

Uniwersytet Szczeciński
Wydział Humanistyczny
Instytut Literatury i Nowych Mediów

Marcin Dominik Fisz

Zabawmy się (z) papieżem
Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem
prof. dra hab. Jerzego Madejskiego

SZCZECIN 2024

OŚWIADCZENIE DOKTORANTA

Marcin Dominik Fisz
imię i nazwisko

2278
nr albumu

Uniwersytet Szczeciński – Instytut Literatury i Nowych Mediów

Szkoła Doktorska Uniwersytetu Szczecińskiego

Forma: stacjonarne

Oświadczam, że moja praca pt.

Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich

- a. została napisana przeze mnie,
- b. nie narusza praw autorskich w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. Nr 24, poz. 83 z póź. zm.) oraz dóbr osobistych chronionych prawem,
- c. nie zawiera danych i informacji, które uzyskałem w sposób niedozwolony,
- d. nie była podstawą nadania tytułu naukowego lub zawodowego ani mnie, ani innej osobie.

Ponadto oświadczam, że treść pracy przedstawionej przeze mnie do obrony, zawarta na przekazywanym nośniku elektronicznym jest identyczna z jej wersją drukowaną.

Szczecin, dn.

.....
podpis

OŚWIADCZENIE

Nie wyrażam zgody na udostępnienie mojej pracy pt. *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II*
w grach cyfrowych, planszowych i miejskich

Szczecin, dn.

.....
podpis

Spis treści

Wstęp.....	6
Rozdział I Między literaturoznawstwem a ludologią	16
W stronę ludologii.....	17
Zabawa i gra.....	20
Charakterystyka gier.....	23
Od gry do literatury	26
Immersja, emmersja, komunikacja i interpretacja. Zarys poetyki gier wideo Piotra Kubińskiego	29
Hermeneutyka na polu gry. Teoria Michała Kłosińskiego	33
Michał Bachtin i gry wideo. Różnojęzyczność gromowiesi Tomasz Z. Majkowskiego	35
Gry papieskie	41
Narracja w grach papieskich	48
Gracz i bohater w grach papieskich	51
Karnawał, czyli demitologizacja papieża Polaka	55
Zinstytucjonalizowane gry edukacyjne o zmitologizowanym papieżu	58
Rozdział II Jan Paweł II w kulturze popularnej	64
Papież i gry, a inne media popkultury	65
Papież celebryta	66
<i>Karol, który został świętym</i> , czyli filmy biograficzne o papieżu Polaku	72
Jan Paweł II w serialu <i>Young Pope</i>	74
Wojtyła bohaterem w komiksie?.....	75
Słowiński papież w polskich memach internetowych	77
Podsumowanie.....	89
Rozdział III Jak odczytać papieża w grach?	90
Jan Paweł II w grach cyfrowych.....	91
Karnawał kontra instytucjonalna formuła edukacyjna.....	91
Papież w grze mobilnej <i>Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu</i>	93
Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II w szkole? Gamifikacja w edukacji.....	103
Podsumowanie.....	120
Niedokończone projekty gier cyfrowych o Janie Pawle II	121
Od biografii do gry.....	121
<i>Karol Wojtyła: Totus Tuus</i> . Projekt powieści wizualnej	125
Symulacja pontyfikatu. Koncept inspirowany posługą papieską Jana Pawła II	131

Ludzinyne szkalowanie. <i>Zastrzel Jana Pawła – Kraków</i> , czyli „cenzopapa” jako projekt gry cyfrowej	135
Podsumowanie.....	138
Modyfikacje i kreacje JPII w grach wideo.....	140
Ewolucja gier cyfrowych	140
Platforma YouTube jako narzędzie prezentowania modyfikacji do gier cyfrowych	142
Papież w „modzie” <i>Star Wars: Battlefront II</i>	144
Karol Wojtyła – przeciwnik i awatar	153
Rekonstrukcja zamachu na papieża w <i>Minecraft</i> . Cyfrowa sztuka i prowokacja?.....	160
Podsumowanie.....	170
Jan Paweł II w grach planszowych	171
Od gier komputerowych do planszowych	171
Jak czytać gry planszowe?	172
Młodość Karola Wojtyły w Wadowicach. Koncepcja biograficznej gry planszowej dla dzieci	178
Z Janem Pawłem II czy za nim? Papieskie pielgrzymki po świecie	183
Wierni kontra komuniści. Pierwsza pielgrzymka papieża Polaka do Polski	194
Podsumowanie	203
Jan Paweł II w grach miejskich	209
Od gier planszowych do miejskich.....	209
Czym są gry miejskie i jak je odczytać?.....	209
Seria warszawskich gier o Janie Pawle II	214
Papież w roli komentatora? Pierwsza edycja <i>Gry o Wolność</i>	217
Metaforyczna podróż z Janem Pawłem II.....	228
Poetyka pierwszej pielgrzymki Jana Pawła II do Polski	234
Wolność buduje pokój? Jan Paweł II w <i>Grze o Wolność 2021</i>	242
Solidarni? Warszawska <i>Gra o Wolność 2022</i>	252
Podsumowanie	259
Zakończenie.....	262
Bibliografia.....	269
Nota bibliograficzna.....	285

Wstęp

Podczas zajęć akademickich poświęconych najnowszym tendencjom literaturoznawczym, prowadzący zapytał: co może zainteresować filologa w grach komputerowych? Omówiona została wówczas książka Tomasza Z. Majkowskiego – *Języki gromowiesci. Studia o różnorodności gier cyfrowych*¹, w której krakowski badacz, korzystając z wykładni teoretycznoliterackiej Michaiła Bachtina dotyczącej powieści, odnajduje elementy przekładalne na charakter gier. Stanowiło to główną inspirację do podjęcia badań nad figurą Jana Pawła II w grach cyfrowych, planszowych oraz miejskich.

Zainteresowany współczesnymi analizami nad wirtualną rozrywką inspirowaną naukami humanistycznymi, zadeklarowałem, że dysertacja będzie poświęcona tej tematyce, gdyż od dziecka wokół moich upodobań znajdowały się gry. Biorąc pod uwagę wcześniejsze badania z czasów studiów magisterskich, które dotyczyły refleksji nad retoryką Jana Pawła II, chciałem połączyć obszary badawcze związane z papieżem Polakiem oraz grami wideo, jednocześnie zachowując tożsamość literaturoznawcy. Z połączenia tych elementów powstał temat dysertacji *Zabawmy się (z) papieżem. Jan Paweł II w grach cyfrowych, planszowych i miejskich*, ponieważ Karol Wojtyła pojawia się w grach. Rozczarowany w większości niedokończonymi projektami gier cyfrowych o polskim papieżu wziąłem pod uwagę szerszą perspektywę, czyli kwestie dotyczące gier planszowych oraz miejskich.

Dziś gry, w szczególności komputerowe, są nie tylko dochodowym przedsięwzięciem, ale przede wszystkim działalnością silnie oddziałującą na kulturę. Dzięki pracy wielu badaczy oraz popularyzatorów tego medium zwiększa się świadomość społeczna dotycząca tego fenomenu. Gry mogą być nawet wykorzystywane jako narzędzia edukacyjne². Dzięki zaawansowanej technologii możemy tworzyć całe światy odzwierciedlające ludzkie myśli. Współczesne przekazywanie wiedzy, na przykład o znaczących osobach, staje się bardziej przystępne, gdy jest przedstawione w formie gry. Bazuje to na powszechnym przeświadczeniu, że to rozrywka, coś przyjemnego, zachęcającego do obcowania.

¹ T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci. O różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.

² G. Leśniewska, *Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji*, „Studia i Prace WNEIZ US”, 2017, nr 49, t. 1, s. 67-68.

Gry dominują w sferze wirtualnej rozrywki ze względu na wspomniane zaawansowanie informatyczne usprawniane przez fenomen tzw. immersji, czyli zjawiska oddziałującego na wiele zmysłów³. Popularność gier stanowi nawet pretekst do tworzenia poważnych projektów edukacyjnych ze strony ministerstwa i innych instytucji⁴.

Powstawanie wszelkich gier o słowiańskim papieżu związane jest przede wszystkim z jego popularnością i autorytetem. Jan Paweł II był beatyfikowany 1 maja 2011 przez Benedykta XVI, a następnie wstąpił w poczet świętych Kościoła katolickiego za zgodą papieża Franciszka 27 kwietnia 2014 roku. Otaczanie kultem takich postaci jest powszechnie akceptowane, zważywszy na to, że większość Polaków identyfikuje się z wiarą katolicką⁵. Karol Wojtyła jest idealizowany nie tylko ze względu na zasługi w wymiarze *stricto* duchowym, ale również w wymiarze etycznym, politycznym i historycznym, co współcześnie urosło do rangi mitu. Jednak pewne kwestie funkcjonują jako fakty⁶.

Jan Paweł II był pierwszym papieżem spoza Włoch od ponad czterech wieków. Objął funkcję najwyższego kapłana 16 października 1978 roku w wieku 58 lat, co czyniło go jednym z najmłodszych hierarchów Kościoła wybranych na Biskupa Rzymu. Imię, które sobie nadał, stanowiło symboliczną chęć kontynuowania pontyfikatu Jana Pawła I. Ponadto pochodził z kraju słowiańskiego zarządzanego przez komunistów⁷.

Posługa papieska duchownego z Polski okazała się pasmem niespodzianek i pewnej nieprzewidywalności, a jednocześnie zapowiedzią dalekosiężnych zmian w funkcjonowaniu instytucji kościelnej. Według potwierdzonych protokołów watykańskich podczas pełnienia obowiązków jako Ojciec Święty odbył 104 pielgrzymki do ponad 130 krajów⁸. Do Polski podróżował dziewięć razy. Przeżył zamach na swoje życie dokonany przez Alego Agcę 13 maja 1981 r. Kanonizował 482 błogosławionych i beatyfikował 1318 osób. Promował ekumenizm. Jako pierwszy papież w historii złożył wizytę w kościele luterzańskim, synagodze i meczecie. Prowadził dialog żydowsko-katolicki. Na zainicjowanych przez siebie Dniach Młodzieży gromadził miliony ludzi, co

³ P. Kubiński, *Wstęp*, w: *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 23-24.

⁴ Źródło: <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/gra-edukacyjna-dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii> oraz <https://graowolnosc.pl/#/>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

⁵ Komunikat z badań nr 63/2020, *Religijność Polaków w ostatnich 20 latach*, online, https://cbos.pl/SPISKOM.POL/2020/K_063_20.PDF. Data dostępu: 29 grudnia 2021.

⁶ M. Hodalska, *Śmierć papieża. Narodziny mitu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.

⁷ Źródło: <https://dzieje.pl/postacie/jan-pawe%C5%82-ii>. Data dostępu: 30 lipca 2024.

⁸ Źródło: <https://atlas2022.uw.edu.pl/mapa-tygodnia-podroze-apostolskie-jana-pawla-ii-po-swiecie/>. Data dostępu: 30 lipca 2024.

kontynuowane jest do dziś. Wygłosił cztery tysiące przemówień i spotkał się z wieloma przedstawicielami różnych państw⁹. Jan Paweł II był jednym z najdłużej panujących papieży, ponieważ jego pontyfikat trwał 27 lat¹⁰.

W Polsce Karol Wojtyła jest przede wszystkim ceniony za swój wkład w walkę z komunizmem. Jego zasługi są wciąż przedmiotem dyskusji. Jednakże przemówienia i homilie papieża niezaprzeczalnie inspirowały do podejmowania działań mających na celu stopniowe uwalnianie Polski spod wpływów ZSRR¹¹.

Obrazy i zdjęcia z Janem Pawłem II zdobią wiele miejsc, począwszy od prywatnych mieszkań, a skończywszy na publicznych przybytkach. W licznych miastach napotykamy pomniki Ojca Świętego, nazwy ulic i placów sygnowanych jego imieniem. W rozmaitych miejscach można zakupić widokówki, breloczki, kubki, koszulki oraz inne gadżety z jego wizerunkiem. Mit „idealnego Polaka”, jakim uznawany jest przez liczne środowiska Jan Paweł II, miał się dobrze przynajmniej do roku 2010, o czym świadczy badanie COBOS. Dowiadujemy się z tego materiału, że dla większości Polek i Polaków biorących udział w ankiecie (aż 71%) „nasz papież” jest powodem do dumy, a jego wkład w upadek komunizmu i zasługi dla pojednania międzyreligijnego są niepodważalne nawet dla osób niewierzących. Aczkolwiek, według ujawnionych statystyk, pięć lat po śmierci papieża większość Polaków nie potrafi wskazać, czego dokonał Wojtyła dla Rzeczypospolitej i świata¹².

Znaczących osiągnięć Janowi Pawłowi II nie można odmówić, lecz nie sposób pominąć narastających kontrowersji na jego temat. Powstało kilka książek o przemilczanych stronach pontyfikatu polskiego papieża np.: *Ojciec nieświęty*, autorstwa Piotra Szumlewicza¹³, a także *Jan Paweł II. Analiza krytyczna* Tadeusza Bartoś¹⁴. Wielu świadków posługi papieskiej Wojtyły, w wieku od 35 do 75 lat, dorastało w przekonaniu, że papież Polak jest niepodważalnym autorytetem, którego nie powinno się krytykować, przede wszystkim za wkład w walkę z komunizmem oraz za historyczne i

⁹ Źródło: <https://dzieje.pl/postacie/jan-pawe%C5%82-ii>. Data dostępu: 8 stycznia.2022.

¹⁰ Adolf Andrzejew, *Najdłuższe i najkrótsze pontyfikaty*, online, <https://www.niedziela.pl/artukul/51761/nd/Najkrotsze-i-najdluzsze-pontyfikaty>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

¹¹ Źródło: <https://dzieje.pl/postacie/jan-pawe%C5%82-ii>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

¹² Komunikat badań BS/47/2010, *Jan Paweł II w pamięci i w życiu Polaków*, online, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_047_10.PDF. Data dostępu: 30 lipca 2024.

¹³ P. Szumlewicz, *Ojciec nieświęty*, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2012.

¹⁴ T. Bartoś, *Jan Paweł II. Analiza krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2008.

polityczne zasługi przytoczone powyżej. Jednak zauważalne są tendencje do zmiany takiego stanu rzeczy¹⁵.

Przeciwnicy papieża Polaka zarzucają mu zbyt konserwatywne podejście do celibatu księży, czyli przede wszystkim niemożność założenia rodziny. Społeczności LGBTQ+ wskazują na homofobiczną postawę Ojca Świętego do osób ujawniających swoją orientację seksualną podczas pełnienia posługi kapłańskiej. Za klęskę Karola Wojtyły, podczas sprawowania urzędu najwyższego kapłana w Watykanie, uznaje się także brak reakcji na niepokojące przypadki łamania praw człowieka, w których prześladowano osoby homoseksualne. Kościół przemilczał głośną sprawę samospalenia Alfredo Ormando w akcie protestu przeciwko gorszemu traktowaniu osób o preferencjach homoseksualnych. Zdarzenie miało miejsce w 1998 roku na Placu Świętego Piotra. Tematem krytyki wobec Wojtyły były również dokumenty papieskie przedstawiające tradycyjne podziały ról płciowych, co ewidentnie nawiązywało do konserwatywnego światopoglądu. Wielu hierarchów Kościoła nie popierało postawy ekumenicznej papieża, określając ją jako przesadną. Krytycy twierdzą, że papież miał bezpośredni wpływ na śmierć tysięcy ludzi w Afryce z powodu AIDS, poprzez swoje stanowisko przeciwko stosowaniu antykoncepcji. Zarzucano mu również obniżanie standardów procedur kanonizacyjnych i beatyfikacyjnych¹⁶.

W 2019 roku ukazał się dokument braci Sekielskich pt. *Nie mów nikomu*¹⁷. Materiał unaocznia patologię Kościoła katolickiego. Dotyczy nadużyć seksualnych księży wobec osób niepełnoletnich. Sprawa pedofilii stała się bulwersująca i przenikająca na coraz to wyższe stanowiska kościelne. Marcin Gutowski oraz Ekke Overbeek¹⁸ wskazują, że papież Polak mógł być zamieszany w tuszowanie dewiacji seksualnych kapłanów w czasie trwania jego pontyfikatu, a nawet wcześniej. Z kolei hierarchowie Watykanu przekazali do wiadomości publicznej, dokumentację dotyczącą kardynała Theodore'a McCarricka, według której Karol Wojtyła miał świadomość o niestosownych poczynaniach amerykańskiego biskupa w stosunku do nieletnich. Brakowało

¹⁵A. Widzyk, „Berliner Zeitung”: *Kruszy się mit Jana Pawła II*, online, <https://www.dw.com/pl/berliner-zeitung-kruszy-si%C4%99-mit-jana-paw%C5%82a-ii/a-55675639>. Data dostępu: 4 stycznia 2022.

¹⁶ Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Krytyka_papie%C5%BCa_Jana_Paw%C5%82a_II. Data dostępu: 15 czerwca 2024.

¹⁷ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=BrUvQ3W3nV4&ab_channel=SEKIELSKI. Data dostępu: 30 czerwca 2024.

¹⁸ Źródło: https://tvn24.pl/go/programy,7/czarno-na-bialym-bielmo-odcinki,880782?said=58700008273493026_p75147975289&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwpZWzBhC0ARIsACvjWRMuAqmDow45OeELTbWti7FndlwD_WvkmL9eZcHt73XuIs9w_aAA_-oaAm2dEALw_wcB&gclsrc=aw.ds. Data dostępu: 10 czerwca 2024.

jednoznacznych działań w tej sprawie. Ponadto Wojtyłę krytykowano za złagodzenie kar wobec duchowieństwa, dopuszczającego się dwuznacznych zachowań w stosunku do dzieci¹⁹. Nadszarpnięty autorytet Jana Pawła II wpłynął na zaufanie do instytucji kościelnej. Badanie opinii publicznej COBOS z 2020 roku wykazało kryzys wiary rzymskokatolickiej wśród Polaków²⁰.

Większość respondentów uważa, że Ojciec Święty nie ponosi winy i nie przyczynił się do tuszowania przypadków pedofilii w kościele. Jednak takich osób jest coraz mniej, mimo poważnych argumentów ze strony naukowców, teologów i dziennikarzy broniących Wojtyłę.

Krytyka pontyfikatu Jana Pawła II zaczęła narastać, co zauważalne jest w sieci za sprawą „cenzopapy”, czyli zjawiska kulturowego, w którym szydzi się z Wojtyły, a przede wszystkim podważa jego autorytet. Termin ten opisany został w *Słowniku slangu*, gdzie podano, że jest to treść ukazująca się pod postacią memu, animacji, filmu, utworu muzycznego lub historyjki z założenia o obelżywym, prześmiewczym przekazie dotyczącym świętego Polaka. Tego typu twórczość ma na celu parodiowanie papieża. Twórcy tych materiałów przedstawiają Wojtyłę jako m.in. pedofila, mordercę, komendanta obozu zagłady. W środowisku cyfrowym szczególnie znany jest akronim „JP2GMD” oznaczający „Jan Paweł II gwałcił małe dzieci”. Popularność krytykowania Karola Wojtyły i nadawaniu jego osobie nieprawdziwych cech, wzbiera na sile. Jest to akt szczególnej frustracji, wokół ciągłego gloryfikowania tej postaci²¹.

Kult, jakim otacza się Jana Pawła II zaczyna ewoluować w cyfrowy „antykult”²², co jest zjawiskiem wysoce złożonym socjologicznie i funkcjonującym przeważnie w sferze internetowej, czyli obszarze ludzkiej działalności, która pozostaje w większości poza merytoryczną kontrolą. Przytaczanie całych sporów i dyskusji, w których broni się papież, czy też go krytykuje, domaga się analizy badaczy z wielu innych dyscyplin, aczkolwiek stanowi społeczne tło moich eksploracji nad gramami. Nie może być ono pominięte, a chociaż w telegraficznym skrócie przytoczone.

¹⁹ Źródło: <https://oko.press/jan-pawel-ii-pedofilia-kodeks/>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

²⁰ Źródło: <https://oko.press/jan-pawel-ii-pedofilia-w-kosciele-mlodzi-sondaz/>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

²¹ *Słownik slangu*, hasło: *cenzopapa*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu: 6 stycznia 2022.

²² Termin „antykult Jana Pawła II” coraz częściej zaczyna funkcjonować w mediach tj. licznych artykułach zamieszczanych na stronach internetowych, w których podejmowana jest tematyka krytykowania i wyśmiewania Karola Wojtyły w sieci.

Wiele gier o charakterze edukacyjnym tworzonych jest np. z okazji kanonizacji Jana Pawła II. Istnieją także gry wykorzystujące wizerunek papieża w sposób naganny. Niektóre z nich trudno ocenić według jednoznacznego kryterium. Niniejszy wątek rozwinę w dalszej części dysertacji.

Espen Arseth, znany naukowiec badający fenomen gier komputerowych, stwierdza: „Jak analizujemy gry? Wszystko zależy od tego, kim jesteśmy i dlaczego to robimy. Badacze, gracze, krytycy i developerzy – wszyscy oni mają inne potrzeby i potrzebują różnych metod”²³.

Kategorię gry można rozumieć w szerokim kontekście. Znając dokonania polskiego papieża, niektóre osoby wykorzystują ten aspekt, w szczególności jego znaczące wypowiedzi. Traktują je jako argument w sporach. Przykład stanowi publiczne starcie dwóch polityków – Krzysztofa Bosaka i Radosława Sikorskiego. Podczas konferencji prasowej Konfederacji, Radosław Sikorski wdał się w polemikę na temat funkcjonowania Unii Europejskiej i słuszności przystąpienia do niej Polski. Jako argument Sikorski podał, iż Jan Paweł II był zwolennikiem dołączenia Rzeczypospolitej do Wspólnoty Europejskiej²⁴. Również Paolo Sousa wykorzystał słowa Ojca Świętego, aby ocieplić swój wizerunek podczas spotkania dotyczącego reprezentacji Polski w piłce nożnej. Nowo wybrany selekcjoner powiedział, że ważne są dla niego słowa Karola Wojtyły: „Modłę się z wami, aby nigdy się nie poddawać, nigdy nie tracić nadziei i nigdy nie wątpić. Nie lękajcie się”²⁵. W obu tych przypadkach przywołanie wypowiedzi papieża jako autorytetu stanowi *argumentum ad verecundiam* od wieków stosowane przez retorów.

Johan Huizinga zwraca uwagę na ludyczny charakter sporów²⁶. Charakter gry można porównać do retoryki, gdzie przestrzenią jest debata. Reguły polegają na mówieniu w taki sposób, aby za pomocą środków perswazji wygrać spór. Jeśli wykorzystujemy autorytet Jana Pawła II, to w pewnym sensie „gramy tą postacią”, używając jej jako swoistej „karty”. Jej wartość zależna jest od siły społecznych uwarunkowań w danym środowisku. Powstała nawet gra planszowa, której twórcy

²³ E. Arseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 33.

²⁴ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=6lfXJFdRy_Q&ab_channel=KonfederacjaExtra. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

²⁵ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=aL3UtocG2BE&ab_channel=%C5%81%C4%85czynaspi%C5%82k. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

²⁶ J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985, s. 216-220.

zastosowali w zasadach retorykę jako mechanizm determinujący rozwój akcji²⁷. Jeszcze wielu przykładów można by się tutaj doszukać, ale pozostawiam to na inną okazję. „Granie” papieżem funkcjonuje w różnych sferach ludzkiej działalności i nosi znamiona kulturotwórcze.

Co buduje Wojtyłę w grach? Przede wszystkim jego biografia. Historia życia współczesnego świętego sama w sobie oferuje wiele walorów, które można rozwijać w grze. Ponadto wszelkiego rodzaju krótkie wypowiedzi, gesty, zachowania, a także różne przedmioty związane z jego posługą, takie jak szata liturgiczna, papieski herb, pastorał czy piuska. Sylwetka Wojtyły jest również konstruowana na bazie jego działalności politycznej, zainteresowaniach, podróżach po świecie. Najczęściej jednak w grach pojawiają się cytaty z kazań, homilii i wystąpień publicznych papieża Polaka.

W jaki sposób traktować gry o Janie Pawle II w ujęciu tekstu kultury, a następnie przeanalizować je poprzez warsztat literaturoznawczy? Gry to nie literatura, lecz 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.

Celem moich badań jest analiza wybranych gier cyfrowych, planszowych i miejskich, w których pojawia się Jan Paweł II. Nazywam je grami papieskimi. Interpretuję poszczególne elementy tych gier, takie jak narracja, fabuła, świat przedstawiony, postacie, przestrzeń i czas.

Sięgam do nowoczesnych koncepcji poetyki (tekstu i obrazu), hermeneutyki, semiotyki, narratologii, komparatystyki (mediów). Dociekania wspieram kategorią mitologizacji w rozumieniu Magdaleny Hodalskiej²⁸. Wykorzystuję również koncepcję karnawału Michaiła Bachtina²⁹, dostosowaną do teorii gier. Wprowadzam paradygmat ludologiczny, obejmujący opis mechanik, zasad gry oraz motywacji gracza.

Właściwa część pracy poza wstępem i zakończeniem została podzielona na trzy części: metodologiczną, kulturową i interpretacyjną. Rozpaczam całość od kwestii związanych ze współczesnym rozumieniem gry w środowisku cyfrowym.

W rozdziale I buduję metodologię na podstawie współczesnego statusu ludologii. Opisuję relację gry i zabawy oraz cechy wyznaczające granice tych pojęć. Przechodzę do

²⁷ Gra nazywa się *Rhetoric – The public speaking game*, Florian Mueck & John Zimmer, 2012.

²⁸ M. Hodalska, *Śmierć papieża. Narodziny mitu...*

²⁹ M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, tłum. A. Goreniov, A. Goreniov, oprac. S. Balbus, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.

koncepcji gry w rozumieniu literackim, a następnie przesuwam akcenty w stronę przedmiotu moich badań. Wskazuję miejsce gry papieskiej na mapie ludczych przedsięwzięć. Wykorzystuję pionierskie dociekania Piotra Kubińskiego³⁰ z zakresu poetyki gier wideo, inspiruję się także rozważaniami Michała Kłosińskiego³¹. Charakteryzuję narratywistyczne kwestie konstruujące przekaz w grach, a także rolę gracza oraz bohatera. Posiłkuję się teorią Tomasza Z. Majkowskiego³². Z mojej perspektywy wdrażam zagadnienie zinstytucjonalizowanych gier edukacyjnych, które opowiadają o papieżu Polaku. W istocie jest to fundamentem pracy, gdyż z jednej strony uwydatniam wizerunek JP II w krytycznym ujęciu, z drugiej przedstawiam szereg gier edukacyjnych inspirowanych jego biografią.

W rozdziale II przedstawiam kontekst kultury popularnej, w jakim pojawia się Jan Paweł II. Wskazuję na silną współzależność „celcebryckiego” charakteru pontyfikatu Wojtyły z jego wizerunkiem w mediach, takich jak komiks, film, serial oraz mem internetowy. Papieska biografia stanowi tutaj natchnienie dla twórców. Innym fenomenem ukazywania Wojtyły jest „cenzopapa”. To zjawisko kulturowe polegające na krytykowaniu, parodiowaniu i zniekształcaniu papieskiego portretu. Obrazuję tę kwestię na podstawie polskich memów opublikowanych w sieci. Gry jako nurt wyrastający z kultury popularnej, wykorzystuje logikę oraz koncepcje wspomnianych mediów. Omawiane kwestie stanowią istotny kontekst moich dalszych wywodów.

Rozdział III został podzielony na trzy części, w których przedstawiam oraz interpretuję biografię Jana Pawła II w wybranych przeze mnie grach cyfrowych, planszowych i miejskich. Kolejność została podyktowana od medium najbardziej zaawansowanego technologicznie do tego względnie najmniej. Jednak cyfryzacja przenikająca dziś każdą praktycznie dziedzinę życia, wybrzmiewa także w grach analogowych. Przede wszystkim coraz chętniej wykorzystuje się różnego rodzaju urządzenia, aby grę wzbogacić. Ponadto wiele kwestii dotyczących tego medium, jest komentowanych w środowisku wirtualnym. Pojawiają się głosy krytyków, użytkowników, recenzentów, które możemy śledzić w sieci.

³⁰ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

³¹ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich PAN, Katowice 2018.

³² T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci. Studia o różnorodności gier cyfrowych...*

Podrozdział o grach video przybrał trzyczęściową konstrukcję³³. Najpierw zestawiam dwie rozgrywki na ekranie pt. *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu*³⁴ oraz *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*³⁵. Pierwszy w tym zakresie przedmiot moich badań stanowi przykład gry o charakterze „cenzopapy”, krytykującej oraz parodiującej posługę papieską Wojtyły, co odczytuję poprzez teorię karnawału Michaiła Bachtina. Drugi tytuł został skonstruowany na wzór zinstytucjonalizowanej gry edukacyjnej sfinansowanej przez MEiN. Wojtyła jawi się tutaj jako postać silnie zmitologizowana. W następnej części tego podrozdziału przedstawiam analizę oraz interpretację nieukończonych, kontrowersyjnych projektów gier cyfrowych z Janem Pawłem II, a są to: *Karol Wojtyła: Totus Tuus*³⁶, *Symulator pontyfikatu*³⁷ (z języka angielskiego *Pope simulator*), *Zastrzel Jana Pawła – Kraków*³⁸. W kolejnym podrozdziale opisuję modyfikacje do gier *Star Wars: Battlefront II*³⁹, *Dark Soul's III*⁴⁰ i *Minecraft*⁴¹, których twórcy wprowadzają w określonym kontekście papieża. Treści o tym charakterze publikowane są na platformie YouTube, dzięki czemu stanowią ogólnodostępny materiał. Komentarze pozostawiane pod filmami dają możliwość przyjrzenia się reakcjom internautów na sposób ukazywania Jana Pawła II w nieadekwatnym kontekście.

W podrozdziale o grach planszowych wybrałem trzy tytuły do omówienia: *Wadowice „Lolka” Wojtyły*⁴², *Dookoła świata z Janem Pawłem II*⁴³, *Ta ziemia*⁴⁴. Są to gry planszowe dedykowane dzieciom i młodzieży. Spełniają one funkcję edukacyjną, lecz przede wszystkim zostały zrealizowane dzięki instytucjom kulturalnym, promującym religię chrześcijańską w Polsce. Gry o takim charakterze ukazują zmitologizowany wizerunek Wojtyły. Wynika to przede wszystkim z norm określonych w statutach tych placówek. Wymienione gry porównuję ze sobą oraz określám relację gracza z głównym

³³ W przypisach podaję tylko raz przywołaną grę według powszechnie stosowanej metody w pracach naukowych o tematyce groznawczej – tytuł, podmiot odpowiedzialny, rok wydania. Pełny wykaz znajduje się w bibliografii.

³⁴ *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu*, Vatican Games, 2020.

³⁵ *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*, Great Interactive, 2021.

³⁶ *Karol Wojtyła: Totus Tuus*, Mobinet Games.

³⁷ *Symulator pontyfikatu*, Golden Eggs.

³⁸ *Zastrzel Jana Pawła – Kraków*, ETCPL.

³⁹ *Star Wars: Battlefront II*, EA Dice, 2017.

⁴⁰ *Dark Soul's III*, FromSoftware, 2016.

⁴¹ *Minecraft*, Mojang Studios, 2011.

⁴² *Wadowice „Lolka” Wojtyły*, Instytut Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II w Krakowie, 2020.

⁴³ *Dookoła świata z Janem Pawłem II*, Polskie Gry Planszowe, 2010.

⁴⁴ *Ta ziemia*, Kuźnia Gier – Gry na zamówienie, 2018.

bohaterem rozgrywki, czyli papieżem Polakiem. Inspiruję się nowoczesnymi teoriami semiotycznymi oraz komparatystycznymi czerpiąc z dysertacji Piotra Kubińskiego⁴⁵.

W trzecim podrozdziale analizuję oraz interpretuję poetykę warszawskiej *Gry o Wolność*⁴⁶ organizowanej w latach 2017-2022. Korzystam głównie z materiałów archiwalnych. Jest to coroczne wydarzenie realizowane przez Centrum Myśli Jana Pawła II, inspirowane biografią i nauczaniem Karola Wojtyły. Badam przede wszystkim ewolucję tego przedsięwzięcia oraz sposób, w jaki zmienia się aspekt prezentowania polskiego Biskupa Rzymu. Fundamentalna jest fabuła, narracja, treść zadań oraz wyznaczone fizyczne miejsca, do których gracze muszą dotrzeć. Ponadto opisuję własne doświadczenia przeżyte podczas *Gry o Wolność* (lata 2021-2022). Znacząca jest tutaj kwestia symboliki oraz metafor wykorzystywanych przez twórców.

Struktura pracy została w taki sposób zaprojektowana, aby ukazać koncepcję prezentowania papieża pod kątem gloryfikującym i popularyzującym. Interesuje mnie to z punktu widzenia samej gry. To jak przekształca się pewien fenomen kulturowy wzmacniany przez instytucje kulturalne, dydaktyczne, wyznaniowe. Ma to szczególnie wpływ na mityzację Wojtyły. Tak jawi się jeden ze sposobów funkcjonowania papieża w grach, lecz jest także ten drugi wariant, zmierzający do desakralizacji. W polu moich dociekań znajdują się również wszelkiego rodzaju gry mające na celu krytykować papieża lub go parodiować, co ma z kolei swoje określone zadanie. Wybrany przeze mnie obszar badawczy jest wykorzystywany przez gry i stanowi główny temat moich rozważań. Ludyczne medium oferuje w istocie model wpisujący się w mityzację oraz demitologizację, ale także w „grę papieżem” o szerszym znaczeniu.

W tym miejscu chciałbym serdecznie podziękować promotorowi niniejszej rozprawy Jerzemu Madejskiemu za wartościowe i życzliwe uwagi. Dziękuję również uczestnikom seminarium, prowadzonego przez wspomnianego historyka literatury, za niezwykle inspirujące komentarze zachęcające do poszerzania moich horyzontów badawczych. Szczególne podziękowania należą się także Mirosławie Białoskórskiej i Andrzejowi Sulikowskiemu za motywację do kontynuowania studiów polonistycznych. Rozprawę dedykuję moim rodzicom i bliskim.

⁴⁵ Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*

⁴⁶ *Gra o Wolność*, Centrum Myśli Jana Pawła II w Warszawie, 2017-2022.

Rozdział I Między literaturoznawstwem a ludologią

W stronę ludologii

Rozpoczynając badania nad grami z humanistycznej perspektywy, warto wyjaśnić, dlaczego ten fenomen może być analizowany za pomocą narzędzi teoretycznoliterackich. W końcu gry cyfrowe, planszowe czy miejskie nie są w istocie literaturą. Jednak to medium o charakterze złożonym. Niektóre z jego elementów mogą z powodzeniem stanowić filologiczne pole badawcze, wchodzące w obszar ludologii, dyscypliny akademickiej, która jeszcze nie uzyskała swojej autonomii. Już w tym miejscu należy podkreślić, jak podaje Espen Arseth, że gry tradycyjne oraz komputerowe nie są tej samej natury. Rozgrywki na ekranie zawierają nieefemeryczną treść artystyczną, czyli ich komponenty posiadają w swym zakresie słowa pisane, wszelkiego rodzaju dźwięki oraz obrazy. Gry komputerowe możemy uznać za dzieło sztuki⁴⁷. Niezależnie, czy rozprawiamy o grach tradycyjnych lub wirtualnych. Obie te sfery mają potencjał narracyjny⁴⁸.

Gry, szczególnie cyfrowe, nie są postrzegane obecnie, jak dawniej, choćby w latach 90. Tworzenie wirtualnej rozrywki stanowi nie tylko dochodowe przedsięwzięcie, lecz przede wszystkim jest wkładem w kulturę⁴⁹. Johan Huizinga, stwierdzając w swojej książce *Homo Ludens*⁵⁰, że sama kultura w znacznym stopniu ma charakter zabawy⁵¹, argumentując swoje stanowisko w toku dzieła, zainspirował nową, ciągle kształtującą się dyscyplinę badań akademickich – ludologię. Choć ta śmiała teza, nawet uzasadniona przez badacza, nie zyskała znaczącego uznania w świecie nauki⁵², to otworzyła drogę do nowej przestrzeni akademickiej. Już wcześniej badano gry i zabawy⁵³, lecz dzieło Holendra uznaje się za klasyczne obok pozycji Rogera Calliosa *Gry i ludzie*⁵⁴. Od zapisanych słów Huizingi minęło już 85 lat. Przez ten czas badanie gier, dla przykładu w Polsce, zyskało nie tylko na rozgłosie, ale i zajęło swoje poważne miejsce w świecie

⁴⁷ E. Arseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier...*, s. 13-36.

⁴⁸ J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna growości*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 37-62.

⁴⁹ P. Kubiński, *Wstęp*, w: *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 7.

⁵⁰ J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury...*

⁵¹ Tamże, s. 8.

⁵² Tamże, okładka.

⁵³ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, 2009, nr 1 (1), s. 227.

⁵⁴ R. Caillois, *Gry i Ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

nauki. Wskazują na to akademickie czasopisma poświęcone grom⁵⁵, a nawet całe instytuty zrzeszające licznych badaczy próbujących wypracować groznawcze teorie⁵⁶.

Termin ludologia stworzony został z języka łacińskiego *ludus* oznaczającego „grę” oraz greckiego *logos* w formie *-logia*. Zatem to nauka zajmująca się badaniem gier i zabaw. Jak podaje Augustyn Surdyk, to Gonzola Frasco użył jako pierwszy takiej nazwy na tę nowopowstałą dyscyplinę, choć zdaniem Jaspiera Juula już w 1982 używało się takiego sformułowania. Mianem zasłużonych ludologów określić można badaczy, takich jak Frasco i Juul oraz Espena Arsetha i Markku Eskelinena. Grono rodzimych ludologów zrzesza Polskie Towarzystwo Badania Gier odpowiedzialne za czasopismo naukowe „Homo Ludens”. Znajduje się ono w ministerialnym wykazie punktowanych periodyków. Choć obecnie głównym obszarem zainteresowań groznawczych ekspertów są rozgrywki cyfrowe, tak szeroką gamę akademickich dociekań stanowią również „planszówki” i gry miejskie. Część analiz dotyczy także obszarów związanych z grami. Jak wskazuje Surdyk, pole badawcze tego fenomenu obejmuje kilka podstawowych perspektyw. Pierwsza wywodzi się z nauk społecznych, a uściślając, dotyczy tego, w jaki sposób gry oddziałują na ludzi. Druga skłania akademików do refleksji humanistycznych, czyli przemyśleń na temat wartości rozgrywek samych w sobie, ich kontekstu oraz znaczenia. Trzecia zaś stanowi obszar badań z zakresu nauk ścisłych, koncentrujących się na projektowaniu i rozwoju gier oraz modelach biznesowych⁵⁷.

W Polsce nie jest możliwe uzyskanie stopnia naukowego z ludologii, gdyż nie przewiduje tego ministerialny wykaz wszystkich dziedzin. Prowadzone są kierunki na poziomie licencjatu, w których jedynie część zajęć jest zgodna z profilem groznawczym. Status akademicki tej nauki jest niejasny. Ludolodzy stanowczo protestują, aby uczynić z badania gier subdyscyplinę, jednakże w związku z wieloma możliwościami badawczymi ludologię można dziś rozpatrywać w kategoriach interdyscyplinarnych ze względu na złożoność i mnogość samych gier, a także ich ciągłą ewolucję⁵⁸.

Istnieją dwa paradygmaty badania gier: narratywistyczny i ludologiczny. Ten pierwszy jest znacznie starszy i wywodzi się z badań nad tekstem, drugi zaś narodził się stosunkowo niedawno na podstawie teorii Huzingi i Cailloisa. Perspektywa

⁵⁵ Do polskich czasopism naukowych należą chociażby „Homo Ludens”, „Replay: The Polish Journal of Game Studies”. Zagraniczne to np. „Game Studies”, „First Person Scholar”

⁵⁶ Na Uniwersytecie Jagiellońskim mieści się „Ośrodek Badań Groznawczych”, z kolei na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu znajduje się Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych.

⁵⁷ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji...*, s. 223-229.

⁵⁸ Tamże, s. 230-231.

narratywistyczna skłania badacza do analizy opowieści przedstawionej w grze, a to z kolei wpływa na doświadczenie grania oraz stanowi kwintesencję całej produkcji. Koncepcja czysto ludologiczna zakłada jednak, że kluczową rolę odgrywa mechanika i reguły. W takim ujęciu kwestie związane z fabułą są jedynie swoistego rodzaju efektem ubocznym. Obie perspektywy analityczne różnią się od siebie. Badanie tego fenomenu z perspektywy narratywistycznej ukazuje związki ze starszymi mediami, takimi jak film i literatura. Dotyczy to ramy wspólnych pojęć. Marta Tymińska wskazuje na trudności związane z opisem gry komputerowej, gdyż ostatecznie to gracz ma wpływ na efekt końcowy. Rozgrywka cyfrowa jest pełna różnych decyzji podejmowanych przez użytkownika, a to z kolei wpływa na interpretację⁵⁹.

Powstał spór, w którym długo debatowano nad charakterem badania gier komputerowych. Polemizowano na temat tego, co stanowi ich kwintesencję: fabuła i narracja czy mechanika i zasady? Jak się później okazało, radykalni ludolodzy wcale nie negowali istnienia fabuły i narracji w grach, a narratywiści nie twierdzili, że mechanika rozgrywki nie jest znacząca⁶⁰. Wszak jedno dopełnia drugie. Jak trafnie ustalił Gonzalo Frasca:

- prace tzw. ludologów nie odrzucają narracji, nie mają też na celu wykluczenia z gier wideo elementów narracyjnych,
- oskarżenia o radykalizację tego sporu są absolutnie bezpodstawne⁶¹.

W ostatniej dekadzie polscy naukowcy coraz śmielej podejmują tematykę badań groźnawczych. Korzystają oni z teorii literaturoznawczych, czego przykładem służą: Tomasz Z. Majkowskiego *Języki Gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*⁶², Piotra Kubińskiego *Gry wideo. Zarys Poetyki*⁶³, Michała Kłosińskiego *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*⁶⁴. Co warto podkreślić, są to prace pisane na stopień naukowy. Każda z tych pozycji udowadnia, że warsztat filologiczny daje się z powodzeniem wykorzystać podczas analizowania gier.

⁵⁹ M. Tymińska, *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Gdańskiej” 2012, nr 9, s. 4-5.

⁶⁰ Źródło: <https://bedegralwgretoembraider.wordpress.com/2020/04/13/groznawstwo-glowne-nurty-teoretyczne/>. Data dostępu: 7 czerwca 2023.

⁶¹ G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 86.

⁶² Zob. T. Z. Majkowski, *Języki Gropowieści, Studia o różnorodności gier cyfrowych...*

⁶³ Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys Poetyki...*

⁶⁴ Zob. M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia...*

Przywołane teorie łączy zwrot ku perspektywie humanistycznej. Mechanika gier, choć niezwykle istotna wydaje się egzystować na równi z narratywistyką. Analiza wybranych przeze mnie gier o Janie Pawle II wykorzystuje zarówno jedno, jak i drugie ujęcie. Związane jest to przede wszystkim z charakterem przedmiotu moich analiz i wzajemnego przenikania się paradygmatu ludologicznego z narratywistycznym.

Powstają nowe kierunki studiów czerpiące z dociekań ludologów. Przykładem jest fakultet groznawstwo, utworzony na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, świadczony w ramach studiów pierwszego stopnia. W ofercie poznańskiej wszechnicy znajdują się przedmioty, takie jak: postać w literaturze, filmach i grach, analiza gier wideo, strategie narracyjne: interaktywność, multimodalność, ergodyczność, globalna historia gier cyfrowych, język i dialogi w grach⁶⁵. Z kolei na Uniwersytecie Zielonogórskim otworzono kierunek o nazwie literatura popularna i kreacje światów gier na poziomie licencjatu. Przyszli studenci będą mogli poszerzyć swoje kompetencje o wiedzę z zakresu technologii informacyjnych, mitów i religii na świecie, historii kultury i literatur popularnej, analizy struktur gier, kreowania gier w środowisku cyfrowym⁶⁶. Podaję tutaj tylko kilka przykładów, oferty przywołanych uczelni są znacznie obszerniejsze.

Zabawa i gra

Johan Huizinga stwierdza w swojej inspirującej książce *Homo Ludens*, że zabawa jako kategoria jest starsza od samej kultury. Co istotne, nawet nie jest zjawiskiem ściśle związanym z aktywnością ludzką, gdyż to domena także zwierząt. Jednakże, jak dalej podaje holenderski badacz, nie jest to termin obejmujący jedynie kwestię fizjologiczną⁶⁷. Jak podaje Huizinga:

W zabawie i grze „współgra coś, co wykracza poza bezpośredni pęd do utrzymania się przy życiu i co nadaje pewien sens działalności życiowej. Każda zabawa coś oznacza. Jeśli aktywną zasadę, używającą zabawie swej istoty nazwiemy duchem, wówczas powiemy zbyt wiele; jeśli nazwiemy

⁶⁵ Źródło: <https://syllabus.amu.edu.pl/pl/1/19/3/2/7/38>. Data dostępu: 16 kwietnia 2024.

⁶⁶ Źródło: <https://wh.uz.zgora.pl/ksztalcenie/kierunki-studiow/literatura-popularna-i-kreacje-swiatow-gier>. Data dostępu: 10 września 2024.

⁶⁷ J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury...*, s. 11-12.

ją instynktem, to nie powiemy nic. Jakkolwiek byśmy to oceniali, zawsze ujawni się pewien niematerialny element samej istoty zabawy, ponieważ zabawa ma sens⁶⁸.

Zabawa oraz gra są ze sobą niepodważalnie związane. Bartosz Mazurkiewicz trafnie podaje za ustaleniami Johana Huizingi, że zabawa stanowi akt dobrowolnie wykonywanej czynności, która dzieje się poza sferą zwykłego życia. Angażuje gracza. Istnieje w danym czasie i przestrzeni według ustalonych zasad. Jej celem jest czysta rozrywka. Dzięki niej formują się grupy społeczne, podkreślające to, co je odróżnia od innych. Charakterystyczną cechą zabawy jest także jej powtarzalność i swobodne działanie. To, co zaproponował holenderski naukowiec, spotkało się z krytyką, gdyż poruszane zagadnienia są zbyt ogólne, brak im ram pojęciowych, czy systemu. Zapoczątkowało to jednak rozwój teorii groźnawczych⁶⁹.

Gra oraz zabawa to terminy blisko ze sobą spokrewnione. Różnicą jednak są obszary, w których te zagadnienia funkcjonują. Gra jest kategorią sformalizowaną, o określonych ramach, regułach. Zabawa natomiast stanowi spontaniczne doświadczenie często wynikające z rozgrywki⁷⁰.

Roger Caillois kontynuując badania Huizingi, stwierdził w swojej książce *Gry i ludzie*, że w istocie zabawa oraz gra w swojej mnogości, różnorodności wydają się trudne do podzielenia. Badacz zastanawiał się, według jakiej zasady je sklasyfikować, ponieważ łączą one wiele różnych aspektów. Caillois uznał, iż nie ma sensu przeciwstawiać ze sobą np. gier karcianych ze zręcznościowymi lub towarzyskimi z zawodami olimpijskimi. Można przyjąć podział z punktu widzenia: przedmiotów, jakie służą do gry albo zasad wymaganych od użytkowników, liczby graczy, a nawet miejsca rozgrywki. Co istotne, niektóre ludyczne przedsięwzięcia mogą całkowicie wymknąć się poza ramy jakichkolwiek klasyfikacji⁷¹.

Uczony zaproponował podział na cztery kategorie. Istotą wskazanej typizacji była zależność od przewagi określonego elementu: współzawodnictwa (*agon*), losowości (*alea*), naśladowania (*mimicra*), oszołomienia (*ilinx*). Jednak nawet tak ułożona klasyfikacja nie wyczerpuje całego makrokosmosu gier i zabaw. Propozycja zakładała

⁶⁸ Tamże, s. 12.

⁶⁹ B. Mazurkiewicz, *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych*, online, https://www.wbc.poznan.pl/Content/400007/Mazurkiewicz_Bartosz_rozprawa_doktorska.pdf. Data dostępu: 5 czerwca 2024, s. 8.

⁷⁰ Tamże, s. 9-13.

⁷¹ R. Caillois, *Gry i Ludzie...*, s. 21.

jedynie segregację zdroworozsądkową. W zaistniałym porządku możemy zauważyć dwa bieguny. Na jednym z nich gra uzyskuje przewagę aspektu czysto rozrywkowego, beztroskiego, swobodnego, co Caillois nazywa *paidia*. Na drugim biegunie dostrzegalna jest większa tendencja do systematyzacji działań i zachowania dyscypliny. Potrzeba podporządkowania swobody względem narzuconych reguł. Pojawia się tutaj znacznie więcej przeszkód, aby uzyskać określony cel. Ten aspekt został nazwany *ludus*⁷².

Typ współzawodnictwa ustalony przez Caillois jako *agon* obejmował całą gałąź gier i zabaw posiadających silny charakter zawodów, sprawdzania się kto jest lepszy w umownie stworzonej sytuacji, gdzie ważna była równość szans. Toczono pojedynki międzyludzkie dawały możliwość zyskania przewagi w zaaranżowanej sytuacji idealnej. Współzawodnictwo tego rodzaju dotyczyło jakiejś cechy np. szybkości, wytrwałości, pamięci. Takie gry miały określone granice, nie można było uzyskać pomocy zewnętrznej⁷³.

Gry o charakterze *alea* nie zależały od zdolności użytkowników. O wygranej lub przegranej decydował najbardziej aspekt losowości. Dotyczyło to gier, takich jak: ruletka, kości, orzeł lub reszka. Gracze próbują w nich nie tylko pokonać przeciwnika, lecz także przezwyciężyć kaprys losu. Zbędne są zdolności fizyczne⁷⁴.

Trzeci gatunek gier cechujący się aspektem naśladownictwa nazwany *mimicra* zakładał rozgrywkę lub zabawę funkcjonującą w zamkniętej i do pewnego stopnia wirtualnej oraz wydzielonej przestrzeni świata realnego. Według wyjaśnień Caillois, gracz realizuje tutaj wyimaginowane zachowania dostarczające rozrywki. Wmawia otoczeniu, że jest kimś innym, udaje, przyjmuje inną osobowość. Tym samym wyzbywa się swojej własnej⁷⁵.

Zaproponowany przez badacza ostatni typ gier odnosił się do kwestii związanej z oszołomieniem, co nazwał *ilinx*. Stanowił on specyficzny rodzaj ludycznego przedsięwzięcia o nieco abstrakcyjnym charakterze, w którym osoba grająca starała się doprowadzić do niestabilności odbioru, lęku. Prowadziło to do poczucia swobodnego upojenia, transu czy spazmu. Przykładem takich gier są tańce np. derwiszów⁷⁶.

Rozważania francuskiego badacza nie były pełne, lecz inspirowały do dalszego rozwoju groznawstwa, a sama dziedzina doczekała się kolejnych, rozmaitych dociekań

⁷² Tamże, s. 22.

⁷³ Tamże, s. 23.

⁷⁴ Tamże, s. 25.

⁷⁵ Tamże, s. 27.

⁷⁶ Tamże, s. 30.

dotyczących klasyfikacji gier. Wskazane filozofie nadal stanowią inspirację dla *game studies*, dlatego warto przytoczyć dawne ustalenia, aby oddać hołd badaniom, które motywują do dalszego poznawania fenomenu gier

Charakterystyka gier

Jakie komponenty tworzą grę? Na przestrzeni czasu wykrystalizowały się interesujące teorie dotyczące tego zagadnienia. Przytoczę za tłumaczeniem Bartosza Mazurkiewicza kwestie determinujące charakter oraz części składowe określające to medium na podstawie opracowań zagranicznych.

Jane McGonigal⁷⁷ twierdzi, że wspólnymi cechami gier niezależnie od nośnika są: a) cel, do którego dąży się podczas rozgrywki, b) zaistnienie wyznaczonych reguły, c) wytworzony system powiadamiający o postępach, d) rozgrywka, czyli akt dobrowolnego przestrzegania zasad przez użytkowników. Natomiast Chris Crawford⁷⁸ dodaje do wymienionych powyżej właściwości aspekt subiektywnego odwzorowywania świata realnego. Przy czym rozróżnia sposób odbioru prowadzonej rozgrywki oraz przedstawianej w niej historii. Podział zaproponowany przez tego badacza został uproszczony do gier planszowych, karcianych, sportowych, dziecięcych, a także cyfrowych. Według Crawforda opowieść realizująca się podczas rozgrywki jest charakterystycznie zaprojektowaną ścieżką. Grając, poruszamy się po niej i zdobywamy informacje potrzebne, aby dokonywać postępu. Od użytkownika zależna jest interpretacja. Ma on możliwość samodzielnie podejmować decyzje, w jaki sposób będzie podążał wyznaczoną drogą. Generuje tym samym kolejne scenariusze przebiegu gry. Jednocześnie powinna ona mieć ograniczenia oraz usprawnienia, według których realizuje się jej sekwencje. Świat przedstawiony musi być wyobrażalny, a co istotne może stanowić część realnego uniwersum. Aspekt grywalności wyznacza tutaj mechanika, dzięki której gracz realizuje swoją wolę. Współcześni badacze rozróżniają następujące

⁷⁷ J. McGonigal, *Reality Is Broken Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York 2011.

⁷⁸ C. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, online, https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf. Data dostępu: 13 sierpnia 2024.

komponenty wchodzące w skład gry: nośnik, estetykę, opowieść i mechanikę. Jedne bardziej dostrzegamy, a inne mniej. Wszystkie te cechy są dla gier fundamentalne⁷⁹.

Mechanika gry to zbiór zasad definiujących jej przebieg. Dzięki nim znamy cele gry oraz kryteria ich osiągnięcia. Mechanizmy rozgrywki nie tylko wspierają estetykę i narrację, ale również kształtują ogólne ramy świata przedstawionego. Można je analizować pod kątem przestrzeni. Istotne są także rekwizyty, takie jak tabele czy pola, widoczne dla użytkownika. Analiza może obejmować również działania podejmowane przez gracza. Następnym istotnym aspektem są reguły i ograniczenia, a także umiejętności niezbędne do efektywnego działania. Ważnym elementem są losowe komponenty, pojawiające się podczas rozgrywki. Wpływają one na emocje. Historia, jaką dana gra opowiada, angażuje użytkownika. Świat przedstawiony powinien być, zdaniem Mazurkiewicza, uproszczony względem tego realnego, a powodzenie opowiadanej przygody zależy także od preferencji samego gracza i odbioru przez niego ukazywanych treści. Warstwa estetyczna gry stanowi jej nieodłączny element, kształtujący doświadczenie obcowania z danym uniwersum, a uwzględnia grafikę, dźwięki, muzykę, kolory. Aspekt technologiczny jest także istotny i nie dotyczy jedynie rozgrywek na ekranie. Wszelkiego rodzaju plansze, żetony, pionki, karty jako fizyczne obiekty również wpasowują się w tę kwestię. Odpowiednio zaawansowana technologia ma wpływ na ogólną jakość rozgrywki, a także może przenikać do gier analogowych⁸⁰.

Gry cechują różnego rodzaju wyzwania stawiane przez twórców, które dodatkowo angażują użytkownika. Mogą to być np. kwestie związane z: czasem rozgrywki, zręcznością gracza sprawdzającą refleks i wytrzymałość, rywalizacją z innymi osobami, zarządzaniem określonymi zasobami. To jedynie przykłady⁸¹.

Rozgrywkę można w istocie podzielić na trzy zasadnicze etapy. Pierwszy dotyczy swoistego przełączenia świadomości ze świata prawdziwego do sztucznie wygenerowanego uniwersum. Drugi stanowi inicjację, czyli zaznajomienie się z panującymi zasadami, ograniczeniami, systemem kar i nagród. Trzeci obejmuje zakończenie działań i powrót do realnej przestrzeni⁸².

⁷⁹ Cyt. za: B. Mazurkiewicz, *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych...*, s. 13-15.

⁸⁰ Tamże, s. 15-17.

⁸¹ Tamże, s. 18-19.

⁸² Tamże, s. 21.

Mazurkiewicz za Jessem Shellem⁸³ wskazuje, że grę określają: a) zasady, b) dobrowolność uczestnictwa, c) wyznaczone cele, d) interaktywność, e) wewnętrzne wartości, f) możliwość przegranej lub wygranej, g) zamknięty system, h) zaangażowanie gracza, i) charakter konfliktowy, j) postawione wyzwania. Nie jest to jednak suma wyznaczników w ujęciu całkowitym, twórcy gier mogą rezygnować z jednych cech na rzecz innych⁸⁴.

Czym zatem jest gra? Istnieje kilka definicji zaproponowanych przez badaczy na przestrzeni czasu. Cytując za Jasperem Juulem, David Kelly⁸⁵ podaje: „gra jest formą rozrywki konstytuowaną przez zestaw reguł, które określają obiekt, który ma zostać zdobyty i dopuszczalne sposoby jego zdobycia”⁸⁶. Natomiast Katie Sallen i Eric Zimmerman⁸⁷ twierdzą: „gra to system, w którym gracze angażują się w sztuczny określony regułami konflikt, którego efektem jest policzalny rezultat”⁸⁸. Juul posiłkując się tymi i jeszcze kilkoma innymi wyjaśnieniami w rezultacie buduje następującą definicję: gra „(...) jest opartym na regułach systemem formalnym o zróżnicowanym i policzalnym wyniku, gdzie różnym wynikom przypisuje się różne wartości, gracz podejmuje wysiłek, mając na celu wywarcie wpływu na wynik i czuje przywiązanie do wyniku, a konsekwencje działania są opcjonalne i podlegają negocjacji”⁸⁹. Z kolei Michał Kłosiński jeszcze inaczej rozwiązuje problem zdefiniowania gry i błyskotliwie parafrazuje Jonathana Cullera⁹⁰:

Jeżeli traktujemy gry na równi z innymi tekstami kultury, to ściśle ich definiowanie napotyka ten sam problem, który pojawił się dekady wcześniej w teorii literatury, a który dotyczył pytania o to, czym jest literatura. Odpowiedź na pytanie o to, czym jest gra, będzie zatem podobna do odpowiedzi, jakiej udzielił Jonathan Culler na pytanie o to, czym jest literatura: gry to teksty, które badacz określi jako gry⁹¹.

⁸³ J. Schell, *The Art of Game Design. A book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington 2008.

⁸⁴ Cyt. za: B. Mazurkiewicz, *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych...*, s. 18.

⁸⁵ D. Kelly, *The Art. Of Reasoning*, W.W Norton & Company, New York 1988, s. 50.

⁸⁶ Cyt. za: J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości” ...*, s. 40.

⁸⁷ K. Sallen, E. Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2003, s. 96.

⁸⁸ Cyt. za: J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości” ...*, s. 40.

⁸⁹ J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości” ...*, s. 45.

⁹⁰ J. Culler, *Teoria literatury. Bardzo krótkie wprowadzenie*, tłum. M. Bassaj, Prószyński i S-ka, Warszawa 2002.

⁹¹ M. Kłosiński, *W stronę hermenutyki gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 56.

Z każdą definicją można polemizować, zawsze coś zyskujemy lub tracimy. Jednak tok rozumowania Kłosińskiego wydaje się tutaj słuszny i akceptowalny.

Od gry do literatury

Gra papieska stanowi szczególny rodzaj ludycznego przedsięwzięcia, dlatego wyjaśnię kilka istotnych kwestii teoretycznych. Wywód nakreślę w odpowiedzi na następujące pytania: w jakim miejscu na mapie współczesnych gier usytuować koncepcję gry papieskiej? Co ją charakteryzuje?

Termin „gra” funkcjonuje w wielu dyscyplinach akademickich. Przede wszystkim w psychologii, pedagogice, matematyce, ekonomii, socjologii. Nawet wojskowi stratedzy wykorzystują koncepcje zaczerpnięte właśnie z tego medium. Niektóre podejścia do badania gier skupiają się na intuicyjnych i szeroko zakrojonych obserwacjach empirycznych, analizując ich wpływ na zachowania jednostek. Inne natomiast koncentrują się na całych grupach społecznych⁹².

Warto przypomnieć pochodzenie wyrazu „gra”. Kamila Zielińska-Nowak podaje, że „gra” jest we współczesnej polszczyźnie traktowana wielowymiarowo, co przekłada się na mnogość definicji tego pojęcia. Wiąże się to z przemianami na przestrzeni wieków i próby coraz to dokładniejszego sprecyzowania, czym ona jest. Badaczka opisuje etymologię czasownika „grać”. W średniowieczu „grać” oznaczało pierwotnie ‘skakać, płaść’. Na początku funkcjonowała forma „igra” równoznaczna z ‘być w ruchu, poruszać się, trząść się’. W dobie staropolskiej sformułowanie „(i)gra” już zaczęło migrować bardziej w stronę ludyczną i oznaczało ‘grę w kości’ lub ‘grę w szachy’. Określenie „igra” stanowiło drugą formę, która została skrócona, a oznaczała „zabawę, grę, występy kuglarskie, wyśmiewanie kogoś, zabawę”. W XVI wieku omawiany termin zaczyna się już bardziej precyzować i dotyczy „zabawy, rozrywki, wydarzenia o charakterze towarzyskim albo publicznym, odbywającym się według ustalonych zasad”. Mimo licznych ewolucji pojęcie „gry” związane było z aspektem ludycznym. Dopiero w XIX wieku odnotować można przesunięcie akcentu zabawy na kwestie ludzkiego zachowania. Zielińska-Nowak wskazuje, że w *Słowniku języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego, wprowadzono np. działania obejmujące praktyki związane z

⁹² J. Jarzębski, *Gra w Gombrowicza*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1982, s. 25-26.

handlem i sportem, jak i wiele innych kolokacji i metafor odnoszących się do „gry”. Z czasem pojawiać zaczęły się także dookreślenia, takie jak gry telewizyjne, komputerowe, wojenne, liczbowe⁹³.

W komunikacji literackiej można dostrzec pewien rodzaj gry. Realizuje się to w kostiumach i swoistego rodzaju maskach, co narzucone jest przez konwencję utworu. Czytelnik oraz autor współdziałają na poziomie nadawczo-odbiorczym. Pisarz powinien stworzyć dla czytelnika zadanie. Dzieło literackie kreuje zachowanie czytelników, ma wywołać jakieś emocje. Działanie semantyczne w tym kontekście znajduje swoje odzwierciedlenie w dwóch kwestiach: rozpoznania i rozszyfrowania znaku. Istotne także jest wyciągnięcie wniosków, co prowadzi do reakcji emocjonalnej w świetle przeżyć czytelnika⁹⁴.

Julian Kücklich proponował termin filologii gier komputerowych. Przez niedługi czas lat 90. to literaturoznawcy, posługując się perspektywą narratologiczną, zdominowali badania groznawcze, jednak niewystarczająco przekonując do swoich racji. W istocie wykorzystywali oni różne modele narracyjne, aby analizować gry wideo. Uznawali, że jest to najistotniejsze i najpraktyczniejsze narzędzie z zakresu teorii literaturoznawczych. Było to mylne, a tak ujęte dociekania okazywały się rozczarowujące. Jednak zachowanie opcji narratologicznej jest niezwykle ważne, ponieważ w istocie gry komputerowe mogą być badane jako teksty lub media. Wykorzystanie dociekań narracyjności gry zależy od niej samej. Istnieją ludyczne przedsięwzięcia, o czymś opowiadające, a są też takie o charakterze abstrakcyjnym. Gry posiadają zarówno cechy silnie związane z zabawą, jak i narracją, co czyni je modelami hybrydowymi⁹⁵.

Dziś już nie dziwi fakt, że gry są silnie związane z literaturą. Rozgrywka o czymś nam opowiada i to każda, bez względu na rodzaj czy gatunek. To historia o rywalizacji, zmaganiach gracza z trudnościami podczas wykonywania zadania. Jest także opowieścią o dokonanych wyborach, toku myślenia zapisanym w końcowych fazach gry. Zakończenie zawsze jest formowane przez użytkownika i jego wybory. Opowiadania są tworzone przez słowa, one zaś konstruują literaturę. A wszystko to, co dzieje się podczas

⁹³ K. Zielińska-Nowak, *Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne*, „Homo Ludens”, 2021, nr 1 (14), s. 245-248.

⁹⁴ J. Jarzębski, *Gra w Gombrowicza...*, s. 34-36.

⁹⁵ J. Kücklich, *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. Kamila Żyto, wybór i koncepcja M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 90-108.

rozgrywki da się właśnie słowami wyrazić. Gry analogowe oraz cyfrowe stanowią konstrukcję wielu elementów, przede wszystkim obrazów, które wytwarzają sensy, je także da się opisać i zinterpretować. Gry niewątpliwie mają cechy literatury. Badania nad nimi z tej perspektywy, zgodnie z ustaleniami Julii Czerniuk, obejmują: kreację postaci i świata przedstawionego, narracyjność, kompozycję fabuły i wydarzeń oraz rolę czytelnika/użytkownika w procesie tworzenia i odbioru dzieła. Do pewnego stopnia gry są literackie⁹⁶. Zgadzam się ze stanowiskiem przywołanej badaczki. Ponadto te kwestie stanowią filar moich dociekań.

Widoczną różnicą pomiędzy treścią wyrażaną słowem a wieloaspektowym wymiarem rozgrywki jest interpretacja. Czytelnik nie może dokonywać zmian w tekście literackim, natomiast użytkownik gry realnie zmienia kształt wydarzeń, w których bierze udział. Ingeruje w to, co się dzieje na ekranie. Dlatego badanie ludycznego medium powinno być poprzedzone wielopoziomą analizą⁹⁷.

Pojęcie gry w literaturze sugeruje pewien akt współpracy pomiędzy autorem dzieła a czytelnikiem, w którym oboje animują swoisty ciąg znaków⁹⁸. Wprowadzając postać Jana Pawła II do wirtualnej przestrzeni gry, twórcy podobnie czynią. Papież nie jest postacią neutralną, a sposób jego przedstawienia w tym medium ma określony cel. Autorzy konstruujący wizerunek Karola Wojtyły, podobnie jak w literaturze, komunikują się z odbiorcą, opisując Biskupa Rzymu za pomocą różnych środków wyrazu. Chodzi tutaj przede wszystkim o estetykę, metaforykę i warstwę audialną. Mają na celu wywołać jakieś emocje – od zachwyty do zażenowania. Funkcja perswazyjna odgrywa tutaj niebagatelną rolę.

Przestrzeń, w jakiej toczy się akcja, jest sferą sztuczną, materią wykreowaną na potrzeby rozgrywki. Gra papieska może zatem prowokować do własnych przemyśleń na temat Jana Pawła II. Twórcy dyktują użytkownikowi gry swoją wizję, podobnie jak pisarz narzuca to czytelnikowi. W zależności, jaki charakter przyjmuje gra, będzie ona przez twórców konstruowana dla określonego odbiorcy. Rozgrzywka o charakterze „cenzopapy” jest projektowana, tak aby wzbudzić jakieś emocje, prowokować lub wywołać śmiech. Założenia gry edukacyjnej są zupełnie inne. Zazwyczaj kieruje się je do osób, które chcą się coś o papieżu dowiedzieć. W każdym medium ludycznym, nawet jeśli twórcy chcą

⁹⁶ J. Czerniuk *Jak przeczytać grę i zagrać w literaturę? Kategoria gry w kontekście różnych teorii: literatury, kultury i mediów*, online: <https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/5a9cba0f-9fe2-450d-893f-e06a8d4f76ad/content>. Data dostępu: 7 czerwca 2024, s. 11-13.

⁹⁷ Tamże, s. 13.

⁹⁸ J. Jarzębski, *Gra w Gombrowicza...*, s. 23.

jak najdokładniej przedstawić np. biografię Wojtyły, to i tak stworzą obraz niedoskonały, fragmentaryczny, tendencyjny co widać na omawianych przeze mnie przykładach w dalszej części rozprawy.

Gra jest jedynie pretekstem, narzędziem do skonstruowania portretu przywódcy Kościoła katolickiego. Sposób prezentowania papieża jest możliwy do odczytania. Wprowadzając taką postać do rozgrywki, autorzy tworzą swoją wizję na jej temat i opowieść o niej, która może przybrać formę hagiograficzną, parodystyczną, bluźnierczą, prowokacyjną lub manifestacyjną. Czy obraz Biskupa Rzymu zaprojektowany w grze jest wiarygodny? Niezależnie od tego, w jakich „barwach” autorzy chcą go ukazać, zawsze jest on w jakimś stopniu subiektywny, a nawet celowo przekłamany.

Immersja, emmersja, komunikacja i interpretacja. Zarys poetyki gier wideo Piotra Kubińskiego

W książce *Gry wideo. Zarys Poetyki* Piotr Kubiński skupia się przede wszystkim na usytuowaniu gier komputerowych we współczesnej kulturze oraz analizach z zakresu poetyki w nowoczesnym rozumieniu tego działu literaturoznawstwa (przez tekst i obraz). Kwestią znaczącą jest kategoria immersji i emmersji, którą badacz opisuje w kontekście komunikacji oraz praktyczności gier cyfrowych oraz graficznych interfejsów użytkownika. Ponadto skupia się także na zjawisku gamifikacji, czyli wykorzystywaniu charakteru ludycznego medium w różnych dziedzinach ludzkiej działalności⁹⁹. Podczas analizowania i interpretowania poetyki gier z Janem Pawłem II w toku rozprawy zapożyczam te treści w nowych kontekstach.

Gry cyfrowe można analizować pod kątem mechanik, narracyjności oraz jako charakterystyczny tekst kultury, który wytwarza specyficzną poetykę oddziałującą na inne teksty. Rzecz jasna, Kubiński nawiązuje tutaj do nowoczesnego rozumienia poetyki, nie tylko w stosunku do tekstów literackich, ale także do innych form artystycznych o szeroko pojętej tekstowości. Jeśli badania poetologiczne koncentrują się na strukturze tekstu, zasadami ich tworzenia, generowanymi znaczeniami, dostarcza nam to narzędzi pomocnych w analizie tekstualności. Gry wpisują się w nowe media i łatwo adaptują praktyki znane z tych tradycyjnych, reprezentujących kulturę humanistyczną. Zatem

⁹⁹ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*

jedno medium reprezentowane jest w drugim. Gry posługują się językiem literatury, sztuk plastycznych, filmu, a także częściami składowymi z innych gier spoza środowiska cyfrowego¹⁰⁰.

Graficzne interfejsy użytkownika stanowią wyróżnik poetyki gier komputerowych. Pełnią funkcję komunikacyjną oraz narzędziową. Co istotne, są one schematyczne dla różnych ich gatunków i mają potencjał znaczeniowótórczy. Aczkolwiek mogą wyprowadzać gracza ze stanu immersji, ponieważ często nie są częścią świata przedstawionego, istnieją jednak techniki stosowane przez twórców, aby te interfejsy były zakamuflowane, co zostało opisane w dalszej części książki Kubińskiego¹⁰¹. Kwestie związane z graficznymi interfejsami analizuję na konkretnych przykładach gier z papieżem Polakiem, jednakże nie jest to obszerne zjawisko w przedmiocie moich badań, lecz warto je zasygnalizować.

Media cyfrowe zmuszają do przekształcenia klasycznego schematu komunikacji. Odbiorcę zastępuje użytkownik. Do każdego komunikatu występującego w grach potrzebny jest akt interpretacji. Nie stanowi on jedynie lekturowego mechanizmu, a wręcz funkcjonuje jako struktura ludzkiego pojmowania otaczającej nas rzeczywistości. Każde postrzeganie wywołuje interpretację. Bez niej wszystko, co nas otacza, obrazy jawiące się w naszej świadomości, przypominałyby bezkształtne bohomazy. Brak interpretacji sprawia niemożność zrozumienia tekstu. Zatem musimy przyswoić i przetworzyć kierowany do nas komunikat. Czytanie stwarza tekst. Zdaniem Umberta Eco¹⁰², którego cytuje warszawski badacz, każde artystyczne dzieło ma charakter otwarty, a tym samym posiada nieskończenie wiele możliwych objaśnień. Dzięki temu dzieło kultury zyskuje nowe życie i ma sposobność być interpretowane w zależności od punktu widzenia. Świat przedstawiony w dziele literackim oraz w grze zawsze jest niepełny, pojawiają się luki, które czytelnik, gracz może wypełnić swoimi wyobrażeniami. Opisy danego środowiska oraz postaci są niemożliwe do pełnego ukazania, gdyż katalog szczegółów byłby nieskończony¹⁰³. Gry wiele łączy z mediami nie-cyfrowymi. Kubiński odnajduje na płaszczyźnie ludologicznej przekształcenia kategorii tekstowości. Argumentuje swoje stanowisko, iż wyróżnikami współczesnych

¹⁰⁰ Tamże, s. 14-17.

¹⁰¹ Tamże, s. 24-26.

¹⁰² U. Eco, *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1994.

¹⁰³ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*, s. 27-29.

tekstów jest niesekwencyjność, nielinearność, oddziaływanie na użytkowników, co w istocie dotyczy także gier cyfrowych oraz tradycyjnych¹⁰⁴.

W analizach gier z papieżem Polakiem akt interpretacji ludycznego medium pozwala na wydobycie fragmentów papieskiego portretu, rozproszonych w różnych elementach gry. Poetyka tych komponentów jest ściśle związana z Janem Pawłem II. Choć fabuła jest schematyczna, realizacja rozgrywki zawsze będzie inna. W grze miejskiej można dojść do celu różnymi ścieżkami, a w grze planszowej rzut kością może skierować pionek na inne pola. To również wpisuje się w aspekt nielinearności.

W wygenerowanym cyfrowo świecie użytkownik ma sposobność nawigować po tej przestrzeni, środowisko oddziałuje na gracza wielozmysłowo, czyli za pomocą słuchu, wzroku, często też dotyku (np. gdy wibruje pad podczas wykonywania jakichś czynności). Podczas rozgrywki możemy poczuć się przetransportowani do innego uniwersum, zatracić się w tej nowej rzeczywistości¹⁰⁵. To zjawisko nazywamy immersją. Janet Murray przyczyniła się znacząco do spopularyzowania tej kategorii dzięki książce pt. *Hamlet on the Holdeck* wydaną w 1997 roku¹⁰⁶ – podaje Kubiński. Badaczka metaforyzuje to pojęcie, stwierdzając, że immersja sprawia poczucie przeniesienia się w nierzeczywiste uniwersum, a to z kolei jest przyjemne niezależnie od treści. Termin ten został utworzony od „zanurzenia się w wodzie”, gdyż psychologiczny aspekt tego stanu jest analogiczny. To doświadczenie bycia otoczonym i zawładniętym, pograżonym w innej rzeczywistości, pochłaniające całą uwagę, angażujące zmysły. Immersja ma charakter dwoisty, po pierwsze gracz sam dokonuje aktu wejścia do zasymulowanego świata, po drugie musi nauczyć się w nim „pływać”, czyli przyswoić zasady i mechaniki¹⁰⁷. Jak trafnie wskazuje Kubiński, podmiot jest więc modyfikowany przez przedmiot¹⁰⁸. Cytowana autorka *Hamlet on the Holdeck* twierdziła, że w istocie immersyjny stan umysłu wywołuje dowolne medium o potencjale narracyjnym, dlatego też teksty nieinteraktywne, gry planszowe czy miejskie mogą absorbować nas w podobny sposób jak gry wideo, choć z pewnymi różnicami¹⁰⁹. Z tego powodu uzasadnione jest, aby w moich rozważaniach wykorzystywać pojęcie immersji nie tylko do interpretacji gier wideo. Czytanie tekstu literackiego również może wywoływać ten stan, dlatego

¹⁰⁴ Tamże, s. 35.

¹⁰⁵ Tamże, s. 42.

¹⁰⁶ J. Murray, *Hamlet on the Holdeck. Future of Narrative in Cyber-space*, Free Press, New York 1997.

¹⁰⁷ Cyt. za P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 42-43.

¹⁰⁸ Tamże, s. 44.

¹⁰⁹ Cyt. za P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 44-45.

można analogicznie łączyć te media do pewnego stopnia. Groznawcom zależy na tym, aby nie rozwodnić tego pojęcia, aspekt technologiczny jest tutaj najbardziej znaczący.

Czynniki, które wpływają na zaangażowanie użytkownika, a tym samym na immersję, dotyczą kwestii: podejmowania decyzji, wpływania na bieg wydarzeń, oddziaływania na uniwersum, odseparowywania od rzeczywistości realnej. Ten fenomen tworzony jest dzięki narracji, ta z kolei, jak podkreśla Piotr Kubiński, nie jest prostym opowiadaniem o czymś, lecz całym sposobem ludzkiego rozumienia i pojmowania dzieła. Ludzki umysł angażuje się w opowieść dzięki immersji, dlatego jest to pożądany stan rzutujący na odbiór przekazywanych treści. Charakter „zanurzenia się” w nierealną przestrzeń nosi znamiona estetyczno-komunikacyjne. Doświadczane emocje stwarzają pomost między grami komputerowymi a nowoczesnymi badaniami poświęconymi kulturze¹¹⁰.

Wszelkie zakłócenia stanu immersyjnego wytwarzają tzw. emmersję, stan „wynurzenia”. Kiedy się to dzieje, użytkownik tekstu zwraca uwagę na sam przekaznik, dlatego zaangażowanie maleje¹¹¹. Gracz dostrzega w sposób zwielokrotniony za pośrednictwem charakter rozgrywki oraz treści tworzące przestrzeń gry. Emmersja przejawia się na wielu płaszczyznach, zarówno w mechanizmach gry, jak i w jej niespójnościach ze światem diegetycznym. Badacz określa trzy warianty emmersji – incydentalny, czyli występujący w sposób niezaplanowany, (są to najczęściej błędy w grach, takie jak pulsujący ekran, zniekształcona grafika) powtarzalny, gdyż np. wywodzi się z konwencji gatunkowej, zaprojektowany, czyli mający na celu osiągnięcie ściśle określonego efektu¹¹². Kubiński opisuje stan emmersji na konkretnych przykładach, ja w swojej rozprawie również odnoszę się do tego pojęcia, lecz je rozszerzam.

Gra miejska oraz planszowa także może wywołać stan immersji i emmersji. Oba te gatunki gier posiadają potencjał narracyjny, kreują świat przedstawiony, operują czasem i przestrzenią w ramach opowiadanej historii. Twórcy tego pierwszego rodzaju ludycznego medium starają się zaprojektować swoje przedsięwzięcie, aby prezentowane zadania oraz narracja komponowały się z wybraną przestrzenią miejską. Tworzy się wtedy nieco inny, nowy stan immersji. Dwa światy – nierealny i realny przenikają się ze sobą. Miasto staje się planszą rozgrywki, rzeczywistość gry zawłaszcza fizyczną

¹¹⁰ P. Kubiński, *Gry wideo...*, 51-53, 58.

¹¹¹ Tamże, s. 66.

¹¹² P. Kubiński, *Emmersja – antyiluzyjne wymiar gier wideo*, „Nowe Media. Czasopismo Naukowe”, 2015, nr 1, t. 5, s. 161-176.

przestrzeń, co można wspomóc technologią np. GPS lub dedykowanymi stronami internetowymi. Natomiast w grach planszowych autorzy, aby wywołać immersję, wykorzystują ku temu estetyczne elementy gry, takie jak plansza, karty, kości, które są z kolei np. stylizowane według określonej tematyki. Tutaj jednak działa to wszystko na zasadzie silnie zmetaforyzowanej, lecz również i tu aspekt technologiczny ma swoje miejsce. Istnieją „planszówki” wykorzystujące odpowiednio zaprojektowane aplikacje. Kwestie immersji także można zauważyć w tych grach np. w rozgrywce „ulicznej”, jeśli zadanie zostało źle zaprojektowane lub jakieś czynniki atmosferyczne wpływają na graczy albo coś się użytkownikom przydarzy. W „planszówkach” może wpływać na to słabej jakości plansza, jej poniszczone elementy, zużyty materiał. Zarówno stan „zanurzenia się” oraz „wynurzenia się” znajdują w moich rozważaniach znaczące miejsce i pod wieloma względami odwołuję się do wyżej opisanych kwestii. Charakter gier komputerowych jest nieco inny, lecz zawsze to zaznaczam podczas swoich analiz i wskazuję, o jakiego rodzaju immersję mi chodzi.

Kubiński odnosi się w swojej rozprawie do zjawisk literackich na zasadzie analogii, co wydaje się w odniesieniu do gier adekwatne. Podobnie czyni Tomasz Z. Majkowski w *Językach gromowiesci*¹¹³. Podążam w swoich koncepcjach podobną drogą. Dla przykładu Warszawski badacz, podaje, że gry komputerowe są otwarte na niekończącą się rekonfigurację, stanowią pole różnych wydarzeń, wszelkich improwizacji ze strony gracza. Jest to podobne do eposów homeryckich, które występowały w kulturze oralnej. Ustny przekaz nigdy nie był dokładnie taki sam, do pewnego stopnia też orator mógł właśnie improwizować, nadając unikatowe cechy przedstawianej historii, tak samo dzieje się w grach¹¹⁴.

Hermeneutyka na polu gry. Teoria Michała Kłosińskiego

Pragnąc interpretować poetykę wybranych przeze mnie gier i wydobyć z nich portret Jana Pawła II nie mogę pominąć obecnego w groznawstwie zwrotu ku hermeneutyce, jako dziedzinie humanistycznej umacniającej moje pole badawcze na gruncie literaturoznawczym.

¹¹³ Zob. T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci...*

¹¹⁴ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*, s. 75.

W Polsce badania z zakresu hermeneutyki gier wideo prowadził na szerszą skalę Michał Kłosiński. Napisał on kilka interesujących artykułów groznawczych oraz rozprawę doktorską pt. *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*¹¹⁵. Treści wyrażone przez badacza dostarczają mi wielu inspiracji przy analizowaniu poetyki gier papieskich.

Zanim jednak Kłosiński opublikował swoją dysertację, napisał interesujący artykuł, który został zamieszczony w „Tekstach Drugich” pt. *W stronę hermeneutyki gier komputerowych*¹¹⁶, jako charakterystyczny zarys sposobu wykorzystywania hermeneutyki na polu groznawczym. Badacz porusza w nim interesujące kwestie dotyczące gier komputerowych.

Kłosiński odwołuje się do teorii Rafała Kochanowicza opisanej w artykule „Cybernetyczne” – *fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*¹¹⁷ i podaje, że na to, jak prowadzi użytkownik rozgrywkę, wpływają kwestie hermeneutyczne, czyli np. doświadczenie i wiedza. Gry posiadają bezsprzecznie potencjał narracyjny, czyli mogą opowiadać o jakiejś historii, a ta opowieść wyrażona przez grę może podlegać interpretacji. Wyciągnięte przez gracza wnioski determinują kolejne jego poczynania w tym medium. Wyczucie estetyczne, normy i światopogląd dookreślają elementy wychodzące poza granicę tego, co jest przedstawione. W ten sposób powstaje pewna wizja, określająca rolę bohatera, obraz świata przedstawionego oraz prowadzoną narrację. Gry można badać jak teksty literackie, gdyż tekstowe reprezentacje światów czy postaci działają na podobnej zasadzie¹¹⁸.

Kłosiński sięga do koncepcji hermeneutycznej Paula Ricoeura, aby na tej teorii zbudować własną konstrukcję interpretowania gier wideo. Tym samym przesuwając swoje pole działania w stronę wywodów Kochanowicza i jego dyskursu na temat dwóch stylów hermeneutycznych: zwierzenia i podejrzliwości, które francuski filozof uznaje za uzupełniające się ścieżki interpretacji dzieła. Jak przytacza Kłosiński, należy traktować je analogicznie do działań użytkownika w grze, zawierzenie stanowi tutaj podporządkowanie się regułom, standardom etycznym, kulturze. Podejrzliwość wyrażona jest jako sprzeciwianie się strategiom, które manipulują gracza według ustalonymu zamysłowi autorów danej rozgrywki. Te style nie muszą się wykluczać,

¹¹⁵ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia...*

¹¹⁶ M. Kłosiński, *W stronę hermeneutyki gier komputerowych*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 3, s. 51-68.

¹¹⁷ R. Kochanowicz, „Cybernetyczne” – *fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 119-128.

¹¹⁸ M. Kłosiński, *W stronę hermeneutyki gier komputerowych...*, s. 51-52.

twierdzi badacz. Podaje, że nie trzeba ich modyfikować ze względu na medium. Wirtualny świat często poddaje gracza swoistego rodzaju tragizmowi. Użytkownik musi podejmować decyzje w sytuacjach niemających wyjścia. Przez to uczestnicy rozgrywki zaczynają działać wbrew własnym przekonaniom, innymi słowy ustępują dyrektywom tekstu. Kłosiński trzyma się klasycznego modelu Ricouerowskiej wykładni hermeneutycznej, zwracając także uwagę na kwestię dotyczącą teatralności i funkcji wirtualnej marionetki. Interpretując gry z powodzeniem można wykorzystywać tę teorię w ramach dyskursu literaturoznawczego, bez konieczności analizowania ich kodu czy aspektów informatycznych¹¹⁹.

Michał Bachtin i gry wideo. Różnojęzyczność gropowieści Tomasza Z. Majkowskiego

Do pozycji literaturoznawczych zalicza się książka autorstwa Tomasza Z. Majkowskiego. Stanowi przykład wykorzystania narzędzi teoretycznoliterackich w stosunku do gier cyfrowych. Krakowski badacz podejmuje się stworzenia humanistycznej koncepcji traktującej gry wideo jako gropowieści. Wokół tej kategorii opisuje wybrane elementy starannie dobranych gier, wykorzystując koncepcje Michała Bachtina, zorientowane na wielogłosowość, różnojęzyczność oraz dialogowość. Gropowieść jako gatunek gier cyfrowych ukazuje kwestie tworzące wieloaspektowy portret świata, w którym w głównej pozycji znajduje się zorganizowane działanie i wykonawca czynności, czyli gracz. Tytułowe zróżnicowanie językowe obejmuje fabułę oraz prawa rządzące rozgrywką. Gropowieści „posługują się zespołami motywów, praktyk i wyobrażeń charakterystycznych dla starszych od nich form kulturowych, które służą do nadawania sensu przedstawianemu w grze działaniu, lecz pozostają w dialogicznym napięciu”¹²⁰. Ponadto badacz w swojej publikacji przedstawia genealogię omawianej kategorii gier, jej rozwój, a także zbiór określających ją cech¹²¹.

Autor książki nie zamierza przekonywać czytelnika, że gry są odmianą literatury, aczkolwiek zauważa ich pewne punkty styczne. Gropowieść to tak znaczący gatunek gier jak analogicznie dla piśmiennictwa istotna jest powieść. Stąd wynika przesunięcie

¹¹⁹ Tamże, s. 54-55.

¹²⁰ T. Z. Majkowski, *Języki gropowieści ...*, s. 64.

¹²¹ Tamże..., s. 64-67.

ludologicznego akcentu z kulturowej tradycji zabawy na sposób przekazywania treści. Gracz, świadomie lub nie, uczestniczy w fabule¹²².

Czy gry papieskie to gropowieści, w których głównym celem jest opowiadanie o papieżu? Twórcy gier, aby opowiadać daną historię wykorzystują wszelkiego rodzaju elementy znane ze starszych mediów np. z literatury. Kreacja postaci, narracja, fabuła, czas, przestrzeń, świat przedstawiony, wszystkie te części składowe gropowieści znajdują swój szczególny wymiar podczas interpretowania portretu Jana Pawła II w tym medium. Bachtinowska różnorodność proponowana przez Majkowskiego stanowi dla mnie inspirację, która pozwala odwołać niektóre kwestie opisywane przez krakowskiego badacza znajdujące swoje źródło właśnie w teoriach literaturoznawczych rosyjskiego uczonego.

Czy grę można jednak do pewnego stopnia „czytać”, interpretować niczym medium literackie, korzystając z aparatu literaturoznawczego? W książce wymienione zostają niedoskonałości przekładu pewnych aspektów z obszaru teoretycznoliterackiego na grunt groznawczy. Słowo zaczyna zatrać istotność na rzecz obrazu, co wytwarza kolejne problemy, ale pewne kwestie rozgrywają się podobnie – przekonuje Majkowski¹²³. Czy kluczem do pełnego ujęcia stanowi w tym względzie interdyscyplinarność? Wszak pozwala ona badać gry z różnych punktów widzenia w ich możliwej „totalności”. Trudno orzec, czy właściwe jest zamykanie groznawstwa tylko pod jedną kategorią badawczą, czysto ludologiczną, której zwolennicy chcieliby objąć w jednej nauce profesjonalną analizę gier. Dziś wiemy, iż ustanowić ludologię jako pełnoprawną dziedzinę jest trudno ze względów formalnych, ale także z powodu wielu pytań o status gier cyfrowych¹²⁴. Stworzenie aparatu badawczego poprzez odwołanie się do teorii Bachtinowskich, moim zdaniem, umacnia groznawstwo na polu literaturoznawczym. Jednakże czy nauki Bachtina, który żył przed erą zaawansowanych gier cyfrowych, a dodatkowo odwoływał się do całkiem innego medium, czyli powieści literackiej, naprawdę są pomocne? Wiele spostrzeżeń rosyjskiego literaturoznawcy i filozofa rzeczywiście można odnieść do nowych mediów. Ponadto gry cyfrowe nie mają jeszcze swoistego, autonomicznego języka opisu. Ludolodzy ciągle pracują nad czymś, co pokuszę się nazwać interdyscyplinarną fuzją – być może dopiero ona wyłoni swego

¹²² Tamże, s. 48-49.

¹²³ Tamże, s. 40-41.

¹²⁴ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji...*, s. 223-243.

rodzaju ramy takiego języka. Wykorzystanie koncepcji dotyczących powieści literackiej na gruncie badań groznawczych jest uzasadnione.

Michaił Bachtin dał niejako przyzwolenie na wykorzystywanie swojej teorii w kontekście ewolucji rozumienia aspektów związanych z komunikacją w powieści. Myślenie polifoniczne wykracza poza twórczość danego dzieła i koncentruje się na zasadach estetyki europejskiej. Jednak te zmiany nie odnoszą się jedynie do tekstu literackiego i języka, lecz są one także dostrzegalne w innych przejawach kultury współczesnej¹²⁵.

Twórcy gier wideo chcą zbudować wirtualne uniwersum, w którym rozgrywa się jakaś historia bohatera lub wielu bohaterów. Aby taki świat był wiarygodny dla gracza, inicjatorzy muszą dopasować sposób wypowiedzi NPC, ich wygląd, gesty, mimikę, sposób poruszania się. Istotną różnicą pomiędzy literaturą a grą cyfrową jest oddziaływanie na wiele zmysłów, co tworzy immersję – zanurzenie w nierzeczywisty świat¹²⁶. Autor *Języków grupowiesci* często nawiązuje do tego aspektu w swoich analizach. Gra cyfrowa oddziałuje na wzrok, słuch, dotyk (ponieważ poruszamy kontrolerem, sterując daną postacią). Obraz stanowi dominantę nadaną przez twórców. Mający przywilej wyboru gracz może realizować dany etap wirtualnej przygody na różne sposoby; jest dodatkowym głosem w opowieści, decydującym o jej kształcie – w zależności od gatunku, dlatego interpretacja nieraz przybiera różne kształty¹²⁷.

W książce skupiono się na dwóch fundamentalnych elementach grupowiesci – dialogiczności i różnojęzyczności, w których analizie główną inspiracją jest monografia Bachtina z 1935 roku *Słowo w powieści*. Aby przedstawić te dwa aspekty, Majkowski wykorzystał wewnętrzne niezgodności rozgrywki na ekranie – językowe dysonanse mające znaczenie dla samej realizacji grupowiesci – dzieląc przy tym ogólnie przyjętą tezę, że gry są narzędziem komunikacji z graczem. Badacz twierdzi, iż omawiany przez niego tytułowy gatunek gier wideo korzysta z aspektów audialnego, wizualnego, haptycznego i kilku innych jednocześnie, co eksponuje ujęcie totalne cyfrowego uniwersum gry oraz gracza, realizującego w nim swoją wolę¹²⁸. Podczas analizy gier papieskich odwołuję się do poruszonych przez Majkowskiego kwestii, kiedy

¹²⁵ K. Prajzner, *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022, s. 15

¹²⁶ Zob. K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015, nr 3, s. 368-394.

¹²⁷ T. Z. Majkowski, *Języki grupowiesci...*, s. 116, 120.

¹²⁸ Tamże, s. 109-135.

interpretuję gry cyfrowe z papieżem, jednak są to elementy jedynie zdawkowe, ponieważ projekty rozgrywek na ekranie, w których pojawia się papież Polak są niezwykle proste w swoich konstrukcjach.

Majkowski, przyjmując słownik teoretyczny Bachtina, przechodzi do kwestii teorii powieści literackiej i jej zróżnicowania względem grupowości: „języki literatury występują w układzie linearnym, w grupowości natomiast egzystują symultanicznie”¹²⁹. Po dłuższym wywodzie na temat bachtinowskiego rozumowania autor książki buduje obraz różnorodności powieściowej, czyli „jednoczesną obecność w tekście różnych, społecznie ukorzenionych systemów wypowiedzania się, niejednokrotnie odnoszących się w rozmaity sposób do tego samego przedmiotu i pozostających w dialogowym napięciu”¹³⁰. Ta kwestia służy za klucz do analizy grupowości pod kątem różnorodności.

