

Katowice, 17 Grudnia 2024

Dr hab. Michał Kłosiński, prof. UŚ
Instytut Literaturoznawstwa
Wydział Humanistyczny
Uniwersytet Śląski

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

Praca doktorska magistra Dominka Fisza poświęcona jest problematyce reprezentacji figury Jana Pawła II w grach cyfrowych i analogowych. Dysertacja składa się ze wstępu, zakończenia i trzech rozdziałów tematycznych. Rozkład treści został pomyślany asymetrycznie, pierwsze dwa rozdziały są znacznie krótsze od rozdziału trzeciego. Rozdział pierwszy stanowi wprowadzenie teoretyczne w problematykę groznawczą (tu ludologiczną), autor szerzej omawia w nim tezy Piotra Kubińskiego, Tomasza Majkowskiego i Michała Kłosińskiego. Rozdział drugi problematyzuje obecność figury Jana Pawła II w kulturze popularnej. Rozdział trzeci przedstawia szereg oryginalnych analiz różnorodnych gier o Karolu Wojtyłę, od gier cyfrowych, przez planszowe, po gry miejskie. Ta kolejność została w pracy wyjaśniona i w mojej ocenie bardzo dobrze uargumentowana. Każdy rozdział podzielony został na mniejsze podrozdziały problemowe, a poza rozdziałem pierwszym – teoretycznym – w strukturze rozprawy autor konsekwentnie podsumowuje poszczególne partie analityczne.

Praca liczy bez mała trzysta stron, napisana została przystępnym dyskursem naukowym, miejscami przeradzającym się w popularnonaukowy ze względu na charakter odniesień. W wielu miejscach rozprawa wymaga ponownej redakcji, ale wywód jest prowadzony sprawnie, wyważony i zdystansowany wobec obiektu badania, co niezwykle istotne w przypadku pracy poświęconej figurze Papieża Polaka, Ojca Świętego, a zatem człowieka instytucji, figurze

wręcz nienaruszalnej, wymagającej w kraju odpowiednich zabiegów i wybiegów retorycznych, jeśli nie paraliżującej obserwatorów. Chcę przez to zaznaczyć, że napisanie pracy o Janie Pawle II w grach stanowi w Polsce nie tylko przedsięwzięcie ryzykowne dla autora, ale wymagające również niezwyklej dyscypliny pracy z tym, co nietykalne, nienaruszalne. Autor zdaje sprawę z tego wyjątkowego statusu przedmiotu badań, co uważam za istotne dla oceny tej rozprawy pod kątem oryginalności rozwiązania stawianego problemu obecności figury Jana Pawła II w kulturze gier. A praca z reprezentacją papieża w grach, medium wciąż traktowanym jako sfera profanum, wymaga tym większej dyscypliny i balansowania między tym co święte, a tym co wyklęte. Nie przypadkowo autor sytuuje przywołane wypowiedzi Jana Pawła II w osobnym rewirze bibliografii, wszak to co należy do świętego wymaga pewnego immunizacyjnego wydzielenia, włączającego wyłączenia zgodnego z dyspozytywami władzy, które piszący o figurze Wojtyły czują na karku w kraju, w którym Papież Polak patrzy z ponad ośmiuset pomników na ręce obywateli. Co istotne, doktorant nie ucieka od problematyzacji zarówno pomnikowości Wojtyły, jak i obserwowanej erozji tejże w ostatnich latach na fali dziennikarskich śledztw i rewizji mitu. Właściwie ambiwalentna świętość przedmiotu badań stanowi w przypadku tej pracy wyjątkowo znaczący kontekst, którego nie sposób pominąć jako negatywnego tła, które utrudnia prowadzenie badań krytycznych, paraliżuje, unieruchamia i stawia badacza w obliczu wspólnoty, z którą należy obchodzić się z taktem i taktyką właściwą antropologii badania obiektów czci. Miejscami pracę czytam zatem jako zapis autoetnograficzny, co nie zostało przez autora sproblematyzowane, ale wpisuje się chociażby w założenia growej autoetnografii (Lammes 2007, Deshbandhu 2023).

