

Marcin Dominik Fisz  
Nr albumu 2278  
Studia III stopnia  
Literaturoznawstwo  
Instytut Literatury i Nowych Mediów

## **Streszczenie rozprawy doktorskiej pt. *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich***

W rozprawie przedstawiono analizę wybranych gier cyfrowych, planszowych i miejskich, w których pojawia się postać Jana Pawła II. Gry tego rodzaju nazywa się grami papieskimi. Autor interpretuje poszczególne elementy tych gier, takie jak narracja, fabuła, świat przedstawiony, postacie, przestrzeń i czas.

Autor sięga do nowoczesnych koncepcji poetyki (tekstu i obrazu), hermeneutyki, semiotyki, narratologii, komparatystyki (mediów). Dociekania wsparto kategorią mitologizacji w rozumieniu Magdaleny Hodalskiej. Wykorzystano również koncepcję karnawału Michaiła Bachtina, dostosowaną do teorii gier. Wprowadzono paradygmat ludologiczny, obejmujący opis mechanik, zasad gry oraz motywacji gracza.

Właściwa część pracy poza wstępem i zakończeniem została podzielona na trzy części: metodologiczną (Między literaturoznawstwem a ludologią), kulturową (Jan Paweł II w kulturze popularnej) oraz interpretacyjną (Jak odczytać papieża w grach?).

Dociekania zbudowano na podstawie współczesnego statusu ludologii. Opisano relację gry i zabawy oraz cechy wyznaczające granice tych pojęć. Wskazano miejsce gry papieskiej na mapie ludzinych przedsięwzięć. Wykorzystano pionierskie ustalenia Piotra Kubińskiego z zakresu poetyki gier wideo oraz teorie hermeneutyczne Michała Kłosińskiego. Opisano narratywistyczne kwestie konstruujące przekaz w grach, jak i rolę gracza oraz bohatera. Zasięgnięto również do koncepcji karnawału Michaiła Bachtina, która koreluje ze współczesnym statusem demitologizującym postać Karola Wojtyły, co wsparto studiami Tomasza Z. Majkowskiego.

W dysertacji ukazano koncepcję prezentowania papieża pod kątem gloryfikującym i popularyzującym. Pokazano jak przekształca się pewien fenomen kulturowy wzmocniony przez instytucje kulturalne, dydaktyczne, wyznaniowe. Ma to szczególnie wpływ na mityzację Karola Wojtyły, która wyraża się budowaniem pomników i społecznych miejsc pamięci. Tak jawi się jeden ze sposobów funkcjonowania papieża w grach, lecz jest także ten drugi wariant, zmierzający do desakralizacji. W polu obserwacji znajdują się również wszelkiego rodzaju przedsięwzięcia mające na celu krytykować papieża lub go parodiować. Wybrany obszar badawczy jest wykorzystany przez gry i stanowi główny temat rozważań. Ludyczne medium oferuje w istocie model wpisujący się w mityzację oraz demitologizację, ale także w „grę papieżem” o szerszym znaczeniu.

## **Summary of the doctoral dissertation titled “Let’s Play (with) the Pope: John Paul II in Digital, Board, and Urban Games”**

The dissertation presents an analysis of selected digital, board, and urban games featuring the character of John Paul II, referred to as papal games. The author interprets various elements of these games, such as narrative, plot, depicted world, characters, space, and time.

The author draws on modern concepts of poetics (text and image), hermeneutics, semiotics, narratology, and media comparative studies. The research is supported by the category of mythologization as understood by Magdalena Hodalska. The concept of carnival by Mikhail Bakhtin, adapted to game theory, is also utilized. A ludological paradigm is introduced, encompassing the description of game mechanics, rules, and player motivation.

The main part of the work, apart from the introduction and conclusion, is divided into three sections: methodological (Between Literary Studies and Ludology), cultural (John Paul II in Popular Culture), and interpretative (How to Read the Pope in Games?). The work begins with issues related to the contemporary understanding of games in the digital environment.

The research is based on the contemporary status of ludology. It describes the relationship between games and play, as well as the features that define the boundaries of these concepts. The place of papal games on the map of ludic endeavors is indicated. Pioneering findings by Piotr Kubiński in the field of video game poetics and hermeneutic theories by Michał Kłosiński are utilized. Narrative issues constructing the message in games, as well as the role of the player and the character, are described. The concept of carnival by Mikhail Bakhtin, which correlates with the contemporary demythologizing status of Karol Wojtyła, supported by the studies of Tomasz Z. Majkowski, is also referenced.

The dissertation presents the concept of portraying the pope in a glorifying and popularizing manner. It shows how a certain cultural phenomenon is transformed and reinforced by cultural, educational, and religious institutions. This has a particular impact on the mythologization of Karol Wojtyła, expressed through the construction of monuments and social places of memory. This is one way the pope functions in games, but there is also another variant aimed at desacralization. The field of observation also includes various endeavors aimed at criticizing or parodying the pope. The selected research area is utilized by games and constitutes the main subject of consideration. The ludic medium offers a model that fits into both mythologization and demythologization, as well as a broader “game with the pope”.