Różne gry cyfrowe posługują się analogicznymi sposobami wyrazu. Protagonisci gier przygodowych podobnie walczą z bandytami, uciekają z rozmaitych niebezpiecznych sytuacji. Język przygody stanowi główny obszar dialogu, a niektóre elementy konwencji zmieniają ich tor. Dostrzeżona analogia dotyczy dwugłosowości. W powieści literackiej treść wypowiedziana przez bohatera to jednocześnie słowo autora. Gra cyfrowa realizuje wolę gracza wyrażaną za pomocą kontrolera i przekładającą się na czynności wirtualnego awatara¹³¹. Konwencja przyjęta w grze determinuje sposób realizacji różnych akcji w grach papieskich na podobnej zasadzie, co omawiam na konkretnych przykładach.

Kwestie polemiczne dotyczące moralności gier cyfrowych pozostają dla Majkowskiego nierozstrzygnięte, jednakże autor książki postanawia w rozdziale piątym odnieść się do tej problematyki pod kątem gatunku grupowości. Analiza jest skoncentrowana na obrazie destrukcji powiązanej z jednoczesnym odczuwaniem satysfakcji przez gracza. Skupiono się tutaj również na metodach ukazywania brutalności i cielesności, co twórcy gier często przedstawiają groteskowo. Ponadto prawa fizyki oraz inteligencja NPC (z języka angielskiego – *non-playable character*, czyli postać niezależna, kontrolowana przez system komputerowy) powinny być, na swój sposób, wiarygodne na tyle, na ile to tylko możliwe. Majkowski trafnie zauważa rozdzźwięk pomiędzy realistycznym przedstawieniem np. ran odniesionych podczas strzelaniny,

¹²⁹ Tamże, s. 121, 109-135.

¹³⁰ Tamże, s. 122.

¹³¹ Tamże, s. 130-135.

w której brał udział bohater wirtualnego uniwersum, a przejściem segmentu gry dającego zabawę. Awatar może otrzymać niezwykle dotkliwie obrażenia i wrócić piorunująco szybko do wspaniałej kondycji, jeśli przez chwilę schował się za jakąś osłoną. Jest to pewną poetyką i metaforyką stosowaną w grach w ogóle¹³². Brutalność i cielesność w prezentowanym przez krakowskiego badacza ujęciu dostrzec można podczas analizowania modyfikacji do wybranych gier. Papież zostaje wprowadzony do kuriozalnego uniwersum. Widoczny jest wtedy dysonans pomiędzy światem przedstawionym a kierowaną przez gracza postacią.

Cielesność bohaterów czy wrogów z gier wideo zazwyczaj jest mocno fetyszyzowana – główni protagoniści są wzorami męskiego czy damskiego ciała; mężczyźni to wysportowani, przystojni atleci, a kobiety wizerunkiem przypominają modelki jak z żurnali. Wrogowie bywają przedstawiani z silną tendencją do przerośniętych kształtów, wulgarnego wyrazu twarzy. Badacz tłumaczy, że takie elementy przekładają się w grupowościach dwuwymiarowo: na estetykę ludzką i nieludzką. Przy tej pierwszej Majkowski skupia się na deformacjach ludzkiego ciała, druga zaś dąży do odwzorowania realizmu świata przedstawionego. Ta kwestia znajduje uzasadnienie u rosyjskiego uczonego, którego filozofia cały czas stanowi najważniejszą inspirację. Bachtin podobną dwoistość nazywa realizmem groteskowym. Istotny sposób funkcjonowania tego typu realizmu zostaje omówiony przez Majkowskiego na podstawie wizerunku Lary Croft z serii gier *Tomb Raider*¹³³. Skupiono się tutaj na relacji obrazu protagonistki nie wobec uwarunkowań społecznych dotyczących płci, lecz wobec konwencji przygodowej¹³⁴. W grach z papieżem również zauważyć można groteskowy sposób przedstawiania ciała papieża. Ma to określony cel – albo twórcy chcą Karola Wojtyłę ośmieszyć, albo pochwalić.

W rozdziale siódmym Majkowski proponuje analizę gier tzw. sandboksowych – *Sleeping Dogs*¹³⁵ i *Saints Row: The Third*¹³⁶ pod kątem destrukcji dziejącej się na tradycyjnym poziomie estetyczno-fabularnym. Chodzi tutaj o karnawałową swobodę i stosunek do pozorowanej przemocy opisanej przez Bachtina w *Twórczości Franciszka*

¹³² Tamże, s. 145-159.

¹³³ *Tomb Raider* Squer Enix, 2013.

¹³⁴ T. Z. Majkowski, *Języki grupowości...*, s. 145-174.

¹³⁵ *Sleeping Dogs*, Squer Enix, 2012.

¹³⁶ *Saints Row: The Third*, THQ, 2011.

*Rabelais'ego*¹³⁷. Gry wideo możemy w istocie zakwalifikować do karnawałowych środków wypowiedzi, a także do obszernej kultury śmiechu¹³⁸.

Produkcje wybrane do analizy osadzone są w konwencji gangsterskiej. Otwarte uniwersum ma przypominać prawdziwy świat – wielkie miasto. Podczas rozgrywki przedzieramy się przez rzesze nieprzyjaciół – innych gangsterów lub policję, a zależne jest to od fabuły i bohaterów. Warstwa estetyczno-fabularna i mechanika gry przecinają się, tworząc groteskowe wyolbrzymienie polegające na tym, że „jeżeli, założmy, podstawowy mechanizm gry to walka z nieprzyjaciółmi, częstotliwość walk i liczba wrogów, których gracz wyprawia na tamten świat, przyprawiałyby o wstydlivy rumieniec najbardziej nawet krwawe kino”¹³⁹. Mamy zatem wirtualne miejsce, w którym gracz odczytuje konkretne i wymowne zasady tworzące porządek. Ta kwestia również znajduje swoje odzwierciedlenie w grach z papieżem, jest to szczególnie widoczne podczas omawiania tzw. cenzopap, w których Wojtyła jawi się jako nieprzyjaciół.

Autor *Języków gromowiesci* zauważa ciekawe elementy karnawału destrukcji, zlokalizowanego w obydwu grach na poziomie estetyki i fabuły. Po podobnej sekwencji wydarzeń jak ta wspomniana przed chwilą bohater „ukrywa swoją tożsamość, zostaje zdemaskowany, konfrontuje się z przedstawicielem władzy i wskutek tej konfrontacji zostaje wrzucony w karnawałowy świat na opak, którym rządzą antagoniści, a on sam znajduje się na dole drabiny społecznej”¹⁴⁰. Gracz, kierując poczynaniami protagonisty, musi odwrócić ten stan rzeczy, aby wrócić do tego, co było na początku. Zatem mamy tutaj ideologię karnawałową – bohater trafia do świata na opak, a przez spiętrzenie się różnych zdarzeń dochodzi do tzw. detronizacji karnawałowej wynikającej z fabuły gromowiesci¹⁴¹.

Wielokrotnie sięgam do teorii przedstawionej przez Tomasza Z. Majkowskiego. *Języki gromowiesci gier cyfrowych* to praca pionierska, wykorzystująca wykładnię Bachtina w sposób wieloaspektowy i wielowymiarowy. Gry cyfrowe opowiadające o papieżu Polaku lub modyfikacje do nich także wykorzystują opisane przez Majkowskiego

¹³⁷ Zob. M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'ego...*

¹³⁸ T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci...*, s. 175-196.

¹³⁹ Tamże, s.179.

¹⁴⁰ Tamże, s.191.

¹⁴¹ Tamże, s. 175-196.

kwestie, nie tylko w stosunku do różnorodności, lecz przede wszystkim do teorii karnawału¹⁴².

Gry papieskie

Typ gry papieskiej został utworzony ze względu na temat rozgrywki, który traktuje o Biskupie Rzymu. Jednakże, w którym miejscu na mapie gier usytuować wyodrębniony przeze mnie gatunek? Czy odnosi się on jedynie do Jana Pawła II?

Na potrzeby moich badań proponuję rozróżnić typy gier z punktu widzenia ludologicznego. W związku z tym, iż zajmuję się w rozprawie zarówno grami cyfrowymi, jak i planszowymi oraz miejskim przyjmuję rozróżnienie za propozycją Augustyna Surdyka na gry cyfrowe i nie-cyfrowe¹⁴³, gdyż jest ona zasadna¹⁴⁴.

Drugi aspekt istotny z punktu widzenia moich rozważań stanowi mechanika rozgrywki. Przedmiotem badań są gry, w których gracz prowadzi swoje poczynania na umownej, tekturowej planszy, co w języku groznawczym określamy jako grę planszową. Obok „planszówek” istnieją również gry karciane, choć nimi akurat w rozprawie się nie zajmuję. Kolejną kategorię stanowi wariant gry miejskiej, gdzie obszarem działań jest fizycznie określony teren zabudowany. Gry cyfrowe traktuję jako osobny typ rozgrywki realizowany w przestrzeni wirtualnej.

Każdy przywołany przeze mnie rodzaj można podzielić na jeszcze drobniejsze odmiany ze względu na sposób prowadzenia rozgrywki w danej przestrzeni analogowej i nie-analogowej. W grach komputerowych wyróżnić możemy dla przykładu gatunki gier zręcznościowych, sportowych, fabularnych, survival horror, akcji, edukacyjne, platformowe, logiczne, przygodowe, strategiczne, symulacyjne¹⁴⁵, a także charakter funkcjonowania w wirtualnej przestrzeni np. w postaci przeglądarkowej czy mobilnej. Z kolei gry miejskie dzielą się z punktu widzenia tematu przewodniego oraz wykorzystywanej przestrzeni miasta lub terenu niezabudowanego. Rozgrywki planszowe

¹⁴² Niniejszy fragment mojej rozprawy stanowi zmodyfikowaną, na potrzeby moich badań, wersję opublikowanego artykułu. Zob. M. Fisz, *Zagrajmy w powieść. Recenzja książki Tomasza Majkowskiego Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, „Homo Ludens”, 2020, nr 1 (13), s. 243-253.

¹⁴³ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji...*, s. 230.

¹⁴⁴ Zauważyć należy jednak w tym podziale typ gier hybrydowych, czyli takich, które łączą aspekt wirtualny z analogowym. Przykładem takiej rozgrywki jest *Gra o Wolność 2021*, gdzie gra miejska wykorzystuje elementy technologii cyfrowej lub gra mobilna *Pokemon Go*.

¹⁴⁵ Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra>. Data dostępu: 29 marca 2024 r.

można sklasyfikować według liczby graczy, mechanizmu losowości, kooperacji. Istnieją zatem gry słowne, logiczne, przygodowe, ekonomiczne, strategiczne i wiele więcej¹⁴⁶. Nie sposób wymienić tutaj wszystkich kategorii. Podany przeze mnie zarys jedynie ma na celu zwrócić uwagę na mnogość typów gier i ich gatunków.

Gry można sklasyfikować według: tematu określającego motyw przewodni opowiadanej historii, nośnika, na którym prowadzona jest rozgrywka, może to być konsola, komputer, tekturowa plansza, rodzaju, czyli charakteru konwencji np. przygodowej, fabularnej, gatunku, konstruowanego przez aspekty mechaniki, dedykowanego wieku graczy, systemu prowadzenia akcji (np. turowego), dedykowanej liczbie użytkowników¹⁴⁷.

Gry nieustannie ewoluują, przenikają się pod względem gatunku, mechanik, dlatego trudno je wszystkie sklasyfikować. Jednakże gra papieska to pewna ogólna kategoria, która może realizować się w danym typie i gatunku samoistnie, niezależnie od charakteru rozgrywki. Pod względem literaturoznawczym wydzielić tutaj należy jeszcze poziom najogólniejszy, dotyczący sfery ludzkiej działalności. Takim polem są gry traktujące o religii lub posiadające znaczące elementy z nią związane. Mogą to być zarówno rozgrywki na ekranie, jak i planszowe oraz miejskie. Bez względu na złożoność ich reguł i mechanik.

Gra religijna jest zatem najbardziej nadrzędną kategorią. Może dotyczyć różnych religii i wierzeń. Rozdzielić należy w dalszym rozrachunku typy religii jak na przykład chrześcijaństwo, buddyzm, hinduizm. Podkategorią chrześcijaństwa byłaby zatem gra katolicka, prawosławna, protestancka. Idąc dalej zaproponowaną logiką, jednym z gatunków gier katolickich byłaby gra papieska, czyli traktująca *stricte* o papieżu. Jeśli jednak jakieś inne medium ludyczne zawiera w sobie treści o Biskupie Rzymu, wtedy gra papieska ma miejsce na zasadzie „gry w grze” ze względu na to, że ta postać nie jest neutralna. Jak podaje Katarzyna Niemyska:

Trudno byłoby znaleźć Polaka, u którego słowa „Jan Paweł II” nie wywoływałyby żadnych skojarzeń, nie odnosiłyby się do żadnych zapamiętanych słów, zdarzeń, usłyszanych historii. Jan Paweł II nie jest dla polskiej historii tylko głową Kościoła katolickiego, ale stał się (wciąż się staje) swoistym symbolem, znakiem, myślowym skrótem. Zapewne dzieje się tak za sprawą naszej

¹⁴⁶ Źródło: <https://gry.wp.pl/gry-planszowe-6383366540290177c>. Data dostępu: 30 marca 2024.

¹⁴⁷ B. Mazurkiewicz, *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych...*, s. 29.

socjalizacji i edukacji – tej formalnej, instytucjonalnej, a także zapośredniczonej przez szeroko rozumiane media¹⁴⁸.

Następnie można wydzielić gry papieskie z uwagi na nośnik, czyli cyfrowe i nie-cyfrowe – miejskie, planszowe oraz gatunki każdej z nich wyodrębniając konwencję oraz mechanikę. To tylko jedna z propozycji, gdyż grę papieską można rozumieć w wielu różnych kontekstach.

Grę papieską kategoryzuję także pod względem papieża, gdyż jest jej bohaterem. Wszakże nie tylko o Janie Pawle II powstają tego typu projekty. *Vatican quest*¹⁴⁹ to gra przeglądarkowa. Wcielamy się w niej w Benedykta XVI łapiącego dzieci usytuowane na platformach oraz próbujemy je dostarczyć kardynałowi. Gracz powinien unikać dziennikarzy i fotoreporterów, aby ci nie uchwycili papieża podczas całej akcji. Prowadzona narracja ewidentnie nawiązuje do tego, iż Joseph Ratzinger podczas sprawowania pontyfikatu zetknął się z wieloma zarzutami dotyczącymi wykorzystywania seksualnego dzieci przez księży. Gra stanowi tutaj narzędzie krytykujące Ojca Świętego z Niemiec, gdzie odgrywa on rolę gospodarza domu publicznego¹⁵⁰.

Innym przykładem jest ciągle powstający projekt cyfrowy, symulacyjny o nazwie *The Pope: Power and Sin*¹⁵¹ inspirowany mrocznym pontyfikatem Alexandra VI z rodu Borgiów. Tutaj będziemy mieć możliwość kierowania instytucją kościelną. Celem gry jest umacnianie władzy Watykanu na świecie, prowadzenie polityki i walka z poganami¹⁵². To kolejny tytuł wpisujący się w kategorię kontrowersyjnych przedsięwzięć, jednak odpowiedzialność za podejmowane decyzje spoczywać będzie na graczu. Powstała także gra planszowa *Laudato Si*¹⁵³, której twórcy zainspirowali się encyklikami papieża Franciszka. Według fabuły, gracze muszą pielęgnować wspaniały las pełen drzew. Każda decyzja wpływa na jakość zagospodarowania tego terenu¹⁵⁴. Twórcy sięgnęli więc po metafory nawiązujące do nauk obecnego Ojca Świętego. Kolejnym przykładem gry papieskiej jest „planszówka” o nazwie *Pontifex*¹⁵⁵, w której

¹⁴⁸ K. Niemyska, *Wizerunek Jana Pawła II*, w: *Teorie komunikacji i mediów*, 2011, t. 4, red. M. Graszewicz, J. Jastrzębski, Oficyna Wydawnicza Atut, Wrocław 2011, s. 336.

¹⁴⁹ *Vatican quest*, RoundGames.com, 2013.

¹⁵⁰ Źródło: <https://www.foxnews.com/world/vatican-quest-draws-anger-for-mocking-pope-benedict-xvi-as-pimp>. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

¹⁵¹ *The Pope: Power and Sin*, Forestlight Games.

¹⁵² Źródło: https://store.steampowered.com/app/1253800/The_Pope_Power__Sin/?l=polish. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

¹⁵³ *Laudato Si*, Centrum Rozwiązań Systemowych, 2020.

¹⁵⁴ Źródło: <https://wydawnictwom.pl/prod.laudato-si.7773.htm?>. Data dostępu 2 kwietnia 2024.

¹⁵⁵ *Pontifex*, Tambu, 2003.

ukazano procedurę wyboru nowego papieża. Każdy gracz reprezentuje określonego kardynała i kontroluje go w taki sposób, aby wygrał konklawe. Uczestnicy zbierają tzw. „punkty świętości”, a swoich konkurentów obciążają negatywnymi „punktami grzechu”¹⁵⁶.

Grę papieską szczegółowo omawiam na przykładach, w których pojawia się Jan Paweł II. Analizuję przede wszystkim środowisko gier cyfrowych, w tym takie tytuły jak mobilna gra *Jan Paweł II – Symulator Pontyfikatu*, stworzona przez niezależnych twórców i mająca charakter satyryczny wobec pontyfikatu Wojtyły. Analizuję również zestaw zadań edukacyjnych o charakterze gry wirtualnej, nazwany *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*, opracowany przez Ministerstwo Edukacji i Nauki. Projekty nieukończone traktujące o Karolu Wojtyle oraz modyfikacje do istniejących już gier cyfrowych, tworzonych przez graczy. Pontyfikat Jana Pawła II był inspiracją do stworzenia serii *Gra o Wolność*, wydarzenia o charakterze miejskiego eventu prowadzonego co roku w Warszawie. Jest również bohaterem „planszówek” pt. *Ta Ziemia, Dookoła Świata z Janem Pawłem II* oraz *Wadowice Lolka Wojtyły*.

Jak zatem można zauważyć, twórcy podczas konstruowania koncepcji gry o papieżu kierują się aspektami typu krytyka pontyfikatu lub edukacja o jego biografii. Dotyczy to zarówno gier o Janie Pawle II, jak i o każdym innym, niezależnie nawet od kraju produkcji. Na przykładzie gier o papieżu Polaku możemy stwierdzić, że tworzeniem treści o nim poprzez medium ludyczne zajmują się głównie instytucje np. Centrum Myśli Jana Pawła II w Warszawie, *Centrum Jana Pawła II* “Nie lękajcie się!”, szkoły katolickie, muzea, studia gamingowe, indywidualni gracze lub grupy pragnące coś zmanifestować. Papieskie gry instytucjonalne przyjmują charakter tzw. *serious games*, czyli nurtu ludologicznego mającego na celu przekazać jakieś wyższe wartości za pomocą gier, uczyć o czymś¹⁵⁷, w tym przypadku przekazywać informacje na temat biografii Karola Wojtyły, jego zasługach dla Polski i świata lub encyklikach. Jednakże tytuły wydawane pod patronatem instytucji państwowych czy katolickich są tworzone w sposób bezkrytycznie gloryfikujący Jana Pawła II, co sprzyja budowaniu jego mitu i stoi w sprzeczności z falą krytyki jego pontyfikatu. Z kolei gry potępiające lub parodiujące Wojtyłę zniekształcają jego postać, a niewyważona krytyka przeradza się w karykaturę. Za tymi działaniami stoją grupy społeczne sprzeciwiające się nadmiernemu i

¹⁵⁶ Źródło: <https://pl.aleteia.org/2022/05/11/ale-prasowka-wyberz-swojego-papieza-powstala-gra-planszowa-odzwierciedlajaca-konklawe/>. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

¹⁵⁷ Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*

bezkrytycznemu traktowaniu Jana Pawła II jako autorytetu. Zarówno nadmierna pochwała, jak i zbyt krytyczna postawa osłabiają siłę perswazji oraz wiarygodność przekazywanych treści. Jedynie symulatory papieżstwa mogłyby poprzez grę odnaleźć pewien kompromis, aczkolwiek do tej pory pozostawały one nieukończone. Tworzone przez graczy modyfikacje przyjmują formułę żartu. Warto zaznaczyć, że gry planszowe oraz miejskie, które napotkałem, stanowią projekty edukacyjne i na próżno doszukać się w nich innego sposobu przekazywania informacji o papieżu aniżeli w formie bliskiej hagiografii. O wszystkim decyduje intencja twórców. Wydaje się, że gra papieska może przybrać formę religijnej i „antyreligijnej”, czyli krytykującej autorytety duchowe.

Na czym zatem polega analizowanie gry papieskiej? Ludologia wspiera moje rozważania dotyczące mechaniki i zasad rządzących rozgrywką. 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. W przypadku niektórych rozgrywek, np. planszowych czy miejskich, sposób, to w jaki gracz prowadzi swoje działania, jest istotny, co pokazuję i omawiam na konkretnych przykładach w kolejnych częściach mojej rozprawy.

W grach komputerowych chrześcijaństwo zajmuje również swoje miejsce, dlatego stanowi to pewnego rodzaju tło wobec gry papieskiej. Powstało wiele projektów dotyczących sfery religijnej. Czy jest to jednak bluźnierstwo lub świętokradztwo, aby przedstawiać treści religijne w takiej formule? Czy może spełnia to funkcje moralizacji albo edukacji? Na te pytania stara się odpowiedzieć Alicja Syta, omawiając pod tym względem wybrane gry komputerowe, które określić można jako chrześcijańskie lub biblijne¹⁵⁸.

Przestrzeń *sacrum*, jak podaje badaczka, ma sposobność ukazać się w dowolnej dziedzinie życia, świętość prowadzi stały dialog ze sferą *profanum*. Gry komputerowe jako twór o charakterze kulturowym ma swoje źródło w zabawie. Paradygmat komunikacyjny stale się zmienia i ewoluuje. Osoba grająca ma sposobność wpływać na przebieg rozgrywki, dlatego podział na nadawcę i odbiorcę nie jest tak radykalny, jak w literaturze. Ponadto gry wirtualne wytwarzają stan immersji. Alicja Syta stwierdza, że ten nowy, technologiczny nośnik kultury wzbogaca obszar *sacrum*, mogący zainspirować

¹⁵⁸ A. Syta, *Chrześcijaństwo w grach cyfrowych. Bluźnierstwo, świętokradztwo czy moralizacja i edukacja?* w: *Sacro-pop. Wyrażanie świętości w kulturze masowej*, red. Daniel Kalinowski, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2021, s. 251-285.

wiernych, a nawet stworzyć pole dialogu. Jednakże temat gier wideo jest przez teologów omijany. Badaczka proponuje zdefiniowanie kategorii gier chrześcijańskich jako tych, które podejmują tematykę biblijną i starają się przekazać wartości zgodne z ideą Starego i Nowego Testamentu¹⁵⁹.

Jednym z pierwszych producentów gier o tematyce religijnej było studio BibleBytes. Pierwsze chrześcijańskie gry cyfrowe miały za zadanie popularyzować treści biblijne i o nich uczyć. Z czasem pojawiać zaczęli się konkurencie wyżej przytoczonej firmy jak np. Shards Software. Jak podaje Syta, to studio wydało grę *Jericho Road*¹⁶⁰ w konwencji „przygodówki” tekstowej, gdzie gracz wybierał spośród opcji literackich to, co miało dziać się dalej w fabule rozgrywki. Nie można przy tej okazji nie wspomnieć o grach tworzonych w latach 80. przez hegemoną Atarii 2600. Badaczka wskazuje tutaj na znany z typu arcade tytuł *Red Sea Crossing*¹⁶¹, w której użytkownik wcielał się w Mojżesza próbującego przedostać się przez Morze Czerwone. Była to prosta gra, dlatego też nie wyróżniała się niczym szczególnym – zadaniem gracza było sterowanie postacią i przechodzenie nią z lewej do prawej strony ekranu unikając przeciwników¹⁶².

Ewolucja gier cyfrowych spowodowała, że przeniosły się one z salonów gier do prywatnych mieszkań. W latach 90 Studio Wisdom Tree wypuściło na rynek serię gier biblijnych. Jednym z opublikowanych przedsięwzięć tego producenta była gra *Bible Adventures: Noah's Ark*¹⁶³ skupiająca się tematycznie na przypowieści o Noem ze Starego testamentu, a gatunkowo reprezentowała tzw. „platformówki”¹⁶⁴. Gracz miał sposobność wcielić się w Noego i zbierać potrzebne rzeczy do Arki, karmić zwierzęta. Wszystko to wspierały pojawiające się w rozgrywce wersety zaczerpnięte wprost z Biblii. Jak można łatwo zauważyć i z czym zgadzam się z Alicją Sytą, nie był to tytuł wciągający, a wręcz zbyt prosty w swoich założeniach, aby faktycznie mógł uczyć i przekazywać religijną głębię¹⁶⁵.

Badaczka omawia jeszcze kilka tytułów gier¹⁶⁶, m.in. *Captain Bible in Dome of Darkness*¹⁶⁷, *Super 3D Noahs Ark*¹⁶⁸, *Guitar Prise*¹⁶⁹. Przedstawia także polski wymiar

¹⁵⁹ Tamże, s. 251-255.

¹⁶⁰ *Jericho Road*, Shards Software, 1982.

¹⁶¹ *Red Sea Crossing*, Atari 2600, 1983.

¹⁶² Alicja Syta, *Chrześcijaństwo w grach cyfrowych...*, s. 256- 262.

¹⁶³ *Bible Adventures: Noah's Ark*, Wisdom Tree, 1991.

¹⁶⁴ Są to gry, w których kontrolowana przez gracza postać skacze po wyznaczonych platformach.

¹⁶⁵ Tamże, s. 262-264.

¹⁶⁶ Tamże, s. 268-278.

¹⁶⁷ *Captain Bible in Dome of Darkness*, Bridgestone Multimedia Group, 1994.

¹⁶⁸ *Super 3D Noahs Ark*, Wisdom Tree, 1994.

¹⁶⁹ *Guitar Prise*, Digital Praise, 2008.

gier chrześcijańskich, wskazując, iż wydawaniem rozgrywek na ekranie o tej tematyce w naszym kraju zajmowało się Wydawnictwo Pasterz. W 2011 i 2012 roku opublikowano takie gry, jak *Być uczniem Jezusa*¹⁷⁰ oraz *Przygody ze świętym Piotrem*¹⁷¹. Nie cieszyły się one jednak popularnością, były słabo zaprojektowane graficznie. Mechanikę stanowiła prosta zasada „wskaż i kliknij”, znana w języku angielskim jako point’n click. Mamy tutaj sytuację, w której gry to tylko pretekst dla stworzenia opowieści chrześcijańskiej. Twórcy nie wykorzystali potencjału tego ludycznego medium, a wręcz potraktowali je po macoszemu, w tonie ignorancji ze strony choćby pedagogów i teologów¹⁷². Alicja Syta przywołuje wypowiedź Iwony Ulfik-Jaworskiej, badaczka tłumaczy, że wynika to z niezrozumienia kultury graczy. Dzieje się tak, ponieważ gry wideo angażują potencjalnego odbiorcę w prowadzenie konfliktu, walkę, przemoc¹⁷³. Część gier będzie kojarzona z takimi wyobrażeniami, jednak każdy tytuł dostarczający drastycznych treści, jest oznaczony jako produkt wyłącznie dla dorosłych. Można jednak tworzyć przedsięwzięcia zaprojektowane z myślą o młodszym odbiorcy, równie ciekawe, co gry dla dorosłych. Istotny w tym aspekcie jest budżet oraz wyobrażenia projektantów.

Wyodrębnione przeze mnie gry katolickie stanowią jeszcze inną gałąź ludyczną o charakterze religijnym, w istocie powiela się w nich tematykę biblijną, lecz też wprowadza kwestie o nowożytnych postaciach świętych ściśle związanych z instytucją kościelną, a są to m.in. gry planszowe, czego przykładem służy: *Przyjaciele święci. Gra planszowa*¹⁷⁴, przybliżająca sylwetki 32 kanonizowanych. Warto także wspomnieć o nieukończonyj grze wideo, w której gracz mógłby wcielić się w Jerzego Popiełuszkę¹⁷⁵.

Gra papieska pomaga nam zrozumieć fenomen Karola Wojtyły we współczesnej kulturze. Choć wiele gier poświęconych tej postaci, podobnie jak opisywane przez Alicję Sytę gry chrześcijańskie, okazuje się miałych pod względem fabularnym, co przedstawię w dalszych rozdziałach rozprawy. Przestrzeń ludyczna nie musi traktować Jana Pawła II jako świętego; wręcz przeciwnie, można go krytykować lub modyfikować zgodnie z określonym zamysłem. Każdy pontyfikat papieża będzie inaczej przedstawiany w grach.

¹⁷⁰ *Być uczniem Jezusa*, Wydawnictwo Pasterz, 2011.

¹⁷¹ *Przygody ze świętym Piotrem*, Wydawnictwo Pasterz, 2012.

¹⁷² Alicja Syta, *Chrześcijaństwo w grach cyfrowych...*, s. 279-280.

¹⁷³ Cyt. za. Alicja Syta, *Chrześcijaństwo w grach cyfrowych...*, s. 280.

¹⁷⁴ *Przyjaciele święci. Gra planszowa*, Wydawnictwo Pasterz.

¹⁷⁵ Źródło: <https://gra.pl/tworza-szokujaca-gre-o-ksiezach-karolu-wojtyly-i-jerzym-popieluszcze-wymyslili-im-alternatywne-zycia-to-gra-dla-osob-18-plus/ar/c1-14184369>. Data dostępu: 8 kwietnia 2024.

Narracja w grach papieskich

Gry cyfrowe, a także planszowe i miejskie posiadają potencjał narracyjny. Narratologia jako dyscyplina zajmująca się badaniem sposobu opowiadania, wykształcała na gruncie dawnych mediów narzędzia, dziś mogące posłużyć analizie gier. Jest to podyktowane wieloaspektowymi elementami, które je tworzą, takimi jak: świat, postaci i wydarzenia. Jak wskazuje Katarzyna Prajzner, narracja stanowi metodę przekazywania danej historii, badaniom podlega w takim ujęciu fabuła oraz środki wyrazu, które z kolei są reprezentatywne dla określonego środowiska. Tradycyjna narratologia traktuje opowiadanie właśnie jako schemat. W grach system znaków, w jakim dana historia zostaje opowiedziana, schodzi na dalszy plan. Perspektywa ludologiczna zakłada badania nad tym, co faktycznie wyróżnia to medium spośród innych, a są to reguły i mechaniki¹⁷⁶.

Gry komputerowe opowiadają jakąś historię i posiadają wypracowane ku temu metody. Dzieje się to pod względem: a) doświadczenia gry przez osobę grającą, b) wszelkich wydarzeń dziejących się w tym medium, które gracz może opowiedzieć, c) historii tworzących się poprzez akt grania. Przytoczone komponenty konstruują „narrację w procesie”. Narracyjność gier nie jest z góry ustalona, lecz klaruje się podczas obcowania z danym uniwersum. W trakcie rozgrywki użytkownik podejmuje wszelkiego rodzaju decyzje rzutujące na określone wydarzenie. Sama przestrzeń ma znaczenie dla motywacji, aby realizować dalsze poczynania¹⁷⁷. I choć przytoczone kwestie dotyczą gier komputerowych, sądzę, że w grach miejskich oraz planszowych jest podobnie. W „planszówkach” zazwyczaj losowość kreśli to, co wydarza się w rozgrywce. Natomiast w grach miejskich są to podejmowane decyzje, np. jakimi ścieżkami dojść do wyznaczonego na mapie miejsca. Nie jest to całkowite podobieństwo względem gier wideo, lecz odnaleźć możemy tego rodzaju analogie pomiędzy rozgrywką cyfrową i niecyfrową¹⁷⁸. Choć narracja tworzy się w trakcie grania, tak też w wyodrębnionej przeze mnie grze papieskiej twórcy tak układają części składowe tego medium, aby opowiadać o papieżu.

¹⁷⁶ K. Prajzner, *Narracja*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 15-17.

¹⁷⁷ Tamże, s. 18-20.

¹⁷⁸ A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji...*, s. 230.

Gry cyfrowe jako teksty kultury wykorzystują środki wyrazu dla starszych mediów, takich jak komiks, film, literatura. Medium ludyczne wyróżnia fakt posiadania zasad, według których można realizować działanie. Każda gra posiada swoje dla siebie sposoby opowiadania historii czy techniki przedstawiania bohaterów, realiów rządzących danym środowiskiem. Gry posługują się językiem obrazów zapożyczonym z komiksów czy filmów, a przede wszystkim z powieści. Możemy zatem analizować reguły oraz ich części fikcyjne i zachodzące między tymi dwoma relacje. Fikcja reprezentowana jest przez części składowe: animację, muzykę, dźwięki oraz tekst. Zasad w grach komputerowych przestrzega system informatyczny, a gracz sam się go z czasem uczy podczas aktu grania¹⁷⁹. W grach planszowych uczestnicy powinni sami przestrzegać reguł według instrukcji stworzonych przez twórców. Podobnie w przypadku rozgrywki miejskiej – organizatorzy na samym początku zobligowani są, aby przedstawić wytyczne danego przedsięwzięcia oraz sędziować podczas wydarzenia i pilnować jego przebiegu.

Gracz zawsze powinien przestrzegać zasad rządzących daną rozgrywką. Reguły są obiektywne oraz obligatoryjne, jednoznaczne i nie mogą podlegać polemice. Fikcja zaś jest subiektywna oraz wieloznaczna, prowokuje, a także wywołuje emocje, można ją poddać dyskusji. Stanowi filar opowiadanej historii i ma zdolność odnosić się do naszego życia, co jest aspektem reprezentatywnym lub symbolicznym¹⁸⁰. W grze, która ma za zadanie przedstawiać portret Biskupa Rzymu, fikcja odgrywa główną rolę, niezależnie jak wiernie twórcy chcą odtworzyć życie Jana Pawła II lub go skrytykować za pomocą mechaniki i aspektów reprezentatywnych. Zawsze będzie to się działo w wykreowanym wycinku rzeczywistości o z góry ukształtowanym, subiektywnym charakterze. Gdy gra tematycznie dotyczy papieskiej biografii, a autorzy danego projektu starają się z całą pieczołowitością wiernie odwzorować dane treści, tak nigdy nie będzie to w pełni obiektywne, co uwidaczniam w dalszych częściach rozprawy.

W kontekście narracyjnym próbę przełożenia interaktywności gier wideo na charakter opowiadania podejmuje w swoich analizach Janet Murray¹⁸¹. Dany system, według badaczki, jest interaktywny, jeśli reaguje na działania gracza, choć sam akt sprawczości nie stanowi partycypacji. Rodzaje podejmowanych akcji można podzielić na

¹⁷⁹ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 21-22.

¹⁸⁰ Tamże, s. 22-24.

¹⁸¹ J. Murray, *Hamlet on the Holdeck. Future of Narrative in Cyber-space*, Free Press, New York 1997.

typ: a) aktywności, czyli jak dana osoba korzysta z interfejsu, b) sprawczości, inaczej dokonywaniem wyborów, c) uczestnictwa jako odgrywania wyznaczonej roli¹⁸².

Grę można także potraktować, jak podaje Katarzyna Prajzner za Henrym Jenkinsem¹⁸³, jako swoistego rodzaju „narracyjną architekturę” mającą zdolność wytwarzać zjawisko immersji, czyli subiektywnego uczucia obcowania z tekstem kultury, takim jak gra, komiks, powieść, film. Są to media posiadające elementy wykreowanego świata, dające możliwość doświadczenia go za pomocą różnych systemów reprezentacji¹⁸⁴. To charakterystyczne zjawisko dla gier cyfrowych i nie tylko opisuje również Piotr Kubiński:

Immersja okazuje się zatem wielowymiarowym i wieloaspektowym doświadczeniem estetyczno-komunikacyjnym, determinującym kształt gier wideo, przez co należy ją uważać za jeden z najważniejszych wyznaczników poetyki omawianego medium. Celowo posługuję się tu właśnie kategorią „doświadczenia”, ponieważ stanowi ona jeden z pomostów pomiędzy refleksją poświęconą grom wideo a nowoczesnymi badaniami kulturowymi.¹⁸⁵

Autorzy, konstruując świat, budują również w korelacji do niego opowiadane historie. Tworzy się przez to pewien sposób przekazywania treści o wydarzeniach z gry poprzez przestrzeń. Gracz w medium cyfrowym ma możliwość poruszania się po nim, co dopełnia narrację¹⁸⁶. Autorzy gier papieskich pragną tworzyć wirtualną przestrzeń, odwzorowując realia, w jakich żył dany papież lub wręcz przeciwnie, celowo projektują tę strukturę abstrakcyjną. „Planszówki” z kolei wykorzystują metaforę obrazu, symbolikę, ikoniczność. Pionki poruszają się po planszy, która umownie stanowi np. powierzchnię jakiegoś miejsca, a wszelkiego rodzaju aspekty estetyczne konstruują narrację i daną historię. W grach miejskich na nowo „zagospodarowuje się” fizycznie istniejące środowisko, fabuła pozwala na określony czas przekształcić prawdziwe ulice na miejsca, rozgrywki. Gracze mogą doświadczać opowieści funkcjonującej między realnością i umownością.

¹⁸² Cyt. za K. Prajzner, *Narracja...*, s.25-26.

¹⁸³ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture.*, online, <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.

¹⁸⁴ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 28.

¹⁸⁵ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*, s. 58.

¹⁸⁶ Cyt. za K. Prajzner, *Narracja...*, s. 29.

Gracz i bohater w grach papieskich

Gry cyfrowe korzystają z dorobku powieści, komiksów, filmów, lecz to, co je odróżnia od tych mediów to możliwość realnego wpływania, do pewnego stopnia, na środowisko wirtualnej przestrzeni. Osoba zanurzona w nierealnym świecie realizuje swoją wolę, wcielając się w danego bohatera narzuconego przez twórców lub skonstruowanego przez siebie. To z perspektywy tej umownej postaci użytkownik widzi zaprojektowane uniwersum i wydarzenia. Poprzez przyjętą tożsamość poruszamy się po tekście gry. Według ustaleń Katarzyny Prajzner, postać funkcjonuje na poziomie ludycznym oraz reprezentatywnym. Ten pierwszy wyraża się za pomocą możliwości kontrolowania działań, które z kolei podlegają regułom. Poziom reprezentatywny stanowi kwestię postrzegania awatara jako bohatera danej przygody, wyrażanej przez opowiadaną historię. Postać budowana jest na podstawie fikcyjnych elementów. Te dwa poziomy podmiotowości się przenikają i współpracują symultanicznie tworząc doświadczenie oraz motywację do działania¹⁸⁷.

Perspektywa ludologiczna zakłada głównie analizę postaci z uwagi na mechaniki oraz zasady rozgrywki, szczególnie podczas opisywania abstrakcyjnych gier (np. *Tetris*¹⁸⁸, *Pac-Man*¹⁸⁹). Kwestia reprezentatywna wydaje się tutaj schodzić na dalszy plan, lecz istnieją gry fabularne (np. *Assasin's Creed*¹⁹⁰, *Dragon Age*¹⁹¹), w których reprezentatywność jest istotna¹⁹². W grach papieskich stanowi to aspekt fundamentalny i dobrze znany w literaturze. Wszelkie analizy wyodrębnionej przeze mnie kategorii gier prowadzą się właśnie do kwestii związanych ze sposobem ukazywania w nich papieża i tym, jak to czynią.

Sonia Fizek podaje, że istniejące w grach postacie, wyrażają znaczące międzykulturowe tło, a nawet są postrzegane jako swoistego rodzaju ikony kultury. Bohaterowie z gier mogą stanowić odwzorowanie znaczących figur ze świata realnego. Postaci w tym medium można podzielić na takie, w które wciela się gracz oraz na tzw. bohaterów niegrywalnych. Są to wirtualne jednostki mogące prowadzić dialog z graczem, wypełniać cyfrową przestrzeń, reagować na podejmowane przez użytkownika działania.

¹⁸⁷ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 31-34.

¹⁸⁸ *Tetris*, Nintendo, 1984

¹⁸⁹ *Pac-Man*, Namco, 1980.

¹⁹⁰ *Assasin's Creed*, Ubisoft, 2007.

¹⁹¹ *Dragon Age*, Electronic Arts, 2009.

¹⁹² S. Fizek, *Postać*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 37.

Badaczka wskazuje, że postaci w ludycznym medium można analizować z różnej perspektywy: 1) zbioru funkcji, czyli jakie zadania wirtualny charakter pełni w środowisku gry, 2) sprawczości gracza, rozumianej jako opis działań dokonywanych przez osobę grającą, mające wpływ na uniwersum, 3) kategorii ucieleśnienia przez gracza, traktując o relacji umysł-ciało, 4) ikon kultury lub aspektu płciowego, 5) postaci „niegrywającej” sterowanej przez mechanizmy gry lub sztuczną inteligencję¹⁹³.

Gracz ma możliwość wykorzystywać wszelkie mechaniki przypisane do danego bohatera, w którego się wciela. Zakłada wtedy swoistego rodzaju maskę. Fizek podaje za Espenem Arsethem¹⁹⁴, że wygląd postaci nie jest czymś najważniejszym, wręcz nie trzeba zauważać tego, jak dana postać wygląda¹⁹⁵. W przypadku gier papieskich to, jak wizualnie prezentowany jest dany papież stanowi ich fundament. Ważny jest również sposób opowiadania o nim i przypisywane mu różne cechy. Przykładowo poprzez karykaturalne kształty twórcy podkreślają krytykę pontyfikatu Wojtyły. Może to służyć np. przełamywaniu pompatycznego kultu, którym jest otaczany Jan Paweł II w Polsce. W innej grze np. planszowej o charakterze edukacyjnym autorzy sięgają po obrazy ukazujące Biskupa Rzymu w sposób pozytywny: kochającego dzieci, o łagodnym usposobieniu. Budowane jest to poprzez przyjazne dla oka grafiki. Często też wykorzystywane są zdjęcia archiwalne. Autorzy korzystają przede wszystkim z głoszonych przez papieża Polaka homilii, spontanicznych wypowiedzi, złotych myśli.

Postać, w którą wciela się gracz, w istocie możemy postrzegać jako proces. Bohatera kształtują różne wydarzenia mające miejsce w wirtualnym środowisku, jest on niczym aktor na scenie w teatrze. Figura w rozgrywce ożywia się dzięki temu, że użytkownik ją kontroluje. Wszystkie pozostałe elementy środowiska krążą wokół¹⁹⁶.

W grach papieskich wykorzystuje się różne perspektywy ukazywania najwyższego kapłana Kościoła katolickiego. Gry cyfrowe zazwyczaj pozwalają się wcielić w Jana Pawła II. Papież Polak może być także przeciwnikiem, czyli charakterem stanowiącym zagrożenie dla gracza. Natomiast w grach planszowych i miejskich postaci papieska przeważnie funkcjonuje jako ta pozytywna, wokół której realizuje się całe przedsięwzięcie.

¹⁹³ Tamże, s. 38-40.

¹⁹⁴ E. Arseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, New York 2004.

¹⁹⁵ Cyt. za. S. Fizek, *Postać...* s. 41.

¹⁹⁶ Tamże, s. 41-42.

Projektowanie bohaterów w grach, nie tylko komputerowych, ale i planszowych czy miejskich to wyzwanie złożone i decydujące o udanym doświadczeniu rozgrywki. W każdym z wymienionych rodzajów gier inaczej będzie wyglądał proces tworzenia danego bohatera. Niepodważalnie protagonista poprzez swoją obecność nadaje kształt prezentowanej narracji, a nawet sposób odczytywania całego uniwersum. Projektowanie portretu Jana Pawła II we wspomnianych trzech typach gier, które stanowią główny przedmiot moich rozważań, jest złożone. Czy Biskup Rzymu mógłby w grze być postacią o interesującej osobowości i choć trochę nie „grzeszyć” przewidywalnością?

Petri Lankoski, Satu Helio i Inger Ekman zauważają, że w badaniach groźnawczych marginalizuje się analizy nad bohaterami gier, jednak stanowią one klucz do sukcesu danej produkcji. W rozgrywkach komputerowych osobowość danego protagonisty zazwyczaj jest interpretowana na podstawie wyglądu i zachowania. Zasadniczą różnicą, jaką podano w artykule *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*¹⁹⁷ między postaciami literackimi czy filmowymi stanowi aspekt kontrolowania danego bohatera przez gracza, o czym już wspominałem. Im więcej swobody posiada sterujący awatarem, tym bardziej protagonista traci swoją indywidualność i osobowość, gdyż zostaje ona zastąpiona charakterem użytkownika. To gracz decydować będzie o tym, jak zachowa się bohater, jak postąpi, jakiej opcji dialogowej użyje. Im mniejsza kontrola nad postacią, tym bardziej posiada ona swoją własną indywidualność określoną przez twórców. Według przywołanych badaczy, typem dobrze zaprojektowanej osobowości jest słynna Lara Croft z serii *Tomb Rider*. Charyzma i przebojowość bohaterki pomagają zaangażować gracza w intensywne przeżywanie fabuły i rozgrywki, skoncentrowanej na ucieczce lub walce z wrogami, co stanowi główną cechę jej przygód. Tworzy się zatem pewna więź, relacja pomiędzy awanturniczką a graczem. Funkcja i rola postaci są zasadnicze w kontekście projektowania całej gry oraz zależne od przyjętej konwencji. Inaczej interpretuje się bohaterów z symulacji piłkarskich, a inaczej np. z bijatyki. Ważna jest kwestia wyznaczonego celu przez dany tytuł. Jeśli protagonista ma zniszczyć np. miasto, to logika gry sugeruje nam, że jest na tyle silny, by to zrobić. Takie elementy pokazują kolejne części portretu danego herosa. W przerwaniach filmowych mamy możliwość zapoznać

¹⁹⁷ P. Lankoski, S. Heliö, I. Ekman, *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, tłum własne, online, https://www.researchgate.net/publication/221217572_Characters_in_Computer_Games_Toward_Understanding_Interpretation_and_Design. Data dostępu: 26 maja 2023.

się, w jaki sposób wypowiada się on, czy jest np. cyniczny, mało mówny, z poczuciem humoru. Cechy fizyczne tak samo są znaczące. Dla przykładu, jeśli postać jest np. karykaturalnie umięśniona i wysoka, to znaczy, iż posiadać będzie atrybut siły¹⁹⁸. Choć istnieją gry wyłamujące się z takiego stereotypu.

Lankoski, Helio i Ekman wyodrębniają kategorię dramaturgiczną prawidłowo zaprojektowanej postaci. Jest to rodzaj motywatora do działania, innymi słowy istota fabularna, a to przekłada się na cele, które należy zrealizować w danej rozgrywce. Konflikt i walka potęgują dynamikę wydarzeń, a przekłada się to na wykonywane zadania. Niekiedy dana postać posiada jakąś znaczącą wadę, co sprzyja swoistemu napięciu¹⁹⁹. Każdy heros ma swój słaby punkt.

Naukowcy zauważają za Edwardem Morganem Forsterem, że w literaturze postaci można podzielić na „płaskie” i „okrągłe”. Ten pierwszy typ dotyczy protagonistów „przewidywalnych”, ten drugi zaś określa bohaterów „zaskakujących”. Ponadto teoria literatury oferuje narzędzia analityczne, z których korzystają twórcy gier komputerowych. Autorzy artykułu wyróżniają trzy aspekty konstruowania postaci literackich: po pierwsze, postać może opowiadać o sobie innym bohaterom; po drugie, inna postać może opisywać bohatera będącego przedmiotem zainteresowania; po trzecie, działania podejmowane przez bohatera określają i opisują jego naturę. Istotną różnicą w grach komputerowych jest możliwość sprawowania kontroli nad protagonistą. Gracz ma wpływ na jego zachowania, co podlega interpretacji²⁰⁰.

W przypadku, kiedy mamy do czynienia z grą, gdzie główną postacią lub jednym z bohaterów jest Jan Paweł II, napotykamy pewne problemy i ograniczenia wynikające z charakterystyczności takiej osobistości, są to aspekty zakorzenione w świadomości kulturowej.

Użytkownik może kontrolować z góry określoną postać, czyli np. Karola Wojtyłę. Przekłada się to na odgrywanie zaprojektowanej roli papieża, przyswajanie o nim wiedzy, jeśli to produkcja o charakterze edukacyjnym. To specyficzna sytuacja, gdyż uczestnik rozgrywki sam w sobie jest niezwykle ograniczony, w określonych przypadkach pełni rolę widza, który swoimi działaniami realizuje jedynie opowieść o papieżu w grywalnej formule. Podmiotowość gracza schodzi na dalszy plan, a jego możliwości zostają ograniczone wobec narzuconej konwencji.

¹⁹⁸ Tamże.

¹⁹⁹ Tamże.

²⁰⁰ Tamże.

Projektując postać papieża Polaka, należy wykorzystać aspekty z nim związane, takie jak mimika, gesty, wygląd, wypowiedzi, cytaty z jego twórczości, homilii, przemówień, o czym już wielokrotnie wspomniałem. W zależności od intencji rozgrywki, gdyż mogą się pojawić np. takie treści z nim kojarzone, jak stosunek do osób LGBTQ+ lub antykoncepcji. Kwestie biograficzne są znaczące. Ograniczenia podczas konstruowania papieskiego protagonisty wynikają z faktu, że JP II jest postacią realną. Na sylwetkę Wojtyły wpływa konwencja samej gry i obrany kierunek narracyjny oraz gatunek. Jeśli dla przykładu dana rozgrywka stanowić będzie projekt edukacyjny, to nacisk położony zostanie na tym, aby przedstawić Biskupa Rzymu w sposób realistyczny. W takim przypadku materiał audiowizualny zawierać może prawdziwe fragmenty wystąpień Karola Wojtyły, zachowane fotografie archiwalne z czasu trwania jego pontyfikatu, dzieciństwa, lat młodości czy studiów wyższych. Narracja w takiej grze również kształtuje obraz papieża np. poprzez opisy o nim, jego rodzinie, zainteresowaniach. Jeśli jednak rozgrywka jest związana z innym sposobem przedstawienia JP II, to znaczy np. całkowicie nie jest poświęcona jego osobie, to nadal kreacja będzie ograniczała twórców, ponieważ muszą pojawić się jakieś komponenty, które kojarzone są z Wojtyłą, aby przekaz był czytelny. Innymi słowy, zaprojektowany bohater nie mający nic wspólnego z papieżem, po prostu nim nie będzie.

Karnawał, czyli demitologizacja papieża Polaka

Gry papieskie oraz inne około ludyczne treści o papieżu Polaku podejmowane w rozprawie, których twórcy mają na celu krytykować lub parodiować Jana Pawła II, wykorzystują formułę znaną z kultury śmiechu. Opisując to zjawisko, sięgam do teorii karnawalizacji scharakteryzowanej przez rosyjskiego literaturoznawcę Michaiła Bachtina²⁰¹.

Holenderski uczony Johan Huizinga konstruując swoją wykładnię dotyczącą gier i zabaw nie przeciwstawia tej kulturowej kategorii aspektowi powagi. W istocie gry mogą mieścić w swojej ramie zarówno aspekt ludyczny, jak i poważny, przykładem służą szachy, warcaby, zawody sportowe. Zabawy nie można zamknąć w opozycji prawda – fałsz, dobro-zło. Co istotne, autor *Homo Ludens* wiąże sferę *sacrum* właśnie z nią, gdyż przenosi ona świadomość uczestników w inne realia, wymiar rządzący się ściśle

²⁰¹ Zob. M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*

określonymi regułami i prawami. Cechy zabawy i świętości mają w takim kontekście wiele wspólnego. Przede wszystkim łączy je kwestia oddzielenia od życia prawdziwego, odrębność przestrzeni i czasu. Zabawa znosi charakterystyczną kwestię pomiędzy wiarą a udawaniem. W tej sakralnej rzeczywistości odgrywa się porządek egzystencjonalny, gra przychodzi z pomocą, aby utrzymać ład świata²⁰².

Michaił Bachtin ukuł pojęcie karnawału, tkwiącego w zabawowym charakterze ceremonii sakralnych. Rosyjski uczony postulował, aby nie zrównywać kultury z elementami natury, technologii i jedzenia. Wszak kultura jest oparta na walce człowieka z kwestią wykluczenia, wyobcowania i zagubienia. Istotę stanowi tutaj chęć rozwijania życia duchowego i poznawania samego siebie. Kultura wspomaga kontakty między jednostkami, oswaja z widzialnym oraz niewidzialnym światem, nadaje sens oraz hierarchizuje. Nie jest możliwe wyjaśnić wszystkie fenomeny dziejące się w tej przestrzeni pod względem neutralnym. Dlatego kultura przyjmuje kształt odczłowieczający, uprzedmiotowiający. Im głębiej wchodzimy w nią, tym bardziej podejmujemy dialog. Bachtin tworzy więc podział na kulturę oficjalną oraz nieoficjalną. W każdej cywilizacji wydaje się, że zaprojektowana była taka podwójność egzystencji. Obok oficjalnie przyjętych poważnych mitów zawsze w kontraście powstawały te wulgarne, herosi byli parodiowani. Wszelkiego rodzaju formy śmiechu w takim ujęciu funkcjonowały jako nieoficjalne. Bachtin zaproponował ludową formułę celebrowania kultury śmiechu jako karnawału. Jest on niezależny wobec religijnego dogmatu, pobożności. Nie znajdziemy w nim elementów magicznych czy modlitewnych. Co należy podkreślić, jak podaje Julia Czerniuk, karnawał może przyjmować kształt parodii kościelnego kultu. Charakter opisywanego przez Bachtina fenomenu nie określa się w kategoriach czystej sztuki, funkcjonuje raczej pomiędzy życiem a artyzmem. Jest to pewnego rodzaju zniekształcona lub odwrócona rzeczywistość, nie ma aktorów i audytorium, w tym wydarzeniu się żyje. Zostają zniesione granice pomiędzy prawdziwym życiem a karnawałem. Nic nas wtedy nie krępuje, mamy szeroko pojętą wolność. W średniowieczu formuła ta była jedynie czasowo ograniczonym wydarzeniem, odwracała oficjalny porządek. Praktycznie każde święto, jak trafnie zauważa badaczka, miało swoje drugie oblicze, chwilę wychnienia, zabawę. Karnawał dawał możliwość rozluźnienia napięcia, był innym, drugim życiem ludu, nierozzerwalnie związanym ze śmiechem, odcięciem od prawdy, hierarchii, prawa, norm, zakazów. Kultura oficjalna

²⁰² J. Czerniuk *Jak przeczytać grę i zagrać w literaturę? Kategoria gry w kontekście różnych teorii: literatury, kultury i mediów...*, s. 22-23.

autoryzowała panujący ustrój, wzmacniała porządek społeczny. Praktyki kościelne stanowiły wyznaczniki moralnych i niezmiennych wartości oraz prawdy. Cechowała je powaga nieuznająca śmiechu i wygłupów. Te zasady podczas karnawału nie obowiązywały, łączyło się to, co utopijne z realnością. Swobodę tego wydarzenia podkreślał szczery, wulgarny język, wykorzystywano charakterystyczne skranwalizowane symbole oraz gesty, które były czytelne dla ludzi. Dystans zostawał zniesiony, panował świat na opak konstruowany za pomocą parodii, degradacji, detronizacji, błazenady, profanacji²⁰³.

Bachtin stwierdza, że dla karnawałowej przestrzeni istotna jest logika „odwrotności”, zasada ciągłych migracji z góry w dół i na odwrót, przodu i tyłu. Ważne są tutaj różne typy parodii. Dlatego jest to wizja konstruująca odwrócenie hierarchii, lecz taka parodia nie wyklucza, nie stanowi kategorii czysto negatywnej²⁰⁴.

Język karnawału nosi znamiona kultury popularnej, a gra ma możliwość tę karnawałowość intensyfikować. Sama rozgrywka, „zanurzenie” w świat fikcyjny, nosi znamiona kultury śmiechu, zawsze jakoś zniekształca, przerysowuje, upraszcza. Możemy w wirtualnej przestrzeni robić rzeczy, których nigdy byśmy nie zrobili w prawdziwym życiu, o czym rozprawia również Tomasz Z. Majkowski²⁰⁵.

Postać papieża Polaka, jak podaje Wojciech Piteras, jest silnie zakorzeniona w świadomości historycznej naszego narodu i kulturze, zatem stanowi pewnego rodzaju punkt odniesienia, który z pewnością może się stać przedmiotem sporów. Cybernetyczna społeczność internetowa próbująca „odbrzązować” przesadny mit gloryfikujący Jana Pawła II zaczęła tworzyć „cenzopapę”, czyli treści mające na celu parodiować, szkalować, ucłowieczać Biskupa Rzymu. Stało się to pewnego rodzaju rytuałem²⁰⁶. Krytycy Karola Wojtyły odrzucali jego zinstytucjonalizowany oficjalny wizerunek, wykorzystując do tego treści przyjmujące kształt obelgi, parodii, ironii, zniewagi. Jak trafnie podsumowuje Pietras na podstawie ustaleń Igi Ranoszek²⁰⁷, papiescy „szkalownicy” posługują się cechami mowy o charakterze karnawału, takimi jak

²⁰³ Tamże, s. 23-25.

²⁰⁴ M. Bachtin, *Wstęp* w: M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, tłum. A. Goreniov, A. Goreniov, oprac. S. Balbus, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975, s. 68

²⁰⁵ Zob. T.Z. Majkowski, *Języki gropowieści...*

²⁰⁶ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy interanuci szkalowali papieża?* w: *Sacro-pop. Wyrażanie świętości w kulturze masowej*, red. D. Kalinowski, Z. Szwedek-Kwiecińska, Akademia Pomorska w Słupsku, Słupsk 2021, s. 229-248.

²⁰⁷ Zob. I.M. Ranoszek, *Współczesny karnawał – o humorze „krańców internetu”*, *Literatura Ludowa* 2017, nr 2, s. 25-37.

profanacja, ekstrawagancja megalians, familiarność²⁰⁸. Dlatego uważam, że „cenzopapa” projektowana jest poprzez kulturę śmiechu.

„Cenzopapy” w grach wprowadzają użytkownika w świat zintensyfikowanego karnawału. Ponadto skarnawalizowane kwestie dostrzec można w wielu innych formach krytykowania czy parodiowania papieża. Dotyczy to niedokończonych projektów oraz modyfikacji do gier. W trakcie opisywania i interpretowania poetyki wybranego przedmiotu badań posiłkuję się teorią Michaiła Bachtina. Co istotne, gry stają się narzędziami do rozbijania papieskiego mitu, a to z kolei działa w opozycji do zinstytucjonalizowanych gier edukacyjnych.

Jak już wspomniałem, sam akt grania powoduje wejście w nierzeczywisty świat, co już nosi znamiona zjawiska opisywanego przez rosyjskiego literaturoznawcę, bo zniekształca, upraszcza. Twórcy „cenzopap” korzystają z komponentów tworzących kulturę śmiechu, aby sparodiować papieża, co intensyfikuje karnawał w rozgrywce. Z jednej strony idea niszczenia papieskiego wizerunku i podważanie jego autorytetu jednocy „szkalowników”, a z drugiej jest to skarnawalizowany kod kulturowy. Krytyków Wojtyły jednocy wspólna sprawa, odreagowanie przyjętych norm, śmiech, podważenie autorytetu. Dzieje się to w przestrzeni internetowej, niekontrolowanej. Jednak przeradza się ten fenomen w narzędzie manifestu dla osób poza tą grupą. Ci z kolei mogą nieprzychylnie na to patrzeć, ale też są poza karnawałem, mogą do niego wejść, zjednoczyć się lub go odrzucić. Wtedy jest to parodia rozumiana jako akt negatywny, szokujący. Dlatego „gra się Wojtyłą” w szerszym znaczeniu. Te wątki przenikają się ze sobą i są silnie uzależnione od intencji oraz subiektywnego odczucia.

Zinstytucjonalizowane gry edukacyjne o zmitologizowanym papieżu

Wybrane do analizy gry planszowe oraz miejskie, jak również jedna gra cyfrowa (*Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*), reprezentują gatunek tzw. *serious games*. Są to charakterystyczne projekty skupione nie tylko na aspektach ludycznych i czysto rozrywkowych, mają one zaangażować gracza w jakimś konkretnym celu, przekazać

²⁰⁸ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy interanuci szkalowali papieża...*, s. 231-233.

jakaś wiedzę. Zabawa wynikająca z grania zatracą swoją prymarną funkcję²⁰⁹. Przedmiot moich badań został zrealizowany z inicjatywy oficjalnych instytucji państwowych, takich jak Centrum Myśli Jana Pawła II, Instytut Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II, Centrum Jana Pawła II „Nie lękajcie się”. Dlatego są to edukacyjne gry o charakterze zinstytucjonalizowanym. Gry wydają się atrakcyjnym sposobem na przekazywanie wiedzy, a co istotne, odpowiadają wygórowanym oczekiwaniom młodszych i starszych odbiorców, jeśli są prawidłowo skonstruowane.

Krzysztof Eran Weber i Michał Miriam Weber zauważają, że w ciągu ostatnich 30 lat, obserwując rozwój gier oraz różnorodnych materiałów dydaktycznych, wyłoniły się dwie tendencje. Pierwsza dotyczy wykorzystywania gier jako dodatkowego elementu przekazywania wiedzy. Widać tutaj szczególne zainteresowanie grami cyfrowymi. Druga jawi się jako kwestia tworzenia specjalistycznych przedsięwzięć edukacyjnych, tutaj dominantą jest ściśle określony cel²¹⁰.

W istocie każde działanie, które wyznacza jako cel edukację, staje się narzędziem kształcącym dane kompetencje. To zastosowanie jest niezależne od intencji twórcy, czy konstrukcji treści. Edukacyjność definiuje kontekst. Dlatego taki charakter ludycznego medium może być mniej lub bardziej wyeksponowany. Jak podają Weberowie, im dziecko jest młodsze, tym lepiej, aby nie było świadome, że fundamentem rozgrywki jest zamiar przekazania jakiejś wiedzy. Gra powinna uczyć, wykorzystując „grywalność”. Motywacją jest wygrać i mieć z tego powodu satysfakcję. Tego typu przedsięwzięcie powinno posiadać odpowiednią dynamikę, aby nie zanudzić użytkownika. Autorzy zazwyczaj sięgają po określoną narrację i fabułę, ponieważ to racjonalizuje poczynania gracza²¹¹.

Wykorzystywanie gier lub ich elementów w nauce nazywa się gamifikacją, tudzież grywalizacją. Termin ten został użyty po raz pierwszy przez twórcę gier komputerowych Nicka Pelling’a w 2002 roku. W kolejnych latach gamifikacja zdobywała coraz większą popularność. Wykorzystywana była w reklamie, biznesie, a z czasem właśnie w edukacji. Idea użytkowania logiki gier w szkolnictwie miała już wcześniej swoje zastosowanie. Same stawianie ocen jest nacechowane mechanizmem

²⁰⁹ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 278-279.

²¹⁰ K. E. Werber, M. M. Werber, *Czy to gra edukacyjna? Rozważania o edukacyjności gier*, w: *Grywalizacja w edukacji i biznesie*, red. M. Makowiec, A. Witoszek-Kubicka, Katedra Zachowań Organizacyjnych, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków 2019, s. 103

²¹¹ Tamże, s. 107.

znanym z gier, za wysoką średnią można przecież otrzymać wyróżnienie na świadectwie²¹².

Grywalizacja, jak podaje Magdalena J. Cyrklaff, może zaktywizować uczestników rozgrywki oraz zmotywować do wykonywania pewnych działań, które wydawały się nieatrakcyjne. Prawdłowo zaprojektowana gra posiada odpowiednią dynamikę, dającą użytkownikowi satysfakcję, co przekłada się na chęć pozostawania w przestrzeni wirtualnej. To swoistego rodzaju nagroda. Dynamizm jest wytwarzany za pomocą odpowiednich mechanik. Cyrklaff wskazuje, że są to zazwyczaj różnego rodzaju zaskakujące i przykuwające uwagę elementy usytuowane na poziomie obowiązujących reguł. Według badaczki przykładem takich mechanizmów są zdobywane przez gracza punkty lub informacja zwrotna. Dzieje się to w sposób natychmiastowy, co jest swoistego rodzaju odróżnieniem świata realnego od gry. Brak informacji zwrotnej często powoduje zniechęcenie do podjęcia działań. Twórcy gier w różny sposób starają się uatrakcyjnić przebieg rozgrywki, wykorzystują w tym celu np. pasek postępu, aby gracz realnie mógł zweryfikować, jak wiele osiągnął i ile czasu pozostało, żeby przejść do kolejnego etapu. Pomocne są rankingi, komunikacja pomiędzy graczami oraz poziomy trudności. Dynamika bezsprzecznie związana jest z mechaniką, aczkolwiek istotnym elementem jest fabuła i prowadzona narracja, która przykuwa uwagę i przyczynia się do uzyskania zamierzonego efektu. Gry edukacyjne, w szczególności te cyfrowe, stanowią pewnego rodzaju odpowiedź na potrzeby współczesnych ludzi coraz bardziej pochłoniętych wirtualną przestrzenią i nowymi mediami. Dzięki ludycznym aspektom gier udaje się niekiedy zmienić nastawienie do nauki²¹³.

Nie dziwi więc fakt, że nawet poważne instytucje w ramach swoich programów wykorzystują grę jako swoistego rodzaju narzędzie do przekazywania danych treści. Jednak projekty powstające z inicjatywy oficjalnych ośrodków państwowych ukazują papieża Polaka w ściśle określony sposób. Wpływa na to statut danego przybytku kultury. Wszystkie wymienione wcześniej instytucje stojące za tworzeniem projektów edukacyjnych o Janie Pawle II wykorzystują także charakterystyczną narrację, w której Wojtyła jawi się jako niepodważalny autorytet. Nie znajdziemy tutaj żadnych treści

²¹² J. Jakubowicz, *Gra jako wsparcie w edukacji*, online, https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2023/03/21/f0eoty/jows-1-2023-jakubowicz.pdf. Data dostępu: 1 czerwca 2024, s. 82.

²¹³ M. J. Cyrklaff, *Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji*, online, <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/5839/Cyrklaff-Grywalizacja.pdf?sequence=1>. Data dostępu: 1 czerwca 2024, s. 189, 191, 192.

kontrowersyjnych lub krytycznych. Prowadzi to w konsekwencji do podtrzymywania mitu papieskiej postaci. Po śmierci Jana Pawła II jego pontyfikat i biografia zaczęła ulegać mityzacji, co wybrzmiewa podczas interpretowania wybranych przeze mnie zinstytucjonalizowanych gier.

Jak podaje Magdalena Hodalska, śmierć Karola Wojtyły była wydarzeniem przełomowym i wpisała się w pamięć zbiorową. Tuż po pogrzebowej ceremonii w mediach pojawiać zaczęły się publikacje, w których zauważalna była charakterystyczna narracja mitologizująca papieską biografię. Zgodnie z nią Biskup Rzymu wpisuje się w model narodzin i dzieciństwa pasujący do herosa. Jawi się jako przystojny i energiczny mężczyzna, otoczony boską aurą i wspaniałą kondycją fizyczną, co występuje w mitologiach na całym świecie. Hodalska wskazuje, że zwiastunem pontyfikatu Jana Pawła II był Ojciec Pio, co utożsamiać można z charakterystycznym momentem w życiu każdego bohatera odnajdującego swoje powołanie do wyższych celów. To wezwanie do wyprawy. Wędrówka stanowi znany motyw mityczny. Tak też potoczyło się życie papieża Polaka. Pontyfikat Wojtyły wyróżniały liczne pielgrzymki po całym świecie. Dziennikarze podkreślali ten aspekt, ponieważ te podróże apostołskie zmieniały ludzi, przywracały nadzieję. Wojtyła niczym heros został wysłany w świat, aby walczyć o pokój, pokonać reżimy totalitarne, czyli powstrzymać zło, co determinuje mitycznego bohatera²¹⁴. Jak powiada przywołana badaczka:

Publicyści przekonywali, że Karol Wojtyła od dziecka pozostawał pod szczególną opieką Opatrzności, a sam Papież wierzył, że jego życie uratowała Matka Boska. W chwili zamachu „jakaś moc niewidzialna wkroczyła”, Jan Paweł II mówił: „czyjaś ręka strzelała, ale Inna Ręka prowadziła kulę”. Zamach na placu św. Piotra wypełnił fatimskie proroctwo. Był jednocześnie próbą heroiczną, której poddany jest każdy bohater mitu – za cenę swojego cierpienia „zdobywa siłę i mądrość dla siebie i dla ludzkości”. Pojednanie i przebaczenie – to właśnie siła i mądrość, którą Papież bohater zostawił ludzkości²¹⁵.

Jan Paweł II stał się figurą silnie związaną ze współczesną historią. Zdaniem Macieja Kapka, Wojtyła reprezentował krytykę systemu komunistycznego. Potrafił dotrzeć do katolików oraz ateistów, co miało wpływ na rozrastanie się mitycznego wizerunku.

²¹⁴ M. Hodalska, *Śmierć papieża, naordziny mitu...*, s. 211-212.

²¹⁵ Tamże, s. 212.

Odegrana przez niego rola okazała się istotna dla historii Polski, a to sprawiło, że zaczął figurować jako postać patriotyczna²¹⁶.

Wojtyła stał się mitem pod wpływem wielu sprzyjających ku temu warunków. Wyróżniał się poświęceniem, postępował według ideałów określonej grupy społecznej, a to z kolei pasowało do portretu bohatera narodowego. Ponadto posiadał predyspozycje przywódcze. Jako lider religijny oraz narodowy stał się postacią, o której można było uczyć w szkołach na lekcjach wychowawczych, religii i historii czy języka polskiego, gdyż korelowało to z programami nauczania, szczególnie w kwestii kształtowania postaw patriotycznych. Szybko stał się patronem wielu instytucji kulturalnych oraz edukacyjnych²¹⁷. Maciej Kapek wskazuje, że kult Jana Pawła II jest:

(...) oparty na sentymentalizmie oraz znacznym spłyceńcu dziedzictwa papieża. Nie jest to niczym dziwnym, gdyż mitologizacja historii zakłada wyrzeczenie się złożonej prawdy na rzecz obrazu uproszczonego i łatwego do wypromowania. Popularność Jana Pawła II wydaje się nieracjonalna, jeśli weźmie się pod uwagę, jak często polski kult papieża budowany jest z pominięciem jego dorobku teologicznego i filozoficznego, w dużej mierze opierając się na przywołanych wcześniej więziach plemiennych i przeświadczeniu, że „nasz papież” musi być wyjątkowym bohaterem²¹⁸.

Funkcjonujący w Polsce mit Karola Wojtyły skonstruowany został z wartości patriotycznych oraz religijnych, co jest szczególnego rodzaju syntezą przynależności narodowej i katolickiej. Stanowi to fundament, na którym powstaje jego portret. Wszystkie te kwestie ułatwiły kreowanie legendy o papieżu Polaku, Biskupie Rzymu, uchodzącego za filozofa, przyjaciela młodych ludzi, bohatera ratującego Polskę przed komunistami²¹⁹.

Do tej pory ten charakterystyczny mit o idealnym świętym Polaku jest promowany przez ośrodki kulturalne, a nawet przez Ministerstwo Edukacji i Nauki za czasów rządu Prawa i Sprawiedliwości, co znajduje swoje odzwierciedlenie w przedmiocie moich dociekań. Te projekty edukacyjne mają za zadanie wprowadzać użytkowników w kulturę narodu Polskiego. Nie tylko przekazywać wiedzę historyczną,

²¹⁶ M. Kapek, *Jan Paweł II wielkim Polakiem był*. *Mit papieski i jego dekonstrukcja w świadomości Polaków po roku 2005*, online, https://www.academia.edu/78825392/_Jan_Pawe%C5%82_II_wielkim_Polakiem_by%C5%82_Mit_papi%C5%82_ego_dekonstrukcja_w_%C5%9Bwiadomo%C5%9Bci_Polak%C3%B3w_po_roku_2005?f_r=45386. Data dostępu 2 czerwca 2024, s. 693.

²¹⁷ Tamże, s. 694-695.

²¹⁸ Tamże, s. 695.

²¹⁹ Tamże, s. 697.

ale kształtować postawy patriotyczne w chrześcijańskiej perspektywie²²⁰. Ośrodki kulturalne: Centrum Myśli Jana Pawła II, Instytut Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II, Centrum Jana Pawła II „Nie lękajcie się”, promują papieża Polaka w ramach tradycji związanej z jego dziedzictwem i działalnością w wieloaspektowym ujęciu²²¹. Jednakże przekłada się to na sposób, w jaki prezentowany jest Wojtyła w grach. Twórcy, konstruując edukacyjne projekty o ludycznym charakterze, nie tylko ukazują za sprawą poetyki Wojtyłę zmitologizowanego, ale również często przyjmują formułę o konserwatywnym światopoglądzie. Gra w takim aspekcie jest swoistego rodzaju narzędziem propagandowym wykorzystującym: narrację, opisy literackie, fabułę, kreację postaci, udźwiękowienie i warstwę estetyczną. Autorzy konstruują portret Jana Pawła II zgodnie ze stereotypami funkcjonującymi o nim w oficjalnym, zinstytucjonalizowanym kształcie. Nie ma tutaj miejsca na dialog, ukazanie różnych przekonań, kontrowersji. Wszelka symbolika oraz metaforyka obfitują w treści o jednokierunkowym wyobrażeniu narodowocentrycznym, co ma swoje konsekwencje w jakości takiej edukacji. Pewne kwestie dotyczące papieża są niezależne od projektowanego przekazu, takie jak np. to, że Wojtyła był pierwszym Polakiem nie-Włochem od 1522 roku²²², podróżował do wielu zakątków świata, ustanowił obchodzone do dziś Światowe Dni Młodzieży. Są to biograficzne fakty, które mogą, lecz nie muszą, zostać wplecione w odpowiedni sposób, aby potwierdzać obraną strategię gloryfikującą Biskupa Rzymu.

Podczas analiz wydobywam te mitologizujące części składowe papieskiego wizerunku oraz zestawiam je z karnawałowym portretem Wojtyły w grach komputerowych. Ma to swoje miejsce w strukturze pracy. Komponenty budujące przekaz w grach porównuję, wykorzystując nowoczesny model komparatystyczny. Zmitologizowany wizerunek Wojtyły funkcjonuje także w kulturze popularnej, co stanowi istotny kontekst moich badań.

²²⁰ Źródło: <https://zpe.gov.pl/a/gra-edukacyjna-godnosc-wolnosc-i-niepodleglosc---dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii/D17v9vwGg>. Data dostępu 4 czerwca 2024.

²²¹ Źródło: <https://www.centrumjp2.pl/o-nas/>. Data dostępu 4 czerwca 2024.

²²² M. E. Bunson, *Wstęp*, w: Jan Paweł II, *Siła Wiary i umysłu*, wybór M. E. Bunson, tłum. A. Gomola, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2005, s. 7-8.

Rozdział II Jan Paweł II w kulturze popularnej

Papież i gry, a inne media popkultury

Postać polskiego papieża w świetle mediów kultury popularnej, takich jak film, serial i tych bardziej tradycyjnych, czyli komiks oraz mem, stanowi tło do analiz tej figury w grach. Gry cyfrowe, planszowe i miejskie wykorzystują dorobek starszych tekstów kultury, dlatego ta część pracy jawi się jako kontekst do moich późniejszych dociekań.

Początek wywodu rozpocznę od kwestii „celebryckiego” charakteru pontyfikatu Jana Pawła II dziś często funkcjonującego w oderwaniu od rysu historycznego, co stanowi inspirację dla krytyków pontyfikatu Wojtyły w „cenzopapach”. Omówię wybrany film biograficzny o papieżu Polaku powielający stereotypowe klisze jego posługi papieskiej zauważalne w oficjalnym przekazie, gdyż w podobny sposób opowiada się o nim w grze *Dziedzictwo kulturowe JP II*, czyli projekcie edukacyjnym sponsorowanym przez dawne Ministerstwo Edukacji i Nauki. Przedstawię rozważania na temat serialu pt. *Młody papież*, aby pokazać interesującą koncepcję zachodniej produkcji, w której Biskup Rzymu jawi się jako tradycjonalista. Przytoczone kwestie związane z komiksem stanowią zaś tło do gier planszowych i miejskich, a także do nieukończonych gry cyfrowej *Karol Wojtyła: Totus Tuus*.

Kilka lat po śmierci polskiego papieża w internecie zaczęły pojawiać się różnego rodzaju treści, takie jak memy, animacje, piosenki upamiętniające tę postać niekoniecznie w pozytywnym ujęciu. Te, które stanowiły prześmiewczy lub krytyczny obraz Karola Wojtyły, określono w wirtualnej przestrzeni jako „cenzopapy”. Termin ten szerzej tłumaczę przy okazji omawiania polskich memów z papieżem Polakiem. Wykorzystywanie postaci papieskiej w modyfikacjach do gier komputerowych wywodzi się w wielu przypadkach właśnie z wirusowego kodu krytykowania papieża. Na podstawie obrazków internetowych ukazujących wieloaspektowo wizerunek JP II, których dokonałem analizy i podziału, zamierzam przedstawić ich korelację z wyselekcjonowanymi elementami gier. Zajmuję stanowisko, że skonstruowane modyfikacje do gier przez użytkowników realizują wirusową teorię Richarda Dawkinsa²²³ wywodzącą się z memów zaktualizowanych do wirtualnych grafik. Ponadto gry zinstytucjonalizowane oraz świeckie posługują się podobną logiką.

²²³ R. Dawkins, *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2007.

Papież celebryta

Posługa papieska to wyjątkowa godność nadawana jednemu z hierarchów Kościoła Rzymskokatolickiego. Wyróżniony podczas konklawe przeważającą liczbą głosów duchowny staje się nie tylko Biskupem Rzymu, ale również bezpośrednim, według wiary, pośrednikiem pomiędzy Bogiem a ludźmi. Zarządzanie tak ogromną instytucją zrzeszającą miliony wiernych na całym świecie, trwającą od setek lat, stanowi nie lada wyzwanie. Godność papieska sama w sobie, wydawać by się mogło, powinna stanowić wzór do naśladowania w zakresie wyznaczników wiary katolickiej. Stereotypowo oczekivalibyśmy od takiej postaci, odzianej powszechnie w biel, samych pozytywnych przymiotów. Oczywiście, tak nie jest. Co istotne, taką kliszę stosuje się nawet do „zwykłych” księży odzianych w czarną sutannę. Nie każdy powołany Namiestnik Chrystusa, biskup lub ksiądz podołał swojemu zadaniu.

Zdaniem Dariusza Piotra Klimczaka *sacrum* i *profanum* na przestrzeni wieków zamieniały się swoimi miejscami, gdyż posługę papieską pełnili nierozliczeni przestępcy, skandaliści, lecz również osoby odznaczające się męczeństwem, święci i fanatycy wiary. Badacz podaje za przykład skandalisty Aleksandra VI z rodu Borgiów²²⁴. Panujących niegdyś Biskupów Rzymu, możemy w istocie podzielić na tych spod „jasnej i ciemnej gwiazdy”²²⁵. Co więcej, kultura współczesna traktuje osobę papieża jako swoistego celebrytę – osobę znaną medialnie²²⁶, co badacz określa jako: „celebrytans”, specyficzny rodzaj duchowego przewodnika brylującego na ekranach telewizorów, łączącego sławę z autorytetem religijnym. W odróżnieniu od znanych aktorów czy piosenkarzy, papieska popularność nie opiera się jedynie na rozpoznawalności. Jak podkreśla badacz to charyzma i autorytet kształtują sylwetkę najwyższego kapłana, dopełnioną przez zauważalność w mediach, ceremonialność czy umiejętności retoryczne. Taki sposób prezentowania Biskupa Rzymu postępuje poprzez laicyzację społeczeństwa. Zauważalne gesty, dekoracje, spontaniczne zachowanie również składają się na wizerunek głowy Kościoła podczas wystąpień publicznych, nierzadko transmitowanych na cały świat²²⁷.

²²⁴ D. P. Klimczak, *Papież jako celebrytans, czyli światowy celebryta i celebrans*, „Kultura Popularna”, 2019, nr 2 (60), s. 79.

²²⁵ Tamże, s. 79.

²²⁶ *Słownik języka polskiego PWN*, hasło: *celebryta*, online, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/celebryta.html>. Data dostępu: 25 marca 2023.

²²⁷ D. P. Klimczak, *Papież jako celebrytans, czyli światowy celebryta i celebrans...*, s. 79-80.

Każdy skandal z udziałem kapłanów staje się gorącym tematem medialnym, a to z kolei potęguje spojrzenie na papieża, który kieruje całą instytucją. Wiesław Godzic twierdzi, że stać się celebrytą nie jest niczym negatywnym, gdyż nie tylko postacie kojarzone z show-biznesem noszą takie miano, lecz także naukowcy, medycy, artyści. Kościół to wspólnota, a najwyższe autorytety duchowe również podlegają ludzkiej ocenie²²⁸. Media, takie jak radio, telewizja czy internet z powodzeniem mogą być wykorzystywane w pozytywny sposób przez hierarchów reprezentujących wiarę chrześcijańską. Istotny staje się przekaz i dotarcie do wiernych. Jak podaje Godzic:

Celebryci pomagają nam w przejściu przez burzliwe rafy zmian. A zmiany następują i następować muszą – temu chyba nikt rozsądny nie zaprzeczy. Sugestia zaś jest następująca: jeśli w trakcie doświadczania tych zmian pozycja papieża jako celebryty może pomóc w czynieniu dobra – to niechże będzie celebrytą²²⁹

Choć przywołany badacz odwołuje się do postaci papieża Franciszka, dziś wykorzystującego szerzej potencjał medialny, tak należy zwrócić uwagę, jak zauważa Dariusz Piotr Klimczak, że to Jan Paweł II poniekąd zapoczątkował erę papieży „celebrytów” wykorzystujących nowe media. Wcześniej urzędujący Biskupi Rzymu znani byli mniejszej grupie wiernych niż dziś. Dopiero w 1931 roku Pius XI wykorzystał radio jako narzędzie masowej transmisji. Przedstawiciele Watykanu coraz bardziej zauważali „moc”, jaką daje prasa, radiodbiornik i telewizja w procesie ewangelizacji. W rezultacie to słowiański papież został „mistrzem” medialnego przekazu, dzięki przede wszystkim doświadczeniu aktorskiemu zdobytemu w Teatrze Rapsodycznym. Wojtyła potrafił wykorzystać gesty, mimikę i retorykę, aby wzmocnić swój autorytet nawet na szklanym ekranie czy radiowym słuchowisku, zyskując ogromny zasięg. Istotną rolę odgrywała jego góralska osobowość, jak również skłonność do żartów, szczególnie z młodzieżą, umiejętności pisarskie, zamiłowanie do sportu. „Papież gestów”, bo tak został określony, zdawał sobie sprawę, jak ważne jest wywoływanie „szumu” wokół swoich wystąpień dla promocji Kościoła katolickiego. Niektóre gesty Jana Pawła II np. ucałowanie ziemi, zostały przejęte przez późniejszych papieży. W okresie świetności swojego pontyfikatu Wojtyłę kojarzono z kremówkami czy charakterystycznym

²²⁸ W. Godzic *Czy papież może być „celebrytą” i czy Franciszek nim jest?* w: *Papież Franciszek i współczesność: z refleksji nad fenomenem komunikowania się*, red. ks. W. Misztal, ks. R. Nęcek, ks. M. Radej, Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie. Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2019, s. 199.

²²⁹ Tamże, s. 208.

kręceniem laską. Zachowanie papieża Polaka przeszło do historii. Trudno było sobie wcześniej wyobrazić, aby dostojny senior o konserwatywnych poglądach, zagorzały przeciwnik aborcji i antykoncepcji poprzez swoją unikatową osobowość gromadził setki tysięcy ludzi podczas swoich przemówień²³⁰.

Wojtyła, będąc swoistego rodzaju celebrytą o wielu talentach, odegrał znaczącą rolę w czasach PRL. Polacy poszukujący autorytetu odnaleźli go w słowiańskim papieżu. Jak podaje Karol Tarnowski w przedmowie do książki Alfreda Marka Wierzbickiego, humanistyczna idea, którą wprowadził Jan Paweł II do nauczania Kościoła, dała możliwość połączenia wykładni katolickiej z mentalnością charakterystyczną dla wieku rozumu²³¹. Z pewnością papież Polak przyciągał uwagę swoją wszechstronnością, różnego rodzaju wydarzeniami zaistniałymi w jego życiu, biograficznymi ciekawostkami, a przede wszystkim zaskakiwał błyskotliwością²³². Charakter celebrycki pontyfikatu sprzyjał nie tylko zdobywaniu coraz większej popularności na całym świecie i w Polsce, ale również znacznie przyczynił się do mocnego uplasowania jego godności w kulturze popularnej. Mogło to prowadzić do trywializacji jego posługi, lecz z drugiej strony dało możliwość dotarcia do ludzi niewierzących, co stanowi fundament ewangelizacji. Papież niejednokrotnie próbował także zmniejszyć dystans wobec młodzieży, czego wynikiem są różnego rodzaju spontaniczne wypowiedzi ujmowane poza oficjalną treścią danej homilii czy przemówienia. Dziś papieskie wypowiedzi funkcjonują jako swoistego rodzaju kod kulturowy.

Papież zasłynął z licznych podróży apostolskich na całym świecie, miał swój wkład w upadek systemu komunistycznego w Polsce, utworzył pojednanie ekumeniczne, zapoczątkował do dziś obchodzone Światowe Dni Młodzieży, a przede wszystkim był Polakiem. Stał się w Rzeczypospolitej niedoścignionym autorytetem, który uległ mitologizacji. Wniósł wkład w kulturę polską. Społeczność utworzyła wokół niego specyficzny rodzaj adoracji jeszcze przed tym, kiedy został wyniesiony na ołtarze jako święty Kościoła katolickiego. Wojtyła odpowiednio współpracował z mass mediami, co było rewolucją na tle poprzedników.

²³⁰ D. Piotr Klimczak, *Papież jako celebryta, czyli światowy celebryta i celebrans...*, s. 81-85.

²³¹ K. Tarnowski, *Przedmowa*, w: A. M. Wierzbicki, *Kruche dziedzictwo Jana Pawła II od nowa*, Biblioteka „Więzi”, t. 344, Warszawa 2018, s. 6.

²³² M. M. Tytko, *Karol Wojtyła jak świat, czyli o świętym Papieżu Janie Pawle II Wielkim ukazanym w poezji i prozie – wstęp do antologii literackiej*, w: *Pasterz niosący nadzieję*, red. E. Przebieracz, Wydawnictwo św. Macieja Apostoła, Lubliniec 2018, s. 6.

Jakie jeszcze wydarzenia spowodowały, że Wojtyła powoli stawał się celebrytą przenikającym coraz bardziej do kultury popularnej? Na pewne czynniki nie miał pełnego wpływu.

W pierwszej kolejności należy tutaj wskazać sam początek pontyfikatu, czyli 1978 rok, kiedy to Wojtyła został powołany do posługi papieskiej jako 264 Biskup Rzymu, był pierwszym nie-Włochem od 1522 roku²³³, co spowodowało zaskoczenie wśród wiernych²³⁴. Wtedy padły słynne słowa „Przybyłem z dalekiego kraju, nie wiem, czy będę umiał wysłować się w waszym..., naszym języku włoskim, gdybym się pomylił, poprawcie mnie²³⁵.” Jan Paweł II pokazał światu swoją skromność, co z pewnością stworzyło wokół niego przyjazną aurę. Dodatkowo był jednym z najmłodszych papieży, to również niepodważalnie wpływało na jego wizerunek. Kolejną datą wartą odnotowania jest 1979 rok i pierwsza pielgrzymka papieża do ojczyzny. To właśnie podczas tego wydarzenia na placu Zwycięstwa 2 czerwca zostało powiedziane: „Niech zstąpi Duch Twój i odnowi oblicze ziemi, Tej Ziemi²³⁶.” Do dziś te słowa są wielokrotnie przywoływane, co warto zaznaczyć, zakończyły się one piętnastominutową owacją zgromadzonych²³⁷.

13 maja 1981 roku dochodzi do zamachu na życie papieża Polaka przez Turka Alego Agcę. Wojtyła został zraniony w ręce i brzuch. Jednak lekarzom udało się go uratować. Do wydarzenia doszło podczas rocznicy objawień fatimskich, dlatego raniony Biskup Rzymu stwierdził, że próba zamachu się nie udała, ponieważ czuwała nad nim Matka Boża²³⁸. Co warto podkreślić, Jan Paweł II wypowiadał swojego oprawcę i mu przebaczył, a to szczególnie miało wpływ na kreację jego autorytetu.

W 1986 roku papież Polak zainicjował między religijne spotkanie w Asyżu. Nigdy wcześniej żaden duchowny tego nie dokonał. Uczestniczyli w nim m.in. muzułmanie, hinduiści, buddyści. Prowadzenie dialogu z przedstawicielami innych wierzeń stało się charakterystycznym elementem wyróżniającym posługę papieską Wojtyły, co dziś

²³³ M. E. Bunson, *Wstęp...*, s. 7.

²³⁴ Źródło: <https://jedynka.polskieradio.pl/artukul/956900,Habemus-papam-Kardyna%C5%82-Karol-Wojty%C5%82a-papie%C5%BCem>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²³⁵ Źródło: <https://www.centrumopatrznosci.pl/milosc-jest-wieksza-od-sprawiedliwosci-rekolekcje-wielkopostne-ks-prof-waldemara-chrostowskiego-o-sw-janie-pawle-ii/>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²³⁶ Źródło: <https://www.polskieradio.pl/39/246/artukul/2510729,jan-pawel-ii-wolam-ja-syn-polskiej-ziemi>. Data dostępu: 22 czerwca 2024.

²³⁷ Źródło: <https://stacja7.pl/jan-pawel-ii/niech-zstapi-duch-twoj-i-odnowi-oblicze-ziemi-tej-ziemi-historyczna-pierwsza-pielgrzymka-jana-pawla-ii-do-polski/>. Data dostępu: 22 czerwca 2024.

²³⁸ Źródło: <https://i.pl/10-przelomowych-wydarzen-pontyfikatu-jana-pawla-ii-oto-najwazniejsze-daty-zwiazane-z-papiezem-polakiem/ar/c1-17418385>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

stanowi jedno z jego najważniejszych osiągnięć szeroko komentowanych w prasie²³⁹. W 1988 przemawiał w Parlamencie Europejskim w Strasburgu. Przedstawił wówczas swoją wizję Europy, zachęcał do współpracy i dbania o wartości chrześcijańskie. Swoje stanowisko wyraził przed deputowanymi z dwunastu państw²⁴⁰. Poczynania Wojtyły oraz charakter jego pontyfikatu doprowadziły do tego, że został on w 1994 uznany za człowieka roku przez prestiżowe czasopismo „Time”²⁴¹. W 2004 beatyfikował Matkę Teresę z Kalkuty, co było transmitowane przez 77 ekip telewizyjnych z całego świata²⁴². Ostatnim wydarzeniem popularyzującym Wojtyłę, była jego śmierć i sam pogrzeb. 2 kwietnia 2005 roku tłumom wiernych zgromadzonych na placu św. Piotra oraz wszystkim innym czuwającym przekazano smutną wiadomość, iż o godzinie 21:37 zmarł Jan Paweł II. Sam pogrzeb był intensywnie komentowany przez dziennikarzy, a to z kolei rozpoczęło mitologizację papieża Polaka²⁴³. Można tutaj jeszcze przytoczyć wiele przykładów, jednak wskazuję w tym miejscu na te najbardziej charakterystyczne, dzięki którym Wojtyła zyskiwał coraz to większe uznanie na całym świecie, a to przekładało się na jego wizerunek w kulturze popularnej.

Mit papieża Polaka doprowadził do pewnej „Wojtyłomanii”. Postawiono polskiemu świętemu mnóstwo pomników, niektóre z nich są obiektem drwin z uwagi na monstrualne kształty, czego przykładem jest pomnik „Łódź III Tysiąclecia” w Sopocie. Często Jana Pawła II stawał się patronem szkół, choć dziś narastająca kontrowersja na jego temat sprzyja odwrotnemu trendowi, aby wręcz zmieniać te nazwy. Pod jego asygnatą ukazywały się także nazwy ulic. Tworzono o nim filmy biograficzne czy dokumentalne. Jego wizerunek znajdował się na znaczkach pocztowych, pocztówkach, talerzach, breloczkach, poduszkach, kubkach, wystroju wnętrz, skarbonkach. Niektóre z tych rzeczy noszą znamiona kiczu i są masowo produkowane w Chinach.

Jak powiada Kazimierz Sowa, Wojtyła nie był znanym wokalistą, a półki w księgarniach ugięły się od jego płyt. Poświęcono mnóstwo reklam promujących filmy,

²³⁹ Źródło: <https://i.pl/10-przelomowych-wydarzen-pontyfikatu-jana-pawla-ii-oto-najwazniejsze-daty-zwiazane-z-papiezem-polakiem/ar/c1-17418385>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²⁴⁰ Źródło: <https://i.pl/10-przelomowych-wydarzen-pontyfikatu-jana-pawla-ii-oto-najwazniejsze-daty-zwiazane-z-papiezem-polakiem/ar/c1-17418385>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²⁴¹ Źródło: <https://www.forbes.pl/life/travel/ludzie-roku-time-papiez-franciszek-i-poprzednicy/fdny20y>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²⁴² Źródło: <https://i.pl/10-przelomowych-wydarzen-pontyfikatu-jana-pawla-ii-oto-najwazniejsze-daty-zwiazane-z-papiezem-polakiem/ar/c1-17418385>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

²⁴³ M. Hodalska, *Śmierć papieża, narodziny mitu...*

których był głównym bohaterem, choć przecież nie zajmował się profesjonalnym aktorstwem, a teatr stanowił tylko epizod w jego życiu²⁴⁴.