Problem kontekstualizacji przedmiotu badań nie jest autorowi obcy, a świętość Wojtyły i współczesne postawy wobec jego postaci doktorant rozpoznaje na podstawie wielu źródeł, od krążących w sieci „cenzopap”, przez wypowiedzi popularnonaukowe, materiały w serwisie YouTube, po odwołania do reprezentacji popkulturowych, oraz krytycznych, naukowych analiz życia i twórczości Jana Pawła II. Analiza fenomenu przeprowadzona została z uwzględnieniem szerokiego pola badań groznawczych, literaturoznawczych i kulturowych, a rozprawa prezentuje ogólną wiedzę teoretyczną osoby ubiegającej się o nadanie stopnia doktora na przecięciu dyscyplin takich jak literaturoznawstwo, czy nauki o kulturze i religii. O dobrym opanowaniu wiedzy świadczy bogata bibliografia, oplatająca pracę sieć przypisów do rozmaitych źródeł, która służy rekonstrukcji badanego zjawiska, oraz umiejętne omówienie problematyki teoretycznej w rozdziale pierwszym i drugim rozprawy. Autor sprawnie wplata elementy teoretyczne związane z hermeneutyką, teorią karnawału oraz analizą poetyki gier w

partie interpretacyjne pracy. Prezentacja ogólnej wiedzy teoretycznej znajduje zatem odzwierciedlenie w praktyce analitycznej. Świadczą o tym w szczególności partie pracy poświęcone analizie gier o papieżu wykorzystujące teorię karnawału Bachtina w jej growej odśłonie pióra Majkowskiego. Niewątpliwą siłą rozprawy jest prowadzenie analiz materiału badawczego z wyjątkowym dystansem zarówno wobec gier groteskowo antypapieskich, jak np. *Jan Paweł II Symulator pontyfikatu*, jak i karykaturalnie propapieskich, jak np. *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

Doktorant przekonująco wprowadza pojęcie „gier papieskich”, charakteryzując cały wachlarz ich kluczowych aspektów jako gier chrześcijańskich. Sama problematyzacja tematu badań, nakreślenie ramy badawczej oraz sprawne przeprowadzenie czytelnika przez dociekania o charakterze literaturoznawczo-medioznawczym potwierdzają, że autor wykazuje umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Owa samodzielność widoczna jest w konceptualizacji problemu badawczego, doborze metodologii, wyborze przykładów i przeprowadzeniu streszczeń, analiz i interpretacji fenomenu gier papieskich. Ważnym elementem pracy jest krytyczne podejście do reprezentacji postaci i dziejów Jana Pawła II. Autor wymienia zarówno przerysowania, niedociągnięcia, jak i schematy i klisze, które analizuje jako szkodliwe i banalizujące przejawy nieumiejętnej pracy z materiałem papieskim. Jest to jedyne tak obszerne i przekrojowe opracowanie poświęcone kategorii gier papieskich, co widać w dokładnie sporządzonych opisach analizowanego materiału ludycznego.

Oryginalne w tej refleksji jest przede wszystkim wskazanie na rodowód karykaturalnych reprezentacji growych w kulturze memów i cenzopap. Autor sprawnie identyfikuje kontekst, w którym gry jako medium konwergentne korzystają z wcześniejszych form reprezentacji. Postawiony w rozprawie problem sposobu odczytywania postaci Wojtyły w grach został w pracy nie tylko oryginalnie sformułowany, autor zaproponował również oryginalne jego rozwiązanie w szeregu analiz i interpretacji operujących kategoriami związanymi z ludycznością growego przekazu oraz tradycyjną narracją hagiograficzną. Owo rozpięcie między hagiografią a karnawalem uznaję za najciekawszy i najbardziej oryginalny aspekt pracy. Jego problematyzacja pozwala lepiej zrozumieć status gier chrześcijańskich na mapie rodzimej produkcji growej i wpisuje je w szersze zjawisko kulturotwórczej funkcji gier. Rozprawa spełnia zatem wszystkie trzy kryteria stawiane dysertacjom doktorskim w myśl instrukcji Rady Doskonałości Naukowej i obecnie obowiązującej ustawy.

