inne dodatki” (s. 117); kibice „stanowią grupę szkolowaną, która wielokrotnie broniła dobrego imienia Jana Pawła II” (s. 137; tu sens); „Nie jest to jednak tytuł o określonym celu, najistotniejsze jest przetrwanie” (s. 163); „dana obrazowość obejmuje tylko temat rozgrywki” (s. 178); „Każda z figur jest pokryta danym ubarwieniem” (s. 187); „Kracie Reżimu” (s. 201); „Przyszły papież figuruje jedynie w opisie instrukcji, zatem funkcjonuje jedynie w formie literackiej” (s. 204). Autor popełnia liczne błędy w odmianie imion i nazwisk nawet w tytułach przywoływanych publikacji, jak np. w tytule pracy Bachtina, zamieniając Rabelais’go na Rabelais’ego. Mamy też Callois’a i Calliosa, Arsetha i Filciaka (właśc.

Aarseth i Filiciak), „Tadeusza »Bóra« Komorowskiego” (s. 224), prace „Andrea Riccardi’ego, Tad’a Szulca, Luigi’ego Accatoli’ego” (s. 122), Zuchewicza (właśc. Zuchniewicz), COBOS (właśc. CBOS), Mike Bal (właśc. Mieke Bal. Na marginesie: zamiast odnieść się do książki Bal – jest po polsku – Autor powołuje się na jej recenzję, s. 142). Nie są to jednorazowe pomyłki. Są też błędy w tytułach, np. w tytule filmu Sekielskich (s. 9), encykliki, której tytuł u mgr. Fisza brzmi *Evenagelim vitae* (s. 231). Jest też *Meincraft* zamiast *Minecraft* (tylko bodaj 2 razy pojawia się prawidłowa nazwa), błędy w zapisie tytułów (w tym wielkie litery tam, gdzie jest to zbędne), powtarzanie zapisów bibliograficznych wcześniej przywoływanych tekstów, niewłaściwe użycie słów (np. *Barkę* Autor nazywa *arią*, s. 168), książka Kubińskiego została dysertacją. Mamy i błędy rzeczowe, np. Michał Kłosiński napisał doktorat *Hermeneutyka gier wideo* (s. 34), a Karol Wojtyła został papieżem w 1979 roku (s. 224). Brak kursywy tam, gdzie jest to niezbędne, daje czasem zabawne efekty (*Barka* to nie to samo co *Barka*). Nie uniknął też Autor błędów ortograficznych: mamy więc np. „nowopowstałą dyscyplinę” (s. 18), „Warszawskiego badacza” (s. 33), „hegemona Atarii” (s. 46); „padnemiii” (s. 141); „nie wątpliwie” (s. 154), „mieszkańca bliskiego wschodu” (s. 166); „czarnobiałe fotografie” (s. 182), „niezwykło” (s. 193), „Ziemii” (s. 200), „heppeningi” (w kilku miejscach), „państwa Polskiego” (s. 217, 236), „tradycje zachodu” (s. 221) itp. Co do stylu – oprócz błędów i niezręczności stylistycznych w rodzaju „Obrazy i zdjęcia z Janem Paweł II zdobią wiele miejsc, poczynawszy od prywatnych mieszkań, a skończywszy na publicznych przybytkach” (s. 8), pojawia się też sporo kolokwializmów.

Podsumowując: choć rozprawa mgr. Marcina Fisza nie jest wolna od usterek, stanowi bardzo interesujące ujęcie tematu praktycznie nieposiadającego literatury przedmiotu. Widzę w tej dysertacji umiejętność posługiwania się odpowiednimi narzędziami, rzetelną pracę analityczno-interpretacyjną, otwarcie pola nowych studiów. Mam nadzieję, że badania te będą rozwijane, bo materiału nie brakuje. A skoro papież Franciszek udzielił błogosławieństwa grze *Follow JC Go* w stylu *Pokémon Go*, to może przed badaczami takich zjawisk dobre czasy...

Przechodząc do konkluzji: stwierdzam, że przedstawiona do recenzji dysertacja mgr. Marcina Fisza spełnia warunki, określone w stosownej ustawie (art. 187 ust. 1-2 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce [t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1571 z późn. zm.]) i wnioskuję o jej dopuszczenie do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Anne Gemre