Utwory literackie, które wyszły spod pióra papieża Polaka, znalazły swoje miejsce przez krótki czas w spisie lektur szkolnych, szczególnie w trakcie trwania rządów Prawa i Sprawiedliwości. Zwierzchnik Kościoła katolickiego inspirował także poetów. Jak podaje Marek Mariusz Tytko:

Fenomen społeczny „polskiego Papieża” (czy też „Papieża-Polaka”, „Papieża z Polski”) nie przestaje zdumiewać z upływem lat. Nie przestaje również inspirować poetów i poetki na różnych poziomach. Dowodem istnienia fenomenu Jana Pawła II w społeczności osób piszących wiersze są liczne almanachy, antologie, konkursy literackie, książki-pokłosa pokonkursowe, poświęcone Jego Osobie (dziesiątki, setki w skali Polski)²⁴⁵

Nie można pominąć w tym wszystkim jeszcze jednej zasadniczej rzeczy, a mianowicie roli politycznej Jana Pawła II. Z założenia papież nie powinien być politykiem, podaje Tadeusz Bartoś, bo religia nie jest państwem, a jednak od wieków papieństwo nie sprowadza się jedynie do posługi kapłańskiej. Głowy Kościoła katolickiego od wieków wpływały na politykę światową, uprawiając przy tym swoistego rodzaju grę, co ma miejsce do dziś. Bartoś podkreśla, że nawet we współczesnych czasach papieństwo można określić jako monarchię absolutną, która działa na zasadzie państwa i posiada cały sztab wyspecjalizowanych przedstawicieli, ambasadorów, ministrów. Dla Jana Pawła II ten kontekst publicznej działalności był ważny, szczególnie dla misji jaką realizował. Przekraczała ona papieską posługę i okazała się udana. Największe osiągnięcia Karola Wojtyły to nie działalność religijna, ale właśnie polityczna. To za sprawą jego poczynań i strategii na arenie międzynarodowej Polska uwolniła się od systemu komunistycznego. Siłą Wojtyły były jego pielgrzymki, kontakty osobiste, spotkania z różnymi przedstawicielami państw. Określić dziś można Jana Pawła II jako polityka postmodernizmu²⁴⁶.

²⁴⁴ K. Sowa, *Jan Paweł II superstar*, online, <https://www.wprost.pl/tygodnik/88031/Jan-Pawel-II-superstar.html>. Data dostępu: 27 maja 2024.

²⁴⁵ M. M. Tytko, *Karol Wojtyła jak świat, czyli o świętym Papieżu Janie Pawle II Wielkim ukazany w poezji i prozie – wstęp do antologii literackiej...*, s. 11.

²⁴⁶ T. Bartoś, *Jan Paweł II. Analiza krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2008, s. 142-144.

Karol, który został świętym, czyli filmy biograficzne o papieżu Polaku

Bogata biografia Jana Pawła II stała się inspiracją dla reżyserów z różnych państw. Na rodzimym gruncie nakręcono znany film pt. *Karol – człowiek, który został papieżem*, który przyciągnął do kin ponad dwa miliony widzów, a to przełożyło się na ogromny sukces finansowy. Co istotne, jeszcze wiele tygodni przed śmiercią Wojtyły trwały prace nad realizacją tego przedsięwzięcia. Amerykańskie stacje telewizyjne opracowywały seriale ukazujące życie jednego z najbardziej znanych przywódców duchowych na świecie. Choć biografia papieża Polaka stanowi gotowy scenariusz na wiele produkcji, tak do dziś, zdaniem Kazimierza Sowy, tylko dwie ekranizacje zachowano w ujęciu symboliczno-pietystycznym. Pierwsza to *Jan Paweł II* o budżecie 20 mln euro stworzona we współpracy CBS i telewizji RAI i TVP. Drugi zaś pomysł ukazania życia polskiego papieża warty wspomnienia nosi nazwę *Jan Paweł II. Nie lękajcie się*. Podczas premiery widzowie mogli przekonać się, że jest to produkcja schematyczna²⁴⁷.

W 2014 roku nakręcono film dla dzieci pt. *Karol, który został świętym*. Jak podaje Marta Kołodziejska, była to produkcja o nienajlepszej opinii. Krytyka dotyczyła chaotycznego montażu, powielania utartych i znanych klisz. Jednak największym zarzutem pod adresem tego kinematograficznego tworu była chęć zarobienia pieniędzy kosztem romantycznego wizerunku Wojtyły, wszakże premierę zaplanowano w tym samym roku, w którym ogłoszono papieża Polaka świętym Kościoła katolickiego²⁴⁸.

W filmie opowiedziano historię Kacpra, ucznia podstawówki, którego ojciec nie żyje, prawdopodobnie zginął podczas pełnienia służby wojskowej. Jego matka, jak się dowiadujemy, pochłonięta jest karierą zawodową, dlatego chłopiec znajduje się na jakiś czas pod opiekę dziadka. Kacper spędza bardzo dużo czasu przy komputerze, tworząc filmiki animowane czołgów, interesuje się militariami. Dziadek zaciekawiony interesującym hobby chłopca opowiada mu historię swojej przyjaźni z Karolem Wojtyłą w czasach PRL-u. W momencie, kiedy senior zaczyna przytaczać wszelkiego rodzaju treści związane z przyszłym papieżem, film przekształca się na animację. Relacja Wojtyły z dziadkiem młodzieńca rozpoczyna się od wydarzenia, kiedy to nieokreślony mężczyzna

²⁴⁷ K. Sowa, *Jan Paweł II superstar...*

²⁴⁸ M. Kołodziejska, *Pop-papież, czyli rzecz o symbolach religijnych w popkulturze na marginesie filmu „Karol, który został świętym”*, online, <https://kulturaliberalna.pl/2014/04/08/pop-papiez-rzecz-symbolach-religijnych-popkulturze-marginesie-filmu-karol-ktory-zostal-swietym/>. Data dostępu 28 maja 2024.

ratuje przed milicjantem kilkoro studentów konspiracyjnych przeciwko komunistom. Tajemniczy nieznajomy zasugerował, że za tę nieoczekiwaną pomoc należy się podziękowanie opatrności bożej. Wdzięczni kursanci studiów wyższych odwiedzają pobliską bazylikę, gdzie spotykają swojego wybawcę. Okazuje się, iż jest księdzem. W trakcie opowieści film wraca do swojej pierwszej formy z prawdziwymi aktorami. Dziadek zabiera nastolatka na wędrówkę po górach o charakterze survivalowym, kontynuując swoją opowieść o przyjaźni z przyszłym papieżem i młodych ludziach, którzy doświadczyli różnych przygód podczas obcowania z Wojtyłą. Zostaje tutaj opowiedziana historia za pomocą animacji, a ukazuje ona, jak papież Polak działał przeciwko władzy komunistycznej. Kacper podbudowany anegdotami o przyszłym Biskupie Rzymu oraz jego czynach nabiera wiary w siebie i siły psychicznej, aby przeciwstawić się szkolnemu oprawcy. Główny bohater zainspirowany życiem Wojtyły postanawia stworzyć o nim film animowany pt. *Karol, który został święty*²⁴⁹.

Stworzono zatem produkcję jawiącą się w dwóch wymiarach: realnym i animacyjnym. Część przedstawiona za pomocą technologii cyfrowej, która ma stanowić uatrakcyjnienie dla młodych widzów, nie spełnia swej funkcji, gdyż pod względem estetycznym jest słabej jakości. Cała historia w swoim wymiarze fabularnym, jak wskazuje Marta Kołodziejaska, stanowi nieprzekonującą moralnie opowieść w czarnobiałych kolorach. Komuniści są ukazani jako ci źli uzurpatorzy państwa polskiego, noszący czarne płaszcze i mający ziemiste twarze. Płytko przedstawieni, wyglądają raczej jak „chuligani”, aniżeli wyszkoleni agenci działający na rzecz ZSRR. O przyszłym Janie Pawle II nie pojawia się wiele informacji. Sposób ukazania Wojtyły, zdaniem Kołodziejskiej, nie unaocznia, jak „pokonał komunistów” oraz w jakich okolicznościach udało mu się zostać Biskupem Rzymu. Widz pozostaje z przeświadczeniem, że był to człowiek odważny, o dobrym sercu, a kiedy został już głową Kościoła, to często pielgrzymował do Polski²⁵⁰.

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. W historii kina znajdziemy adaptacje filmowe o Jezusie, Noe i innych postaciach biblijnych. Kultura popularna korzysta wszak z rozmaitych motywów religijnych. Niekiedy opierają się one na ironii, pastiszu. Wykorzystywana sygnatura tworzona jest przez odbiorców i

²⁴⁹ Tamże.

²⁵⁰ Tamże.

funkcjonuje w odpowiednim kontekście. Kwestie związane z religią eksploatowane poza przestrzenią Kościoła mogą prowokować do namysłu nad formą, w jakiej ta treść działa. Prowokowane są wtedy konflikty i polemiki w przestrzeni publicznej, co też może przynieść korzyści społeczne. Daje to możliwość krytycznego i niekonwencjonalnego przyjrzenia się aspektom chrześcijańskim. Ponadto szeroko debatowana kwestia dotycząca danego dzieła o takim charakterze pokazuje, że symbolika religijna jest częścią składową naszej kultury. Jednak nie znajdziemy w filmie *Karol, który został świętym* ambitnej historii. Zbyt dużo znajduje się tutaj banałów kształtujących wizerunek Wojtyły jako autorytetu nieposiadającego żadnych wad. Jego postać nie skłania do głębszych refleksji, jest wręcz nudna i schematyczna²⁵¹.

W omawianym filmie funkcjonuje symbolika patriotyczna. Ojciec zginął na służbie jako żołnierz. Mundur jest tutaj atrybutem męskości. Poświęcenie dla narodu widoczne jest w poniesionej przez niego śmierci. Wędrówka po górach wraz z dziadkiem stanowi kolejny męski akcent, nawiązuje do przeciwności losu, szukania swojej drogi życiowej, ale także odnosi się do Jana Pawła II, którego pasją były spacer po wzniesieniach mieszczących się w południowej Polsce. Mamy tutaj zatem kolejną kliszę.

Krytyka tej kinematograficznej porażki nie została wzięta pod uwagę przez twórców gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*, co jest niepokojące. W zasadzie wszystkie negatywnie oceniane kwestie dotyczące filmu powielają się w niej, od schematyczności po banalność.

Jan Paweł II w serialu *Young Pope*

W popkulturze zagranicznej odniesień do papieża Polaka nie brakuje, a przykładem służy serial pt. *Young pope: Młody Papież* w reżyserii Paola Sorrentina z 2016 roku. Już w czołówce rozpoczynającej serię, pod sam jej koniec, zaprezentowano figurę Jana Pawła II, przygniecioną meteorytem. To znana praca Maurizio Cattelana pt. „La nona ora” stanowiąca czytelne odwołanie do posługi papieża Polaka, konserwatysty, którego nauki świat zapomina czy nawet odrzuca, co wydaje się pobrzmiwać w licznych scenach tego serialu.

W cyklu Sorrentina zaprezentowano fikcyjną sytuację, nowym Biskupem Rzymu zostaje młody, przystojny, palący papierosy, obywatel USA Lenny Belardo, czyli Pius

²⁵¹ Tamże.

XIII. Jego pontyfikat przypada zaraz po śmierci Biskupa Rzymu, a rozpoczyna się od licznych kontrowersyjnych postanowień. Sama postać nowo wybranego Namiestnika Chrystusowego wyłamuje się z dotychczasowych, stereotypowych przeświadczeń kim powinien być papież. Pojawia się tutaj wiele wątków nawiązujących do powszechnie znanych skandali czy intryg szerzących się na najwyższych stopniach hierarchii kościelnej. Serial ten, zdaniem Dariusza Czaj, zajmuje miejsce na marginesie panującego paradygmatu katolickiego kultury zachodu²⁵². Pius XIII mógłby z powodzeniem stać się celebrytą, o którym pisałem powyżej, jednak koncepcja jest zupełnie inna. Belardo zamyka bramy Watykanu dla wiernych, a sam przemawia do ludzi bardzo rzadko, nie ujawniając swojej osoby. Pada ofiarą różnorodnych intryg. Egzystuje w środowisku skorumpowanych duchownych. Co więcej, narracja prezentowana nie do końca pozwala określić papieża z Ameryki w kategoriach pozytywnego lub negatywnego protagonisty. Nie wiadomo, czy w ogóle wierzy w Boga, o czym świadczą liczne rozmowy przeprowadzone z zaufanym kapłanem. Prezentowany serial stanowi przykład, jak współczesna myśl stawia trudne pytania egzystencjalne, silnie związane z wiarą i poszukiwaniem Stwórcy. Reżyser, jak wskazuje Czaja, poszukuje odpowiedzi, czym jest dziś współczesna wiara rzymskokatolicka w rzeczywistości sekularnej. Pius XIII wymyka się z dotychczasowego sposobu „obycia” Ojca Świętego, co sprawia, że należy przededefiniować przedmiot wiary chrześcijańskiej, spojrzeć na to zagadnienie na nowo. Jan Paweł II staje się tym wyznacznikiem dawnych, konserwatywnych papieży, których postępowanie wymaga przemyślenia²⁵³.

Wojtyła bohaterem w komiksie?

Historię papieża Polaka możemy odnaleźć w opowieściach komiksowych. Otóż znamienitym przykładem tego zjawiska było opublikowanie w 1982 roku komiksu *The Life of Pope John Paul II* przez Marvel Comics Group. Jest to wydawnictwo wywodzące się z USA odpowiedzialne za historie Spider-Mana czy Kapitana Ameryki.

Joanna Łojas wskazuje, że komiks to pewien gatunek logowizualny, niekiedy określany opowieścią lub historią obrazkową. Jego fundamentalnym elementem jest seria statycznych kadrów, które są wypełnione ilustracją. Tekst pojawia się obok głównego

²⁵² D. Czaja, *Noc pod lodem (światłocienie Młodego papieża)*, w: *Blask ciemnieje. Lektury hermeneutyczne*, red. D. Czaja, Wydawnictwo Pasaże, Kraków 2021, s. 219.

²⁵³ Tamże, s. 227.

rysunku lub jest w niego wkomponowany. Stanowi wypowiedź danej postaci w formie „dymka” lub „chmurki”. Co istotne, komiks składa się z wielu obrazków, a to odróżnia go od humoru plastycznego. Seria rysunków wraz z tekstem literackim konstruuje intermedialną opowieść. W komiksach odnajdziemy wyrażenia onomatopeistyczne będące reakcjami bohaterów czy dźwiękami z otoczenia²⁵⁴.

Komiks *Life of Pope John Paul II* przedstawiał losy Wojtyły od czasów młodości aż do chwili zamachu na jego życie, zatem są to lata 1920-1981. Całość przedsięwzięcia wyszła z inicjatywy o. Campiona Lally’ego, duchowny zaproponował przedstawicielowi Marvela w Japonii, aby ten obmyślił plan na komiks o największym świętym w historii kościoła, gdyż zbliżała się rocznica śmierci św. Franciszka, a język kultury popularnej mógłby stać się w takim ujęciu narzędziem ewangelizującym nie tylko katolików. Tak też powstało dzieło rysunkowe o św. z Asyżu pt. *Franciszek – brat wszechświata*, które osiągnęło ogromny sukces komercyjny i pozwoliło rozwinąć kolejny projekt dotyczący Jana Pawła II. Polak zyskiwał coraz to większy rozgłos na całym świecie w tamtym czasie. Za dialogi w komiksie o papieżu Polaku odpowiadał Steven Grant, a ilustratorem został John Tartaglian. Obrazkowe dzieło sygnowane logiem Marvela sprzedało się w liczbie około jednego miliona egzemplarzy²⁵⁵. W taki sposób Biskup Rzymu dołączony został w poczet superbohaterów. Istnieją postacie w uniwersum Marvela nieposiadające żadnych mocy jak Wojtyła, Iron Man lub Ant-Man. Papież Polak stał się poniekąd żywym bohaterem współczesnego świata. Nie jest to jednak jedyny komiks o Wojtyłe. „Mały Gość Niedzielny” wydał rysunkowe dzieło pt. *Jan Paweł II. Pielgrzymka do Polski 1979* jako dodatek do czerwcowego numeru z 2009 roku. Przedstawiono w nim opowieść o Janie Pawle II podczas podróży apostolskiej do Polski z perspektywy czternastoletniego chłopca, który po wysłuchaniu papieskiego przemówienia na pl. Zwycięstwa postanawia śledzić cały przebieg pielgrzymki²⁵⁶.

Kazimierz Sowa podaje, że komiksowe historie opowiadające o papieżu Polaku nie są dziełami ostatnich dekad. Pierwsze obrazkowe biografie Wojtyły stworzyło włoskie pismo *Albi Nuovi*. Opublikowano również na Węgrzech dzieło o nazwie *Życie papieża Jana Pawła II* pod koniec 80 lat. Po śmierci polskiego Biskupa Rzymu

²⁵⁴ J. Łojas, *Komiks*, w: *Od Aforyzmu do Zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A.

Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, s. 211

²⁵⁵ Źródło: <https://pl.aletia.org/2020/05/07/wojtyla-jak-spider-man-zycie-jana-pawla-ii-w-komiksie/>.

Data dostępu: 25 lutego 2023.

²⁵⁶ E. Czackowska, *Jan Paweł II w obrazach*, online,

<https://www.zw.com.pl/artukul/360849.html?print=tak>. Data dostępu: 25 lutego 2023.

opublikowano kolumbijską twórczość *Chwalebny Ojciec ludzkości*, która cieszyła się wielką popularnością. Pojawienie się papieża Polaka w obrazkowej twórczości było, jak powiada Sowa, swoistego rodzaju ukoronowaniem jego całej działalności wobec młodego odbiorcy. Kiedy jednak pojawił się komiks amerykańskiej produkcji o nazwie *Battle Pope* rozgorzała dyskusja. Papież został tutaj ukazany jako walczący ze złem przy użyciu karabinu maszynowego, co z pewnością mogło wywołać kontrowersje²⁵⁷.

Formuła komiksowa staje się zatem narzędziem do edukowania o historii. Pokazuje to nam również możliwości tego medium, zyskującego coraz to większą nobilitację²⁵⁸. Komiks jest dziełem funkcjonującym w opozycji do biografii literackich.

Komiks podobnie, jak gra upraszcza pewne treści dotyczące danej postaci. Niemniej jednak gry komputerowe, planszowe, a nawet miejskie korzystają z podobnych zabiegów co wspomniane wyżej medium. Zmienia się jedynie sposób odbioru. W grach mamy sposobność uczestniczyć w prezentowanych wydarzeniach oraz wpływać na ich rezultat²⁵⁹. Jednakże twórcy niektórych gier komputerowych np. nieukończonego projektu *Karol Wojtyła: Totus Tuus* chcieli wykorzystać stylistykę komiksową, aby ukazać losy Wojtyły jeszcze zanim został papieżem. Podobnie w grze planszowej *Dookoła Świata z Janem Pawłem II* dostrzec można inspiracje związane ze stylem estetycznym, który wykorzystywany jest w komiksach dla dzieci. Wszystkie te zabiegi mają swój określony cel, kształtujący przekaz.

Słowiański papież w polskich memach internetowych

Mem stanowi część kultury realizowanej w przestrzeni cyfrowej. O papieżu Polaku w sferze memetycznej pisała Ewa Krawiecka²⁶⁰. Badaczka twierdzi, że:

Mem to każdy możliwy sposób „hipertekstualnej organizacji”: informacja (nawet fragmentaryczna), słowo, zdanie, film, nagranie, obraz, strona internetowa, dowolna kompilacja tekstu z obrazem, dźwiękiem i animacją. Stanowi nowy rodzaj dokumentu; jest utrwaloną myślą na nośniku (przestrzeń Internetu – specjalistyczne wortale, blogi, serwisy i platformy

²⁵⁷ K. Sowa, *Jan Paweł II superstar...*,

²⁵⁸ Zob. M. Jutkiewicz, *Paradoks dystynkcji. Komiks na rynku kultury w Polsce*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 5, s. 88-107.

²⁵⁹ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 31.

²⁶⁰ E. Krawiecka, *Jan Paweł II w świecie memów – raczej niekulturalnie. Przyczynek do dyskusji nad memetyczną i hermeneutyczną wizją kultury*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego. Seria Scripta Humana”, 2017, t. 8, s. 15-29.

społecznościowe), powielany oraz udostępniany za pomocą sieciowych technologii komunikowania²⁶¹.

Krawiecka dzieli memy o papieżu Polaku ze względu na „quasi przyświadczenia”, „quasi polemiki”, „quasi alternatywy”²⁶². Zainspirowany artykułem wspomnianej badaczki, proponuję własny podział memów z papieżem, bezpośrednio odnoszący się do sposobu jego przedstawiania w grach – zarówno zinstytucjonalizowanych, jak i świeckich.

Formułę ukazywania polskiego papieża w memach przedstawię na przykładzie dwóch kategorii. Pierwszej, tej pozytywnej, mitologizującej, w której Wojtyła jawi się jako wybitny Biskup Rzymu, autorytet i bohater narodu polskiego. Drugi typ papieskich memów to negatywne, krytyczne „cenzopapy”, czyli obrazki mające na celu obrażanie słowiańskiego papieża, wyśmiewanie go lub przekłamywanie jego biografii.

Dla przypomnienia, tworzenie różnorodnej treści wokół polskiego świętego nie dotyczy tylko memów. Zjawisko to stało się na tyle popularne, że zyskało określenie „cenzopapy”, a obejmuje sposób ukazywania świętego z Polski w negatywnym świetle – krytycznym lub wyszydzającym. W dużej mierze ten fenomen związany jest przede wszystkim z prostymi obrazkami internetowymi, lecz także może stanowić utwór muzyczny, animację, historyjkę. Wojtyła podczas pełnienia posługi papieskiej ukazywany jest w przywołanych mediach jako m.in. zbrodniarz, pedofil, nazista. Pojawia się również w innych kontekstach o charakterze abstrakcyjnym, np. staje się warzywem czy zwierzęciem. Pierwsze „cenzopapy” powstawały około 2009 lub 2010 roku, choć nie można wykluczyć lat wcześniejszych. Termin ten jest ściśle związany z Janem Pawłem II. Początki tego zjawiska sięgają praktyki umieszczania przez anonimowych internautów charakterystycznej żółtej twarzy Biskupa Rzymu w ordynarnych kontekstach, co stanowi etymologię tego słowa. Fakt powstawania twórczości artystycznej podważający kult powszechnie szanowanej społecznie osobistości, nie jest nowym zjawiskiem, aczkolwiek „cenzopapę” określić można jako specyficzny manifest dotyczący sposobu przedstawiania papieża Polaka²⁶³.

Jak zasłużony dla Kościoła, Polski i całego świata Ojciec w Bieli stał się obiektem kpin, żartów oraz ataku? Czy jest to forma powszechnego internetowego

²⁶¹ Tamże, s. 16.

²⁶² Tamże, s. 15-29.

²⁶³ *Słownik slangu*, hasło: *cenzopapa*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu: 6 stycznia 2022. Data dostępu: 29 maja 2024.

trollingu w pierwszych latach po śmierci Wojtyły polegająca na wzbudzeniu emocji wśród odbiorców, wywołanie szoku, rozgoryczenia? Papież otoczony szczególną czcią przez osoby starsze stanowił doskonały materiał, aby wzbudzić kontrowersję społeczną. Wszakże, trolling internetowy napędzają silne reakcje odbiorców wchodzących w bezsensowną polemikę. Memy stanowią tutaj narzędzie prowokujące, gdzie dyskusja realizowana jest w sekcji przeznaczonej na komentarze²⁶⁴.

Chociaż doszukać by się można takiej kategoryzacji w różnych elementach przestrzeni wirtualnej, tak posłużę się przykładem memów internetowych, aby zobrazować powyżej wyodrębnione przeze mnie typy funkcjonowania w tym obszarze Karola Wojtyły. Stanowi to istotną część rozprawy, gdyż nakreślone tło łączy się bezpośrednio ze sposobem przedstawiania JP II w grach komputerowych, modyfikacjach do nich oraz w nieukończonych projektach.

Termin „mem” został zaproponowany i skonstruowany przez genetyka Richarda Dawkinsa w dziele *Samolubny gen* z 1976 r.²⁶⁵ Jak podkreśla Michał R. Wiśniewski, badacz utworzył go od greckiego słowa „mimem”, co znaczy „imitacja”. Mem nawiązuje do wyrazu gen, ponieważ analogicznie oba pojęcia charakteryzują się zdolnością multiplikacji. Według postulatów Dawkinsa memy funkcjonują jako reproduktory powielające idee²⁶⁶. Znany, nie tylko genetyk, lecz również ewolucjonista, otworzył tym samym pewien sposób rozumienia fenomenu tych tekstów kultury, co zostało rozwinięte w badaniach²⁶⁷ Richarda Brodiego²⁶⁸ i Susan Blackmore²⁶⁹. Zaowocowało to bazą pod nowopowstającą dziedzinę – memetykę (z języka angielskiego memetics), czyli naukę badającą kulturę oraz społeczeństwo poprzez memy²⁷⁰. Badacze nauk humanistycznych czerpali inspirację z pojęć oraz koncepcji nauk ścisłych. Choć nie brak głosów krytyki przedstawicieli jednej, jak i drugiej strony wobec tak kreatywnych teorii, memetyka stanowi swoistego rodzaju historię współczesnych memów internetowych²⁷¹. Mem

²⁶⁴ M. Garbowski, *Szkodniki czy partyzanci cyberprzestrzeni? Próba typologizacji trolli internetowych*, online, https://dspace.uni.lodz.pl/xmlui/bitstream/handle/11089/36184/67-80_Garbowski.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Data dostępu: 25 czerwca 2024.

²⁶⁵ R. Dawkins, *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Warszawa 2012.

²⁶⁶ Cyt. za: M. R. Wiśniewski, *Konspiracja memów*, online, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/6397-konspiracja-memow.html>. Data dostępu: 4 maja 2022.

²⁶⁷ Tamże.

²⁶⁸ R. Bordie, *Wirus umysłu*, tłum. P. Turski, Łódź 1997.

²⁶⁹ S. Blackmore, *Maszyna memowa*, tłum. N. Radomski, Poznań 2002.

²⁷⁰ Encyklopedia PWN, hasło: *memetyka*, online, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/memetyka;3939571.html>. Data dostępu: 7 maja 2022.

²⁷¹ Zob. K. Saja, *Mem*, w: *Interpretatywny słownik terminów kulturowych 2.0*, red. S. Iwasiów, J. Madejski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2017, s. 110-116.

kulturowy rozchodzący się po umysłach ludzi w postaci idei, a obrazek internetowy powielany w cyberprzestrzeni to dwie różne kwestie, na co zwraca uwagę Krystian Saja, wskazując, że charakterystycznym przykładem memu kulturowego omówionego przez Dawkinsa stanowi idea Boga. Nie jest sprecyzowane, skąd się ona wzięła. Powstawała przez liczne ewolucje, a replikowała się przez słowo mówione i pisane. Stanowi najprawdopodobniej chęć wytłumaczenia pewnych niezrozumiałych zjawisk. Na tym polega również łatwość powielania tej idei. Jej nośnikiem jest umysł człowieka²⁷². W niniejszym tekście pragnę się skupić na tym drugim ujęciu, czyli na memie współcześnie funkcjonującym w przestrzeni wirtualnej.

Mem internetowy tłumaczę za propozycją Wiktora Kołowieckiego, iż jest to zdigitalizowana jednostka informacji udostępniona w sieci internetowej, co istotne została powielona i przekształcona, a następnie oddana do publicznej prezentacji²⁷³. Memy stanowią sposób komunikacji w przestrzeni cyfrowej, a ich twórcy wykorzystują najczęściej swoisty szablon składowych z danego obszaru kultury w postaci obrazu oraz słowa, tworzą przez to nowe sensy. Wyróżniającą cechą memów internetowych jest masowe rozpowszechnianie się²⁷⁴. Nierzadko są to obrazki humorystyczne z prostym tekstem dopełniającym przekaz. Ponadto, jak podaje Bartłomiej Chaciński: „[...] mem pomaga nam opisać własne emocje. Uzupełnia wypowiedź pisemną w mediach społecznościowych – z konieczności pozbawioną kanału komunikacji niewerbalnej, grymasów, gestów, mimiki – o pożądany ładunek emocjonalny”²⁷⁵. Występują różne typy memów oraz ich klasyfikacje²⁷⁶, jednakże najbardziej charakterystyczną ich cechą jest powielanie obrazu lub tekstu²⁷⁷.

Jak wspominałem, Jan Paweł II w obszarze polskich memów może funkcjonować w dwóch aspektach – pozytywnym i negatywnym. Pierwsza wyodrębniona przeze mnie kategoria stanowi obrazki przedstawiające słowiańskiego papieża jako zasłużonego dla Polski i Polaków bohatera. Takie memy często służą twórcom do wyrażania pozytywnych

²⁷² Cyt. za: K. Saja, *Mem...*, s. 114-115.

²⁷³ W. Kołowiecki, *Memy internetowe jako nowy język internetu*, online, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/3637>. Data dostępu: 3 lipca 2022.

²⁷⁴ B. Chaciński, *Mem jako kanon kulturowy i ich wpływ na język*, online, <https://publikacje.pan.pl/chapter/120187/memy-jako-kanon-kulturowy-i-ich-wplyw-na-jezyk-br>. Data dostępu: 3 lipca 2022, s. 217-219.

²⁷⁵ Tamże, s. 220.

²⁷⁶ K. Saja, *Mem...*, s. 113-114.

²⁷⁷ Ten fragment stanowi część mojego artykułu: Zob. M. Fisz, *Gra (w) rapera. „Błąd” Łony i Webbera w memach internetowych*, w: *Rytm schowany w tekście. Adam „Łona” Zieliński i kultura popularna*, red. J. Madejski, P. Dziel, P. Masternak, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2023.

przemyśleń na temat Biskupa Rzymu, utrwalania jego oficjalnego wizerunku, przymiotów, talentów, dokonań:

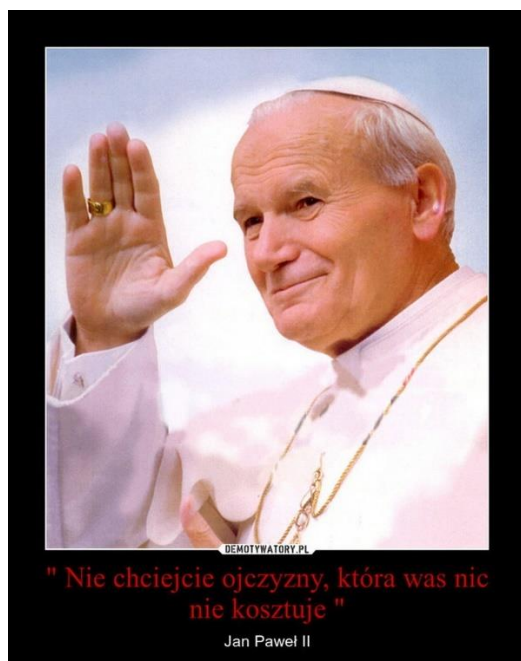


Mem 1²⁷⁸



Mem 2

²⁷⁸ Wspomniana w tej części rozprawy Ewa Krawiecka podaje za przykład taki sam mem, co jest zbiegiem okoliczności. Zob. E. Krawiecka, *Jan Paweł II w świecie memów – raczej niekulturalnie. Przyczynek do dyskusji nad memetyczną i hermeneutyczną wizją kultury...*, s. 18.



Mem 3

Na zaprezentowanych memach znalezionych w galerii sporządzonej przez Fakt.pl²⁷⁹ (mem 1 i 3) widnieje papież Polak wykonujący charakterystyczne gesty, a całość dopełnia zamieszczony pod grafiką lub zdjęciem cytat z jego wypowiedzi, ewentualnie stosunek autora danego memu do Ojca Świętego. Mem (mem 2) utworzony ze zdjęcia, na którym widnieje osoba bezdomna, tuląca dwa psy, tworzy wraz z cytatem zaczerpniętym z wypowiedzi Wojtyły swoistego rodzaju komentarz do prezentowanej sytuacji. Cytat funkcjonuje tutaj jako pouczenie. Tego typu pochwalnych memów wobec posługi Jana Pawła II w przestrzeni wirtualnej można napotkać wiele. Grafiki te mają na celu przypominać o papieżu, popularyzować go, być pewnego rodzaju świadectwem kulturowym rozpowszechnianym drogą cyfrową. Jest to forma wyrażania poglądów, gdyż łatwo udostępnić taki internetowy obrazek np. na platformach społecznościowych lub przesłać go komuś w wiadomości prywatnej. Memy o takim charakterze zaczęły się pojawiać wraz z rozwojem słynnych portali zrzeszających miłośników wirtualnych obrazków. Ich wydźwięk przypomina ten, który można znaleźć w zinstytucjonalizowanych grach papieskich o charakterze edukacyjnym.

Drugim typem memów, które można powszechnie napotkać o Wojtyłe w przestrzeni wirtualnej, stanowią te o zabarwieniu parodystycznym, a nawet bezpośrednio podważającym jego autorytet, czyli „cenzopapy”. Memy tego typu konstruowane są w

²⁷⁹ Źródło: <https://www.fakt.pl/wydarzenia/swiat/zobacz-najlepsze-memy-z-papieżem-smieszne-i-smutne/t48j90x>. Data dostępu: 1 marca 2023.

odniesieniu do Biskupa Rzymu jako zjawiska medialnego, ta kwestia może dotyczyć np. celebryckiego charakteru jego posługi czy osobowości, a także cielesności:



Mem 4, źródło: <https://www.blasty.pl/95176/ktorym-karolem-wojtyla-papieżem-janem-pawłem-ii-2-jestes-dzisiaj>. Data dostępu: 1 marca 2023.



Mem 5, źródło: <https://www.blasty.pl/tag/papiez/6>. Data dostępu 1 sierpnia 2024.



Mem 6, źródło: <https://paczaizm.pl/ojciec-siedzi-ja-poleje-jan-pawel-ii-kwasniewski/>. Data dostępu 1 sierpnia 2024.

Pierwszy wskazany w tej sekcji mem (mem 4) stanowi popularny odpowiednik humorystycznego obrazka przedstawiający aspekt samopoczucia za pomocą min lub gestów jakiejś postaci, niekiedy zwierzęcia, a czasem człowieka. W tym przypadku manierystyczne miny Jana Pawła II posłużyły autorowi za zestaw stanów emocjonalnych. Drugi internetowy obrazek (mem 5) stanowi żartobliwy kolaż, w którym widzimy trzech papieży wykonujących różne gesty. Odwołuje się to do tematyki Gwiezdných Wojen. Papież Polak ukazany jest tutaj w kontekście sugerującym duszenie słynną „mocą”, jest to nawiązanie do scen z filmów, kiedy czarny charakter Lord Vader karał swoich podwładnych. Jak wiemy, Franciszek nie jest takim konserwatywnym Biskupem Rzymu, za jakiego uchodził Wojtyła. Żartobliwy przekaz wydaje się określać, jak Wojtyła w fantastycznej wizji nie pochwalałby zachowania obecnie urzędującego Jorge Mario Bergoglio. A wszystko to przy aprobacie Benedykt XVI.

Ciekawym zjawiskiem jest korelowanie jednych memów z innymi, czego przykładem jest trzecia wybrana przeze mnie grafika (mem 6). Na obrazku znajdują się dwie postacie, które zyskały na szczególnej uwadze internatów – prezydent Aleksander Kwaśniewski i Jan Paweł II. W istocie, mem ten jest skierowany głównie w stronę prezydenta Kwaśniewskiego, ale odnosi się również do schorowanego papieża pod koniec jego posługi. W takim kontekście stanowi on żartobliwe wykorzystanie postaci papieskiej w przestrzeni cyfrowej. Abstrakcyjna jest tutaj sytuacja, jakoby Wojtyła miał pić alkohol z prezydentem Kwaśniewskim, bo na to wskazuje napis: „Ojciec siedzi, ja poleje”. Pojawiało się sporo obrazków internetowych traktujących polskiego prezydenta jako osobę nadużywającą alkoholu. Całość stanowi kategorię memu komentującego, jeśli odnieść się do klasyfikacji zaproponowanej przez Wiktora Kołowickiego²⁸⁰, choć ja w swojej koncepcji określam ten mem jako „cenzopapę”.

Jan Paweł II nie stronił od wielu spontanicznych reakcji, niekiedy wręcz improwizował, co nie pozostawało obojętne dla audytorium. Tłumy wiwatowało na widok nawet najdrobniejszych papieskich gestów. Współcześnie takie gesty, miny, wypowiedzi pozostające bez kontekstu mogą stanowić zjawisko „memotwórcze”. Świat zmienił się dzięki udogodnieniom technologicznym, a nowe pokolenie, które nie miało okazji poznać Karola Wojtyły za jego życia, może czerpać wiedzę o nim jedynie z zachowanych nagrań przemówień oraz audycji radiowych i telewizyjnych. Jednakże

²⁸⁰ W. Kołowicki, *Memy internetowe jako nowy język internetu...*

współczesnej młodzieży w dobie kryzysu Kościoła pozostaje często obce, to jak funkcjonował pontyfikat Wojtyły przed rokiem 1989. Tym samym różnego rodzaju spontaniczne zachowania papieża Polaka, jego humorystyczne wypowiedzi zaczynają funkcjonować bez kontekstu jako zjawisko medialne, a nie faktyczny pontyfikat Jana Pawła II, nie jako ojciec narodu i wybitny polityk. Czy dziś ten celebrycki charakter Wojtyły działa przeciw niemu?

Niemniej jednak kolejne wychodzące na jaw kontrowersje wokół jego postaci, wspomniany trudny czas dla chrześcijaństwa, wręcz sprzyja i potęguje zjawisko wyśmiewania osób duchownych szczególnie w przestrzeni cyfrowej, co daje poczucie wolności, bezkarności i anonimowości. Ponadto na różnego rodzaju stronach internetowych poświęconych memom użytkownicy mają dostęp do prostych edytorów. Dzięki nim jeszcze łatwiej jest tworzyć wirtualne obrazki o charakterze podważającym autorytet papieża.

Memy o charakterze szkalującym, które współcześnie zyskały miano „cenzopapy”, prezentują się w sposób następujący:



Mem

7,

źródło:

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=102878831106606&id=100736674654155&_rdr.

Data dostępu 2024.



Mem 8, źródło: <https://paczaizm.pl/sensacje-xx-wieku-najwierniejszy-zolnierz-hitlera-papiez-jan-panel-ii-podpis-programu-tv/>. Data dostępu 1 sierpnia 2024.



Mem 9, źródło: <https://kwejk.pl/obrazek/3661459/jan-pawel-trzeci-wierci-male-dzieci.html>. Data dostępu 1 sierpnia 2024.

Prezentowane obrazki internetowe (mem 7, 8, 9) stanowią przykładowe formy przypisywania Janowi Pawłowi II nieprawdziwych treści. Funkcję szkalowania traktuję w memach jako aspekt bezpośredniej krytyki związanej z kontrowersjami dotyczącymi postaci papieskiej, nie zaś przedstawianiu jej w żartobliwym ujęciu. Stanowi to różnicę pomiędzy jedną a drugą odmianą. Pierwszy przykładowy mem o charakterze szkalującym (mem 7) został stworzony ze zdjęcia, na którym JP II całuje dziecko, co jest chrześcijańskim gestem ojcowskiej miłości wobec małoletniej. Kontrowersyjny przekaz ujawnia podpis sugerujący skłonności pedofilskie u Wojtyły. Druga kwestia to zachowanie papieża, ponieważ w takim ujęciu ukazuje go jako osobę niemającą żadnych skrupułów w stosunku do dzieci.

Do stworzenia kolejnego internetowego obrazka (mem 8) o przekazie szkalującym, autor wykorzystał zdjęcie włączonego telewizora. Na jego ekranie widzimy fragment transmisji z udziału JP II najprawdopodobniej w mszy świętej. Autor niniejszej grafiki umieścił opis innego programu o „Najwierniejszym żołnierzu Hitlera” w zestawieniu z obrazem nadawanym w związku z powtórką relacjonowanej pielgrzymki papieża Polaka. Takie ujęcie pokazuje, jakoby całość stanowiła nadawany w telewizji dokument, w którym przekaz sugeruje, że to JP II był zaufanym hitlerowskim żołnierzem. Mamy tutaj przykład przypisywania Wojtyłe nieprawdziwych informacji na temat jego biografii.

Trzeci wybrany przeze mnie mem został skonstruowany z kilku wirusowych kodów odnoszących się do portretu papieża Polaka (mem 9). Pierwszym elementem jest charakterystyczna żółta buzia JP II w czapce SS stanowiąca cenzurę twarzy jakiejś anonimowej osoby. W tle zauważyć można lalkę imitującą niemowlę, leżącą na specyficznej maszynie z wiertłem, które wkręcone jest w głowę wspomnianej kukielki. Takie zestawienie elementów tworzących tego mema nie tylko przedstawia Jana Pawła II jako zbrodniarza z formacji SS, ale także jako oprawcę. Charakterystyczne ułożenie lalki z wiertłem przy plastiku imitującym głowę wyraźnie nawiązuje do niemieckich eksperymentów przeprowadzanych na dzieciach podczas II wojny światowej. Całość sugeruje, że współwinny temu był papież Polak, co jest celowym przekłamaniem.

Próbie odpowiedzenia na pytanie, jaki cel ma tworzenie ordynarnych „cenzopap”, podejmuje Wojciech Pietras, twierdząc, iż chodzi tutaj o oderwanie obrazu Jana Pawła II od oficjalnie przyjętych norm, co dzieje się przez rozszerzenie kontekstu o kwestie niezgodne, podważające święty autorytet papieża Polaka. Internauci dokonują tego przez uzwyczajnianie, odbrażowanie wizerunku Karola Wojtyły. Służy ku temu eksponowanie jego ludzkiej natury i fizyczności, dlatego przedstawia się go w wulgarnych ujęciach i zestawieniach. Przykładem służy popularny film „viralowo” przemierzający sieć, na którym ubrany w dres Wojtyła pompuje rowerową oponę, mając na głowie kapeluszu wykonany z dziurawej piłki do koszykówki. Krytycy papieża często zestawiają archiwalne zdjęcia, autentyczne nagrania czy wypowiedzi, umieszczając je w nieodpowiednim kontekście. Ma to za zadanie podkreślać jego człowieczeństwo, niedoskonałą naturę. Twórcom „cenzopap” zależy na naruszeniu tabu, ukazaniu sfery fizjologicznej. Ma to na celu podkreślać słabości związane z ludzkim ciałem. Krytycy Jana Pawła II próbują podważyć jego osobowość, która oficjalnie określana jest jako łagodna, wyrozumiała. Dlatego ukazują się go jako łobuza, zażywającego narkotyki agresora. To swoistego rodzaju redefinicja papieskiego autorytetu. Znamienitą kwestią zauważalną w „cenzopapach” jest próba oskarżenia papieża Polaka o całkowicie absurdalne kwestie, przypisuje się mu, że jest zbrodniarzem albo dokonał ludobójstwa²⁸¹.

Kultura internetowa i jej materia nie podlega takim restrykcjom, jak treści funkcjonujące w oficjalnym porządku. W sieci można swobodniej wyrażać swoje niezadowolenie czy krytykę, to inny świat, inna kultura. Przestrzeń zdesakralizowana, w

²⁸¹ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali...*, 241-243.

której można wszystko skrytykować lub ośmieszyć²⁸². Komiks w przeciwieństwie do internetowego memu mitologizuje papieża. Mem to twórczość społeczna nieuznająca kompromisu i delikatności w wyrażaniu światopoglądu. W istocie ta desakralizacja nie różni się tak bardzo od tego, co prezentują twórcy gier wideo i modyfikacji do nich. Chodzi mi tutaj o projekty krytykujące Wojtyłę.

Wymienione powyżej kwestie dotyczące sposobu, w jaki użytkownicy internetowi przedstawiają portret papieża Polaka określone przez Wojciecha Pietrasa, pokazują, że jest to swoistego rodzaju kreowanie antypapieża. Dzieje się to poprzez naruszenie zasady stosowności wobec sfery *sacrum*, ujęcie powagi, co pomaga w demitologizacji Karola Wojtyły²⁸³.

Obrazy oczerniające w cyberprzestrzeni służą bezpośredniemu krytykowaniu Karola Wojtyły, podważaniu jego autorytetu oraz szydzeniu z instytucji kościelnej. Dzięki nim można prowadzić polemikę w sposób wulgarny, przypisywać Janowi Pawłowi II nieprawdziwe wydarzenia z jego życia lub skłonności pedofilskie. Mem „szkalujący” staje się machiną propagandową, generującą wątpliwości co do jego wizerunku w każdy możliwy sposób, ograniczony jedynie wyobraźnią autora.

Z kolei memy o charakterze pozytywnym stanowią formę patriotycznego ukazywania Wojtyły, kopiowania oficjalnych treści głoszonych przez chrześcijańskie instytucje czy Kościół katolicki. Powielają one schematyczny sposób myślenia o Janie Pawle II, nie uwzględniając elementów burzących jego doskonałość.

Osobnym zagadnieniem jest kwestia coraz większej kontrowersji, wzmagającej się od kilku lat i napędzającej wrogość w stosunku do autorytetu papieża Polaka. Potęguje to fenomen „cenzopapy”, zaczynający nie tylko funkcjonować jako wirus opisany przez Richardsa Dawkinsa, rozlewający się na różne sposoby przekazu, ale jako kod kulturowy²⁸⁴.

²⁸² I. Ranoszek, *Współczesny karnawał – o humorze krańców internetu*, „Literatura Ludowa”, 2017, nr 2, s. 25-37.

²⁸³ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali...*, s. 243.

²⁸⁴ *Słownik slangu*, hasło: *cenzopapa*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu: 29 maja 2024.

Podsumowanie

Jan Paweł II zdobył dużą popularność w mediach związanych z kulturą popularną. Był tak znaną i znaczącą osobistością drugiej połowy XX wieku i XXI wieku, że podczas choroby Parkinsona telewizja transmitowała jego najmniejszy gest, grymas na twarzy, drżenie rąk. W zasadzie wszystko, co papież robił, a w szczególności, kiedy łamał protokół dyplomatyczny lub zachowywał się spontanicznie, obiegało to cały świat. Jednak autorytet Jana Pawła II kruszeje, o czym świadczą krytyczne opinie ekspertów. Obecnie jego biografia w mediach jest przedstawiana według następującego podziału: okres przed objęciem Tronu Piotrowego (1920-1977), czas pełnienia posługi papieskiej (1978-1989) oraz ostatni etap jego życia (1989-2005).

Zarysowany powyżej wizerunek Jana Pawła II w kulturze popularnej stanowi istotny kontekst moich kolejnych rozważań dotyczących gier. Celebrycki charakter pontyfikatu Karola Wojtyły sprawił, iż stał się on swoistego rodzaju ikoną swoich czasów. To zaowocowało powstaniem wielu treści związanych z jego postacią w kulturze popularnej – filmów, komiksów, a także memów. Gry wykorzystują pod względem technicznym formy wyrazu łączące aspekty audiowizualne oraz graficzne, gdyż stanowią najmłodsze medium. Papieskie biografie wyrażone za pomocą sztuki filmowej prezentują papieża w sposób mityczny, tak samo dzieje się w komiksie. Internetowe memy nie ograniczają sposobów krytykowania czy polemizowania z pontyfikatem Wojtyły. W istocie „cenzopapa” wywodzi się z memów, a wulgarne i karykaturalne przedstawianie papieża Polaka funkcjonuje podobnie w świeckich grach cyfrowych. Opisane w tym rozdziale kwestie stanowią dopełnienie oraz kontekst, w którym działania twórców gier budują zdemitologizowaną postać Jana Pawła II.

Rozdział III Jak odczytać papieża w grach?

Jan Paweł II w grach cyfrowych

Karnawał kontra instytucjonalna formuła edukacyjna

Jednym z głównych wyznaczników gier cyfrowych jest ich aspekt ludyczny, jednak to medium może z powodzeniem być wykorzystywane jako swoistego rodzaju narzędzie. Poprzez grę jesteśmy w stanie uczyć, a nawet manifestować poglądy. Jak powiada Piotr Kubiński, w *game studies* istnieje charakterystyczny gatunek określany z języka angielskiego *serious games*. Są to projekty angażujące użytkownika, a tym samym przyczyniają się do osiągnięcia zamierzonego przez twórców celu niebędącego jedynie rozrywką. Polskim odpowiednikiem tej kategorii są „gry poważne”. Jednakże, jak trafnie zauważa warszawski badacz, jest to termin niezbyt fortunny. Humor pomaga czasem lepiej osiągnąć zamierzony przez twórców cel. Kubiński proponuje określenie „gry zaangażowane”, które przyjmuję jako polski odpowiednik *serious games*. Nazwa „gry poważne”, jak dalej wskazuje badacz, wprowadza niepotrzebnie hierarchizację jakoby istniały „gry niepoważne”. Propozycja Kubińskiego jest zatem uzasadniona²⁸⁵.

Do grona gier zaangażowanych należą przede wszystkim te edukacyjne, publicystyczne, perswazyjne. Czerpią one ze swoistego rodzaju retoryki. Tego rodzaju rozgrywki na ekranie łatwo poddają się rozmaitym celom. Mogą służyć reklamie czy popularyzować poglądy na dany temat²⁸⁶.

W tej części rozprawy przeanalizuję dwie charakterystyczne gry o Karolu Wojtyłę – *Jan Paweł II – Symulator pontyfikatu* oraz *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*. Pierwszy wymieniony tytuł jest próbą zagospodarowania cyfrowego medium, aby ośmieszyć pontyfikat papieża Polaka. Twórcy wykorzystują ku temu środki perswazji zazwyczaj stosowane przez gry publicystyczne. Jak powiada Piotr Kubiński:

(...) w grach publicystycznych często stosuje się hiperbolę; przejawskrawienie, poetyka szoku pozwalają wyraźniej zwrócić uwagę na dany problem, a także oddziaływać na gracza przez wykorzystanie negatywnych emocji lub humoru. Gra publicystyczna przedstawia więc aktualne zjawisko w sposób perswazyjny, by przekonać odbiorcę do danej opinii, by rzucić nowe światło na bieżący temat lub by w ogóle zwrócić uwagę na problem niepodejmowany przez inne media (w tym sensie gry publicystyczne mogą wpływać na debatę publiczną)²⁸⁷.

²⁸⁵ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 278-279.

²⁸⁶ Tamże, s. 281-282.

²⁸⁷ Tamże, s. 284.

Autorzy takich przedsięwzięć sięgają po elementy wizualne oraz audialne, aby sparodiować posługę papieża Polaka. Analizuję tę grę poprzez teorię karnawalizacji Michała Bachtina. Co warto dodać, ten projekt stylizowany jest na parodię *serious games*. Dzieje się to za pomocą treści literackich np. opisu rozgrywki.

Jak funkcjonuje karnawał w grach komputerowych? Na tak sformułowane pytanie udziela odpowiedzi Tomasz Z. Majkowski na podstawie szeregu analiz różnych gier cyfrowych w książce *Języki gromowiesci. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, co już nakreśliłem w I rozdziale dysertacji. Dla przypomnienia kwestie związane z karnawalem w grach są związane przede wszystkim z odwróceniem ról i oficjalnych hierarchii, użytkownicy mogą wcielać się w różne postacie np. w uniwersach symulujących współczesną metropolię i czynić rzeczy zabronione w świecie prawdziwym. Mamy tutaj nawet ideowy „świat na opak”, dotyczy to np. historii opowiadanej w grze. Dla przykładu wysokiej rangą policjant prowadząc śledztwo, wchodzi w struktury mafijne, aby wysoko zajść w hierarchii określonej grupy przestępczej, zatem czasowo staje się zbirzem. Ponadto groteska tworzy w grach absurdałne i humorystyczne sytuacje. Istotne są także kwestie związane z cielesnością bohaterów, dla przykładu ich karykaturalne i przerysowane kształty²⁸⁸. Zainspirowany badaniami Tomasza Z. Majkowskiego zapożyczam i rozszerzam jego ustalenia w nowych kontekstach.

Innym wariantem jest gra edukacyjna, powstała z inicjatywy Ministerstwa Edukacji i Nauki pt. *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*. Twórcy tego przedsięwzięcia wykorzystują specyficzną narrację prowadzoną wokół papieża Polaka. Ma ona charakter popularyzujący tę postać oraz gloryfikujący ją. Ta zinstytucjonalizowana formuła powiela oficjalne treści biograficzne o Karolu Wojtyłe uznawane przez Kościół katolicki. Na próżno szukać tu jakichkolwiek głośnych kontrowersji dotyczących Biskupa Rzymu.

Zestawienie tych dwóch tytułów pozwala na ukazanie różnic w konstrukcji postaci Jana Pawła II poprzez grę cyfrową. Pierwszy, jak i drugi sposób przekłamuje jego obraz oraz pontyfikat. Tworzy się przez to charakterystyczne wyolbrzymienie, co w konsekwencji owocuje brakiem wiarygodności nakreślonych treści.

²⁸⁸ T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci...*

Papiestwo w grze mobilnej *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu*

Jednym z teoretyków literatury i kultury obok Johana Huizingi i Rogera Callois’a, inspirującej współczesne groznawstwo, jest Michaił Bachtin. W istocie studia nad grami powstawały wokół rozważań dotyczących dzieł literackich. Rosyjski uczony na podstawie treści konstruowanych przez Francois’a Rabelais’a opisał zjawisko karnawalizacji²⁸⁹. Była to koncepcja, w której zasady zostały czasowo odwrócone, a bohaterowie zyskują nową tożsamość i funkcje. Wszelkiego rodzaju elementy tworzące poprzedni stan rzeczy podczas trwania tego zjawiska przyjmują swoje karykaturalne oblicze. Zasady oraz prawa również zostają „przerysowane”. Całość tworzy przeciwstawny porządek świata, czego celem jest odreagowanie oficjalnego ładu i hierarchii. Choć rosyjski literaturoznawca zajmował się przede wszystkim karnawalem zlokalizowanym w tekstach średniowiecznych, uważał, że w czasach współczesnych można dostrzec to zjawisko²⁹⁰. Jak podaje Marta Tymińska:

Świat wykreowany przez gry jest wielogłosowy, rozmywa granice pomiędzy twórcami i odbiorcami, odwraca i redefiniuje zastaną rzeczywistość, często ją parodiuje lub zmienia. Rola, którą otrzymuje gracz, często odbiega od tego, czym zajmuje się na co dzień i kim jest, a dodatkowo może on łamać, zmieniać lub kreować nowe zasady na czas rozgrywki²⁹¹.

Gry cyfrowe mają możliwość wytwarzać sensy bliskie lub tożsame z ideą karnawału. *Jan Paweł II symulator pontyfikatu*²⁹² to projekt, w którym twórcy ukształtowali specyficzny obraz pełnionej przez Wojtyłę posługi, wykorzystując do tego nie tylko elementy estetyczne czy charakterystyczną mechanikę rozgrywki, ale także papieskie wypowiedzi pozbawione właściwego kontekstu. Całość jawi się jako karykatura biografii Jana Pawła. Przekaz płynący z rozgrywki funkcjonuje zatem w warstwie wizualnej i audialnej. Jak wskazuje Wojciech Pietras, szyderstwo z religijnego autorytetu traktować można w kategoriach podważania oficjalnie ustanowionych wartości, a to z kolei nosi znamiona

²⁸⁹ M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais’ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*

²⁹⁰ M. Tymińska, *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Gdańskiej”, 2012, nr 9, s. 2-3.

²⁹¹ Tamże, s. 2-3.

²⁹² Początkowo gra była dostępna na oficjalnym sklepie Google Play przeznaczonym na system Android. Została ona jednak wycofana z oferty. Jednakże jest nadal dostępna pod adresem: <https://apkpure.com/pl/john-paul-2-papacy-simulator/com.VaticanGames.JP2PS>. Data dostępu 30 maja 2024.

karnawalizacji²⁹³. Michaił Bachtin, powiada: „Karnawałowy światopogląd miał nieprzeparty wpływ na sposób widzenia i myślenia ludzi: karnawał, jak gdyby zmuszał ludzi do wyrzeczenia się oficjalnie zajmowanych przez nich pozycji (...) i do odczuwania świata w karnawałowej perspektywie”²⁹⁴. Podkreślić należy, że rosyjski uczony wieloznacznie traktował ideologię karnawałową, którą cechowało mieszanie niskiego z wysokim, ordynarne obrazy, śmiech, błazenada. Światopogląd takiego rodzaju staje się ambiwalentny²⁹⁵. Jak zatem wygląda sama gra, jej struktura i kreowana przez wszystkie jej elementy narracja?

Zanim jednak przejdę do właściwej analizy, zwrócić muszę uwagę na kwestię dotyczącą umiejscowienia tejże gry w rozdziale poświęconym cyfrowej twórczości, wszakże jest to dzieło przeznaczone głównie na smartfony z systemem Android. Termin „gry cyfrowe” odnoszę do wszystkich tytułów stworzonych za pomocą narzędzi programistycznych. Technologia pozwala na użytkowanie tego samego tytułu na wielu urządzeniach.

Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu to koncept, który można określić mianem podgatunku gier wirtualnych, czyli grą mobilną. Ciekawy wydaje się sam tytuł tego projektu. W istocie jest to nazwa ironiczna, nie jest ściśle związana z symulacją *sensu stricto*. Jeśli jednak przyjmiemy taką koncepcję jako dosłowną, mamy tutaj kolejną karnawałową wykładnię, gdzie sposób prowadzenia posługi to abstrakcyjna walka papieża z zagrażającymi Polsce ideami, co przedstawię w dalszej części.

Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu stworzony został na podobieństwo starszych, prostych koncepcji z rodzaju *arcade* o charakterze *shoot'em up* typu *Space Invaders*²⁹⁶. W związku z ograniczeniami technologicznymi te tytuły wykorzystywały prostą, schematyczną mechanikę na pierwszych automatach do gier. Użytkownik zazwyczaj strzelał w przeszkody lub przeciwników, jednocześnie widział całą planszę rozgrywki i mógł przemieszczać się w prawo i lewo, ewentualnie z góry na dół ekranu. Takie właśnie rozwiązanie zastosowano w przypadku analizowanego tutaj przedmiotu moich dociekań. Gra została stworzona i opublikowana przez *Vatican Games*. Mechaniką w *Jan Paweł 2 Symulator pontyfikatu* jest przesuwanie pomnika papieża Polaka od jednego końca ekranu do drugiego po biało-czerwonej fladze na tle grafiki ukazującej

²⁹³ W. Pietras, *Anty-sacro-pop...*, s. 232.

²⁹⁴ M. Bachtin, *Wstęp w: M. Bachtin Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*, s. 71.

²⁹⁵ A. Burzyńska, M. P. Markowski, *Teorie literatury XX wieku*, wydanie I, Znak, Kraków 2009, s. 157.

²⁹⁶ *Space Invaders*, Taito, 1978.

Giewont. Gracz musi unikać spadających na monument symbolicznych grafik m.in.: napisu LGBT, flagi Związku Radzieckiego, flagi Polski w barwach LGBT, napisu HIV, znaku błyskawicy stosowanego na czarnym marszu kobiet, symbolu młota i sierpa, godła ZSRR, tytułu raportu Stolicy Apostolskiej w sprawie Theodore’a Mccarricka – „REPORT ON THE HOLY SEE’S INSTITUTIONAL KNOWLEDGE AND DECISION-MAKING RELATED TO FORMER CARDINAL THEODORE EDGAR MCCARRICK (1930-2017)”, grafiki herbu arcybiskupa Marka Jędraszewskiego, Ryb Darwina (symbol ateistów), symbolu masonów czy Niezależności Kobiet, grafiki ukazującej prezerwatywę w opakowaniu.

Postać papieska wystrzeliwuje w górę pociski, których kształt można wybrać w menu, są to: „kamień”, kremówka, „żółta twarz papieża”, guma do żucia „Turbo”, papieska piuska, moherowy beret, aspiryna czy relikwia z krwią papieża Polaka. Po pewnym czasie rozgrywki na boku ekranu zacznie pojawiać się wizerunek Alego Agcy wystrzeliwujący co jakiś czas pociski. Gracz może również „łapać” grafiki pomocnicze np. szpinak, dzięki któremu wszystkie opadające „zagrożenia” znikają z ekranu. Kiedy gracz „najedzie” pomnikiem Wojtyły na spadającą grafikę bagażnika Fiata 125p, pojawi się podwójny monument bł. ks. Jerzego Popiełuszki pobudowany w Toruniu, nieco zmodyfikowany na potrzeby gry (ręce figury zamiast być rozłożone są skierowane do góry, jest to modyfikacja za pomocą programu graficznego). Podkreślę, że kiedy przyjrzymy się grafice bagażnika Fiata 125p, dostrzeżemy tablicę rejestracyjną i znajdujący się na niej napis „Popiełuszko” oraz charakterystyczną nalepkę opatrzoną informacją z języka angielskiego „fragile”, czyli „kruche”. Takim modelem samochodu agencji Służb Bezpieczeństwa PRL porwali ks. Popiełuskę.

Zadaniem gracza jest jak najdłużej umiejętnie unikać i niszczyć spadające grafiki. Kiedy jakiś obrazek trafi w papieski wizerunek znajdujący się na dole ekranu, gra się kończy i następuje podliczenie zdobytych punktów, określonych jako „lata papiestwa”. Widoczne są one w prawym górnym rogu ekranu, co stanowi element graficznego interfejsu użytkownika. Karnawałowa symulacja pontyfikatu trwa dopóki gracz nie zostanie pokonany przez rozgrywkę. Zauważalny jest tutaj realizm groteskowy. W istocie symulacja pontyfikatu w taki sposób jest przerysowaną historią papieskiej posługi obfitującą w absurdalne elementy.

Jak już wspomniałem powyżej, gracz przesuwą grafikę przedstawiającą pomnik papieża Polaka. Twórcy wykorzystali następujące monumenty – m.in. rzeźbę JP II z Poznania, Legionowa, Częstochowy, a także słynną figurę znajdującą się w Warszawie

przed muzeum. Zdaniem Macieja Kowalewskiego pomniki stanowią charakterystyczną odmianę znaczących miejsc, przy których treść symboliczna dominuje nad jej fizycznością. Posąg w takim rozumieniu uznać należy za jakąś informację dotyczącą jakiegoś wydarzenia lub znanej postaci. Tak określone obiekty przeznaczone są z reguły do otwartej kontemplacji publicznej oraz wyróżniają się w przestrzeni miejskiej²⁹⁷. Kowalewski dodaje:

Pomniki, to jest treści, które przedstawiają, odnoszą się do systemów wartości i ideologii grupowych. To, jak pomnik jest interpretowany, zależy od jego własności fizycznych i zbudowanych na nich schematów interpretacyjnych. Sposoby interpretacji powstają z kolei „na użytek” wartości dominujących w danej zbiorowości. Pomnik staje się z czasem narzędziem upowszechniania pewnych wartości²⁹⁸.

W polskich miastach znajdziemy zatem budowle określone przez Kowalewskiego jako pomniki-ikony, czyli przedstawiające postaci. Do tego typu obiektów należą rzeźby upamiętniające Jana Pawła II. Jednakże wprowadzone one zostają do medium gry, gdzie ich znaczenie się całkowicie zmienia. Istotny jest tutaj kontekst usytuowania tegoż pomnika w prześmiewczej grze. Zauważyć można w takim ujęciu zmianę charakteru tej budowli. Widoczna jest w tej materii koncepcja karnawalizacji w rozumieniu literaturoznawcy Michaiła Bachtina. Gracz wciela się w papieski monument, a dystygnowany posąg przepoczwarza się w obiekt ludyczny. Poważne treści sakralne tkwiące w fizycznie ustanowionym pomniku, przeniesione na grunt gry, stają się obiektem drwin.

Im dłuższa rozgrywka tym akcja toczy się coraz szybciej, następuje dzięki temu intensyfikacja grafik spadających na sterowany przez gracza monument. Zauważalne jest tutaj groteskowe wyolbrzymienie, warstwa estetyczna gry współgra z mechaniką, o czym pisze Tomasz Z. Majkowski²⁹⁹. Jak stwierdza krakowski badacz:

Stosunkowo niewielka liczba możliwych działań skutkuje dużą powtarzalnością czynności wykonywanych w grze, co przekłada się na małą pulę możliwych do zastawiania w konkretnej grze

²⁹⁷ M. Kowalewski, *Zmiany na cokółach. Uwagi o funkcjach pomników w przestrzeni miasta*, "Obóz. Problemy narodów byłego obozu komunistycznego", 2007, nr 49, s. 125-137.

²⁹⁸ Tamże, s. 126.

²⁹⁹ T. Z. Majkowski, *Języki gromowiesci...* s. 179.

rozwiązań fabularnych. Konfrontacja warstwy estetyczno-fabularnej i mechanicznej gry skutkuje groteskowym wyolbrzymieniem³⁰⁰.

Wyodrębnia się zatem pewna kategoria chaosu, którą gracz może jednoznacznie przeczytać, a stanowi ona mimo wszystko spójny system wyolbrzymiający reguły³⁰¹.

Dla zobrazowania, jak wygląda gra, przedstawię kilka grafik ukazujących jej przebieg³⁰²:



Zrzut ekranu ukazujący rozgrywkę *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu*

³⁰⁰ Tamże, s. 179.

³⁰¹ Tamże.

³⁰² Grafiki przedstawiające grę *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu* czerpię z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US> oraz bezpośrednio z rozgrywki. Data dostępu 13 kwietnia 2023.



Zrzut ekranu ukazujący rozgrywkę Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu



Zrzut ekranu ukazujący rozgrywkę Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu

Podczas rozgrywki na uwagę zasługuje oprawa dźwiękowa. Złożona jest ze słów wypowiedzianych na pl. Świętego Piotra, kiedy to Wojtyła został wybrany na kolejnego Namiestnika Chrystusa. Ponadto wykorzystano tutaj treści z wywiadu, którego Wojtyła udzielił dzieciom w 1991 na konferencji prasowej „Ziarno”³⁰³. Są to humorystyczne wypowiedzi funkcjonujące w rozgrywce w niestosownym kontekście, takie jak: „nie mogę powiedzieć, żebym ich nie lubiał (sic!)”, „jak mi dadzą, to jem”, „się boje”, „szpinak?”, „okrutnik, no”, „już Pan Wałęsa czeka z Rządem na lotnisku”, „można jak najbardziej, jeszcze jak”, „a w Polsce mi się wszystko podoba, Polska mi się podoba”, „ale ja jeszcze dzisiaj muszę wrócić do Rzymu”, „dość”. Znajdziemy w grze także wypowiedzi z papieskich przemówień: „Nie samym chlebem żyje człowiek”, „po maturze chodziliśmy na kremówki”, „ja syn polskiej ziemi, a zarazem ja”, „ja pragnę jako Biskup Rzymu zaprotestować”, „naucz nas zwalczać zło” czy słynne słowa „Habemus Papam” lub „Cardinalem Wojtyła” zwerbalizowane przez kard. Pericle Felici.

Wyżej wspomniane papieskie wypowiedzi są ściśle związane z tym, co dzieje się w grze. Kiedy rozpoczynamy rozgrywkę, pojawiają się słowa kard. Felici, zwiastujące początek pontyfikatu. Jeśli gracz zdobędzie spadający obrazek przedstawiający np. „szpinak”, wtedy wybrzmiewają słowa z konferencji prasowej: Ziarno (1991). Stanowią one komentarz do konsumpcji tego warzywa przez papieża np.: „nie mogę powiedzieć, żebym ich nie lubiał” (sic!), „jak mi dadzą, to jem”, znikają wtedy wszystkie przeszkody z ekranu. Jeśli rozgrywka się kończy, kiedy to któryś spadający symbol trafi wizerunek papieża, pojawiają się wypowiedzi, takie jak: „ale ja jeszcze dzisiaj muszę wrócić do Rzymu”, „już Pan Wałęsa czeka z Rządem na lotnisku” „okrutnik, no” „ja pragnę jako Biskup Rzymu zaprotestować”.

Zdecydowałem się na dokładny opis *Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu*, gdyż wszystkie te elementy tworzą specyficzną narrację, która skonstruowana jest na bazie poetyki obrazu i papieskich wypowiedzi. Mechanika również wykorzystuje pewien model dopełniający interpretację tego tytułu. Jak zatem łączą się ze sobą wszystkie

³⁰³ „Ziarno” to emitowany przez telewizję polską katolicki program skierowany do dzieci i rodziców. Powstał 17 lutego 1990 roku. Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Ziarno_\(program_telewizyjny\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Ziarno_(program_telewizyjny)). Data dostępu 17 sierpnia 2024. Jednym z najbardziej znanych odcinków „Ziarna” był ten z 1991 roku, w którym zaproszono do udziału Jana Pawła II. Dzieci biorące udział w programie mogły zadawać pytania papieżowi. Wojtyła próbując zmniejszyć dystans, żartował. Dziś papieskie wypowiedzi z tego wywiadu są wykorzystywane celem wyśmiania i sparodiowania Ojca Świętego, często funkcjonują one w niestosownym do tego kontekście. Takie treści nazywamy dziś „cenzopapą”. Tworzone są one przez nieprzychylnych wobec jego pontyfikatu internautów.

elementy tej gry? Czy tego typu gra jest „cenzopapą”? Jakie komentarze zamieszczają gracze w sekcji do tego przeznaczonej?

Całość rozgrywki, zakładając, że stanowi „symulację pontyfikatu” realizuje w sposób metaforyczny, przełożoną na język gry, karykaturalną posługę papieską Jana Pawła II. Autorzy projektu sugerują, iż jest to swoistego rodzaju „wychowawcza opowieść” o tym, w jaki sposób papież realizował pontyfikat. Podają:

Gra edukacyjna przenosząca w świat największego z Polaków samego Karola Wojtyłę. Pomóż papieżowi Janowi Pawłowi 2 pokonać zagrożenia próbujące zniszczyć jego ukochaną Polskę, a to wszystko z widokiem na Giewont!

Poczuj, jak wybór Karola Wojtyły na papieża miał wpływ na opór wobec komunizmu³⁰⁴.

Ponadto twórcy zamieścili opis cech wyróżniających ich dzieło, gdzie wskazali na możliwość „nakarmienia papieża szpinakiem”, „realistyczną atmosferę polskich gór”, „wszystkie wypowiedzi JP II” i system „modyfikacji postaci”. Dostrzec można w tym opisie charakterystyczne dla „cenzopapy” szydzenie z Wojtyły, jak również prześmiewczy stosunek do gatunku *serious games*. Dzieje się to przede wszystkim poprzez ironię. Jaki zatem był odbiór tej kontrowersyjnej rozgrywki przez graczy?

Biorąc pod uwagę charakter rozgrywki oraz zamieszczone o niej informacje można jednoznacznie stwierdzić, że jest to gra kwalifikująca się jako „cenzopapa”. W istocie nie jest to ani projekt edukacyjny, ani symulator posługi papieskiej. Sugerowanie takich kwestii celowo zakrzywia, przerysowuje pontyfikat Jana Pawła II. Ten cyfrowy twór został skonstruowany dla konkretnej grupy odbiorczej jako swoistego rodzaju karnawałowa parodia zrzeszająca wspólnotę „szkalujących” Wojtyłę. Odbiór tego tytułu możemy prześledzić na podstawie komentarzy zamieszczonych w wirtualnym sklepie Google. W sekcji przeznaczonej na opinie graczy pojawiają się takie stwierdzenia: realku: „Gra wyśmienita jak kremówki”, Kacper Fit: „Niesamowite wrażenia, piękna oprawa graficzna, wzorowe odwzorowanie pedofila Polaka”, Michał Mazur: „Super gierka ukazująca największego zbrodniarza Papieża Polaka” p an: „Mocne 21/37”³⁰⁵. Prawie

³⁰⁴ Źródło: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US>. Data dostępu: 12 kwietnia 2023. Aktualizacja: gra została usunięta z oficjalnego sklepu Google Play. Jednak jest dostępna pod adresem: <https://apkpure.com/pl/john-paul-2-papacy-simulator/com.VaticanGames.JP2PS>. Data dostępu 30 maja 2024.

³⁰⁵ Wszystkie komentarze przytaczam z sekcji przewidzianej na opinie o grze ze strony: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US>. Data dostępu: 13 kwietnia 2023. Korzystałem z wersji na smartfon z systemem Android.

wszystkie komentarze zostały napisane w takim stylu. Ich ironiczność wykorzystuje czytelny kod kulturowy.

Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu to tytuł składający się z wielu charakterystycznych elementów graficznych, które, jak wspomniałem powyżej, parodiują posługę papieską, wręcz mają prowokować osoby spoza zjednoczonej grupy traktującej papieża Polaka jako „antypapieża”. W jaki sposób się to dzieje?

Gra składa się z warstwy estetycznej i audialnej. Wizerunek papieża ukazany za pomocą wybranego pomnika porusza się po biało-czerwonej fladze, co stanowi charakterystyczny element. To próba podkreślenia przynależności narodowej Biskupa Rzymu. Pomnik symbolizuje tutaj wyjątkową pamięć o nim, jego zasługach, osiągnięciach i całościowej spuściźnie, jaką nam pozostawił. Twórcy jasno określają, że spadające na papieża symbole są „zagrożeniem” dla Polski, zatem misją Ojca Świętego jest uchronić kraj przed takim „złem” jak np. LGBTQ+. Te grafiki można potraktować jako metaforyczne przeszkody „spadające” na pamięć o papieżu, czyli jego monument. Jan Paweł II staje się w takim świetle strażnikiem „polskości”. Stanowi to swoistego rodzaju krytykę pontyfikatu Wojtyły. Jego podobizna utrwalona w kamieniu czy brązie może sugerować pewnego rodzaju „skostniałość” wizerunku papieża we współczesnych czasach.

Gra celowo została skonstruowana w taki sposób, aby wyglądała stereotypowo. Papież Polak kojarzony jest z kremówkami, górami, Polską i konserwatyzmem. Wszystkie te elementy zostały ukazane w warstwie estetycznej gry w sposób oczywisty, mało wyszukany, co także jest samą w sobie manifestacją, próbą spłylenia pontyfikatu Wojtyły. Twórcy takim zabiegiem pragną podkreślić, jak dziedzictwo Jana Pawła II ewoluowało po jego śmierci, a przesadna gloryfikacja pożarta przez komercjalizację przerodziła się w tani chwyt żerujący na sentymencie i uczuciach religijnych.

Jak podaje Kazimierz Ożóg:

Pomniki Ojca Świętego są niezwykle różnorodne. Wchodzące w ich skład figury, wykonane z różnorodnych materiałów - brązu, granitu, piaskowca, marmuru, sztucznego kamienia, drewna czy nawet blachy - mają od pół metra do pięciu metrów wysokości. Stoją w wioskach i miastach, niektóre ukryte, inne - wyeksponowane. Najczęstszym powodem ustawienia pomnika Jana Pawła II jest pragnienie upamiętnienia w materialny sposób wielkiego Papieża i jego pontyfikatu; nieco

rzadziej - z oczywistych przyczyn - chęć zaznaczenia związków danego miejsca z osobą Papieża-Polaka³⁰⁶.

W całej Polsce znajduje się zawrotna liczba monumentów upamiętniających papieża. Wiele z nich wyróżnia artystyzm, lecz równie wiele nie reprezentuje wysokiego poziomu, a nawet jest obiektem żartów. Dla przykładu: figura papieża, którą umiejscowiono przed Muzeum Narodowym w Warszawie o nazwie „Zatrute Źródło”, była przedmiotem szyderstw, memów, pejoratywnych skojarzeń związanych z krzywdzeniem zwierząt³⁰⁷. Ponadto wiele rzeźb z papieską podobizną zostało niefortunnie zaprojektowane, co w rezultacie wytworzyło karykaturę, a nie pełen powagi obiekt kultu. Powtarzalne motywy typu gest błogosławieństwa powielany setki razy przez artystów, przerodził się w schemat, a nawet kicz.

Wojciech Pietras wskazuje, że przeważający w głównych mediach nieskazitелny portret papieża Polaka, zaczął utożsamiany być z prawdą. Aby się od niej wyzwolić, skorzystać należy z idei karnawału. Twórcy omawianej gry, przedstawiając pontyfikat Jana Pawła II w parodystycznej formie, starają się przełamać narrację idealizującą Wojtyłę w oczach pokolenia, które nie żyło w jego czasach i tego okresu nie zna. Znieważanie polskiego Biskupa Rzymu jest zatem profanacją popkulturowego, bezkrytycznego i bezrefleksyjnego kultu świętości. Oficjalny papieski wizerunek posiadał aprobatę ze strony różnych instytucji świeckich i kościelnych, a to z kolei tłumaczy skarnawalizowany styl sprzeciwu polegający na zachwianiu norm, aby sprowokować i pokazać kruchość światopoglądową u podstaw. „Cenzopapa” jawi się tutaj także jako próba aktualizacji określonego pola polskiej kultury³⁰⁸. Każdorazowa rozgrywka karykaturalnie „symulująca” posługę papieską Wojtyły wytwarza rzeczywistość silnie skarnawalizowaną i ogarniającą użytkownika, co intensyfikowane jest za pomocą wspomnianego fenomenu „cenzopapy”.

³⁰⁶ K. Ożóg, *Rzeźba jest trudna. O najciekawszych pomnikach Jana Pawła II*, „Ethos”, 2004, nr 3-4 (67-68), s. 299.

³⁰⁷ M. Piasecki, *Polska ma bekę z pomników JP2 i słusznie. Dlaczego papieskie pomniki są takie brzydkie?* online, <https://noizz.pl/opinie/dlaczego-papieskie-pomniki-sa-takie-brzydkie-pomnik-jp2-z-glazem-przed-muzeum/wk43gvk>. Data dostępu: 7 marca 2024.

³⁰⁸ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali papieża...*, s. 245-247.

Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II w szkole? Gamifikacja w edukacji

Zestawię treść poprzedniego fragmentu rozprawy z grą edukacyjną. W 2017 roku Ministerstwo Edukacji i Nauki rozpoczęło finansowanie projektu w formie gry edukacyjnej pt. *Godność, Wolność i Niepodległość*. Realizowane przedsięwzięcie miało stanowić pomoc dydaktyczną dla nauczycieli dotyczącą tematyki związanej ze stuleciem niepodległości Polski przypadającej na 2018 rok. Do tego tytułu dołączono dodatkowy moduł o nazwie *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II w 2021 roku z okazji 100. urodzin Karola Wojtyły*³⁰⁹. Ministerialny zamysł zyskał rozgłos za sprawą niepochlebnej opinii medialnej. Materiał pedagogiczny, który przekazano w ręce nauczycieli oraz uczniów był cyklem „zgrywalizowanych” lekcji, czyli sposobem prowadzenia zajęć dydaktycznych wykorzystujących mechanizmy znane z gier, takich jak fabularyzacja, mierzalność postępu, zdobywanie punktów³¹⁰. Z oficjalnej strony internetowej ministerstwa dowiedzieć się można, że moduł dotyczący Biskupa Rzymu stanowi obecnie narzędzie edukacyjne wprowadzające w „świat wartości wielkiego Polaka³¹¹” oraz pozostawione przez niego dziedzictwo kulturowe. Ponadto projekt ma być bazą wiedzy o biografii Wojtyły i jego działalności, dzięki czemu uczniowie mogą poszerzyć swoją wiedzę. Formuła gry miała za zadanie uatrakcyjnić proces edukacyjny o znanych Polakach, zgodnie z podstawą programową³¹². Całe przedsięwzięcie zostało opracowane przez interdyscyplinarny zespół specjalistów: ekspertów merytorycznych, zewnętrzną firmę zajmującą się tworzeniem gier (Great Interactive³¹³), jak również reprezentantów Muzeum Jana Pawła II i Prymasa Wyszyńskiego oraz Ośrodek Rozwoju Edukacji. Obie instytucje znajdują się w Warszawie³¹⁴.

Traktując tytuł *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II* jako tekst kultury, w swojej analizie zawieram odpowiedzi na następujące pytania: Jak wygląda wykorzystana w tym projekcie narracja i konstrukcja estetyczna? Jakie elementy tworzą obraz papieża, jego

³⁰⁹ 100. urodziny papieża Polaka przypadały na 2020 rok, moduł wydano rok później.

³¹⁰ Źródło: <https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/>. Data dostępu: 5 maja 2023.

³¹¹ Źródło: <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/gra-edukacyjna-dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii>. Data dostępu: 5 maja 2023.

³¹² Tamże.

³¹³ M. Witczak, *Zagraj sobie w papieża. MEiN wydał grę o Janie Pawle II*, online:

<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/2105041,1,zagraj-sobie-w-papieza-mein-wydal-gre-o-janie-pawle-ii.read>. Data dostępu: 16 maja 2023.

³¹⁴ Źródło: <https://zpe.gov.pl/a/gra-edukacyjna-godnosc-wolnosc-i-niepodleglosc---dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii/D17v9vwGg>. Data dostępu: 5 maja 2023.

spuściznę i dziedzictwo kulturowe? Czy jest to produkcja godna uwagi poza szkolną rzeczywistością?

Gra składa się z trzech poziomów. Pierwszy przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych klas od pierwszej do trzeciej, drugi dla klas od czwartej do ósmej, a trzeci został zarezerwowany dla ucznia ponadpodstawowego. Na każdym etapie edukacyjnym przewidziano po sześć misji. Mamy zatem 18 „rozdziałów” związanych z biografią papieża. Istnieją także dwie strefy: jedna jest przeznaczona dla graczy, druga dla nauczycieli. Rozgrywkę można zrealizować na stronie internetowej: <https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/missions>, co kwalifikuje *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II* w istocie jako twór pomiędzy tzw. grę przeglądarkową o charakterze edukacyjnym, czyli taką, której rozgrywka jest realizowana na dedykowanej platformie sieciowej za pomocą wyszukiwarki internetowej, a e-podręcznikiem. Choć twórcy jasno wskazują, że jest to jednak gra, gdyż pojawiają się takie sformułowania: „masz zapisany stan poprzedniej gry”, „zaczynij grę od nowa”. Przeznaczone dla uczniów zadania w wielu przypadkach polegają na udzielaniu odpowiedzi na pytania do tekstu, rzadziej do materiału audiowizualnego, co przypomina klasyczny zestaw podręcznikowych ćwiczeń. Każdy ma możliwość zagrać. Nie jest wymagane zalogowanie się.

Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II to gra jednoznacznie gloryfikująca papieża Polaka, co zauważalne jest w treści literackiej stanowiącej fundament rozgrywki. Cały moduł skonstruowano w taki sposób, aby ukazać go jako osobę idealną, pasującą do portretu „wielkiego Polaka”, niekiedy dopowiadając lub pomijając pewne kwestie związane z jego biografią, co pokażę na konkretnych przykładach. Twórcy skorzystali ze swoistego stylu opowiadania o Karolu Wojtyłe. Niekiedy narrator opowiadający o papieżu Polaku, wygłasza mowę pochwalną ujętą pod pozorami niezależnego przekazu.

W analizie skupię się na opisie konkretnie wybranych misji z sekcji przeznaczonej dla uczniów klas od czwartej do ósmej szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych. Charakter konstrukcji obrazu Jana Pawła II w klasach od pierwszej do trzeciej omówię na podstawie elementów tworzących poszczególne etapy rozgrywki. Jak zatem zostaje opowiedziana historia o Karolu Wojtyłe?

Tematykę misji dla klas od pierwszej do trzeciej szkół podstawowych skupiono wokół dziecięcych i młodzieńczych lat przyszłego papieża. Dodatkowo ukazano jego zainteresowania oraz ceremonię wyboru na Biskupa Rzymu. Zagadnienia związane z dzieciństwem przyszłego papieża zapewne są bliższe osobom w młodym wieku, co stanowi pewien chwyt retoryczny polegający na zmniejszeniu dystansu wobec Jana

Pawła II, czyli głównego bohatera. Zastosowano tu znany psychologiczny mechanizm, że im ktoś bardziej nam podobny lub zgadzamy się z jego opiniami, wówczas go bardziej lubimy lub szanujemy³¹⁵. Narrator zwraca się bezpośrednio do gracza, opowiadając mu historię Wojtyły i wyznaczając zadania. Przypomina to gawędę przywodzącą na myśl sędziwego członka rodziny, który przekazuje wiedzę młodszemu pokoleniu. W tle słysząc spokojną melodię graną na gitarze, co dopełnia przekaz i projektuje atmosferę, co stanowi element fabularyzacji. Narrator często używa zwrotów typu „znajdujesz się”, „wyobraź sobie”, wprowadzających gracza w daną misję o życiu papieża. Gra składa się głównie z przerywników filmowych, tekstów informacyjnych oraz zadań dla ucznia. Charakterystyczną kwestią jest ukazywanie licznych fotografii historycznych dotyczących papieża Polaka, jak również innych znajdujących się wokół niego zagadnień w formie ilustracyjnej. W segmencie przeznaczonym dla klas od pierwszej do trzeciej o dziecięcych latach Wojtyły już w pierwszej misji przykuł moją uwagę sposób opisywania członków rodziny Karola Wojtyły:

Emilia Wojtyła z domu Kaczorowska i Karol Wojtyła – rodzice Karola. Bardzo prawdopodobne jest, że Emilia Kaczorowska spotkała Karola Wojtyłę w Krakowie w pierwszej połowie 1905 roku. W tym czasie rozpoczął on pracę jako zawodowy podoficer kancelaryjny w adiutanturze pułkowej. Młodej Emilii spodobał się przystojny młodzieniec w wojskowym mundurze³¹⁶.

Ostatnie zdanie tego fragmentu nakreśla przymioty wizualne i dopowiadane, co stanowi element narracji, którą kształtuje kolejna dawka informacji o rodzinie Wojtyłów. Dodana kwestia nie stanowi faktu historycznego, a jedynie fabularyzowany aspekt. Twórcy w następujący sposób kontynuują opisywanie krewnych przyszłego Biskupa Rzymu:

Emilia Wojtyła z domu Kaczorowska była kobietą wykształconą. Znała języki obce – biegle mówiła po niemiecku, grała na pianinie. Zawsze była elegancka - nosiła długie suknie, gustownie dobraną biżuterię i kapelusz na głowie. Pochodziła z dość bogatej, religijnej rodziny, w której kultywowane były tradycje patriotyczne.

Karol Wojtyła - senior, służył w wojsku austriackim, a po uzyskaniu przez Polskę niepodległości, będąc porucznikiem, przeniósł się do wojska polskiego, w którym służył do emerytury. Karol –

³¹⁵ Zob. R. B. Cialdini, *Spółeczny dowód słuszności*, w: R. B. Cialdini, *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, tłum. B. Wojciszke, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s. 110-150.

³¹⁶ Cytat z *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

senior, był człowiekiem religijnym, skromnym, sumiennym i pracowitym, godnym każdego wyróżnienia.

Edmund Antoni Wojtyła – dla najbliższych Mundek, był człowiekiem pełnym uroku, zdolnym, wesołym i żywiołowym. Ukończył studia na Uniwersytecie Jagiellońskim i otrzymał tytuł Doktora Wszech nauk Lekarskich. Jako młody lekarz rozpoczął praktykę w szpitalu dziecięcym w Krakowie, a następnie w szpitalu w Bielsku-Białej. Zawsze pracował z wielkim zaangażowaniem i poświęceniem³¹⁷.

Przywołane powyżej opisy stanowią jedynie krótką informację o danym członku rodziny, lecz nacechowane są nadmierną gloryfikacją, jakoby cała rodzina składała się z nieskalanych ludzi. Wykorzystane określenia, takie jak: sumienny, religijny, pracowity, elegancka, skromny celowo przejawiają obraz najbliższych przyszłego papieża, co konstruuje narrację bliską hagiografii. Ponadto zwrócenie uwagi na przynależność ojca młodego Karola do wojska kształtuje obraz konserwatywny, patriotyczny, co podkreśla, że liczy się przede wszystkim męski autorytet. Jak wiemy jedynym źródłem dochodu rodziny Wojtyłów była pensja Karola seniora.

Twórcy unikają informacji o członkach rodziny Wojtyłów, które zaburzyłyby ich idealny portret. Emilia (matka przyszłego papieża) po małżeństwie z Karolem Wojtyłą (seniorem) dorywczo zajmowała się krawiectwem. On zaś był z zawodu krawcem³¹⁸, to także pominięto przy okazji jego opisu, co sędzę, jest dość istotne, aczkolwiek nie wpasowało się w narrację. Dopiero w kolejnych misjach pojawiają się przytoczone kwestie i to lakonicznie. Natomiast w opisie Edmunda podkreślono charakter jego praktyki lekarskiej związanej ze szpitalem dziecięcym, co prawdopodobnie miało zwrócić uwagę młodych słuchaczy. Tutaj również podane wiadomości o bracie Wojtyły kończą się samymi superlatywami.

Obraz narodzin Karola Wojtyły przypomina charakterystyczny sposób opowiadania o świętych jeszcze z czasów średniowiecznych. Przykładem są wypowiedziane przez narratora słowa o jego przyjściu na świat, gdzie pokreślono, iż 18 maja 1920 roku o godzinie 17 trwało nabożeństwo majowe ku czci Najświętszej Matki Loretanśkiej, a w tym czasie urodził się najmłodszy syn Emilii z domu Kaczorowskich.

³¹⁷ Cytat z *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

³¹⁸ B. Munk, *Od młodości do świętości – życiorys Karola Wojtyły*, online, <https://idmjp2.pl/wp-content/uploads/2023/09/od-mlodosci-do-swietosci-zycie-karola-wojtyly.pdf>. Data dostępu: 24 maja 2024, s. 5.

W kolejnej misji również powrócono do tematu narodzin Wojtyły, lecz tym razem zostało powiedziane, że w dniu urodzin przyszłego papieża powrócił do Polski Józef Piłsudski po wygranej bitwie na Ukrainie, co jednoznacznie potwierdza retorykę traktowania przyszłego Biskupa Rzymu z Polski jako świętego już za życia. Ponadto przez taki zabieg dokonuje się mitologizacji Wojtyły. Jak podaje Magdalena Hodalska:

Badacze mitu zwracali uwagę na tajemnicze okoliczności narodzin herosa kulturowego. Bohaterowie zazwyczaj rodzą się w sposób szczególny albo ich narodzinom towarzyszą niecodzienne zjawiska, znaki, cuda³¹⁹.

Zadania przeznaczone dla graczy to dla przykładu: poskładanie z rozsypanych elementów fotografii związanej z życiem Jana Pawła II, udzielenie odpowiedzi na pytania lub ułożenie pierwszych słów Barki czy „ubieranie modelu postaci” polegające na przesuwaniu podanych części garderoby na sylwetkę osoby, która jest już ubrana (części ubioru są jedynie zacienione). W kolejnych misjach pojawiają się także takie ćwiczenia jak udzielenie odpowiedzi prawda-falsz, proste „memory”, czyli odnajdywanie dwóch takich samych obrazków z rozsypki. Nie sposób wymienić wszystkich, jedynie podaję kilka dla zobrazowania charakteru rozgrywki.

Narracja o idealnym za życia Karolu Wojtyła jest utrzymywana na przykład podczas omówienia jego ocen szkolnych czy zachowania wobec innych uczniów. Podkreślono w tym przypadku, że przyszły duchowny „nie dawał ściągać kolegom na zajęciach szkolnych, ale chętnie im pomagał, kiedy czegoś nie rozumieli³²⁰”. Wywnioskować można na tej podstawie ukrytą retorykę przekonującą o uczciwości Wojtyły wobec nauczycieli oraz życzliwość w stosunku do rówieśników. Misje, jak wspomniałem powyżej, dotyczą zainteresowań głównego bohatera, jego stosunku do rodziny oraz kwestii związanych z wyborem nowego papieża lub z miastami, w których Wojtyła przebywał, jeszcze zanim został papieżem.

Sekcja kolejnych sześciu misji przeznaczonych dla klas od czwartej do ósmej szkół podstawowych nie różni się w zasadzie charakterem od zadań z poprzedniego poziomu edukacyjnego. Pojawia się tutaj jedynie bardziej rozbudowana treść literacka i mówiona oraz nieco trudniejszy język. Tematem misji w tym sektorze są miasta, w których pielgrzymował Jan Paweł II, ciekawostki z życia, humorystyczne anegdoty,

³¹⁹ M. Hodalska, *Śmierć papieża, narodziny mitu...*, s. 45.

³²⁰ Cytat z *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

ważniejsze elementy jego biografii, wypowiedzi bliskich osób o papieżu Polaku czy wydarzenia historyczne mające miejsce w latach sprawowania posługi Biskupa Rzymu lub pielgrzymki. Wiele już podanych informacji o Wojtyłę z poprzedniego modułu się powtarza z poprzedniej sekcji przeznaczonej dla klas od pierwszej do trzeciej. Narracja dotyczy jednak bardziej szczegółowych kwestii związanych z papieżem. Misje wydają się znacznie dłuższe.

Dla zobrazowania, jak wygląda rozgrywka w sekcji dla klas od czwartej do ósmej, przeanalizuję misję: *Droga Karola Wojtyły z Wadowic do Watykanu*. Ta część rozpoczyna się od wprowadzenia, które odczytuje narrator:

Witaj. Jesteś uczestnikiem wirtualnego spływu kajakowego. Kliknięcie na kajakarza otwiera zadania związane z życiem Papieża Polaka; po rozwiązaniu zadania kajakarz płynie do kolejnej miejscowości na szlaku, a Ty klikasz, rozwiązujesz kolejne zadania i poznajesz historię; jego rodzinę, dzieciństwo, młodość, początki kapłaństwa, pracę arcybiskupa. Pamiętaj, że płyniesz śladami Papieża; zwiedzaj tak jak on Bory Tucholskie. Powodzenia na szlaku³²¹.