W następnej części recenzji przedstawię uwagi krytyczne, oraz wynikające z nich pytania związane z dysertacją.

Pewien problem w pracy stanowi w mojej ocenie sposób konstruowania części odsyłaczy, niezgodny z żadnym znanym mi systemem bibliograficznym. Zamiast bezpośrednich odnośników do tekstów z czasopism wydawanych materialnie i cyfrowo, czy książek zbiorowych, otrzymujemy przypisy do źródeł on-line, które nie stanowią oryginalnego miejsca ich publikacji. Źródło on-line stanowi tutaj jedynie suplement właściwej publikacji z repozytorium publicznego typu *ResearchGate* czy *Akademia.edu*. Zaciemnienie właściwych źródeł utrudnia czytelność odnośników, i dotarcie do właściwego miejsca i daty ich publikacji.

Z groznawczej perspektywy profesjonalnej przywoływanie w pracy debaty popularnonaukowej (s. 160-161) na temat gier jako sztuki zamiast licznych źródeł naukowych (Strużyna 2015, Myers 2017, Jayemanne 2017) znacząco upraszcza stawiany problem. Głębsza problematyzacja zagadnienia gier jako sztuki, oraz związanych z nimi strategii, takich jak *critical play* (Flanagan 2013), szczególnie pod względem aspektu performatywnego, znacząco rozszerzyłaby krytyczny wymiar analiz modyfikacji. Namysł nad obecnymi w groznawstwie kategoriami *metagamingu*, czy *counter play* pozwoliłby znacząco wzbogacić np. refleksję krytyczną konstruowaną wokół odtworzenia w grze *Minecraft* sceny zamachu na Wojtyłę. Również aspekty antropologiczno-etnograficznej lektury gier miejskich z cyklu *Gier o Wolność* z perspektywy ich uczestnika-gracza należałoby sproblematyzować przy użyciu dostępnych badań, np. dotyczących growej antropologii codzienności Radosława Bomby (2014), czy cyfrowej antropologii Toma Boellstorfa (2012). Wyjaśnienia w tym kontekście wymaga również uderzające pominięcie kluczowego opracowania dotyczącego gier i religii, *Methods for studying video games and religion*, pod red.: Vít Šislera, Kerstin Radde-Antweiler oraz Xenii Zeiler (2018).

Groznawcze oko wybija z rytmu lektury błędne zapisy tytułów polskich produkcji takich jak *This War of Mine* (w rozprawie „This is the war of Main”) oraz *My Memory of Us* (w rozprawie „Memory of Us”), czy anglojęzycznych nazw własnych *FromSoftware* (w rozprawie „Fromsoftwer”), *Reddit* (w rozprawie „Rededit”) co można zapewne wyjaśnić działaniem agresywnej autokorekty edytora tekstu.

W interpretacji niedokończonych gry *Karol Wojtyła Totus Tuus* na stronie 131 autor wspomina o tym, że konwencja reprezentacji postaci kobiecych w *visual novel* może budzić kontrowersyjne skojarzenia z *hentai*. Myślę, że przyjęcie takiej optyki rozmija się z zamysłem remediacji opowieści o Wojtyle i operowania właściwymi medium *visual novel* konwencjami w obrębie gatunku. W tym miejscu autor sam daje się złapać w pewną pułapkę lektur pruderyjnych, które próbują przesadnie ujednolicać przekaz i cenzurować reprezentację wedle