W pierwszych słowach określona zostaje sytuacja, w której znalazł się gracz i krótka informacja, jak realizować rozgrywkę. Nie bez powodu motywem przewodnim jest spływ kajakowy. Po pierwsze stanowi to jasne nawiązanie do jednej z ulubionych aktywności sportowych Wojtyły, kiedy jeszcze był księdzem. Po drugie zastosowano tutaj implikowaną metaforę rzeki, przywodzącą na myśl wariabilizm.

Jak podaje Maria Kopsztejn, woda jako naturalna część natury posiada obszerny język symboli. Związana jest również z życiem i zdrowiem. Jej wartość została wyniesiona do poziomu religijnego, gdyż zwykło się ją określać jako warunek wszelkiego życia, ekwiwalent szlachetności okraszony wielością znaczeń silnie skorelowanych z teologią. Kopsztejn wskazuje, że dla C. G Junga woda w swej symbolice wyraża dynamikę przeżyć i aktów umysłowych. W wodzie można się przejrzeć, poszukując odpowiedzi na pytania o swą metafizyczną tożsamość. Woda należy również do hermeneutyki natury, którą cechuje ambiwalencja. Znaczenia sięgają od boskości aż do otchłani piekielnych. Jest źródłem wartości i egzystencji. Zdaniem przywołanej badaczki przeprawa drogą wodną kojarzona jest także z życiowymi trudnościami, walką żywiołów,

³²¹Cytat z *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

silnym nurtem. Dla chrześcijan woda stanowi środowisko przeciwności losu, te zaś prowadzą do przemian³²².

Wszystko, co spotkało Wojtyłę na jego drodze, było zmienne i nieprzewidywalne. Począwszy od śmierci bliskich mu członków rodziny, po jego losy podczas II wojny światowej aż do wyboru na papieża. Wody rzeki podczas wirtualnego spływu kajakowego przywołane zostają właśnie w takim ujęciu.

Spływ rozpoczyna się w Nowej Brdzie, warto podkreślić, że obrazek kajakarza w istocie stanowi wizerunek Wojtyły, który został wycięty z archiwalnego zdjęcia³²³:



Obraz 1 – zrzut ekranu prezentujący grę *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*

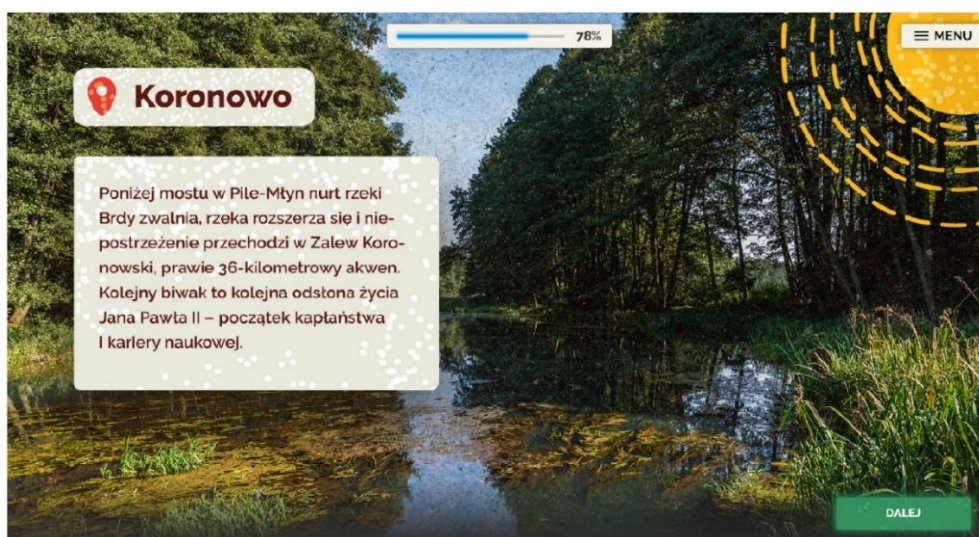
Według narracji uczestnicy rozgrywki wirtualnie wędrują śladami przyszłego papieża, nie zaś z nim. Pierwszy przystanek na ukazanej grafice (Obraz 1) związany jest z wycieczką kajakową z 1953 roku. W tej miejscowości znajduje się pomnik papieża Polaka. Wprowadzenie do całości misji rozpoczyna krótki filmik, w którym zamieszczono wspomnienia uczestników wodnej przeprawy u boku Karola Wojtyły. Zadaniem jest odpowiedzenie na pytania dotyczące tych wspomnień. Kolejny przystanek to Rytel, informacje o tym miejscu jedynie opisują przyrodę. Następną łamigłówką do

³²² M. Kopsztejn, *Sakralna symbolika wody w kulturze chrześcijańskiej. Aspekty pedagogiczne*, „Pedagogika Katolicka”, 2010, nr 2, s. 219, 224, 226.

³²³ Wszystkie przedstawione grafiki pochodzą z gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*. Gra dostępna jest na: <https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/missions>. Data dostępu: 16 maja 2023.

wykonania jest połączenie fotografii rodzinnych papieża Polaka z ich opisem. Woźniowa to nowy punkt, jednak schemat pozostaje ten sam, a wspiera go materiał audiowizualny o dzieciństwie i młodości Wojtyły, gdzie go wychwalano, jak również podkreślano przykre wydarzenia jak śmierć jego matki, siostry i brata. Zadaniem było chronologiczne ułożenie przedstawionych w filmie wydarzeń z życia głównego bohatera rozgrywki. Przystanek Rudzki Most jako miejsce nawiązuje do zbrodni wojennych, gdyż w tym miejscu pomarło wielu ludzi różnych narodowości. Gracz musi na podstawie podanej mapy wskazać, jak podzielona była Polska podczas okupacji za czasów II wojny światowej, a następnie znowu odpowiedzieć na zadane pytania skupione wokół biografii papieża. Przystanek Koronowo jest tutaj szczególnie, o czym świadczy tekst literacki:

Poniżej mostu w Pile-Młyn nurt rzeki Brdy zwalnia, rzeka rozszerza się i niepostrzeżenie przechodzi w Zalew Koronowski, prawie 36-kilometrowy akwen. Kolejny biwak to kolejna odsłona życia Jana Pawła II – początek kapłaństwa i kariery naukowej³²⁴.



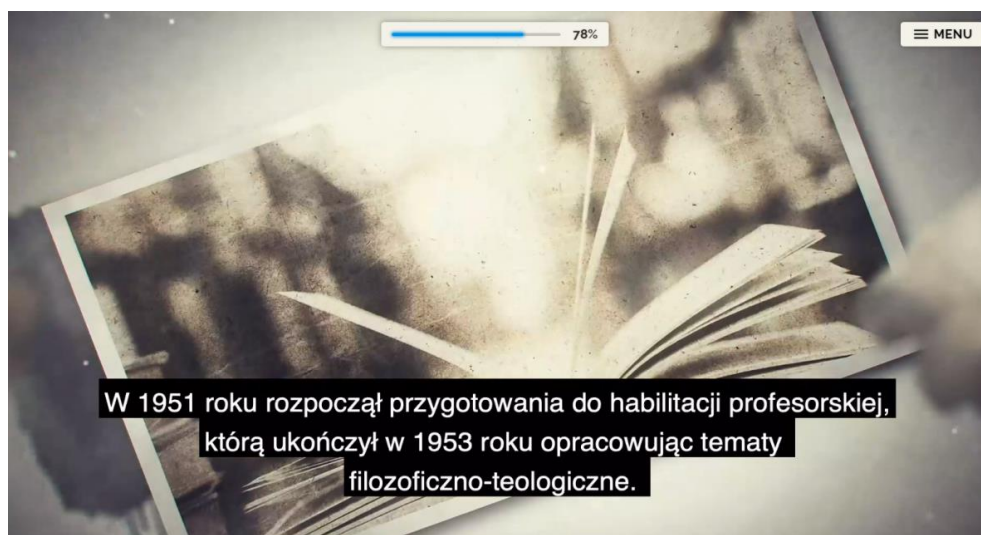
Obraz 2 – zrzut ekranu prezentujący grę *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*

Przyrodniczy opis nurtu rzeki wydaje się metaforyczny. Nawiązuje do niespodziewanej decyzji Wojtyły o wyborze drogi kleryka. Słowa „nurt rzeki Brdy zwalnia, rzeka rozszerza się i niepostrzeżenie przechodzi w Zalew Koronowski” odczytać można, jakby „życiowa rzeka” prowadząca Wojtyłę doprowadziła go do całego „zalewu”, czyli w tym przypadku symbolicznego powołania duchownego, co podkreślono ostatnim zdaniem związanym z tematem kolejnego zadania.

³²⁴ Cytat z gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

Określenie „Kolejny biwak to kolejna odsłona życia Jana Pawła II³²⁵” nadaje tutaj swoistego tonu stylizującego narrację na opowieść przy ognisku, co stanowi stereotypowy element każdego obozowiska. Następnie pojawia się materiał audiowizualny obfitujący w archiwalne fotografie miejsc, w których Wojtyła realizował ścieżkę kapłańską i naukową. Narrator przytacza różne fakty historyczne z jego życia.

Jeden fragment tej prezentacji szczególnie mnie zaniepokoił:



Obraz 3 – zrzut ekranu prezentujący grę *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*

Przybliżono naukową sylwetkę papieża oraz podano, kiedy uzyskał stopień doktora, jednakże podczas przekazywania informacji na temat pracy habilitacyjnej pominięto zasadniczą kwestię, która nieco zmieniałaby wydźwięk podanej wiadomości na powyższej grafice (Obraz 3). Otóż faktycznie przyszłemu papieżowi udało się napisać rozprawę habilitacyjną, lecz stopień doktora habilitowanego nie został uznany przez Ministerstwo Oświaty, gdyż komuniści zablokowali całą procedurę³²⁶ z powodów politycznych. Był to klasyczny sposób szykanowania. Komuniści celowo przedłużali procedury, działali opresyjnie oraz wykorzystywali aparat propagandowy do dyskredytacji badaczy. Ponadto znanym działaniem w tym zakresie była kontrola badań naukowych polegająca na cenzurowaniu wszelkich treści niezgodnych z wizją partii. Naukowcy oraz zwykli obywatele byli inwigilowani, szczególnie duchowieństwo i ludzie związani z Kościołem katolickim. Ograniczano dostęp do informacji. Ważne stanowiska musiały być zajęte

³²⁵ Cytat z gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

³²⁶ Źródło: <https://zsp-rakow.edupage.org/a/patron-i-hymn-szkoly?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxMiZzdWJwYWdlIPTe3>. Data dostępu: 24 maja 2024.

przez osoby współpracujące z władzą, co w istotny sposób pomagało kontrolować społeczeństwo³²⁷.

Ostatni przystanek i ostateczne zadanie czekające na graczy na końcowym odcinku trasy znajdowało się w Bydgoszczy, którą tak opisano w grze:

Podczas wizyty w Bydgoszczy 6 czerwca 1999 roku Jan Paweł II wspominał: „jeszcze muszę wam coś opowiedzieć z własnych wspomnień. Kiedy w roku 1953 pierwszy raz płynąłem Brdą – tak się nam ta rzeka spodobała, chociaż już był wrzesień, że przy końcu wybuchł bunt. Wszyscy kajakarze krzyczeli <<Nie płyniemy do Bydgoszczy!>> I co, dzisiaj się spełniło przy płynięści do Bydgoszczy”³²⁸.



Obraz 4 – zrzut ekranu prezentujący grę *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*

Tutaj wykorzystano wspomnienie Jana Pawła II wplecione w narrację gry. Takich elementów jest znacznie więcej. Cytaty stanowią integralną część całego projektu. Ponadto zaprezentowany fragment ujęty powyżej na grafice, wpasowany został w charakterystyczną i ostateczną część tej misji. Kończącym punktem jest cytat podsumowujący całe zadanie oraz wybraną tematykę: „...zostałem wezwany z łodzi.

³²⁷ R. Spałek, *O totalitaryzmie i komunistach w PRL*, online, <https://przystanekhistoria.pl/pa2/tematy/komunizm/83660,O-totalitaryzmie-i-komunistach-w-PRL.html>. Data dostępu: 20 sierpnia 2024.

³²⁸ Cytat z gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

Zostałem wezwany, ażeby być biskupem, w czasie, kiedy byłem na kajakach”³²⁹. Proponowany cytat zamieszczony w grze przez twórców nie może być interpretowany bez szerszego kontekstu papieskiej wypowiedzi z tamtego przemówienia. Zanim pojawiają się zacytowane słowa, Jan Paweł II zwraca uwagę na pewną kwestię. Jednym z powodów, dla których tak ceni Barkę, znaną pieśń religijną, stanowi fakt, iż przypomina mu ona o tym, że sam został wezwany z łodzi, z kajaków do tego, aby pełnić posługę biskupa. Być tak wysokim hierarchą Kościoła nie jest łatwo, jak i nie było łatwo przepłynąć obraną w tamtej chwili bardzo trudną trasę. Kajakowa przeprawa zostaje przez Wojtyłę metaforycznie potraktowana jako droga jego życia.

Gracz, kończąc rozgrywkę, wykonuje ostatnie zadanie, czyli udziela odpowiedzi na pytania. Z ostatniego quizu utworzone zostaje hasło „Karol Wojtyła”.

Dla szkół ponadpodstawowych przewidziano sześć misji o tematyce związanej z Janem Pawłem II i Polakami, gdzie skupiono się na przedstawieniu stosunku narodu polskiego do Biskupa Rzymu na przykładzie pielgrzymek do Polski jeszcze przed obradami Okrągłego Stołu. Ponadto poruszono zagadnienia związane z osobistościami odwiedzającymi papieża Polaka na przestrzeni lat. W trzech ostatnich misjach ukazane są fundamenty instytucji kościelnej w Polsce XX wieku oraz historia Światowych Dni Młodzieży, ustanowionych przez Jana Pawła II. Poruszono również kwestie kojarzone z jego twórczością i tym, jakie filozofie ukształtowały jego poglądy. Zadania mają tutaj charakter typowo podręcznikowy, czyli głównie polegają na przeczytaniu lub wysłuchaniu danej treści, a następnie odpowiedzeniu na pytania dotyczące poruszonego zagadnienia. Użytkownik często powinien jednak polegać na własnej wiedzy, co jest dodatkowym utrudnieniem. Znajdziemy tutaj wiele informacji historycznych oraz cytatów Jana Pawła II mających przekonać o „wielkości” papieża Polaka. Charakter gry zostaje jednak zachowany poprzez takie sformułowania jak „Witaj, przed Tobą misja...”³³⁰. Jest to zwrot, który pojawia się w bardzo często w całej rozgrywce. Dla przykładu:

Witaj. Przed Tobą misja: Pielgrzymki Jana Pawła II do Ojczyzny do 1989 roku. Misja, podczas której zostaniesz poprowadzony przez miasta i miejscowości odwiedzane przez Papieża Jana

³²⁹ Jan Paweł II, *Przemówienie do młodzieży zgromadzonej przed kościołem oo. Paulinów Na Skalce, Kraków 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/przemowienie-do-mlodziezy-zgromadzonej-przed-kościołem-oo-paulinów-na-skalce/>. Data dostępu: 20 sierpnia 2024.

³³⁰ Cytat pochodzi z gry *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II, część: Papież a Polacy. Pielgrzymki Jana Pawła II do Ojczyzny do 1989*.

Pawła II podczas jego trzech pielgrzymek. Wyobraź sobie, że żyjesz w Polsce w latach 70. XX wieku³³¹.

Narracja nieco odchodzi od opowieści o Janie Pawle II przekazywanej przez bliską osobę, a przeradza się w przedsięwzięcie o charakterze wykładu. Ponadto słowo „misja” sama w sobie posiada ton poważnego zadania. Jak podano w *Słowniku języka polskiego PWN*: „misja” to „posłannictwo, ważne odpowiedzialne zadanie do spełnienia; działalność instytucji religijnych podejmowana w celu rozpowszechniania jakiejś religii i pozyskania jej nowych wyznawców; też: placówka prowadząca taką działalność, w Kościele katolickim: rekolekcje służące pogłębianiu życia religijnego parafian”³³². Zatem to słowo nakreśla nam poniekąd charakter gry związany z aspektami religijnymi. „Misję” można tutaj traktować jako ważne zadanie mające na celu przyswojenie wiedzy o „wielkim Polaku”, co wybrzmiewa w narracji tego projektu. Twórcom chodziło o właśnie takie połączenie znaczeń tego homonimu. Co ciekawe, znowu też pojawia się czas przeszły, czyli gracz podąża śladami Jana Pawła II, a nie z nim, a to buduje dystans.

Na podstawie misji *Biblioteka Jana Pawła II spotkania z twórczością Papieża* przedstawię charakter rozgrywki *Dziedzictwa kulturowego Jana Pawła II* przeznaczonego dla szkół ponadpodstawowych. Jest to ostatnia misja kończąca cały moduł oraz obszar dedykowany dla nastolatków. Rozpoczyna się od tematycznego wstępu, w którym podkreślono za pomocą materiału audiowizualnego, że papież patrzył na świat z punktu widzenia teologiczno-filozoficznego poprzez naukę i religię. Pojawia się tutaj zdanie wprowadzające:

Papież Jan Paweł II kochał się uczyć i poznawać świat stosując narzędzia poznania naukowego, studiując filozofię i teologię. Przeczytał w swoim życiu bardzo wiele książek, a niektóre z nich bardzo mocno wpłynęły na jego sposób myślenia i postrzegania świata.

(...)

To biblioteka Jana Pawła II. Jednak, jeśli chcesz wejść do środka, musisz odszukać i wpisać szyfr otwierający drzwi.³³³

Narracja prowadzona przez twórców od pierwszych słów jest silnie nacechowana subiektywnym odczuciem budującym nieskazitelną portret Wojtyły. Stwierdzenie,

³³¹ Cytat pochodzi z gry *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II, część: Papież a Polacy. Pielgrzymki Jana Pawła II do Ojczyzny do 1989 r.*

³³² *Słownik języka polskiego PWN*, hasło: *misja*, online: <https://sjp.pwn.pl/sjp/misja;2568087.html>. Data dostępu: 15 maja 2023.

³³³ Cytat z gry *Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II*.

„papież kochał się uczyć” nie powinno znaleźć się w sposobie opowiadania o postaci historycznej. Charakter gry podkreśla tutaj ostatnie zdanie tłumaczące, że jeśli chcemy dostać się do *Biblioteki Jana Pawła II*, czyli zrozumieć jego sposób myślenia musimy zdobyć szyfr blokujący nam drzwi. Innymi słowy, aby zrozumieć filozofię polskiego Biskupa Rzymu i mądrości przekazywane za sprawą jego dzieł, przemówień, homilii, encyklik najpierw należy przyswoić wiedzę na temat treści, które wpłynęły na jego osobowość. Szyfr stanowi tutaj metaforę wiedzy o tym, co „czytał papież”, a to z kolei jest kluczem do odszyfrowania jego przekazu. Zdobywanie szyfrów umożliwiających przejście dany etap gry, otwarcie drzwi, stanowi charakterystyczny element gier cyfrowych.

Pierwsze zagadnienia poruszone w grze dotyczą św. Jana od Krzyża. Gracz zapoznaje się najpierw z dziełami, takimi jak *Pieśń duchowa*, *Noc ciemna*, *Droga na Górę Karmel* i *Żywy płomień miłości*. Wybrane zostały tylko krótkie fragmenty. Uczestnik rozgrywki po zapoznaniu się ze wspomnianą treścią powinien podać, kto widnieje na malowidle. Jest to Święty Jan od Krzyża, co czyni całość banalnym zadaniem. Choć jest to nawiązanie do tematu rozprawy doktorskiej Jana Pawła II, którą Wojtyła napisał na temat: *Zagadnienie wiary w dziełach św. Jana od Krzyża*. Podkreślić, należy, że materiał ten jest dedykowany dla szkół ponadpodstawowych, co wykracza poza tak skomplikowane treści.

Następnie pojawia się informacja, iż Jan Paweł II cenił literaturę Jana Kochanowskiego przede wszystkim za rozwój polskiej literatury i kultury. Wpasowuje się to w pewnego rodzaju narrację o Wojtyłe, która pojawia się m.in. w biografii Jana Pawła II napisanej przez Tada Szulca. Badacz kreuje papieża Polaka na spadkobiercę polskiej tradycji narodowej³³⁴. Co warto podkreślić, Wojtyła często cytował w swoich homiliach klasykę literatury polskiej³³⁵. Jest to szczególny rodzaj stylizowania tej postaci na bohatera narodowego, patriotycznie posiłkującego się paradygmatem literatury polskiej.

³³⁴ Cyt. za. M. Nieć, *Biografie Jana Pawła II w krytycznym oglądzie (ujęcie komunikacyjne)*, online: <http://bc.upjp2.edu.pl/Content/5359/Nie%C4%87%20M.%20Biografie%20Jana%20Paw%C5%82a%20II%20rep.pdf>. Data dostępu 30 maja 2024, s.103.

³³⁵ D. Heck, *Kilka uwag o antropologii literackiej, praktycznej retoryce i filologii polskiej w perspektywie myśli Jana Pawła II*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego. Seria Scripta Humana”, 2017, t. 8, s. 32.

Do uzupełnienia pojawia się fragment Pieśni IX: „Nie porzucaj nadzieje / Jakoć się kolwiek dzieje: / Bo nie już ostatnie słońce zachodzi. / A po złej chwili piękny dzień przychodzi”.

Kolejne zadanie polega na dopasowaniu treści pasujących do jednego z dwóch obszarów: teologii i filozofii, co ukazane jest w następujący sposób:



Obraz 5 – zrzut ekranu prezentujący grę *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II*

Następne wyzwanie stojące przed graczem to odpowiedzenie na pytania dotyczące myśli fenomenologicznej Maksa Schelera, Karol Wojtyła w swojej działalności naukowej zajmował się teorią filozoficzną uczonego z Niemiec. Według oceny Władysława Wichra, którą możemy przeczytać w zbiorze dokumentów archiwalnych, Karol Wojtyła wnikliwie przeanalizował system wartości Schelera, odnosząc się do materiałów związanych z moralnością chrześcijańską – do ewangelii i apostołów. Maks Scheler skonstruował swój wywód na podstawie krytyki teorii kantowskiej, obejmującej zagadnienie czystej formy, dokonując próby zamiany jej na wartości materialne. Niemiecki uczony dostrzegł korzenie tej teorii w walorach etycznych, co zbliżyło jego system do katolickiej myśli³³⁶. Ciekawą definicję zaproponował w stosunku do „miłości”. Wykorzystał do tego wykładnię fenomenologiczną. Jest to o tyle interesujące, ponieważ ta kategoria zbliża jego teorię w stronę nauk Kościoła katolickiego. Filozof wskazał, że:

³³⁶ W. Wicher, *Ocena pracy habilitacyjnej Karola Wojtyły*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/ocena-pracy-habilitacyjnej-karola-wojtyly-prof-wladyslawa-wichra;T2JqZWN0OjQxMzU=>. Data dostępu: 24 maja 2024.

Miłość jest ruchem, w którym każdy konkretny indywidualny przedmiot noszący wartości dochodzi do możliwych dla niego i zgodnie z jego idealnym przeznaczeniem najwyższych wartości; albo w którym osiąga on swoją idealną istotę wziętą w aspekcie wartości, która jest dla niego swoista³³⁷.

To definicja nieoblegana przez empiryczność lub inne dodatki. „Nienawiść” stanowi odwrotność „miłości”, ruch przeciwny. Scheller nie wchodzi tutaj w typizację, czy chodzi o kategorię miłości własnej, do kogoś innego oraz ewentualne różnice³³⁸. Jest to przykład kwestii, które interesowały Karola Wojtyłę i zostały przez niego omówione w habilitacji³³⁹.

Jak unaocznilem jest to przykład gry niedostosowanej do wieku oraz niepoprawnie skonstruowanej wobec założeń ideowych. Pojawia się tutaj wiele niedoskonałości. Twórcy nie wykorzystują możliwości opowiedzenia o trudnych kwestiach religijnych, filozoficznych, naukowych językiem samego Jana Pawła II np. poprzez ogólnodostępne materiały online, których twórcy interpretują treści encyklik papieskich³⁴⁰.

W grze wskazano koncepcję hierarchii wartości filozofa. Uczestnik rozgrywki musi zatem w prawidłowej kolejności je ustawić, nie ma tutaj żadnej podpowiedzi, ani nawet treści, z której można byłoby dowiedzieć się coś o niemieckim myślicielu. Trafnie zauważa Mateusz Witczak, że nie jest to zadanie na poziomie licealisty³⁴¹. Przed graczem stoją jeszcze takie wzywania jak: ułożenie strof wiersza „Pośród niesnasek Pan Bóg uderza...” Juliusza Słowackiego czy zadanie obfitujące w treści związane ze św. Terasą z Avili inspirującą Wojtyłę. Tutaj pojawia się zadanie, aby w odpowiedniej kolejności ułożyć „komnaty rozwoju duchowego” według ustaleń świętej. Znowu nie ma żadnej podpowiedzi, ani nawet treści literackiej cokolwiek podpowiadającej.

Następnie gracze układają dewizę *Totus tuus* oraz zapoznają się z symboliką obrazu „Jezu, ufam Tobie”. Szyfr to data narodzin papieża Polaka, co łatwo można odgadnąć po pierwszych dwóch liczbach, jednakże nie ma możliwości, aby natychmiast

³³⁷ M. Scheller, *Istota i formy sympatii*, tłum. A. Węgrzecki, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986, s. 250.

³³⁸ Tamże.

³³⁹ Zob. K. Wojtyła, *Ocena możliwości zbudowania etyki chrześcijańskiej przy założeniach Maksa Schellera*, Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Katolickiego, Lublin 1960, s. 6, 11, 19-22.

³⁴⁰ Zob. źródło: <https://teologiapolityczna.pl/osiemnascie-wykladow-o-encyklikach-jana-pawla-ii-dostepnych-w-sieci>. Data dostępu 20 sierpnia 2024.

³⁴¹ M. Witczak, *Zagraj sobie w papieża. MEiN wydał grę o Janie Pawle II*, online, <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/2105041,1,zagraj-sobie-w-papieza-mein-wydal-gre-o-janie-pawle-ii.read>. Data dostępu: 16 maja 2023.

go wpisać, trzeba wykonać wszystkie polecenia. Teraz uczestnik rozgrywki ma możliwość wejść do wirtualnej biblioteki Jana Pawła II, gdzie musi m.in. dopasować imiona papieży do fotografii ich przedstawiającej. W wirtualnej bibliotece znajdują się cztery pokoje, w których zgromadzono „wszystkie”: listy, encykliki, adhortacje, konstytucje apostolskie spisane przez papieża Polaka.

Jednym z zadań, kiedy wejdziemy do sekcji listów, jest ułożenie z puzzli zdjęcia ukazującego Symbol Wielkiego Jubileuszu 2000, co dla licealistów może okazać się wręcz infantylne. Określenie „znajdują się tam wszystkie dzieła papieskie” to jedynie metafora na potrzeby gry. W rzeczywistości mamy do dyspozycji wybrane przez twórców fragmenty danego dzieła.

Gra mimo podziału na grupy wiekowe nie oferuje urozmaiconych poleceń. Dla szkół ponadpodstawowych przewidziane są takie same rozwiązania jak dla poprzednich grup wiekowych, czyli ułożenie z puzzli fotografii, połączenie obrazka z pasującym do niego opisem, odpowiedzi na pytania lub memory. Co ciekawe, poziom trudności zadań dla uczniów szkół średnich przeradza się z treści banalnie łatwych do wyzwań na poziomie studentów filozofii lub teologii.

Kwestią pozytywną, która wyróżnia projekt to wykorzystane oryginalne, historyczne fotografie. Zatem *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II* potraktować można jako swoistego rodzaju album ze zdjęciami. Stylizowane jest to na opowieść bliskiego członka rodziny o jakiejś postaci, dalekim krewnym. Przerywniki filmowe są opracowanym graficznie pokazem slajdów opatrzonym komentarzem narratora. Jednak gra z każdą chwilą staje się coraz bardziej monotonna.

Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II powstało jako moduł dopełniający cały projekt *Wolność Godność Niepodległość*. Gra finansowana przez MEiN miała za zadanie kształcić postawy patriotyczne, popularyzować Jana Pawła II, uczyć o historii związanej z tradycją i kulturą narodu polskiego³⁴². Zatem nie dziwi fakt wykorzystania specyficznej narracji gloryfikującej papieża Polaka. Celowo zostały wybrane pewne elementy biograficzne papieża w taki sposób, aby przekonać do jego „wielkości”. Przywoływane są tutaj m.in. jego dobre stopnie w szkole, kariera naukowa, tradycje rodzinne, poczucie humoru, talent sportowy, biegle posługiwanie się wieloma językami.

Całość wszystkich tych składowych tworzy „pomnik” osoby doskonałej, który może się kruszyć w oczach młodych osób, szczególnie kiedy w mediach krytykuje się

³⁴² Źródło: <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/gra-edukacyjna-dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii>. Data dostępu: 15 maja 2023.

Wojtyłę. Ten nieskalany obraz papieża Polaka klóci się z krytyką na jego temat. Niniejszy projekt może przynieść efekt odwrotny do zamierzonego, gdyż zasieje zwątpienie. Stąd też wynika niebezpieczeństwo związane z nadmierną gloryfikacją jakiegokolwiek postaci historycznej, ponieważ w każdej chwili mogą na jaw wyjść treści burzące jej wizerunek.

Gloryfikacja osoby uważanej za świętą jest całkowicie normalna w kręgach Kościoła katolickiego. Tytuł *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II* merytorycznie i konstrukcyjnie bardziej nadaje się na lekcje religii. Gracze wywodzący się z rodzin ateistycznych lub o ateistycznych poglądach mogą łatwo zniechęcić się do wręcz propagandowej treści, gdyż sposób prezentowania życia Wojtyły nazbyt przypomina hagiografię. Po opublikowaniu projektu wielu internautów nieprzychylnie wyraziło się o papieskim module. Związane jest m.in. z kosztem produkcji, który opiewał na kwotę ponad 700 tys. złotych³⁴³. Jednak jest to gra licencjonowana. Treści w niej zamieszczone musiały przejść merytoryczną weryfikację, szereg specjalistów zatwierdzał prawdziwość prezentowanych zagadnień, co jest kosztownym przedsięwzięciem.

Zgodzę się z Mateuszem Witczakiem, że *Dziedzictwo Kulturowe Jana Pawła II* nie zachwyca, jak tytuły: *This is the War of Main*³⁴⁴ lub *Memory of Us*³⁴⁵, a dodatkowo splota przekaz przez banalność wykonywanych zadań³⁴⁶. Sama koncepcja gamifikacji lekcji w szkole wydaje się słuszną drogą, gdyż logika gier wykorzystywana jest w wielu aspektach życiowych. W analizowanej grze ujawniają się elementy o charakterze narodowocentrycznym, co widać w sposobie prowadzenia narracji o Janie Pawle II. Obfitują one w autorytety męskie, symbole kojarzone z patriotyzmem, ojczyzną, pracą i patriarchatem. Świętość papieża Polaka jawi się jako aspekt doskonałości, co bliskie jest bardziej hagiografii, aniżeli rzetelnej narracji historycznej. Pominięta zostaje wszelka krytyka Karola Wojtyły i jego pontyfikatu. Dla świadomych licealistów narracja o takim charakterze jest niewiarygodna i może prowadzić do buntu wobec nadmiernej gloryfikacji autorytetu papieża Polaka.

Fakty historyczne przytaczane przez twórców gry, takie jak, to, że Karol Wojtyła został papieżem, doktoryzował się, pielgrzymował po świecie, są niezależne od intencji autorów, jednak stylizacja i forma, w jakiej podaje się te kwestie, zniekształca papieski portret.

³⁴³ Źródło: <https://gazetakrakowska.pl/ubierz-sobie-jana-pawla-ii-w-papieskie-szaty-gra-promowana-przez-men-budzi-emocje-kosztowala-790-tys-zl-26022021/ar/c1-15447889>. Data dostępu: 15 maja 2023.

³⁴⁴ *This is the War of Main*, 11 Bit Studios, 2014.

³⁴⁵ *Memory of Us*, Juggler Games, 2018.

³⁴⁶ M. Witczak, *Zagraj sobie w papieża. MEiN wydał grę o Janie Pawle II...*

Choć interesująca gra cyfrowa, gra papieska o Janie Pawle II z pewnością kiedyś powstanie, tak wydaje się, że tytuł proponowany przez dawne Ministerstwo Edukacji i Nauki był daleki od ideału.

Podsumowanie

Przedstawienie oraz przeanalizowanie obu gier prowadzi do uprawomocnienia wcześniej postawionej tezy, że są to tytuły, które przejawiają oraz zniekształcają portret, a także pontyfikat Jana Pawła II. Zarówno pierwsza, jak i druga omawiana przeze mnie rozgrywka na ekranie nie jest przekonująca, a tym samym twórcy nie wykorzystali pełnego potencjału, jaki daje gra wideo.

W *Jan Paweł II – Symulator pontyfikatu* spiętrzenie elementów parodiujących papieża nie prowokuje do dyskusji, poziom absurdu zastosowany przez twórców lub twórcę ukazuje tę grę jako swoistego rodzaju żart. Próba zmanifestowania, aby nie traktować Wojtyłę jako wszechwiedzącego autorytetu, który popełniał za życia błędy, nie jest dostatecznie przekonująca. Spłylenie posługi papieskiej, rekontekstualizacja jego wypowiedzi, ironiczna obrona Polski przed zagrażającymi jej „ideologiami”, żeby wywołać efekt parodystyczny, zostało rozsądzone przez „przerysowaną” warstwę estetyczno-ludyczną.

Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II jako gra edukacyjna wykorzystuje propagandowe mechanizmy oraz narrację, aby przekonać do tego, że Jan Paweł był nieomylnym, świętym człowiekiem, co wybrzmiewa w wielu omówionych przeze mnie fragmentach rozgrywki. Sama formuła zastosowana przez twórców, aby zapewnić uczniom pewien rodzaj immersji, zostaje sukcesywnie rozbijana w mojej ocenie przez np. nieodpowiednio zaprojektowany poziom trudności. Prowadzona narracja jest jednostajna, miejscami wręcz przewidywalna i monotonna. Uwidacznia się tym samym jeszcze jedna istotna dla moich badań kwestia. Gra o charakterze zinstytucjonalizowanym rządzi się swoimi prawami, czyli na próżno szukać tutaj wyważonego sposobu prezentowania informacji.

Niedokończone projekty gier cyfrowych o Janie Pawle II

Od biografii do gry

Styl, w jakim papież Polak sprawował pontyfikat oraz dążył do pojednania różnych odłamów chrześcijaństwa, prowadzony przez niego dialog międzyreligijny, zdolność wykraczania poza granice tradycyjnego obszaru katolickiego, to pasmo niespodzianek – wskazuje Matthew E. Bunson. Wojtyła potrafił oddziaływać na umysły milionów ludzi. Był autorem wielu przemówień, książek i homilii, odbył ponad sto pielgrzymek do różnych zakątków świata. Podejmował rozważania na tematy filozoficzne i teologiczne³⁴⁷.

Nie brak jednak głosów krytycznych wobec pontyfikatu Polaka. Piotr Szumlewicz w publikacji *Ojciec nieświęty* już w pierwszych słowach wstępu stwierdza, że Jan Paweł II pomagał tuszować skandale pedofilskie, chronił oszustów, współpracował z morderczymi reżimami, kwestionował prawa mniejszości, umacniał dyskryminację kobiet. W powszechnym uznaniu Polaków Wojtyła był autorytetem, jednak, jak podaje Szumlewicz, z analizy treści, które głosił oraz podejmowanych przez niego decyzji nie powinien być określany tym mianem³⁴⁸. Jak wskazuje z kolei Tadeusz Bartoś, Jan Paweł II:

Nie podejmował dialogu ze swoimi krytykami, z których niejeden był poważnym teologiem, rzetelnie przygotowanym do profesjonalnej debaty. Wolał raczej – piszę to z pewną dozą ironii – brać dzieci w ramiona, błogosławić, rozdawać różańce. Ojciec i jego diatwa – taką relację ustanowiła z otoczeniem. Potrzebował więc dzieci, dużo dużych dzieci. Relacja partnerska? – coż, ci, którzy się sprzeciwiali, byli upominani, a wreszcie usuwani z katedr teologii. Ilu ich było? Znający temat mówią, że nie mniej niż setka, i pytają, czy aż tylu heretyków było wśród kadry teologów katolickich?³⁴⁹

Wskutek zaniedbań ze strony Wojtyły, Kościół napotkał wiele problemów³⁵⁰. Co istotne, do dziś jego pontyfikat okazuje się mieć swoje mroczne strony.

³⁴⁷ M. E. Bunson, *Wstęp...*, s. 7-8.

³⁴⁸ P. Szumlewicz, *Ojciec nieświęty. Krytyczne głosy o Janie Pawle II*, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2012, s. 7-8.

³⁴⁹ T. Bartoś, *Jan Paweł II. Analiza krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2008, s. 8.

³⁵⁰ Tamże, s. 9.

Życie Karola Wojtyły jeszcze przed objęciem Tronu Piotrowego wydaje się splotem wielu istotnych zdarzeń, które kształtowały charakter przyszłego papieża. Jego starsza siostra zmarła tuż po narodzinach. Kiedy miał 9 lat odeszła jego matka, trzy lata później zmarł brat. Studiował przez krótki czas filologię polską. Młodość Wojtyły przypadła na okres II wojny światowej. Po jej wybuchu pracował w Zakładzie Chemicznym „Solvaya”. Następnie żywota dokonał jego ojciec. Wojtyła zaangażował się później w działalność Teatru Rapsodycznego Mieczysława Kotlarczyka. Uczęszczał do podziemnego seminarium duchownego. Doświadczył działalności i terroru komunistów. Znany był ze swojej aktywności fizycznej, lubił spacerować po górach, jeździć na nartach, co z kolei było przez Wojtyłę kontynuowane nawet po objęciu funkcji najwyższego kapłana³⁵¹.

Nie dziwi więc fakt, że o Janie Pawle II, który był jednym z najbardziej znanych Polaków na świecie, przywódcą religijnym, powstało wiele jego biografii autorstwa zarówno polskich, jak i zagranicznych badaczy. Przykładem służą opracowania m.in. George’a Weigela³⁵², Andrea Riccardi’ego³⁵³, Tad’a Szulca³⁵⁴, Luigi’ego Accatoli’ego³⁵⁵, Marka Balona³⁵⁶, Jolanty Sosnowskiej³⁵⁷. Powstawały dzieła dotyczące życia Wojtyły ukierunkowane tematycznie: *Cuda Jana Pawła II* Pawła Zuchewicza³⁵⁸, *Jan Paweł II – Historie męskich przyjaźni* Grzegorza Polaka³⁵⁹, *Święty Jan Paweł II – Biografia w fotografiach* Huberta J. Wołacewicza³⁶⁰, *Lolek. Młode lata papieża*, Pawła Zuchewicza³⁶¹, *Kobiety w życiu Jana Pawła II* tegoż samego autora³⁶². Dodatkowo powstały kalendaria szczegółowo opisujące ważniejsze wydarzenia z życia Ojca Świętego z Polski, np. *Kalendarium życia Karola Wojtyły* sporządzone przez Adama Bonieckiego³⁶³. Nie sposób wymienić wszystkich pozycji, każda z nich charakteryzuje

³⁵¹ Zob. A. Boniecki, *Kalendarium życia Karola Wojtyły*, Znak, Kraków 2000.

³⁵² G. Weigel, *Świadek nadziei. Biografia Jana Pawła II*, tłum. D. Chylińska, J. Illg, J. Piątkowska, R. Śmietana, M. Tarnowska, W drodze, Poznań 2024.

³⁵³ A. Riccardi, *Jan Paweł II. Biografia*, tłum. K. Stopa, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2014.

³⁵⁴ T. Szulc, *Papież Jan Paweł II. Biografia*, tłum. Z. Uhrynowska-Hanasz, M. Wroczyński, Prima, Warszawa 1999.

³⁵⁵ L. Accatoli, *Jan Paweł II Wielki. Pierwsza pełna biografia*, tłum. S. Klim, G. Niedźwiedź, Wydawnictwo Świętego Antoniego, Wrocław 2006.

³⁵⁶ M. Balon, *Święty Jan Paweł II. Biografia*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2018.

³⁵⁷ J. Sosnowska, *Hetman Chrystusa. Biografia świętego Jana Pawła II*, t. I, Biały Kruk, Kraków 2018.

³⁵⁸ P. Zuchewicz, *Cuda Jana Pawła II*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2006.

³⁵⁹ G. Polak, *Jan Paweł II – Historie męskich przyjaźni*, Centrum Myśli Jana Pawła II, Warszawa 2011.

³⁶⁰ H. J. Wołacewicz, *Święty Jan Paweł II – Biografia w fotografiach*, Ringer Axel Springer Polska, Warszawa 2014.

³⁶¹ P. Zuchewicz, *Lolek. Młode lata papieża*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008.

³⁶² P. Zuchewicz, *Kobiety w życiu Jana Pawła II*, Centrum Myśli Jana Pawła II, Warszawa 2010.

³⁶³ A. Boniecki, *Kalendarium życia Karola Wojtyły*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2000.

się indywidualną interpretacją życia Wojtyły, co dodatkowo okraszone jest komentarzem ze strony biografu.

Anna Pekaniec wskazuje, że pisanie biografii cechuje iście detektywistyczny charakter pracy, jest to zadanie wymagające i pracochłonne. Osoby konstruujące opisy cudzego życia często napotykają różnego rodzaju problemy, takie jak nadmiar lub brak materiałów. Biograf zajmuje się materią obfitującą w szczegóły, musi poszukiwać swoistych poszlak i je scalać w spójną całość, żeby odtworzyć historię bohaterki albo bohatera. Badaczka podaje w myśl teorii James'a L. Clifford'a³⁶⁴, iż relacja pomiędzy osobą sporządzającą biografię a odbiorcami, naukowcami, krytykami jest w istocie charakterystycznym rekonstruowaniem historii cudzej egzystencji. Owa wymagająca praca polega na selekcjonowaniu materiałów oraz ocenianiu ich wiarygodności, badaniu korespondencji lub jej cenzurowaniu. To samo tyczy się dzienników. Propozycja, jaką podaje nam pisarz, stanowi odtworzenie określonego odczytania odcisków przeszłości. Zdaniem Pekaniec, ważne są także elementy pozatekstowe, ukazujące motywację oraz warsztat, co podkreśla rzetelność odkrywanej historii³⁶⁵.

Opowiadając cudze życie, należy liczyć się z odpowiedzialnością za sposób, w jaki się tego dokonuje. Istnieją różne strategie pisania biografii. Niektórzy mogą pokusić się o przedstawienie prawdopodobnego przebiegu wydarzeń cudzego żywota. Ma to swoje uzasadnienie wtedy, kiedy nie ma dostatecznych materiałów potwierdzających daną sytuację³⁶⁶. Anna Pekaniec stwierdza:

Bycie autorką/autorem biografii jest fascynującym przedsięwzięciem, w którym jedna osoba odtwarza w słowach życie drugiej osoby, dbając o precyzję rekonstrukcji, ale też o niezawłaszczanie czyjejś historii, zaczynającej, siłą rzeczy, splatać się z życiem piszącego. Mówiąc jeszcze inaczej: biografia danej postaci jest w pewnej mierze (wycinkową, ale jednak) autobiografią piszącego czy piszącej³⁶⁷.

Biograf ma zatem możliwość zestawiania danych fragmentów życiorysu, konfrontować je, oceniać, posiłkować się prywatną korespondencją ewentualnie opinią świadków lub bliskich³⁶⁸.

³⁶⁴ J. C. Clifford, *Od kamyków do mozaiki. Zagadnienia biografii literackiej*, tłum. A. Mysłowska, Czytelnik, Warszawa 1978.

³⁶⁵ A. Pekaniec, *Dlaczego (auto)biografie? Literatura dokumentu osobistego kiedyś i dziś*, „Autobiografia. Literatura, kultura, media”, 2022, nr 1 (18), s. 134-136.

³⁶⁶ Tamże, s. 134-135.

³⁶⁷ Tamże, s. 135-136.

³⁶⁸ Tamże, s. 135.

Istnieją różne paradygmaty biograficzne, w przypadku papieża możemy mówić, jak podaje Mateusz Nieć, o charakterze opowiadania poprzez zmiany i procesy zachodzące w polityce, wtedy Biskup Rzymu stanowi tło tych kwestii. Mamy sposobność także wykorzystać perspektywę historyczną, w której uwagę należy skupić wokół miejsca oraz roli papieża w świetle realiów społecznych, kulturowych i religijnych. Istnieje również paradygmat psychologiczny i psychoanalityczny zakładający, że istotą życiorysu jest osobowość bohatera, jego dzieciństwo, charakter. Wszystko to, staje się ramą interpretacyjną dla badacza³⁶⁹. Jak zatem napisać biografię? Na to pytanie odpowiada sam Jan Paweł II w trakcie rozmowy z Tad'em Szulcem, jego przyszłym biografem, co podaje Matuesz Nieć:

Według papieża „biografia musi być czymś więcej, nie tylko wykazem dat, faktów i cytatów. Musi przekonać serce, duszę i myśli człowieka”. Papież postawił swojemu biografowi zadanie nie tylko historyczne, lecz i dydaktyczne i po części teologiczne. Sformułowanie „dat, faktów i cytatów” jest opisem bazy danych, mieści się w cybernetycznej teorii mediów i polityki. Biografia nie może być zatem wyłącznie odtworzeniem życia bohatera, lecz ma także na celu poruszenie odbiorcy, by użyć retorycznej formuły Augustyńskiej, do której odwołał się Jan Paweł II, ma go przekonać go i wskazać mu wzór postępowania. Jan Paweł II nie traktuje biografii jako opowieści o sobie, lecz jako opowieść o Kościele, traktuje ją zatem ewangelicznie. Biografia ma odsłonić jedną z dróg do wiary, w analizowanym przypadku dróg do świętości³⁷⁰.

Papież Polak ma całkowitą świadomość, jaką rolę odgrywa w historii świata i czego można od niego oczekiwać, biorąc pod uwagę instytucję Kościoła katolickiego. Dlatego, Jan Paweł II, twierdzi, że opowieść o jego życiu powinna ukazywać go jako osobistość historyczną w kontekście teologicznym³⁷¹.

Czy można zatem przedstawić życie i pontyfikat Jana Pawła II za pomocą ludycznego medium? Z pewnością jest to możliwe, jednak wydaje się jeszcze bardziej skomplikowane niż w przypadku tradycyjnej metody literackiej. Trudno jest w grze cyfrowej przeznaczonej raczej dla przeciętnego odbiorcy lub dziecka ukazać złożone problemy doktrynalne. Przekaz zawsze będzie nieco uproszczony ze względu na aspekt ludyczny. Papież Polak nie jest postacią neutralną, dlatego gra może stać się narzędziem

³⁶⁹ M. Nieć, *Biografie Jana Pawła II w krytycznym oglądzie (ujęcie komunikacyjne)*, online, <http://bc.upjp2.edu.pl/Content/5359/Nie%C4%87%20M.%20Biografie%20Jana%20Paw%C5%82a%20II%20rep.pdf>. Data dostępu: 30 maja 2024, s. 97.

³⁷⁰ Tamże, s. 101.

³⁷¹ Tamże, 102.

służącym krytyce albo popularyzacji. Powstało kilka nieukończonych projektów wykorzystujących biografię Biskupa Rzymu, które przeanalizuję.

Karol Wojtyła: Totus Tuus. Projekt powieści wizualnej

Stworzenie gry cyfrowej to wieloaspektowe wyzwanie. Pracuje nad tym cały zespół specjalistów, projektujących grafikę, animację, dźwięk, dialogi i wiele innych elementów. W związku z tym jest to kosztowne przedsięwzięcie, brak funduszy na realizację pomysłu niekiedy całkowicie udaremnia plan ukończenia nawet długo wyczekiwanego przez graczy tytułu. W tej części rozprawy przeanalizuję projekt gry *Karol Wojtyła: Totus Tuus* poznańskiego studia Mobinet Games, który nie powstał ze względu na niewystarczający budżet, lecz twórcy upublicznili część swoich prac. Gra miała stanowić pozycję dostępną dla każdego odbiorcy w ramach darmowego dostępu. Autorzy utworzyli zbiórkę pieniędzy. Udało się zebrać jedynie 2237 zł z wymaganych 25 tys. Z informacji przedstawionych na oficjalnej stronie internetowej wynika, że kwestę zakończono 15 lipca 2019 roku. Pomimo medialnego rozgłosu, obejmującego szesnaście portali internetowych informujących o możliwości wpłacenia dowolnej kwoty, nie udało się przyciągnąć wystarczającej uwagi, aby stworzyć grę z przyszłym papieżem Polakiem w roli głównej³⁷².

Karol Wojtyła: Totus Tuus miał być tytułem zaprojektowanym w stylu powieści wizualnej (z języka angielskiego Visual Novel). Jest to odmiana gier komputerowych charakteryzujących się narracją pierwszoosobową, nieco przypominającą „paragrafówki”, czyli „książkowe” gry fabularne, w których czytelnik wybiera z dostępnych opcji ścieżkę rozwoju sytuacji, a ta z kolei odsyła do konkretnego paragrafu. Stanowi to ideę tzw. cybertekstu, wnikliwie opisaną przez Espena Arsetha w fundamentalnym dla ludologów dziele *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*³⁷³, a wydanym w 1997 roku. Odczytanie danej historii zależy od czytelnika, dając tym samym pewien pozór kontrolowania wydarzeń przedstawionych w tekście gry. Koncepcja literatury ergodycznej posiada jednak wadę, jak wskazuje Arseth:

³⁷² Podane informacje czerpię z <https://polakpotrafi.pl/projekt/gra-o-papiezu-polaku>. Data dostępu: 27 kwietnia 2023.

³⁷³ E. Arseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha! art, Bydgoszcz 2014.

Każda decyzja sprawia, że jedna partia tekstu przechodzi na bliższy, a inna na dalszy plan, i być może nigdy nie poznamy następstw wszystkich swoich możliwych wyborów, gdyż większość z nich pomijamy³⁷⁴.

Kluczem do sukcesu powieści wizualnej jest stworzenie nieliniowej fabuły, którą gracz realizuje poprzez dokonywanie różnorodnych wyborów rzutujących na jej zmienność i nieprzewidywalność. Gra tego typu przypomina mangę, czyli japoński komiks o charakterystycznym stylu wykonania. Obraz stanowi statyczne tło ukazujące przestrzeń lub miejsce, jak również postaci wchodzące z użytkownikiem w interakcję. Można ją podjąć za pomocą wyboru opcji dialogowych. Rozwój fabuły zmienia scenerię, pozy, gesty, mimikę i kontynuuje przechodzenie do następnych etapów. Do gier tego typu wynajmuje się specjalistów muzycznych, komponujących całe ścieżki dźwiękowe, a głosu bohaterom użyczają zawodowi aktorzy. Dokonywane przez gracza wybory stanowią zatem najważniejszy element rozgrywki. Na podstawie podjętej decyzji kształtuje się cała historia. Zaletą takich projektów jest przede wszystkim możliwość uzyskania różnych zakończeń. Czytanie i słuchanie to główny motor napędowy, gdzie mechanika ogranicza się zaledwie do podejmowanych akcji w ramach dostępnych opcji rozwoju wydarzeń. Perspektywa badawcza zwrócona w stronę humanistyczną wydaje się tutaj obiecująca³⁷⁵.

Twórcy gry *Karol Wojtyła: Totus Tuus* sięgnęli po styl japońskiej popkultury: anime i mangi, cieszącej się uznaniem polskiej młodzieży, co ewidentnie stanowiłoby zaletę tej produkcji. Fabularnie gra ukazywałaby losy młodego Wojtyły i jego problemy, z którymi musiał się mierzyć jeszcze zanim został nowym Namiestnikiem Chrystusa. Autorzy określili swoje dzieło jako produkcję „chrześcijańską”. Uczestnik rozgrywki wciela się w przyszłego Biskupa Rzymu:

Jako młody ksiądz z Krakowa i Wadowic prowadź ewangelizację, pomagaj innym w dokonaniu dobrych wyborów i stawaj przed licznymi dylematami moralnymi, jakie życie stawiało przed księdzem Wojtyłą. To twoja historia i ty ją tworzysz. Pamiętaj, że każdy twój wybór przyniesie konsekwencje w przyszłości!³⁷⁶

³⁷⁴ Tamże, s. 14.

³⁷⁵ M. L. Ślużyński, *Wstęp do Visual Novel*, online, <https://masz-wybor.com.pl/visual-novel/> Data dostępu: 27 kwietnia 2023.

³⁷⁶ Źródło: <https://polakpotrafi.pl/projekt/gra-o-papiezu-polaku>. Data dostępu: 27 kwietnia 2023.

Jest to pewnego rodzaju sposób poznawania kapłaństwa, nie będąc wcale duchownym w prawdziwym życiu. Dzięki temu użytkownik ma sposobność doświadczyć zasymulowanych trudności, z jakimi spotkać się może ksiądz.

Zachowana zostaje koncepcja narracji pierwszoosobowej i właściwa dla gatunku powieści wizualnej możliwość wyboru różnych scenariuszy za pomocą np. opcji dialogowych. Ponadto gracz wciela się w Wojtyłę, co wpływa na walor edukacyjny pokazujący, co by było, gdyby życie przyszłego papieża potoczyłoby się inaczej. Ten aspekt wydaje się tutaj unikalny, gdyż niesie za sobą ładunek emocjonalny, wzmacniany poprzez możliwość utożsamienia się gracza z głównym bohaterem rozgrywki, a to z kolei jest pożądane, aby wzbudzić refleksję. Gra ma tutaj przewagę nad klasyczną literaturą, w której autor z góry zaplanował los danej postaci, ponieważ daje namacalną możliwość kontrolowania protagonisty.

Według informacji udostępnionych przez autorów, koncepcja fabularna zakładała przedstawienie historii młodego Karola Wojtyły, jeszcze zanim przyjął posługę kapłańską. Zatem opowieść skupiałaby się na losach przyszłego papieża w realiach II wojny światowej, kiedy to prowadził działalność konspiracyjną. Jak podkreślają autorzy, właśnie te lata życia najbardziej uformowały osobowość przyszłego papieża Polaka. Gra miała również podejmować tematy, takie jak stosunek Wojtyły do młodzieży, jego aspiracje naukowe, zdolności organizatorskie, osobiste relacje z różnymi osobami jeszcze zanim zdecydował się na życie w sutannie. Autorzy podpowiadają:

Karol Wojtyła wziętym pisarzem, wybitnym uczonym a może nawet... żołnierzem w Powstaniu Warszawskim? Jak potoczą się jego losy, to już tylko zależy od Ciebie!³⁷⁷

Choć może to brzmieć jak chwyt reklamowy, takie możliwości fabularne mogłyby posłużyć do przedstawienia różnych aspektów, na przykład związanych z II wojną światową, co z pewnością miałoby duży potencjał edukacyjny. Zatem gra posiada potencjał, aby opowiedzieć coś znacznie więcej niż tylko o życiu sławnego Polaka, a to z kolei wydaje się kluczowe we współczesnym szkolnictwie.

³⁷⁷ Tamże.

Jak zatem gra prezentowała się na pierwszych grafikach koncepcyjnych i jak je interpretować? Przedstawiam zatem kilka obrazów pokazujących, jak wyglądałaby gra³⁷⁸:



Koncept nr 1



Koncept nr 2

³⁷⁸ Wszystkie grafiki gry *Karol Wojtyła: Totus Tuus* pochodzą ze strony: <https://polakpotrafi.pl/projekt/gra-o-papiezu-polaku>. Data dostępu: 27 kwietnia 2023.



Koncept nr 3

Przedstawione obrazy koncepcyjne mają za zadanie w sposób „komiksowy” ukazać określone przez autorów sytuacje z życia Wojtyły, gdzie wcielający się w niego gracz zadecyduje o losie przyszłego papieża Polaka. Styl mangi z pewnością upraszcza przekaz, co jest dla tego medium kluczowe. W cyfrowych powieściach wizualnych zachowane zostają dwa elementy: graficzne i tekstualne. Nie jest inaczej w przypadku omawianego tutaj tytułu. Na pierwszym rzucie ekranu (koncept nr 1) domyślić się można, że Wojtyła najpewniej rozmawia z zakonnicą o swojej posłudze duchowej. Być może jest to nawiązanie do sprawy dotyczącej kryzysu wiary siostry Bernadetty³⁷⁹. Kolejny rzut obrazu (koncept nr 2) ukazuje młodą kobietę Annę Teresę proponującą Wojtyłę spotkanie przy kremówkach. Czy jest to nawiązanie do Anny Teresy Tymińskiej, którą faktycznie Wojtyła poznał, a wokół ich relacji krążyły spekulacje dotyczące możliwego romansu? Z kolei trzecia grafika (koncept nr 3) stanowi wypowiedź profesora Zejmana, komentującego zdolności polonistyczne młodego księdza.

Twórcom chodziło o skonstruowanie opowieści o Karolu Wojtyle nie w sposób gloryfikujący, a bardziej wyważony. Magdalena Marzec-Jóźwicka również dokonała analizy tego projektu gry w artykule *Jan Paweł II wobec wartości. Miejsce wybranych tekstów papieża Polaka w edukacji polonistycznej szkół ponadpodstawowych* skupiając się na charakterze edukacyjnym *Karol Wojtyła: Totus Tuus*, gdzie stwierdziła:

Trudno odnaleźć w tak skomponowanej grze walory wychowawcze. Jaki sens ma bowiem roztrząsanie fikcyjnych, a do tego kontrowersyjnych sytuacji, w których Wojtyła nie zostaje

³⁷⁹ Źródło: <https://gry.interia.pl/newsy/news-karol-wojtyla-totus-tuus-powstaje-gra-o-papiezu,nId,3024958>. Data dostępu: 30 kwietnia 2023.

księdzem, a potem papieżem i świętym? We współczesnej szkole jest miejsce dla kontrowersji, ale nie sądzę, by należało właśnie w ten „wyluzowany” sposób przedstawiać Papieża, doszukując się w jego biografii różnych kontrowersji. Czy, jeśli już chcielibyśmy się z uczniami pochylić nad jego osobą, nie bardziej wskazana byłaby refleksja nad podejmowanymi przez niego decyzjami, które przywiodły go na tron Piotrowy albo prowadzonymi już od młodych lat pracami naukowymi i duszpasterskimi, świadczącymi o jego uporze, determinacji, zdolnościach, pragnieniu zdobywania wiedzy i przekazywania jej młodym ludziom?³⁸⁰

Nie mogę się zgodzić ze słowami przywołanej badaczki. Uważam, że ta gra posiadałaby wiele walorów wychowawczych. Przede wszystkim ładunek emocjonalny wygenerowany przez aspekt wcielania się w Wojtyłę oraz możliwość pewnego rodzaju doświadczenia posługi kapłańskiej. Istotna jest sposobność pokazania, jak wyglądała II wojna światowa oraz inne historyczne kwestie związane z tamtym okresem, z codziennością żyjących wtedy ludzi, ich ubiorem, zajęciami i wiele więcej. Gracz może wtedy realnie poczuć wagę swoich czynów, a to przełoży się na pogłębioną refleksję. Ponadto roztrząsanie fikcyjnych sytuacji ma znacznie więcej sensu niż można sądzić. Poprzez taki zabieg w interesujący sposób można podkreślić istotę pontyfikatu papieża, gdyż z pewnością twórcom chodziło tutaj o ukazanie również alternatywnej historii np. państwa polskiego.

Doszukiwanie się kontrowersji we współczesnej biografii papieża stało się dziś modnym tematem, a poprzez grę można pokazać trudności, z jakimi Wojtyła się mierzył i konsekwencje jego czynów. Wykorzystanie na lekcji języka polskiego treści takiej gry z pewnością miałyby atrakcyjniejszą formę niż tradycyjne metody przekazywania wiedzy. Refleksja nad faktycznie podjętymi przez przyszłego papieża Polaka decyzjami nie stoi w sprzeczności z fabułą. W takich grach można dodać możliwość prześledzenia własnych wyborów, a następnie porównać je z faktycznie dokonanymi czynami przez prawdziwego Wojtyłę. Otwiera to zupełnie inne możliwości „uczenia się” o postaciach historycznych. Ponadto ostatni zacytowany przeze mnie fragment artykułu Magdaleny Marzec-Jóźwickiej ujęty w formule pytania retorycznego uważam za niezasadny, gdyż jak warto zauważyć, według twórców gracz zyska możliwość tak poprowadzić życiowe losy Wojtyły, aby uzyskać alternatywną historię jego biografii, lecz nie jest powiedziane, że nie będzie można dokonać wyborów zgodnie z tym, jak w istocie naprawdę w danej

³⁸⁰ M. Marzec-Jóźwicka, *Jan Paweł II wobec wartości. Miejsce wybranych tekstów papieża Polaka w edukacji polonistycznej szkół ponadpodstawowych*, „Roczniki Humanistyczne”, 2020, z. 1 (zeszyt specjalny), t. 68, s. 551.

sytuacji postąpił przyszły papież, innymi słowy nie wykluczono ścieżki rozwoju zgodnie z historycznymi faktami.

Projekt gry *Karol Wojtyła: Totus Tuus* posiada jednak kilka nie do końca przemyślanych aspektów. Pierwszym z nich jest sama w sobie koncepcja Visual Novel, którą skojarzyć można z produkcjami typu *hentai*. Jest to erotyczny gatunek mangi lub anime. Zasadne są takie konotacje, gdyż ewidentnie dla przykładu Anna Maria została ukazana w sposób nieco wyzywający z uwagi na mocno zarysowany biust. Szczególnie istotne są tutaj nienaturalnie duże oczy tej postaci. Pikanterii dodaje charakterystyczne ułożenie rąk pod linią piersi, co potęguje podtekst całej sceny. Odpowiedzi, które może wybrać gracz, są dwuznaczne.

Niemniej jednak oceniam *Karol Wojtyła: Totus Tuus* jako interesujący projekt gry, który miał za zadanie upamiętniać Jana Pawła II oraz jego biografię mimo niektórych fikcyjnych elementów. Uzasadnione jest sięganie do kultury popularnej, ponieważ jest to materia bliska zainteresowaniom współczesnej młodzieży, dająca zakres nowych możliwości opowiadania o postaciach historycznych, a co istotne w przystępny sposób.

Należy podkreślić, że posługa papieska Karola Wojtyły nie była jak wszystkie inne, pojawiają się w tej materii nowe elementy np. przestrzeń geograficzna naznaczona, relikwie. Biografistyka kanonizowanego czy świętego rozszerza możliwości opowiadania o duchownym, jest związana z tym, co jeszcze można ukazać, przykładem służą ingerencje nadprzyrodzone, mogące urozmaicić rozgrywkę, ale także wskazać nowe konteksty związane z religią.

Symulacja pontyfikatu. Koncept inspirowany posługą papieską Jana Pawła II

Interesująca wydaje się gra komputerowa o nazwie *Vatican Gardens*, nad którą prace nie zostały odwołane, lecz ciągle pozostaje ona w sferze produkcyjnej. Jej premiera planowana była na rok 2023, jednak do tej pory nie ukończono tego przedsięwzięcia. W poprzednich latach projekt ten nosił nazwę *Pope Simulator*, czyli „symulator papiestwa”. Za rozgrywkę odpowiada polskie studio Golden Eggs we współpracy z politykiem, posłem, europosłem Pawłem Kowalem pełniącym funkcję scenarzysty³⁸¹. Głównym

³⁸¹ Źródło: <https://www.ppe.pl/gry/vatican-gardens/15691>. Data dostępu: 17 maja 2023.

założeniem tej koncepcji jest symulacja pontyfikatu papieża. Zatem mamy tutaj pewnego rodzaju próbę stworzenia namacalnego doświadczenia pokazującego, jak to byłoby sprawować władzę nad instytucją Kościoła katolickiego we własnej osobie.

Na oficjalnej stronie internetowej Steam twórcy podają kilka informacji na temat tego, co do zaoferowania będzie miała niniejsza produkcja. Autorzy gry chcą wykorzystać charakterystykę pontyfikatów XX wieku. Użytkownik kierując poczynaniami Biskupa Rzymu, weźmie udział w intrygach politycznych lub stanie naprzeciwko dylematów natury moralnej, a wszystko to na podstawie historycznych faktów. Symulator posługi papieskiej pozwoli użytkownikowi m.in. podejmować decyzje, nawracać niewiernych i zarządzać Kościołem.

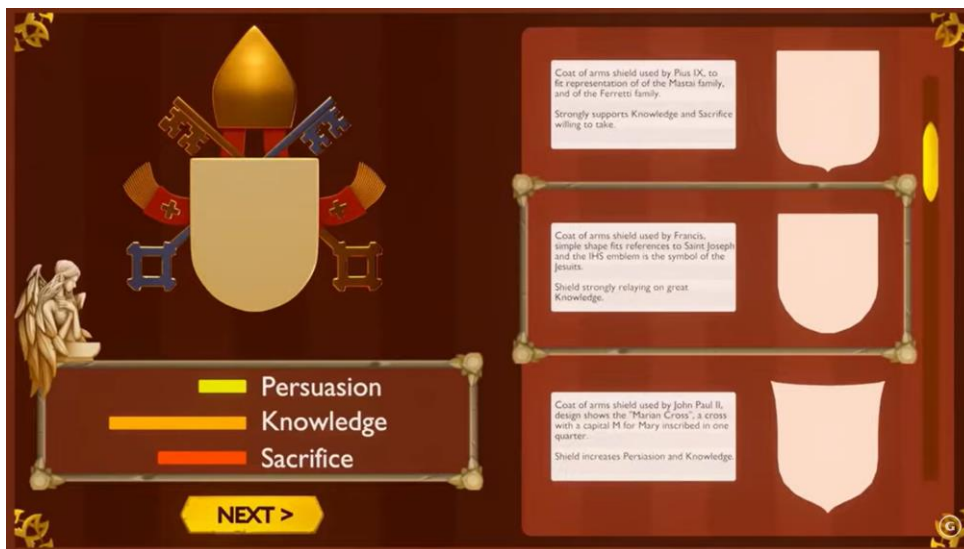
Fabula rozgrywki rozpoczyna się w dniu konklawe. Na początku gracz będzie musiał skonstruować swoją unikatową postać papieską. Autorzy projektu przewidują wprowadzenie kreatora pozwalającego na wybór np. własnego herbu o specyficznych właściwościach mających wpływ na przebieg symulacji. Istotę stanowić ma wybór umiejętności dopasowanych do danego papieża, a są to m.in: zdolności krasomówcze lub siła wiary.

W opisie jasno podkreślono, że każda decyzja ma swoje konsekwencje. Mechanika gry polega na tym, aby umiejętnie przekazywać „wiarę”, gdyż kiedy wykonujemy tę czynność, nasza postać zacznie „słabnąć”. Jednak wygłoszona „modlitwa” odnowi siły vitalne. Można ją będzie przeprowadzić na koniec danego etapu, jednocześnie planując swoje kolejne poczynania. Podczas rozgrywki użytkownik wcielający się w Biskupa Rzymu zmierzy się według fabuły z trudnościami współczesnych czasów, światowymi konfliktami, a nawet będzie mógł przeciwdziałać tyranii i dyktatorom za sprawą wpływania ludzi³⁸².

Oprócz opisów gry mam również do dyspozycji zwiastun niniejszej produkcji zamieszczony na platformie YouTube, gdzie możemy nieco bliżej przyjrzeć się całej koncepcji. Przedstawię kilka zrzutów ekranu dla unaocznienia całości tego przedsięwzięcia, gdyż jak się okazuje, wiele elementów z tego symulatora przywodzi na myśl pontyfikat Jana Pawła II³⁸³:

³⁸² Źródło: https://store.steampowered.com/app/1221260/Pope_Simulator/, [tłumaczenie własne]. Data dostępu: 18 maja 2023.

³⁸³ Wszystkie grafiki stanowią zrzut ekranu opublikowanej na platformie YouTube zapowiedzi. Ten z kolei dostępny jest na: <https://www.youtube.com/watch?v=yMTYE4y4BjU>. Data dostępu: 18 maja 2023.



Zrzut ekranu 1



Zrzut ekranu 2



Zrzut ekranu 3



Zrzut ekranu 4

Na pierwszym obrazie (zrzut ekranu 1) można spostrzec odwołanie do Jana Pawła II. Gracz ma możliwość wybrać własną tarczę i skonstruować herb. Jeśli wybierze herb przypominający godło papieża Polaka, zyska np. dodatkową premię do umiejętności perswazyjnych oraz wiedzy, co w istocie współgra z biografią Karola Wojtyły. Stanowi to pewnego rodzaju nawiązanie do przemówień i homilii słowiańskiego papieża obfitujących w chwytły retoryczne. Namiestnik Chrystusa z Europy Środkowej jest znany ze swojej literackiej twórczości, akademickich osiągnięć i erudycji, co znalazło odzwierciedlenie w jego emblemacie, który symbolizuje wiedzę.

Na kolejnym kadrze (zrzut ekranu 2) zauważyć można najprawdopodobniej ujęcie bezpośrednie z rozgrywki podczas witania zebranych tłumów. Tutaj dostrzec można charakterystyczną przestrzeń w tle sugerującą, że jest to jakiś daleki zakątek świata. Jako głowa Kościoła katolickiego dane nam będzie podróżować po globie, co zapoczątkował Jan Paweł II. Następna grafika (zrzut ekranu 3) pokazuje sytuację, w której należy dokonać wyboru, aby rozwiązać bliżej nieznany w tej chwili konflikt. Ostatni zaprezentowany kadr (zrzut ekranu 4) dotyczy udzielania błogosławieństwa konkretnym jednostkom. W tym przypadku dotyczy to „małej dziewczynki”, możemy ją albo pobłogosławić, albo zignorować. Miernik wiary zauważalny jest po prawej stronie zaprezentowanych zrzutów ekranu (zrzut ekranu od 2 do 4) i stanowi element graficznego interfejsu użytkownika. Na dołączonych obrazach z gry, twórcy chcą, aby gracz mógł wszystko widzieć z perspektywy pierwszoosobowej, o skąym, stylizowanym interfejsie, co ma za zadanie pozytywnie wpłynąć na imersję. Trudno spekulować, jaki kształt

przybierze ta produkcja w swoim ostatecznym kształcie, lecz już teraz jest to interesująca koncepcja.

Dlaczego takie produkcje mogą cieszyć się popularnością? Krzysztof Freudenberg w materiale opublikowanym na platformie YouTube³⁸⁴ twierdzi, że główną przyczyną popularności takich symulatorów to czysta ciekawość ze strony graczy, a same tytuły mające za zadanie coś symulować są daleki od ideału. Czy zatem gra pozorująca pontyfikat może być interesująca, czy banalizująca przekaz? Wszystko zależy od twórców.

Ludzinyne szkalowanie. *Zastrzel Jana Pawła – Kraków*, czyli „cenzopapa” jako projekt gry cyfrowej

Niektóre gry nie mogą się ukazać lub szybko zostają wycofane ze względu na kontrowersyjność prezentowanej treści. Taki los podzielił projekt *The Cost of Freedom*³⁸⁵. Twórcy chcieli za pomocą ludycznego medium przedstawić rzeczywistość obozu zagłady Auschwitz-Birkenau, gdzie użytkownicy kontrolowaliby wirtualnych Żydów lub Niemców. Pierwszy zwiastun przedstawiał role więźniów i ich oprawców. Mechanika gry polegałaby na gromadzeniu Żydów w komorach gazowych, jeśli gracz wcielałby się w nazistę. Kierując poczynaniami Żyda musiałby znaleźć drogę ucieczki. Już po pierwszym materiale promującym projekt, grę uznano za zakazaną, a IPN złożył zawiadomienie do prokuratury o możliwości popełnienia przestępstwa, czyli znieważenia narodu polskiego (art. 133 k.k.)³⁸⁶. Materiały z tego przedsięwzięcia zostały jedynie uwiecznione w kilku artykułach prasowych, sam zwiastun jest już niedostępny na platformie YouTube.

Nie inny los podzieliła przygotowywana gra o charakterze „cenzopapy” zatytułowana *Zastrzel Jana Pawła – Kraków*³⁸⁷. Stanowi ona przedmiot moich dociekań w tym fragmencie rozprawy. Odnosić się mogą jedynie do zachowanej treści literackiej prezentującej tę koncepcję:

³⁸⁴ K. Freudenberg, *Dlaczego ludzie chcą grać w symulator papieża?* online, <https://www.youtube.com/watch?v=DaiGPN6xtSs&t=110s>. Data dostępu: 18 maja 2023.

³⁸⁵ *The Cost of Freedom*, Aliens Games.

³⁸⁶ Źródło: <https://www.ppe.pl/news/60664/the-cost-of-freedom-to-sieciowa-gra-o-obozie-koncentracyjnym-ipn-zlozylo-wniosek-do-prokuratury.html>. Data dostępu: 1 maja 2023.

³⁸⁷ Źródło: <https://pch24.pl/internauci-kolejny-raz-atakuja-jana-pawla-ii-powstala-gra-o-strzelaniu-do-papieza/>. Data dostępu: 1 maja 2023.

Pewnego razu w Krakowie, w dzień jak co dzień kibole walczyli maczetami na ulicy, gdy na miasto spadła gigantyczna kremówka. Zaciekawione zwierzęta przybliżyły się do znaleziska, gdy wtem zaczęły wyskakiwać z niego różne jany pawły! W mgnieniu oka zbrodniarze wojenne wybiły ludność Krakowa, powodując gigantyczne straty w ludności i mieniu. Twoim zadaniem jest ich wybicie. Rozstrzelaj pawulony przy użyciu karabinu, potnij ich nożem i wysadź wybuchowymi kremówkami. Do pomocy został przydzielony ci Michał Tuziak również wyposażony w karabin. Powodzenia³⁸⁸.

Za projekt odpowiadała grupa ETCPL, której kanał na platformie YouTube był przesycony treścią oczerniającą i wyśmiewającą papieża Polaka³⁸⁹. W tym przypadku motywacje stojące za produkcją *Zastrzel Jana Pawła – Kraków* zostały jawnie ukazane. Jak czytamy na blogu Jerzego Bukowskiego, twórcy tłumaczą swoje przedsięwzięcie jako wyraz buntu wobec nadmiernego gloryfikowania papieża³⁹⁰. Daje nam to poniekąd obraz, dlaczego w ogóle Karol Wojtyła jest krytykowany w sieci za pomocą „cenzopapy”. Jedną z przyczyn pojawiania się materiałów parodiujących Biskupa Rzymu jest wszechobecny w naszym kraju kult papieża Polaka, stawianie go za wzór, pojawianie się wszelkiego rodzaju materiałów z jego podobiznami, tablic upamiętniających jego przejazd przez dane miejsce. Przesyt ten w połączeniu z kryzysem Kościoła katolickiego, aferami, podejrzeniami o tuszowanie pedofilii, niereagowanie na nadużycia ze strony duchownych wywołuje wśród społeczeństwa, zwłaszcza młodzieży, irytację, znajdującą ujście właśnie w „cenzopapie”³⁹¹. Analiza literacka przedstawionej treści opisującej rozgrywkę pozwoli przyjrzeć się jej kuriozalnemu charakterowi.

Zwiastun gry opublikowano w 2016 roku. Jak podano na portalu krknews.pl³⁹² gra zachęca do „wybijania” przeciwników, którzy mają imitować „jany pawły”, te zaś stanowią zagrożenie dla Krakowa. Całość rozgrywki ma wspomagać Michał Tuziak, postać znana ze szkalowania Jan Pawła II w sieci. Z opisu dowiadujemy się, że na ulicach stolicy województwa małopolskiego widok „kiboli” walczących ze sobą maczetami stanowi codzienną rzeczywistość. Całość rozgrywki zaczyna się w momencie, kiedy na miasto spada „gigantyczna kremówka”. Rozgrywka funkcjonuje zatem jako czysta forma

³⁸⁸ Źródło: <https://naszdzienik.pl/wpis/3245,internetowo-zniewazon-y-sw-jan-pawel-ii.html>. Data dostępu: 1 maja 2023.

³⁸⁹ Źródło: <https://krknews.pl/zastrzel-jana-pawla-ii-w-krakowie-taka-zabawa/>. Data dostępu: 1 maja 2023.

³⁹⁰ Tamże.

³⁹¹ M. Kapek, „Jan Paweł II wielkim Polakiem był”. *Mit papieski i jego dekonstrukcja w świadomości Polaków po roku 2005*, w: *Fenomeny. Literatura, kultura, sztuka i media*, red. B. Stelingowska, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Wrocław 2022, s. 693-705.

³⁹² Źródło: <https://krknews.pl/zastrzel-jana-pawla-ii-w-krakowie-taka-zabawa/>. Data dostępu: 1 maja 2023.

provokacji, gdzie „kibole” są porównani do zwierząt, symbolem papieża Polaka jest „kremówka”, a sam Ojciec Święty występuje jako postać grupowa o charakterze zbrodniarza wojennego. To motyw często występujący w memach, gdzie przypisuje się Wojtyłę miano członka grupy SS. Gracz ma rozprawić się w krwawy sposób z najeżdżącą przy pomocy broni palnej lub białej.

Zwiastun rozgrywki zamieszczony na platformie YouTube został szybko zablokowany, a następnie usunięty. Treść gry w sposób jednoznaczny narusza dobre imię papieża, lecz również nawiązuje do licznych, krwawych bójek kibiców. Oni również stanowią grupę szkalowaną, która wielokrotnie broniła dobrego imienia Jana Pawła II. Nie bez powodu twórcy wybrali Kraków jako miasto „zaatakowane”. Zapewne łączy się to z tym, że Wojtyła był mocno z nim związany. Narracja została skonstruowana w sposób abstrakcyjny, co również rezonuje ze zjawiskiem „cenzopapy” przybierającej różne formy.

Gra w takim ujęciu stanowi jeden z kodów kulturowych w przestrzeni cyfrowej zrzeszającej osoby występujące przeciw kultowi papieża Polaka. Można wyodrębnić całą społeczność internautów tworzących „cenzopapy”. Te cyfrowe treści stanowią swoisty rytuał umacniający wspólnotę – stwierdza Wojciech Pietras. Wytwarzają się w tym procesie symbole i idee naruszające korelację *sacrum* i *profanum*. Przeciwnikom gloryfikacji Jana Pawła II przede wszystkim zależy na uderzeniu w *sacrum*, w portret kulturowy i moralny papieża. Niszczenie autorytetu Karola Wojtyły prowadzi do podważania powszechnie uznawanych norm i wartości, a to z kolei odczytać można jako przejaw karnawalizacji³⁹³. W istocie wyśmiewanie oraz upokarzanie w przestrzeni internetowej wywodzi się z dawnych, średniowiecznych tradycji, które czerpały z jeszcze dawniejszych kultur wyszydzających niektóre bóstwa³⁹⁴. Karnawałowe elementy mają, zdaniem Magdaleny Kamińskiej, podłoże subwersyjne, a to odróżnia je od twórczości profesjonalnej, po części chroniąc je przed wykorzystywaniem na skalę przemysłową. Co istotne, taka karnawałowa twórczość może opierać się na wulgaryzmach, kruszyć przyjęte normy obyczajowe, posiłkować się absurdalnymi pomysłami zupełnie nieadekwatnymi do danego kontekstu, uderzać w powszechnie uznawane wartości lub podważać autorytety³⁹⁵.

³⁹³ W. Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali papieża ...*, s. 232.

³⁹⁴ Tamże, s. 233.

³⁹⁵ Cyt. za: Wojciech Pietras, *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali papieża ...*, s. 233.

Koncepcja gry, która w taki sposób zniekształca postać papieża Polaka, wpasowuje się, jak by to ujął Pietras, w profanację popkulturowego wizerunku Karola Wojtyły, co z kolei jasno było przez twórców podkreślone. Wizerunek Ojca Świętego przedstawiany jako nienaganny moralnie, elokwentny, wyrozumiały, opiekuńczy zostaje celowo odwrócony. Twórcy „cenzopapy” próbują podważyć bezrefleksyjny kult. Zdaniem badacza, ta bezkrytyczność była powielana przez narracje oficjalnych instytucji, a to według Bachtinowskiej wykładni tłumaczy skarnawalizowną specyfikę sprzeciwu, co ma na celu burzenie zastałych norm i wydobywanie kruchych, światopoglądowych postaw³⁹⁶.

Zdaniem Pietrasa przestrzeń internetowa daje możliwość swobodnej i buntowniczej ekspresji. A to z kolei wpasowuje się w karnawałowe światoodczucie, które przejawia się w formie różnych treści ukazujących papieża Polaka w niestosowny sposób. Wpisuje się to także w kategorię komunikacji wirtualnej, szybkiej i popularnej. Badacz wskazuje, że „cenzopapy” mają wspólne cechy bliskie bachtinowskiej idei familiarności i mezaliansu. W odniesieniu do sfery *sacrum* one w swojej istocie są środkami profanacji. Jest to swoista cecha wspomnianego karnawałowego światoodczucia. Mezalians jawi się w formie wulgarnej i obscenicznej – o papieżu Polaku opowiada się językiem wysoce nieodpowiednim, biorąc pod uwagę oficjalnie przyjęte normy. Unaocznia się przy tym kwestia związana z cielesnością. Odrzuca się racjonalność na rzecz absurdu. W efekcie *sacrum* zostaje wyciągnięte z powszechnie rozumianych pojęć oraz zasad i przenika do sfery irracjonalności. Takie przedsięwzięcie ma skłonić do oburzenia wśród wiernych. Odrzuca się zatem autorytatywny portret Jana Pawła II od powszechnie obowiązującego dyskursu. Rozszerza się kontekst o części niepasujące, podważające świętość³⁹⁷.

Podsumowanie

Osią wspólną wszystkich tych niedokończonych przedsięwzięć o Janie Pawle II jest kontrowersyjność każdej powyżej omówionej pozycji. Kultura masowa, jak podaje Aleksandra Duczmał, stała się nowym nośnikiem treści związanych z wiarą, co dopasowano do współczesnych odbiorców. Oddziałuje na nich w znacznej mierze przekaz audiowizualny. Kształtuje to wyobrażenia adresatów łączące się z aspektami

³⁹⁶ Tamże, s. 245.

³⁹⁷ Tamże, s. 237, 240-241.

chrześcijańskimi. Kultura popularna pomaga w konstruowaniu własnej duchowości. Odbiorcy zaczynają wierzyć, zdaniem badaczki, w spopularyzowany wariant dogmatu danej religii³⁹⁸. W takim kontekście gra cyfrowa wydaje się interesującym narzędziem, które można wykorzystać do promowania Jana Pawła II lub do zdegradowania jego autorytetu. Istotny jest tutaj czynnik ludyczny przyświecający wszelkim twórcom kultury masowej.

W grze *Karol Wojtyła: Totus Tuus* wcielenie się w przyszłego Biskupa Rzymu i podejmowanie za niego decyzji może zniekształcić powagę jego rzeczywistych wyborów. Dodatkowo, warstwa wizualna gry wywołuje skojarzenia, których instytucja kościelna zazwyczaj unika. Zasymulowanie pontyfikatu dla pewnych odbiorców może okazać się żartem, a nie próbą odwzorowania papieskich obowiązków. Trudno jednak tutaj wskazać, przed jakimi wyborami stanąłby gracz.

Ostatnia analizowana przeze mnie gra została stworzona przede wszystkim, aby złamać społeczne tabu związane z tym, jak mówić o papieżu Polaku. Wojciech Pietras trafnie wskazuje, że desakralizacja Jana Pawła II ujawnia się jako próba oderwania go od oficjalnego kontekstu społecznego, który ma stanowić ten jedyny prawdziwy. Drugi aspekt to rozszerzanie wspomnianego kontekstu o kwestie niepasujące, zniekształcone lub całkowicie odwrotne, podważające świętość Karola Wojtyły³⁹⁹. W projekcie nieukończonej gry odbywa się to poprzez, jak dalej podaje Pietras, oskarżenia o niemoralność, a to stanowi zmuszenie odbiorcy do skonfrontowania oficjalnej narracji prowadzonej wokół papieża Polaka i jego różnie ocenianych postaw jako przywódcy duchowego⁴⁰⁰.

³⁹⁸ A. Duczmał, *Supermarket religijności – czyli jak budynek został bogiem. „Popreligia” Japonii*, w: *Sacro-pop. Wyrażenie świętości w kulturze masowej*, red. D. Kalinowski, Z. Szwedek-Kwiecińska, Akademia Pomorska w Słupsku, Słupsk 2021, s. 188.

³⁹⁹ Wojciech Pietras, *Anty-sacro-pop Jak i dlaczego polscy internauci szkalowali papieża...*, s. 241.

⁴⁰⁰ Tamże, s. 242-243.

Modyfikacje i kreacje JPII w grach wideo

Ewolucja gier cyfrowych

Współczesne gry cyfrowe stały się fenomenem kulturowym. Obecny rozwój wynikający z zaawansowania technologicznego potęguje dynamiczną ewolucję tego medium. W istocie rozgrywka wirtualna przeszła wiele zmian, począwszy od pierwszych tytułów stworzonych np. na system i konsolę Atari. Jedną z gier tego typu był *Pong*⁴⁰¹ przeznaczony na maszynę o takiej samej nazwie. Jak podkreśla Tomasz Z. Majkowski, tytuł ten stanowił uproszczoną symulację tenisa stołowego, co warto podkreślić, było to przekształcenie już istniejących praktyk kulturowych⁴⁰². Na ekranie dwa prostokąty odbijały między sobą mały kwadrat imitujący piłeczkę. Gracze poprzez obrotowe przyciski zamieszczone bezpośrednio na Atari kontrolowali ruch tych większych figur geometrycznych w górę i w dół, aby odbijać wspomniany czworokąt. Z czasem zaczęło pojawiać się coraz więcej adaptacji prostych, znanych gier, takich jak szachy, warcaby czy kółko i krzyżyk. Nowością było cyfrowe środowisko oraz fakt, że zasady kontroluje system informatyczny. Przekształcone do środowiska wirtualnego były również teksty kultury, pierwotnie osadzone w środowisku literackim, czego przykładem jest *Spacewar!*⁴⁰³ inspirowany prozą Edwarda Elmera „Doc’a” Smitha. Tworzono także pierwsze wyścigi samochodowe, „strzelanki”, „platformówki” i wiele innych. Ponadto gry zaczęły być wykorzystywane przez hollywoodzkie produkcje do promocji swoich kinematograficznych dzieł⁴⁰⁴.

Rozwój technologiczny pozwolił na coraz większe zaawansowanie nie tylko graficzne, ale też reguł czy mechanik, a kolejne tytuły dzięki silniejszej mocy obliczeniowej komputera osobistego lub konsoli nie musiały odwzorowywać już istniejących praktyk kulturowych oraz pomysłów wymagających wyobraźni. We współczesnych grach cyfrowych tworzone są obecnie całe wirtualne, przeogromne światy, a nawet wszechświat, czego przykładem jest *No Man’s Sky*⁴⁰⁵. Twórcy tego tytułu dzięki współczesnej technologii komputerowej wykorzystując zaawansowaną grafikę,

⁴⁰¹ Pong, Atari, 1972.

⁴⁰² T. Z. Majkowski, *Języki grupowości...*, s. 33.

⁴⁰³ Spaceware! MIT, 1962.

⁴⁰⁴ T. Z. Majkowski, *Języki grupowości...*, s. 33.

⁴⁰⁵ *No Man’s Sky*, Hello Games, 2016

stworzyli cały kosmos, zawierający w sobie miliony planet, które gracz może odwiedzić, wykorzystując statki kosmiczne. Istnieją także takie tytuły jak chociażby seria *Assasins Creed*⁴⁰⁶ lub *Grand Theft Auto*⁴⁰⁷ znane jako *GTA*, zaprojektowane do eksploracji. Autorzy takich wysokobudżetowych, komercyjnych tytułów modelują cały cyfrowy świat przy pomocy wielu specjalistów z różnych dziedzin (np. architektów, psychologów, pisarzy). Pomagają oni tworzyć wirtualną przestrzeń składającą się z zaprojektowanych budynków, ulic, dialogów, muzyki, przerywników filmowych, zaprogramowanych postaci niezależnych, przedmiotów, animacji, obrazów.

Wirtualne światy pomagają nam uciec od szarej rzeczywistości. Gry stały się remedium na otaczającą nas przestrzeń. Osoby niepełnosprawne ruchowo mogą w wirtualnym środowisku znów chodzić. Inni mogą stać się superbohaterami, latać, zwiedzać, podziwiać krajobraz, kierować armią jakiegoś imperium, zostać złoczyńcą. Można na chwilę zapomnieć o padnemi i wojnie. Jest to zależne od konwencji, w jednej rozgrywce gracz będzie wcielał się w z góry określoną postać, a w innej otrzyma możliwość stworzenia własnego bohatera o unikatowych cechach.

Rozwój urządzeń elektronicznych pozwolił nam na granie w dowolnym miejscu na ziemi. Oprogramowanie informatyczne stanowiące współczesne gry może być odtwarzane nie tylko na komputerach, ale także na smartfonach, telewizorach, konsolach typu Play Station, Xbox, Nintendo. Obecnie praktykowane jest konstruowanie zaawansowanych hełmów lub maszyn wirtualnej rzeczywistości, aby pogłębiać doświadczenie płynące z rozgrywki.

Gry wideo stały się znacznie bardziej dochodowym medium niż muzyka czy najwyższej klasy, wysokobudżetowe produkcje filmowe. Grając, możemy zyskać nawet korzyści finansowe. Możliwe jest „streamowanie”, co wpływa na popularność danego gracza, a co za tym idzie, często fani wpłacają dobrowolnie różne kwoty na jego konto. Można również brać udział w zawodach e-sportowych, co nie odstaje od fizycznego sportu i zyskuje coraz większą popularność. Dynamizacja rozwoju gier oraz przestrzeni internetowej ze sobą współgra i wchodzi w silną korelację, ponieważ fundamentem jednego i drugiego jest technologia. Katarzyna Marak i Miłosz Markocki zauważają:

Gry cyfrowe, podobnie jak teksty literatury, filmy, komiksy oraz wiele innych produktów kultury popularnej, są jej artefaktami oraz integralną częścią i cały czas wchodzą w

⁴⁰⁶ *Assasin's Creed*, Ubisoft, 2007-2023.

⁴⁰⁷ *Grand Theft Auto*, Rockstars Games, 1997-2013.

relacje z innymi jej elementami. Żaden artefakt kulturowy (...) nie istnieje ani nie występuje samodzielnie, w izolacji – jest raczej nierozzerwalnie związany ze skomplikowanym systemem znaczeń, wytwarzanym przez dane społeczeństwo i jego instytucje.⁴⁰⁸

Gry wideo wchodzą w swoistą współzależność z mediami popkulturowymi, gdyż nie tylko stanowią ich część, lecz również wykorzystują wiele elementów, takich jak muzyka, dialog, obraz, opis przenikających się ze sobą na wielu poziomach. Co więcej, powstają gry na licencjach opowieści literackich, gdzie przestrzeń cyfrowa wprowadza w życie świat wykreowany przez pisarza. Istnieje odwrotne zjawisko, kiedy to koncepcja danej gry i jej fabuła są rozwijane w prozie. Powstało też wiele pozycji, które stanowią odwzorowanie pomysłu i historii zaczerpniętej z serialu i komiksu.

Gry są fenomenem kulturowym przenikającym wiele dziedzin. Różne koncepcje migrują z jednego medium do drugiego, rezonując ze sobą niczym nomadujące pojęcia z koncepcji Mike Bal. Badaczka jest zwolenniczką prowadzenia analiz akademickich pod kątem interdyscyplinarności. W tej kwestii znaczące jest definiowanie terminów z perspektywy różnych dziedzin, dla których te kategorie są używane po raz pierwszy. To one wędrują pomiędzy naukowcami, epokami historycznymi oraz dyscyplinami i społecznościami akademickimi. Migrowanie koncepcji staje się według Bal sprawą znaczącą pod względem multidyscyplinarności, transdyscyplinarności, międzydyscyplinarności⁴⁰⁹. Nic więc dziwnego, że gry współcześnie funkcyjną także jako narzędzia do przekazywania pewnych kodów kulturowych o praktycznie nieograniczonym potencjale.

Platforma YouTube jako narzędzie prezentowania modyfikacji do gier cyfrowych

Wojciech Sosnowski zauważa interesujący fenomen, który określa terminem „youtubifikacji” gier cyfrowych. To zjawisko wiąże się ze szczególnego rodzaju aktywnością mającą miejsce na popularnym portalu internetowym YouTube. Użytkownicy mogą zamieszczać na nim treści wideo. Jak wskazuje Sosnowski, około

⁴⁰⁸ K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier komputerowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016, s. 5.

⁴⁰⁹ J. Nawój-Połoczańska, Mieke Bal, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik*, „Teraźniejszość – człowiek – edukacja”, 2015, nr 4, t. 18, tłum. M. Bucholc, s. 131-132.

2005 roku gracze zaczęli publikować na swoich kanałach tego serwisu materiały audiowizualne prezentujące rozgrywkę (tzw. z języka angielskiego *Gameplay*) z wybranej gry komputerowej. Udokumentowane przedsięwzięcie niekiedy opatrzone było komentarzem grającego. Wraz z upływem czasu, jak przekonuje badacz, zjawisko to zaczęło ewoluować. Ten trwający do dziś fenomen nie ogranicza się już tylko do czystej rozgrywki. Zamieszczane na YouTube filmy z grami wideo przyjmują różne formy i koncepcje, a są to recenzje, popisy umiejętności, fabularyzowane propozycje prowadzenia rozgrywki⁴¹⁰.

Portal YouTube jest niezwykle popularnym serwisem internetowym, obecnie korzysta z niego ponad miliard użytkowników. W związku z tym, że jest bezpłatny, jego twórcy pozyskują środki finansowe z wyświetleń i reklam. Część zgromadzonych funduszy jest przekazywana twórcom. YouTube był pionierską stroną internetową o takim modelu, stąd też określenie „youtubifikacja” pochodzi od nazwy tej platformy. Jest to fenomen, którego nie można utożsamiać jedynie z YouTube, gdyż istnieje wiele innych portali tego typu, przykładem służy Twitch.tv. Dziś w tej przestrzeni cyfrowej zamieszczane są przeróżnego rodzaju materiały od rozgrywki na żywo aż po relacjonowanie turniejów e-sportowych⁴¹¹.

Spektrum ukazywania różnych treści związanych z grami komputerowymi dotyczy również możliwości prezentowania do nich modyfikacji. Użytkownicy za pomocą przygotowanego materiału mogą wytwarzać swoistego rodzaju komunikaty do swoich widzów, które z kolei są komentowane.

Oprócz przeróżnych materiałów związanych z grami komputerowymi możemy także odnaleźć filmowe prezentacje dotyczące np. „cenzopapy”. Charakterystyczną kategorię skonstruowaną przez internetowych użytkowników, która w swoim założeniu polega na szaklowaniu lub ośmieszaniu Jana Pawła II. Służą do tego materiały audiowizualne publikowane na wspomniany serwisie YouTube. Krytycy pontyfikatu Karola Wojtyły wykorzystują do tworzenia swoich treści piosenki, animacje, grafiki, a nawet sztuczną inteligencję oraz modyfikacje do gier.

Zauważam zjawisko kulturowe powstawania materiałów audiowizualnych, w których twórcy wykorzystują medium gry, aby przedstawić w różny sposób Jana Pawła II, dzięki modyfikacjom już istniejących tytułów lub ich elementów udostępnionych

⁴¹⁰ W. Sosnowski, *Dwa aspekty "youtubifikacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier wideo*, „Homo Ludens” 2017, nr 1 (10), s. 244-245.

⁴¹¹ Tamże, s. 245-246.

przez twórców. Ten fenomen przeanalizuję na konkretnych przykładach. Podczas interpretowania zamieszczonych publikacji na platformie YouTube odniosę się do komentarzy pozostawionych przez widzów dla zobrazowania społecznego odbioru tych treści, odczytam i zinterpretuję intencje twórców oraz ukażę, jak wpływa świat przedstawiony na zaprojektowany w nim wizerunek Jana Pawła II. Ponadto modyfikacje do gier mają potencjał karnawałowy. Na czas trwania danego dodatku, podczas konkretnej rozgrywki można wprowadzać niepasujące do świata przedstawionego np. postacie, uruchamiające humorystyczne sytuacje.

Papież w „modzie” *Star Wars: Battlefront II*

Za pomocą modyfikacji, czyli popularnych dodatków, użytkownicy mogą indywidualnie wpływać na rozgrywkę, przestrzeń, wygląd i mechanikę, a nawet fabułę już utworzonej historii⁴¹². Dzieje się to najczęściej za pomocą ingerowania w kod programu. Współcześnie nawet sami twórcy przekazują w ręce graczy specjalistyczne pomoce programistyczne, dzięki którym jeszcze łatwiej odbiorcom jest przekształcać wirtualną przestrzeń. Z moich obserwacji wynika, że wprowadzane zmiany w strukturę gry nie tylko mogą nadać jej elementy o potencjale karnawałowym z punktu widzenia rozgrywki jednoosobowej, ale mają również sposobność stać się narzędziem komunikacyjnym w tytułach o charakterze wieloosobowym i tam wprowadzić skranawalizowane kategorie⁴¹³. Zauważone przeze mnie zjawisko omówię na przykładzie modyfikacji wprowadzających do rozgrywki papieża Polaka. Jak odczytywać zatem wizerunek Biskupa Rzymu wprowadzony do fikcyjnego świata? Co twórcy chcą przez to pokazać?

Niekiedy nie trzeba wykorzystywać programistycznych zmian, aby umieścić Jana Pawła II w grze, gdyż niektóre tytuły oferują taką możliwość poprzez rozbudowane i zaawansowane edytory, co omówię na konkretnym przykładzie w dalszej części.

Mirosław Filciak zauważa, że dodatki to typ:

⁴¹² *Słownik slangu*, hasło: *mod*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-mod>. Data dostępu: 5 maja 2023.

⁴¹³ W większości gier wieloosobowych wprowadzone przez graczy modyfikacje nie są widoczne dla innych użytkowników. Wyjątek stanowi sytuacja, w której osoby grające posiadają dokładnie takiego samego dodatku. Opisując to zjawisko rozważam hipotetyczną sytuację, w której gracze mogą zobaczyć modyfikacje innych użytkowników i to co się może z tym wiązać.

(...) aktywności, mający na celu zapewnienie graczom swoistej wolności poza oficjalnym systemem tworzenia i sprzedaży gier. Dla twórców modów kupowany w sklepie produkt był tylko podstawą, punktem wyjścia do tworzenia własnych wariacji na temat gry. Inni gracze mogli z tych modyfikacji bezpłatnie korzystać, kpiąc nie tylko z „oficjalnych” bohaterów i fabuły (wszak pierwsze mody najczęściej były pastiszami), ale też – niejako mimochodem - z samego producenta, który wbrew własnej woli zamiast jednej zabawki, oddawał w ręce graczy całą maszynę do Ich produkcji⁴¹⁴.

Współczesne modyfikacje do gier znacząco się rozwinęły, jednakże Filciak ma tutaj zdecydowaną rację, jeśli chodzi o wyśmiewanie bohaterów oryginalnych. W moich badaniach ich miejsce zajął Jan Paweł II lub też dokładniej mówiąc jego karykaturalny wizerunek. W takim ujęciu gracze nie tylko kpią z pierwowzoru, ale również z papieża Polaka oznajmiając to w internecie. Na platformie YouTube można natknąć się na materiały z rozgrywki prezentujące dany dodatek.

W modyfikacjach dostrzec można zatem pewnego rodzaju „fanowską” wizję danego elementu gry, przestrzeni, a nawet fabuły. Zniekształcanie lub zmienianie oryginalnej treści danego tekstu kultury przypomina w takim zarysie znaną „fanfikcję” z przestrzeni literackiej. Fanfik, zdaniem Anny Rogozińskiej:

(...) to gatunek twórczości słownej zaliczający się do literackiej działalności fanów (*fan fiction*), na którą składają się dalsze ciągi książek, filmów, gier lub seriali telewizyjnych, alternatywne zakończenia, wariacje na temat poszczególnych bohaterów i inne. Jako taki gatunek jest interpretacją konkretnego utworu, który traktuje się jako dzieło kanoniczne, określane mianem „kanonu” lub „źródła”, a jego świat przedstawiony stanowi punkt wyjścia dla twórczości fanów opowiadających go na nowo zgodnie z zasadami obowiązującymi w ich wspólnocie komunikacyjnej. Podstawowym wyznacznikiem fanfika jako gatunku twórczości słownej nie jest jednak jego treść ani forma literacka, lecz osadzenie w praktykach kulturowych społeczności fanów posiadającej swoją hierarchię wewnętrzną, system wartości, język i sposoby uczestnictwa w kulturze⁴¹⁵.

⁴¹⁴ M. Filciak, *Modyfikacje do gier przez użytkowników*, „Kultura Popularna”, 2003, nr 3, s. 69.

⁴¹⁵ A. Rogozińska, *Fanfik*, w: *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, s. 137.

Istnieją w przestrzeni cyfrowej blogi, a nawet całe strony internetowe poświęcone twórczej wizji osoby, która zmienia lub kontynuuje już egzystujące dzieło w alternatywnej wersji. Jest to powszechne zjawisko. Fani mogą kontynuować przebieg wydarzeń serialu, filmu, gry w wariacie piśmienniczym lub rozszerzać wątki, przedstawiać je z perspektywy innych postaci⁴¹⁶.

Jak podkreślają Agata Włodarczyk oraz Marta Tymińska, „fan ficki” wyrosły z tradycji literackiej i to z tym medium powinny być kojarzone⁴¹⁷. Dodatki nie są twórczością piśmienną, lecz stanowią przejaw jakiejś kreatywności. Niekoniecznie musi to być treść literacka. Warto zauważyć, że modyfikacje fabularne, dodatkowe dialogi między postaciami, opisy unikatowych i nowododanych przedmiotów, częściowo są w istocie „fan fiction” w tym pierwotnym ujęciu.

Modyfikacje traktować można jako swoistego rodzaju akt twórczy „fanów” danej gry, który nie wyklucza możliwości parodiowania danego tytułu. Z tego wynika wprowadzanie do gry papieża w ogóle. Ewentualnie taka działalność stanowi pospolity trolling, a nawet „cenzopapę”. Rozbudowanie świata przedstawionego o elementy parodiujące jest pewną formą przejawu fanowskiego zamiłowania w stosunku do danego tytułu. Z drugiej strony może stanowić formułę czysto humorystyczną bez poczucia bliskości z grą, w której zaistniała modyfikacja. Biorąc pod uwagę perspektywę samej postaci, sytuacja się zmienia i „w grze rozgrywa się gra papieska” jako wyrażenie poglądów o papieżu Polaku, żart czy komunikacja, rozbiecie uniwersum.

Olli Sotamaa twierdzi, że modyfikacje do gier komputerowych stanowią swoistego rodzaju formę wyrażania artystycznej ekspresji. Zaangażowanie osób grających jest fundamentalnym aspektem każdej gry, co istotne rezultat rozgrywki nie jest z góry określony, a zależy od doświadczenia gracza i jego kreatywności w interpretowaniu wirtualnej rzeczywistości. Modyfikacje, jak podaje badacz, mogą zdecydowanie przedłużyć „żywołność” danego tytułu, gdyż nadane nowe treści zawsze będą wprowadzać świeżość do gry, nawet wtedy, kiedy twórcy jej nie wspierają. Dodatki mogą stanowić forum społecznej dyskusji lub sprzeciwu wobec konwencjonalnych wartości. Tworzy się przez to wspólnota graczy wytwarzająca własne kody kulturowe. Działa to na

⁴¹⁶ A. Włodarczyk, M. Tymińska, *Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum”, 2012, nr 11 (18), s. 90-111.

⁴¹⁷ Tamże, s. 90.

zasadzie uczestnictwa w projektowaniu nowych elementów rozgrywki – wskazuje Sotamaa⁴¹⁸.

Modyfikacje do gier najczęściej dotyczą ingerencji w mechanikę lub sferę audiowizualną⁴¹⁹. Wprowadzenie do rozgrywki Jana Pawła II na wybranym przeze mnie przykładzie dotyczyć będzie w znacznej mierze warstwy audiowizualnej. W *Star Wars: Battlefront II* użytkownik o pseudonimie xD0IT skonstruował modyfikację „skórkę”⁴²⁰, która podmienia model postaci Kylo Rena na figurę Jana Pawła II, co prezentuje się następująco⁴²¹:



Źródło: <https://naekranie.pl/aktualnosci/jan-pawel-ii-krzysztof-krawczyk-star-wars-battlefront-ii-mod-modyfikacja-1578386373>. Data dostępu: 26 stycznia 2024.

Youtuber o nazwie ADIGAMES zaprezentował omawianą modyfikację na swoim kanale⁴²². Interesujące wydają się tutaj komentarze pozostawione przez użytkowników. W znacznej mierze są one napisane w języku angielskim. Odbiór prezentowanego dodatku jest różny, o czym świadczą wpisy: „May the Holy Spirit be with you, czyli niech Duch Święty będzie z Tobą (zamieszczony przez CharliePaluma) lub „Okay, as a Catholic, this has to be the most repugnant thing I have ever seen!” w tłumaczeniu: Okay,

⁴¹⁸ O. Sotamaa, *Modowanie gier komputerowych, intermedialność i kultura uczestnictwa*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Bernatowicz, red. M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 322-360.

⁴¹⁹ Tamże, s. 350.

⁴²⁰ W grach komputerowych mianem „skórek” określa się kosmetyczną zmianę wyglądu postaci lub przedmiotu.

⁴²¹ Informacje na ten temat czerpię z: <https://naekranie.pl/aktualnosci/jan-pawel-ii-krzysztof-krawczyk-star-wars-battlefront-ii-mod-modyfikacja-1578386373>. Data dostępu: 26 stycznia 2024.

⁴²² Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=_jjETP3tkU&t=528s&ab_channel=ADIGAMES. Data dostępu: 22 maja 2024.

jako katolik uważam, że jest to najbardziej odrażająca rzecz, jaką kiedykolwiek widziałem (zamieszczony przez codyj. braunva5406)⁴²³.

Star Wars: Battlefront II to produkcja osadzona w uniwersum Gwiezdných Wojen, wywodzących się z serii filmów pierwotnie reżyserowanych przez Georga Lucasa, dziś całokształt tej marki rozwija się za sprawą seriali, komiksów, książek. Pod względem fabularnym akcja rozgrywki dzieje się po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci. Użytkownik wciela się głównie w postać kobiecą Iden Versio, która ma za zadanie pomścić śmierć Imperatora (można jednak pod koniec historii kontrolować Kylo Rena). Gra oferuje możliwość spotkania nowych postaci oraz bohaterów znanych z cyklu filmów. Fundamentem rozgrywki jest pokonywanie całych rzeszy przeciwników przy użyciu najrozmaitszych typów broni – od karabinów laserowych po znane miecze świetlne. Konwencja utrzymana jest w stylu filmu akcji. Oprócz trybu fabularnego gra oferuje także zabawę wieloosobową przeznaczoną dla maksymalnie czterdziestu graczy podczas jednej rozgrywki. Głównym celem jest wyeliminowanie wrogiej drużyny. Mamy możliwość wcielić się w zwykłego żołnierza lub w znane osobistości, takie jak mistrz Yoda, Luke Skywalker, Darth Maul, Kylo Ren⁴²⁴. Analizowana modyfikacja dotyczy właśnie tego ostatniego bohatera.

Kylo Ren zadebiutował jako czarny charakter w nowej serii filmów kontynuujących historię rycerzy Jedi z poprzednich odsłon. Prawa względem marki wykupiła w 2012 roku organizacja Walt Disney Company od Lucasfilm. Ben, później znany jako Kylo Ren, był synem Hana Solo i Lei Organy, znanych postaci z poprzednich filmów o Gwiezdných Wojnach. Jego pierwotnym mistrzem był Luke Skywalker, który szkolił go na rycerza Jedia. Luke w obawie przed niebezpieczną mocą młodego Bena próbował odebrać mu życie, jednak w ostatecznym rozrachunku tego nie dokonał. Przyszły Kylo Ren odkrywając intencje mistrza, odwrócił się od jego nauczania, przeszedł na ciemną stronę mocy i zaczął upodabniać się do swojego dziadka Lorda Vadera.

Mistrz Zakonu Ren w filmach dał się poznać jako impulsywny, niedoceniany antagonistą, łatwo wpadający w furję. Jednak w trakcie nowego cyklu z serii Gwiezdných Wojen trudno jednoznacznie określić, czy funkcjonował on jako postać pozytywna lub

⁴²³ Wszystkie komentarze pochodzą z:

https://www.youtube.com/watch?v=_jjtETP3tkU&t=528s&ab_channel=ADIGAMES. Data dostępu: 22 maja 2024.

⁴²⁴ Źródło: <https://www.gry-online.pl/gry/star-wars-battlefront-ii/z24860>. Data dostępu: 26 stycznia 2024.

negatywna. Był odziany cały na czarno, a jego oręż o czerwonym kolorze przypominał klasyczny wizerunkowo średniowieczny miecz. Na załączonej grafice zauważyć można liczne modyfikacje względem pierwotnego modelu Kylo Rena z gry. Autor, konstruując figurę Jana Pawła II na podstawie oryginalnego wizerunku Bena Solo, podmienił kolor miecza świetlnego na żółty, barwę szaty na białą oraz przemodelował twarz, aby w miarę możliwości przypominała Karola Wojtyłę. Jak wpływa podmiana postaci na świat przedstawiony w grze oraz na możliwe odczucia gracza pod względem immersyjnym oraz emersyjnym? Czy stanowi to pewien kod kulturowy zmieniający prezentowaną narrację?

Odwołując się do teorii zaprezentowanej przez Tomasza Z. Majkowskiego, *Star Wars: Battlefront II* w istocie możemy zaliczyć do kategorii tzw. grupowości, czyli typu gier skonstruowanych według wieloaspektowej wizji świata przedstawionego, pełnego różnych idei i nachodzących na siebie języków poszczególnych poziomów rozgrywki, które tworzą między sobą dysonanse i napięcia, chodzi tutaj o rozgrywkę jednoosobową. Badacz poprzez narzędzia teoretycznoliterackie skonstruowane przez Michaiła Bachtina zwraca uwagę na to, że zaprezentowana fabuła gry rządzi się różnorodnością podobnie jak powieść literacka. Kwestie charakteryzujące rozgrywkę są ściśle skorelowane z aspektami fabularnymi⁴²⁵.

Prezentowana zmiana postaci za pomocą fanowskiej twórczości wpływa na język estetyczny gry, ale także łączy się z językiem na poziomie konwencji oraz fabuły, a nawet polemizuje z pierwotnym założeniem oryginalnych twórców. Nie jest to w tym przypadku próba udoskonalenia rozgrywki, lecz wywołanie odpowiednich emocji mających fundamentalne znaczenie w kulturze śmiechu. W istocie szaty liturgiczne, które nosi papież, pasują do stylu ubioru rycerzy Jedi. Na prezentowanym modelu wystarczyło jedynie zmienić kolor z czarnego na biały, aby uzyskać skojarzenie z charakterystycznym odzieniem papieża. Jednoznaczności dodaje papieska piuska widoczna na głowie postaci. Choć twarz zaprojektowanego Karola Wojtyły wydaje się mało przypominać tę prawdziwą, tak nazwa modyfikacji jednoznacznie wskazuje, o kogo chodzi. Żółta barwa miecza świetlnego może być interpretowana na dwa sposoby. Pierwszy dotyczy skojarzenia z kolorem widniejącym na fladze Watykanu. Drugi stanowi kod kulturowy osób ośmieszających Jana Pawła II. Kiedy podmienimy model zarezerwowany dla umiśnionego Kylo Rena na wizerunek papieża Polaka, zacznie się on jawić groteskowo. Sam Bachtin stwierdza: „Można powiedzieć, że koncepcja groteskowego ciała i realizmu

⁴²⁵ T. Z. Majkowski, *Języki grupowości...*

folklorystycznego żyje po dzień dzisiejszy.”⁴²⁶ Biskupa Rzymu raczej nie skojarzymy z dobrze zbudowanym mężczyzną w kwiecie wieku. Na uwagę zasługują oczy, twórca wykorzystał tutaj złowrogi, żółty kolor tęczy, który według *lore* (wiedza na temat uniwersum) Gwiezdných Wojen pojawia się u złych Sithów. Były to postacie stanowiące całkowite przeciwieństwo rycerzy jedi. Mroczni lordowie czerpali swą siłę nie ze spokoju i harmonii, a z negatywnych emocji – gniewu lub nienawiści. Ich wewnętrznego ducha określić można jako żywy ogień symbolizujący cierpienie i nieokiełznaną złość. Oczy, które często określa się zwierciadłem duszy, stanowią w tym przypadku odbicie ich bolesnych uczuć⁴²⁷. Co ciekawe, Ben Solo nie przeziął na tyle ciemną stroną mocy, aby jego oczy przybrały żółty kolor, a można to dostrzec w trzech ostatnich filmach z serii kontynuowanej przez Disney Studios. To element dodatkowy, niezależny od postaci, aczkolwiek dopełniający groteskowy wymiar papieskiego bohatera w estetycznym języku gry *Star Wars: Battlefront II*. Żółty kolor jest kojarzony z początkami pierwszych „cenzopap”. Anonimowi użytkownicy zaczęli zamieszczać „żółtą twarz Jana Pawła II” w nieprzystojnych kontekstach⁴²⁸. Według moich obserwacji z czasem stało się to jedną z najbardziej charakterystycznych cech tego zjawiska. Dlatego może to być również swoistego rodzaju kod, w jakim zwykło się parodiować Wojtyłę, łączący się z pasującym do tego tłem fabularnym Gwiezdných Wojen.

Jan Paweł II zostaje zatem usytuowany w rozgrywce po stronie zła, co potęguje groteskowy wyraz tej koncepcji. Zespaja się to z kategorią „cenzopapy”, praktyki internetowej anonimowych użytkowników, którzy starają się łamać stereotypowy i oficjalnie przyjęty wizerunek papieża Polaka. Mamy tutaj zatem dwa odwrócone porządki niczym w Bachitnowskim karnawale. Karol Wojtyła usytuowany został po stronie zła, natomiast samo wprowadzenie innej postaci spoza uniwersum Gwiezdných Wojen do jakiegokolwiek trybu, zaburza i zniekształca pierwotną koncepcję twórców. Model Ojca Świętego korzystający z miecza świetlnego przypominającego odwrócony krzyż, tnący przeciwników, tworzy obraz „anty-papieża”. Jeśli potraktujemy konwencjonalną wersję *Star Wars: Battlefront II* i wszystkie jej elementy oryginalne za oficjalne, to modyfikacje niepasujące do gry, takie właśnie jak podmiana Kylo Rena na

⁴²⁶ M. Bachtin, *Wstęp* w: M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais’ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*, s. 90.

⁴²⁷ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=kWSgOJwDJO0&t=159s&ab_channel=W%C5%9Bciek%C5%82eW%C4%85sy. Data dostępu: 18 lutego 2024 r.

⁴²⁸ *Słownik slangu*, hasło: *cenzopapa*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu 21 sierpnia 2024.

Jana Pawła II, w istocie intensyfikują kulturę śmiechu i posługują się jej językiem. Karnawał, zdaniem Michała Pawła Markowskiego:

(...) w rozumieniu Bachtina jest pojęciem szerszym od tradycyjnego, obrzędowego święta liturgicznego poprzedzającego post. Jest to wywodzący się z ludowo-jarmarcznej kultury światopogląd opozycyjny wobec oficjalnych instytucji i zhierarchizowanego ładu. Śmiech, parodia, profanacja, błazenada, groteskowe odwrócenie świata na opak, niestosowne obrazy dołu materialno-cieleśnego, skandaliczna mowa familiarno-cieleśna – to formy światopoglądu karnawałowego, które z kultury ludowej (...) przedostały się do literatury wysokiej i stały się «potężnymi środkami artystycznego poznawania życia»⁴²⁹.

Traktując grę studia EA Dice w sferze cyfrowej jako oficjalną wizję twórców analogicznie jak tekst literacki, posiadający konkretnego autora, modyfikacja wprowadzająca wyżej opisane zmiany, w gruncie rzeczy jest w stosunku do kanonicznego dzieła *Star Wars: Battlefront II* aktem parodii. Możliwość wprowadzenia zmian w estetyce gry można traktować jako okazję do różnego rodzaju manifestacji, podważania autorytetu Jana Pawła II poprzez grę, która staje się narzędziem w rozumieniu społecznym, zwłaszcza jeśli zostanie opublikowana w internecie. Sam projekt może być postrzegany jako artystyczna forma cyfrowej ekspresji prezentowana na platformie YouTube. Pobieranie dodatków, zmieniających oryginalną postać na zupełnie niepasującą do danego środowiska, stanowi akt urozmaicenia, przejaw ciekawości i ludyczności ze strony gracza w stylu „a jakby to wyglądało, gdyby papież był tym złym”. Odstaje to od tej oficjalnej wersji gry, póki trwa modyfikacja, trwa też rzeczywistość intensywnie sparodiowana. Jak wskazał Michaił Bachtin: „Karnawał to drugie życie ludu, zorganizowane w oparciu o pierwiastek śmiechu.”⁴³⁰ W tym znaczeniu dodatek wprowadza drugie życie gry.

Hipotetycznie zakładając, że inni gracze mogliby zobaczyć papieża zamiast Kylo Rena podczas rozgrywki wieloosobowej, również jest interesującą kwestią. Mogłoby to się przełożyć na odczucia towarzyszące rozgrywce. W szczególności dla osób intensywnie zaangażowanych. Opisuję tę kwestię z punktu widzenia użytkowników

⁴²⁹ M. P. Markowski, *Bachtin w: A Burzyńska, M. P. Markowski Teorie Literatury XX wieku. Podręcznik*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2009, s. 157.

⁴³⁰ M. Bachtin, *Wstęp w: M. Bachtin Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*, 65

biorących udział w rozgrywce, lecz niespodziewających się pojawienia Jana Pawła II w miejsce Kylo Rena. Jak zatem omawiana modyfikacja mogłaby wpływać na immersję?

Mianem immersji nazywamy doznanie, którego podstawową cechą jest „zanurzenie zmysłowe” w środowisku wirtualnym, wygenerowanym przez technologię informatyczną – wskazuje Piotr Kubiński. To pojęcie można traktować wielowymiarowo i wieloaspektowo oraz odnosić je do wielu innych obszarów ludzkiej działalności. Niemniej jednak podążam tutaj tokiem myślenia wspomnianego badacza, że celem immersji w grach komputerowych jest próba wytworzenia poczucia rzeczywistej bytności w rozgrywce, a co z tym się wiąże ukrywania elementów o charakterze zmediatyzowanym⁴³¹. Modyfikacje, jak wspomniałem powyżej, mogą usprawniać mechanikę gry, poprawiać grafikę, wprowadzać nowe wątki fabularne, lecz także je burzyć i parodiować. Pod tym względem zaaplikowana do danego tytułu twórczość społeczności może przyczynić się do polepszenia poczucia immersji lub wręcz przeciwnie. To tak jakby czytelnicy sami mogli usprawnić dla kolejnych odbiorców tekst literacki, np. go redagując, poprawiając ewentualne błędy, literówki, które nie zostały wychwycone przez wydawnictwo lub nawet wzbogacić tekst o bardziej wyszukane słowa albo dopisywać obelżywe treści zniekształcające przekaz. Zjawisko „zanurzenia” jest do pewnego stopnia indywidualne.

Teoretycznie zakładam, że wprowadzenie papieża Polaka do przestrzeni gry wieloosobowej *Star Wars: Battlefront II* mogłoby działać na rzecz, jakby to określił Piotr Kubiński, immersji, czyli zjawiska odwrotnego do immersji. Zatem są to te elementy rozgrywki osłabiające odczucia bezpośredniego doświadczenia uczestnictwa w wirtualnym świecie gry⁴³². Działoby się to, ponieważ Jan Paweł II nie pasuje do tego uniwersum, jest postacią z kompletnie innego świata, a to wpływa na odbiór. Rozprawiam tutaj o papieżu dodanym do gry wieloosobowej, zakładając możliwość zobaczenia go przez innych użytkowników, którzy się tego nie spodziewają.

Wprowadzenie Jana Pawła II do rozgrywki przez gracza oceniam według typologii Piotra Kubińskiego jako immersyjne i zaprojektowane. Ponieważ może to być potraktowane incydentalnie⁴³³. Charakter takiego działania stanowi poniekąd chęć

⁴³¹ P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media. Studia i rozprawy”, 2014, nr 4, s. 162.

⁴³² Tamże.

⁴³³ Tamże, s. 163.

ośmieszenia Jana Pawła II poprzez *Star Wars: Battlefront II* lub trolling. Kubiński wskazuje:

(...) czynniki emersyjne stają się w rękach twórców narzędziem ekspresji twórczej, mogą wносить do gier ładunek artystyczny, wykazują daleko idące analogie z technikami i mechanizmami artystycznymi typowymi zwłaszcza dla twórczości postmodernistycznej, rozpoznanymi w tradycji badań literaturoznawczych czy filmoznawczych. W tym sensie zaprojektowane czynniki emersyjne należy postrzegać jako nową manifestację wysoko cenionej tendencji kulturowej⁴³⁴.

Twórcami w przypadku modyfikacji stają się gracze. Czynnie uczestniczą w rozwoju gry, a tym samym dają jej drugie życie, jak również mogą wyrażać się artystycznie lub manifestować swoje poglądy, czy nawet poddawać krytyce zastane w prawdziwej rzeczywistości autorytety. Niemniej jednak, w moim odczuciu, podmiana postaci Kylo Rena na Jana Pawła II zaburza uczucie immersji i bardziej jest skierowane w stronę humorystyczną i to ona jest tutaj fundamentalna. Dzieje się to w imię idei, którą wyraził Bachtin: „W przeciwieństwie do święta oficjalnego karnawał triumfalnie obchodził chwilowe uwolnienie od panującej prawdy i istniejącego ustroju, chwilowe zniesienie wszystkich hierarchicznych stosunków, przywilejów i norm, zakazów.”⁴³⁵ To chwilowe uniesienie w danym meczu rozgrywki wieloosobowej, gdzie któryś z graczy wykorzystywałby widoczną dla innych modyfikację, tymczasowo, czyli na czas trwania tego meczu, wprowadzałby stan zintensyfikowanego karnawału.

Karol Wojtyła – przeciwnik i awatar

Modyfikacje do gier dają możliwość ingerowania w świat przedstawiony. Społeczność graczy może wyrażać swoją opinię, uczestniczyć twórczo w życiu danego tytułu. Niekiedy sami twórcy oferują poprzez edytory dostępne możliwości wpływania na kształt np. postaci – zmianę fryzury, rysów twarzy, muskulatury, wzrostu. Użytkownicy potrafią także wykorzystać występujące w grze elementy, żeby odwzorować ulubionego bohatera. Istnieje wiele dodatków i kreacji, w których pojawia się Jan Paweł II,

⁴³⁴ Tamże.

⁴³⁵ M. Bachtin, *Wstęp* w: M. Bachtin *Twórczość Franciszka Rabelais'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu...*, s. 67.

aczkolwiek zainteresował mnie również sposób zamieszczania tych treści w przestrzeni internetowej, a dokładniej na platformie YouTube. Połączenie twórczej inwencji w cyfrowej przestrzeni z możliwością publicznego udostępnienia wytworzonych dodatków nadaje zupełnie nowy wymiar parodiowania, ośmieszania czy manifestowania określonego stanowiska. Dzieje się to za sprawą szerokiego grona potencjalnych odbiorców na całym świecie oraz pokazuje jak wirtualne terytoria ze sobą koegzystują.

Przeanalizuję zaprojektowany wizerunek Jana Pawła II w środowisku *Dark Souls III*, posiłkując się materiałami audiowizualnymi zamieszczonymi na YouTube. Przytoczę komentarze użytkowników, aby unaocznić społeczny odbiór takiej twórczości. Pierwsza kwestia będzie dotyczyć modyfikacji, druga kreacji papieża Polaka skonstruowanego przez graczy za pomocą istniejącego już w grze edytora oraz materiałów dostępnych w świecie przedstawionym.

17 stycznia 2022 roku na kanale YouTube o nazwie „Zły czarownik” ukazał się materiał video z rozgrywki w *Dark Souls III* studia Fromsoftwer, w której wykorzystano modyfikację podmieniającą jednego z „Bossów” (głównych przeciwników) o nazwie Pontyfik Sulyhvan na Jana Pawła II⁴³⁶. Film stanowi audiowizualną prezentację skonstruowanej „skórki”, co istotne to właśnie za sprawą wspomnianej platformy, dzięki takiemu pokazowi, zyskał popularność. Przeszukując globalną sieć w poszukiwaniu różnego rodzaju konstrukcji z Janem Pawłem II to właśnie te opublikowane na YouTube, ukazują się jako pierwsze w przeglądarce Google, co nie wątpliwie ma znaczenie promocyjne dla zaprojektowanego dodatku. Najpopularniejszą bazą danych z modyfikacjami gotowymi do pobrania stanowi strona NexusMods, jednakże zazwyczaj prezentacja jest umieszczana właśnie na YouTube’ie, Facebook’u, Tiktok’u Rededit’cie. Drugi film, który przykuł moją uwagę, wydaje się być próbą odwzorowania Jana Pawła II za pomocą dostępnych w grze środków, takich jak ekwipunek i umiejętności postaci. Materiał został upowszechniony na kanale Abelard Andewald II pt. *John Paul II visits Dark souls III*⁴³⁷.

Czym zatem charakteryzuje się wspomniana powyżej modyfikacja i jak jest odczytywana przez społeczność? W pierwszej kolejności należy wytłumaczyć oryginalną

⁴³⁶ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=tx7Ms5njYzo&ab_channel=Z%C5%82yCzarownik. Data dostępu: 14 lutego 2024.

⁴³⁷ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=W6CxhWHZlxs&ab_channel=AbelardAndewaldII. Data dostępu: 14 lutego 2024.

treść stworzoną przez twórców, czyli pierwotnego przeciwnika oraz przytoczyć kilka informacji o samej grze *Dark Souls III*.

Dark Souls III to kontynuacja serii zapoczątkowanej w 2011 roku. Trylogia *Dark Souls* powstała z myślą o konsolach oraz komputerach osobistych. Wpisuje się w gatunek cRPG akcji z perspektywy trzeciej osoby. Twórcy skorzystali z konwencji tzw. dark fantasy. Stylistyka świata przedstawionego wzorowana jest na czasach średniowiecznych. Przywołane uniwersum zamieszkują istoty rodem z powieści J. R. R. Tolkiena lub George R. R. Martina. Charakteryzują się one niekiedy monstrualnymi rozmiarami albo szkaradnym wyglądem. Nie brak bohaterów wyglądających jak zwykli ludzie. Aby rozpocząć rozgrywkę, należy stworzyć własną postać za pomocą edytora oraz wybrać klasę początkową (np. rycerz, złodziej, herold, wojownik, kleryk, piromanta etc.) Następnie utworzony bohater budzi się w fantastycznym środowisku pełnym niebezpieczeństw. Celem jest przemierzanie coraz to trudniejszych lokacji i zdobywanie wiedzy na temat świata poprzez rozmowy z napotkanymi sojusznikami. Znaczenie mają także opisy przedmiotów. Podróżując po fantastycznej krainie mamy sposobność rozwijać naszą postać, wyposażać ją w różnego rodzaju broje i szaty, uczyć się zaklęć, zdobywać broń typu miecz, łuk, laska, tarcza. Produkcja studia FromSoftware słynie z wysokiej trudności oraz zabiegów estetycznych czy audiowizualnych mających na celu wywoływać u gracza poczucie strachu i grozy, a nawet bezradności. Użytkownicy mogą przyzywać do swojej rozgrywki inne osoby, aby ci pomogli podczas zmagania z przeciwnikami. Co istotne, w pełnym niebezpieczeństwie uniwersum *Dark Soul's III* możemy zostać przez nich nawet zaatakowani. Ten element stanowi aspekt gry wieloosobowej.

W omawianej modyfikacji, jak wspomniałem, jednego z głównych przeciwników zastąpiono postacią Jana Pawła II. Zmiana ta została starannie przemyślana, ponieważ oryginalny przeciwnik, którego gracz musi pokonać, nosi imię Pontyfik Sulyvahn. A prezentuje się następująco:



Źródło: https://darksouls.fandom.com/pl/wiki/Pontyfik_Sulyvahn. Data dostępu: 15 lutego 2024.

Shulyvhan to wysoka postać męska względem bohatera, którego kontroluje gracz, jest ubrana w podarty, zużyty strój przypominający szaty liturgiczne przystrojone czymś w rodzaju biżuterii. Na głowie ma złotą koronę. Jego skóra jest szorstka, blada, zniszczona, wręcz obumierająca. Co istotne, Sulyvhan nie ma twarzy. Jego oręż to – zbezczeszczony wielki miecz (prawa ręka) oraz wielki miecz sądu (lewa ręka). Podczas walki z tym przeciwnikiem możemy usłyszeć jego ciągle warczenie, chrząkanie lub inne zniekształcone dźwięki. Miejscem, gdzie gracz musi stoczyć bitwę z Pontyfikiem, jest przestrzeń stylizowana na chrześcijańską katedrę w lokacji o nazwie Irthyll w Mroźnej Dolinie. Pojedynek toczymy przy akompaniamencie przypominającym chórálne, dramatyczne, pieśni kościelne. W płatnym dodatku *Dark Souls III: Ashes of Andariel*, dowiadujemy się znacznie więcej o opisywanym antagoniście. Mianowicie była to postać, zrodzona w namalowanym na obrazie świecie Ariandel, gdzie panuje wieczna zima. Po opuszczeniu „żywego” malowidła Sulyvhan postanowił się osiedlić i przejąć kontrolę nad krainą Irthyll, dzięki licznym podstępom⁴³⁸.

Choć prezentowana modyfikacja Jana Pawła II zamiast oryginalnego przeciwnika stworzonego przez twórców znacznie się różni, tak kilka elementów wydaje się z sobą współgrać. Papież w dodatku wygląda następująco:

⁴³⁸ Źródło: https://darksouls.fandom.com/pl/wiki/Pontyfik_Sulyvahn. Data dostępu: 14 lutego 2024.



Źródło: <https://www.nexusmods.com/darksouls3/mods/1279>. Data dostępu: 15 lutego 2024⁴³⁹.

Miejsce walki stylizowane jest na katedrę, co nadaje specyficzną kościelną atmosferę, blisko związaną z religijnością, choć w tym kontekście przybiera to formę parodii. W materiale audiowizualnym, zamiast chóralnej, przerażającej pieśni kościelnej, która dodawała dramaturgii w oryginalnej walce, słysząc słynny utwór „Papież Zawadiaka” skomponowany przez Unholien. To dynamiczna ścieżka dźwiękowa często wykorzystywana w „cenzopapach”. Sam model papieża wprowadzony do gry jest jego karykaturą. W istocie jest tak samo wysoki, jak Shyluvhan, atakuje w niezmieniony sposób tym samym orężem, lecz nie ma popękanej skóry, przerażającej głowy bez twarzy. Jest za to ukazany w przyjaznych jasnych barwach niczym kreskówkowy przyjaciel dzieci. Jednakże dźwięki, które wydaje z siebie oryginalny Pontyfik Shuluvhan, kiedy atakuje, nie zostały w żaden sposób zmienione, czyli dalej podczas wykonywania akcji model papieski zachowuje przeraźliwe charczenie i chrząkanie, zupełnie niepasujące do estetyki, co wprowadza dysonans pomiędzy odgłosami wydawanymi przez papieża a jego wyglądem. Dlatego sądzę, że parodiuje się nie tylko samego papieża poprzez wprowadzenie go do takiego środowiska, gdzie jest on morderczym przeciwnikiem, lecz samą rozgrywkę. Dodatkowo nie można go pomylić z nikim innym, gdyż nad paskiem zdrowia widnieje podpis „Pontyfik Wojtyła”. Miesza się zatem powaga papieskiego autorytetu z założeniami rozgrywki. W takim ujęciu omawiany projekt nosi znamiona realizmu groteskowego. Twórca świadomie lub nie, posługuje się nim i to w zintensyfikowanej formie. Jak wskazał Michił Bachtin: „wiodącą cechą realizmu

⁴³⁹ Grafikę przytaczam oglądowo bezpośrednio ze strony Nexusmods, nie zaś za materiałem audiowizualnym omawianym w tej części tekstu, gdyż opublikowana na platformie YouTube treść jest zbyt niewyraźna.

groteskowego jest degradacja, a więc transpozycja tego, co wysokie, duchowe, idealne, abstrakcyjne – na plan ziemi oraz ciała w ich nierozzerwalnej jedności”⁴⁴⁰.

Film zamieszczony na YouTube można uznać za narzędzie do manifestowania swoich treści w przestrzeni publicznej. Użytkownicy tego portalu pod materiałem audiowizualnym prezentującym omawiane zmiany zamieścili żartobliwe, a nawet szkalujące papieża komentarze np.: „Czyli w ten sposób się pokonuje Bestię z Wadowic” lub „czasem żeśmy się nawet bili”⁴⁴¹.

Modyfikacje do gier to jedna kwestia, inną jest wykorzystanie istniejącego w grze edytora do tworzenia postaci. Dodatkowo dzięki dostępnym przedmiotom mamy także sposobność odziać i wyposażyć naszego bohatera w szereg elementów, aby wyglądał jak Jan Paweł II. Próbę stworzenia awatara przypominającego papieża Polaka za pomocą możliwości oferowanych przez grę podjęto, jak wspomniałem wcześniej, na kanale Abelard Andewald II. Film zamieszczony na portalu YouTube został w interesujący sposób wykonany. Zaczyna się od żółtych napisów o treści zapisanej po angielsku (podaję przetłumaczone): „Jan Paweł II, ostatni prawdziwy papież, jedyny taki, przybył do *Dark Souls III*, aby ukarać tych, którzy żerują na słabych. Czuwał nad Wysokim Murem w Lothric, zdobywał coraz więcej siły, doskonalił swoje techniki i zaklęcia. Był gotowy na wszystko”⁴⁴².” Autor skonstruował cały wstęp wprowadzający do prezentacji swoich treści. Model stworzonej postaci jawi się następująco:



Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=W6CxhWHZ1xs&ab_channel=AbelardAndewaldII. Data dostępu: 15 lutego 2024.

⁴⁴⁰ Michaił Bachtin, *Wstęp...*, s.80.

⁴⁴¹ Komentarze zamieszczone pod filmem przytaczam na dzień 15 lutego 2024 roku.

⁴⁴² Cytuję napisy z materiału audiowizualnego:

https://www.youtube.com/watch?v=W6CxhWHZ1xs&ab_channel=AbelardAndewaldII. Data dostępu: 15 lutego 2024.

Na zamieszczonej grafice widzimy, że twórca starannie wykreował twarz awatara, wzorując się na fizjonomii papieża Polaka. Dodatkowo, wykorzystano lekką zbroję dostępną w grze, przypominającą papieskie szaty liturgiczne. Po tym wprowadzeniu rozpoczyna się prezentacja modelu postaci Karola Wojtyły podczas rozgrywki. Użytkownik kontrolujący ją walczy z innymi graczami w trybie wieloosobowym, a całość pokazu dopełnia rozbrzmiewająca w tle zacieklej walki religijna pieśń *Barka* w aranżacji utworu „Papież Zawadiaka” autorstwa Unholiena. Twórca, na którego kanale pojawiała się wyżej opisana treść, raczy nas popisem swoich umiejętności, rzuca „zaklęcia”, atakuje bronią białą, pokonuje kolejnych przeciwników. Na koniec filmu otrzymujemy napis „chwała Janowi Pawłowi II, prawdziwemu wojownikowi słonecznych promieni” oraz kilka słów o planowanych poczynaniach papieża, co w istocie tworzy parodystyczną atmosferę. Jeśli gra sama w sobie obfituje w kwestie bliskie idei karnawału, tak w opisanej przeze mnie sytuacji, ten karnawał się intensyfikuje.

Omówiona modyfikacja i kreacja zarówno w tej części rozprawy, jak i poprzedniej o *Star Wars: Battlefront II* sprowadza się do tego, że w rezultacie wykorzystujemy papieża do fizycznej walki. Jak zatem to odczytać? Nauki katolickie stronią od rozwiązywania sporów poprzez prawo silniejszego. Wizerunek Wojtyły, przeciwko któremu się walczy lub tworzy jego podobiznę w tym celu, całkowicie przeczy wartościom, jakie wyznaje sam papież oraz cała reprezentowana przez niego instytucja. Aspekt ludyczny takich poczynąń wywraca społeczny i religijny wymiar papieskiego pontyfikatu. W sekcji przeznaczony na komentarze nie znalazłem ani jednego wpisu świadczącego o oburzeniu czy urażeniu uczuć religijnych. Większość komentujących pochwaliła twórców. Co należy podkreślić, w wielu modyfikacjach do gier lub kreacjach papież ukazany jest jako walczący z czymś, kimś lub przeciw czemuś⁴⁴³. Gdzie upatrywać przyczyny? Jaki przekaz towarzyszy takim poczynaniom? Sądzę, że jest to związane przede wszystkim z próbą ukazania Jana Pawła II w roli do niego całkowicie nie pasującej, aby przełamać za pomocą gry pewną nadmierną gloryfikację społeczną, wywołać szok. Nosi to znamiona buntu wobec religijnych autorytetów, wręcz zożydza

⁴⁴³ W sieci napotkać można kreacje papieża Polaka w bijatykach, co uczynił użytkownik YouTube o nazwie „Meme wrestling”, zob. źródło: https://www.youtube.com/watch?v=Aw6ku7YrYqQ&ab_channel=MemeWrestling. Data dostępu: 18 lutego 2024. Powstała także gra pt. *Spitting Image*, gdzie gracz może wcielić się w Wojtyłę i walczyć przeciwko znanym przywódcom światowym ubiegłego wieku. Tutaj także została zachowana koncepcja bijatyki. Z kolei w tytule przeznaczonym na system android o nazwie Jan Paweł II – Symulator Pontyfikatu Ojciec Święty metaforycznie walczy z masonami, LGBTQ+, komunistami i innymi, aby ochronić Polskę.

Biskupa Rzymu. Ponadto uruchamia to pewne negatywne skojarzenia wobec dawnych, siłowych metod nawracania pogan w czasach funkcjonowania hiszpańskiej inkwizycji na jedyną słuszną wiarę w Chrystusa. Wszakże wtedy Kościół nie stronił od używania przemocy. Inny aspekt to odwieczna walka dobra ze złem, stanowiąca kliszę popkultury. Jednakże w powyższych przykładach papież kuriozalnie stoi po stronie zła, jeśli chodzi o podmianę za Pontyfika. W drugim przypadku, kiedy to gracz wciela się w „papieża” wymierza on sprawiedliwość siłą, co także jawi się jako abstrakcja. Pozostaje pytanie, czy to prowokacja, czy niewinna zabawa?

Rekonstrukcja zamachu na papieża w *Minecraft*. Cyfrowa sztuka i prowokacja?

W 2022 roku zamieszczono na portalu prestoportal.pl dyskusję, w której literaturoznawca Krzysztof M. Maj oraz językoznawca Krzysztof Kaszewski debatowali o potencjale artystycznym gier cyfrowych. Czy gra może być postrzegana jako forma sztuki? Jak wskazuje prowadzący rozmowę, stereotypowo sztuką nazywamy teatr lub rzeźbę, a gra to przecież zabawa, rozrywka. Kaszewski odpowiada, że w istocie to, czy możemy zakwalifikować grę wideo do kategorii artystycznej, decyduje sposób definiowania samego pojęcia „sztuki”. W *Słowniku języka polskiego*, jak dalej wskazuje Kaszewski, „sztuką” jest malarstwo, rzeźba oraz inne przejawy wytworów człowieka czego celem jest wywoływanie wśród ludzi określonych emocji, pobudzanie do rozważań. Językoznawca kontynuuje swoją wypowiedź, stwierdzając, iż gry komputerowe, biorąc pod uwagę tak sformułowaną definicję, stanowią nie tylko sztukę, lecz także jej najdoskonalszą formę, gdyż dostarczają emocji, wrażeń estetycznych, pobudzają intelektualnie. „Bawienie się” mające swe początki we wczesnych latach dziecięcych zostało niepotrzebnie zinfantylizowane, nie bez powodu wraz z wiekiem odrzucamy młodzieńcze zachowania, również „zabawę”, a tak ukierunkowane myślenie może błędnie utożsamiać gry cyfrowe w kategorii niższej niż pójście do teatru – dodaje Krzysztof M. Maj. Zdaniem literaturoznawcy obcowanie ze sztuką teatralną oraz granie w gry komputerowe niesie za sobą podobne doświadczenia, czyli wzbudza emocje, skłania do kontemplacji, a przede wszystkim wpływa na ogólny rozwój. To zawzięte rozdzielanie sztuki i zabawy wydaje się współcześnie, według Maja, niezasadne, gdyż

przecież sztuka nie musi być nudna, a wręcz powinna także przynosić rozrywkę. W istocie artyzm i granie mają ze sobą wiele wspólnego⁴⁴⁴.

Rozważania na temat tego, czym jest „sztuka”, podejmowano w wielu debatach naukowych. Jednak definicja nakreślona w powyższym fragmencie dyskusji, wydaje mi się wystarczająca. Sztuka powinna wzbudzać emocje, dlatego jest silnie związana z pojęciem prowokacji. We wstępie do *Sztuki prowokowania* autorka Marta Motyl już w pierwszych słowach stwierdza:

Prowokacja w sztuce przypomina morską falę — podmywa tradycję i ponosi postępy, a później rozbija sensację-rewelację o brzeg kolejnego patentu. Wszak sztuka z założenia powinna pozostawać odkrywczą. Właśnie dzięki prowokacji nie zatrzymuje się w miejscu, lecz pozostaje wartka i żywotna⁴⁴⁵.

Prowokacja napędza sztukę, rozwija, pomaga przekraczać bariery. Choć treść książki Motyl dotyczy dzieł np. Michała Anioła, Maneta, Picasso, tak metaforyczne ujęcie prowokacji w dziełach artystycznych odnaleźć można w podobny sposób zarówno w literaturze, jak i choćby teatrze, o którym padło już kilka słów powyżej i przy tym chciałbym na chwilę pozostać. W ostatnich latach dużą kontrowersję wzbudził spektakl z udziałem figury Jana Pawła II. Oliver Firlic wyreżyserował w 2017 roku na deskach Teatru Powszechnego spektakl pt. „Kłątwa” na motywach dzieła Stanisława Wyspiańskiego, gdzie w jednej ze scen wykorzystano rzeźbę przypominającą papieża Polaka do czynności seksualnych oraz skorzystano z symboliki chrześcijańskiej w nieprzyzwoitym kontekście. Spotkało się to z mocną odezwą środowisk konserwatywnych⁴⁴⁶. Episkopat ocenił przedstawienie negatywnie i zaklasyfikował jako publiczną profanację krzyża, co bezpośrednio godzi w uczucia religijne. Według hierarchów Kościoła znieważono Jana Pawła II, który jest dla Polaków autorytetem, a cały spektakl stanowił bluźnierstwo, wypaczone poczucie sztuki i piękna. Natomiast Paweł Szatrbowski w imieniu warszawskiego Teatru Powszechnego bronił przedstawienia, stwierdzając, że widowisko miało na celu przykuć uwagę wokół

⁴⁴⁴ K. M. Maj, K. Kaszweski, *Gra wideo najdoskonalszą formą sztuki?* rozm. przepr. W. Gabri, online, <https://prestoportal.pl/grawideo-najdoskonalsza-forma-sztuki>. Data dostępu: 21 lutego 2024.

⁴⁴⁵ M. Motyl, *Wstęp*, w: *Sztuka Prowokowania*, Wydawnictwo Lira, online, https://wydawnictwolira.pl/wp-content/uploads/2021/10/Sztuka_prowokowania-demo.pdf. Data dostępu: 21 lutego 2024, s. 5.

⁴⁴⁶ J. Kostkowski, *„Profanacja krzyża”, seks z figurą papieża i słowa o zabójstwie Kaczyńskiego. Burza po spektaklu skandalisty*, online, <https://fakty.tvn24.pl/oglada-online,60/kontrowersyjny-spektakl-w-teatrze-powszechnym-w-warszawie,717411.html>. Data dostępu: 24 lutego 2023.

przemilczanych afer pedofilskich mających miejsce w Kościele katolickim. Nie była to próba zaatakowania wiary, lecz prowokacja, wyjście z hipokryzji i zakłamania⁴⁴⁷.

Według Moniki Kostaszuk-Szymanowskiej prowokująca inscenizacja w spektaklu ma za zadanie stymulować odczucia publiczności poprzez wykorzystywanie wyrazistych środków scenicznych intensywnie nasyconych emocjonalnie, co w rezultacie nadaje swoistej ekspresji. Ich aktywność redukuje dystans między sceną a audytorium, niweluje osłonę przed bezwstydną opowieścią, tym samym podlega do reakcji⁴⁴⁸. Co bez wątpienia udało się uzyskać w wyżej przytoczonym akcie prowokacyjnym poprzez sztukę teatralną. Kostaszuk-Szymanowska wskazuje, że różnicą pomiędzy uproszczoną próbą wywołania skandalu a wnikliwie opracowaną prowokującą inscenizacją jest wyraźny kod ujęty w ramę logicznej interpretacji. Jeśli zatem sztuka ma skłaniać do silnych emocji, powinna być zaprojektowana z wielopoziomowego kodu. Uzyskanie zintensyfikowanych przeżyć podczas obcowania ze sztuką winno, jak podaje badaczka, znieść atawistyczny dystans wobec obszaru widowiska. Przesłanie, jakie niesie za sobą inscenizacja, musi korespondować z wizją artysty. Powinna zostać wytworzona transgresyjność, pozwalająca przezwyciężyć fizyczną barierę sceny⁴⁴⁹.

Czy można zatem poprzez grę stworzyć swoistego rodzaju teatralną prowokację? Sądzę, że jest to możliwe. Biorąc pod uwagę powyżej zarysowane zagadnienia, przeanalizuję materiał audiowizualny zamieszczony 15 grudnia 2019 roku na platformie YouTube przez użytkownika „Szymon” pt. *Rekonstrukcja zamachu na papieża w minecraft*⁴⁵⁰. Jak sam tytuł wskazuje, autor wykorzystał środowisko cyfrowe gry *Minecraft*, aby przedstawić krótką scenę, w której odtwarza zamach na Jana Pawła II. Podczas swojej analizy skupię się na poetyce obrazu, konstruującej przekaz oraz narrację. Ponadto na podstawie zamieszczonych pod filmem komentarzy omówię, jak internauci zareagowali na prezentowaną treść.

Minecraft to gra cyfrowa z otwartym światem, w którym liczy się przetrwanie. Została zaprojektowana i skonstruowana przez Markusa Perssona we współpracy z Mojang Studios. Głównym aspektem rozgrywki jest tworzenie oraz niszczenie losowo wygenerowanych obiektów, są to sześciennie bloki. W uniwersum *Minecrafta* gracze

⁴⁴⁷ Tamże.

⁴⁴⁸ M. Kostaszuk-Romanowska, *Polski współczesny skandal teatralny - próba opisu gatunku*, online, https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/12801/1/M_Kostaszuk_Romanowska_Polski_wsp_olczesny_skandal_teatralny.pdf. Data dostępu: 21 lutego 2024, s. 69.

⁴⁴⁹ Tamże, 69-70.

⁴⁵⁰ Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=XlzSlvanqus&ab_channel=Szymon. Data dostępu: 22 lutego 2024.

mogą wytwarzać przedmioty, zbierać różnego rodzaju materiały, a także toczyć pojedynki z napotkanymi istotami. Gra miała swoją oficjalną premierę 18 listopada 2011 roku i stała się fenomenem na skalę międzynarodową. Zyskała popularność za sprawą treści audiowizualnych, umieszczanych przez graczy na platformach, takich jak Facebook, Youtube, Rededit. Z czasem zaczęto sprzedawać również wszelkiego rodzaju gadżety związane z tym uniwersum. Były to m.in. koszulki, czapki, klocki lego, zabawki⁴⁵¹.

Nie jest to jednak tytuł o określonym celu, najistotniejsze jest przetrwanie, czyli jedzenie, handlowanie, zdobywanie surowców oraz budowanie konstrukcji ze wspomnianych brył. Aspekt ten ogranicza jedynie wyobraźnia. Mechanika gry pozwala dowolnie modyfikować przestrzeń i ją eksplorować. Świat widzimy z perspektywy pierwszej osoby, choć możliwe jest przełączenie kamery na widok z trzeciej osoby. W rozgrywce zaoferowano różne tryby: kreatywny, przetrwanie, hardcore, przygoda i widz, a także grę wieloosobową. Nie sądzę, aby potrzebne było omawianie ich wszystkich, chciałbym na potrzeby mojej analizy skupić się na jednym z nich, a mianowicie na opcji grania kreatywnego. W trybie kreatywnym użytkownicy mają nieograniczoną liczbę przedmiotów i skupiają się na budowaniu różnych konstrukcji. Element survivalowy nie odgrywa tutaj żadnej roli. Tryb oferuje, co najważniejsze, dowolne konstruowanie przestrzeni świata. Dzięki takim możliwościom gra może stanowić narzędzie do odwzorowywania przeróżnych rzeczy. Można stworzyć środowisko przypominające uniwersum Władcy Pierścieni, Gwiezdných Wojen, odwzorować lokacje z filmów i seriali oraz modyfikować za pomocą dodatków kosmetykę różnych elementów. Można później projekt danej mapy udostępnić innym użytkownikom, również w trybie wieloosobowym. Treści związanych z *Minecraftem* jest w internecie tysiące. Nie dziwi więc fakt, że ktoś wykorzystał możliwości, jakie daje gra do skonstruowania inscenizacji zamachu na papieża. Co interesujące, prezentowana poetyka obrazu opiera się na specyficznym kodzie kulturowym „cenzopapy”. Prezentuję kilka ujęć, na podstawie których przedstawię moje rozważania⁴⁵²:

⁴⁵¹ Źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Minecraft>. Data dostępu: 22 lutego 2024.

⁴⁵² Wszystkie grafiki stanowią wycięte ujęcia z materiału audiowizualnego zamieszczonego na YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=XlzSlvanqus&ab_channel=Szymon. Data dostępu: 22 lutego 2024.



Kadr nr 1 prezentowanego materiału audiowizualnego



Kadr nr 2 prezentowanego materiału audiowizualnego



Kadr nr 3 prezentowanego materiału audiowizualnego



Kadr nr 4 prezentowanego materiału audiowizualnego



Kadr nr 5 prezentowanego materiału audiowizualnego

Film trwa zaledwie 31 sekund, ale składa się z wielu nakładających się warstw, które po bliższej analizie mają silny ładunek parodystyczny. Autorzy prawdopodobnie wykorzystali tryb kreatywny gry, aby skonstruować z sześciennych bloków obszar o określonych walorach estetycznych. Utworzona przestrzeń przypomina plac Świętego Piotra, gdzie 13 maja 1981 roku Turek Ali Agca dokonał zamachu na życie papieża. Materiał audiowizualny przedstawia się następująco. Jan Paweł II wraz z anonimową postacią porusza się czymś w rodzaju łodzi, barki po ścieżce wykonanej z cyfrowych bloków, imitujących kostkę brukową. Po prawej stronie widzimy grupę wirtualnych „ludzików” prawdopodobnie odtwarzających rolę wiernych.

Przemierzający ustaloną trasę „klockowy Wojtyła” rzuca w „tłum” przedmioty wyglądające jak ciastka, zapewne symbolicznie ukazujące „kremówki”. Grupa wirtualnych wiernych zaczyna wykonywać specyficzny gest, który można łatwo zidentyfikować jako akt spożywania wspomnianej „słodkości”. Tłem zaistniałej inscenizacji jest pieśń pt. „Barka” wykonywana przez dziecko. W pewnym momencie

zauważyć można postać przypominającą stereotypowego mieszkańca bliskiego wschodu. Perspektywa zmienia się, widzimy tym razem widok pierwszoosobowy z poziomu wspomnianego bohatera, ten z kolei przechodzi przez tłum i zbliża się do „klockowej barierki”. Następnie wyciągnięta zostaje broń, jest to łuk. Pada strzał z tego przedmiotu prosto w figurę w bieli. Utworzony z sześcianów Jan Paweł II upada cały czerwony, wręcz zapada się w ziemię i pozostawia po sobie rzeczy przypominające wirtualne „kremówki”. Muzyka zmienia się z wykonywanej przez dziecko na dynamiczną śpiewaną przez mężczyznę. Postać, która uśmierciła papieża, zaczyna uciekać, najpierw widzimy to z perspektywy pierwszoosobowej, następnie perspektywa się przekształca na trzeciosobową. Ostatecznie oprawca ucieka „w podskokach”.

Sam opis literacki analizowanego materiału audiowizualnego wydaje się groteskowy, wręcz kuriozalny, jednak, kiedy przyjrzymy się z osobna wszystkim elementom omawianej treści, to dostrzeżemy tutaj parodię zlokalizowaną na różnych poziomach, groteskę ewoluującą podczas oglądania w (nie)przemyślaną prowokację.

Meincraft to gra skierowana dla osób powyżej siódmego roku życia, zatem jasne jest, że materiał prezentujący taką rozgrywkę w pierwszej kolejności może zainteresować bardzo młodych odbiorców. Na prezentowanych grafikach, kolorystyka wydaje się jasna, komiksowa i przyjazna dzieciom, obraz w istocie tworzy z pozoru, przez pierwsze kilka sekund, niewinną treść dla potencjalnego odbiorcy w wieku szkolnym, który może nie rozumieć, do czego odsyła nas tytułu i co twórcy inscenizują. Gra sama w sobie przypomina przestrzeń zbudowaną z wirtualnych brył, co dodatkowo sprzyja ludycznej aurze⁴⁵³. Pieśń *Barka* śpiewana na początku przez dziecko dopełnia przekaz, ukrywając początkową, drastyczną zawartość. Sześciany, z których można tworzyć wspomniane konstrukcje, są niczym klocki Lego, co uruchamia skojarzenie z inną kontrowersją, jaka miała miejsce za sprawą twórczości Zbigniewa Libery 1995 roku. Wykorzystał on imitację duńskiego produktu do skonstruowania zestawów klocków związanych z obozem koncentracyjnym Auschwitz-Birkenau.

Libera zapożyczył faktycznie istniejące elementy wprost od oryginalnych kompletów klocków Lego. Uśmiechnięte szkielety stanowią więźniów, a strażników odgrywają nieco zmodyfikowane figurki z zestawu „Posterunek Policji”. Z szarych klocków autor postanawia stworzyć budynki, takie jak krematoria, obozowe baraki, magazyn na rzeczy osadzonych. Artysta pokusił się nawet o odtworzenie scen mających

⁴⁵³ Prawdopodobnie twórcy wykorzystali także narzędzia programistyczne, aby zmodyfikować kosmetykę niektórych elementów np. twarz papieża jest intensywnie żółta.

miejsce za drutem kolczastym obozu. Ułożył figurki w sugestywny sposób. Postacie przedstawiające więźniów wydają się być bite przez strażników. Zainscenizowane zostają także eksperymenty medyczne przeprowadzane na Żydach w czasie II wojny światowej. Karol Sienkiewicz zwraca uwagę, że ze wspomnianych klocków w imię hasła reklamowego można przecież zbudować wszystko nawet najgorsze dzieje naszej cywilizacji. Jest to pewna odwrotność zamysłu twórców Lego. Przecież proponują oni budować z ich produktów wycinki rzeczywistości, gdzie panuje pokój. Można odtworzyć te niechlubne elementy wpisujące się w naszą historię. Wszakże jedno i drugie jest dziełem człowieka. Ład, w którym istnieją rządzący i rządzeni, oprawcy oraz ofiary również jest możliwy do zrekonstruowania⁴⁵⁴.

Przy dłuższej refleksji ukazuje się swoista idea; nie powinno się projektować z tych zestawów czegoś, na co nie pozwala zdrowy rozsądek. Całą inicjatywę odbyto we współpracy z firmą Lego, jednak nie znali oni zamysłu Libery. Kiedy prace artysty zostały ukończone, treść zbulwersowała przedstawicieli duńskiej korporacji do tego stopnia, że został wytoczony proces sądowy przeciwko Liberze. Oficjalne dzieła zostały opublikowane w 1996 r. w Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie. Autor sam stwierdził, iż jego twórczość miała stanowić pewien rodzaj perswazji estetycznej. Miało to wywrzeć wpływ na rzeczywistość, dać do myślenia. Wszakże interesowało go, w jaki sposób przedmioty wywierają na nas presję. Chciał zbadać wpływ zabawek na dzieci. W rezultacie dokonał kompromitacji funkcjonalności zestawów Lego, obnażył ich drugie oblicze, te ukryte, którego zrozumienie nie przychodzi od razu. Czy takie odwrócenie idealizowanych aspektów prowadzi do prowokacji? Jakie cienie mają w sobie pozostałe utopijne komplety popularnych klocków?

Artysta zauważył, że duńska firma utraciła kontrolę nad swoim produktem, co jest przykładem wielu innych dzieł ludzkiej twórczości, które wymykają się spod kontroli. Te dzieła, choć pierwotnie służą racjonalnym celom i pozornie bezpiecznym technologiom czy ideom, mogą prowadzić do nieprzewidzianych konsekwencji. Wojnę jesteśmy w stanie prowadzić poprzez konsumpcję kultury. Dzieła artysty mają zatem sposobność nie tylko poddać refleksji edukacyjny wymiar zabawek, lecz także naświetlić pewien problem⁴⁵⁵. Jak podaje Karol Sienkiewicz:

⁴⁵⁴ Karol Sienkiewicz, Zbigniew Libera, *"Lego. Obóz koncentracyjny"*, online, <https://culture.pl/pl/dzielo/zbigniew-libera-lego-oboz-koncentracyjny>. Data dostępu: 29 lutego 2024.

⁴⁵⁵ Tamże.

Libera zadaje to pytanie przy użyciu typowych dla kultury masowej narzędzi - produkowanych masowo przedmiotów. Dyskurs o Holokauście uległ trywializacji. Libera doprowadzając go ad absurdum ujawnia także ten proces⁴⁵⁶.

Sytuacja ma się podobnie w grze. W istocie wiele kwestii pozostaje analogicznie niemalże identycznych. Gra staje się narzędziem do ukazania trywializacji pewnych dyskursów również w tym o sposobie wyrażania treści dotyczących Jana Pawła II. Wyzwała zasadne dla sztuki emocje w odbiorcy. Jednak gra posiada znacznie więcej możliwości niż rzeźba czy teatr, tak naprawdę łączy starsze od siebie media w jedno. Taka fuzja zmienia wymiar postrzegania pewnych treści, przełamuje coraz to kolejne granice. Może służyć edukacji, ale także prowokować, im silniej dany nośnik oddziałuje na zmysły, tym większą ma siłę perswazji. Nie dziwi więc fakt, że medium gry przeznaczonej dla osób powyżej siódmego roku życia może wywołać niesłychane emocje. W istocie film zamieszczony na YouTube, a przede wszystkim perspektywa rozgrywki, stanowią wyższy poziom niż tylko nieruchome figury i klocki Lego.

Groteskowy wymiar zamachu na papieża odwzorowany za pomocą elementów przedstawionych w grze uwidacznia sposób zamiany pewnych estetycznych, istotnych części względem udokumentowanych treści. Po pierwsze papież w trakcie zamachu nie poruszał się pojazdem przypominającym łódź. Zapewne zostało to stworzone jako próba sparodiowania ulubionej pieśni Wojtyły przypisywanej jako atrybut uruchamiający skojarzenia z nim. Jest to częstym sposobem wyśmiewania ulubionej arii Polaka w Bieli tj. wkomponowywanie jej w przeróżne sytuacje z życia Ojca Świętego, w szczególności te nieprawdziwe, a stanowiące „cenzopapę”. Ali Agca nie był Arabem, jak stereotypowo zostało to przedstawione w filmie, co zresztą zahacza o problem rasistowski. Nie użył łuku, aby zgładzić Biskupa Rzymu, a pistoletu Browning 9 mm. Wojtyła nie rzucał ciastek przypominających kremówki podczas przejazdu. A sam oprawca został unieszkodliwiony chwilę po zamachu, z pewnością nie mógł nawet biec sprintem w gęstym tłumie. Niesie to za sobą podobny sposób wykorzystania elementów gry, tych nieszkodliwych, przeznaczonych dla osób powyżej siódmego roku życia, jakim posłużył się Libera, prezentując kontrowersyjne zestawy Lego. W istocie to podobny sposób łamania wizerunku, a jednocześnie tworzenia prowokacji, konstruowania sztuki wyzwalającej emocje i skłaniającej do refleksji. Zarówno Libera, jak i twórcy analizowanego dzieła audiowizualnego mieli dostęp do takich, a nie innych materiałów, korzystali z elementów,

⁴⁵⁶ Tamże.

które mogą oddziaływać na skojarzenia. Jak się okazuje, *Minecraft* przeznaczony dla młodych odbiorców podobnie jak wspomniane klocki Lego stanowi narzędzie, aby coś zmanifestować, sparodiować, gdyż jest sztuką. Libera chciał skłonić swoich odbiorców do refleksji, a nie parodiować obóz Auschwitz-Birkenau.

Kiedy przyjrzymy się dokładniej co dzieje się na ekranie, zauważmy, że papież jest kontrolowany przez gracza, tak samo, jak jego oprawca. Przypomina to teatr, gdzie osoby grające wcielają się w rolę, odgrywają z góry ustalony schemat. Gra ma jednak przewagę nad teatrem. Twórcy sprawnie wykorzystują perspektywę kamery, co jest atrybutem filmu. Wizja odtworzonego zamachu na Jana Pawła II daje możliwość wcielenia się w oprawcę i papieża, daje także sposobność nie tylko stworzyć materiał audiowizualny, lecz przede wszystkim umożliwia zagranie w *Minecraft*, kontrolę nad postacią. Gracz może utożsamiać się z nią. Twórcy pokazują jakie treści wykorzystać w grze, aby sparodiować ludzką tragedię. Czy nazywając to sztuką, usprawiedliwimy taką koncepcję?

Film został przeze mnie zauważony w 2021 roku, aktualnie jest on ustanowiony przez autora jako „niepubliczny”, czyli nie zostanie wyświetlony w serwisie YouTube poprzez wpisanie jego tytułu w wyszukiwarke filmów, należy posiadać link, aby móc go zobaczyć (podałem go w przypisie). Co istotne, materiał na początku był publiczny i zyskał niemałą popularność, bo aż 46 tys. wyświetleń oraz został skomentowany przez 95 internautów. Komentujący w większości przypadków wyrażają pozytywną opinię, co więcej wykorzystują specyficzny kod językowy, charakterystyczny dla papieskich „szkalowników”. Dla przykładu użytkownik (michastepski3574) stwierdził: „To ten rzadki moment, kiedy rekomendacje youtube rzeczywiście dają coś wartościowego”. Kolejny internauta skomentował (Ruski9127): „Łapka się należy, bo zamach udany xd”, inny napisał (c-3po310): „Dziękuję za ten film powinni pokazywać go w szkole na religi”. Jak można dostrzec, wpisy cechuje specyficzna ironiczność, lecz pod „YouTubowym” filmem pojawiły się także komentarze negatywne. Przykładem służą: (motoszrotyt7138): „Nie wiem co w tym śmiesznego” oraz (maxigromek4444): „Tak szczerze. Żalossne!!!!”.

Czy jest to prowokacja? Autor pod filmem zamieszcza wpis informacyjny, w którym podkreśla, że prezentowana inscenizacja „nie ma na celu nikogo obrazić”⁴⁵⁷. Kontekst, w jakim przedstawia się Jana Pawła II w medium gry, nadaje kształt

⁴⁵⁷ Wszystkie komentarze oraz wpis autora pod filmem czerpię z:

https://www.youtube.com/watch?v=XlzSlvanqus&ab_channel=Szymon. Data dostępu: 29 lutego 2024.

opowiadania o nim. Piotr Szumilewicz w książce *Ojciec Nieświęty*⁴⁵⁸ stanowiącej zbiór wywiadów ze znanymi postaciami sceny politycznej zadał pytanie Joannie Senyszyn, polityczce związanej z Lewicą, jak ona ocenia zjawisko doniesień do prokuratury treści parodiujących Jana Pawła II na platformie YouTube. Odpowiedziała:

Jan Paweł II był papieżem, ale zarazem celebrytą. W tej drugiej roli budził znacznie większe zainteresowanie. Stąd różne, lepsze i gorsze filmy, rysunki, piosenki. Donosy zgłaszają zazwyczaj związani z Kościołem, nic nieznaczący politycy i wierni podpuszczani przez kler, a prokuratura musi zajmować się wszystkimi doniesieniami. Nawet najgłupszymi⁴⁵⁹.

Celebrycki charakter pontyfikatu papieża Polaka przyczynił się do multiplikacji przeróżnych treści z nim związanych, niekoniecznie udanych, z tym należy się zgodzić. Jednak wszystko ma swoje granice, należy wziąć pod uwagę, że dla jednych parodiowanie papieża będzie zabawą, karnawalem, a dla innych obrazą uczuć religijnych.

Podsumowanie

Analizując i interpretując treści zamieszczane na platformie YouTube przez anonimowych użytkowników tego portalu, stwierdzam, iż gra może posłużyć jako wirtualne narzędzie do manifestowania określonej idei. Zaprezentowane materiały obrazują zjawisko „cenzopapy” tworzone poprzez ingerencję w warstwę estetyczną, audialną i dźwiękową. Gry stają się polem do działania dla krytyków pontyfikatu Jana Pawła II, a zamieszczane filmy na YouTube dodatkowo mają moc popularyzowania parodystycznego i ironicznego portretu Karola Wojtyły. Pokazuje to nam, jak oddziałują na siebie cyfrowe media oraz jaką siłę przekazu są w stanie wygenerować. Użytkownik nie tylko może w domowym zaciszu samemu zagrać w omówione treści wsparte modyfikacjami, ale także szybko i skutecznie do nich dotrzeć, zobaczyć je w formie prezentacji na wspomnianym portalu. Gry coraz mocniej umacniają się jako wirtualna sztuka o potencjale kulturotwórczym. Stosowana przez twórców omówionych modyfikacji wieloaspektowa rekontekstualizacja postaci papieskiej wnosi na wyższy poziom sposób krytykowania i parodiowania autorytetów.

⁴⁵⁸ P. Szumilewicz, *Ojciec nieświęty. Krytyczne Głosy o Janie Pawle II*, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2012.

⁴⁵⁹ Tamże, s. 94.

Jan Paweł II w grach planszowych

Od gier komputerowych do planszowych

Nie można powiedzieć o grach planszowych, że zdobywają coraz to większy rozgłos – one są, były i prawdopodobnie jeszcze przez długi czas będą w dużej mierze powszechną formą spędzania czasu, jeśli chodzi o medium gier w ogóle. Świadczy o tym fakt powstawania, co roku setek nowych tytułów przeznaczonych dla dzieci, dorosłych, entuzjastów fantastyki. Stąd rozwój wszelkich blogów, forów i stron internetowych poświęconych tej tematyce np. *BoardGame Geek*, forum *gry-planszowe.pl*⁴⁶⁰.

Co interesujące, „planszówki” mogą być symulowane w przestrzeni cyfrowej. Jest to swoiste migrowanie mediów analogowych do wirtualnych. Dzięki konsolom, komputerom lub urządzeniom mobilnym „planszówki” mogą zostać całkowicie odtworzone w nowym formacie, zachowując przy tym swój dawny kształt. Już w pierwszych wersjach systemu Windows zagrać można było w popularną grę karcianą o nazwie *Pasjans*⁴⁶¹. Na komputerach osobistych do dziś funkcjonują klasyczne pozycje, takie jak szachy, scrabble, warcaby, chińczyk, młynek. Ponadto niektóre tytuły gier planszowych doczekały się pełnowymiarowych i rozbudowanych adaptacji. Przykładem służy *Wiedźmin: Gra Przygodowa*⁴⁶², która pierwotnie pojawiła się w postaci analogowej, a z czasem zasymulowano jej odpowiednik w cyfrowym środowisku. Istnieją także „planszówki” konstruowane na podstawie istniejących tytułów gier wideo⁴⁶³ np. *Dark Soul's: The Board Game*⁴⁶⁴, *Assasin's Creed Arena*⁴⁶⁵, *BioSchock Infinite: The Siege of Columbia*⁴⁶⁶.

Pokazuje to nam pewnego rodzaju przemieszczanie się różnego rodzaju gier komputerowych do analogowych i na odwrót. Estetyka funkcjonująca w ramach tych uniwersów, narracja prowadzona o bohaterach, działa na podobnej zasadzie. Rządzą się one taką samą stylistyką. Nie inaczej jest w przypadku gier papieskich. Jednak tutaj to, co łączy gry planszowe oraz komputerowe to wykorzystywanie podobnych elementów

⁴⁶⁰ Źródło: <https://www.urania.edu.pl/gry/planszowe/linki.html>. Data dostępu: 27 stycznia 2023.

⁴⁶¹ *Pasjans*, Microsoft, 1990.

⁴⁶² *Wiedźmin: Gra Przygodowa*, Fantasy Flight Games, 2014.

⁴⁶³ Źródło: <https://gry.wp.pl/gry-planszowe-6383366540290177c>. Data dostępu: 3 maja 2024.

⁴⁶⁴ *Dark Soul's: The Board Game*, Steamforged Games LTD., 2017.

⁴⁶⁵ *Assasin's Creed Arena*, Cryptozoic, 2014.

⁴⁶⁶ *BioSchock Infinite: The Siege of Columbia*, Plaid Hat Games, 2013.

biografii papieskiej czy wszelakich innych części składowych budujących portret Jana Pawła II. Stanowi to swoistego rodzaju pomost pomiędzy grami cyfrowymi i planszowymi.

W tej części rozprawy zajmuję się interpretacją wybranych gier planszowych opowiadających o Karolu Wojtyłe. Zostały one wydane jedynie w wersji analogowej przez konkretne instytucje (na razie nie posiadają one swoich cyfrowych odpowiedników). Sposób, w jaki twórcy ukazują Jan Paweł II, jest z góry ustalony, dopasowany do mitologicznej ramy. Treści gloryfikujące i popularyzujące Wojtyłę są wyolbrzymiane, inne, te kontrowersyjne pomija się całkowicie.

Jak czytać gry planszowe?

Gry cyfrowe obecnie niezaprzeczalnie przodują, jeśli chodzi o popularność, jednak rozgrywka analogowa posiada kilka niepodważalnych atutów: każdy z nas taką grę może sam zaprojektować, a prosta mechanika lub fabuła determinuje dynamikę rozgrywki. Choć jest również szereg takich tytułów, przy których spędza się długie godziny, a ich problematyka jest niezwykle złożona⁴⁶⁷. Ponadto gry planszowe stanowią materiał wykorzystywany na zajęciach szkolnych np. jako projekt edukacyjny. Jak podaje Łukasz Simiński:

Gry dydaktyczne kształtują wiele umiejętności poznawczych i społecznych. Należą do nich: rozwiązywanie problemów, strukturyzacja napływających wiadomości, prowadzenie negocjacji i dyskusji, techniki współpracy i rywalizacji. Ćwiczą giętkość i płynność myślenia. Są okazją do treningu pomysłowości. W czasie gry uczeń zdobywa wiadomości, rekonstruuje je i sam wytwarza nowe. Dzięki temu wiadomości te łatwo zapadają w pamięć, są trwałe i w przyszłości łatwo dadzą się wykorzystać. Dodatkową przyczyną skuteczności gier jest silna motywacja, jaką wzbudzają. Zauważono, że w czasie gry uczestnicy łatwo utożsamiają się z rolą, którą odgrywają i zgodnie z jej treścią zmieniają swój system wartości⁴⁶⁸.

Gra planszowa obfituje w metafory, symbole, grafiki, znaki, ikony dopełniające przekaz płynący z obranej przez twórców idei, jak również zawiera specyficzną narrację

⁴⁶⁷ Przykładem takiej gry planszowej stanowi tytuł *Dragon Strike*, TSR, 1993.

⁴⁶⁸ Ł. Simiński, *Katechetyczne wykorzystanie religijnych gier planszowych w przekazie treści wiary*, „Studia Katechetyczne”, 2019, t. 15, s. 90.

i fabułę. Jak wskazuje Krzysztof Breuskott, w polskich opracowaniach znajdziemy znacznie więcej tekstów akademickich poświęconych grom cyfrowym, aniżeli rozgrywkom analogowym, a wiązać się to może z przekonaniem, że prostota rozgrywek tego typu nie doprowadzi naukowców do znaczących odkryć⁴⁶⁹. Czy jednak faktycznie „planszówki” nie mają wiele do zaoferowania literaturoznawcom? Nawet w prostych projektach możliwe jest wykorzystanie akademickiej wykładni, aby przedstawić problematykę danej gry w wyczerpujący i odkrywczy sposób. Wiąże się to przede wszystkim z perspektywą badawczą, która powinna sięgać poza granice określonego medium.

Kamila Zielińska-Nowak twierdzi, że badacze intuicyjnie określają definicję gry planszowej⁴⁷⁰. Akademicy w pierwszej kolejności wskazują na manualny charakter prowadzonej rozgrywki, który może być rozrywkowy lub rozrywkowo-edukacyjny. Drugim aspektem są elementy tworzące grę, czyli plansza, karty, pionki, żetony⁴⁷¹. Według ustaleń Zielińskiej-Nowak we współczesnej, wzorowej „planszówce”:

- występuje plansza (i na niej rozgrywa się cała gra);
- występują inne materialne komponenty;
- materialne komponenty skupiają wokół siebie co najmniej dwóch graczy;
- określają one przebieg rozgrywki;
- skoncentrowanie się wokół elementów gry minimalizuje aktywności ruchowych graczy;
- jest ona podzielona na poszczególne tury, podczas których gracze wykonują swój ruch;
- posiada szczegółowo opisane w instrukcji warunki zwycięstwa⁴⁷².

Podczas analizowania i interpretowania wybranych przeze mnie gier planszowych wszystkie te elementy biorę pod uwagę. Jednak czy mogą one budować ze swoich nieskomplikowanych komponentów jakąś opowieść o papieżu? Na tę kwestię odpowiada Krzysztof Breuskott, wskazując na ustalenia Marco Arnaudo z opracowania wydanego w

⁴⁶⁹ K. Breuskott, *Jak czytać planszówki? Gry planszowe zorientowane na narrację a powieści hipertekstowe*, „Wielogłos. Pismo Wydziału Polonistyki UJ”, 2020, nr 3, s. 162.

⁴⁷⁰ K. Zielińska-Nowak, *Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne*, „Homo Ludens”, 2021, nr 1 (14), s. 243-244.

⁴⁷¹ Tamże, s. 244.

⁴⁷² K. Zielińska-Nowak, *Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne...*, s. 256-257.

2018 pt. *Storytelling in the Modern Board Games*⁴⁷³. Arnaudo wykorzystuje narzędzia wypracowane na gruncie ludologicznym oraz wspomaga je teoriami zaczerpniętymi z narratologii postklasycznej. Przedstawia techniki, jakie wykorzystywane są w grach planszowych, aby te mogły o czymś opowiadać. Ich narracja funkcjonuje dzięki synergii zasad, materialnych elementów, a także działań podejmowanych przez graczy. Zatem jest to historia tworzona poprzez dynamikę rozgrywki. Jednak muszą być ku temu spełnione pewne warunki. Brenskott podaje za Arnaudo, że: a) gra musi zawierać treść, b) reguły i mechaniki muszą wynikać z tego, co „planszówka” ma przedstawiać, c) sensy i mechaniki przenikają się i ze sobą współpracują, aby stworzyć spójny wycinek rzeczywistości, d) to, co wydarza się w grze, musi łączyć się na zasadzie: przyczyna i skutek, e) użytkownicy powinni sprawować kontrolę nad konkretnymi postaciami, które z kolei mają wyznaczony cel, f) gracze przechodzą jakieś przemiany podczas aktu gry, g) uczestnicy powinni wykorzystywać różnego rodzaju strategie⁴⁷⁴.

Budowanie narracji w „planszówkach” polega na projektowaniu reprezentacji gracza w środowisku gry, tworzeniu obiektów, charakteryzowaniu wydarzeń, określaniu czasu oraz przestrzeni za pomocą umownej planszy w skład, której wchodzi np. karty, pionki, żetony, tekturowa tablica⁴⁷⁵. Jak powiada Brenskott:

W przypadkach gier zorientowanych na tworzenie narracji trudno odróżnić grę rozumianą jako formalny system zasad od gry rozumianej jako system znaków, ponieważ tworzenie narracji jest elementem wynikającym z zasad, i to często elementem kluczowym – zasady są zaprojektowane w ten sposób, by umożliwić powstawanie opowieści. Forma i treść idą ramię w ramię, a treść staje się *gameplayem*⁴⁷⁶.

Przedmiotem moich analiz w tej części rozprawy, jak już wspomniałem, są gry planszowe, gdzie kluczowa jest postać Jana Pawła II. Oprócz tego, co dzieje się na metaforycznym obszarze akcji istotne są elementy wzięte z naszej historii, które budują całość, to one mają za zadanie nam coś przekazać czy wzbudzić refleksję. Gra planszowa

⁴⁷³ M. Arnaudo, *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*, Jefferson, North Caroline 2018.

⁴⁷⁴ Cyt. za. K. Brenskott, *Jak czytać planszówki? Gry planszowe zorientowane na narrację a powieści hipertekstowe*, „Wielogłos. Pismo Wydziału Polonistyki UJ”, 2020, nr 3, s. 165.

⁴⁷⁵ Tamże, s. 166.

⁴⁷⁶ Tamże.

poprzez swoje reguły oddziałuje na naszą wyobraźnię, czego przykładem jest eksperyment edukacyjny zrealizowany przez Tomasza Z. Majkowskiego⁴⁷⁷.

Młodzi ludzie mieli w nim za zadanie stworzyć prostą „planszówkę”, metaforycznie dotyczącą zagadnień związanych z holocaustem. Było to ćwiczenie polegające na kwestii „wzbudzenia w uczniach refleksji na temat systemowych aspektów zagłady, w opozycji do indywidualnych historii śmierci i ocalenia”⁴⁷⁸. Zasady i realizacja gry stanowiły główny aspekt pedagogiczny. Jeden z projektów takiej rozgrywki dotyczył na przykład ucieczki z przekłętego domu, gdzie wykorzystano mechanikę „planszy” polegającą na tym, że cały czas zmniejsza się jej obszar. Twórcom chodziło tutaj o przedstawienie próby ratowania życia osoby prześladowanej, osaczonej. Kurcząca się przestrzeń metaforycznie przedstawiała ograniczające się pole życia takiej jednostki np. Żyda podczas II wojny światowej⁴⁷⁹. Prosta koncepcja stworzona przez młodzież dotyczyła zagadnień *de facto* skomplikowanych, filozoficznych, traktujących o człowieczeństwie.

Tomasz Z. Majkowski, groznawca i literaturoznawca, zauważa, że u podstaw gier planszowych od czasów starożytnych leży przekonanie, iż z góry ustalone, powtarzalne zasady kierują światem, co można przełożyć na ludzkie istnienie. Od wieków „planszówki” ukazują dzieje zwykłych śmiertelników, którzy w przerośni przyjmują postać pionków, przemierzających przestrzeń planszy, symbolicznie ukazującej świat. W historii gier tego typu znajdziemy różnego rodzaju metafory dotyczące właśnie człowieczego życia. Jedne z najstarszych gier planszowych zakładają prostą zasadę – który pion z np. dwóch między sobą rywalizujących pierwszy dotrze do mety, zwycięża⁴⁸⁰. Majkowski przekonuje tutaj, że nawet w tak prostej grze, literaturoznawca może pokusić się o interpretację:

Planszę można zatem porównać do świata, w którym istotną rolę odgrywa czas: piony rodzą się, wchodząc na planszę, i umierają, schodząc z niej. To jednak nie koniec ich drogi, bo poza granicami świata materialnego, poza obszarem pól, czeka życie wieczne⁴⁸¹.

⁴⁷⁷ T. Z. Majkowski, K. Suszkiewicz, *Radecznickie gry pamięci. Metoda game jam w pracy z sąsiadami miejsc po rozproszonej Zagładzie*, w: *Nie-miejsca pamięci 2. Nekrotopologie*, red. R. Sendyka, IBL, Warszawa 2020 r., s. 527 – 560.

⁴⁷⁸ Tamże, s. 543.

⁴⁷⁹ Tamże, s. 549.

⁴⁸⁰ T. Z. Majkowski, *Symbolika gier planszowych*, online, <https://spacjasieskacze.pl/jak-rozumiem-gry-planszowe-wersja-skrocona/#>. Data dostępu: 27 stycznia 2023.

⁴⁸¹ Tamże.

Co więcej, faktycznie taka gra istniała, nazywała się Senat i była popularną formą spędzania czasu w starożytnym Egipcie. Nie jest moim zamiarem przywoływanie w tym miejscu całej historii gier planszowych, ale zaznaczenie, że nawet jedne z pierwszych gier tego rodzaju posiadają swoją poetykę, opowiadają niekiedy o kapryśnym losie, decydującym o pionku, jak gdyby ludzkim życiem kierowała podobna siła. Jednocześnie pokazuje to ograniczenie jednostki. Mnóstwo symboliki odnajdziemy również w szachach, gdzie rozgrywka na polach szachownicy reprezentuje wojnę, a najważniejsze znaczenie ma hierarchia figur i zasady przesuwania ich po wyznaczonym obszarze⁴⁸². Już tutaj realizuje się teza Marcina Petrowicza: „gry wykazują się emergencją: proste elementy, wchodząc ze sobą w interakcje, tworzą złożone systemy rozgrywki, których nie można zredukować do sumy tychże elementów”⁴⁸³. Tym samym pojawiają się tutaj dwa spojrzenia: czysto ludologiczne, które kładzie nacisk na mechanikę i reguły oraz narratologiczne: jak interpretować to, co dzieje się na planszy w formie poetyki gry. Aby wypracować zrównoważony model, należy połączyć oba sposoby badania gier, gdyż jedno wpływa na drugie.

W analizie przedmiotu moich badań przedstawię jedno i drugie spojrzenie. Zwrócę uwagę na kształt narracji wytworzonej poprzez grafiki, zasady gry, instrukcję, aspekty historyczne, miejsce papieża Polaka i sposób kreacji jego osoby. Wybrane do rozważań gry cechuje zamiar popularyzowania treści papieskich w formie edukacyjnej. Jak wskazuje Łukasz Simiński:

Gra dydaktyczna, aby mogła być narzędziem kształcenia, musi być podporządkowana określonej celowi dydaktycznemu. Jej walor kształcący będzie uzależniony od następujących czynników: zadań, jakim kształcący służy, jak te zadania odzwierciedlają się w samym działaniu zabawowym i jakie zasady regulują działanie graczy, od samego wyniku gry (...) ⁴⁸⁴

Rozgrywka ma na celu oddziaływać perswazyjnie na graczy. Wybrane przeze mnie gry papieskie stanowią konstrukty stworzone na potrzeby instytucji popularyzujących Wojtyłę. Czy „planszówki” faktycznie mogą uczyć graczy? A może efekt będzie odwrotny do zamierzonego, a postać papieża zostanie zbanalizowana i ośmieszona? Jaki

⁴⁸² Tamże.

⁴⁸³ M. Petrowicz, *Dynamiki w grach definicje i wykorzystanie w analizie*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 178.

⁴⁸⁴ Ł. Simiński, *Katechetyczne wykorzystanie religijnych gier planszowych w przekazie treści wiary*, „Studia Katechetyczne”, 2019, t. 15, s. 88.

przekaz realizują twórcy takich projektów? O czym w zasadzie opowiadają wybrane tytuły i jaka została w nich zaprezentowana narracja?

Podążam za ustaleniami Łukasza Wrony, który dzieli gry planszowe ze względu na kontekst⁴⁸⁵ i mechanikę. Pierwsza kwestia dotyczy właśnie tematu rozgrywki, fabuły, wątków, bohaterów, świata przedstawionego, czasu i przestrzeni oraz roli gracza. Nieodzownym elementem są emocje przeżywane podczas rozgrywki wpływające na doświadczenie i zaangażowanie. Mechanikę projektują reguły, pomysły *de facto* czyniące ze sztuki użytkowej grę i zabawę z określonymi warunkami zwycięstwa i przegranej. Wszystko to funkcjonuje na zasadzie fuzji⁴⁸⁶.

Badacz stwierdza, że właściwie każdy temat rozgrywki da się ukazać za pomocą wspomnianej mechaniki oraz trybów rozgrywki (np. współpracy) i dopasować wiele pomysłów fabularnych⁴⁸⁷. Tak ujęta problematyka wymaga również wskazania strategii analizowania gier planszowych. Biorąc pod uwagę wcześniej omówione kwestie, zapożyczam także sposób omawiania tego medium za propozycją Łukasza Wrony, który stworzył autorski model ujmujący badania w postaci pięciu kroków względem potencjału edukacyjnego „planszówek”. Omawia on: tytuł, oprawę graficzną, fabułę, mechanikę. Pomaga to rozgraniczyć elementy powierzchowne gry oraz jej części wewnętrzne⁴⁸⁸.

Rozszerzam strategię badawczą Wrony o kwestie związane z relacją gracz – bohater i konsekwencją opracowywania gier przez określone instytucje, które mitologizują Wojtyłę, co wpływa na interpretację prezentowanej narracji. Wykorzystując nowoczesną metodę komparatystyczną polegającą na porównywaniu ze sobą gier, badam różne strategie opowiadania o Janie Pawle II.

Istotna jest tutaj obrazowość samej gry planszowej. Zajmuję się przede wszystkim kategorią obrazu oraz tekstu, które się przenikają. Prawdłowo skonstruowane opisy danego obrazu spełniają dwa szczególne zadania – przedstawiają jego treść oraz determinują jego funkcjonowanie w określonej przestrzeni, aktywizując wzrok. Gra może ilustrować rzeczywistość w ustalonej formie np. poprzez symbole i ikony⁴⁸⁹.

⁴⁸⁵ Najważniejszy jest dla mnie kontekst biograficzny i historyczny w jakim pojawia się Wojtyła w danej grze. Przywołanemu badaczowi chodzi tutaj przede wszystkim o kontekst historyczny.

⁴⁸⁶ Ł. Wrona, *Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej: analiza nowoczesnych gier planszowych*, „Opinie Edukacyjne Polskiej Akademii Umiejętności: prace Komisji PAU do Oceny Podręczników Szkolnych”, 2017, t. 15, s. 159.

⁴⁸⁷ Tamże, s. 160.