norm i dyscyplinarnego dyskursu wytwarzanego w ramach polityki reprezentacji Wojtyły w Polsce. Skłania mnie to do postawienia pytania właśnie o estetykę jako politykę (Ranciere 2007) w przypadku gier o papieżu w szczególności, a gier chrześcijańskich ogólnie. Pytam o to również w kontekście zasłużonej krytyki stanowiska Marzec-Jóźwickiej. Skoro bowiem autor krytykuje odrzucenie przez badaczkę spekulatywnej narracji właściwej powieściom wizualnym, a sam zwraca uwagę na pewne niestosowności w estetyce *visual novel*, to na myśl nasuwa się pytanie o to, czy aby problem z gamifikacją opowieści o Wojtyły nie leży w wymuszonej dyscyplinarnie infantylności narracji chrześcijańskiej o Papieżu? Zauważany przez autora dominujący model prowadzenia narracji w duchu splotu dyskursu narodowego z religijnym (s. 229) zaprasza do pytania o dekonstrukcję ideologii, również w jej wymiarze w jakim sam autor czyni ją elementem retoryki wyводу, np. we fragmencie: „Obecnie w krajach europejskich pojawiają się nielegalni imigranci poszukujący «lepszego życia», nie zawsze chcą oni pracować. Problem ten oczywiście jest 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). Dyskursywnie zestawienie „nielegalnych imigrantów”, ujęcie w cudzysłów idei poszukiwania przez te osoby „lepszego życia” oraz podkreślenie odmowy przez nie pracy stanowi kliszę dyskursu biopolitycznego, co dodatkowo uderzające skoro autor w przywołanych wypowiedziach stawia kwestię rewizji („aktualizacji”) tez Wojtyły dotyczących poszanowania ludzkiej godności. Tego typu wtrącona na szybko uwaga powoduje lekturowy dysonans i konfuduje czytelnika, zwłaszcza, że autor pokazuje ostatecznie schematyczność, uproszczenia i banalizację, które podporządkowują wypowiedzi Wojtyły narracji narodowo-patriotycznej.

W trakcie lektury analizowanych w rozprawie gier rodzi się pytanie o to, co medium gier robi ze świętością, które w ramach refleksji hermeneutycznej nad reprezentacją Wojtyły w grach wiąże się z fenomenologią religii i jej głębokim namysłem nad istotą sacrum. Na te kwestie częściowo odpowiada autor odwołując się do pracy Sytej (2021) na temat chrześcijaństwa w grach cyfrowych, ale problematyzacji głębokiej, dotyczącej kwestii medialności, technicznego zaangażowania, czy zrozumienia fenomenu transmedialności sacrum cały czas w tej refleksji brakuje. Najbardziej interesuje mnie zatem status obiektu badania jako obiektu właśnie, a zatem kwestia fetyszyzacji (w sensie antropologicznym – np. u Bowie 2008, Godeliera 2010, ale także i u Marksa, Freuda, Levi-Straussa), aury, ale również – mówiąc językiem teorii literatury – (nie)możliwości wypowiedzenia wydarzenia (Derrida 2001), niesamowitości doświadczenia wiary (Kristeva 2010). Te kwestie wydają się kluczowe

jeśli traktować ekspresję religijną w medium gier na poważnie, a w refleksji rodzimej zdają się schodzić na dalszy plan. Stawiam zatem pytanie dlaczego refleksja nad medialnością gier w kontekście chrześcijaństwa, które w literaturoznawstwie i filozofii doczekało się poważnych i głębokich problematyzacji (Agamben 2008, 2013, Badiou 2007, Nancy 2008, 2016, Bielik-Robson i Bartoś 2013) zostaje spłycona? Jest to pytanie wynikające po części z niezgody na infantylizację chrześcijaństwa, a wraz z nim infantylizację gier, które są w końcu niesamowicie bogatym, ciekawym i filozoficznym medium (Gualeni 2015, Vela & Gualeni 2020). Z tym problemem wiąże się zatem kolejne pytanie, o to z czego wynika nieumiejętne posługiwanie się *serius games* w edukacji religijnej?

Nie jestem przekonany, że można wierzyć okładce *Homo ludens*, iżby refleksja Huizingi „nie zyskała znaczącego uznania w świecie nauki”, zwłaszcza w świetle następnego zdania doktoranta, który twierdzi, że „dzieło Holendra uznaje się za klasyczne” (s. 17) – koncepcja Huizingi w literaturze specjalistycznej jest niezwykle ważna, omawiana, krytykowana i ulepszana, o czym świadczą teksty odwołujące się do niej, chociażby takich badaczy jak Gombrich (1973), Salen i Zimmermanna (2005), czy Sicart (2023).