⁴⁸⁸ Tamże, s. 163.

⁴⁸⁹ M. Kotkowska, *To, co pomiędzy słowem a obrazem – znaki, symbole i metafory wizualne... w autorskich książkach Iwony Chmielewskiej*, online, <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/8823/AF249--10--To-co-pomiedzy-slowem--Kotkowska.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Data dostępu: 13 czerwca 2024, s. 113-114.

Ponadto twórcy gier planszowych wykorzystują różne metafory wizualne. Termin ten opisuje Marta Kotkowska w kontekście „picture booków”, lecz jest on związany także z grami, gdyż jak wiemy, to medium szczególnie wykorzystuje obrazy. Kotkowska, podążając za ustaleniami Umberto Eco, wskazuje, że nie należy zamykać metafory tylko w aspekcie językowym, przenośnia występuje we wszelkiej sztuce niewerbalnej, a nawet w muzyce⁴⁹⁰. Metafory wizualne są w wybranych przeze mnie grach widoczne np. na planszach rozgrywki i pudełkach. Twórcy w różny sposób ukazują na nich papieża Polaka. Raz stoi przy grupie dzieci, w innym przypadku dana obrazowość obejmuje tylko temat rozgrywki np. pielgrzymki do Polski.

Dotyczyć to może także wizerunku Jana Pawła II. Zauważalne są w tej sprawie swoistego rodzaju analogie między postaciami i przedmiotami, tudzież miejscami naznaczonymi obecnością papieża Polaka. W różny sposób to funkcjonuje w „planszówkach”. W danej grze wykorzystane są zdjęcia archiwalne, aby przedstawić np. wygląd Wojtyły, a w innej korzysta się z rysunku plastycznego, co przedstawię w dalszej części wywodu.

Młodość Karola Wojtyły w Wadowicach. Koncepcja biograficznej gry planszowej dla dzieci

Przedmiotem moich analiz będą następujące „planszówki”: *Wadowice „Lolka” Wojtyły*⁴⁹¹, *Dookoła Świata z Janem Pawłem II* oraz *Ta Ziemia*. Zacznę od pierwszej podanej pozycji, gdyż stanowi ona darmowy projekt edukacyjnej gry planszowej opracowanej pod patronatem Instytutu Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II w Krakowie przez Danutę Munk i Pawła Kuliga, która ukazała się w lipcu 2020 r. Gra została zaprojektowana z myślą o uczniach klas podstawowych (od pierwszej do trzeciej). Stąd też wynika kwestia jej niezwykle prostej formuły.

Tytuł jasno wskazuje, że rozgrywka dotyczyć będzie młodzieńczych lat Wojtyły, czyli kiedy był jeszcze nazywany przez swoich rodziców i rówieśników „Lolkiem” oraz miejsca jego narodzin, czyli Wadowic. Korelację nazwy miasta wraz z przydomkiem

⁴⁹⁰ Tamże, s. 127, 129.

⁴⁹¹ Analiza gry planszowej *Wadowice „Lolka” Wojtyły* powstała 13 lutego 2023 roku. Dostęp do niej uzyskałem rok wcześniej za pośrednictwem oficjalnej strony Instytutu Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II, na której została opublikowana i oddana użytkownikom do pobrania. Niemniej jednak oświadczam, że na dziś dostęp do niej został ograniczony lub wyłączony z treści upublicznionych w internecie.

Wojtyły odczytywać możemy jako sugestię dotyczącą szczególnego znaczenia tej miejscowości dla przyszłego papieża, co jest swoistego rodzaju mitologizacją przestrzeni, która została naznaczona jego obecnością⁴⁹².

Gra *Wadowice „Lolka” Wojtyły* składa się z planszy, karty określającej zasady poruszania się po niej i informacjami o Wojtyśle. Maksymalnie czterech graczy może rozegrać jedną partię, rzut kością wyznacza liczbę pól, o jaką musimy przesunąć pion. Gra rozpoczyna się w strefie startowej, a kończy na mecie. Osoba, której figura dotrze do mety najszybciej, wygrywa. Fabuła skupia się na przedstawieniu wydarzeń z młodzińskiego życia przyszłego papieża w jego rodzinnym mieście – Wadowicach. Podczas rozgrywki uczestnicy będą mogli zaznajomić się z tym, co robił młody Wojtyła w wolnych chwilach oraz jak wyglądało życie młodzińców przed wybuchem II wojny światowej. Twórcy także zamieszczają opisy tego, czym zajmowali się mieszkańcy Wadowic w latach 1920-1939. Ponadto wyeksponowali na planszy charakterystyczne miejsca kojarzące się z tym miastem⁴⁹³. Choć zasady gry oraz jej konstrukcja wraz z mechaniką tworzą niezbyt ambitną koncepcję, tak chciałbym przedstawić, na jakiej zasadzie łączą się elementy graficzne i tekstowe o życiu Wojtyły. Znacząca jest tutaj funkcja pedagogiczna, czyli sposób przekazywania wiedzy młodym Polakom, jak również mechanika, wykorzystująca metaforę wędrówki.

Charakterystycznym elementem tej „planszówki” jest metaforyczna podróż po planszy, która symbolicznie przedstawia fragmenty rzeczywistości z życia przyszłego papieża. Wędrówka ta zależy od rzutu kością, czyli losu. Pola, gdzie zatrzymuje się pionek, ukazują sytuacje ściśle związane z latami młodości Wojtyły.

⁴⁹² M. Hodalska, *Śmierć papieża, narodziny mitu...*, s. 215.

⁴⁹³ Źródło: <https://misyjne.pl/przerwa-artykul/wadowice-lolka-wojtyly-gra-planszowa-na-wakacje/>. Data dostępu: 29 stycznia 2023.



Plansza do gry *Wadowice „Lolka” Wojtyły*

W przypadku omawianej pozycji gracze wędrują metaforycznie po planszy wraz z młodym Karolem, o czym świadczą informacje przypisane do danego pola, dla przykładu: „Cały dzień spędzasz z Lolkiem na górskim szlaku. Zaczyna padać deszcz – postanawiacie przeczekać w pobliskim schronisku. Czekasz jedną kolejkę”⁴⁹⁴ lub „Wspólnie z Lolkiem uczycie się do międzyszkolnego konkursu z języków obcych – greki, łaciny i języka niemieckiego. Aby utrwalić wiedzę, musisz udać się do szkolnej biblioteki. Wracasz do pola nr 12”⁴⁹⁵.

⁴⁹⁴ Cytowana treść pochodzi z karty do gry – *Wadowice Lolka Wojtyły*.

⁴⁹⁵ Cytowana treść pochodzi z karty do gry – *Wadowice Lolka Wojtyły*.

WADOWICE LOLKA WOJTYŁY:

• Wadowice to rodzinne miasto Karola Wojtyły,
późniejszego papieża Jana Pawła II.

5.	Cały dzień spędzasz z Lolkiem na górskim szlaku. Zaczyna padać deszcz – postanawiasz przeczekać w pobliskim schronisku. Czekasz jedną kolejkę.
	* Karol Wojtyła uwielbiał aktywność fizyczną, w tym wędrówki górskie . Zamiłowanie do gór odziedziczył po ojcu, który w młodości towarzyszył mu w większości tego typu wycieczek.
9.	Wraz z Lolkiem i Jurkiem Klugerem udajecie się do synagogi, aby wysłuchać koncertu światowej sławy muzyków. Jest już późno, więc biegniecie. Przesuwasz się do pola nr 11.
	* Synagoga to żydowski dom modlitwy i zgromadzeń religijnych. Przedwojenne Wadowice były miastem wielokulturowym, w którym były dwie synagogi. W 1937 roku, podczas koncertu kantora Dawida Kussawieckiego, wadowicką synagogę odwiedził młody Karol Wojtyła. **Jerzy Kluger, syn żydowskiego adwokata, to przyjaciel Karola Wojtyły z dzieciństwa. Chłopcy spędzali razem każdą wolną chwilę, między innymi często słuchali koncertów muzycznych znanych wirtuozów.
14.	Wspólnie z Lolkiem uczycie się do międzyszkolnego konkursu z języków obcych – greki, łaciny i języka niemieckiego. Aby utrwalić wiedzę, musisz udać się do szkolnej biblioteki. Wracasz do pola nr 12.
	* W 1930 roku Karol Wojtyła rozpoczął naukę w szkole średniej – Gimnazjum Męskim im. Marcina Wadowity. Uczniowie uczyli się między innymi greki, łaciny oraz języka niemieckiego .
18.	Grałeś z Lolkiem i kolegami w waszą ulubioną piłkę nożną. Twoja drużyna wygrała. W nagrodę przesuwasz się do pola nr 21.
	* Wśród wielu sportowych zainteresowań to piłka nożna była jedną z pierwszych dyscyplin, którą uprawiał młody Karol Wojtyła. Najczęściej grał na pozycji bramkarza.

Pierwsza część instrukcji do gry *Wadowice „Lolka” Wojtyły*

20.	Wraz z kolegami udałeś się do cukierni Karola Hagenhubera na pyszne kremówki. Jeżeli wyrzucisz teraz „sześć” idziesz dalej, jeżeli nie – czekasz jedną kolejkę, aż koledzy zjedzą swoje porcje ciastek.
	* W wolnym czasie Karol Wojtyła i koledzy z Wadowic urządzali konkursy w jedzeniu kremówek . Rekordzista zjadł 16 ciastek. „Zawody” te odbywały się w wadowickiej cukierni wiedeńczyka Karola Hagenhubera .
25.	Spędzasz popołudnie na nartach - z kolegami z gimnazjum i z Lolkiem. Udało ci się najszybciej pokonać trasę. W nagrodę otrzymujesz dodatkowy rzut kostką.
	*Karol Wojtyła był od dzieciństwa wielkim miłośnikiem gór i pasjonatem narciarstwa. Na nartach jeździł także jako papież Jan Paweł II.
29.	Gracie w hokeja. Skrzywiłeś łyzwę i Lolek pomaga ci ją naprawić. Czekasz jedną kolejkę.
	* Przyjaciele z lat szkolnych wspominają, że Karol Wojtyła był zawsze bardzo koleżeński i każdy mógł liczyć na jego pomoc.
32.	Z Lolkiem i kolegami uczestniczycie w szkolnej wyprawie kajakowej. Dzięki szybkiemu nurtowowi rzeki Skawy plyniesz prosto do pola nr 35.
	*Karol Wojtyła pasjonował się sportami wodnymi. Jego ulubioną dyscypliną było kajakarstwo.
38.	W Domu Katolickim przygotowujecie wraz z ministrantami wspaniałe spektakle teatralne dla mieszkańców Wadowic. Nie macie jednak potrzebnych kostiumów. Czekasz jedną kolejkę na ich uszycie.
	*Dom Katolicki w Wadowicach był ośrodkiem życia kulturalnego w mieście. Między innymi tutaj wystawiano sztuki teatralne, w których grał młody Karol Wojtyła.
42.	Odwiedziłeś Lolka Wojtyłę w domu. Dzięki fascynującym opowieściom jego taty na temat historii Polski szybko odrabiasz lekcje. Przesuwasz się do pola nr 44.
	*Tato przyszłego papieża, Karol Wojtyła senior, był ogromnym patriotą. Świetnie znał literaturę polską i historię. Często opowiadał synowi i Jurkowi Klugerowi dzieje naszego narodu.
45.	Kolega zgubił gdzieś swoją rakietę tenisową. Razem z Lolkiem postanawiacie ją odnaleźć. Czekasz jedną kolejkę.
	*Młody Karol Wojtyła świetnie radził sobie na korcie tenisowym. Często grywał z mistrzynią tej dziedziny sportu – Stefanią Kluger, siostrą Jerzego.

Druga część instrukcji do gry *Wadowice „Lolka” Wojtyły*

Praktycznie na każdym polu opatrzonym komentarzem dotyczącym jaką akcję należy teraz wykonać, znajduje się opis jednoznacznie wskazujący, że gracz metaforycznie realizuje jakąś czynność z „Lolkiem”. Jest to charakterystyczny zabieg stosowany w projektach tego typu, twórcy pragną zmniejszyć dystans między grającymi dziećmi a przyszłym papieża. Ma to zapewne wywołać poczucie bliskości z Wojtyłą, uświadomić, iż współcześnie kanonizowany Polak był niegdyś „zwykłym młodym człowiekiem”

spędzającym aktywnie czas poza domem. Gracze stają się według fabuły jego „przyjaciółmi”. Autorzy korzystają z dopełniających głos dotyczących życia Wojtyły przy treści opisującej charakter pola, na którym stanie pion. Są to dodatkowe informacje zaczerpnięte z biografii Wojtyły np.:

[opis pola] Odwiedziłeś Lolka Wojtyłę w domu. Dzięki fascynującym opowieściom jego taty na temat historii Polski szybko odrabiasz lekcje. Przesuwasz się do pola nr 44.

[informacja uzupełniająca] *Tato przyszłego papieża, Karol Wojtyła senior, był ogromnym patriotą. Świetnie znał literaturę polską i historię. Często opowiadał synowi i Jurkowi Klugerowi dzieje naszego narodu⁴⁹⁶.

Choć dodatkowe informacje mogą być prawdziwe, sposób ich przedstawienia nosi znamiona subiektywnego spojrzenia, co wpisuje się w narrację ukazującą Wojtyłę jako świętego już za młodu. Taki sposób prezentacji treści o nim przypomina hagiografie, co zapewne było zamiarem twórców. Podkreślenie, że ojciec Jana Pawła II był „ogromnym patriotą”, jest wyolbrzymione i kształtuje obraz młodego Wojtyły, jakoby urodził się w „idealnym” domu, gdzie od młodych lat przekazywano mu wiedzę godną szlachetnej osoby.

Plansza do gry „Wadowice Lolka Wojtyły” została zaprojektowana na tle zieleni, gór i rzeki, choć nieco kiczowatych. Pionki poruszają się po wyznaczonej ścieżce przypominającej szlak. Każde pole ma formę odcisku buta, jest ponumerowane i oznaczone jednym z trzech kolorów: białym, czerwonym lub żółtym. Kolory, z wyjątkiem białego, zawierają informacje wskazujące, jak powinien zachować się gracz, np. czy przesunąć pionek na kolejne pola. Dodatkowo na obszarze rozgrywki znajdują się czarnobiałe fotografie przedstawiające charakterystyczne dla Wadowic miejsca: Bazylikę Ofiarowania NMP, Synagogę, Cukiernię Karola Hagenhubera, Państwowe Gimnazjum Męskie im. Marcina Wadowity. Kolorystyka jest tutaj istotna, gdyż podkreśla upływ czasu. Prawdopodobnie chodziło również o przedstawienie tych miejsc z okresu, kiedy Wojtyła zamieszkiwał swoje rodzinne miasto jako młodzieniec. Dobór tych miejsc nie jest przypadkowy, ponieważ przedstawiają one budynki ściśle związane z życiem przyszłego papieża. To właśnie w Bazylice Ofiarowania NMP Wojtyła otrzymał chrzest, co podkreśla jego późniejsze losy. Z postacią słynnego Polaka związana jest także

⁴⁹⁶ Cytowana treść pochodzi z karty do gry – *Wadowice Lolka Wojtyły*.

cukiernia prowadzona przez Karola Hagenhubera, do której Wojtyła poszedł na słynne „kremówki po maturze”. W Polsce to ciastko z kremem kojarzone jest przede wszystkim z Janem Pawłem II i urosło już do rangi kiczu oraz funkcjonuje w kulturze popularnej jako najbardziej charakterystyczna rzecz związana z papieżem. Ponadto na planszy do gry znajdziemy grafiki przedstawiające: kajakaarza czy hokeistę oraz symbol teatru i herb Wadowic, jak również raketę tenisową, różę wiatrów, piłkę w bramce. Wszystkie z podanych elementów odnoszą się do biografii Karola Wojtyły. Poprzez takie elementy budowany jest mit polskiego papieża, przedstawiający go jako człowieka o wielu talentach i zainteresowaniach. W młodości przyszły papież uprawiał różne sporty, co zostało przedstawione na planszy w formie wspomnianych grafik. Symbol róży wiatrów prawdopodobnie metaforycznie odnosi się do licznych wędrówek, które Wojtyła odbywał po górach. Schematyczność użytej estetyki aż razi biograficznymi motywami związanymi z Wojtyłą, przypominającymi dawno skostniałą kliszę.

Z jednej strony zmniejszenie dystansu między graczem a przyszłym papieżem pozwala uczestnikowi gry poczuć pewną bliskość i dostrzec podobieństwo młodego Wojtyły do innych przeciętnych chłopców. Z drugiej strony, zniesienie tej rezerwy może prowadzić do traktowania postaci papieskiej bez szacunku, a nawet kpin z niego i jego przydomka „Lolek”. Niemniej jednak, 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. Prostota narracji wynika z przeznaczenia gry dla młodszych użytkowników. Jednakże plansza została zaprojektowana stereotypowo, a niskiej jakości wydruk na papierze może negatywnie wpłynąć na jej odbiór. Czy da się jednak stworzyć wciągającą i zaawansowaną grę planszową o Janie Pawle II pod względem mechaniki i fabuły? Odpowiedź na to pytanie przyniosą kolejne analizy wybranych „planszówek”.

Z Janem Pawłem II czy za nim? Papieskie pielgrzymki po świecie

W 2010 roku obchodziliśmy 32. rocznicę wyboru Karola Wojtyły na papieża. W związku z tym wydarzeniem skonstruowano grę planszową pt. *Dookoła świata z Janem Pawłem II* przeznaczoną dla osób powyżej 7 roku życia. Projekt wydano pod patronatem Centrum Jana Pawła II „Nie lękajcie się” powstałego z inicjatywy ks. Kardynała Stanisława Dziwisza. Nadrzędnym celem tej instytucji mieszczącej się w Krakowie jest

popularyzowanie życia i twórczości papieża Polaka. Za koncepcję wspomnianego tytułu odpowiadała firma Polskie Gry Planszowe⁴⁹⁷. Tematem tej gry były pielgrzymki słowiańskiego Papieża po świecie. Jak wiemy, Jan Paweł II zyskał nawet przydomek „papieża pielgrzyma” w związku ze swoimi licznymi podróżami. Zatem ten aspekt posłużył jako charakterystyczny element pontyfikatu przekładalny na język gry.

Głównym założeniem gry była metaforyczna wędrówka do miejsc odwiedzonych przez papieża. Pionki poruszały się po specjalnej trasie liczącej 104 pola, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każde pole odpowiadało lokalizacji jednej z pielgrzymek. Rzut kością decydował o przemieszczaniu się po planszy, a gra rozpoczynała się od charakterystycznej strefy. Jeśli pionek stanął na określonym polu, gracz otrzymywał kartę z informacjami o danej pielgrzymce. Dla urozmaicenia, plansza zawierała specjalne strefy, które określały, co gracz zyskuje lub traci. Na przykład, jeśli gracz trafił na pole „Wyjazd na kajaki”, mógł przenieść swoją figurę na dowolne pole. Z kolei, gdy znalazł się na miejscu „Zgubiłeś bilet” musiał oddać ostatnio zdobytą kartę lub zamiast tego mógł stracić swoją kolej rzutu kością. Wygrywał ten, kto najszybciej zdobył 30 kart⁴⁹⁸.

Choć sam tytuł sugeruje, że gracze wraz z Janem Pawłem II mogą metaforycznie odwiedzić te miejsca, tak fabuła gry przenosi ten aspekt bliskości z Wojtyłą na dalszy plan. W istocie uczestnicy jedynie „odwiedzają” obszar, gdzie nie ma już Jana Pawła II, a pozostają po jego wizycie tylko ślady, suche informacje. Wojtyła staje się jedynie dalekim wspomnieniem. Wprowadza to pewnego rodzaju dysonans pomiędzy tym, jaki charakter narracyjny prezentowany będzie w grze, a tym, jak faktycznie wygląda fabuła. Tytuł możemy potraktować jako metaforę, lecz młody odbiorca nie musi być tego świadomy, a należy również taką perspektywę wziąć pod uwagę. Widać to nie tylko na podstawie instrukcji, ale również w treściach zamieszczonych na kartach.

⁴⁹⁷ Źródło: <https://info.wiara.pl/doc/661834.Gra-planszowa-o-Janie-Pawle-II>. Data dostępu: 2 lutego 2023.

⁴⁹⁸ Przytoczone treści podaję za instrukcją do gry.



Przykładowe karty, które zbiera użytkownik rozgrywki

Dla przykładu karta o numerze 51 odpowiada także polu 51. A określona została jako Podróż Apostolska 1-9 czerwca 1991 (1.etap), do Europy. Krajem docelowym była Polska, dokładnie Warszawa. Zamieszczono na niej flagę oraz rysunek nawiązujący do tradycji ludowej i symbolizujący polską kulturę, w tym przypadku jest to obrazek przedstawiający górala grającego na kontrabasie. Informacje zamieszczone na kracie prezentują się następująco:

To czwarta pielgrzymka Jana Pawła II do Polski.

Hasło pielgrzymki brzmiało: „Bogu dziękujecie, ducha nie gaście.”

W ciągu 9 dni Papież odwiedził aż 12 miast – była to pierwsza część pielgrzymki.

Beatyfikował biskupa Józefa Pelczara, matkę Bolesławę Lament i ojca Rafała Chylińskiego⁴⁹⁹

Opis każdej podróży apostolskiej jest przedstawiony w kilku zdaniach. Użycie czasu przeszłego jasno sugeruje, że w fabule gry Jan Paweł II już odwiedził to miejsce, a gracze podążają jego śladem. Karty są podzielone kolorystycznie, co tematycznie współgra z nazwami i barwami pionków, o czym za chwilę. Na odwrocie kart znajduje się wizerunek Gołębia trzymającego w dziobie gałązkę, co stanowi wizualną metaforę pokoju.

⁴⁹⁹ Zamieszczony cytat pochodzi z kraty do gry – *Dookoła Świata z Janem Pawłem II*.



Rewers przykładowych kart, które kolekcjonuje użytkownik podczas rozgrywki

Prawdopodobnie intencją twórców było podkreślenie religijnej symboliki podróży apostołskich Wojtyły, jednak niezrozumiały jest dla mnie strój gołębia. Być może to jedynie element urozmaicający grafikę, aby wzbudzić pozytywne skojarzenia graczy. Przykładowo karty określające dany okres od 1996 do 2004 „Wojtyłowych podróży” opatrzone zostały na odwrocie grafiką Gołębia ubranego w koszulkę ze znakiem przekreślonej rakiety. Sugeruje to sprzeciw wobec wojny, choć na niektórych materiałach gry z tego okresu brak odniesień do działań militarnych. Taka grafika niesie ogólne przesłanie, które niekiedy ma niewiele wspólnego z treścią prezentowaną na karcie.

Uczestnicy gry poruszają się po planszy pionkami przedstawiającymi uśmiechnięte dzieci. Gracz może wybrać swoją postać spośród czterech figur. Każda z nich trzyma tabliczkę różnicą się jedynie widniejącym na niej napisem, użytkownik wybiera nie tylko pionek, ale i jedno hasło oraz kolorystykę, do wyboru ma: prawdę (żółty), miłość (niebieski), wiarę (czerwony) i nadzieję (zielony).

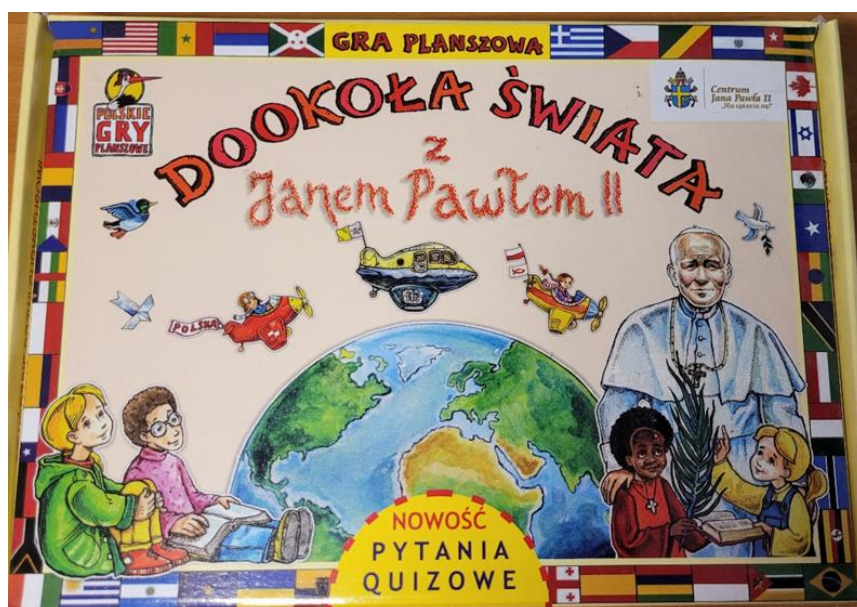


Pionki do gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II*

Każda z figur jest pokryta danym ubarwieniem. Pionki, które stanowią symboliczną manifestację dzieci, nie są mocno nacechowane elementami świadczącymi o ich płci. Łatwiej jest utożsamić się graczom z reprezentującymi ich pionami, aczkolwiek nie ma możliwości wybrania innego koloru „skóry” swojego pionka niż biały. Dobór danej kolorystyki może mieć związek z kartami, gdyż te są również podzielone według wyżej wskazanych barw. Czy jest to określenie tematyczne danej grupy apostoelskich wędrowek? Wtedy pielgrzymki Jana Pawła II określone byłyby od 1979 do 1983 pod hasłem „miłość”, od 1984 do 1991 (etap pierwszy pielgrzymki) – „nadzieja”, od 1991 do 1996 (etap pierwszy pielgrzymki) „wiara”, od 1996 do 2004 „prawda”. Wykorzystane kolory koegzystują z symboliką podanych haseł: zielony łączy się z symboliką nadziei, miłość na niebieskim tle zapewne odnosi się do duchowego umiłowania Boga, czerwień dopasowana do hasła „wiara” wskazuje na krew i męczeństwo Chrystusa, odkupienie za grzechy, żarliwość. Natomiast przypisanie koloru żółtego do określenia „prawdy”, dotyczy zapewne światłości. Być może w taki sposób też twórcy określili tematycznie hasła podróży apostoelskich w danym przedziale czasowym. Jak wskazuje Zbigniew Libera, opierając się jedynie na fizycznych właściwościach koloru, nie determinuje się jego symboliki, lecz niektóre treści w odpowiednim kontekście do pewnego stopnia ją dookreślają⁵⁰⁰.

⁵⁰⁰ Z. Libera, *Semiotyka barw w polskiej kulturze ludowej i w innych kulturach słowiańskich*, „Etnografia Polska”, 1987, t. 31, s. 115.

Na uwagę zasługuje również sam koncept planszy oraz styl graficzny obecny w całej grze. Warto podkreślić, że projekt ten jest skierowany do osób powyżej siódmego roku życia, co znajduje odzwierciedlenie w estetyce komponentów gry. Twórcy wykorzystują ilustracje, które naśladują dziecięce prace plastyczne wykonane kredkami, farbami i pisakami. Dominują jasne, pastelowe kolory. Całość przypomina dobrze znane ilustracje chętnie zamieszczane np. w książkach z bajkami dla najmłodszych lub komiksach, aby nie tylko uatrakcyjnić literacki opis, ale również wskazać możliwe wyobrażenia danej treści adekwatne do poziomu dziecka. Sam tytuł gry ukazano dwójako w przestrzeni wizualnej, pierwszy człon „Dookoła świata” został zadrukowany czcionką komputerową, a druga część „z Janem Pawłem II” wygląda, jak dopisek dziecka za pomocą kredki, co jest kiczowate.

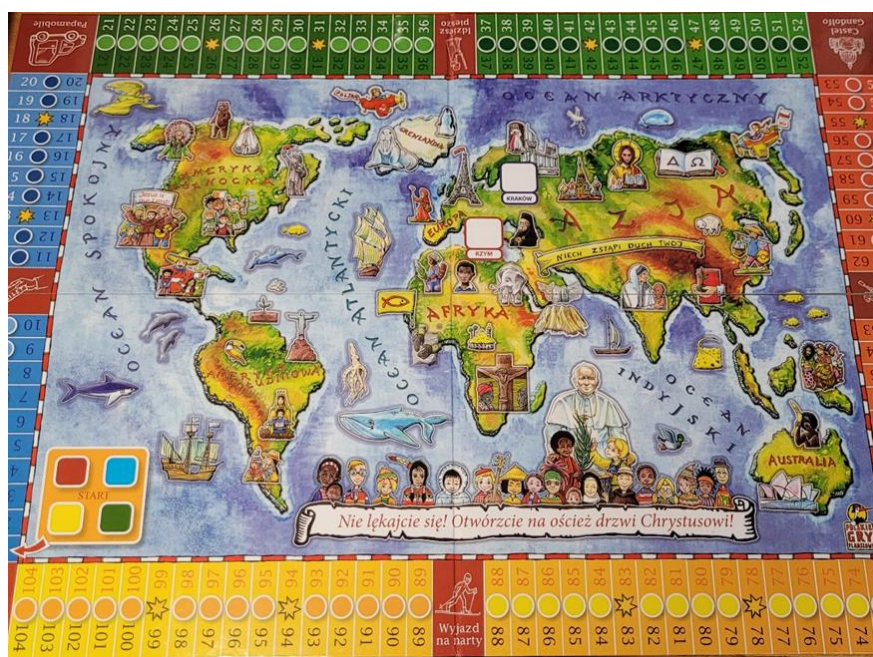


Pudełko gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II*

Sam wizerunek Karola Wojtyły podczas pełnienia pontyfikatu jawi się w pastelowych barwach niczym postać z komiksu czy kolorowanki w towarzystwie wpatrzonych w niego dzieci, co jest metaforą wizualną. Zapewne to próba pokazania jak bardzo papież szanował młodych ludzi. Tak prezentuje się warstwa estetyczna opakowania do gry. Wokół pudełka ustanowiono linię stworzoną z flag różnych państw, co podkreśla charakterystyczny element posługi papieskiej Wojtyły jako „papieża pielgrzyma”. Inną rzeczą, która wpływa na narrację, jest sposób ukazania trzech samolotów na samej okładce. Jeden z nich z pewnością należy do papieża, przedstawiony został w barwach watykańskich, a na jego skrzydle widnieje papieski herb. Przed i za tym samolotem

zamieszczono lecące także dwa inne, w których siedzą dzieci. Jest to metafora wizualna jasno odnosząca się do potencjalnych dziecięcych graczy, gdyż ich podniebne maszyny oklejono polskimi flagami. Takie graficzne przedstawienie mówi nam o dystansie wobec papieża i dzieci. One nie lecą z papieżem, a obok niego. Nie tym samym samolotem, a swoimi.

Plansza do gry została ukazana w formie narysowanej mapy świata wraz z licznymi grafikami odnoszącymi się do danej szerokości geograficznej. Obrazki te przedstawiają charakterystycznych dla danego regionu ludzi, zwierzęta oraz budynki i monumenty, co jawnie stanowi metaforę wizualną papieskich wędrówek.



Plansza do gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II*

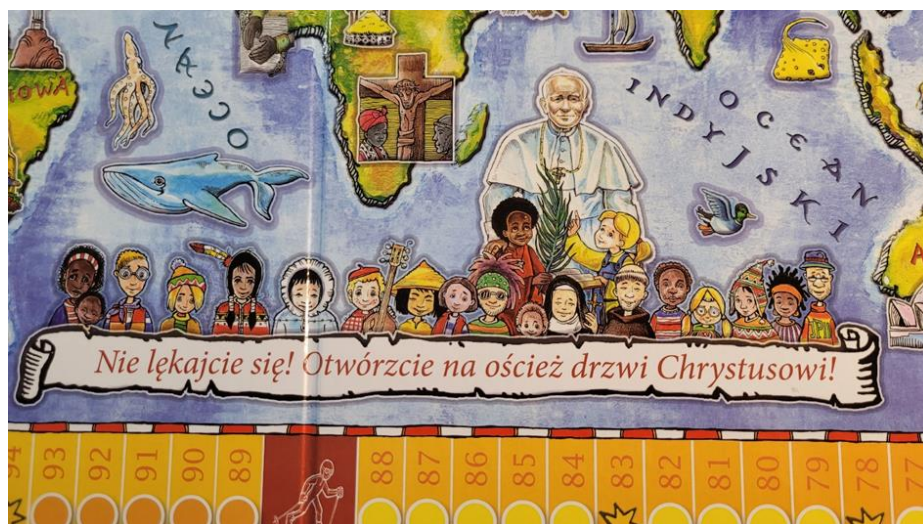
Wokół tej mapy umieszczono trasę, po której poruszają się pionki reprezentujące graczy. W dolnej części ukazano Jana Pawła II stojącego wraz z szeregiem różnych ludzi poprzebieranych w ludowe stroje wskazujące na ich tożsamość narodową. Choć optyczna reprezentacja miejsc, do których wyruszył papież, została zaprojektowana z myślą o najmłodszych i za pomocą prostych grafik symbolicznie określa odwiedzone państwo, tak jest kilka kwestii wymagających komentarza. Po pierwsze, nad ternem południowej Azji zamieszczono fragment słynnych słów Wojtyły wypowiedzianych w Warszawie 1979 roku na pl. Zwycięstwa „Niech zstąpi Duch Twój...”, niezrozumiałe jest dla mnie ulokowanie tego akurat w tym miejscu na planszy. Ponadto na terenie symbolizującym Europę usytuowano grafikę wieży Eiffla z nietypową flagą – widnieje na niej symbol

pierwszych chrześcijan, czyli kształt ryby. Przedstawiona jest ona na czerwonym tle. Czy symbolizuje to ostoję religii w Europie rzymskokatolickiej?

Z pewnością nie, gdyż Francja nie należy do krajów o szanowanej reputacji religijnej, co zostało brutalnie potwierdzone na ceremonii otwarcia igrzysk olimpijskich w 2024 roku. Francuzi kontrowersyjnie sparodiowali na niej Ostatnią Wieczerzę namalowaną przez Leonarda da Vinci, co wywołało medialną burzę⁵⁰¹. Pokazuje to również zasadność moich badań, ponieważ szydzenie z religii jest coraz powszechniejszym zjawiskiem wymagającym nowoczesnych analiz, aby zgłębić ten fenomen, ponieważ wpływa on na naszą kulturę.

Na planszy znajdują się również grafiki statków. Choć same w sobie nie budzą zdziwienia, żaglowce te ewidentnie nie pasują do epoki, w której Jan Paweł II pełnił pontyfikat. Niektóre ilustracje, takie jak Góra Synaj, z powodu braku precyzji w rozmieszczeniu na mapie, osiągają pewien niezamierzony komizm – na przykład umieszczone są tak, jakby wyrastały z oceanu.

Inną rzeczą wartą uwagi jest kwestia ukazywania na planszy ludzi z różnych zakątków naszego globu. Twórcy w prosty sposób chcieli przedstawić osoby reprezentujące odmienności kulturowe. Stąd ich umowne reprezentacje przywdziane zostały w ludowe ubrania jasno odnoszące się do kultury danego państwa.



Fragmenty planszy do gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II*

⁵⁰¹ Zob. A. Fulińska, *Niepotrzebne kontrowersje. Przewodnik po ceremonii otwarcia igrzysk w Paryżu*, online, <https://kulturaliberalna.pl/2024/08/06/niepotrzebne-kontrowersje-przewodnik-po-ceremonii-otwarcia-igrzysk-w-paryzu/>. Data dostępu: 23 sierpnia 2024.

Prowadzić to może do powielania stereotypów i uogólnień, jak również pewnej dozy ignorancji. Nie każda osoba będąca obywatelem Chin musi posiadać skośne oczy albo żółtą skórę. Współcześnie odchodzi się od nauki poprzez wskazywanie takiego typu kwestii. Konserwatywne przedstawianie rzeczywistości w rozgrywce stanowi również wyznacznik tytułów wywodzących się spod patronatu instytucji mających na celu promować wartości katolickie.

Choć gra jest oczywiście produktem przeznaczonym dla dzieci i promuje model wychowania patriotycznego, tak nie można nie wspomnieć o głosach krytycznych wobec papieskich pielgrzymek po świecie. Kwestią pozostającą w tym ujęciu niezależną od głosów krytycznych i zinstytucjonalizowanego formatu stanowi fakt, że Wojtyła jako pierwszy papież podróżował na taką skalę po praktycznie całym globie, nawiązywał kontakty i poznawał państwa spoza Europy, jak również miał wpływ na katolików w prawie każdym zakątku ziemi. Jednak polityka, jaką prowadził polski Biskup Rzymu, nie zawsze przynosiła pozytywne efekty.

Posługa papieska Wojtyły była krytykowana w Ameryce Łacińskiej – podaje z kolei Artur Domosławski. Dla niektórych osób niezwiązanych z Kościołem zarzutem wobec Wojtyły było to, iż odbierał głos tym którzy walczyli o sprawiedliwość. Papież Polak zapewne był świadomy, z jakimi problemami mierzą się mieszkańcy Ameryki Łacińskiej, ponieważ stopniowo poznawał tamtejszą kulturę. Zarzuca się Wojtył, iż nie chciał słuchać przedstawicieli duchowieństwa. Ci z kolei postulowali, żeby władza bardziej przestrzegała praw człowieka i walczyła z niesprawiedliwością społeczną. Czy interes instytucji kościelnej był dla Wojtyły ważniejszy?⁵⁰² Jest to kwestia niezwykle złożona, chcę jedynie wskazać na pojawiające się dylematy wokół pontyfikatu Wojtyły i jego pielgrzymek.

W Ameryce Łacińskiej w czasach pontyfikatu JPPII rządziły dyktatury antykomunistyczne, które siłą zaprowadzały porządek kosztem swoich obywateli. W latach 60. XX wieku zrodziła się w tej części świata teologia wyzwolenia mająca na celu walkę o poprawę warunków życia osób biednych z niższych klas społecznych. Niektórzy księża twierdzili, że można nawet posunąć się do działań siłowych, czego nie popierał Watykan. Próbowano wówczas odczytać Pismo Święte z perspektywy ludzi ubogich. Teologia wyzwolenia przekraczała granice religii katolickiej. Hierarchowie Kościoła

⁵⁰² A. Domosławski, *Bielmo antykomunizmu. Dlaczego Jan Paweł II przegrał bitwę o duszę Ameryki Łacińskiej*, online, <https://oko.press/bielmo-antykomunizmu-dlaczego-jan-pawel-ii-przegral-bitwe-o-dusze-ameryki>. Data dostępu: 30 maja 2024.

popierający tę nową formację domagali się poprawy warunków życia, wykorzystywali Słowo Boże, aby wyrównać niesprawiedliwości społeczne. Winą obarczano kapitalizm. Jednak Wojtyła obawiał się tej rewolucji, ponieważ zauważał w niej przejaw komunizmu⁵⁰³.

Jan Paweł II wyruszył do Meksyku rok po objęciu Tronu Piotrowego i próbował wyznaczyć jasne granice teologii wyzwolenia. Traktował ją jako niewłaściwy ruch społeczny. Krytycy pontyfikatu Wojtyły do dziś przypominają jego wypowiedzi w stosunku do przedstawicieli owej działalności. Papież twierdził, iż chcą oni przejść do Królestwa Bożego, lecz nie dzięki wierze i Kościołowi katolickiemu, a przez zmiany wynikające właśnie z ruchu społeczno-politycznego. Przypominanie o krwawych zbrodniach, które się wydarzyły w Argentynie szkodziło wizerunkowi Jana Pawła II – podaje Domosławski. Dla osób niezwiązanych z Kościołem katolickim, lecz znających sytuację polityczną było to przykre. Karol Wojtyła jeszcze w 1982 roku odbył pielgrzymkę do Argentyny i nawet nic nie wspomniał o ofiarach dyktatury antykomunistycznej. O zbrodniach prawdopodobnie dowiedział się od Adolfa Pereza Esquivela, ponieważ przyjął go na audiencji jeszcze przed pielgrzymką. Wojtyła po prostu problem przemilczał. Teolog Leonardo Boff, będący zwolennikiem teologii wyzwolenia, stwierdził, że papież Polak nie rozumiał tego ruchu. Pochodził z dalekiego kraju w Europie, nie dostrzegał problemów Ameryki Łacińskiej, której wrogiem nie był komunizm czy nazizm, a elity niemające wrażliwości na ludzkie cierpienie⁵⁰⁴.

Tadeusz Bartoś z kolei stwierdza, że teologia wyzwolenia pozostawała w zaczarowanym kręgu milczenia. Brakowało rozmowy w Kościele katolickim na temat problemów, z jakimi zmagają się Ameryka Łacińska. Pojawiały się jedynie pisma potępiające ten buntowniczy ruch. A przecież należało podjąć dyskusję z hierarchami, aby lepiej zrozumieć mentalność tamtego świata. Papież na to nie reagował. Jak powiada Bartoś:

Tymczasem, co uchodzi w kapitalistycznym systemie, nie przystoi wspólnocie religijnej, w której mówi się o prawdzie, a nie grze interesów (zysku). Nie oddano sprawiedliwości ludziom angażującym się po stronie ubogich Trzeciego Świata. [Za]miast ewentualne nadmierne zapędy ewolucyjne teologów wyzwolenia łagodzić, potraktowano ich jak wrogów i skutecznie eliminowano posunięciami administracyjnymi. Wymiana biskupów na niechętnych teologii wyzwolenia („często z Opus Dei”), w rezultacie usuwanie z miejsc pracy księży uznawanych za

⁵⁰³ Tamże.

⁵⁰⁴ Tamże.

niebezpiecznych – odgórna administracyjna eliminacja problemu zastąpiła rozmowę. Takie postępowanie budzi oburzenie ludzi o wrażliwych sumieniach⁵⁰⁵.

Nie było nawet dyskusji dotyczącej struktury instytucji kościelnej, co od dawna stanowiło tabu. Niezwykło się przecież podważać władzy absolutnej papieża nad Kościołem katolickim. Do dziś ma on historycznie uwarunkowaną hierarchiczność na wzór monarchii absolutnych współczesnego świata⁵⁰⁶.

Gra planszowa *Dookoła Świata z Janem Pawłem II* nosi znamiona projektu edukacyjnego mającego za zadanie przekazywać ściśle określoną i niekontrowersyjną wiedzę o papieżu Polaku. Stworzenie takiego tytułu jest szlachetną inicjatywą, ponieważ nie tylko młodzi ludzie mogą poprzez zabawę dowiedzieć się więcej o słynnym Polaku, ale także poznać wartość kulturową tej postaci dla Polski i całego świata. Niemniej jednak, poza oczywistym motywem licznych podróży Karola Wojtyły podczas pełnienia posługi papieskiej, element edukacyjny może się na tym kończyć. Karty, które gracze zdobywają za pojawienie się ich pionka na danym polu, w istocie nie pełnią żadnej innej funkcji niż bycie miernikiem postępu w grze. To właśnie na nich zamieszczono istotne informacje dotyczące odwiedzonego przez papieża miejsca. Zasady gry nie wymuszają na uczestnikach odczytania na głos tych treści. Aspekt ludyczny w takim ujęciu prawdopodobnie zdominuje kwestie edukacyjne. Innymi słowy, liczba zdobytych kart jest wyznacznikiem wygranej, a nie ich jakość lub zamieszczone na nich treści. Ważne informacje i ciekawostki o podróżach apostolskich mogą całkowicie stracić swój sens w toku gry. Możliwe jest oczywiście wprowadzenie własnych modyfikacji, aby ją urozmaicić lub wymusić na graczach eksponowanie w jakiś sposób tekstów podanych na kartach. Niemniej jednak, istotą mojej analizy jest przedstawienie każdej gry tak, jak została ona oryginalnie opisana w instrukcji.

⁵⁰⁵ T. Bartoś, *Jan Paweł II. Analiza Krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2008, s. 105.

⁵⁰⁶ Tamże, s. 105-106.

Wierni kontra komuniści. Pierwsza pielgrzymka papieża Polaka do Polski

Kolejna gra planszowa poddana analizie i interpretacji nosi nazwę *Ta Ziemia*. Została wydana przez *Centrum Myśli Jana Pawła II* z okazji kanonizacji papieża Polaka w 2014 roku. CMJPII to instytucja mająca na celu promować treści, które głosi Kościół katolicki oraz popularyzować Ojca Świętego. Za produkcję odpowiadała firma „Gry na zamówienie”, natomiast tematem rozgrywki była pierwsza pielgrzymka Jana Pawła II do Polski. Gracze przenoszą się metaforycznie w realia 1979 roku do PRL. Z podań historycznych, jak i fabuły gry oraz suplementu historycznego dodanego do zestawu wiemy, że komuniści obawiali się tej wizyty, dlatego dokładali wszelkich starań, aby skompromitować całe przedsięwzięcie. Komunistyczna władza odczuwała zagrożenie związane z wizytą Wojtyły. Trudno było przewidzieć dalekosiężne konsekwencje tego wydarzenia. Podczas pielgrzymki obawiano się zamieszek i ogólnego osłabienia autorytetu władzy. Odwołanie audiencji nie wchodziło w grę, gdyż mogło to doprowadzić do protestów. W trakcie pobytu Jana Pawła II w Polsce postawiono w stan szczególnej gotowości oddziały Milicji Obywatelskiej oraz Służb Bezpieczeństwa. Akcja szerzej była znana pod kryptonimem „Lato-79”. Do zadań komunistów należało szerzenie dezinformacji oraz inwigilacja na szeroką skalę. Mimo to, na spotkanie z papieżem przyszły setki tysięcy osób. Do żadnych zamieszek czy starć z milicją nie doszło⁵⁰⁷.

Zadaniem uczestników rozgrywki jest pomóc w organizacji pielgrzymki oraz nie dopuścić do umniejszenia wagi tego wydarzenia, na czym zależało komunistom. Gracze muszą połączyć swoje siły, aby przeciwstawić się wspólnemu wrogowi. Całość dedykowana jest dla maksymalnie czterech osób powyżej 12 roku życia.

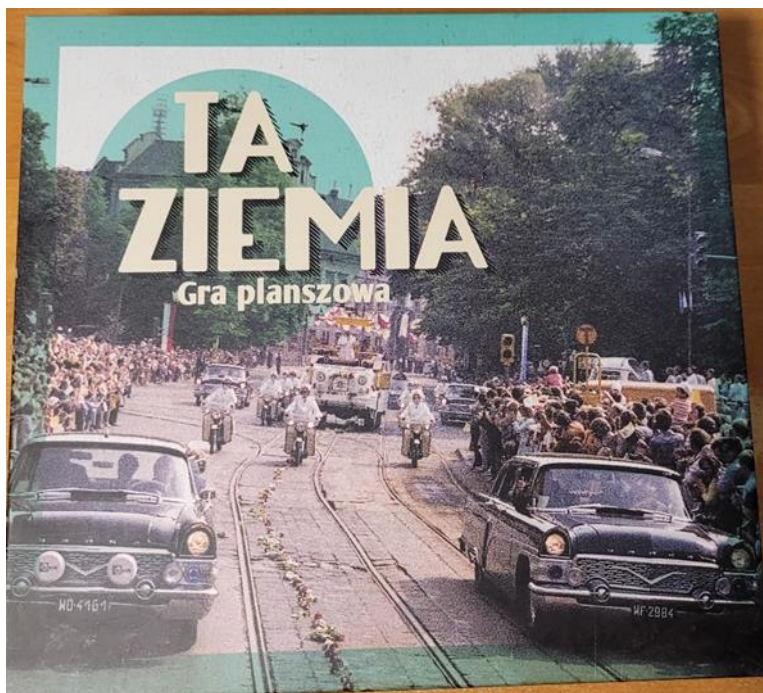
Autorzy gry – Maciej Reputakowski i Rafał Sadowski zadbali, żeby elementy historyczne kształtujące narrację współgrały z mechaniką oraz fabułą, do czego jeszcze wrócę. Tytuł *Ta Ziemia* odnosi się do słynnych słów Jana Pawła II wypowiedzianych na koniec homilii z 1979 roku: „Niech zstąpi Duch Twój i odnowi oblicze Ziemi. Tej Ziemi”⁵⁰⁸. Dziś ta słynna sentencja jest nierzadko przywoływana jako „magiczne” hasło, które spowodowało romantyczny zryw narodowowyzwoleńczy mający na celu uwolnić

⁵⁰⁷ Ł. Kobeszko, *Suplement historyczny*, w: *Ta Ziemia*, Gry Na Zamówienie, 2015, s. 1.

⁵⁰⁸ Jan Paweł II, *Homilia wygłoszona na pl. Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-jana-pawla-ii-wygloszona-podczas-mszy-sw-na-placu-zwyciestwa/>. Data dostępu: 23 sierpnia 2024.

Polaków spod komunistycznego jarzma. Stanowi to także aspekt budujący mit o papieżu jako wyzwolicielem narodu polskiego.

Kwestie projektujące narrację znajdują się już w samej warstwie graficznej i zasługują na parę zdań komentarza. Na okładce znajdziemy grafikę utworzoną ze zdjęcia autorstwa Ryszarda Rzepeckiego, na którym tłumy witają Jana Pawła II jadącego ulicą w papamobile, co wraz z tytułem nosi znamiona metafory wizualnej:



Pudełko gry planszowej *Ta Ziemia*

Istotnym elementem okładki są czarne samochody agentów eskortujących niewygodnego dla władzy gościa, co kształtuje pierwsze skojarzenia graczy, a także za pomocą przenośni obrazuje wszechobecną kontrolę obywateli Polski przez komunistów. Fabularną istotą rozgrywki jest współpraca różnych formacji, takich jak Uniwersytet, Kościół, Watykan i Opozycja, aby doprowadzić pielgrzymkę do zadowalającego stanu i nie dać władzom PRL sposobności zniszczenia całego wydarzenia. Mamy tutaj zatem klasyczny motyw walki dobra ze złem. Aby uchwycić klimat PRL, twórcy wykorzystali liczne zdjęcia archiwalne w kolorze czarnobiałym, wykonane podczas wizyty papieża. Kolorystyka, czy to na planszy, czy na kartach do gry jawi się jako poślizg lub szara, co dodatkowo działa na zmysł wzroku. Zapewne o taki efekt chodziło twórcom. Plansza wykorzystuje metaforykę wizualną. Przedstawia zarys konturowy granic Polski wypełniony specyficznym odcieniem przypominającym biały szum na ekranie dawnego telewizora,

co być może odnosi się do wszechobecnej w tamtym czasie cenzury. Taką teksturę można również skojarzyć z szarą gazetą. Fabuła gry dzieje się w miejscach pielgrzymowania Jana Pawła II z 1979 roku. Na planszy wyodrębniono sześć miast odwiedzonych przez papieża – Warszawę, Częstochowę, Gniezno Oświęcim, Wadowice, Kraków.

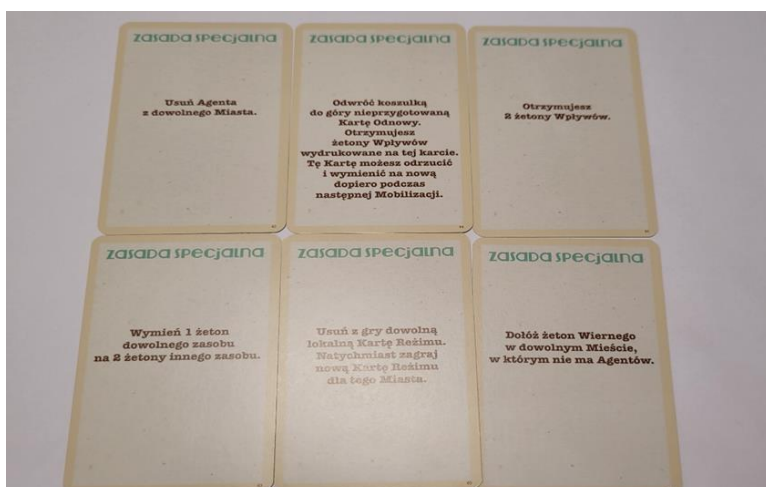


Plansza do gry *Ta Ziemia*

Oprócz podpisu określającego daną przestrzeń zabudowaną twórcy zamieścili również grafikę charakterystycznego budynku dla danej miejscowości. Oprócz już wymienionych elementów, na planszy znajdziemy pola takie, jak: „Więzenie”, „Telefon”, „Upływ czasu”, „Wspólna pula zasobów” oraz obszar „Centralnej Karty Reżimu”. Plansza obfituje w znaki ikoniczne oraz tekst, co jest charakterystyczne dla tej gry planszowej. Warto zauważyć, że poprzednio omawiane plansze do gry z Wojtyłą nie były tak rozbudowane. Jest to przykład obrazowania rzeczywistości za pomocą elementów działających na wyobraźnię.

Główny cel całej rozgrywki to zebranie jak największej liczby punktów. Użytkownicy, aby wygrać, muszą uzyskać ich minimum 20. Mechanika tej „planszówki” polega na odpowiednim rozmieszczaniu różnych jej elementów na podstawie kooperacji z innymi uczestnikami. Przygotowanie planszy przed grą jawi się w następujący sposób: każde miejsce określone na obszarze rozgrywki jako miasto pielgrzymki posiada losową

zasadę specjalną np. „otrzymujesz 2 żetony wpływów” lub „usuń z gry dowolną lokalną Kartę Reżimu. Natychmiast zagraj nową Kartę Reżimu dla tego Miasta”.



Przykładowe karty określające „Zasady Specjalne” w grze planszowej *Ta Ziemia*

Gracze dzielą między siebie losowo karty czterech frakcji, a są to „Kościół”, „Opozycja”, „Watykan” i „Uniwersytet”. Każdy uczestnik dobiera cztery pionki jednakowego koloru dla danej formacji, reprezentującej „Obywateli” lub też przedstawiającej podjętą akcję. Na obszarze gry znajduje się wylosowana „Karta Centralna Reżimu”, która określa fundamentalny charakter danej partii – np. „Pełna mobilizacja – Za każdym razem, gdy gracz zagrywa „Kartę Odnowy”, przesunąć znacznik czasu o dwa pola”. Obok planszy należy wybrać trzy „Karty Odnowy” odwrócone tekstem do góry, przykładowy opis takiej karty prezentuje się następująco: „Solidarność – usuń dowolną lokalną Kartę Reżimu z gry”.

Uczestnicy rozgrywki rozpoczynają daną partię zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a ich tura podzielona jest na dwie fazy. Pierwsza to „przygotowanie”, a druga „działania”. Twórcy zastrzegają, że podczas rozpoczęcia gry pomija się tę pierwszą część, później jednak wraca ona do pierwotnej konstrukcji. Pierwszy etap tury polega na zabraniu z planszy wszystkich swoich pionków symbolizujących „Obywateli” (poza ujętymi na polu „Więzienia” czy „Odnowy”), a drugi etap, czyli „działania” polega na ponownym ich rozmieszczeniu na odpowiednio wybranych przez użytkowników polach, które znajdują się wokół „Miast” i określają, co poprzez postawienie na danym miejscu pionka dzieje się w grze – można w tym wypadku konsultować swój ruch z innymi graczami. Ponadto wokół tych grafik, ukazujących daną strefę, znajdują się obszary przeznaczone dla „Wiernych” i „Agentów”. Osoba biorąca udział w zabawie musi także postawić pionek na „Kartach Odnowy”. Według zasad należy rozdysponować wszystkie

swoje pionki, gdzie jeden powinien zawsze znajdować się w przestrzeni „zabudowanej”. Pierwszy „Obywatel”, którego postawi się w „Mieście”, spowoduje ujawnienie „Karty Reżimu”. Może dojść do sytuacji, że nie będzie można wykorzystać wszystkich swoich pionków, wtedy zostają one czasowo wyłączone z gry.

Mechanika sprowadza się do odpowiedniego rozmieszczania pionków, które uruchamiają różne akcje, dlatego rozgrywka nabiera tempa. Istotną kwestią jest w tym przypadku strategia. Frakcja kontrolowana przez danego użytkownika metaforycznie reprezentuje możliwości danego środowiska, a w rozgrywce ma przypisane unikatowe możliwości.



Przykładowe karty frakcji wraz z opisem ich unikalnych możliwości

Przykładowo uczestnik kontrolujący środowisko „Watykanu” ma następującą zdolność: „Raz w swojej turze możesz postawić Obywatela na pole Telefonu, aby otrzymać 1 żeton Wpływów”. Pionki określone mianem „Obywateli” mają za zadanie wykonywać różne akcje w zależności od pola, na które się je postawi i tak też stanowią realizację woli gracza. Istnieją na planszy trzy obszary wokół „Miast” przeznaczone do rozlokowania wspomnianych figur – „Kościół”, „Urząd” oraz „Specjalne”. Dla przykładu: gracz, wystawiając swojego „Obywatela” na polu „Urząd”, zdobywa 1 żeton „Oporu” i może usunąć 1 żeton „Agenta” figurującego przy danym „Mieście”. Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech graczy, wykorzystuje się pole „Telefon” poprzez ustawienie tam swojej figury, wtedy możliwe jest użycia „Specjalnej Zdolności” innej frakcji, która nie bierze udziału w danej partii.

Dzięki przeprowadzaniu różnych akcji w trakcie rozgrywki pojawiają się żetony przedstawiające „Agentów” i „Wiernych” gromadzących się wokół danego miasta. Ponadto gracze zdobywają sztony określone jako: „Opór”, „Wiara” i „Wpływy”:



Przykładowe sztony używane w *Tej Ziemi*. Od lewej: „Agenci” i „Wierni”, „Opór”, „Wpływy” i „Wiara”

Żetony te mogą służyć np. do odrzucenia „Lokalnej Karty Reżimu”, która utrudnia realizację obranej taktyki. Zastosowano tutaj symbole np. szton oznaczający „wiarę” opatrzone wizerunkiem krzyża. Na planszy znajduje się także specjalne pole reprezentujące upływ czasu. Karty akcji determinują jego przepływ, jak również inne czynności. Kiedy figura odmierzająca czas, znajdzie się na określonej wartości, zmienia się „Centralna Karta Reżimu” wyznaczająca specyfikę rozgrywki. Gdy jednak ten pionek zostanie przesunięty na ostatnie pole, to gra się kończy. Metaforycznie rozpoczyna się wtedy pierwsza pielgrzymka papieża Polaka. Gracze przeliczają, ilu „Wiernych” na polach przyległych do miast udało im się zgromadzić. Każdy żeton symbolizujący „Wiernych” stanowi jeden punkt zwycięstwa. Jeżeli uczestnicy skompletowali ich ponad 20 to podróż apostolska Jana Pawła II odbyła się bez przeszkód i według prezentowanej narracji niedługo po tym wydarzeniu upadł komunizm w Polsce. Jeśli jednak nie uzyskano odpowiedniej liczby punktów, to wygrali komuniści, a historia Rzeczypospolitej potoczyłaby się inaczej⁵⁰⁹.

Nie jest moim celem przywoływanie wszystkich elementów, z których składa się gra planszowa *Ta Ziemia*, a jedynie przytoczenie jej najważniejszych mechanik, aby przybliżyć, na jakiej zasadzie funkcjonuje prezentowana w niej narracja i jakie komponenty ją kształtują. Na podstawie historycznych podań pragnę omówić sposób ukazania za pomocą języka gry specyficznej walki pomiędzy różnymi środowiskami podczas pierwszej pielgrzymki do Polski Jana Pawła II. Samo wydarzenie stanowi tutaj aspekt wiążący rozgrywkę z papieżem. W suplemencie historycznym dodanym do pudełka z grą potencjalni użytkownicy tego tytułu mają sposobność zapoznać się z tym,

⁵⁰⁹ Prezentowany opis gry został sporządzony na podstawie oryginalnej instrukcji do gry *Ta Ziemia*. Wszelkie cytaty pochodzą z tego tytułu.

do czego odnosi się prezentowana metafora, symboliczność oraz ikoniczność. Mechanika samej rozgrywki wydaje się prosta i powtarzalna, jednak prawdziwy potencjał tego przedsięwzięcia, moim zdaniem, tkwi w jego warstwie narracyjnej.

Papież znajduje się w pozycji centralnej całej rozgrywki, lecz nie bierze on w niej bezpośredniego udziału. To działania graczy mają pozwolić na odpowiednie przyjęcie go w komunistycznej Polsce. *De facto* Ojciec w Bieli metaforycznie pojawia się w grze na koniec całej partii, a to czy udało się powtórzyć prawdziwy sukces z 1979 roku, zależy od sprawnie prowadzonej strategii. Czas historyczny tamtego okresu stanowi kwestię łączącą papieża z rozgrywką planszową. Pokazuje to jak trudno było przedostać się do świadomości Polaków, kiedy ludzie poszukiwali nowych autorytetów, widząc jednocześnie, że sprawowana przez komunistów władza nie jest właściwa. Jednocześnie poprzez sposób realizowania rozgrywki w *Tej Ziemi* gracze mają stosowność przekonać się, ile środowisk musiało ze sobą współpracować, aby pomóc Wojtyśle odpowiednio ukształtować przekaz. Ten tytuł składa także symboliczny hołd wszystkim, tym którzy pozostawali w papieskim cieniu walki z komunizmem w Polsce. Dziś nie powinno się stereotypowo przypisywać wszystkich zasług w dążeniu do upadku systemu komunistycznego tylko jednej postaci. A właśnie podkreślać pomoc wielu środowisk, napędzających siłę przemówień, homilii i kazań Wojtyły.

Głównym elementem łączącym Jana Pawła II z rozgrywką jest, jak wspomniałem wcześniej, czas historyczny. W suplemencie dołączonym do pudełka z grą znajdziemy szereg informacji związanych z aspektami poruszonymi w *Tej Ziemi*. Język gry, czyli fabuła, estetyka i narracja, odzwierciedla realnie istniejące problemy społeczne. Jednym z nich są liczne aresztowania pielgrzymów, uznawanych za niewygodnych, a nawet niebezpiecznych. Twórcy uwzględnili to w swoim projekcie, wprowadzając „Karty Reżimu” określonych jako „Aresztowania”, co przekłada się na natychmiastowe akcje w rozgrywce.



Przykładowe karty utrudniające rozgrywkę

Ujawniona karta tego typu nie tylko wskazywała na powinność przesunięcia upływu czasu o trzy dni, lecz także nakazywała przenieść wszystkie pionki ustawione przy danym „Mieście” na pole „Więzienia”, gdzie nie można było już nimi rozporządzać. Efekt ten mógł być anulowany za pomocą karty „Odnowy”: „Komitet Obrony Robotników”.

W taki metaforyczny sposób język gry wykorzystuje historyczne fakty jako mechanizm napędzający akcję. Inne aspekty kształtujące narrację w *Tej Ziemi* obejmowały m.in. „biurokrację”, którą komunistyczne władze wykorzystywały jako narzędzie do opóźniania wydawania przepustek czy urlopów, aby ludzie nie mogli wziąć udziału w pielgrzymce.

Prasa krajowa miała obowiązek nie przypominać o wizycie Ojca Świętego i nie publikować papieskich wypowiedzi, co w grze ujęto na „Kracie Reżimu” pod nazwą „Cenzura”. Służba Bezpieczeństwa postawiona w stan szczególnej gotowości inwigilowała księży oraz pracowników uczelni wyższych. To również znalazło swoje odzwierciedlenie podczas rozgrywki. Gracze mieli możliwość odpowiedzieć na te utrudniające przygotowanie pielgrzymki mechanizmy poprzez wykorzystywanie specjalnych możliwości danej frakcji, miasta czy „Karty Odnowy”. Te ostatnie są przeciwwagą dla „Kart Reżimu”. Dla przykładu „Karta Odnowy” określona jako „Dyplomacja watykańska” w istocie odnosi się do realnej kwestii, gdyż z papieżem przyjechali wysoko postawieni watykańscy urzędnicy, którzy na mocy prawa międzynarodowego strzegli sposobu przyjęcia papieża w Polsce. Niekiedy nawet współpracowali z władzami PRL, czego przykładem jest np. przekazywanie treści

papieskiego wystąpienia, aby zostało ono zaakceptowane. W grze wykorzystano również kartę „Odnowy” o nazwie „Dywany kwiatów”, która ma moc ignorowania funkcji lokalnej lub centralnej „Karty Reżimu” do końca danej tury. Karta ta nawiązuje do spektakularnego przyjęcia Jana Pawła II podczas spontanicznej akcji na ulicach Warszawy. W oczekiwaniu na przyjazd papieża, mieszkańcy układali kwiaty na trasie „papamobile” i przystrajali nimi okna kamienic. Był to namacalny efekt jednoczenia się narodu w obliczu przyjazdu tak ważnej postaci, co z pewnością nie współgrało z założeniami władz PRL.



Przykładowe karty „Odnowy”

Niektóre karty wprowadzają dysonans narracyjny. Przykładem służy „Karta Odnowy”, nazwana „Oknem papieskim”, którą gracze mogą zastosować, aby dobrać taką liczbę żetonów „Oporu” lub „Wiary”, aby ich ilość była równa. Na tej karcie zamieszczono zdjęcie przedstawiające słynne okno, w którym podczas pielgrzymek papież rozmawiał z młodzieżą. Nie byłoby w tym nic dziwnego, lecz fabuła gry jasno wskazuje, że gracze dopiero przygotowują wizytę papieża Polaka, zatem okno staje się „papieskie” w trakcie i po odbyciu podróży apostolskiej przez Jana Pawła II. Innymi słowy, symbolika tego okna zyskuje swoją moc *de facto* po rozgrywce, a nie w jej trakcie, tak przynajmniej kształtuje się ona narracyjnie. Podobnie w fabule funkcjonuje karta określona jako „Spotkania z młodzieżą” czy „Porywająca homilia”. Nazwy te jasno określają i wskazują na to, jakby papież był już obecny podczas gry, co stoi w sprzeczności z głównym założeniem fabularnym. Zrozumiałe jest traktowanie tych nazw w sposób symboliczny czy metaforyczny, jednakże wprowadza to dysonans.

Gra opiera się na katolickich naukach, które stanowią jej główne założenia. Uczestnicy muszą współpracować, aby zorganizować przyjazd nowo wybranego papieża. Reprezentują różne frakcje i zarządzają pionkami symbolizującymi „Obywateli”. Celem jest pokonanie gry, a nie innych graczy. Jeśli drużyna przegra, wszyscy uczestnicy ponoszą porażkę, i odwrotnie. Można to interpretować jako metaforę, że niepowodzenie w zorganizowaniu papieskiej podróży do Polski byłoby porażką dla całego narodu. Jednocześnie gra popularyzuje Jana Pawła II.

Podsumowanie

Moja analiza trzech wybranych planszowych gier papieskich wymaga kilku słów komentarza. Porównam opisane gry przede wszystkim pod względem skonstruowanej w nich narracji i sposobu prezentowania treści dotyczącej słowiańskiego papieża. Pierwszą kwestią jest relacyjność Jana Pawła II z graczami w tych wyselekcjonowanych tytułach. W grze *Wadowice „Lolka” Wojtyły*, dedykowanej dla graczy z klas od pierwszej do trzeciej, przyszły papież Polak funkcjonuje jako przyjaciel, osoba bliska graczom, m.in. ze względu na zbliżony wiek głównego bohatera. Także sposób formułowania treści określających daną akcję w grze, którą należy wykonać, kiedy zrządzeniem losu pionek danego gracza stanie na specyficznym polu, jasno wskazuje o zniesieniu dystansu, dla przykładu:

Wspólnie z Lolkiem uczycie się do międzyszkolnego konkursu z języków obcych – greki, łaciny i języka niemieckiego. Aby utrwalić wiedzę, musisz udać się do szkolnej biblioteki. Wracasz do pola nr 12⁵¹⁰.

Takie określenia jak „wspólnie z Lolkiem” nakreślają charakter relacji między przyszłym papieżem a graczami. Unaocznia to również, w jakich kategoriach traktowany jest Wojtyła przez język gry. Każda kolejna wybrana przeze mnie rozgrywka w swojej narracji zwiększa dystans między uczestnikami a Wojtyłą.

W tytule *Dookoła świata z Janem Pawłem II*, jak wskazałem w poprzednim podrozdziale, gracze podążają śladami Wojtyły, aby zgłębiać wiedzę w zakresie jego dokonań na świecie. Nie podróżują razem z nim, jak sugerowane jest to w tytule.

⁵¹⁰ Cytowana treść pochodzi z karty do gry *Wadowice Lolka Wojtyły*.

Konstruowana narracja poprzez treści zamieszczone na kartach wskazujących na postęp w grze tworzy rozdźwięk pomiędzy graczami a Biskupem Rzymu. Oba przywołane tytuły dedykowane są dla młodych ludzi. I w obu występuje motyw podróży – w *Wadowicach „Lolka” Wojtyły*, stanowi on aspekt pokonywania przestrzeni na planszy od pola startowego do mety, natomiast w *Dookoła świata z Janem Pawłem II* motyw ten zostaje ujęty nie tylko w mechanice, ale także w fabule.

Nieco inaczej postąpili autorzy *Tej Ziemi* z przygotowaniem rozgrywki. Kwestia wiekowa nie pozostaje jednak bez znaczenia, gdyż gra dedykowana jest tym razem osobom powyżej 12 roku życia. „Planszówka” została skonstruowana jako przedsięwzięcie kooperacyjne, którego celem jest przygotowanie pierwszej pielgrzymki Jana Pawła II do Polski. Użytkownicy, nawet w trakcie rozgrywki nie mają sposobności metaforycznie obcować z papieżem Polakiem, ponieważ samo pojawienie się go według fabuły, stanowi koniec partii. Narracja w *Tej Ziemi* dystansuje najmocniej graczy z Wojtyłą. Jednak jest to gra dedykowana dla starszych ludzi. Wszakże inaczej prezentuje się treści dla dzieci, a inaczej dla młodzieży. Co ważne, Instytucje odpowiedzialne za stworzenie tych tytułów są do siebie podobne.

Na uwagę zasługuje również kwestia związana z różnymi sposobami przedstawienia samego wizerunku papieża Polaka w każdym z analizowanych tytułów. Mianowicie wygląda to następująco – w *Wadowicach „Lolka” Wojtyły* w ogóle nie znajdziemy żadnej graficznej wizualizacji młodego Wojtyły. Nie ma nawet jakiegoś archiwalnego zdjęcia z jego wizerunkiem. Przyszły papież figuruje jedynie w opisie instrukcji, zatem funkcjonuje jedynie w formie literackiej. Autorzy *Dookoła świata z Janem Pawłem II* tworzą własną graficzną wersję Biskupa Rzymu widoczną na opakowaniu oraz planszy do gry. Zaprezentowano go w stylu postaci komiksowej tudzież rysowanej za pomocą kredek o specyficznym wyrazie twarzy, który wzbudza zaufanie. Wojtyła jest tutaj przedstawiony jako życzliwy, pocziwy senior. W *Tej Ziemi* zastosowano najprostsze rozwiązanie, czyli zamieszczono w grze faktyczne fotografie ukazujące Jana Pawła II. Podkreślić należy, że wykorzystano zdjęcia, w których Wojtyła przybiera różnego rodzaju pozy i gesty. Dzięki temu gracze otrzymują także możliwość bezpośredniego ujrzenia jego wizerunku kształtującego narrację. Karty „Odnowy” zastosowane jako mechanika „planszówki” ozdobione zostały nie tylko w cytaty słowiańskiego papieża, ale również w zdjęcia z jego wizerunkiem podczas jakiejś np. interakcji z wiernymi. Na jednej z takich kart („Wolne Związki Zawodowe”) możemy zobaczyć uczestnika pielgrzymki klękającego i całującego Wojtyłę w pierścion papieski.

Koreluje to z akcją, którą można przeprowadzić w rozgrywce, akurat w tym przypadku chodzi o możliwość wyciągnięcia pionków z więzienia, a dodatkowo za każdego z nich uzyska się bonusowe żetony „Oporu”. Innym przykładem służy karta „Odnowy” określona jako „(...) i odnowi oblicze ziemi”. Twórcy zamieścili na niej archiwalną fotografię ukazującą Biskupa Rzymu w charakterystycznej pozie z otwartymi rękami sugerującej gest powitania. Dodatkowo zamieszczono cytat „Niech zstąpi Duch! I odnowi oblicze ziemi. Tej Ziemi!”⁵¹¹ Tym razem według mechaniki gry, karta ta dawała możliwość usunięcia jednego żetonu „Agenta” z każdego „Miasta”. Zatem faktyczny wizerunek papieski przedstawiony dodatkowo w charakterystycznej pozie, nie tylko stanowi relikw przesłości dla oglądu graczy, ale także koreluje z językiem gry i jej zasadami.

Każdy z przywołanych tytułów inaczej w swojej narracji realizuje aspekt popularyzacji Biskupa Rzymu. W *Wadowicach „Lolka” Wojtyły* przyszły papież jest niemal „namacalną” częścią gry, jej integralnym pierwiastkiem. W kolejnych dwóch tytułach jest albo swoistego rodzaju wspomnieniem, jak ma to miejsce w przypadku fabuły *Dookoła świata z Janem Pawłem II*, albo funkcjonuje poza rozgrywką, gdzieś w przyszłości, kiedy przyleci dopiero do Polski, co stanowi istotę gry spod patronatu Centrum Myśli Jana Pawła II w Warszawie. Jednak autorzy *Tej Ziemi* postanowili skonstruować tytuł warty uwagi dla „koneserów planszówek”. Udowodnili tym samym, że jest możliwe stworzenie gry o nieco większych aspiracjach niż tylko edukowanie o Wojtyły w prostej formule.

Motyw podróży, tak charakterystyczny dla pontyfikatu Jana Pawła II staje się najwygodniejszym dla twórców tematem przewodnim w rozgrywce, co wiązać można także z powszechnym dla „planszówek” aspektem. Pierwiastek ludyczny, moim zdaniem, stanowić będzie w tych rozgrywkach pewien „ciężar”. Tym samym walor edukacyjny coraz bardziej podczas danej partii zacznie odchodzić na dalszy plan, aż całkowicie pozostanie jedynie tłem. Każda gra prezentuje również inną perspektywę, z jakiej dane nam jest przyjrzeć się Janowi Pawłowi II. W kontekście biograficznym można wydzielić okres jego lat młodości jako motyw przewodni gry *Wadowice „Lolka” Wojtyły*. Pierwsza pielgrzymka do Polski po objęciu władzy nad instytucją kościelną jako kwestia ważna nie tylko pod względem politycznym, ale także symbolicznym w *Tej Ziemi*. Czy

⁵¹¹ Zob. Jan Paweł II, *Homilia na pl. Zwycięstwa, Warszawa 6 czerwca 1979....*

czas papieskich podróży po całym świecie w trakcie sprawowania posługi, co stanowiło temat gry *Dookoła świata z Janem Pawłem II*.

W związku z tym, że wszystkie analizowane i interpretowane przeze mnie gry zostały zaprojektowane i wydane przez instytucje promujące religię chrześcijańską, nie znajdziemy tutaj żadnych kontrowersyjnych treści o papieżu Polaku, które coraz częściej pojawiają się w mediach. W istocie te gry przyjmują sposób opowiadania o Janie Pawle II podobny do średniowiecznych hagiografii. Biorąc pod uwagę niewygodne treści opisywane przez takich autorów jak Ekke Overbeck⁵¹² oraz Marcin Gutowski⁵¹³ obniża się wiarygodność, gdyż w świadomości społecznej zostało zasiane ziarno wątpliwości co do świętości i autorytetu papieża Polaka. Jednakże zostanie świętym, nie oznacza bycia doskonałym, co powinno również znaleźć swoje miejsce w grach planszowych. Nadałoby to charakterystycznego realizmu, który wyważyłby sposób prowadzenia narracji o Wojtyły w grze.

Porównując do siebie wszystkie wyżej opisane gry planszowe, nie można pominąć kwestii związanej z warstwą estetyczną, która w tego rodzaju medium stanowi jeden z najważniejszych elementów. Pierwszy interpretowany tytuł *Wadowice „Lolka” Wojtyły* został wykonany na potrzeby szkolne i jest w pełni darmową produkcją. To gra skonstruowana z prostych graficznych elementów o nie wyszukanej stylistyce przypominającej swoim charakterem kicz produkowany masowo w chińskich fabrykach. Podobnie rzecz ma się w przypadku gry *Dookoła Świata z Janem Pawłem II*. Aleksandra Brzozowska wskazuje, że termin ten pochodzi od słowa kitsch oznaczającego krzykliwą tandetę. To pojęcie powstało już w 1860 roku, a dotyczyło handlu mizernymi dziełami sztuki. Zyskało z czasem szerszy zakres znaczeniowy, dziś nie tylko odnosi się do kategorii przedmiotów artystycznych, lecz także do różnorodnych sfer ludzkiego życia. Popyt na kicz napędza jego zapotrzebowanie, gdyż znajduje on uznanie wśród konsumentów. Brzozowska wskazuje na istnienie kilku typów obiektów tego rodzaju, jednym z nich jest kicz religijny. Są to zazwyczaj przedmioty wykonane niestarannie w produkcji masowej lub o przeznaczeniu świeckim czerpiące swoją popularność z uczuć religijnych⁵¹⁴. Styl wykonanych rysunków dosłownie przypomina kiczowate obrazki dla najmłodszych, przykładem służy:

⁵¹² E. Overbeck, *Maxima Culpa. Jan Paweł II wiedział*, Wydawnictwo Agora, Warszawa 2023.

⁵¹³ M. Gutowski, *Bielmo. Co wiedział Jan Paweł II*, Wydawnictwo Agora, Warszawa 2022.

⁵¹⁴ A. Brzozowska, *Rola kiczu na przykładzie pamiątek pontyfikatu Jana Pawła II*, online, <https://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/artmix/21850>. Data dostępu: 7 marca 2024.



Źródło: <https://wydawnictwo.niepokalanow.pl/pl/p/Obrazek-Jan-Pawel-II/830#galleryName=productGallery,imageNumber=1>.

Data dostępu 8 sierpnia 2024.

Kicz, jak trafnie podaje Magdalena Miszczak, to szerokie zjawisko dotyczące nie tylko sztuk plastycznych, ale również literatury, muzyki, filmu, architektury i wielu więcej. Nie jest to tylko styl, lecz fenomen pomiędzy różnymi dziedzinami, którego ramą wspólną są pejoratywne określenia, takie jak banał, powtarzalność, mierność artystyczna, tandeta⁵¹⁵. Dotyczy to także gier, kiedy to o Janie Pawle II powiela się skostniałe klisze z jego biografii lub wplata się w fabułę jego najbardziej charakterystyczne wypowiedzi. Nie dziwi więc zjawisko „cenzopapy” szerzącej się po internecie. W takim kontekście stanowi ona powiadomienie społeczeństwa, że przekroczone już wszelkie granice kiczu przez nadmierną gloryfikację Karola Wojtyły.

Wykorzystane grafiki i zdjęcia mają w najprostszy sposób nawiązywać do biografii przyszłego papieża. Próba zaciekawienia młodych ludzi sylwetką Wojtyły oraz dostarczenie rozrywki znajduje swoje uzasadnienie w tym kontekście. Jednak estetyka *Dookoła świata z Janem Pawłem II* stanowi kicz w czystej formie. Nie odnajdziemy tutaj żadnych ponadprzeciętnie narysowanych postaci i nie jest to projekt darmowy, dlatego sądzę, że jakość wykonanych rysunków nie spełnia odpowiednich standardów. Grafiki są także stereotypowe, ukazujące utopijną wizję świata. Z kolei *Ta Ziemia* została najsolidniej wykonana spośród reszty. Stylistyka odpowiada standardom współczesnych

⁵¹⁵ M. Miszczak, *Kicz i parodia w prozie Manueli Gretkowskiej. Czym jest; jak jest; po co jest?* „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica 2”, 2001, t. 2, s. 146.

gier planszowych. Estetyka faktycznie odwzorowuje ducha czasów komunistycznych np. poprzez kolorystykę. Wykorzystane zdjęcia archiwalne spełniają swoje zadanie, gra nie tylko dostarcza interesującej rozgrywki pod względem mechaniki, ale również posiada walor edukacyjny jawiący się w postaci autentyczności zamieszczonych fotografii archiwalnych.

W każdej z analizowanych gier zauważalna jest mitologizacja miejsc odwiedzonych przez Wojtyłę. Jak Podaje Magdalena Hodalska:

Przestrzenią mityczną są miejsca „nasycone obecnością” Papieża: krakowskie Błonia, papieskie okno, Kraków i Wadowice. Miejsce urodzin mitycznego herosa jest punktem centralnym albo pępkiem świata. Szczególne znaczenie w mitycznej narracji ma ziemia, „po której stąpały stopy” bohatera, miasto przez niego ukochane oraz miejsce, w którym „wszystko się zaczęło”⁵¹⁶.

Jest to doskonale widoczne we wszystkich opisywanych przeze mnie grach planszowych z papieżem Polakiem. Miejsca, w których się pojawił, mają znaczenie dla przekazu konstruowanego w każdym przywołanym projekcie.

Choć gra planszowa jako medium ma potencjał, aby uczyć o Janie Pawle II, tak jest to niezwykle trudne zadanie, aczkolwiek nie niemożliwe, co udowodnili twórcy *Tej Ziemi*. Warto podkreślić, że jest to gra zaprojektowana przez specjalistów od lat zajmujących się tworzeniem gier planszowych. Wniosek nasuwa się sam, jeśli jakaś instytucja ma zamiar zainicjować powstanie gry o znaczącej postaci, niech skorzysta z pomocy doświadczonych profesjonalistów.

⁵¹⁶ M. Hodalska, *Śmierć papieża, narodziny mitu...*, s. 215.

Jan Paweł II w grach miejskich

Od gier planszowych do miejskich

Gry planszowe i miejskie łączy kluczowy element – obie te formy aktywności opierają się na specyficznym polu działania, czyli obszarze, na którym toczy się rozgrywka. Wybrany przeze mnie kierunek analiz jest uzasadniony przejściem od mikro do makro planszy. Ponadto, wybrane gry planszowe i miejskie jawią się jako zinstytucjonalizowane formy edukacyjne, zaliczające się do nurtu serious games. Stanowi to kontynuację badań nad przekazywaniem wiedzy określonej przez twórców w tym medium.

Rozgrywka w przestrzeni miejskiej wpływa na poczucie innego rodzaju immersji, ponieważ wykorzystuje elementy rzeczywistego świata oraz technologiczne usprawnienia, takie jak GPS, kody QR i dedykowane aplikacje. Otwiera to zupełnie nowe możliwości przekazywania wiedzy o Janie Pawle II. W tej części rozprawy przeanalizuję i zinterpretuję zinstytucjonalizowaną serię warszawskich gier miejskich pt. *Gra o Wolność*. Jest to cykl wydarzeń organizowanych na ulicach stolicy w latach 2017-2023. Moje badania obejmują lata 2017-2022 i opierają się na zgromadzonych materiałach archiwalnych oraz ogólnodostępnych informacjach.

Czym są gry miejskie i jak je odczytać?

Gry miejskie zdobywają coraz większe uznanie w Polsce i na świecie za sprawą wielu czynników. Jedną z wyróżniających cech takich przedsięwzięć stanowi aspekt pokonywania przestrzeni w terenie zabudowanym, który w znaczący sposób odróżnia tego typu aktywność od gier planszowych lub komputerowych. Monika Curyło twierdzi, że nie ma określonej definicji akademickiej jednoznacznie wskazującej, czym jest gra miejska, dlatego badacze zazwyczaj sami definiują to zjawisko, opisując jego praktyczny

wymiar⁵¹⁷. Próbę zdefiniowania podejmują jednak Witold Warcholik i Konrad Leja podając, iż jest to:

(...) forma zabawy realizowana w czasie rzeczywistym w przestrzeni miejskiej, stanowiącej planszę rozgrywki, w której gracze (pionki) rozwiązują określone w scenariuszu zadania według własnych wariantów rozwiązań. O zwycięstwie decyduje czas i liczba lub waga rozwiązanych zadań⁵¹⁸.

W istocie rozgrywki miejskie wykorzystują cechy podchodów harcerskich, heppeningów czy *flash mobów*, posiadają jakąś fabułę lub stanowią projekt dotyczący obranej przez twórców tematyki. Te motywy mogą być różnorodne i odnosić się do np. wydarzeń historycznych lub literatury. O wyniku takiej formuły decyduje zazwyczaj czas ukończenia wyznaczonych misji lub liczba punktów – podaje Agnieszka Smalec⁵¹⁹.

Uczestnicy podążają ulicami do ustalonych przystanków w celu wykonania określonego przez twórców zadania. Miasto jest tutaj planszą działań, aczkolwiek w niektórych przypadkach może to być obszar całego państwa, jak i budynek lub kompleks takich obiektów⁵²⁰. Wydarzenia tego typu zyskują rozgłos również za sprawą dowolności w wyborze motywów oraz walorów wynikających z realizowanych treści. Jak wskazuje Hanna Bauta:

Inspiracją dla gier miejskich mogą być nie tylko wydarzenia historyczne, literackie, ale i wymyślone fantastyczne historie. Często projektanci gier łączą rzeczywistość z fantastyką, a bohaterowie przenoszą się w czasie lub wręcz istnieją poza nim. Dlatego wśród gier miejskich znajdziemy te o charakterze detektywistycznym rodem z prozy Dana Browna, historyczne oraz związane z ważnymi postaciami ze świata nauki, kultury oraz polityki⁵²¹.

W istocie dobór tematyki, realizacja zadań lub sposób prowadzenia rozgrywki ogranicza wyobraźnia twórców. Jak podają Michał Gawariłow oraz Gabriela Sierocińska-Dec w jednym z przewodników do gier miejskich organizowanych przez Instytutu Pileckiego,

⁵¹⁷ M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej*, online, <http://docplayer.pl/24651289-Gra-miejska-jako-forma-promocji-biblioteki-akademickiej-a-city-game-as-a-tool-for-promoting-an-academic-library.html>. Data dostępu: 30 września 2022, s. 376-377.

⁵¹⁸ W. Warcholik, K. Leja, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, online, <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/11740/AF126--09--Gry-miejskie--Warcholik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Data dostępu: 22 stycznia 2024, s. 87.

⁵¹⁹ A. Smalec, *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Problemy zarządzania, finansów i marketingu” nr 40, online, <https://wnus.usz.edu.pl/miz/pl/issue/58/article/639/>. Data dostępu: 20 września 2023 s. 193-206, s. 195.

⁵²⁰ M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej...*, s. 376.

⁵²¹ H. Bauta, *Gry miejskie*, „Zieleń miejska”, 2014, nr 4 (84), online, <https://portalkomunalny.pl/plus/arttykul/gry-miejskie/>. Data dostępu: 28 września 2022 r.

bez przestrzeni miejskiej rozgrywka o takim charakterze nie ma prawa bytu⁵²². Gry miejskie zazwyczaj mają charakter otwartego epizodu, lecz przede wszystkim są przeznaczone dla: konkretnej grupy wiekowej, mieszkańców danego miasta, turystów, młodzieży szkolnej, członków jakiegoś stowarzyszenia albo firmy⁵²³. Organizacja rozgrywki ulicznej może być powierzona różnego rodzaju instytucjom kulturalnym, wtedy danym projektem zajmują się wyznaczeni specjaliści⁵²⁴. Pojęcie „gry” powszechnie kojarzy się z rozrywką, aczkolwiek istotny aspekt rywalizacji ma niebagatelne znaczenie, gdyż w takich przedsięwzięciach uczestnicy mają szansę otrzymać nagrody. Trofeum za ukończenie zmagania czy bycie najlepszym zespołem lub graczem stanowi kategorię wabika, aby urozmaicić wydarzenie oraz dotrzeć do większej liczby osób⁵²⁵.

Istotnym aspektem gier miejskich rozumianych jako *serious games* jest ich pedagogiczny charakter oraz integracja międzyludzka. Polacy wytworzyli własny styl tych zabaw realizowany z rozmachem przez jednostki za to odpowiedzialne. Tego typu gry w zachodnich państwach przypominają jedynie heppeningi, czyli gromadzenie się ludzi w danym miejscu, aby przeprowadzić jakąś akcję – wskazuje Szymon Dąbrowski⁵²⁶.

Trudno sprecyzować, co stanowiło początek rozwoju tego gatunku ludycznego, prawdopodobnie jego korzenie sięgają wszelkich aktywności w sferze terenowej przypominającej popularne podchody. Dziś usprawnienia technologiczne, czyli łatwy dostęp do sieci internetowej za sprawą zaawansowanych telefonów lub tabletów, rozszerzyły wymiar gier miejskich o technologię cyfrową⁵²⁷.

Istnieje wiele formuł gier miejskich. Zazwyczaj określa je aspekt indywidualny lub zespołowy. Hanna Bauta wskazuje na kilka typów m.in. questing, gry turystyczne albo geocaching. Ten pierwszy najwięcej wspólnego ma z harcerskimi podchodami, stanowi swoistego rodzaju typ turystycznego przemierzania przestrzeni. Użytkownicy biorący udział w takim wydarzeniu mają za zadanie rozwiązać zagadki ulokowane w różnych, wyróżniających się miejscach. Tego typu przedsięwzięcie skoncentrowane jest

⁵²² M. Gawariłow, G. Sierocińska-Dec, *Gra Miejska. Krok po kroku*, online, <https://instytutpileckiego.pl/pl/projekty/edukacja/projekty-i-warsztaty-dla-uczniow/gra-miejska-krok-po-kroku>. Data dostępu: 5 stycznia 2024, s. 7.

⁵²³ M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej...*, s. 376.

⁵²⁴ H. Bauta, *Gry miejskie...*

⁵²⁵ M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej...*, s. 376-377.

⁵²⁶ Cyt. za: H. Bauta, *Gry miejskie...*

⁵²⁷ H. Bauta, *Gry miejskie...*

na poznawaniu przez uczestników np. kultury i przyrody danego miasta. Questing przyjmuje zazwyczaj formę opowieści na konkretny temat. Gier turystycznych nie ogranicza czasowość. Zawsze można je rozegrać, nie są one jakimś zaplanowanym wydarzeniem. Mogą w nich uczestniczyć turyści z innych miast, dzieci, dorośli, a także seniorzy. Twórcy zazwyczaj zamieszczają kartę do gry na dedykowanej stronie internetowej. Zabawy turystyczne funkcjonują również jako przedsięwzięcia międzynarodowe. Charakteryzują się kreatywnym sposobem na poznawanie nowych środowisk. Geocaching to coraz popularniejsza forma rozrywki. Gracze korzystając z GPS, odnajdują poukrywane w różnych miejscach kapsuły tzw. geocache, obszarem rozrywki może być nawet cały kraj albo inne państwo⁵²⁸.

Dynamiczny rozwój technologii dał możliwość rozwoju jeszcze jednej kategorii. W istocie jest to ewolucja gier miejskich, którą nazywam gramami nomadycznymi. Należą do nich projekty zacierające granice pomiędzy wymienionymi powyżej rodzajami. „Miesza” przestrzeń fizyczną z cyfrową. Do tego typu zaliczam tytuły, takie jak *Pokemon Go*⁵²⁹, *Wiedźmin: Pogromca Potworów*⁵³⁰, *Harry Potter Wizard Unite*⁵³¹. Są to mobilne konstrukty sporządzone na urządzenia przenośne: smartfony i tablety, które wykorzystują technologię GPS. Mapę gry stanowi cała fizyczna przestrzeń otaczająca uczestnika. Gracz poprzez swoje urządzenie otrzymuje wskazówki, gdzie się przemieszczać, aby w realnym miejscu zrealizować skonkretyzowane zadanie: złapać pokemona lub walczyć ze smokiem albo potworem, co jest zależne od tytułu. Całość rozrywki znajduje swoje miejsce na wyświetlaczu urządzenia. Celem każdej z wyżej wymienionych produkcji jest ciągłe przemierzanie przestrzeni fizycznej oraz cyfrowej jednocześnie, a to z kolei nie ma końca pod względem fabuły⁵³².

Gry w mieście według Olgi Nowakowskiej możemy również podzielić na trzy kategorie ze względu na funkcje, które pełnią. Badaczka wyróżnia typ rozrywek o charakterze: pasjonackim, edukacyjnym i komercyjnym. Pierwszy stanowi gry oparte na oddolnej inicjatywie. Są to zabawy dla czystej przyjemności, nie kwalifikują się jako komercyjne. Uczestnicy prywatnie organizują sobie czas i miejsce. Wokół takich przedsięwzięć tworzą się całe społeczności. Gry edukacyjne mają jasno określony cel

⁵²⁸ Tamże.

⁵²⁹ *Pokemon Go*, Niantic, 2016.

⁵³⁰ *Wiedźmin: Pogromca Potworów*, Spokko, 2021.

⁵³¹ *Harry Potter: Wizard Unite*, Niantic, 2019.

⁵³² Treść zmodyfikowana i przytoczona z: M. Fisz, *Ponowoczesny nomadyzm na przykładzie Pokemon Go*.

pedagogiczny. Kształcą różnego rodzaju umiejętności oraz pomagają zdobyć nową wiedzę poprzez wykonywanie określonych zadań związanych z tematem rozgrywki. Ostatni typ Nowakowska określa jako gry tworzone przez różnego rodzaju organizacje, działają one jak reklamy, a ich przeznaczeniem jest zwiedzanie albo celebrowanie⁵³³.

Na szczególną uwagę zasługują również miejskie rozgrywki literackie. Jest to rodzaj rywalizacji tematycznie poświęconej zagadnieniom związanym z edukacją polonistyczną i historyczną. Tego typu wydarzenia aranżuje Muzeum Powstania Warszawskiego, dla przykładu w 2010 roku zorganizowano grę⁵³⁴ o nazwie *Okruchy Poezji*⁵³⁵. To przedsięwzięcie w zależności od tematu przekształca się w narzędzie edukujące o danej dziedzinie. Tak jest również w przypadku szerzej tu analizowanej *Gry o Wolność*. Z pewnością można by się doszukać jeszcze kilku innych podziałów i typologii, lecz dla zarysowania problematyki wybrałem te konkretne przykłady.

Biorąc pod uwagę wszystkie wymienione powyżej kwestie, przebadam serię warszawskich *Gier o Wolność* w związku z a) interpretacją tytułu rozgrywki, b) typem gry, c) obroną tematyką, d) określeniem miejsca, czasu, przestrzeni, e) mechaniką i powierzonymi zadaniami, f) rolą gracza, g) kreacją papieża i świata przedstawionego, h) immersyjnością i emmersyjnością, i) narracją, j) warstwą estetyczną, k) ewolucją serii *Gry o Wolność* na przestrzeni lat 2017-2022, l) dołączonymi cytatami JP II i innymi treściami literackimi. Dodatkową kwestią jest bezpośrednie doświadczenie rozgrywki, czyli wszelkiego rodzaju emocje i przeżycia towarzyszące podczas wydarzenia. Pierwsze edycje warszawskiego projektu zorganizowane w latach 2017-2020 przedstawiam na podstawie zgromadzonych materiałów archiwalnych w sposób sprawozdawczy, którego celem jest ukazanie wizji twórców, czyli ich propozycji odczytania papieża. Zważając na to, że mogłem fizycznie wziąć udział w dwóch edycjach warszawskiego przedsięwzięcia analiza i interpretacja *Gry o Wolność* 2021 i 2022 zostaje uatrakcyjniona moim osobistym przeżyciem mającym wpływ na aspekty krytyczne zauważone podczas rozgrywki.

⁵³³ O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1 (3), s. 155-164.

⁵³⁴ Źródło: <https://www.1944.pl/artykul/gra-miejska-okruchy-poezji-.,3155.html>. Data dostępu: 30 września 2022.

⁵³⁵ *Okruchy Poezji*, Muzeum Powstania Warszawskiego, 2010.

Seria warszawskich gier o Janie Pawle II

Niewątpliwie do miejskich gier papieskich należy, corocznie przygotowywany przez stypendystów miasta Warszawy⁵³⁶, epizod ukazujący się pod nazwą *Gra o Wolność*, za który odpowiedzialny jest ośrodek *Centrum Myśli Jana Pawła II*. Autorzy mają na celu przybliżyć i popularyzować wiedzę o wkładzie Karola Wojtyły w kształtowanie się niezależnej Polski. Do tej pory ukazało się sześć edycji, licząc od 2017 roku. Stypendyści w wieku od 12 do 21 lat są odpowiedzialni za cały projekt, konstruowanie zadań oraz wyznaczanie miejsc rozgrywki. Inspiracji dostarcza myśl papieża Polaka, co wiąże się z kreatywną i nową interpretacją jego nauczania. Nie chodzi tutaj o wszystkie jego wypowiedzi, a jedynie o te dotyczące wybranego tematu zadania. Według regulaminu *Gra o Wolność* powinna być zorganizowana na terenach nieodległych od *Centrum Myśli Jana Pawła II*, zatem obszarem rozgrywek zazwyczaj jest ściśle centrum Warszawy, gdyż instytucja mieści się na ul. Foksal 11. Motywacją do podjęcia zmagania są nagrody za ukończenie wszystkich przewidzianych wyzwań. To wydarzenie dedykowane nie tylko mieszkańcom Warszawy, lecz także osobom spoza stolicy. Nie ma przewidzianych ograniczeń wiekowych.

Nazwa tego wydarzenia zasługuje na kilka uwag. Mianowicie określenie *Gra o Wolność* może nawiązywać do czasu historycznego, w którym Polska zmagająca się z komunizmem. Wielu działaczy podziemnych oraz ugrupowanie „Solidarność” wraz z Janem Pawłem II w swoisty sposób „grało” z władzami PRL, aby odzyskać „wolność”. Inspirację do takiej nazwy prawdopodobnie zaczerpnięto z licznych przemówień Karola Wojtyły, podejmujących tematykę „wolności”. Papież nierzadko wyrażał wprost te treści, nawiązując do zniewolonego narodu polskiego przez komunistów. Czasem było to także ujęte w grę słów, aby ominąć wszechobecną cenzurę⁵³⁷. Przykładem służy fragment *Orędzia na XIV Światowy Dzień Pokoju* ogłoszonego 1 stycznia 1981 roku:

Jeśli dziś poddaję Wam do rozważenia temat wolności, czynię to zgodnie z myślą Papieża Jana XXIII, który w Encyklice *Pacem in terris* przedstawił wolność jako jeden z czterech filarów, podtrzymujących budowę pokoju. Wolność odpowiada głębokiemu i powszechnemu dążeniu

⁵³⁶ Osoby pobierające stypendium to studenci i uczniowie mieszkający na terenie stolicy. Są to uzdolnieni młodzi ludzie, którzy znajdują się w trudnej sytuacji finansowej oraz osiągają znaczące wyniki w nauce, sporcie, sztuce lub udzielają się społecznie. Źródło: <https://www.centrumjp2.pl/stypendia/>. Data dostępu: 6 lutego 2022.

⁵³⁷ Zob. W. Karasiński, *Pojęcie wolności w nauczaniu Jana Pawła II podczas pielgrzymek do ojczyzny*, „Studia Wrocławskie”, 2007, nr 10.

współczesnego świata;(...). Usiłując przeto rozwinąć naszą służbę sprawie pokoju, musimy koniecznie zrozumieć prawdziwą naturę wolności, która stanowi zarazem korzeń i owoc pokoju⁵³⁸.

Można zinterpretować tytuł tej gry miejskiej w jeszcze inny sposób. Jako próbę metaforycznej walki o „wolność” w nas samych zgodnie z nauczaniem Kościoła. Według wykładni rzymskokatolickiej ludzie zmagają się ze swoimi ograniczeniami, grzechami, dlatego prawdziwą „wolnością” w tym rozumieniu jest przewyciężenie wymienionych słabości na rzecz rozwoju „kwestii duchowych” we własnej psychice i osobowości. Jak podaje Waldemar Karasiński, w nauczaniu Wojtyły Bóg Ojciec obdarzył człowieka rozumem, co uczyniło go istotą o wolnej woli zdolną do decydowania o swoim losie, dlatego też tak rozumiana „wolność” stanowi fundament naszego postępowania, ale też wskazuje kierunki, czyli możliwość wyboru pomiędzy dobrem a złem, a to przekłada się na odpowiedzialność wobec dokonanych czynów⁵³⁹. Interpretacje tego tytułu mogą być różne.

Nawiązując do wyżej przedstawionego fragmentu orędzia papieskiego, można stwierdzić, że „wolność” to filar pokoju. Jednakże w zależności od podejmowanego tematu konkretnej edycji *Gry o Wolność* ta kategoria przybiera różne formy interpretacyjne ściśle związane z danym wątkiem ujętym w rozgrywce. Twórcy podkreślają aspekt „wolności” w edycji z 2017 roku i zamieszczają taki fragment wypowiedzi papieskiej:

Tu, w tej części Europy, słowo wolność nabiera szczególnego znaczenia. Znamy smak niewoli, smak wojny i niesprawiedliwości. Znają go także te kraje, które przeżyły podobnie jak my tragiczne doświadczenia braku wolności osobistej i społecznej.

(...)

Dzisiaj cieszymy się z odzyskanej wolności, ale wolności nie można tylko posiadać i używać. Trzeba ją stale zdobywać przez prawdę. Wolność kryje w sobie dojrzałą odpowiedzialność ludzkich sumień, która z tej prawdy wynika. Może ona być użyta dobrze lub źle, na służbę dobra prawdziwego lub fałszywego, pozornego⁵⁴⁰.

Papież tłumaczy pojęcie wolności w odniesieniu do historii narodu polskiego, który doświadczył horroru wojny ze strony sąsiadujących państw. „Wolność” to termin

⁵³⁸ Jan Paweł II, *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – 1 stycznia 1981*, online, <https://www.niedziela.pl/artukul/2274>. Data dostępu: 4 października 2022.

⁵³⁹ Waldemar Karasiński, *Pojęcie wolności w nauczaniu Jana Pawła II podczas pielgrzymek do ojczyzny...*, s. 201.

⁵⁴⁰ Zob. Jan Paweł II, *List od Jana Pawła II o wolności*, online, <https://www.centrumjp2.pl/list-od-jana-pawla-ii-o-wolnosci/>. Data dostępu: 20 października 2022.

pewnego rodzaju abstrakcyjny, możliwy do poznania przez „prawdę”. Choć możliwe są różne interpretacje tego zagadnienia. Jedni mogą wykorzystywać swoją „wolność” kosztem drugih. Niemniej jednak termin ten zostanie wielokrotnie przywołany podczas analiz we wszystkich edycjach warszawskiego projektu.

Edycja gry z 2017, 2018, 2019 oraz 2022 roku miała charakter jednodniowego wydarzenia w centrum Warszawy, wyznaczone przystanki mieściły się niedaleko *Centrum Myśli Jana Pawła II*, do których należało fizycznie się przedostać i wykonać powierzone zadania, co dokładniej omówię w dalszej części rozprawy. Temat *Gry o Wolność* z 2017 roku powstał w związku z 99. rocznicą uzyskania niepodległości przez Polskę, twórcy powierzyli użytkownikom zadania związane z istotnymi, historycznymi wydarzeniami mającymi wpływ na uzyskanie suwerenności naszego państwa. Edycja 2018 r. dotyczyła czasów współczesnych XX i XXI w. Uczestnicy podczas rozgrywki zapoznali się z fundamentalnymi wydarzeniami dla Polaków w tym okresie. Kolejna wersja z 2019 roku została zorganizowana z uwagi na 40. rocznicę pierwszej pielgrzymki Papieża Polaka do ojczyzny. W roku 2020 twórcy z uwagi na wybuch pandemii koronawirusa stworzyli rozszerzoną wersję gry miejskiej z 2019 roku, w którą można było zagrać w formie wirtualnej, czyli poprzez stronę internetową. Z kolei w 2021 roku organizatorzy wykorzystali dwie wersje warszawskiej gry: wirtualną i fizyczną. Podjęto w niej zagadnienie „wolności” jako odbudowywania pokoju. Natomiast *Gra o Wolność 2022* fabularnie związana była z pojęciem „solidarności” i korelowała z wybuchem wojny na Ukrainie⁵⁴¹. Według typologii Olgi Nowakowskiej⁵⁴² *Grę o Wolność* można określić jako typ edukacyjny, gdyż zarówno tematyka podejmowana w zabawie, zadania mają także na celu przekazywać uczestnikom wiedzę z historii, kultury i religii. Dodatkową kwestią jest aspekt turystyczny. Wydzielone obszary gry są zazwyczaj zlokalizowane w znaczących miejscach stolicy.

Gry miejskie, choć mogą wydawać się przy rozgrywkach cyfrowych i planszowych mniej popularne lub znacznie prostsze w konstrukcji oraz przekazie, stanowią złożone przedsięwzięcie. Organizacja i stworzenie takiej zabawy wymaga przede wszystkim: opracowania trasy, wybrania odpowiednich miejsc, wkomponowania treści głoszonych przez Karola Wojtyłę w fabułę, sprecyzowania tematu.

⁵⁴¹ Podane informacje czerpię: źródło: www.graowolnosc.pl. Data dostępu: 4 października 2022.

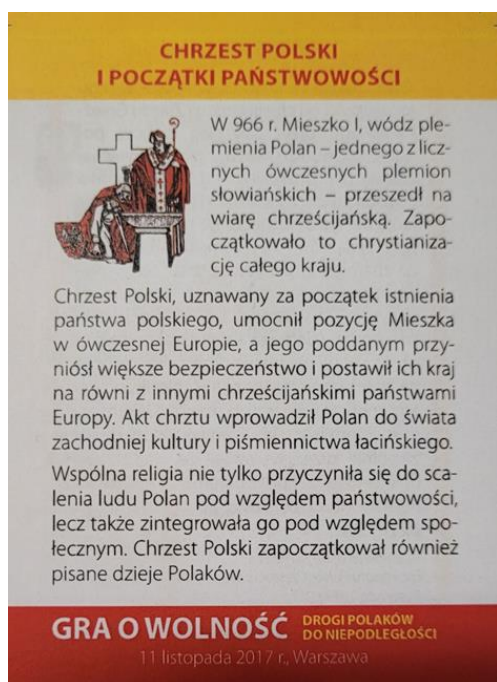
⁵⁴² O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1 (3), s. 155-165.

W *Grze o Wolność*, jak wspominałem powyżej, fundamentalna jest nauka Jana Pawła II, co ściśle łączy się z funkcją edukacyjną. Twórcy na kanwie homilii Ojca Świętego z Polski wykorzystują swoistego rodzaju narrację, mającą na celu uczenie poprzez grę o uniwersalnych zasadach etycznych promowanych przez Kościół. Dlatego treść zadań, fabuła i narracja wykorzystują retorykę, nieco zmodyfikowaną, lecz w gruncie rzeczy opartą na perswazji. Charakterystyczne elementy tego mechanizmu wyjaśnię na podstawie konkretnych przykładów. Posłużę się także nowoczesną komparatystyką, aby porównać ze sobą poszczególne edycje tej gry miejskiej oraz jej ewolucję.

Pierwsza edycja *Gry o Wolność* miała miejsce w sobotę 11 listopada 2017⁵⁴³. Jej tematem, jak wspomniałem powyżej, była droga państwa Polskiego do uzyskania niepodległości, gdyż przypadało to na 99. rocznicę tego wydarzenia. Gracze mieli wykonać zadania związane z 10 epizodami historycznymi, których rozwój, zdaniem twórców, pozwolił na odzyskanie suwerennego państwa. Uczestnicy gry otrzymali mapę, do jakich miejsc należy się kierować, aby realizować powierzone misje.

Materiał archiwalny przedstawiający książeczkę, która stanowiła kartę do gry

Co istotne, gracze zapoznali się także z poglądami Jana Pawła II na temat historii Polski oraz „wolności”⁵⁴⁴. Po wykonaniu poleconego przez autorów zadania uczestnicy otrzymywali kartę, na której znajdował się opis określający wydarzenie i niewielka grafika symbolizująca zagadnienie.



Materiał archiwalny przedstawiający przykładową kartę, którą uzyskiwało się po wykonaniu określonego zadania

Na odwrocie każdej karty znajdował się cytat z różnych dokumentów papieskich, co stanowiło formę komentarza Jana Pawła II do konkretnej historii. W przytoczonych uwagach Karola Wojtyły jedna litera była wyróżniona. Z tych pogrubionych znaków drukarskich w ostatnim zadaniu należało ułożyć końcowe hasło.

⁵⁴⁴ Niniejsza analiza tego wydarzenia, jak i również edycji 2018 oraz 2019 zostanie przedstawiona na podstawie archiwalnego scenariusza, który otrzymałem od przedstawicieli *Centrum Myśli Jana Pawła II*.



Materiał archiwalny ukazujący rewers karty, którą otrzymywano za ukończenie zadania

Punktem startowym gry był Klub Inteligencji Katolickiej mieszczący się na ul. Freta 20/24A. Sześć pierwszych przystanków, łącznie z początkowym określonym jako punkt „zero”, autorzy rozlokowali w obrębie Rynku Starego Miasta. Cztery kolejne lokalizacje znalazły się na obszarze ulic Krakowskiego Przedmieścia, Nowego Świata aż do Foksal 11, czyli do Centrum Myśli Jana Pawła II, gdzie ustanowiono metę. Wybrano dziesięć wydarzeń historycznych: chrzest Polski, potop szwedzki i obrona Jasnej Góry, uchwalenie Konstytucji 3 maja, rozbiory i walki o niepodległość, odzyskanie niepodległości w 1918 r., wojna 1920 r.: bitwa warszawska, okres totalitaryzmów, Powstanie Warszawskie, okres PRL i wybór Karola Wojtyły na papieża, wolna Polska – dana i zadana. Wokół tych zagadnień gracze realizowali powierzone im łamigłówki. W każdej lokacji znajdował się przewodnik – postać historyczna związana z danym zagadnieniem. Przykładem są: Dobrawa, Hugo Kołłątaj, Adam Mickiewicz, I. J. Paderewski, Józef Piłsudski, Jan Bytnar, Tadeusz „Bór” Komorowski, postać zbiorowa symbolizująca stoczniovców, Jan Paweł II.

Pierwsze zadanie związane tematycznie z Chrztem Polski uczestnicy mogli rozwiązać w Parafii Nawiedzenia NMP (ul. Przyrynek 2). Wyznaczone miejsce, czyli Kościół Nawiedzenia Najświętszej Marii Panny stanowi jeden z najstarszych zabytków tego typu w Warszawie, co tworzy swoistego rodzaju nawiązanie do początków chrześcijaństwa. Druga kwestia dotyczy tego, że kościół ten, prawdopodobnie powstał na

szczątkach pogańskiej świątyni⁵⁴⁵. Poprzez taki dobór miejsca i tematu zadania tworzy się tutaj symbol porzucenia pogańskich zwyczajów oraz wejścia do obrzędu rzymsko-katolickiego. Gracze musieli odgadnąć, jakie osoby zostały zaprezentowane w dziele sztuki, którym prawdopodobnie był gnieźnieński fresk przedstawiony w formie prostej grafiki. Następnie uczestnicy tego projektu przebiegali się w kostiumy i odtworzyli ustawienie postaci ze wspomnianego obrazka. Zadanie kończyło się uzyskaniem karty pt. „Chrzest Polski i początki państwowości”. Wspomniany fragment fresku został umieszczony jako miniaturka z lewej strony karty. Na jej odwrocie przedstawiono zarys twarzy papieża i „dymek” jak z komiksu. Wykorzystano tutaj fragment przemówienia Jana Pawła II do Konferencji Episkopatu Polski wygłoszonego 5 czerwca 1979 roku w Częstochowie jako komentarz Karola Wojtyły:

Owo osadzenie Kościoła w Polsce w jego katolickości od chwili chrztu i Zjazdu Gnieźnieńskiego, przez cały ciąg dziejów, posiada, jak dobrze wiemy, szczególne znaczenie dla duchowych dziejów narodu. Posiada także znaczenie dla jego kultury, która nie tylko odznacza się tradycją wyraźnych związków z Rzymem, ale także posiada znamienne dla katolicyzmu cechy uniwersalności, podstawowego otwarcia na wszystko, co w drodze uniwersalnej niejako wymiany dóbr staje się udziałem każdego, kto w tej wymianie uczestniczy. Można by twierdzenie to popierać niezliczonymi argumentami z naszych dziejów. Jakimś argumentem jest także i ten fakt, który dzisiaj wspólnie przeżywamy - że mianowicie z Episkopatem Polski spotyka się dzisiaj papież-Polak⁵⁴⁶.

Słowa Jana Pawła II kształtują narrację *Gry o Wolność* z roku 2017. Przyjęcie chrztu przez Polskę nie tylko miało znaczenie dla rozwoju duchowego Polaków, ale również przyczyniło się do wzbogacenia naszej kultury. Wojtyła uważa, że religia katolicka odznacza się swoistego rodzaju uniwersalnością i stanowi fundament rozwoju duchowego dla każdej jednostki. Mamy tutaj zatem zwrot ku wierze. Twórcy, wykorzystując tematykę zadania oraz wypowiedź Wojtyły podkreślają, iż jednym z najważniejszych wydarzeń historycznych dla naszego kraju było przystąpienie do wspólnoty Kościoła katolickiego. Prawdopodobnie, jak zauważa Sławomir Iwanowski, inaczej mogłyby potoczyć się losy Polski, gdyby została przyłączona do tradycji Bizancjum, co z kolei przybliżyłoby nas kulturowo i cywilizacyjnie do współczesnej

⁵⁴⁵ Źródło:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%9Bci%C3%B3%C5%82_Nawiedzenia_Naj%C5%9Bwi%C4%99t_szej_Marii_Panny_w_Warszawie. Data dostępu 16 października 2022.

⁵⁴⁶ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie do Konferencji Episkopatu Polski*, Częstochowa, 5 czerwca 1979 r., online, [https://jp2online.pl/uk/Object/przemowienie-do-konferencji-episkopatu-polski-w-czestochowie-\(1979\);T2JqZWN0OjM1Nzk=](https://jp2online.pl/uk/Object/przemowienie-do-konferencji-episkopatu-polski-w-czestochowie-(1979);T2JqZWN0OjM1Nzk=). Data dostępu: 1 sierpnia 2024.

Rosji oraz prawosławia. Przystąpienie do duchowej tradycji zachodu przez Mieszka I było również przedsięwzięciem politycznym i równało się z przyjęciem spuścizny cywilizacji zachodnioeuropejskiej tamtego czasu⁵⁴⁷.

Kolejne zadanie związane z Potopem Szwedzkim czekające na uczestników warszawskiej gry miejskiej było zlokalizowane w obrębie Kościoła MB Łaskawej (ul. Świętojańska 10). Według fabuły gry użytkownicy znaleźli się wewnątrz klasztoru paulinów, mieszczącego się na Jasnej Górze w grudniu 1655 roku, kiedy to Szwedzi najechali Polskę. Wraz z początkiem listopada skandynawscy najeźdźcy dokonują próby przejęcia klasztoru na Jasnej Górze. Oblężenie trwa już cztery tygodnie i część zakonników pragnie skapitulować. Uczestnicy gry muszą wraz z o. Augustynem Kordeckim przekonać duchownych tejże twierdzy, aby się nie poddawali, nie skapitulowali. Zadaniem grupy jest wybranie argumentów z listy. Zakonnicy pragnący się poddać zawsze odpowiadają kontrargumentem. Jeśli gracze wybiorą prawidłowe uzasadnienie spośród podanych, to duchowni będą kontynuować rozmowę, jednakże, gdyby uczestnicy wybrali nieprawidłowy motyw, to zadanie należy rozpocząć od nowa. Jeśli na końcu podjęto decyzję o kontynuowaniu walki przez zakonników, to oznacza, że zadanie zostało ukończone.

Miejsce wybrane do zadania ma swoją symbolikę, gdyż w 1656 roku świątynia faktycznie została splądrowana przez szwedzkich najeźdźców, a rok wcześniej o. Augustyn Kordecki nie chciał oddać przybytku w ręce oprawców z północy. Na karcie⁵⁴⁸, która stanowiła dowód ukończenia zadania, zamieszczono fragment wypowiedzi papieża Polaka z listu z okazji 350. rocznicy cudownej obrony klasztoru jasnogórskiego 1 kwietnia 2005 roku:

Z Bożego zrządzenia Jasna Góra stała się opatrnościowym bastionem w walce o zachowanie wolności i narodowej tożsamości. Dobrze to rozumiał ówczesny przeor częstochowskiego klasztoru o. Augustyn Kordecki. [...] Nawiązując do tego wyrazu wiary w moc Jasnogórskiej Królowej, mówiłem kiedyś: <<Jeżeli patrzymy na postać Augustyna Kordeckiego, jego bohaterską decyzję obrony Jasnej Góry, jego zwycięstwo, wówczas odżywają w nim jakże liczne postacie naszej historii – postacie pasterzy, kapłanów i zarazem żołnierzy. Jego geniusz był zapoczątkowaniem nowych czasów, nowych zadań dziejowych i ducha polskiego. O. Augustyn

⁵⁴⁷ S. Iwanowski, *Chrzest Polski – początek państwa*, „Polonika” nr 253, 2016, online, <http://www.polonika.at/index.php/miesiecznik/historia/1455-chrzest-polski-poczatek-panstwa>. Data dostępu: 16 października 2022.

⁵⁴⁸ Na karcie, dokładnie w jej lewej części, przedstawiono wizerunek Ojca Kordeckiego wraz z obrazem Matki Bożej.

Kordecki odniósł zwycięstwo. Jasna Góra zadziwiła cały naród, ona jedna potrafiła się obronić przed „potopem”, ostatnia wyspa niepodległego bytu i niepodległego ducha>>”⁵⁴⁹

Augustyn Kordecki zostaje przyrównany przez Wojtyłę do żołnierza, w którym dostrzec można cechy bohatera. Treść zadania mitologizuje Kordeckiego i silnie akcentuje jego patriotyczną postawę. Pokazuje to, że papież w swoich wypowiedziach kładł duży nacisk na odwoływanie się do historii narodu polskiego.

Sam fakt obrony Jasnej Góry Wojtyła traktuje jako symbol niepodległości, co wpasowuje się w ogólną ideę *Gry o Wolność*. Jego wypowiedź dopełnia zatem przekaz płynący z fabuły. Zadanie zostaje tak skonstruowane, że gracze muszą na nowo je rozpocząć, jeśli zostanie wybrany niepoprawny argument. Zła decyzja w tej kwestii zakończy się porażką. Dzięki takiej formule uczestnikom nie tylko zostanie przekazana wiedza historyczna, ale też łatwiej im będzie zrozumieć sytuację, jaka wtedy miała miejsce i jak trudno było Kordeckiemu utrzymać wysokie morale duchownych. Szwedzi dysponowali znacznie większym potencjałem militarnym niż zakonnicy, co potęgowało chęć kapitulacji. Niebagatelne znaczenie ma również scenografia. Podczas wykonywania zadania w tle widoczny był obraz Matki Boskiej Częstochowskiej, a w wybranych przez twórców momentach słychać było odgłosy bombardowań, aby poprzez zmysł słuchu oddać atmosferę tamtego wydarzenia i pogłębić immersję.

Gracze po ukończeniu poprzedniego zadania kierowali się do Archiwum Głównego Akt Dawnych (ul. Długa 7). Tematem było uchwalenie Konstytucji 3 maja, a postacią przewodnią Hugo Kołłątaj. Grupa musiała połączyć opis danego pojęcia z jego nazwą. I tak jak w poprzednich zadaniach po ukończeniu wyzwania gracze otrzymali kartę z kolejnym komentarzem Jana Pawła II, którego treść przytoczono z przemówienia w czasie nabożeństwa dziękczynnego z okazji 200. rocznicy uchwalenia Konstytucji 3 maja:

Po upływie dwóch wieków doceniamy pełniej jeszcze wagę tego dokumentu: odczytujemy w nim prawdę o Polsce, zakorzenioną w przeszłości, a równocześnie wychyloną w przyszłość. I dlatego Konstytucja 3 maja w tym właśnie dziejowym momencie, wobec bliskiej już groźby utraty niepodległości była dokumentem profetycznym i opatrnościowym. Ona sprawiła, że nie można było odebrać Polsce jej rzeczywistego bytu na kontynencie europejskim, bo ten byt został zapisany

⁵⁴⁹ Zob. Jan Paweł II, *List z okazji 350. Rocznicy cudownej obrony klasztoru jasnogórskiego, 1 kwietnia 2005 r.*, online, <https://www.zyciezakonne.pl/dokumenty/kosciol/jan-pawel-ii/jan-pawel-ii-listy-i-przeslania/2005-04-01-watykan-list-do-general-paulinow-20065/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

w słowach Konstytucji 3 maja. A słowa te, mając moc prawdy, okazały się potężniejsze od potrojnej przemocy, która spadła na Rzeczpospolitą. [...] Nasze dzisiejsze modlitewne wołanie: "Naucz nas być wolnymi", było aktualne wtedy, przed dwustu laty. Konstytucja 3 maja stanowiła na nie odpowiedź zasadniczą⁵⁵⁰.

Zdaniem Wojtyły uchwalenie Konstytucji 3 maja stanowiło znaczący symbol dla państwa Polskiego jako suwerennego kraju. Umocniło to naszą ojczyznę w szeregu niezależnych społeczności europejskich. Prezentowana narracja kładzie silny nacisk na aspekt niepodległości jako wartości, do której Polacy dążyli przez stulecia.

Kolejne zadanie dotyczące rozbiorów i walki o niepodległość rozegrano w Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza. Miejsce nieprzypadkowe nawiązujące do polskiego paradygmatu romantycznego. Gracze po wprowadzeniu przez postać przewodnią (Adama Mickiewicza lub Emilię Plater) przystąpili do zadania. Mieli ułożyć z puzzli mapy po trzech rozbiorach Polski (lata 1772, 1793 oraz 1795). Następnie porównali granice niepodległego państwa Polaków po 1918 r. do zagarniętych wcześniej ziem. Choć zadanie wydaje się mało złożone i proste, tak uświadamiało, jak duża część terytorium Rzeczypospolitej została zabrana oraz jaki kształt przybrał kraj nad Wisłą po 1918 r. Wstęp do zadania poprzedzono komentarzem przewodnika, aby nadać odpowiedni nastrój i opowiedzieć w skrócie o rozbiorach. Na odwrocie karty, którą uzyskano jako dowód ukończenia zadania, zamieszczono cytaty z przemówienia Jana Pawła II:

Naród bowiem trwa w swojej duchowej substancji, duchowej tożsamości przez własną kulturę. Ta prawda w naszych dziejach zdobyła szczególną wymowę, zwłaszcza w niektórych okresach. Wystarczy wspomnieć rozbiory, wiek XIX, śmiertelną walkę o przetrwanie narodu — a na tym tle nieznanym przedtem rozwój kultury polskiej: poprzez dzieła wieszczów, Chopina, którego serce znajduje się w tej świątyni, mistrzów dłuta i pędzla⁵⁵¹.

⁵⁵⁰ Zob. Jan Paweł II, *Rocznicy uchwalenia Konstytucji 3 maja, Warszawa 8 czerwca 1991 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/35warszawa_08061991.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁵¹ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata kultury zgromadzonych w kościele Świętego Krzyża, Warszawa 13 czerwca 1987 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/przemowienie-do-przedstawicieli-swiatego-krzyza;T2JqZWN0OjM2NjU=>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Według wypowiedzianych przez papieża słów kultura polska trwała w pamięci Polaków mimo trudnego czasu rozbiorów. Przedstawiciele inteligencji rozporoszonej po świecie m.in. Mickiewicz, Słowacki, Chopin tworzyli swoje dzieła w duchu kultury polskiej, co stanowi wyraz trwania „polskości” mimo utraconych ziem.

Trzy kolejne zadania czekające na uczestników wyglądały podobnie. Temat odzyskania niepodległości poprowadzony został przez postać I. J. Paderewskiego, gracze rozwiązywali rebusy muzyczne, czyli tytuły piosenek, a miejscem rozgrywki był Instytut Historii im. Tadeusza Manteuffla PAN (ul. Rynek Starego Miasta 29). Motyw szósty dotyczący bitwy warszawskiej prowadził animator wcielający się w Józefa Piłsudskiego. Uczestnicy wybierali spośród rozłożonych przedmiotów ryszunek legionisty. Następną część rozgrywki przeprowadzono w Kościele św. Krzyża (ul. Krakowskie Przedmieście 3). Okres totalitaryzmów komentowała osobistość Jana Bytnara (pseudonim „Rudy”). Gracze musieli rozszyfrować komunikat na podstawie wskazówki. Użytkownicy na Placu Powstańców zostali wprowadzeni do kolejnego zadania przez Tadeusza „Bóra” Komorowskiego, gdzie zadaniem było opatrzyć rannego żołnierza, rozłożyć i złożyć broń oraz odnaleźć ukryte symbole. Wyżej wymienione wyzwania przedstawiam w skrócie, aby jedynie podkreślić ich byt w grze. Nieco dokładniej omówię dwa ostatnie, gdyż mają one najwięcej wspólnego z Janem Pawłem II.

Przedostatnia misja warszawskiej gry miejskiej związana była z okresem PRL. Miała miejsce w Klubokawiarni Pożyteczna, gdzie grupa musiała uzupełnić treść postulatów Komitetu Strajkującego z 1980 r. Postać przewodnią stanowiła grupa stoczniovców. Istotna jest tutaj scenografia, oddająca atmosferę tamtych wydarzeń. Aktorzy byli ubrani w koszulę i przydużą kurtkę jenasową, co przypominało styl PRL. Dekoracja składała się z szarego papieru toaletowego zawieszonego na sznurku oraz kartek na żywność. Część ucharakteryzowanych na stoczniovców aktorów rozmawiała o polityce, projektując odpowiednią atmosferę. W 1979 roku Karol Wojtyła zostaje wybrany nowym Biskupem Rzymu. Miało to fundamentalne znaczenie dla Polaków walczących z komunistami. Twórcy decydują się umieścić na odwrocie karty gry fragment z przemówienia powitalnego na lotnisku w Gdańsku z 5 czerwca 1999 r.:

Raduję się, że to pielgrzymowanie po ojczystej ziemi rozpoczyna się w Gdańsku, w mieście, które weszło na zawsze w dzieje Polski, Europy, a może nawet i świata. Tu bowiem w sposób szczególny dał się słyszeć głos sumień wołających o poszanowanie godności człowieka, zwłaszcza człowieka pracy, głos wołający o wolność, o sprawiedliwość i o międzyludzką solidarność. To wołanie

obudzonych sumień zabrzmiało tak potężnie, że otworzyło przestrzeń upragnionej wolności, która stała się i pozostaje nadal dla nas wielkim zadaniem i wyzwaniem na dzisiaj i na przyszłość. To tu właśnie rodziła się nowa Polska, którą dzisiaj tak bardzo się cieszymy i z której jesteśmy dumni⁵⁵².

Papież podkreśla, że związek „Solidarność” walczący w okresie PRL z komunistami, wywodzi się z Gdańska, miasta, które odegrało swoją znaczącą rolę w dziejach starego kontynentu podczas II wojny światowej, jak i okresu sowieckiego w Polsce. Wojtyła nie wprost, lecz ogólnie nawiązuje do strajkujących stoczniovców, ponieważ ponieśli oni straszliwe konsekwencje swoich czynów. Wojtyła określa w sposób metaforyczny: było to „wołanie obudzonych sumień”⁵⁵³. Gdańsk według papieża jest symbolem odradzającej się Polski.

Ostatnie zadanie kończące tę edycję *Gry o Wolność: Drogi Polaków do niepodległości* uczestnicy rozegrali w *Centrum Myśli Jana Pawła II*, gdzie postacią przewodnią był sam Karol Wojtyła. Zagadnienie dotyczyło wyborów z 1989 roku. Łamigłówka polegała na ułożeniu hasła z pogrubionych liter znajdujących się na odwrotach kart z poprzednich zadań, gdzie zamieszczano cytaty z przemówień papieża Polaka. Miejsce ostatecznego zadania udekorowano plakatami wyborczymi i kartami do głosowania. Na ścianach poprzyklejano plakaty Solidarności z wypowiedziami do hasła otwierającego skrzynkę, w której znajdowały się certyfikaty ukończenia *Gry o Wolność* 2017. Na odwrocie ostatniej karty rozgrywki zamieszczono cytaty Ojca Świętego z przemówienia w Parlamencie Rzeczypospolitej Polskiej z 1999 r.:

Chciałbym też życzyć Sejmowi i Senatowi, aby w centrum ich wysiłków ustawodawczych zawsze znajdował się człowiek i jego rzeczywiste dobro, zgodnie z klasyczną formułą: *Hominum causa omne ius constitutum est*. W tegorocznym «Orędziu na Światowy Dzień Pokoju» napisałem: «gdy troska o ochronę godności człowieka jest zasadą wiodącą, z której czerpiemy inspirację, i gdy wspólne dobro stanowi najważniejszy cel dążeń, zostają położone mocne i trwałe fundamenty pod budowę pokoju». [...] Kościół w Polsce, który na przestrzeni całego powojennego okresu panowania totalitarnego systemu wielokrotnie stawał w obronie praw człowieka i praw narodu,

⁵⁵² Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie powitalne na lotnisku w Gdańsku, 5 czerwca 1999 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/gdansk_05061999. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁵³ Tamże.

także i teraz, w warunkach demokracji, pragnie sprzyjać budowaniu życia społecznego, w tym również regulującego je porządku prawnego, na mocnych podstawach etycznych⁵⁵⁴.

W swych słowach Wojtyła złożył życzenia nowym rządzącym, przypominając jednocześnie o wartościach etycznych, którymi powinni się kierować podczas sprawowania swoich rządów. Co istotne, papież podkreśla rolę Kościoła katolickiego wspierającego prawa człowieka za czasów PRL. Dodatkowo niejako przestrzega – tylko na fundamencie podstawowych praw etycznych można zbudować demokratyczne państwo. Twórcy, komentując słowami Ojca Świętego zadanie tematycznie dotyczące czasów wolnej Polski, dopełniają narrację popularyzującą jego autorytet. Wojtyła odegrał znaczącą rolę pokrzepiciela serc, umiejętnie wplatającego w swoje mowy wydarzenia historyczne istotne dla budowania wolnej Polski. Mimo że cytowane słowa zostały wypowiedziane przez Wojtyłę w 1999 r., pasowały pod względem idei do tematyki wyborów z 1989 roku.

Gra o Wolność o podtytule: *Drogi Polaków do niepodległości* określona również mianem edycji 2017 roku przetarła szlak kolejnym twórcom i edycjom. Do stworzenia gry autorzy wykorzystali wiele zabiegów od stylizacji danego miejsca aż po charakterystykę zadań, co ukształtowało całe przedsięwzięcie i miało znaczący wpływ na jego dalsze losy. Jan Paweł II odegrał rolę komentatora. Cytaty zamieszczane na odwrotach kart kształtowały narrację całej gry w duchu rzymskokatolickim, papieskie filozofie stanowiły fundament warszawskiego wydarzenia.

Wojtyła pozostawił po sobie szereg dokumentów w postaci pisanej i mówionej. Zestawiając te treści z zadaniami gry o tematyce historycznej, stypendyści dokonali nowego odczytania tej spuścizny. Przemówienia papieża Polaka posłużyły nie tylko jako inspiracja, ale stały się faktycznym narzędziem edukacyjnym. Wybrane miejsca do gry zostały starannie dobrane pod względem ich historii, nawiązywały do danej tematyki czy zadania. Przygotowana sceneria dodatkowo nadawała powagi całemu przedsięwzięciu. Ponadto przy niektórych wyzwaniach wykorzystano także elementy dźwiękowe, aby stworzyć odpowiednią atmosferę.

⁵⁵⁴ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie w Parlamencie Rzeczypospolitej Polskiej, Warszawa 11 czerwca 1999 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/warszawa_1_11061999. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Powstaje zatem pytanie, czy gra tego typu jest w stanie wytworzyć immersję? Moim zdaniem tak, gdyż zanurzenie w nierzeczywisty świat, pewien „magiczny krąg zabawy”, o którym pisał niegdyś Huizinga⁵⁵⁵, został tak wieloaspektowo zaprojektowany podczas konkretnych zadań, że niejedna osoba dorosła mogłaby takiej immersji doświadczyć. Nie tylko podczas grania w gry komputerowe zachodzi to zjawisko, co wskazuje definicja Katarzyny Prajzner: „Immersja – subiektywne doświadczenie występujące w trakcie obcowania z tekstem (...) Może być wygenerowana przez dowolny system reprezentacji, który jest zdolny wykreować świat w wyobraźni operatora (czytelnika/widza/gracza/użytkownika systemu wirtualnego).”⁵⁵⁶

Przemyślenia Wojtyły przytaczane w obrębie tematyki zadań zostały wykorzystane jako część rozgrywki o charakterze dopełnienia. Według twórców nauczanie Wojtyły jest swoistego rodzaju kluczem do zrozumienia polskiej historii. Zostało to ujęte poprzez rzymskokatolicką wykładnię, czasem przybierającą mało przekonujący wywód. Tak skoordynowane przedsięwzięcie, jak *Gra o Wolność*, staje się poniekąd formą teatru interaktywnego, który inaczej angażuje odbiorcę. Graczy określić można jako widownię, przyjmującą formę zbiorowego, dodatkowego aktora. Tego typu eksperymenty są powszechne we współczesnym teatrze. Zachowania uczestników rozgrywki na ulicy przyjmują pewną formę performance’u. Przypadkowi przechodnie z pewnością dostrzegają charakterystyczne zachowanie grupy, gdy jej członkowie przechadzają się z mapą, pytają o to, gdzie mieści się dane miejsce czy ulica. Nerwowo zerkają na GPS. Należy pamiętać, że dla uczestników gry określony obszar miasta jest planszą gry. Gracze są bohaterami fabuły. To oni muszą rozwiązać ostateczne zadanie, aby ukończyć rozpoczętą przygodę. Aspekt bycia protagonistą indywidualnym lub zbiorowym zostanie przedstawiony w innej edycji, niemniej jednak już w tym momencie jest zauważalny.

Podczas rozwiązywania zadania z motywem obrony Jasnej Góry gracze mogli ponieść porażkę. W takiej sytuacji twórcy osiągnęliby immersję⁵⁵⁷. Osoby biorące udział doświadczyłyby obnażenia zapośredniczonego charakteru rozgrywki pomiędzy opowiadaną historią a fikcyjną sytuacją symulowaną przez grę. Wszystkie zadania powinny być tak skonstruowane, aby gracze mogli doznać uczucia niepowodzenia, gdyż

⁵⁵⁵ J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury...*, s. 37.

⁵⁵⁶ K. Prajzner, *Narracja...*, s. 28.

⁵⁵⁷ Zob. P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjne wymiar gier wideo*, „Nowe Media. Czasopismo Naukowe”, 2015, nr 1, t. 5, s. 161-176.

dostarcza to motywacji do lepszego działania. Wybrane przez twórców wydarzenia, uznane za znaczące dla historii Polski, są subiektywne i przedstawione w narracji religijnej, co może nie przekonywać niewierzących uczestników gry.

Inną kwestią są cytaty, wykorzystane przez twórców. Zauważalna jest w nich silna myśl patriotyczna. Tego typu treści wyrażane przez papieża miały wpływ na mityzację jego osoby i naszej historii. Jak wskazuje Tadeusz Bartoś:

Nietrudno dostrzec, że Karol Wojtyła – Jan Paweł II był silnie osadzony w polskiej historii, tradycji, w narodowym micie, będącym wielką opowieścią Polaków o sensie własnych dziejów. Ta opowieść stanowiła dla niego istotny drogowskaz. O niej mówił w UNESCO (1980), z niej wypływało przekonanie o wyższości „wspólnej sprawy” nad losem jednostki, a także jego rygorystyczna duchowość. Człowiek po to żyje, by służyć ojczyźnie, Kościołowi, by „złożyć siebie na ołtarzu ojczyzny i Kościoła. Piękno i wzniosłość narodowego mitu Polaków ukształtowało sylwetkę Wojtyły⁵⁵⁸.

W papieskich wypowiedziach pobrzmiewają kwestie związane z romantycznym mesjanizmem, idea, że Polska jest „Chrystusem narodów”. Bartoś pyta, czy nie zabrakło Wojtyłie pewnego dystansu w tej narodowo-mesjańskiej misji? Jednak mitologizacja tradycji i historii polskiego narodu nie była do końca udana. Podtrzymywała przede wszystkim nasze wady narodowe i choć służyła, jak u Sienkiewicza „ku pokrzepieniu serc”, tak zabrakło jej samokrytycyzmu. Ten kult wszelkich nieprzyjemnych dla Polski niepowodzeń obnażał brak umiejętności radzenia sobie z krytyką. Ta romantyzacja przekształciła nasze porażki w mitologizację polskiego losu, co spowodowało efekt demoralizujący. Staliśmy się narodem przekonanym o swojej niepodważalnej słuszności⁵⁵⁹.

Metaforyczna podróż z Janem Pawłem II

W niedzielę drugiego grudnia 2018 roku odbyła się kolejna edycja *Gry o Wolność* dookreślona podtytułem *Podróż z Janem Pawłem II*⁵⁶⁰. Autorzy ustanowili samego

⁵⁵⁸ T. Bartoś, *Jan Paweł II. Analiza krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2007, s. 86.

⁵⁵⁹ Tamże, s. 88-89.

⁵⁶⁰ Wszelkiego rodzaju informacje na ten temat czerpię ze strony www.graowolnosc.pl oraz z materiałów archiwalnych, co wzbogacam o treść wideo zamieszczoną na platformie YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=LEDVTIdIZ3A&ab_channel=CentrumMy%C5%9BliJanaPaw%C5%82aII. Data dostępu: 26 października 2022. Scenariusz *Gry o Wolność* z 2018 roku, którym dysponuję został przekazany mi w formie szczątkowej, co dodatkowo utrudnia zrekonstruowanie wydarzenia.

papieża z Polski głównym bohaterem całego przedsięwzięcia. Według fabuły rozgrywki uczestnicy metaforycznie przenieśli się do wieku XX i XXI, gdzie mogli poznać realia tamtych czasów i wydarzenia mające wpływ na historię Polski. Całość tematycznie skupiono wokół czterech haseł: jednostka, społeczeństwo, naród, państwo, co już wskazuje na narodowocentryczny charakter narracyjny. Gracze tym razem otrzymali unikatowy „pamiętnik”, który stanowił drogowskaz oraz istotny element opowiadanej historii. Grupa zapisywała i kolekcjonowała w nim różnego rodzaju treści z powierzonych zadań, aby go uzupełnić. Była to oczywiście karta do gry. Otwierając wspomniany diariusz, gracze na pierwszych stronach mieli możliwość zapoznać się z projektowaną opowieścią oraz mapą wskazującą lokalizację kolejnych zadań. Dziennik zawierał również list do graczy, którego treść stanowiła wy tłumaczenie zasad oraz idei całego wydarzenia.

Gracze po otrzymaniu pamiętnika w Domu Kultury Śródmieście na ul. Foksal 11, kierowali się w stronę Klubokawiarni Pożyteczna, która znajduje się na ul. Nowy Świat 58, gdzie czekało pierwsze do rozwiązania zadanie zatytułowane „Na tropie Karola...”.

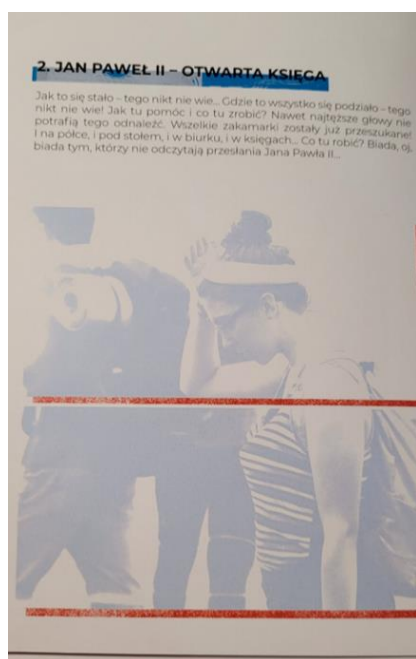


Materiał archiwalny ukazujący fragment karty do gry

Uczestnicy znaleźli się w redakcji Kuriera Jagiellońskiego 2 grudnia 1938 r. Dowiadują się z treści zamieszczonej w pamiętniku, iż w przybytku dziennikarskim brakuje pracowników, a potrzebny jest ktoś, kto pomoże ukończy wywiad z pewnym człowiekiem. Zadanie brzmi następująco: „(...) Do przygotowania pozostał jeszcze jeden wywiad z bohaterem, który wyróżnia się na tle innych jednostek, nie jest jednak łatwy do odnalezienia. Redaktor naczelny wpadł już w czarną rozpacz. Czy znajdzie się ktoś, kto

pomoże mu wyjść z opresji?”⁵⁶¹ Chodzi tutaj o Karola Wojtyłę, którego wizerunek kreowany jest na postać „wyjątkową”, a także tematycznie nawiązuje do aspektu jednostki. W 1938 r. wydarzyło się wiele w życiu przyszłego papieża. Wojtyła ukończył I Państwowe Gimnazjum im. Marcina Wadowity w Wadowicach, otrzymał sakrament bierzmowania od księdza arcybiskupa Stefana Sapiehy, następnie przystąpił do egzaminu dojrzałości i wyjechał z ojcem do Krakowa, gdzie rozpoczął studia polonistyczne⁵⁶². Gracze rozmawiali z „dziennikarzami”, szukali poszlak i uzupełniali pamiętnik, czyli kartę rozgrywki. Aktorzy (stypendyści) byli poprzebierani za przedwojennych redaktorów. W sali rozgrywki słysząc było stukot maszyny do pisania, co potęgowało efekt immersyjny. Samo zadanie miało na celu w skrócie przybliżyć początki życia papieża Polaka.

Miejszem następnej zagadki był Wydział Polonistyki UW, a dokładniej Biblioteka im. Wacława Borowego przy ul. Karkowskie Przedmieście 26/28. Twórcy nazwali zadanie: „Jan Paweł II – Otwarta Księga”.



Materiał archiwalny przedstawiający kolejne zadanie na karcie do gry

Gracze musieli znaleźć poukrywane koperty z cytatami Ojca Świętego. Istotna rzecz zostaje opisana w treści zadania mieszczącego się w pamiętniku:

⁵⁶¹ Cytuję treść zadania z pamiętnika do *Gry o Wolność* edycja 2018.

⁵⁶² Zob. A. Boniecki, *Kalendarium życia Karola Wojtyły*, Znak, Kraków 2000.

„Jak to się stało – tego nikt nie wie...Gdzie to wszystko się podziało – tego nikt nie wie! Jak tu pomóc i co tu zrobić? Nawet najtęższe głowy nie potrafią tego odnaleźć. Wszelkie zakamarki zostały już przeszukane! I na półce, i pod stołem, i w biurku, i w księgach... Co tu robić? Biada, oj biada tym, którzy nie odczytają przesłania Jana Pawła II”⁵⁶³

Pierwsza część niniejszego opisu wprowadza atmosferę grozy. Według powyższej treści zadanie jest niezwykle trudne. Jednocześnie wskazuje się na miejsce, gdzie już zostało wszystko przeszukane, gra paradoksalnie podpowiada i sugeruje, aby właśnie tam zajrzeć. Na szczególną uwagę zasługuje jednak ostatnie zdanie kreujące postać papieża Polaka na swoistego rodzaju wyrocznię, osobę, której nieodczytane przesłanie skutkuje jakimś przykrym doświadczeniem. Twórcy wykorzystali hasła budujące przekaz papieski dotyczący jednego z filarów całej gry, czyli aspektu „społeczeństwa” z np. *Evenagelim vitae*, Rzym 1995: „(...) całe społeczeństwo powinno szanować, (...) chronić i umacniać godność każdej osoby ludzkiej, (...) w każdej chwili życia.”⁵⁶⁴. Czy z *Christifideles Laici*, Rzym 1988: „Osoba i społeczeństwo pozostają ze sobą w relacji współzależności. Wszystko, cokolwiek się czyni na rzecz osoby, jest także dobrem wyświadczonym społeczeństwu, wszystko zaś, co się czyni na rzecz społeczeństwa, obraca się na pożytek osoby.”⁵⁶⁵ Autorzy tego projektu poprzez krótsze fragmenty papieskich wypowiedzi, tworzą hasła wydobywające ideę społeczeństwa. 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 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.

Przedostatnia misja dotycząca tematyki państwowości mieściła się na ul. Nowy Świat 28, gdzie uczestnicy wstąpili do „Oddziału Karola”. Zadanie odnosiło się do konspiracyjnej walki państwa podziemnego za czasów II wojny światowej⁵⁶⁶. W

⁵⁶³ Cytuję treść zadania z pamiętnika do *Gry o Wolność* edycji 2018.

⁵⁶⁴ Zob. Jan Paweł II, *Evenagelim vitae*, Rzym 1995 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_25031995_evangelium-vitae.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁶⁵ Zob. Jan Paweł II, *Christifideles Laici*, Rzym, 1988 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/apost_exhortations/documents/hf_jp-ii_exh_30121988_christifideles-laici.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁶⁶ Nie udało mi się dotrzeć do tego, jak dokładnie to zadanie wyglądało, stąd pozostawiam to jako ogólny opis.

pamiętniku zamieszczono szerszy fragment papieskiej homilii wygłoszony pod Jasną Górą:

Naród jest prawdziwie wolny, gdy może kształtować się jako wspólnota określona przez jedność kultury, języka, historii. Państwo jest istotnie suwerenne, jeśli rządzi społeczeństwem i zarazem służy dobru wspólnemu społeczeństwa i jeśli pozwala narodowi realizować właściwą mu podmiotowość, właściwą mu tożsamość. To pociąga za sobą między innymi stwarzanie odpowiednich warunków rozwoju w zakresie kultury, ekonomii i innych dziedzin życia społecznej wspólnoty. Suwerenność państwa jest głęboko związana z jego zdolnością promowania wolności narodu, czyli stwarzania warunków, które mu pozwolą wyrazić całą swoją własną tożsamość historyczną i kulturalną, to znaczy pozwolą mu być suwerennym poprzez państwo⁵⁶⁷.

Cytat podany w tej części dotyczy aspektu „wolności”. Według papieża naród i państwo to dwie przenikające się i nierozzerwalne materie. „Wolność” danego narodu wyraża się poprzez niepodległość oraz elementy, takie jak kultura, język, przeszłość. W tym kontekście wybrany fragment papieskiej homilii prezentuje ideę przyświecającą polskim bohaterom, którzy mimo przeciwności losu i nierównej walki gotowi byli ginąć, aby wywalczyć suwerenność państwa polskiego. Szczególnie dla kolejnych pokoleń, żeby mogły żyć, tworząc naród i państwo bez ciemieżców narzucających swoją wolę. Istotna jest także kwestia budowania państwa zapewniającego swoim obywatelom stabilną egzystencję. Jak powiada Abp. Gądecki:

Ojciec święty nie odrzucał w całości mechanizmów ekonomicznych, które przyjęte są w tak zwanych społeczeństwach kapitalistycznych, ale zamiast o kapitalizmie wołał mówić o przedsiębiorczości, ponieważ ona zwraca uwagę na podmiotowe, twórcze uczestnictwo poszczególnych ludzi i narodów w pomnażaniu ogólnoswiatowego dobrobytu⁵⁶⁸.

Ostatnie zadanie dotyczyło zagadnienia narodu. Uczestnicy musieli udać się na ulicę Warecką 4/6 do Stowarzyszenia BORIS. Gracze umownie przenieśli się tym razem do Krakowa na ul. Franciszkańską 3, gdzie należało odszukać fragment zaginionego przemówienia napisanego przez sekretarza papieskiego.

Meta niniejszej edycji gry miejskiej zlokalizowana była w *Centrum Myśli Jana Pawła II* i stanowiła również podsumowanie całości rozgrywki. Na ostatnich stronach pamiętnika według wszystkich zebranych podczas tego przedsięwzięcia treści, uczestnicy

⁵⁶⁷ Zob. Jan Paweł II, *Homilii w czasie mszy św. odprawionej pod szczytem Jasnej Góry, Częstochowa, 19 czerwca 1983 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-w-czasie-mszy-sw-odprawionej-pod-szczytem-jasnej-gory/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁶⁸ Źródło: <http://idziemy.pl/kosciol/przewodniczacy-kep-sw-jan-pawel-ii-jest-sumieniem-dla-swiatek/64647/3/>. Data dostępu: 28 czerwca 2024.

na grafice przedstawiającej kontur współczesnych granic Polski, zobowiązani byli stworzyć własną definicję czterech kluczowych pojęć: jednostki, narodu, państwa i społeczeństwa. Na końcu diariusza rozgrywki twórcy zamieścili cytaty z przemówienia Wojtyły podczas ceremonii pożegnalnej przed Bramą Brandenburską. Przytoczę jeden z nich:

Człowiek jest powołany do wolności. Wolność jest niezwykle cenną wartością, za którą trzeba zapłacić wysoką cenę. Wymaga wielkoduszności i gotowości do ofiar; wymaga czujności i odwagi wobec zagrażających jej sił wewnętrznych i zewnętrznych. (...) Nikt nie może się uchylać od osobistej odpowiedzialności za wolność. Nie ma wolności bez ofiar.⁵⁶⁹

Człowiek w swojej naturze dąży do „wolności”, a z kolei ta swoboda ludzkiego istnienia niejednokrotnie wymaga ofiary. Wiele „sił” różnego rodzaju stanowi zagrożenie suwerenności. Jednocześnie zostaje podkreślone, że nie wolno unikać odpowiedzialności za swobody, które pozostają nam dane.

Wybrane przez twórców cytaty mają za zadanie oddziaływać perswazyjnie na uczestnika rozgrywki i przybliżyć mu patriotyczną filozofię często podejmowaną przez papieża Polaka. Gra wydaje się pod tym względem niezwykle schematyczna. Autorzy, posiłkując się fragmentami wypowiedzi Jana Pawła II, banalizują jego przekaz. Wojtyła w swoich homiliach podnosi skomplikowane problemy dotyczące narodu i jednostki. Podając jedynie urywek wielostronicowej wykładni, trudno wiarygodnie przekonać uczestnika rozgrywki do prezentowanych treści. Sądzę, że podawanie tego tak jak poczyniono w warszawskim wydarzeniu, nieco słyca papieski przekaz, który należy odczytywać poprzez cały tekst homilii. Wskazane tutaj zjawisko dotyczące rozgrywki ma miejsce we wszystkich epizodach omawianej serii. Niemniej jednak edycja *Gry o Wolność* z 2018 roku okazał się inspirującym przedsięwzięciem. Mocną stroną warszawskiego projektu jest dbanie o doświadczenia estetyczne, co może potęgować zaangażowanie uczestnika.

⁵⁶⁹ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie podczas ceremonii pożegnalnej przed Bramą Brandenburską, Berlin 23 czerwca 1996 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/przemowienie-pozegnalne-przed-brama-brandenburska;T2JqZWN0OjMzNDE=>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Poetyka pierwszej pielgrzymki Jana Pawła II do Polski

Gra o Wolność w roku 2019 i 2020, jak już wspomniałem, była ze sobą tematycznie tożsama, ale z uwagi na wybuch pandemii, wersja z 2019 r. została rozszerzona i przeniesiona do rzeczywistości cyfrowej. Co istotne, aż do chwili obecnej można w nią zagrać za pośrednictwem dedykowanej strony internetowej. Zatem gra miejska przerodziła się w grę przeglądarkową. Pierwszą wersję, tę klasyczną, uczestnicy mogli rozegrać na obszarze wokół „Kawiarni Niepodległa” mieszczącej się w Warszawskich Łazienkach, gdzie nad wszystkim sprawowali nadzór animatorzy. Przystankami w edycji z 2019 roku były tablice opatrzone materiałami związanymi z tematyką gry oraz kodami QR, które odsyłały graczy za pomocą smartfonów i tabletów na specjalne strony internetowe zawierające filmy, co stanowiło element dopełniający przekaz oraz immersyjność całego wydarzenia. Pojawiały się tutaj także inne istotne informacje dotyczące całego przedsięwzięcia. Wprowadzenie różnego rodzaju technologii do gier miejskich zaczyna stanowić standard. Formuła pozostała niezmienna. W wydarzeniu z 2019 roku brały udział grupy liczące od 2 do 8 osób, natomiast edycję 2020 można do dziś rozegrać indywidualnie.

Twórcy podjęli się zorganizowania gry tematycznie poświęconej pierwszej wizycie Karola Wojtyły w Polsce po objęciu Tronu Piotrowego. Pielgrzymka odbyła się w 1979 roku i trwała 8 dni tj. od 2 czerwca do 10. Celem edukacyjnym było przybliżenie uczestnikom sytuacji społeczno-politycznej lat 80. i 90. XX wieku, jak również uświadomienie wkładu Jana Pawła II na tym tle w zmiany zachodzące w Polsce⁵⁷⁰. Co warto podkreślić, rok 2019 stanowił 40. rocznicę pierwszej wizyty papieża Polaka na ziemiach polskich. Przeznaczeniem pielgrzymki było uczczenie obchodów 900. jubileuszu św. Stanisława – jednego z istotnych patronów Rzeczypospolitej. Papieska wędrówka Karola Wojtyły po ojczyźnie odbyła się pod hasłem *Gaude Mater Polonia* i zakładała odwiedzenie przez papieża miejsc ważnych historycznie oraz tych, z którymi Biskup Rzymu był związany emocjonalnie. Podczas pielgrzymki Wojtyła rozmawiał z polskimi kapłanami, przedstawicielami władzy państwowej, młodymi ludźmi, jak również z chorymi i z osobami reprezentującymi naukę oraz kulturę⁵⁷¹.

⁵⁷⁰ Cytuję treść zamieszczoną na oficjalnej stronie *Gry o Wolność*: <https://graowolnosc.pl/#/gra-2019>. Data dostępu: 27 października 2022.

⁵⁷¹ Źródło: <http://edycja2020.graowolnosc.pl/home>. Data dostępu: 27 października 2022.

Istotne w tej edycji *Gry o Wolność* są nie tylko słowa i symbolika związana z papieżem, ale również metaforyka, która łączy się z konstrukcją zadań, co z kolei przeplata się z wydarzeniami historycznymi przytaczanymi w ciągu rozgrywki. Zinterpretuję grę miejską i cyfrową, dzieląc zadania na fizyczne oraz wirtualne. Analizę edycji z 2019 roku dokonam na podstawie scenariusza archiwalnego. Wydarzenie z 2020 roku rozegrałem osobiście na stronie internetowej: <http://edycja2020.graowolnosc.pl/home>, dzięki czemu zgromadziłem materiał do badań.

Edycję z 2019 roku uczestnicy rozpoczynali od metaforycznego przystanku Warszawa-Belweder, gdzie opiekę nad realizacją zadania sprawował animator ubrany w strój typu smart-causal. Pierwszym zadaniem było ułożenie z klocków wieży z założonymi jednocześnie goglami zniekształcającymi widoczność. Za wykonanie zadania uczestnicy otrzymywali hasło, dzięki któremu mogli przejść do kolejnego etapu. W tym przypadku było słowo: suwerenność. Podczas pierwszej pielgrzymki papież Polak spotkał się z I sekretarzem KC PZPR Edwardem Gierkiem. Zadanie ściśle do tego nawiązuje. Z treści gry dowiadujemy się, że polityk odczuwał dużą presję oraz stres związany z wizytą Jana Pawła II w Polsce. Nie dało się przewidzieć konsekwencji wystąpień głowy Kościoła katolickiego na polskiej ziemi. Wizerunek partii oraz jej przyszłość zależały w istocie od tego, jak Gierek się zachowa. Twórcy dodatkowo zamieścili informację dotyczącą relacji świadków. I sekretarz KC PZPR był zestresowany odwiedzinami Wojtyły, o czym świadczyły widoczne na skórze polityka dreszcze.

Budowanie wieży z klocków w goglach zniekształcających obraz stanowi tutaj metaforę konstruowania relacji Gierka z papieżem. Zdeformowana widoczność odzwierciedla stres polityka, a każdy element budowanej wieży metaforycznie ukazuje słowo, gest, ton wypowiedzi. Całe zajście było transmitowane w telewizji na żywo. Hasło „suwerenność” odblokowujące kolejne zadanie odnosi się do wzniecenia w ludziach ducha walki z komunistami o niepodległe państwo. Wojtyła zanim został papieżem, był polskim duchownym, przejawiającym silną postawę antykomunistyczną, co dodatkowo potęgowało niepewność w oczach władzy tamtego okresu. Starano się opóźnić przybycie Wojtyły do Polski. Stawiano trudne do spełnienia warunki, nie respektowano próśb płynących z Watykanu. Komuniści zdawali sobie sprawę z faktu, że Biskup Rzymu będzie próbował w jakiś ukryty sposób krytykować ustrój komunistyczny⁵⁷².

⁵⁷² Źródło: <https://historia.dorzeczy.pl/prl/414646/pierwsza-pielgrzymka-jana-pawla-ii-do-polski-komunisci-przegrali.html>. Data dostępu: 29 czerwca 2024.

Punkt drugi gry nazywał się Warszawa – Plac Zwycięstwa. Animator odgrywał rolę botanika. Gracze mieli pomoc mu odnaleźć, gdzieś ukryty nieopodal skarb rodzinny, który został przez niego zgubiony. Kiedy uczestnicy odnaleźli ów przedmiot, przewodnik otworzył go swym kluczem. W szkatule znajdowało się ziarno i jednocześnie „ziarno” było hasłem do kolejnego etapu rozgrywki. Całość zadania odnosi się symbolicznie do słynnej homilii Jana Pawła II odprawionej na Placu Zwycięstwa 2 czerwca 1979 r. (Warszawa). W grze pojawia się także cytat właśnie z tego kazania:

Otóż nie sposób zrozumieć dziejów narodu polskiego — tej wielkiej tysiącletniej wspólnoty, która tak głęboko stanowi o mnie, o każdym z nas — bez Chrystusa. Jeślibyśmy odrzucili ten klucz dla zrozumienia naszego narodu, narazilibyśmy się na zasadnicze nieporozumienie. Nie rozumielibyśmy samych siebie. Nie sposób zrozumieć tego narodu, który miał przeszłość tak wspaniałą, ale zarazem tak straszliwie trudną — bez Chrystusa⁵⁷³

Papież wskazuje w przytoczonym fragmencie na silny związek kultury państwa polskiego z religią rzymskokatolicką. Według Wojtyły jest to metaforyczny „klucz” do zrozumienia naszej tożsamości jako narodu o niełatwej historii. Znów pojawia się tutaj pewien zgrzyt dotyczący charakteru gry, osoby niewierzące mogą być nieprzekonane co do tego, że to właśnie religia rzymskokatolicka stanowi ostoję państwa Polskiego. Dalej w tekście homilii Jan Paweł II wykorzystuje metaforę ziarna:

Przyklęknąłem przy tym grobie, wspólnie z Księdzem Prymasem, aby oddać cześć każdemu ziarnu, które — padając w ziemię i obumierając w niej, przynosi owoc. Czy to będzie ziarno krwi żołnierskiej przelanej na polu bitwy, czy ofiara męczeńska w obozach i więzieniach. Czy to będzie ziarno ciężkiej, codziennej pracy w pocie czoła na roli, przy warsztacie, w kopalni, w hutach i fabrykach (...) Czy to będzie ziarno samego cierpienia na łóżach szpitalnych, w klinikach, sanatoriach, po domach: „wszystko, co Polskę stanowi”⁵⁷⁴.

„Ziarno” stanowi tutaj element małego załączka ideowego, z którego wyrastają postawy, czyny, myśli. Jest to także część budująca naszą tożsamość narodową. Całość tego kazania możemy również traktować jako metaforyczne „ziarno”, zasiane w sercach Polaków po słynnych słowach: „Niech zstąpi duch twój. I odnowi oblicze ziemi. Tej

⁵⁷³ Zob. Jan Paweł II, *Homilia w czasie Mszy św. odprawionej na placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-jana-pawla-ii-wygloszona-podczas-mszy-sw-na-placu-zwyciestwa/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁷⁴ Tamże.

ziemi!”⁵⁷⁵ Z tego „ziarna” powstała silna chęć walki z komunizmem w Polsce. Według prezesa IPN Jarosława Szarka fundamentalnym rezultatem wizyty Jana Pawła II było uświadomienie obywatelom PRL, że jednocząc się, są w stanie pokonać aparaczków. Zaledwie rok później utworzono „Solidarność”⁵⁷⁶. Jednak to nie zdolności retoryczne lub treści filozoficzne odegrały najistotniejszą rolę w zrywie społecznym dążącym do walki z komunistami, ale ta historyczna sprawczość symbolicznie rozpoczęta w momencie, kiedy Wojtyła zwrócił się do Boga w słowach o odnowienie „tej ziemi” – przekonuje Jacek Wasilewski⁵⁷⁷.

Trzecie zadanie znajdowało się przy planszy o nazwie „Gniezno”. Uczestnicy musieli pomóc dyrygentowi ułożyć słowa Bogurodzicy. Nazwa tej staropolskiej pieśni stanowiła również hasło do kolejnej zagadki. W Gnieźnie 3 czerwca 1979 papież spotkał się z młodzieżą, gdzie tematem kazania była właśnie Bogurodzica:

Moi drodzy, Bogurodzica jest najstarszym pomnikiem polskiej literatury. Historia literatury pozwala nam ustalić najstarsze zapisy tej wspaniałej pieśni-orędzia na wiek XV. Mówię: pieśni-orędzia, ponieważ „Bogurodzica” jest nie tylko pieśnią. Jest równocześnie wyznaniem wiary, jest polskim symbolem, polskim Credo, jest katechezą, jest nawet dokumentem chrześcijańskiego wychowania⁵⁷⁸.

Wojtyła podkreślał znaczenie tej pieśni dla kultury polskiej, jednocześnie przypominając o tym, że jest to utwór wywodzący się z korzeni chrześcijańskich, jak również stanowi symbol patriotyzmu. Zadanie metaforycznie odnosi nas do Bogurodzicy jako tematu kazania papieża Polaka.

Gracze w punkcie czwartym określonym jako „Częstochowa” musieli pomóc animatorowi wcielającemu się w Prymasa Wyszyńskiego odnaleźć ramy obrazu. Na malowidle widniał wizerunek Maryi, co istotne według fabuły oprawa się połamala. Hasło do kolejnych zmagania brzmiało „wolność”. W tym miejscu gracze mogli również przeczytać zdanie z przemówienia papieskiego do młodzieży przed siedzibą arcybiskupa w Krakowie 10 czerwca 1987: „Wolność jest darem Bożym. To się nawet nie redukuje

⁵⁷⁵ Tamże.

⁵⁷⁶ N. Nowotnik, *Dekada Gierka*, online, <https://dzieje.pl/aktualnosci/prezes-ipn-klamstwa-komunizmu-pokonala-pielgrzymka-jana-pawla-ii-z-1979-r>. Data dostępu: 4 listopada 2022.

⁵⁷⁷ J. Wasilewski, *Najlepsze przemówienie w historii Polski. Wygłosił je Jan Paweł II*, online, <https://opinie.wp.pl/najlepsze-przemowienie-w-historii-polski-wyglosil-je-jan-pawel-ii-6126037974145153a>. Data dostępu: 5 listopada 2022.

⁵⁷⁸ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie do młodzieży na wzgórzu Lecha, Gniezno, 3 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/przemowienie-do-mlodziezy-zgromadzonej-na-wzgorzu-lecha/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

do jakichś ludzkich ustaleń”⁵⁷⁹. Wybrany przez autorów cytat odnosi się znów do tematyki „wolności” jako abstrakcyjnej kwestii, która tak, jak wskazuje Wojtyła, nie mieści się w ramach ludzkich wyobrażeń. Treść zadania nawiązuje do prawdziwej sytuacji, w której komuniści przejęli obraz Maryi w 1966 roku i nie zgodzili się na to, aby obwozić go po miejscach kultu. Przenoszenie świętego obrazu od parafii do parafii miało być przygotowaniem do uczczenia tysiąclecia Chrztu Polski. Wyszyński podjął decyzję, żeby kopia dzieła sztuki została przetransportowana do Katowic. Jednakże komuniści i tym razem przechwycili ją i przenieśli na Jasną Górę. Zakonnicy w obawie o utratę klasztoru umieścili święte malowidło za kratami i zamieścili napis: „Tu znajduje się uwięziony przez Władzę obraz, który wędrował po Polsce” Przez następne lata po parafiach obwożono jedynie ramy obrazu, co wywoływało skrajne emocje wśród wiernych⁵⁸⁰.

Plansza z piątym zadaniem do wykonania była określona jako „Jasna Góra”, czyli kolejne miejsce, w którym pojawił się Wojtyła podczas pierwszej pielgrzymki do Polski po objęciu Tronu Piotrowego. Przewodnika przebrano za ratownika medycznego. Gracze mieli odpowiedzieć na pytania ułożone w formie quizu, a to dotyczyło pierwszej pomocy. Pojawiły się tutaj kwestie związane z ratownictwem. W zależności od wieku grupy pytania różniły się od siebie poziomem trudności. Uczestnicy, którzy poprawnie odpowiedzieli, otrzymali hasło „pomoc”. W grze zostaje przedstawiona informacja, według której Jan Paweł II podkreślał, jak ważne jest pomaganie ludziom w podeszłym wieku i chorym. Na stronie odsyłającej do cyfrowej treści dodatkowej zaprezentowano zdjęcie, przedstawiające upadek Jana Pawła II po zamachu na jego życie. Wtedy papieżowi została udzielona pomoc medyczna, lekarze bardzo się starali uratować Polaka. Wojtyła twierdził, że to była także „pomoc z nieba”, cud Matki Bożej⁵⁸¹. Mamy tutaj wieloaspektowy wymiar pomagania drugiemu człowiekowi – ten duchowy i fizyczny.

Kolejnym miejscem na mapie wędrówki Wojtyły po Polsce w 1979 roku była Kalwaria Zebrzydowska. Tak też i nazwa kolejnej tablicy określona była tą

⁵⁷⁹ Zob. Jan Paweł II, *Słowo do młodzieży zgromadzonej przed siedzibą arcybiskupa, Kraków, 10 czerwca 1987 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/slowo-do-mlodziezy-zgromadzonej-przed-siedziba-arcybiskupa-krakow/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

⁵⁸⁰ M. Gronek, *Peregrynująca po Polsce kopia obrazu Matki Boskiej Częstochowskiej będzie na beatyfikacji kard. Wyszyńskiego*, online, <https://dzieje.pl/dziedzictwo-kulturowe/peregrynujaca-po-polsce-kopia-obrazu-matki-boskiej-czestochowskiej-bedzie-na>. Data dostępu: 4 listopada 2022.

⁵⁸¹ Źródło: <https://www.niedziela.pl/artykul/74063/nd/Cud-ocalenia-zycia-Jana-Pawla-II>. Data dostępu 29 czerwca 2024.

miejscowością. Gracze musieli rozwiązać łamigłówkę – labirynt narysowany na planszy. Fabularnie uczestnicy mieli pomóc kustoszowi w jak najszybszym pokonaniu płataniny dróg. Wybranie poprawnej drogi tworzyło hasło: „klasztor”. Jan Paweł II w Kalwarii Zebrzydowskiej wygłosił przemówienie do pielgrzymów 7 czerwca 1979 roku, wskazując w nim:

W tych tajemnicach wyrażone jest zarazem wszystko, co składa się na nasze ludzkie, ziemskie pielgrzymowanie, na „dróżki” dnia powszedniego. (...) Wszystko to, co składa się na te dróżki ludzkiego dnia powszedniego, zostało przejęte przez Syna Bożego i za pośrednictwem Jego Matki jest człowiekowi wciąż oddawane na nowo: wychodzi z życia i wraca do życia ludzkiego.

Zadanie skonstruowane jako labirynt, w którym trzeba odnaleźć właściwą drogę stanowi metaforę „drózek”, o których mówił papież w swoim wystąpieniu. Ścieżki kalwaryjskie stanowią swoistego rodzaju odwzorowanie Drogi Krzyżowej. Ta z kolei często jest traktowana przez nauki kościelne jako przenośnia drogi człowieka przez życie. Innymi słowy, każdy ma swój krzyż i niesie go aż do śmierci. Wędrówka przez cały żywot jest pełna różnych korytarzy, nie zawsze wybierzemy ten właściwy zakręt, czasem się gubimy, a niekiedy całkowicie zmieniamy kierunek. Ponadto w dodatkowej informacji dowiadujemy się, że Kalwaria Zebrzydowska była traktowana przez papieża Polaka, jak drugi dom, miejsce, w którym oddawał się kontemplacji po śmierci matki.

Następne zadanie dotyczyło dzieciństwa Karola Wojtyły, a przystanek określono zgodnie z kursem pielgrzymki jako Wadowice. Uczestnicy *Gry o Wolność* musieli odgadnąć, na którym zdjęciu spośród wielu jest uwieczniony wizerunek małego Karola. Animatorem był tym razem kronikarz. Hasło zamieszczono na odwrocie poprawnej grafiki, a było to słowo „dzieciństwo”. Wadowice są miastem rodzinnym Karola Wojtyły i tak też zadanie ułożono symbolicznie pod charakterystyczny element odnoszący się do lat dziecięcych przyszłego papieża.

Punktem ósmym na trasie pielgrzymki był Oświęcim. Wyznaczony do tego zadania animator odgrywał rolę dziennikarza, któremu wypadły kartki z zapisanym przemówieniem Wojtyły. Postać prosiła graczy o pomoc w odtworzeniu najważniejszych cytatów Jana Pawła II. Hasłem było tym razem słowo „poświęcenie”. Idea stanowiąca klucz do następnego zadania odnosi się do treści homilii wygłoszonej w Oświęcimiu-Brzezince. Papież, wygłaszając mowę dotyczącą wprost zbrodni nazistów na terenie byłego obozu zagłady, przywołał heroiczny akt Maksymiliana Kolbego:

W tym miejscu straszliwej kaźni, która przyniosła śmierć czterem milionom ludzi z różnych narodów, o. Maksymilian Kolbe odniósł duchowe zwycięstwo, podobne do zwycięstwa samego Chrystusa, oddając się dobrowolnie na śmierć w bunkrze głodu – za brata. Ten brat żyje do dzisiaj na polskiej ziemi i jest wśród nas.

Biskup Rzymu, przywołując to zachowanie Kolbego, podkreśla, że był to akt poświęcenia, nie tylko fizycznego, ale również duchowego, co istotne zakonnik zostaje tutaj porównany do samego Chrystusa jako najwyższy czyn poświęcenia w rozumieniu wykładni rzymskokatolickiej. Wojtyła w dalszej części mowy opowiada także o Benedykcie od Krzyża, Edyty Stein podopiecznej Husserla, która również dokonała żywota w Auschwitz-Birkenau. Aktów „zwycięstwa” godności człowieka było znacznie więcej na terenie obozu zagłady.

Dziewiąty przystanek rozgrywki stanowił Nowy Targ. Przewodnikiem był Góral. Gracze mieli za zadanie wyrecytować lub odśpiewać pieśń „Góralu, czy ci nie żal”. Według fabuły gry Góral posiadał walizkę i się pakował do niej, aby móc wyjechać. Hasłem do kolejnego etapu było słowo „emigracja”. Karol Wojtyła darzył sympatią ludzi z gór. Zadanie nawiązuje do sytuacji, kiedy Biskup Rzymu odśpiewał wspomnianą pieśń wraz z młodzieżą. W homilii poruszył zagadnienie emigracji, ponieważ w tamtym czasie sporo górali wyjeżdżało z Polski do USA, aby polepszyć swój byt⁵⁸².

Jan Paweł II podczas pierwszej pielgrzymki do Polski w 1979 roku odwiedził również Kraków i Nową Hutę. Hasłem do dalszej części gry stanowiło słowo „cegła”. Gracze pomogli tutaj robotnikowi wybudować symboliczny most z „klocków” przedstawiających cegielki. Metaforyka „cegły” odnosi się do budowania swego pomostu ludzi pracy z Chrystusem, co znowu może nie odpowiadać osobom niewierzącym.

Kolejnym przystankiem był Kraków – Franciszkańska 3, gdzie gracze udzielali odpowiedzi na pytania quizowe, aby uzyskać słowo przepustkę do następnego etapu, a brzmiało ono „niezlomność”. Treść tego zadania odnosiła się ściśle do życia i posługi św. Stanisława. Na przedostatnim przystanku gracze musieli odczytać hasło, które było ukryte na kartce z przemówieniem Jana Pawła II. Pod wpływem światła UV gracze mogli wypisać wyróżniające się litery i utworzyć hasło – „solidarność”. To zadanie ściśle

⁵⁸² Zob. Jan Paweł II, *Homilia w czasie mszy św., Nowy Targ, 8 czerwca 1979 r.*, online, <https://diecezja.pl/homilie/homilia-w-czasie-mszy-sw-nowy-targ-8-czerwca-1979-r/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

dotyczyło aspektu obchodzenia cenzury przez Jana Pawła II. Wszakże służby PRL kontrolowały nie tylko całe przedsięwzięcia organizacyjne związane z przyjazdami papieża, ale również miały wgląd w treści przez Wojtyłę wyrażane podczas zgromadzeń. Ostatnim przystankiem była tablica określona jako Kraków-Balice. Tutaj uczestnicy mogli odebrać nagrody za udział w *Grze o Wolność 2019*. To właśnie na Krakowskim lotnisku papież Polak zakończył pierwszą pielgrzymkę do Polski i powrócił do Watykanu.

Edycja gry z 2020 roku, jak wspomniałem powyżej, istnieje do tej pory jako gra przeglądarkowa. Gracz wirtualnie śledzi trasę pierwszej pielgrzymki Ojca Świętego, klikając kolejne miejsca jego wędrówki wyznaczone na cyfrowej mapie w postaci konturów granic Polski oraz zaznaczonych na niej miejscowości. Punktem startowym jest Warszawa. Tym razem gra rozpoczyna się od spotkania Jana Pawła II z wiernymi już na lotnisku Warszawa-Okęcie 2 czerwca 1979 r. Przed pierwszym zadaniem twórcy umieścili zdjęcie, jak Jan Paweł II schodzi po schodach z samolotu i unosi obie ręce do góry w geście powitania, dodatkowo treść wzbogacono o materiał audiowizualny i cytaty z pierwszego, krótkiego przemówienia wygłoszonego już na płycie lotniska. Pierwszą zagadką do odgadnięcia jest droga przez labirynt. Wybierając właściwą ścieżkę, gracz układa hasło z rozrzuconych na prawidłowym szlaku liter. Zdanie wiąże się metaforycznie z tym, że użytkownik musi przejść do miejsca, w którym widoczny byłby papamobile, aby tego dokonać, należało przedostać się przez tłum ludzi, co przedstawiono za pomocą labiryntu. Hasłem w tym zadaniu jest „Polska”, czyli kraj, do którego udał się Wojtyła.

W drugim zadaniu podobnie jak w edycji 2019 gracz przenosi się do miejsca Warszawa-Belweder, gdzie wykonuje kolejne zadanie, czyli przekształca jeden wyraz, aby zdobyć hasło. Następnie, według fabuły, gracz kieruje swe kroki na plac Zwycięstwa w Warszawie, gdzie z rozsypanych słów układa hasło. Każde słowo odnosi się do słynnego przemówienia papieskiego z 2 czerwca 1979 roku.

Kolejne zadania wyglądają schematycznie, a każdy wyraz stanowiący przepustkę do następnego etapu ma symboliczne znaczenie odnoszące się do wizyty Ojca Świętego w danym miejscu. Przykładami takich haseł są: praca, odwaga, korzenie, ojczyzna, zgoda, wspólnota. Jak łatwo zauważyć są one nacechowane symboliką patriotyczną, co stanowi klucz interpretacyjny do zrozumienia papieskich filozofii mających charakter konserwatywny.

Twórcy przedsięwzięcia z 2019 i 2020 roku poprawnie oraz kreatywnie zaprojektowali zadania. Ich metaforyczność współgrała z obraną tematyką, co uważam

za szczególne osiągnięcie. Pokazuje to nam, że nawet prosta gra miejska może doskonale wykorzystywać nowoczesną poetykę, która nie ogranicza się jedynie do tekstu literackiego, a wręcz jest rozszerzana przez medium gry.

Wolność buduje pokój? Jan Paweł II w *Grze o Wolność 2021*

Nie jest nowym zjawiskiem pojawianie się miejskich gier o Janie Pawle II. Instytucje kulturalne, szkoły czy biblioteki organizują co jakiś czas projekt w takiej formie, w której temat przewodni stanowi życie i filozofia Wojtyły. Przykładem jest przedsięwzięcie zorganizowane 21 maja 2022 roku przez Wydział Katechetyczny Kurii Metropolitalnej w Katowicach, a przeznaczone dla uczniów szkół podstawowych o nazwie⁵⁸³ *Św. Jan Paweł II naszym przewodnikiem – edycja X*⁵⁸⁴.

Edycje *Gry o Wolność* z 2017, 2018, 2019 oraz 2022 roku miały charakter jednodniowego wydarzenia w centrum Warszawy, wyznaczone przystanki mieściły się niedaleko *Centrum Myśli Jana Pawła II*, do których należało fizycznie się przedostać i wykonać powierzone zadania. *Gra o Wolność 2022* tematycznie związana była z pojęciem „solidarności”⁵⁸⁵. Dla przypomnienia, według charakterystyki Olgi Nowakowskiej warszawską rozgrywkę miejską określić można jako typ edukacyjny⁵⁸⁶, gdyż zarówno tematyka podejmowana w grze, jak i również zagadki mają na celu przekazywać uczestnikom wiedzę z zakresu historii, kultury oraz religii⁵⁸⁷.

⁵⁸³ R. Kaczmarek, *Gra Miejska - „Św. Jan Paweł II Naszym Przewodnikiem” – X*, online, <https://wk.archidiecezjakatowicka.pl/wydzial/aktualnosci/277-gra-miejska-sw-jan-pawel-ii-naszym-przewodnikiem-x-edycja>. Data dostępu: 15 listopada 2022 r.

⁵⁸⁴ *Św. Jan Paweł II naszym przewodnikiem – edycja X*, Wydział Katechetyczny Kurii Metropolitalnej w Katowicach, 2022.

⁵⁸⁵ Wszelkie podane informacje o *Grze o Wolność* czerpię z www.graowolnosc.pl. Data dostępu 4 października 2022. A także z materiałów archiwalnych zgromadzonych podczas kwerendy, którą realizowałem w ramach wewnętrznego grantu uczelni (Uniwersytet Szczeciński).

⁵⁸⁶ Olga Nowakowska wyróżniła trzy typy gier miejskich – pasjonackie, komercyjne i edukacyjne. Gry edukacyjne mają jasno określony cel pedagogiczny, kształcą różnego rodzaju umiejętności. Poprzez wykonywanie zadań uczestnicy zyskują wiedzę związaną z tematem rozgrywki. Po więcej informacji zob. O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1 (3), s. 156, 159-162.

⁵⁸⁷ O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1 (3), s. 156, 159-162.

Rozgrywka inspirowana życiem i myślą JP II

Obiektem niniejszej analizy jest *Gra o Wolność*, która powstała w 2021 roku. Chciałbym przyjrzeć się, jak konstruowane są tego rodzaju media skupiające swoją treść na papieżu Polaku. Charakterystycznym odróżnieniem oraz innowacją w stosunku do poprzednich edycji stanowi nieco bardziej zaawansowane wykorzystanie przestrzeni elektronicznej. Mianowicie gra funkcjonuje na dwóch płaszczyznach: wirtualnej oraz „cyfrowo-fizycznej”. Co warto podkreślić, każdy może wziąć w niej udział za pośrednictwem strony internetowej mieszczącej się na: www.graowolnosc.pl – indywidualnie lub grupowo. W związku z trwającą pandemią koronawirusa twórcy dali możliwość wyboru albo rozegrać grę całkowicie zdalnie w formie gry przeglądarkowej, albo klasycznie, wykorzystując urządzenie typu smartfon czy tablet „przemierzać ulice” Warszawy do wyznaczonych miejsc na cyfrowej mapie. Inspiracją do stworzenia fabuły gry było orędzie wygłoszone na *XIV Światowy Dzień Pokoju – Chcesz służyć sprawie pokoju – szanuj wolność* przez Jana Pawła II⁵⁸⁸, 1 stycznia 1981 roku⁵⁸⁹, które łączy się z treścią przedstawioną w grze.

Jakie zatem różnice możemy dostrzec z punktu widzenia gracza realizującego grę w formie przeglądarkowej a fizycznej?⁵⁹⁰ Gdzie wpleciono treści głoszone przez Jana Pawła II? Jaką metaforę wykorzystano i do czego się ona odnosi, zarówno w warstwie fabularnej, jak i planszy, czyli miejsc zlokalizowanych w Warszawie? W jakich kategoriach retoryka orędzia rezonuje z retoryką gry, aby wytworzyć perswazję?

Każda z edycji *Gry o Wolność* w jakiś sposób wykorzystywała elementy związane z papieżem Polakiem, dla przykładu w edycji 2017 Wojtyła przyjmuje funkcję komentatora, tzn. twórcy zamieszczają cytaty z jego homilii i przemówień jako pewnego rodzaju głos do danego wydarzenia historycznego stanowiącego tematykę zadania. Z kolei w edycji z 2019 roku Jan Paweł II staje się głównym bohaterem, a gracze metaforycznie wędrują wraz z nim po Rzeczpospolitej podczas jego pierwszej pielgrzymki do Polski⁵⁹¹. Natomiast w *Grze o Wolność 2021* autorzy projektu inspirując

⁵⁸⁸ Jan Paweł II (1980/1981). *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – Chcesz służyć sprawie pokoju – szanuj wolność, 1 stycznia 1981 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/orędzie-na-xiv-swiatowy-dzien-pokoju;T2JqZWN0OjM0Nzg=>. Data dostępu: 5 grudnia 2022 r.

⁵⁸⁹ Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju w istocie powstało 12 sierpnia 1980 roku, zostało jednak wygłoszone 1 stycznia 1981 roku. W przypisach bibliograficznych podaję datę wygłoszenia.

⁵⁹⁰ W swojej analizie biorę pod uwagę przede wszystkim rozgrywkę jednoosobową.

⁵⁹¹ Podane informacje czerpię z materiałów archiwalnych udostępnionych przez Centrum Myśli Jana Pawła II.

się treścią wspomnianego orędzia, tworząc fabułę, nadają nową interpretację jego nauczania, jednocześnie popularyzując papieskie treści. Nie tylko samo przemówienie jest tutaj znaczące, ale także wszelkiego rodzaju metafory wplecione do fabuły, które łączą się ze zjawiskiem zapomniania przez społeczeństwo o wkładzie Wojtyły w walkę z komunizmem w Polsce, jak również kryzysu trapiącego od jakiegoś czasu Kościół Katolicki – coraz mniej wiernych na mszach⁵⁹².

Jaka wolność?

Gra rozpoczyna się od wprowadzenia fabularnego⁵⁹³ w formie listu napisanego przez Najstarszego Obywatela Miasta adresowanego do uczestników lub uczestnika warszawskiego przedsięwzięcia. Tajemniczy mieszkaniec prosi o pomoc w odnalezieniu Gołębia, który zapewniał Wielkiemu Miastu oraz jego Mieszkańcom „pokój i wolność”. Ptak czynił to, gdyż miejscowi dbali o jego gniazdo, karmili. Warunki do życia stawały się coraz lepsze, wszechobecny dobrobyt, egoistyczne skupianie się na sobie sprawiło, że wraz z kolejnymi pokoleniami Mieszkańcy przestawali dbać o Gołębia. Jedynie Seniorzy od czasu do czasu doglądali tę istotę, choć mieli coraz mniej sił. Nadawca listu tłumaczy, iż ktoś uwięził zwierzę, a ludzie zaczynają coraz bardziej popadać w depresję i pogrążyć się w życiowych problemach. Najstarszy Obywatel przekazuje graczom mapę, która została pozostawiona pod gniazdem ptaka. Znajdują się na niej rozlokowane po centrum Warszawy punkty stanowiące przystanki. W każdej lokacji uczestnicy mogli znaleźć Mieszkańców, którzy potrzebowali pomocy – starsza kobieta nieposiadająca wystarczającego zaplecza finansowego na zrobienie zakupów, nastolatek nieradzący sobie ze stresem, chłopiec szantażujący swojego kolegę, osoba z niepełnosprawnościami mająca trudności w poruszaniu się, ukraińskie małżeństwo szukające stałego zatrudnienia na terenie Polski. Za ukończenie każdego zadania uczestnik otrzymywał liczbę stanowiącą szyfr do kłódki wiszącej na klatce, w której uwięziono Gołębia.

List skierowany do graczy charakteryzuje się kilkoma elementami konstruującymi przekaz. „Gołąb” posiada wiele znaczeń, m. in. w obyczajowości

⁵⁹² M. Orłowski, *CBOS: Dramatyczny spadek liczby wiernych. „Najmłodsza Polska już niemal w 1/3 niewierząca”*, online, <https://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/cbos-dramatyczny-odplyw-wiernych-z-kosciola-katolickiego-najbardziej-laicyzuja-sie/07kqwxz>. Data dostępu: 1 grudnia 2022.

⁵⁹³ Wszelkie informacje na temat *Gry o Wolność 2021*, treść zadań, wprowadzenie fabularne czerpię z oficjalnej strony internetowej, na której udostępniono grę: <https://graowolnosc.pl>. Data dostępu: 8 grudnia 2022.

indyjskiej ptak tego gatunku z czarnym umaszczeniem stanowił zwiastun nieszczęścia. W jeszcze innych kulturach unaoczniał obraz ludzkiej duszy. Symbolika gołębia jest popularna również w tradycji chrześcijańskiej⁵⁹⁴. Wybrane przez twórców stworzenie najprawdopodobniej przedstawia Ducha Świętego i symbolizuje pokój. Wielkie miasto, bliżej nieokreślone miejsce zabudowane, stanowi tutaj symbol nowoczesności, pośpiechu, wielu możliwości, dobrobytu. Najstarszy Obywatel oraz Seniorzy, moim zdaniem, przedstawiają osoby pamiętające o przeszłości, dbające o tradycję, uduchowione, zmęczone, bez siły. Natomiast Mieszkańcy są tutaj symbolem współczesnego człowieka pogrążonego w życiowych problemach. Skonstruowana z wielu elementów symbolika zawiera wiadomość skierowaną do uczestników. Jak można odczytać przekaz? W przestrzeni języka gry: nieobecny Gołąb przedstawia wartości niematerialne, związane z religią rzymskokatolicką i tradycją, które niepielegnowane, zapomniane sprawiają, że Mieszkańcy mają życiowe problemy. W pogoni za tym wszystkim, co oferuje Wielkie Miasto, zamieszkujące je osoby przestają dbać o rozwój duchowy. Inne odczytanie, w szerszym kontekście społecznym funkcjonującym poza ramą gry: zgubiony Gołąb stanowi metaforę Kościoła katolickiego, który w związku ze słabnącą pozycją w Polsce coraz rzadziej jest odwiedzany przez wiernych. Seniorzy, czyli ludzie m.in. pamiętający o autorytecie Jana Pawła II podczas walki z komunizmem, o randze treści przekazywanych przez religię rzymskokatolicką, nie mają już fizycznej siły, aby popularyzować nauki kościelne. Co istotne, twórcom gry chodzi tutaj prawdopodobnie o wierzących starszych ludzi, natomiast Mieszkańcy reprezentują tych obywateli Polski, którzy odwracają się od Kościoła.