Osobne pytanie, które nurtuje mnie od pierwszych stron pracy dotyczy problematyzacji koncepcji mitu w grach, które w literaturze groznawczej doczekało się krytycznych opracowań (Navarro-Remesal & Beatriz Pérez Zapata 2022, Asimos 2018, Hong 2015), natomiast w recenzowanej rozprawie pozostaje w zasadzie rozpoznane, ale nie opisane.

W związku z przywołanym w pracy aspektem perswazyjnym gier stawiam również pytanie o nieobecność w rozprawie refleksji Bogosta (2010) dotyczącej retoryki proceduralnej i perswazyjności gier. Myślę, że rozprawa zyskałaby wiele na włączeniu tej refleksji groznawczej oraz studiów nad intencją autorską czy designerską (Seiwald 2023, de Mosselaer i Gualeni 2023).

Skoro w pracy pojawia się odniesienie do *Hermeneutyki gier*, pozwalam sobie również zadać pytanie hermeneutyczne, z gruntu Ricoeur'owskie. Jaki jest status tożsamości narracyjnej Wojtyły / Jana Pawła II w analizowanych grach. Stawiam tę kwestię dlatego, że doktorant wspomina o konieczności potraktowania growej biografii papieża w kategoriach fikcji (s. 49) operując pojęciem obiektywności. W dysertacji mowa również o cyfrowej hagiografii. W narratologicznych badaniach nad tożsamością (Ricoeur, McAdams, Herman) kwestia obiektywności czy fikcji stanowi nieodłączny element procesu opowiadania o sobie (autobiografia) lub konstruowania narracji biograficznej o innym. Myślę, że pewien problem

stanowi w pracy właśnie kategoria narracji, która wymaga podjęcia decyzji nie tylko w perspektywie teoretycznoliterackiej, ale również groznawczej. Czym innym są opisywane we wstępie pracy spory narratologów z ludologami, czym innym nowoczesne badania groznawcze, które ani tych sporów już nie przywołują, ani ich nie potrzebują, bo pogrzebały je dwie dekady temu. Najlepiej świadczy o tym fakt, że cytowana przez doktoranta książka Katarzyny Prajzner z 2022 roku nie wychodzi bibliograficznie, a jeśli to sporadycznie (cztery prace z 2014, potem nic), poza publikacje z 2010 roku, a zatem pod względem wiedzy o rozwoju narratologii (np. w nurcie kognitywnym) w nowoczesnych *game studies* nie mówi niczego, pomijając dekadę zarówno rodzimych, jak i zagranicznych badań, co niepokoi, a niekiedy nawet drażni. Jeśli doktorant przywołuje w pracy badania Kubińskiego, Majkowskiego czy Kłosińskiego, to musi mieć świadomość, że nie znajdzie ich na mapie bibliograficznej książki Prajzner, bo ta książka badawczo stanowi raczej podsumowanie groznawstwa pierwszej dekady XXI wieku, niż stanu badań z czasu jej wydania. To oczywiście rodzi problem z przyjmowanym rozumieniem narracji, i stąd moje pytanie o to właśnie pojęcie.

Podsumowując, rozprawa doktorska magistra Marcina Fisza stanowi pierwsze tak obszerne opracowanie problematyki gier papieskich, uwzględniające zarówno gry cyfrowe, planszowe i miejskie. Doktorant samodzielnie skonstruował temat badawczy, zaproponował również jego oryginalne rozwiązanie na przecięciu literaturoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii, wykazując ogólną wiedzę teoretyczną oraz rozeznanie pola badawczego. Recenzowana dysertacja spełnia w mojej ocenie wymagania stawiane rozprawom doktorskim w art. 187 ust. 1-2 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2024 r. poz. 1571 z późn. zm.). Wnoszę do Wysokiej Komisji o dopuszczenie mgr Marcina Fisza do dalszych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora.

Michał Wosiński