Gdzie widoczna jest inspiracja wykładnią papieską na podstawie gry i jak ona współtworzy retorykę tworzącą mechanizm perswazyjny? Jak tworzona jest transkrypcja homiletyki na język gry?

Twórcy warszawskiego przedsięwzięcia, jak wspomniałem powyżej, inspirowali się myślą papieską przedstawioną w orędziu Jana Pawła II na *XIV Światowy Dzień Pokoju* (1981). Podjęto w nim tematykę związaną z nazwą „gry”, czyli budowaniem pokoju poprzez zagadnienie „wolności”⁵⁹⁵. Treści wygłoszone przez papieża zostały zinterpretowane przez autorów, a następnie skonstruowano wyzwania. Gracz musi pomóc

⁵⁹⁴ M. Lurker, *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, tłum. K. Romaniuk, Pallottinum, Poznań 1989 s. 60-61.

⁵⁹⁵ Zob. Jan Paweł II, *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – Chcesz służyć sprawie pokoju – szanuj wolność, 1 stycznia 1981 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/orędzie-na-xiv-swiatowy-dzien-pokoju;T2JqZWN0OjM0Nzg=>. Data dostępu: 5 grudnia 2022.

Mieszkańcom miasta. W istocie stypendyści kreują w zadaniach sytuację, które swoją problematyką korespondują z zagadnieniami poruszonymi w tekście przemówienia, dodatkowo odnosząc je do sytuacji zaskórnej w 2021 roku. Wybiorę kilka przykładów dla unacocnienia mojej tezy.

Papież w orędziu tłumaczy, jak „pokój” nadaje byt „wolności” na podstawie licznych przykładów⁵⁹⁶. Przytoczę fragment, który odnosi się do jednego z zadań *Gry o Wolność 2021*:

Na płaszczyźnie społecznej trudno jest uznać za prawdziwie wolnych mężczyzn i kobiety, którym nie zostaje zapewnione należyte zatrudnienie i uczciwe wynagrodzenie, lub którzy w tak wielu jeszcze ośrodkach wiejskich wciąż pozostają w godnej pożałowania służbie, będącej niekiedy dziedzictwem dawnego uzależnienia lub mentalności kolonialnej⁵⁹⁷.

Podczas rozgrywki uczestnik napotyka małżeństwo Danieli i Samuela – uchodźców z Ukrainy, posiadające trójkę dzieci. Para ma spore problemy finansowe. Zadaniem gracza jest przekonanie jednego z pracodawców, aby zatrudnił tę dwójkę. Z podanych odpowiedzi należy wybierać takie, które pozwolą przekonać potencjalnego szefa o tym, że uchodźcy z Ukrainy będą dobrymi, uczciwymi pracownikami. Stworzone przez twórców zadanie jasno odnosi się do kryzysu migracyjnego zaistniałego w Europie. Trwający od 2014 roku konflikt zbrojny pomiędzy Rosją a naszymi wschodnimi sąsiadami coraz bardziej się nasilał i potęgował zjawisko migracji. Pracodawca, którego musi przekonać gracz, według treści rozmowy, nie jest skory do zatrudnienia cudzoziemców. Tym samym „gra” porusza ważne zagadnienie uprzedzeń wobec obywateli innych narodowości. Odpowiedzi do wyboru sugerowane przez twórców same w sobie zawierają aspekt retoryczny – uświadamiają, w jaki sposób można spojrzeć na ten problem oraz wytłumaczyć pobyt Ukraińców w Polsce. Zatem mechanizm perswazyjny użyty zostaje już w strukturze gry. Co istotne, wybór danych odpowiedzi może się nie powieść i tym samym para nie zostanie przyjęta do pracy, a dodatkowo urażony potencjalny pracodawca szybko zakończy rozmowę. Para przesyła e-mail, w którym opisuje problemy obywateli Ukrainy w Polsce. Tłumaczą, że nie znają polskiej kultury czy obowiązującego prawa. Napotykają trudności w porozumiewaniu się, co nierzadko komplikuje ich relacje z Polakami. Zatem znowu twórcy korzystają z retoryki,

⁵⁹⁶ Tamże.

⁵⁹⁷ Tamże.

aby wpłynąć na uczestnika rozgrywki. Tak przedstawiona treść stanowi próbę popularyzacji myśli papieskiej w odniesieniu do współczesnych problemów związanych z uchodźcami. Zgodnie z twierdzeniem papieża, nieznajomość języka w danym społeczeństwie przeradza się w pewien rodzaj niewolnictwa, co z kolei związane jest z brakiem poszanowania godności ludzkiej⁵⁹⁸.

W wyżej przywołanym fragmencie zaczerpniętym z gry znajduję silne odwołanie do słów papieskich, które zostają przedstawione na przykładzie zadania. Stanowi to także próbę podkreślenia aktualności myśli zawartych w orędziu. Mimo iż treści wyrażone przez Jana Pawła II dotyczą problematyki odnoszącej się do stanu rzeczy z 1981 roku, tak przesłanie pozostaje dalej rezonować ze współczesnymi dylematami, co pokazuje pewnego rodzaju uniwersalność papieskich wywodów.

W innym zadaniu uczestnik napotyka osobę z niepełnosprawnościami, która prosi gracza o pomoc w napisaniu raportu o trudnościach architektonicznych, z jakimi mierzą się ludzie poruszający na wózku inwalidzkim. Sens tego zadania również koreluje z myślą papieską przedstawioną w orędziu:

Czy nasze społeczeństwo dostatecznie uświadamia sobie obowiązek udostępnienia im [red. niepełnosprawnym] wszelkich środków uzdalniających do swobodniejszego uczestnictwa w życiu wspólnym i dającym możliwość pełnego rozwoju ich człowieczeństwa zgodnie z prawami osoby ludzkiej, na miarę ich możliwości i przy poszanowaniu godności?⁵⁹⁹

Przytoczony fragment kończy się pytaniem retorycznym. Ponadto znajduje swoje miejsce w grze. Twórcy pragną podjąć kolejny problem trapiący współczesnych ludzi. Zadanie polega na zwróceniu uwagi uczestników na konstrukcje architektoniczne utrudniające poruszanie się wózkiem inwalidzkim, zatem język gry znów oddziałuje na świadomość użytkowników. Struktura aglomeracyjna wokół powinna dodatkowo wzbudzać refleksję graczy. Wysokie krawężniki czy strome podjazdy często nie mają żadnych usprawnień dla ludzi z niepełnosprawnościami ruchowymi. Perswadowanie twórców łączy się z miejską przestrzenią.

Ostatnie zadanie, które chciałbym przedstawić, dotyczy udzielenia pomocy seniorce, która pragnie uczcić swoje 80. urodziny i zaprosić na obiad bliskich, niestety lekarz przepisał jej drogie leki, dlatego nie stać ją na taki wydatek. Język gry sugeruje, iż

⁵⁹⁸ Tamże.

⁵⁹⁹ Tamże.

gracz powinien pomóc kobiecie i podzielić się z nią pieniędzmi. Twórcy wykorzystują zabieg psychologiczny, aby dotrzeć do sumienia gracza za pomocą perswazji. Uczestnik, dokładając ustaloną sumę do posiadanych przez seniorkę pieniędzy, wybiera produkty z półki w sklepie, tak aby zmieścić się w danej kwocie. To zadanie odnosi się również do treści głoszonych przez papieża Polaka:

(...) w społeczeństwie konsumpcyjnym nadmiar dóbr niekoniecznych dla człowieka może stanowić w pewnym sensie nadużycie wolności (...) niekontrolowana pogoń za dobrami materialnymi i za wszelkimi usługami tylko pozornie daje więcej swobody tym, którzy z tych bogactw korzystają, gdyż pogoń ta proponuje jako podstawową wartość ludzką posiadanie rzeczy, zamiast traktować pewien dobrobyt materialny jako warunek i środek pełnego rozwoju talentów człowieka we współpracy i harmonii z bliźnimi⁶⁰⁰.

Twórcy zwracają uwagę na problem od lat nękający osoby w podeszłym wieku. W związku z niskimi emeryturami wielu seniorom nie starcza pieniędzy na zaspokajanie podstawowych potrzeb. Budowanie pokoju, co jest głównym tematem gry, dotyczy także pomocy społecznej dla ludzi niewydolnych finansowo. W swoim orędziu Jan Paweł II twierdzi, że nie należy zapominać o potrzebujących, gdyż dążenie do bogactwa za wszelką cenę rozbija harmonię międzyludzką, a to z kolei przekształca się w niepomnienie o potrzebujących⁶⁰¹.

Pozorne rozwiązania?

W przywołanych fragmentach *Gry o Wolność 2021* odnaleźć można kilka problematycznych kwestii. Twórcy poruszają w zaledwie 5 zadaniach ludzkie niezwykle złożone dylematy egzystencjalne. Ich przedstawienie nie wyczerpuje postawionych przed graczem trudności. Z jednej strony pokazuje to nam, jak niewiele potrzeba, aby pomóc innym, z drugiej strony język gry zakłada utopijny świat, w którym wsparcie potrzebującego natychmiast rozwiązuje jego problemy. Innymi słowy, przysługa osobie niepełnosprawnej w napisaniu raportu o utrudnieniach w poruszaniu się po mieście przez takie jednostki nie rozwiąże podłoża tego zagadnienia. Być może pomogłoby to realnej osobie, która potrzebowałaby takiej przysługi w danym momencie, ale podłoże tego

⁶⁰⁰ Tamże.

⁶⁰¹ Tamże.

utrapienia samo w sobie pozostałoby nietknięte. Zatem gracz otrzymuje tylko pozór rozwiązania tych społecznych niedogodności. Problem usprawnienia aglomeracji pod względem udogodnień dla inwalidów pozostaje nierozwiązany. Podobnie scharakteryzować można dwa pozostałe przykłady zadań z gry, które wybrałem do analizy. Jednorazowy datek dla staruszki nie uzdrowi jej niewydolności finansowej. Pomoc jednej ukraińskiej parze nie rozwikła kwestii związanych z ksenofobią. Ponadto imię męski Samuel oraz żeńskie Daniela nie są zbyt popularne na Ukrainie, co też obniża wiarygodność takiego przekazu.

Konkludując, postawione w zadaniach dylematy, stanowią jedynie symboliczne wskazanie danego problemu i pozór łatwego rozstrzygnięcia. Jest to także konsekwencją przygotowywania gry przez instytucję silnie związaną z Kościołem katolickim. Popularyzacja treści głoszonych przez Jana Pawła II w odniesieniu do gry zniekształca obraz rzeczywistości. Papież w orędziu zaznacza, że każda jednostka będzie inaczej postrzegała aspekt pokoju, a z kolei to zagadnienie należy powiązać z kategorią „wolności”⁶⁰². Scenki przedstawione w zadaniach pokazują, jak aspekt „wolności” dla jednych jest sprawą finansową, dla innych to pozbycie się problemów z rówieśnikami, a dla jeszcze innych usprawnienie komunikacji miejskiej pozwalające swobodnie się poruszać. Poprzez pryzmat papieskiego przemówienia pokój budujący wolność wyraża się w społecznej harmonii⁶⁰³. Zatem gracz odgrywa rolę swoistego „przynosiiciela” pokoju, ponieważ to jego pomoc rozwiązuje poniekąd tymczasowe problemy postaci z gry. Nie brane są jednak pod uwagę takie elementy, które istnieją w sprzeczności z nauczaniem Kościoła. Uczestnik musi pomóc napotkanym mieszkańcom, aby ukończyć grę. Jej końcowy efekt zawsze będzie taki sam. Rozgrywkę zdecydowanie urozmaiciłaby możliwość np. niepomagania albo wręcz działania przeciwko napotkanym postaciom. To mogłoby również zmienić zakończenie całego przedsięwzięcia, a jednocześnie pokazać w praktyce konsekwencje dokonanych wyborów. Jednakże odsunęłoby nas od nauki Kościoła katolickiego. Przedstawiona w grze symbolika np. Gołębia również odnosi nas do idei chrześcijańskiej, co może nie być odpowiednie dla osób niewierzących lub nieuznających instytucji kościelnej.

Podczas rozgrywki miejskiej uczestnicy mają możliwość zwiedzić ciekawe miejsca Warszawy, choć są one zlokalizowane jedynie w ścisłym centrum, co nieco ogranicza sposób zwiedzania stolicy. Podkreślić należy wybór lokacji, gdyż są one

⁶⁰² Tamże.

⁶⁰³ Tamże.

związane z narracją. Dla przykładu podam, że zadanie z ukraińską parą mieści się na pl. Grzybowski, blisko pomnika Jana Pawła II i Kościoła Wszystkich Świętych. Jeszcze inne mieści się nieopodal pl. Zwycięstwa, na którym znajdują się takie monumenty, jak np. krzyż upamiętniający słynne przemówienie papieża Polaka w 1979 roku. Wykorzystanie takiej przestrzeni miasta również dopełnia specyfikę gry. Poprzez umiejscowienie danego punktu rozgrywki blisko charakterystycznych pomników, będzie się faworyzowało określoną przestrzeń miejską związaną z określoną ideą.

Wersja hybrydowa, czyli cyfrowo-fizyczna zyskuje niebagatelną przewagę nad wariantem online. Twórcy, aby urozmaicić wędrówkę po mieście, wprowadzili pewne zabezpieczenie – gracz przed przystąpieniem do zadania musi podać jakiś charakterystyczny szczegół z otoczenia, w którym zlokalizowano daną misję. Trasę można ułożyć w dowolny sposób, gdyż nie ma znaczenia kolejność ich wykonywania. Ostatni przystanek mieści się w *Centrum Myśli Jana Pawła II* przy ulicy Foksal 11. Co istotne, gra zawsze będzie miała inny wymiar, dzięki ciągłemu zmienianiu się czynników przestrzennych, takich jak np. zamknięte ulice, nowo otwarte lokale, wyremontowane budynki. Obszar rozgrywki można zwiedzić na nowo, wybierając inną trasę. Nie bez znaczenia jest również pora roku, stan zdrowia uczestników, wybór godziny. Przemierzając stolicę, użytkownicy ciągle będą świadkami niepowtarzalnych sytuacji mających miejsce przy ulicach Warszawy. Od wyjątkowych performance'ów po zjawiska atmosferyczne utrudniające przemieszczanie się. Niekiedy realnie istniejący mieszkańcy Warszawy poproszą o pomoc. Wykonane misje uwrażliwiają wtedy uczestnika na otaczający go świat. Postrzeganie naszej rzeczywistości zmienia także perspektywę. Język gry w połączeniu z realnie istniejącymi sytuacjami zyska na sile perswazyjnej. Być może w trakcie rozgrywki spotkamy osobę niepełnosprawną potrzebującą pomocy lub spoglądając na starszego, bezdomnego mężczyznę siedzącego na ławce w parku, przypomnimy sobie o przesłaniu z zadania, w którym należało pomóc seniorce. Niebagatelne jest również znaczenie charakterystycznych dla Warszawy miejsc, takich jak np. plac Zwycięstwa, Hala Gwardii, Ogród Saski. Wyznaczone misje w tych lokacjach dodatkowo urozmaicają rozgrywkę o walor turystyczny.

Wersja przeglądarkowa gry staje się zatem uboższa o elementy stanowiące tło całego przedsięwzięcia. Gracz klikając kursorem myszy na wirtualnej mapie, przenosi się do każdego zadania, a całość rozgrywki ukończyć można w zaledwie parę minut. Perswazyjny przekaz zlokalizowany na poziomie fabuły, łączący się z otaczającą użytkownika fizyczną przestrzenią przeniesiony na grunt *stricte* cyfrowy, zostaje

znacząco osłabiony. Traci się także walory wynikające z aspektów turystycznych. Niemożliwe jest również doświadczenie kwestii związanych z przebywaniem na terenie Wielkiego Miasta, takich jak odgłosy rozmów przy ulicach, hałas samochodów, zapach potraw unoszących się blisko punktów gastronomicznych, poszukiwanie przejść na drugą stronę ulicy. Te elementy mają istotny wpływ na immersję, która poprzez rozgrywkę przeglądarkową mizernieje, choć jest w jakimś niewielkim stopniu osiągalna.

Wykorzystywanie myśli Jana Pawła II sygnalizuje nam pewien fenomen kulturowy. Co istotne, twórcy na końcu rozgrywki podkreślają swoje inspiracje, jednocześnie odsyłając graczy do treści papieskiego dokumentu. Papież Polak znajduje się na wielu płaszczyznach związanych z rozgrywką. W przestrzeni miejskiej – gdyż wybrane lokacje obfitują w miejsca łączące się z upamiętnieniem Wojtyły. Druga przestrzeń to narracja i fabuła ujęta w przekładzie treści homiletycznych na problematykę gry. Przedstawione jest to w symbolach i metaforach stanowiących fundamentalne elementy rozgrywki. Kieruje nas to do poszukiwania koneksji pomiędzy nauczaniem kościelnym a tym, w jakich przykładowych sytuacjach mogą być wykorzystane. Te wirtualne wydarzenia są ujęte w tego rodzaju grach. Niełatwo przekazać teorię papieskiego rozumienia „wolności” i „pokoju” poprzez prostą grę miejską, aczkolwiek to próba godna uwagi. Transpozycja treści głoszonych przez Jana Pawła II na przestrzeń miasta także coś oznacza, dla przykładu gracz musi znaleźć się w obrębie miejsca, gdzie widoczny jest Plac Zwycięstwa, na którym papież wypowiedział słynne słowa: „Niech zstąpi Duch Twój i odnowi oblicze ziemi. Tej Ziemi”⁶⁰⁴. Badając historię tej lokacji jako np. turyści, natkniemy się w opisach na informacje o słynnej pielgrzymce do Polski. Z takich elementów również składa się gra.

Nasuwa się pytanie: jakie wynikają konsekwencje z transpozycji treści homiletycznych na grę miejską? Trudno jednoznacznie na to odpowiedzieć, jednakże podsumowując dotychczas postawione tezy, zauważam pewnego rodzaju uproszczenie przekazu papieskiego, choć w dalszym ciągu nie traci on powagi przy zachowaniu istotności poruszanych problemów społecznych.

⁶⁰⁴ Jan Paweł II, *Homilia na Placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca, 1979 r.*, online, <https://diecezja.pl/homilie/homilia-na-placu-zwyciestwa-warszawa-2-czerwca-1979-r/>. Data dostępu: 7 grudnia 2022.

Solidarni? Warszawska *Gra o Wolność 2022*

Na przykładzie projektu *Gra o Wolność 2022* jako naoczny świadek i uczestnik rozgrywki, przedstawię, jak tematyka gry współtworzy z przestrzenią miejską przekaz oraz narrację, istotna jest tutaj perspektywa gracza, jak również wykorzystana symbolika i metaforyka. Recenzyjnie odniosę się do treści poruszanych przez twórców w skonstruowanych przez nich zadaniach. Wskażę elementy przemówień wygłaszanych przez Wojtyłę podczas pełnienia pontyfikatu, gdyż dopełniają one oraz budują narrację. Poruszę także kwestie problematyczne, które dostrzegłem w trakcie trwania wydarzenia.

Rok 2022 obfitował w wydarzenia, które na zawsze pozostaną zapamiętane w dziejach ludzkości. Wybuch wojny na Ukrainie szczególnie wpłynął nie tylko Europę, ale i cały świat. Atak militarny Rosji na naszych wschodnich sąsiadów przyczynił się do międzynarodowych, dalekosiężnych zmian ekonomicznych, gospodarczych i wielu innych. Choć oficjalnie konflikt miał swój początek już w 2014 roku⁶⁰⁵, tak 24 lutego 2022 roku Rosja odważyła się na pełną eskalację wojсковą. Putinowska armia weszła siłą na tereny należące do niepodległego państwa, rozpoczynając tym samym jeden z największych aktów barbarzyństwa współczesnych czasów. Polska, jak również inne narody dostrzegając wiele zagrożeń wiążących się z tą sytuacją, zaczęły pomagać Ukraincom, przeznaczając na ich rzecz przede wszystkim sprzęt wojskowy oraz środki finansowe. Wiele państw potępiło rosyjskie działania militarne na terenie Ukrainy, co w konsekwencji przerodziło się w nałożenie wielowymiarowych, dalekosiężnych sankcji na Rosję⁶⁰⁶.

Solidarność i edukacja

W obliczu wojny na Ukrainie autorzy *Gry o Wolność 2022* postanowili uczynić tematem przewodnim zagadnienie „solidarności”. Powiązano to z obchodami 35. rocznicy trzeciej wizyty Karola Wojtyły w Polsce podczas pełnienia pontyfikatu. W trakcie tej pielgrzymki Jan Paweł II wielokrotnie podejmował kwestie silnie związane z

⁶⁰⁵ Źródło: <https://www.rp.pl/konflikty-zbrojne/art37586401-wojna-przeciw-ukrainie-zadnych-tabu-juz-nie-ma>. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

⁶⁰⁶ Według oficjalnych danych łączna liczba kar obciążających największe państwo świata na dzień 22 marca 2022 wyniosła 5581, jak podano na [Forsal.pl](https://forsal.pl/swiat/rosja/artykuly/8377230,rosja-liczba-sankcji-ranking-swiat.html) w dniu 10 marca 2022. Źródło: <https://forsal.pl/swiat/rosja/artykuly/8377230,rosja-liczba-sankcji-ranking-swiat.html>. Data dostępu: 15 stycznia 2023.

pojęciem „solidarności”, które można przedstawić wielowymiarowo⁶⁰⁷. W punkcie startowym mieszczącym się na ul. Karowej 20 (Dom Spotkań z Historią) gracze otrzymali kartę do gry, na której zapisywali notatki i wypełniali puste pola naklejkami świadczącymi o wykonaniu powierzonego zadania. Tak jak we wszystkich poprzednich edycjach warszawskiego projektu miejskiego, rozgrywka odbywała się w ścisłym centrum stolicy. Uczestnicy zobowiązani byli do odwiedzenia sześciu lokacji łącznie z punktem startowym i metą. Gra rozpoczynała się od zapoznania drużyn z tematyką – odtworzono film, na którym Norbert, najprawdopodobniej cudzoziemiec pochodzenia ukraińskiego, poszukuje informacji o tym, czym jest „solidarność” i jak ją budować. Przed uczestnikami stały więc wyzwania mające posłużyć jako pomoc w zbieraniu informacji. Gra miejska została zorganizowana przez stypendystów – wyróżniających się w nauce uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych, wywodzących się z rodzin będących w trudnej sytuacji finansowej⁶⁰⁸. Wcielali się oni w różne postacie, prezentując określone wydarzenia inspirowane otaczającymi nas ludzkimi problemami. Do graczy należało – zobaczyć scenki, wykonanie prostej zagadki i wejście w interakcję z animatorami prezentującymi daną sytuację, a także odkrycie kolejnych miejsc rozgrywki⁶⁰⁹.

Pierwsze zadanie odnosiło się do zagadnienia „szacunku”, które stanowiło hasło zamieszczone na naklejce świadczącej o wykonaniu zagadki. Gracze, na początku, jako widownia oglądali scenkę zaprezentowaną przez animatorów – młody mężczyzna, przebywający w grupie rówieśników rzucił na ziemię papierek z przekonaniem, że osoba zatrudniona jako sprzątaczką lub sprzątacze i tak za niego musi to posprzątać w związku z pełnionymi obowiązkami pracowniczymi. Po wykonaniu zagadki, uczestnicy otrzymywali zestaw kolejnych haseł, które powinny zostać wykorzystane podczas argumentacji, aby „nawrócić chłopca” – dobro wspólne, ochrona środowiska, szacunek do pracy innych, kultura osobista.

Kolejne zadanie tematycznie dotyczyło „pomocy”, osoby z drużyny po dojściu do odpowiedniej lokacji napotykały kobietę niosącą zakupy. Nieszczęsna pani potyka się, przez co produkty lądują na ziemi. Zadaniem graczy było pozbieranie rozrzuconych zakupów i ułożenie haseł z liter znajdujących się na poszczególnych produktach.

⁶⁰⁷ Źródło: <https://www.centrumjp2.pl/graowolnosc2022/>. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

⁶⁰⁸ Źródło: <https://www.centrumjp2.pl/stypendia/>. Data dostępu: 20 lutego 2023.

⁶⁰⁹ Wszystkie informacje na temat Gry o Wolność 2022 czerpię bezpośrednio z przemysłów i materiałów zgromadzonych podczas udziału w rozgrywce. Tym samym wszelkie prezentowane tutaj treści cytuję z gry. Pragnę również podziękować *Centrum Myśli Jana Pawła II* za współpracę.

W następnej lokalizacji drużyna przeniosła się do szkoły, do pewnej klasy, podczas zajęć lekcyjnych. W szkolnej grupie jedna z uczennic była wyśmiewana przez rówieśników, animator prowadzący lekcję jako nauczyciel zorganizował pracę w grupach, wyśmiewanej uczennicy nikt nie chciał przygarnąć. Zadaniem uczestników gry było zatem przyjęcie do grupy dziewczynki i wykonanie poleceń zleconych przez umownego nauczyciela. Okazało się, że dziewczynka jest świetnie przygotowana do zajęć i grupa bez problemu może rozwiązać kolejną łamigłówkę.

Przedostatnie zadanie dotyczyło pomocy w przygotowaniu przyjęcia urodzinowego. Całość rozgrywki kończyła się na mecie, czyli w *Centrum Myśli Jana Pawła II*, gdzie gracze mogli na żywo poznać Norberta i na podstawie haseł zdobytych podczas rozgrywki (szacunek, pomoc, równość, wspólnota) oraz notatki wytłumaczyć, na czym polega „solidarność”.

Metafory i symbole

Sposób rozwiązywania zadań, jak również bezpośrednie uczestnictwo graczy w prezentowanych scenkach nosi pewne znamiona teatru interaktywnego, który tłumaczę za propozycją Ewy Tomaszewskiej: „jako formę teatralnych działań włączających widzów w akcję w znacznie większym stopniu niż czyni się to w tradycyjnym teatrze”⁶¹⁰. Spektakl o tego typu charakterze stawia na aktywne uczestnictwo publiczności⁶¹¹. Takie zaangażowanie widza czy gracza w moim przekonaniu niezwykle sprzyja immersji, gdyż uczestnik rozgrywki lub widz ma poczucie bezpośredniego partycypowania dającego możliwość wpływania na treści przedstawiane w zadaniu czy teatrze. Choć teatr i gra miejska różnią się od siebie niebagatelnie, tak poczucie możliwości wpływania, nawet pozornego na to, co ma miejsce w grze, zasługuje na dodatkową uwagę. Stanowi również walor wyróżniający rozgrywki miejskie prowadzone w taki sposób. Od animatorów pokazujących scenkę, rozmawiających z uczestnikami zależeć będzie ostateczny kształt

⁶¹⁰ E. Tomaszewska, *Teatr interaktywny. Między sztuką a edukacją*, w: *Sztukmistrze XXI wieku. Rzecz o pedagogach wychowujących przez sztukę*, red. M. Zalewska-Pawlak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, s. 251, 249-264.

⁶¹¹ Tamże.

zadania, a ich zaangażowanie w odgrywanej historyjce dodatkowo uatrakcyjni całość przedsięwzięcia i pogłębi refleksję użytkowników w odniesieniu do poruszanej tematyki.

Na uwagę zasługują elementy graficzne, które w sposób symboliczny przedstawiają zagadnienie „solidarności”. Twórcy wykorzystali do tego emblemat wyciągniętej ręki do ręki. Jak wskazuje o. Celestyn Paczkowski, teolog i franciszkanin, ręce i ich ułożenie w określonym geście jest wielokrotnie wykorzystywane w Piśmie Świętym, jak i ogólnie w wierze chrześcijańskiej:

Chociaż ręka jest tylko częścią ciała, w symbolice biblijnej ma wiele znaczeń. Jest obrazem wykonywania zadań, potęgi i władzy. Poszczególne gesty odzwierciedlają stany ducha, pragnienia i wolę całej osoby. Ponadto słowo „ręka” łączy się z pojęciem łaski i działania, błogosławieństwa i przekleństwa⁶¹².

W omawianej grze miejskiej istotna jest perspektywa ułożenia dłoni na grafice, gdyż sugeruje ona, jakby jedna osoba potrzebowała „pomocy”, a druga wyciągała do niej rękę. Ułożenie dłoni jedna na dole i druga na górze także odsyła nas do symboliki „pomocnej dłoni”. Układ jednoznacznie określa, iż jedna ręka, ta przedstawiona na górze, należy do osoby „uprzywilejowanej”, „znajdującej się w lepszej pozycji” i wyciągniętej w pozytywnym geście wobec drugiej osoby będącej na dole. Ręka wyciągnięta do ręki kojarzy się z relacją: Bóg – człowiek lub metaforycznie Polska i pomoc Ukrainie lub jeszcze dosłowniej w określeniu do haseł: szacunek, pomoc, równość wspólnota i solidarność. Ten element gry wzmacnia przekaz o słuszności angażowania się we wsparcie naszych wschodnich sąsiadów.

Przestrzeń Warszawy znów odgrywa znaczącą rolę w pogłębianiu immersji, jak również w sile perswazji. Wydarzenie zrealizowano 22 maja 2022 roku, kiedy mnóstwo flag polskich i ukraińskich ozdabiało obszar stolicy, a na ulicach można było spotkać wielu wolontariuszy zbierających datki, aby finansowo wesprzeć potrzebujących ludzi zza wschodniej granicy. Niekiedy tacy ludzie podchodzili do graczy i tłumaczyli, jak ważne jest wsparcie ich społeczności w tym trudnym czasie. Zatem miejska przestrzeń współgrała z tematyką, cały czas przypominając istotę całego przedsięwzięcia. Przemierzając okolicę, dodatkowo słysząc było ukraiński język, rozchodzący się gdzieś w oddali, nieopodal, za rogiem. Dopełniony zostaje tym samym przekaz wpływający na

⁶¹² C. Paczkowski, *Symbolika chrześcijańska – mocna ręka i dobre dłonie*, online, <https://franciszkanie.com/index.php/2022/02/symbole-chrzescijanske-mocna-reka-i-dobre-dlonie/>. Data dostępu: 19 stycznia 2023.

refleksję. Wszakże wielu ukraińskich obywateli musiało opuścić swoje domy, aby ratować siebie oraz bliskich przed rosyjską agresją. Pokazuje to nam, jak istotne jest konstruowanie fabuły w taki sposób, żeby aglomeracyjna przestrzeń dodawała tła, które z kolei łączy się z przekazem proponowanym przez twórców. Nie w każdej grze da się to ze sobą połączyć, aczkolwiek w przypadku warszawskiego projektu tak przedstawiona fabuła, w takim zestawieniu ma niebagatelne znacznie dla graczy.

W dalszym ciągu głównym założeniem całej inicjatywy, jaką jest organizacja *Gry o Wolność* stanowi popularyzacja myśli i życia Jana Pawła II. W edycji z 2022 roku także nie zabrakło cytatów z przemówień papieża. Zostały one umieszczone w karcie gry, zaraz obok haseł: szacunek, pomoc, równość, wspólnota, solidarność. Wybrana treść papieskiej myśli ściśle się odnosi do danego pojęcia, przynajmniej w intencji twórców. Wskażę dwa wybrane przykłady, następnie poddam je bliższej analizie. Przy hasle „szacunek”, które dotyczyło zwrócenie młodemu mężczyźnie uwagi, aby nie śmiecił z przekonaniem, że ktoś za niego posprząta, twórcy zamieścili fragment papieskiej mowy z przemówienia powitalnego na Błoniach, Kraków 10 czerwca 1987 r.:

Chroń nas przed egoizmem indywidualnym, rodzinnym, społecznym. Nie pozwól, żeby mocniejszy gardził słabszym. Broń nas przed nienawiścią i uprzedzeniem wobec ludzi innych przekonań. Naucz nas zwalczać zło, ale widzieć brata w człowieku, który źle postępuje i nie odbierać mu prawa do nawrócenia. Naucz każdego z nas dostrzegać własne winy, byśmy nie zaczęli dzieła odnowy od wyjmowania żdźbła z oka brata⁶¹³.

Zaprezentowany fragment, możemy w istocie rozumieć wielowymiarowo, metaforycznie i dosłownie, lecz w związku z wystąpieniem tej treści w grze o konkretnej tematyce poszukiwać należy interpretacji korespondującej z rozgrywką. Słowa Wojtyły odnoszą się w pierwszej kolejności do zadania, do przedstawionego młodego mężczyzny, który stoi w pozycji uprzywilejowanej nad osobą sprzątającą. Jawnie śmiejąc, okazuje brak szacunku i zrozumienia. Celem uczestników warszawskiego przedsięwzięcia jest jednak przekonanie go, aby tak nie czynił. Gracz powinien wykorzystać argumenty na podstawie hasła, które otrzymał po rozszyfrowaniu zagadki – dobro wspólne, kultura osobista, ochrona środowiska, szacunek do pracy innych. W grze założono tylko jeden scenariusz, co znacząco ogranicza możliwości. Mimo to treść zadania pasuje do papieskiego cytatu.

⁶¹³ Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie powitalne na Błoniach, Kraków 10 czerwca 1987 r.*, online, <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,2604858.html>. Data dostępu: 20 stycznia 2023 r.

Jednakże w obliczu konfliktu na Ukrainie słowa Wojtyły mogą także dotyczyć emigrantów zza wschodniej granicy, aby ich nie oceniać oraz nie traktować z uprzedzeniem.

Zadanie, w którym gracze musieli pomóc kobiecie z rozsypanymi zakupami, opatrzone ogólnym sformułowaniem „pomoc”. W tym miejscu zaproponowany przez twórców cytat wygląda następująco:

Nie jest więc ona [red. solidarność] tylko nieokreślonym współczuciem czy powierzchownym rozrzewnieniem wobec zła dotykającego wielu osób, bliskich czy dalekich. Przeciwnie, jest to mocna i trwała wola angażowania się na rzecz dobra wspólnego, czyli dobra wszystkich i każdego, wszyscy bowiem jesteśmy naprawdę odpowiedzialni za wszystkich⁶¹⁴. (Jan Paweł II 1987)⁶¹⁵

Papież w tym fragmencie wyraźnie mówi o solidarności, nie zaś pomocy dosłownej. Choć są to pojęcia pokrewne, tak nie są synonimami. Pierwsza część jedynie nieco dotyka problemu podjętego w zadaniu, wskazuje to nam pewien brak precyzji w wyborze cytatu z papieskiej twórczości. Druga część zamieszczonego w grze urywka mgliście wskazuje, że ważne jest solidaryzowanie się w imię „powszechnej prawości”, gdzie każdy za każdego jest odpowiedzialny, tak też i gracze muszą pomóc, dostrzegając człowieka w potrzebie, aby tę papieską wartość zachować, przynajmniej w realiach wytworzonych przez scenariusz gry. *Słownik języka polskiego PWN* określa „solidarność” jako: „poczucie wspólnoty i współodpowiedzialności wynikające ze zgodności poglądów oraz dążeń”⁶¹⁶. Pomoc równoznaczna jest z wymiernymi korzyściami – gracz otrzymuje wskazówkę do kolejnej lokacji i wykonuje całość zadania, a kobiecie, jako postaci, pomagamy w trudnej chwili. W odniesieniu do sprawy agresji rosyjskiej na Ukrainie, w istocie Polska pomagająca emigrantom, przyczynia się do zatrzymania wojny np. z dala od własnych granic.

Choć cytatów wplecionych w fabułę rozgrywki jest jeszcze kilka, te dwa przykłady ujawniają pewną schematyczność gry i sposób wykorzystywania słów postaci papieskiej w tej edycji. Twórcy zastosowali metaforę z „drugim dnem” tzn. z jednej

⁶¹⁴ Zob. Jan Paweł II, *Encyklika Sollicitudo rei socialis*, Watykan, 30 grudnia 1987 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_30121987_sollicitudo-rei-socialis.html. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

⁶¹⁵ W takiej formie przedstawiono treść tego cytatu również w *Grze o Wolność 2022*.

⁶¹⁶ *Słownik języka polskiego PWN – hasło „solidarność”*, online, <https://sjp.pwn.pl/sjp/solidarnosc;2575796.html>. Data dostępu: 21 lutego 2023.

strony treść zadania oraz cytaty Wojtyły dotyczą sytuacji prezentowanych umownie w scenkach, w ludzkim życiu i solidaryzowania się ogólnoludzkiego, a z drugiej łączy się z bieżącymi wydarzeniami mającymi miejsce za naszą wschodnią granicą w akcie zrozumienia oraz wywołania refleksji u uczestników. Mimo iż gra posiada walory edukacyjne i cel całego przedsięwzięcia został wykonany, a także jest zgodny z założeniami twórców mających za zadanie popularyzować papieża oraz treści etycznie popierane przez Kościół katolicki i tak pozostaje kilka kwestii problematycznych, które pragnę przedstawić.

Pojawia się tutaj pewnego rodzaju rozdzźwięk pomiędzy ogólnymi sytuacjami życiowymi a tematyką solidaryzowania się z Ukraińcami. Zapewne twórcom gry zależało, aby pod pozorem prostych sytuacji przedstawić jednocześnie aspekt solidarności, który w tym ujęciu może funkcjonować dosłownie – w przedstawionych sytuacjach życiowych, i w przenośni – wobec narodu ukraińskiego. Mimo to, poprzez takie przedstawienie sytuacji życiowych w zadaniach traci się powagę kryzysu za naszą wschodnią granicą. Przedstawione problemy w scenkach zaproponowanych przez twórców raczej dotyczą ogólnych sytuacji życiowych. Potrzeba solidaryzowania się z poszkodowanymi Ukraińcami istnieje gdzieś „w domyśle”, a nie w głównym aspekcie gry. Takie podejście nieco banalizuje problemy wojenne, traktuje je jako kategorię innej sfery, aby o niej nie zapomnieć, ale też nie robić z niej głównych problemów ludzkich. Przekonanie chłopca, aby nie śmiecił, pomoc w urzędzeniu urodzin, wsparcie osoby wyobcowanej albo podanie pomocnej dłoni osobie, która się potknęła i rozsypała zakupy, nijak ma się do kwestii konfliktu za naszą wschodnią granicą. Jedynie w dodatkowym ujęciu, w drugim dnie, gdzieś w takiej przestrzeni i znacznie dalszej, rozciągać się to może na „solidarność” zbliżoną do pomocy sąsiadom. Sądzę, że twórcy zbyt wiele chcieli osiągnąć i nie tracić z pola widzenia współczesnych problemów. W efekcie sprawa ukraińska straciła na istotności w fabule gry. Została ona ujęta tylko w jednym aspekcie. Choć założeniem jest popularyzacja Karola Wojtyły podczas pełnienia pontyfikatu, tak wykorzystane cytaty również funkcjonowały gdzieś „obok” fabuły. Przystosować je można do różnych sytuacji życiowych, jest to pewnego rodzaju wielowymiarowość papieskiej myśli. Jednakże, zbierając w całość – zadania, fabułę, fragmenty wypowiedziane przez Jana Pawła II oraz próbę zwrócenia uwagi na współczesny problem militarny uczestnicy mogli odczuć pewien dysonans pomiędzy tymi zagadnieniami. Przekaz jest niepotrzebnie upraszczany.

W odniesieniu do poprzednich edycji *Gry o Wolność* zauważam pewne osłabianie postaci papieskiej, spłykanie jej. Projekt warszawski powstaje zazwyczaj z powodu jakiejś rocznicy związanej z Janem Pawłem II, jest inspirowany jego myślą lub biografią. Twórcy zawsze znajdują jakieś zagadnienie, które stanowi główny temat rozgrywki wiążący się z Wojtyłą, jednak coraz mniej jest, wydaje się, papieża w papieskiej grze. Słynny Polak schodzi coraz bardziej na dalszy plan. Jego osoba funkcjonuje jedynie w paru lakonicznych cytatach, gdzieś rezonuje w znacznie dalszym ujęciu, aniżeli miało to miejsce w pierwszych edycjach całego przedsięwzięcia. Twórcy także rezygnują z rozszerzenia gry o przestrzeń wirtualną, co ogranicza rezultaty poprzednich edycji w tym sektorze. Sądzić na tej podstawie można, iż warszawski projekt miejski obniżył swoje standardy w stosunku do „pandemicznych wersji gry”. Choć zastosowana formuła broni się w swojej tradycyjnej koncepcji, tak niezrozumiałe jest realizowanie rozgrywki, nie uwzględniając możliwości technologicznych stosowanych podczas pandemii np. kodów QR. Takie odnośniki mogą odsyłać do treści multimedialnych związanych dla przykładu z przemówieniami papieskimi. Omawiany tutaj warszawski projekt miejski jest oczywiście sponsorowany, zatem może zabraknąć funduszy na tego typu rozwiązania, aczkolwiek nie zmienia to faktu, że twórcy nie wykorzystali w pełni potencjału gry miejskiej biorąc pod uwagę jej poprzednie edycje.

Podsumowanie

Niniejsza analiza oraz interpretacja *Gry o Wolność* od roku 2017 aż do 2022 wykazała, że faktycznie jest to projekt o charakterze edukacyjnym, lecz także też literackim, wpasowującym się w nurt tzw. *serious games*. Są to gry, w których aspektem nadrzędnym wobec ludycznego jest osiągnięcie zamierzonego celu innego niż wariant czystej rozrywki⁶¹⁷. W przypadku analizowanej gry miejskiej była to chęć przekazania wiedzy o Janie Pawle II i treści, które głosił. Gra reprezentowana jest przez licznego rodzaju opisy, cytaty, zadania, a także przez dobór miejsc ulokowanych w stolicy. Twórcy starają się, aby wybrane lokacje w jakiś sposób korelowały z tematem rozgrywki. Teren, na którym gracze rozwiązują zdania, jest przygotowany pod względem scenograficznym niczym w teatrze, a animatorzy mający kontrolę nad całym wydarzeniem odgrywają przypisane im role.

⁶¹⁷ Cyt. za: P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki...*, s. 278.

Stanowiący inspirację dla całego warszawskiego projektu Jan Paweł II przedstawiony jest w różny sposób. W edycji gry z 2017 roku został ukazany przez twórców jako przewodnik, swoistego rodzaju komentator. Autorzy projektu wybrali treści z przemówień i homilii papieża Polaka w taki sposób, aby stanowiły charakterystyczny komentarz do wydarzeń historycznych i zadań powierzonych do rozwiązania. W *Grze o Wolność* 2018 Karol Wojtyła był głównym bohaterem całego przedsięwzięcia. Temat przewodni dotyczył czasów, w których przyszło żyć przyszłemu papieżowi i to właśnie z jego perspektywy gracze mogli zapoznać się z obroną problematyką, jak i też przyswoić widzę historyczną poprzez udział w grze. W latach 2019 i 2020 warszawskie przedsięwzięcie dotyczyło pierwszej wizyty polskiego Biskupa Rzymu do Polski. Celem było przekazać wiedzę o historycznych aspektach tej pielgrzymki. W tym czasie twórców ograniczała także pandemia koronawirusa, zatem edycja z 2020 roku odbyła się jedynie online i była rozszerzoną wersją swojej zeszłorocznej poprzedniczki. Cała treść krążyła wokół Wojtyły. Kolejną z serii grę opracowano w dwóch wersjach: fizycznej i cyfrowej. Jednak tym razem uczestnikom zaproponowano fabułę połączoną z aspektem budowania wolności poprzez kategorię pokoju. Zadania odwoływały się do nauczania papieża Polaka, choć nie został on przedstawiony wprost. Podobnie zaprojektowano kolejne wydarzenie z 2022 tematycznie związane z sytuacją polityczną i kategorią solidarności w odniesieniu do wojny na Ukrainie.

W trakcie interpretowania poetyki serii *Gier o Wolność* zauważyłem, że ma ona charakter silnie nacechowany konserwatywnym modelem edukacyjnym. Nie znajdziemy zatem tutaj żadnych kontrowersji na temat Jana Pawła II lub jakiegokolwiek krytyki coraz mocniej dziś wybrzmiewającej. Poprzez grę można pokazać ludzką naturę świętego papieża, a święty nie znaczy nieomylny. Prezentowane przez twórców wartości pokazują naszą rzeczywistość widzianą przez pryzmat narodowocentryczny oparty na systemie patriarchalnym. Metafory i symbole nawiązują do wykładni chrześcijańskiej. Cytaty wzięte wprost z papieskich wypowiedzi niekiedy są nacechowane typowym przekazem religijnym np. „Otóż nie sposób zrozumieć dziejów narodu polskiego — tej wielkiej tysiącletniej wspólnoty, która tak głęboko stanowi o mnie, o każdym z nas — bez Chrystusa”⁶¹⁸, dlatego dla osób niewierzących mogą to być treści nieprzekonujące i negatywnie wpływające na doświadczenie rozgrywki. Dotyczy to w szczególności pierwszej edycji. Regulamin *Gry o Wolność* zakładał, iż to przedsięwzięcie nie może się

⁶¹⁸ Zob. Jan Paweł II, *Homilia w czasie Mszy św. odprawionej na placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca, 1979 r.*, online, <https://laskawa.pl/jpii19790602>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

odbywać poza ścisłym centrum Warszawy, czyli wydarzenie musiało mieć miejsce na obszarach nieopodal ul. Foksal. Jest to nieco rozczarowujące i ograniczające, ponieważ traci się możliwość wykorzystania innych ważnych miejsc dla historii stolicy.

Gra o Wolność od 2017 roku ewoluowała. Poruszane tematy i treści zadań zaczęły z czasem przekształcać się. Postać Jana Pawła II coraz bardziej funkcjonowała jedynie w tle i uwidaczniana była okazynie przez drobne cytaty. Również ich liczba z każdą następną edycją malała. Czy było to spowodowane krytyką pontyfikatu Jana Pawła II i kolejnymi skandalami wychodzącymi na jaw wokół przedstawicieli duchowieństwa?

Jaka jest przyszłość corocznie przygotowywanej *Gry o Wolność*?

Zakończenie

Karol Wojtyła jawi się użytkownikom, czytelnikom i badaczom jako postać silnie zmitologizowana: święty i niepodważalny autorytet narodowy lub karykaturalny, kruszejący pomnik dawnych czasów walki z systemem komunistycznym, kontrowersyjny i niezasługujący na kanonizację. Zestawienie różnych gier popularyzujących papieża oraz go oczerniających ukazuje silny podział w ocenie jego pontyfikatu. Moje badania dotyczące narracji, koncepcji świata przedstawionego, kreacji postaci, symboli, metafor i cytatów przedstawiają Biskupa Rzymu w czarno-białych barwach, bez „odcieni szarości”. W grach o narzuconej koncepcji światopoglądowej, wynikającej ze statutu danej instytucji, usilnie podtrzymuje się mit o świętym Polaku. Problematiczne jest traktowanie świętości jako synonimu doskonałości. Błędem jest konsekwentne pomijanie krytyki wokół Jana Pawła II w różnych mediach. Nie dziwi więc powstawanie treści oczerniających go lub całkowicie nieprawdziwych i skarnawalizowanych jako przejaw buntu. Przesadna gloryfikacja i popularyzacja Wojtyły doprowadziła do wytworzenia wizerunku „antypapieża”.

Przytoczony kontekst funkcjonowania Biskupa Rzymu w różnych mediach kultury popularnej: filmie, serialu, komiksie i internetowym mememie ukazuje, jak zinstytucjonalizowane projekty gier edukacyjnych posługują się ogólnie przyjętymi kliszami o życiu Wojtyły. W mało przekonujący sposób obudowują papieża schematami z popkultury, powielając oficjalną narrację, która traktuje go jako nienaruszalny autorytet zgodnie z zasadą, że o zmarłym mówi się tylko dobrze albo wcale⁶¹⁹.

Analiza nieukończonych projektów gier dowiodła, jak trudno jest stworzyć niekontrowersyjny produkt o charakterze świeckim. Z jednej strony łatwo naruszyć prawo dotyczące obrazy uczuć religijnych, z drugiej kontekst, w jakim pojawia się Biskup Rzymu, może przynieść efekt odwrotny do zamierzonego – zamiast przekazać wiedzę o Janie Pawle II, przerysuje jego biografię.

Badane przeze mnie modyfikacje do gier, wprowadzające Karola Wojtyłę do wirtualnej przestrzeni, zaprezentowane na platformie YouTube, jawią się jako narzędzia komunikacji w cyberprzestrzeni, wzbogacając cyberkulturę graczy. Użytkownicy,

⁶¹⁹ A. Szostkiewicz, *Szukanie prawdy o Janie Pawle II*, online, <https://szostkiewicz.blog.polityka.pl/2020/11/22/szukanie-prawdy-o-janie-pawle-ii/>. Data dostępu: 13 czerwca 2024.

manifestują potrzebę zaprzestania bezrefleksyjnego podtrzymywania mitu o nim, podkreślając konieczność uwzględnienia coraz głośniejszej krytyki, która kłóci się z oficjalną retoryką poważnych instytucji.

Nowoczesna metoda komparatystyczna pozwoliła prześledzić zmieniający się sposób opowiadania o Karolu Wojtyłe w grach planszowych. Nie wykorzystano jednak pełnego potencjału gier tradycyjnych, aby w ciekawy sposób opowiedzieć o papieżu Polaku, dostarczając przy tym odpowiednich o nim informacji. Warstwa estetyczna obfituje w metafory, symbole, ikony i treści charakterystyczne dla powielanych klisz o Janie Pawle II. Pomija się przy tym wszelkiego rodzaju kwestie krytyczne. Świat przedstawiony obfituje w miejsca naznaczone papieską obecnością, które ulegają mityzacji. Na podstawie przedmiotu moich analiz mogłem także przedstawić silną chęć budowania relacji między graczem a papieżem Polakiem, co wynika jednoznacznie z prowadzonej narracji.

Seria warszawskich gier miejskich inspirowana pontyfikatem Karola Wojtyły ewoluowała na przestrzeni lat 2017-2022. Papież z upływem czasu przestaje figurować jako główny bohater tych projektów. Jednak twórcy w każdej edycji wykorzystują cytaty polskiego świętego. Aczkolwiek są one tendencyjne i silnie skorelowane z religią katolicką oraz konserwatywnym światopoglądem. Koncepcje teatrologiczne oraz badania związane z immersyjnością pozwoliły ukazać, w jaki sposób warszawskie wydarzenie przekonuje nas do autorytetu papieskiego oraz jak wspiera rozwój postaw patriotycznych. Dzieje się to za sprawą wybranych miejsc stanowiących przystanki, do których gracze muszą się fizycznie przedostać oraz treści zadań konstruujących fabułę i obfitujących w metafory, co sprzyja budowaniu określonej narracji. Miasto stanowiło tutaj planszę do gry, a to z kolei dostarcza zupełnie innych przeżyć i bodźców. Tę kwestię również mogłem opisać z perspektywy uczestnika rozgrywki z 2021 i 2022 roku.

Choć wybrane instytucjonalne gry edukacyjne skierowane są do wszystkich, czyli także do ateistów, tak pomija się w nich wszelkie kwestie odstające od konserwatywnego modelu, co może być nieadekwatne dla graczy o innych przekonaniach. Dlatego uważam, że papież Polak został „zagrany” przez autorów gier papieskich, uzyskano efekt przeciwny do zamierzonego. Nawet niezaprzeczalne fakty historyczne dotyczące posługi papieskiej są retorycznie wykorzystywane, aby przekonać potencjalnego użytkownika do zaakceptowania świętości Wojtyły. Zatem poniekąd realizuje się tutaj myśl Jakuba Kornhausera, który stwierdził:

Tworzenie homogenicznych struktur, charakterystyczne dla katolicyzmu, ale także dla innych wyznań, buduje silną pokusę dominacji i wykluczania wszystkich, którzy mają inny pogląd. (...) Religia jako komponent tożsamości wydaje mi się czymś nienaturalnym i dziwnym, sztucznym rytuałem, oddalającym człowieka od prawdziwej duchowości⁶²⁰.

Oficjalne gry papieskie wydają się właśnie wykluczać inny sposób myślenia, wszelkie refleksje mogące narazić na utratę spójności w narracji o mitycznym już portrecie Jana Pawła II, zostają oddalone. Co istotne, ta dualność gier o papieżu rozumiana jako projekty go całkowicie oczerniające i te zinstytucjonalizowane mające za zadanie podtrzymywać jego pozytywne oblicze, prowadzi do zauważalnego fenomenu społecznego, jakim jest „gra papieżem”. Tę kategorię można potraktować dosłownie i w przenośni. Sam akt stworzenia gry o jakimkolwiek papieżu uruchamia w pewnym sensie „grę poza grą”, czyli sposób kreowania tej postaci w przestrzeni umownej. Gra w takim rozumieniu staje się kulturowym narzędziem o charakterze propagandowym. Dlatego z jednej strony powstają różnego rodzaju treści krytykujące papieża, z drugiej go gloryfikujące. Spowodowane jest to zapewne tym, że Jan Paweł II nie jest postacią neutralną.

Zaprojektowanie bohaterów w grach posiadających to trudne zadanie. Protagonisci powinni być odpowiednio dostosowani do wykreowanego świata i opowiadanej historii. Są to kwestie kluczowe, aby zaangażować użytkownika⁶²¹. Mają również znaczenie w projektach edukacyjnych, ponieważ pomagają zrealizować określony cel. Według moich obserwacji Jan Paweł II albo nawet szerzej, ogólnie dany papież, może zostać przedstawiony wieloaspektowo w zależności od funkcji, którą pełni i od gatunku gry oraz obranej przez autorów strategii. Zazwyczaj w grach sfinansowanych przez poważne instytucje, Biskup Rzymu jawi się jako duchowy przewodnik, polityk, nauczyciel, filozof, mentor, a także symbol wyznawanej religii zważywszy na sprawowany urząd. Źródłem inspiracji dla autorów jest papieska biografia, wszelkie wydarzenia medialne z jego udziałem, zachowania, gesty, wypowiedzi. W zależności od przyjętej konwencji można się także wcielić w papieża, ponieważ medium gry ogranicza jedynie wyobrażenia twórców. Może jednak ona wykraczać poza granicę ogólnie przyjętych norm. Czy kiedykolwiek ktoś się pokusi, aby stworzyć grę o

⁶²⁰ Źródło: <https://plejada.pl/polscy-celebryci/agata-duda-nie-ma-dobrych-relacji-z-jakubem-kornhauserem-co-ich-poroznilo/y8x6wfy>. Data dostępu: 13 czerwca 2024.

⁶²¹ Źródło: https://www.gryfabularne.pl/cztery-podstawowe-archetypy-postaci-w-grach-fabularnych.html#3_Religia_i_Wierzenia. Data dostępu: 26 sierpnia 2024.

„papieżycy”, czyli o żeńskim odpowiedniku papieża? Wszakże potencjał tego medium jest prawie nieskończony, nawet jeśli jest to projekt kontrowersyjny.

Zasięg analizowanych przeze mnie gier edukacyjnych jest jednak ograniczony. Przede wszystkim są one dedykowane katolikom, ponieważ zazwyczaj zawierają wartości religijne, co może budzić niechęć wśród osób innych wyznań. Druga kwestia to natura estetyczno-techniczna. Trudno jest stworzyć grę o osobie duchownej, która spełnia współczesne standardy, a do tego potrzebne są ogromne środki finansowe. Do tej pory nie spotkałem gry, która faktycznie byłaby wciągająca i w interesujący sposób ukazywała sylwetkę papieża. Częstym problemem takich projektów jest powielanie klisz i utartych schematów, co prowadzi do kiczu i w efekcie staje się nieatrakcyjne. Trzecim problemem, który nie sprzyja zinstytucjonalizowanym grom edukacyjnym, jest silna krytyka medialna Kościoła, wszelkie nadużycia ze strony duchownych, afery i skandale. Zaczęto nawet ograniczać lekcje religii w szkołach, a przecież to właśnie te zajęcia mogłyby promować gry papieskie.

Co istotne, nie ma gier planszowych lub miejskich krytykujących Jana Pawła II. Być może jest to zjawisko wyjątkowo mało popularne. Istnieją jednak gry cyfrowe funkcjonujące w internecie, a że jest to miejsce poza oficjalną kontrolą i cenzurą, pojawiają się tutaj projekty podważające autorytet papieża. Ich zasięg napędzany jest przez „cenzopapę”. Ludzie często ze zwykłej ciekawości lub dla rozrywki konsumują te treści. Są one darmowe i powszechnie dostępne, dlatego docierają do większej liczby użytkowników niż w przypadku przedsięwzięć o naturze edukacyjnej, których promocja kosztuje i musi być wykonana przez specjalistów.

Niezależnie od tego, czy dana gra przedstawia postać papieską w pozytywnym, czy negatywnym świetle, jest to medium, które rozszerza poetykę i estetykę dzięki różnym technologiom i usprawnieniom. Gry cyfrowe wyróżniają się zaawansowaną oprawą graficzną. Istotną rolę odgrywa również zaprojektowana fizyka, określająca sposób poruszania się postaci i jej możliwości, takie jak wysokość skoku, szybkość biegu czy siła. Muzyka i udźwiękowienie także wzbogacają gry. Im lepiej skomponowana jest oprawa muzyczna, tym lepszą tworzy atmosferę, co wpływa na immersyjność danego tytułu. Obecnie organizowane są nawet koncerty poświęcone materii dźwiękowej z jakiejś gry np. serii *Final Fantasy*⁶²² (przykładem służy wydarzenie: Final Symphony II - music from FINAL FANTASY® V, VIII, IX, XIII). Gracze mogą wpływać na przebieg

⁶²² *Final Fantasy*, Squer Enix, 1987-2024.

rozgrywki, eksplorować ogromne światy, wchodzić w szeroko rozumiane interakcje, tworzyć modyfikacje do już istniejących produkcji. Daje to możliwość wyrażania siebie w rozgrywce. Technologia pozwala nawet wejść do wykreowanego uniwersum za pomocą hełmów wirtualnej rzeczywistości⁶²³. Aspekty technologiczne są wykorzystywane w grach planszowych i miejskich. „Planszówki” można wzbogacić o elektroniczne kości do gry, terminale płatnicze, aplikacje ściągane na smartfon. Natomiast gry miejskie często uatrakcyjnia się np. o mapę GPS, kody QR.

Gry rozszerzają tradycyjne rozumienie poetyki i estetyki, co podkreśla Piotr Kubiński. Ludyczne medium, zwłaszcza cyfrowe, oferuje szerokie możliwości wizualizacji. Obraz i tekst w charakterystycznej dla gier fuzji tworzą wielowymiarową opowieść wzbogaconą metaforami i symbolami. Dodatkowo uatrakcyjniona zostaje narracja danej historii. Nieliniowość cechująca gry, także należy do poetyki tego fenomenu, ponieważ możliwe staje się konstruowanie złożonych wątków przez samego gracza⁶²⁴.

Przywołana tutaj mnogość możliwości, jakie daje gra za sprawą poszerzonej estetyki i poetyki, pokazuje, że opowieści o papieżu Polaku mogłyby stanowić fascynujące przedsięwzięcie. Ludyczne medium otwiera przed nami nowe ścieżki poetologiczne. Fenomen gier przenika wiele obszarów naszej kultury, wprowadzając nowe rozumienie sztuki poprzez artystyczne zabiegi tworzące całą koncepcję. Gry mogą być badane naukowo z perspektywy różnych dziedzin⁶²⁵. Stanowią nowoczesne narzędzie edukacyjne. Inspirują inne części kultury popularnej np. film, serial, komiks⁶²⁶.

W związku z tak rozległym wpływem gier na ludzkie życie pozostaje wiele wątków, których nie ująłem, lecz zauważyłem ich istnienie. Wymagają one dodatkowych badań wymykających się z obszaru mojego tematu, dlatego pozostawiam je na inną okazję. Jest jednak pewien interesujący fenomen, unaoczniający i udowadniający jak gry mogą inwazyjnie przejmować naszą rzeczywistość w nieoczywisty sposób, co posłuży za domknięcie dysertacji.

Współczesna technologia daje możliwość rozwoju gier cyfrowych na zupełnie innym poziomie zaawansowania. Szczególnie interesująca wydaje się tutaj gałąź sektora

⁶²³ Źródło: <https://metagamer.pl/zalety-i-wady-gier-komputerowych/>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.

⁶²⁴ P. Kubiński, *W stronę poetyki gier wideo*, „Forum Poetyki”, 2016, nr 4-5, s. 20-29.

⁶²⁵ J. Juul, *Gry komputerowe stanowią poważną część ludzkiej kultury – wywiad z Jasperem Juulem*, rozm. przepr. A. Szutta, „Filozofuj!”, 2021, nr 4 (40), s. 23-25.

⁶²⁶ J. Jasiński, *Świat-Wiedza-Nauka. Gry komputerowe jako zjawisko kulturowe*, online, <https://portalmmo.pl/aktualnosci/swiat-wiedza-nauka-gry-komputerowe-jako-zjawisko-kulturowe,227.html>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.

rozgrywek mobilnych funkcjonujących głównie na smartfonach i tabletach. Naszpikowany technologią smartfon coraz mniej różni się od komputera osobistego, co wpływa na możliwości użytkowania programistycznych dóbr. Specjaliści nauk ścisłych stworzyli informatyczny model tzw. rzeczywistości rozszerzonej (z języka angielskiego augmented reality). Jest to swoistego rodzaju łączenie realnego świata z komponentami utworzonymi za pomocą wirtualnej rzeczywistości, dzięki temu uzupełniamy przestrzeń już istniejącą o elementy cyfrowe. Zatem ją „rozszerzamy” o nowe części⁶²⁷. Koncepcja ta znalazła istotne zastosowanie w branży gier mobilnych, oferując graczom zupełnie inny wymiar immersji, kiedy to przez ekran urządzenia można dosłownie zobaczyć rozgrywkę, jakby miała ona miejsce w świecie fizycznym.

Zauważyłem zjawisko przekształcania fizycznych obiektów w wyobrażeniu graczy na potrzeby rozgrywki. Posągi, pomniki przyrody, murale czy place funkcjonują inaczej w cyfrowo wygenerowanym środowisku niż w rzeczywistości. Fenomen ten jest widoczny na przykładzie gry *Pokemon Go*, gdzie monumenty działają zarówno w realnym, jak i wirtualnym świecie. Nie jest to „gra papieska”, ale papież Polak pojawia się w niej w nieoczywisty sposób poprzez upamiętniające go obiekty, które gra „pochłania”.

Pokemon Go związane jest z japońskim serialem z drugiej połowy lat 90. *Pokemony*. Reżyserzy – Masamitsu Hidaka oraz Diaki Tomiyasu rozwinęli, w swym animowanym dziele, wiele kwestii związanych ze wszechświatem fantastycznych zwierzaków. Serial stał się popkulturowym fenomenem na skalę międzynarodową.

Pokemon Go niekiedy charakteryzuje się jako grę RPG, miejską, mobilną, a nawet cyfrową, której twórcy skorzystali z technologii tzw. rzeczywistości rozszerzonej (ang. augmented reality). Osoba grająca przede wszystkim musi posiadać stałe połączenie z internetem oraz smartfon albo tablet. Ponadto oba urządzenia powinny dysponować funkcją żyroskopu, niezbędna jest również kamera. Wykorzystujemy tutaj technologię GPS, służy ona do ustalenia lokalizacji, gdzie znajduje się gracz, zaś przez aparat możemy zobaczyć fantastyczne istoty oraz inne miejsca na mapie wygenerowane wirtualnie. Według prowadzonej narracji należy wędrować w celu ich pojmania i trenowania. Zgodnie z mechaniką gry trzeba przemieszczać się fizycznie i cyfrowo.

⁶²⁷ P. Pardel, *Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości*, online https://web.archive.org/web/20180921181508/http://www.znsi.acei.polsl.pl/materialy/SI82/SI82_2.pdf. Data dostępu: 18 kwietnia 2023, s. 35.

Immersja doświadczana podczas gry i wędrówki pogrąża w innej rzeczywistości. Tak traktowane przeżycie nie czerpie już tylko z przemieszczania fizycznego. Ta cyfrowa perspektywa zmienia punkt widzenia, inaczej postrzegamy miasta, lasy, łąki, pomniki, przy których znajdujemy się materialnie. Z drugiej strony jest to też inny rodzaj immersji⁶²⁸.

W Szczecinie, podobnie jak w innych miastach Polski, takich jak Poznań, Łódź czy Kraków, pomniki Jana Pawła II, w tym także te przyrodnicze, funkcjonują zupełnie inaczej w rzeczywistości fizycznej niż w cyfrowej. W grze *Pokemon Go* gracze muszą fizycznie przemieszczać się do wyznaczonych „pokestopów”, gdzie mogą odnawiać swoje „przedmioty”, takie jak „pokeballe” służące do łapania Pokemonów. Jest to kluczowy mechanizm zdobywania tych wirtualnych narzędzi. Te przystanki są istotnymi punktami w grze. Uczestnicy muszą regularnie odwiedzać miejsca, gdzie znajdują się „pokestopy”, aby kontynuować zabawę. Co warto podkreślić, twórcy gry wymagają, aby to gracze wybierali znaczące miejsca lub monumenty w przestrzeni fizycznej na „pokestopy”, które następnie są zatwierdzane przez kompetentne osoby z firmy Niantic.

Wchłonięty przez cyfrową rzeczywistość pomnik papieża Polaka przekształca się z posągu otaczanego kultem w obiekt wirtualnej rozrywki. Gra desakralizuje monument jednocześnie w dwóch przestrzeniach – realnej i cyfrowej. Trzeba fizycznie dotrzeć pod pomnik, aby skorzystać z „pokestopu”, a następnie wykonać zadanie w grze, aby zdobyć cenne przedmioty. W rzeczywistości mamy więc przystanek podczas podróży, a w grze „pokestop”. W obu przypadkach pomnik Jana Pawła II, jak i każdy inny, a nawet plac czy charakterystyczne miejsce miasta, przestaje być tym, czym się wydaje. Kiedy czytamy powieść, w której pojawiają się rzeczywiste miejsca, nasze wyobrażenie o nich również się zmienia. Kojarzmy te obszary z pewną głębią i bagażem doświadczeń. Pomnik papieski przekształca się na potrzeby gry, ale dla każdego niewtajemniczonego przechodnia czy pielgrzyma pozostaje konstrukcją upamiętniającą Karola Wojtyłę. Im częściej przechodzimy obok wyrzeźbionego w kamieniu Ojca Świętego, pogrążeni w grze, tym szybciej traci on swoje pierwotne znaczenie. Nie dotyczy to tylko kamiennych wizerunków Biskupa Rzymu, ale każdego znaczącego obiektu. W realno-wirtualnej przestrzeni toczy się zatem „gra papieska”, która czeka na nową interpretację⁶²⁹.

⁶²⁸ Niniejszy fragment tłumaczący czym jest *Pokemon Go* stanowi część mojego artykułu przekazanego do publikacji pt. *Ponowoczesny nomadyzm. Na przykładzie Pokemon Go* (UJ).

⁶²⁹ Zaprezentowane treści zostały przytoczone za artykułem mojego autorstwa pt. *Ponowoczesny nomadyzm na przykładzie Pokemon Go*.

Bibliografia

- Acatoli L., *Jan Paweł II Wielki. Pierwsza pełna biografia*, tłum. S. Klim, G. Niedźwiedź, Wydawnictwo Świętego Antoniego, Wrocław 2006.
- Andrzejew A., *Najdłuższe i najkrótsze pontyfikaty*, online, <https://www.niedziela.pl/artukul/51761/nd/Najkrotsze-i-najdluzsze-pontyfikaty>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.
- Arnaudo M., *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*, Jefferson, North Caroline 2018.
- Arseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 13-36.
- Arseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha! art, Bydgoszcz 2014.
- Arseth E., *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, w: *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, New York 2004, s. 45-55.
- Bachtin M., *Twórczość Franciszka Rabelais 'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, tłum. A. Goreniov, A. Goreniov, oprac. S. Balbus, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
- Bachtin M., *Wstęp w: M. Bachtin Twórczość Franciszka Rabelais 'ego a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, tłum. A. Goreniov, A. Goreniov, oprac. S. Balbus, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975, s. 55-126.
- Balon M., *Święty Jan Paweł II. Biografia*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2018.
- Bartoś T., *Jan Paweł II. Analiza krytyczna*, Wydawnictwo Sic! Warszawa 2008.
- Bauta H., *Gry miejskie*, „Zieleń miejska”, 2014, nr 4 (84), online, <https://portalkomunalny.pl/plus/artukul/gry-miejskie/>. Data dostępu: 28 września 2022 r.
- Blackmore S., *Maszyna memowa*, tłum. N. Radomski, Rebis, Poznań 2002.
- Boniecki A., *Kalendarium życia Karola Wojtyły*, Znak, Kraków 2000.
- Bordie R., *Wirus umysłu*, tłum. P. Turski, Łódź 1997.
- Brenskott K., *Jak czytać planszówki? Gry planszowe zorientowane na narrację a powieści hipertekstowe*, „Wielogłos. Pismo Wydziału Polonistyki UJ”, 2020, nr 3, s. 161-180.
- Brzozowska A., *Rola kiczu na przykładzie pamiątek pontyfikatu Jana Pawła II*, online, <https://archiwum-obieg.u-jazdowski.pl/artmix/21850>. Data dostępu: 7 marca 2024.
- Bunson E. M., *Wstęp*, w: *Jan Paweł II, Siła Wiary i umysłu*, tłum. A. Gomola, wybór M.E. Bunson, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2005, s. 7-9.
- Caillois R., *Gry i Ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Oficyna Wydawnicza Volumen Warszawa 1997.
- Chaciński B., *Mem jako kanon kulturowy i ich wpływ na język*, online, <https://publikacje.pan.pl/chapter/120187/memy-jako-kanon-kulturowy-i-ich-wplyw-na-jezyk-br>. Data dostępu: 3 lipca 2022.
- Cialdini B. R., *Spółeczny dowód słuszności*, w: R. B. Cialdini, *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, tłum. B. Wojciszke, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003, s. 110-150.

Clifford C. J., *Od kamyków do mozaiki. Zagadnienia biografii literackiej*, tłum. A. Mysłowska, Czytelnik, Warszawa 1978.

Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, online, https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf. Data dostępu: 13 sierpnia 2024.

Culler J., *Teoria literatury. Bardzo krótkie wprowadzenie*, tłum. M. Bassaj, Prószyński i S-ka, Warszawa 2002.

Curyło M., *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej*, online, <http://docplayer.pl/24651289-Gra-miejska-jako-forma-promocji-biblioteki-akademickiej-a-city-game-as-a-tool-for-promoting-an-academic-library.html>. Data dostępu: 30 września 2022.

Cyrklaff J. M., *Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji*, online, <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/5839/Cyrklaff-Grywalizacja.pdf?sequence=1>. Data dostępu: 1 czerwca 2024.

Czaczkowska E., *Jan Paweł II w obrazach*, online, <https://www.zw.com.pl/artukul/360849.html?print=tak>. Data dostępu: 25 lutego 2023.

Czaja D., *Noc pod lodem (światłocienie Młodego papieża)*, w: *Blask ciemnieje. Lektury hermeneutyczne*, red. D. Czaja, Wydawnictwo Pasaże, Kraków 2021, s. 217-268.

Czerniuk J., *Jak przeczytać grę i zagrać w literaturę? Kategoria gry w kontekście różnych teorii: literatury, kultury i mediów*, online: <https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/5a9cba0f-9fe2-450d-893f-e06a8d4f76ad/content>. Data dostępu: 7 czerwca 2024.

Dawkins R., *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Prószyński i S-ka, Warszawa 2007.

Domosławski A., *Bielmo antykomunizmu. Dlaczego Jan Paweł II przegrał bitwę o duszę Ameryki Łacińskiej*, online, <https://oko.press/bielmo-antykomunizmu-dlaczego-jan-pawel-ii-przegral-bitwe-o-dusze-ameryki>. Data dostępu: 30 maja 2024.

Duczmał A., *Supermarket religijności – czyli jak budynek został bogiem. „Popreligia” Japonii*, w: *Sacro-pop. Wyrażenie świętości w kulturze masowej*, red. D. Kalinowski, Z. Szwedek-Kwiecińska, Akademia Pomorska w Słupsku, Słupsk 2021, s. 187-203.

Eco U., *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, tłum. J. Gałuszka, Czytelnik, Warszawa 1994.

Encyklopedia PWN, hasło: *memetyka*, online, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/memetyka;3939571.html>. Data dostępu: 7 maja 2022.

Filciak M., *Modyfikacje do gier przez użytkowników*, „Kultura Popularna”, 2003, nr 3, s. 67-73.

Fizek S., *Postać*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 37-60.

Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 78-89.

Freudenberg K., *Dlaczego ludzie chcą grać w symulator papieża?* online, <https://www.youtube.com/watch?v=DaiGPN6xtSs&t=110s>. Data dostępu: 18 maja 2023.

Fulińska A., *Niepotrzebne kontrowersje. Przewodnik po ceremonii otwarcia igrzysk w Paryżu*, online, <https://kulturaliberalna.pl/2024/08/06/niepotrzebne-kontrowersje-przewodnik-po-ceremonii-otwarcia-igrzysk-w-paryzu/>. Data dostępu: 23 sierpnia 2024.

- Garbowski M., *Szkodniki czy partyzanci cyberprzestrzeni? Próba typologizacji trolli internetowych*, online, https://dspace.uni.lodz.pl/xmlui/bitstream/handle/11089/36184/67-80_Garbowski.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Data dostępu 25 czerwca 2024.
- Gawariłow M., Sierocińska-Dec G., *Gra Miejska. Krok po kroku*, online, <https://instytutpileckiego.pl/pl/projekty/edukacja/projekty-i-warsztaty-dla-uczniow/gra-miejska-krok-po-kroku>. Data dostępu: 5 stycznia 2024.
- Godzic W., *Czy papież może być „celebrytą” i czy Franciszek nim jest?* w: *Papież Franciszek i współczesność: z refleksji nad fenomenem komunikowania się*, red. ks. W. Misztal, ks. R. Nęcek, ks. M. Radej, Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie. Wydawnictwo Naukowe, Kraków 2019, s. 185-208.
- Gronek M., *Peregrynująca po Polsce kopia obrazu Matki Boskiej Częstochowskiej będzie na beatyfikacji kard. Wyszyńskiego*, online, <https://dzieje.pl/dziedzictwo-kulturowe/peregrynujaca-po-polsce-kopia-obrazu-matki-boskiej-czestochowskiej-bedzie-na>. Data dostępu: 4 listopada 2022.
- Gutowski M., *Bielmo. Co wiedział Jan Paweł II*, Wydawnictwo Agora, Warszawa 2022.
- Heck D., *Kilka uwag o antropologii literackiej, praktycznej retoryce i filologii polskiej w perspektywie myśli Jana Pawła II*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego. Seria Scripta Humana”, 2017, t. 8, s. 31-40.
- Hodalska M., *Śmierć papieża. Narodziny mitu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.
- Huizinga J., *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Wydawnictwo Czytelnik, Warszawa 1985.
- Iwanowski S., *Chrzest Polski – początek państwa*, „Polonika” nr 253, 2016, online, <http://www.polonika.at/index.php/miesiecznik/historia/1455-chrzest-polski-poczatek-panstwa>. Data dostępu: 16 października 2022.
- Jakubowicz J., *Gra jako wsparcie w edukacji*, online, https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2023/03/21/f0eoty/jows-1-2023-jakubowicz.pdf. Data dostępu: 1 czerwca 2024.
- Jarzębski J., *Gra w Gombrowicza*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1982.
- Jasiński J., *Świat-Wiedza-Nauka. Gry komputerowe jako zjawisko kulturowe*, online, <https://portalmmo.pl/aktualnosci/swiat-wiedza-nauka-gry-komputerowe-jako-zjawisko-kulturowe,227.html>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture.*, online, <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.
- Jutkiewicz M., *Paradoks dystynkcji. Komiks na rynku kultury w Polsce*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 5, s. 88-107.
- Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, tłum. M. Filciak, wybór i koncepcja M. Filciak Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 37-62.
- Juul J., *Gry komputerowe stanowią poważną część ludzkiej kultury – wywiad z Jasperem Juulem*, rozm. przepr. A. Szutta, „Filozofuj!”, 2021, nr 4 (40), s. 23-25.
- Kaczmarek R., *Gra Miejska - „Św. Jan Paweł II Naszym Przewodnikiem” – X*, online, <https://wk.archidiecezjakatowicka.pl/wydzial/aktualnosci/277-gra-miejska-sw-jan-pawel-ii-naszym-przewodnikiem-x-edycja>. Data dostępu: 15 listopada 2022 r.

- Kapek M., „*Jan Paweł II wielkim Polakiem był*”. *Mit papieski i jego dekonstrukcja w świadomości Polaków po roku 2005*, w: Fenomeny. Literatura, kultura, sztuka i media, red. B. Stelingowska, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Wrocław 2022, s. 693-705.
- Karasiński W., *Pojęcie wolności w nauczaniu Jana Pawła II podczas pielgrzymek do ojczyzny*, „Studia Wrocławskie”, 2007, vol. 10, s. 201-211.
- Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodak, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, s. 135-142.
- Kelly D., *The Art. Of Reasoning*, W.W Norton & Company, New York 1988.
- Klimczak P. D., *Papież jako celebrytans, czyli światowy celebryta i celebrans*, „Kultura Popularna”, 2019, nr 2 (60), s. 78-99.
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich PAN, Katowice 2018.
- Kłosiński M., *W stronę hermeneutyki gier komputerowych*, „Teksty Drugie”, 2017, nr 3, 51-68.
- Kobeszko Ł., *Suplement historyczny*, w: *Ta Ziemia*, Gry Na Zamówienie, 2015.
- Kochanowicz R., „Cybernetyczne” – *fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 119-128.
- Kołodziejska M., *Pop-papież, czyli rzecz o symbolach religijnych w popkulturze na marginesie filmu „Karol, który został świętym”*, online, <https://kulturaliberalna.pl/2014/04/08/pop-papiez-rzecz-symbolach-religijnych-popkulturze-marginesie-filmu-karol-ktory-zostal-swiety/>. Data dostępu 28 maja 2024.
- Kołowiecki W., *Memy internetowe jako nowy język internetu*, online, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/3637>. Data dostępu: 3 lipca 2022.
- Komunikat badań BS/47/2010, *Jan Paweł II w pamięci i w życiu Polaków*, online, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_047_10.PDF. Data dostępu: 30 lipca 2024.
- Komunikat z badań nr 63/2020, *Religijność Polaków w ostatnich 20 latach*, online, https://cbos.pl/SPISKOM.POL/2020/K_063_20.PDF. Data dostępu: 29 grudnia 2021.
- Kopsztejn M., *Sakralna symbolika wody w kulturze chrześcijańskiej. Aspekty pedagogiczne*, „Pedagogika Katolicka”, 2010, nr 2, s. 219-227.
- Kostaszk-Romanowska M., *Polski współczesny skandal teatralny - próba opisu gatunku*, online, https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/12801/1/M_Kostaszk_Romanowska_Polski_wspolczesny_skandal_teatralny.pdf. Data dostępu: 21 lutego 2024.
- Kostkowski J., *"Profanacja krzyża", seks z figurą papieża i słowa o zabójstwie Kaczyńskiego. Burza po spektaklu skandalisty*, online, <https://fakty.tvn24.pl/ogladaj-online,60/kontrowersyjny-spektakl-w-teatrze-powszechnym-w-warszawie,717411.html>. Data dostępu: 24 lutego 2023.
- Kotkowska M., *To, co pomiędzy słowem a obrazem – znaki, symbole i metafory wizualne... w autorskich książkach Iwony Chmielewskiej*, online, <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/8823/AF249--10--To-co-pomiedzy-slowem--Kotkowska.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Data dostępu: 13 czerwca 2024.
- Kowalewski M., *Zmiany na cokolach. Uwagi o funkcjach pomników w przestrzeni miasta*, "Obóz. Problemy narodów byłego obozu komunistycznego", 2007, nr 49, t.2, s. 125-137.
- Krawiecka E., *Jan Paweł II w świecie memów – raczej niekulturalnie. Przyczynek do dyskusji nad memetyczną i hermeneutyczną wizją kultury*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego. Seria Scripta Humana”, 2017, t. 8, s. 15-29.

- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjne wymiar gier wideo*, „Nowe Media. Czasopismo Naukowe”, 2015, nr 1, t. 5, s. 161-176.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
- Kubiński P., *W stronę poetyki gier wideo*, „Forum Poetyki”, 2016, nr 4-5, s. 20-28.
- Kücklich J., *Droga rzadziej uczęszczana – problem gier komputerowych w naukach filologicznych*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja M. Filciak, tłum. K. Żyto, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 90-108.
- Lankoski P., Heliö S., Ekman I., *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, tłum. własne, online, https://www.researchgate.net/publication/221217572_Characters_in_Computer_Games_Toward_Understanding_Interpretation_and_Design. Data dostępu 26 maja 2023.
- Leśniewska G., *Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji*, „Studia i Prace WNEIZ US”, 2017, nr 49, t. 1, s. 65-75.
- Libera Z., *Semiotyka barw w polskiej kulturze ludowej i w innych kulturach słowiańskich*, „Etnografia Polska”, 1987, t. 31, s. 115-138.
- Lurker M., *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, tłum. Kazimierz Romaniuk, Pallottinum, Poznań 1989.
- Łojas J., *Komiks*, w: *Od Aforyzmu do Zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A. Karpowicz, M. Rakoczy, P. Rodaka, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2014, s. 211-220.
- Maj M. K., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie”, 2015, nr 3, s. 368-394.
- Maj M. K., Kaszweski K., *Gra wideo najdoskonalszą formą sztuki?* rozm. przepr. W. Gabri, online, <https://prestoportal.pl/grawideo-najdoskonalsza-forma-sztuki>. Data dostępu: 21 lutego 2024.
- Majkowski Z. T., *Języki gromowiesci. O różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.
- Majkowski Z. T., Suszkiewicz K., *Radecznickie gry pamięci. Metoda game jam w pracy z sąsiadami miejsc po rozproszonej Zagładzie*, w: *Nie-miejsca pamięci 2. Nekrotopologie*, red. R. Sendyka, IBL, Warszawa 2020, s. 527-560.
- Majkowski Z. T., *Symbolika gier planszowych*, online, <https://spacjasieskacze.pl/jak-rozumiem-gry-planszowe-wersja-skrocona/#>. Data dostępu: 27 stycznia 2023.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier komputerowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016.
- Markowski P. M., *Bachtin* w: A. Burzyńska, M. P. Markowski *Teorie Literatury XX wieku. Podręcznik*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2009, s. 153-172.
- Marzec-Jóźwicka M., *Jan Paweł II wobec wartości. Miejsce wybranych tekstów papieża Polaka w edukacji polonistycznej szkół ponadpodstawowych*, „Roczniki Humanistyczne”, 2020, z. 1 (zeszyt specjalny), t. 68, s. 539-555.
- Mazurkiewicz B., *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych*, online, https://www.wbc.poznan.pl/Content/400007/Mazurkiewicz_Bartosz_rozprawa_doktorska.pdf. Data dostępu: 5 czerwca 2024.
- McGonigal J., *Reality Is Broken Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York 2011.

- Miszcza M., *Kicz i parodia w prozie Manueli Gretkowskiej. Czym jest; jak jest; po co jest?* „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica 2”, 2001, t. 2, s. 145-189.
- Motyl M., *Wstęp*, w: *Sztuka Prowokowania*, Wydawnictwo Lira, online, https://wydawnictwolira.pl/wp-content/uploads/2021/10/Sztuka_prowokowania-demo.pdf. Data dostępu: 21 lutego 2024.
- Munk B., *Od młodości do świętości – życiorys Karola Wojtyły*, online: <https://idmjp2.pl/wp-content/uploads/2023/09/od-mlodosci-do-swietosci-zycie-karola-wojtyly.pdf>. Data dostępu: 24 maja 2024.
- Murray J., *Hamlet on the Holdeck. Future of Narrative in Cyber-space*, Free Press, New York 1997.
- Nawój-Połoczańska J., Bal M., *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych. Krótki przewodnik, „Teraźniejszość – człowiek – edukacja”*, 2015, nr 4, t. 18, tłum. M. Bucholc, s. 131-134.
- Nieć M., *Biografie Jana Pawła II w krytycznym oglądzie (ujęcie komunikacyjne)*, online: <http://bc.upjp2.edu.pl/Content/5359/Nie%C4%87%20M.%20Biografie%20Jana%20Paw%C5%82a%20II%20rep.pdf>. Data dostępu 30 maja 2024.
- Niemyska K., *Wizerunek Jana Pawła II*, „Teorie komunikacji i mediów”, 2011, vol. 4, red. M. Graszewicz, J. Jastrzębski, Oficyna Wydawnicza Atut, Wrocław 2011, s. 335-346.
- Nowakowska O., *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, 2011, nr 1 (3), s. 155-165.
- Nowotnik N., *Dekada Gierka*, online, <https://dzieje.pl/aktualnosci/prezes-ipn-klamstwa-komunizmu-pokonala-pielgrzymka-jana-pawla-ii-z-1979-r>. Data dostępu: 4 listopada 2022.
- Orłowski M., *CBOS: Dramatyczny spadek liczby wiernych. „Najmłodsza Polska już niemal w 1/3 niewierząca”*, online, <https://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/cbos-dramatyczny-odplyw-wiernych-z-kosciola-katolickiego-najbardziej-laicyzuja-sie/07kqwxz>. Data dostępu: 1 grudnia 2022.
- Overbeek E., *Maxima Culpa. Jan Paweł II wiedział*, Wydawnictwo Agora, Warszawa 2023.
- Ożóg K., *Rzeźba jest trudna. O najciekawszych pomnikach Jana Pawła II*, „Ethos”, 2004, nr 3-4 (67-68), s. 299-316.
- Paczkowski C., *Symbole chrześcijańskie – mocna ręka i dobre dłonie*, online, <https://franciszkanie.com/index.php/2022/02/symbole-chrzescijanske-mocna-reka-i-dobre-dlonie/>. Data dostępu: 19 stycznia 2023.
- Pardel P., *Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości*, online https://web.archive.org/web/20180921181508/http://www.znsi.aci.polsl.pl/materialy/SI82/SI82_2.pdf. Data dostępu: 18 kwietnia 2023.
- Pekaniec A., *Dlaczego (auto)biografie? Literatura dokumentu osobistego kiedyś i dziś*, „Autobiografia. Literatura, kultura, media”, 2022, nr 1 (18), s. 125-144.
- Petrowicz M., *Dynamiki w grach definicje i wykorzystanie w analizie*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 178-191.
- Piasecki M., *Polska ma bekę z pomników JP2 i słusznie. Dlaczego papieskie pomniki są takie brzydkie?* online, <https://noizz.pl/opinie/dlaczego-papieskie-pomniki-sa-takie-brzydkie-pomnik-jp2-z-glazem-przed-muzeum/wk43gvk>. Data dostępu: 7 marca 2024.
- Pietras W., *Anty-sacro-pop. Jak i dlaczego polscy interanuci skalowali papieża?* w: *Sacro-pop. Wyrażanie świętości w kulturze masowej*, red. D. Kalinowski, Z. Szwedek-Kwiecińska, Akademia Pomorska w Słupsku, Słupsk 2021, s. 229-248.
- Polak. G., *Jan Paweł II – Historie męskich przyjaźni*, Centrum Myśli Jana Pawła II, Warszawa 2011.
- Prajzner K., *Czytanie interaktywnych obrazów. Gry komputerowe w perspektywie dynamicznej tekstualności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2022.

- Prajzner K., *Narracja*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019, s. 15-36.
- Ranoszek I., *Współczesny karnawał – o humorze krańców internetu*, „Literatura Ludowa”, 2017, nr 2, s. 25-37.
- Riccardi A., *Jan Paweł II. Biografia*, tłum. Krzysztof Stopa, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2014.
- Rogozińska A., *Fanfik*, w: *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski, A. Saja K., *Mem*, w: *Interpretatywny słownik terminów kulturowych 2.0*, red. S. Iwasiów, J. Madejski, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2017, s. 110-116.
- Sallen K., Zimmerman E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2003.
- Schell J., *The Art of Game Design. A book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington 2008.
- Scheller M., *Istota i formy sympatii*, tłum. A. Węgrzecki, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986.
- Sienkiewicz K., *Zbigniew Libera, "Lego. Obóz koncentracyjny"*, online, <https://culture.pl/pl/dzielo/zbigniew-libera-lego-oboz-koncentracyjny>. Data dostępu: 29 lutego 2024.
- Simiński Ł., *Katechetyczne wykorzystanie religijnych gier planszowych w przekazie treści wiary*, „Studia Katechetyczne”, 2019, t. 15, s. 83-94.
- Słownik języka polskiego PWN – hasło: solidarność*, online, <https://sjp.pwn.pl/sjp/solidarnosc;2575796.html>. Data dostępu: 21 lutego 2023.
- Słownik języka polskiego PWN, hasło: celebryta*, online, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/celebryta.html>. Data dostępu: 25 marca 2023.
- Słownik języka polskiego PWN, hasło: misja*, online: <https://sjp.pwn.pl/sjp/misja;2568087.html>. Data dostępu: 15 maja 2023.
- Słownik slangu*, hasło: *cenzopapa*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu: 6 stycznia 2022.
- Słownik slangu*, hasło: *mod*, online, <https://www.miejski.pl/slowo-mod>. Data dostępu: 5 maja 2023.
- Smalec A., *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, „Zeszyty naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Problemy zarządzania, finansów i marketingu” nr 40, online, <https://wnus.usz.edu.pl/miz/pl/issue/58/article/639/>. Data dostępu: 20 września 2023.
- Sosnowska J., *Hetman Chrystusa. Biografia świętego Jana Pawła II*, t. I, Biały Kruk, Kraków 2018.
- Sosnowski W., *Dwa aspekty "youtubifikacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier wideo*, „Homo Ludens” 2017, nr 1 (10), s. 239-254.
- Sotamaa O., *Modowanie gier komputerowych, intermedialność i kultura uczestnictwa*, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja M. Filciak, tłum. M. Bernatowicz, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 322-360.
- Sowa K., *Jan Paweł II superstar*, online, <https://www.wprost.pl/tygodnik/88031/Jan-Pawel-II-superstar.html>. Data dostępu: 27 maja 2024.
- Spalek R., *O totalitaryzmie i komunistach w PRL*, online, <https://przystanekhistoria.pl/pa2/tematy/komunizm/83660,O-totalitaryzmie-i-komunistach-w-PRL.html>. Data dostępu: 20 sierpnia 2024.
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens”, 2009, nr 1 (1), s. 223-243.

- Syta A., *Chrześcijaństwo w grach cyfrowych. Błuznierstwo, świętokradztwo czy moralizacja i edukacja?* w: *Sacro-pop. Wyrażanie świętości w kulturze masowej*, red. D. Kalinowski, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2021, s. 251-285.
- Szostkiewicz A., *Szuaknie prawdy o Janie Pawle II*, online, <https://szostkiewicz.blog.polityka.pl/2020/11/22/szukanie-prawdy-o-janie-pawle-ii/>. Data dostępu: 13 czerwca 2024.
- Szulc T., *Papież Jan Paweł II. Biografia*, tłum. Z. Uhrynowska-Hanasz, M. Wroczyński, Prima, Warszawa 1999.
- Szumilewicz P., *Ojciec nieświęty. Krytyczne Głosy o Janie Pawle II*, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2012.
- Śluziński L. M., *Wstęp do Visual Novel*, online, <https://masz-wybor.com.pl/visual-novel/> Data dostępu: 27 kwietnia 2023.
- Tarnowski K., *Przedmowa*, w: A. M. Wierzbicki, *Krucze dziedzictwo Jana Pawła II od nowa*, Biblioteka „Więzi”, t. 344, Warszawa 2018, s. 5-8.
- Tomaszewska E., *Teatr interaktywny. Między sztuką a edukacją*, w: *Sztukmistrze XXI wieku. Rzecz o pedagogach wychowujących przez sztukę*, red. M. Zalewska-Pawlak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2013, s. 249-264.
- Tymińska M., *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Gdańskiej” 2012, nr 9, s. 1-8.
- Tytko M. M., *Karol Wojtyła jak świat, czyli o świętym Papieżu Janie Pawle II Wielkim ukazanym w poezji i prozie – wstęp do antologii literackiej*, w: *Pasterz niosący nadzieję*, red. E. Przebieracz, Wydawnictwo św. Macieja Apostoła, Lubliniec 2018, s. 5-16.
- Warcholik W., Leja K., *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, online, <https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/11740/AF126--09--Gry-miejskie--Warcholik.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Data dostępu: 22 stycznia 2024.
- Wasilewski J., *Najlepsze przemówienie w historii Polski. Wygłosił je Jan Paweł II*, online, <https://opinie.wp.pl/najlepsze-przemowienie-w-historii-polski-wyglosil-je-jan-pawel-ii-6126037974145153a>. Data dostępu: 5 listopada 2022.
- Weigel G., *Świadek nadziei. Biografia Jana Pawła II*, tłum. D. Chylińska, J. Illg, J. Piątkowska, R. Śmietana, M. Tarnowska, W drodze, Poznań 2024.
- Werber E. K., Werber M. M., *Czy to gra edukacyjna? Rozważania o edukacyjności gier*, w: *Grywalizacja w edukacji i biznesie*, red. M. Makowiec, A Witoszek-Kubicka, Katedra Zachowań Organizacyjnych, Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Kraków 2019, s. 103-114.
- Wicher W., *Ocena pracy habilitacyjnej Karola Wojtyły*, online, <https://jp2online.pl/obiekt/ocena-pracy-habilitacyjnej-karola-wojtyly-prof-wladyslawa-wichra;T2JqZWN0OjQxMzU=>. Data dostępu: 24 maja 2024.
- Widzyk A., „Berliner Zeitung”: *Kruszy się mit Jana Pawła II*, online, <https://www.dw.com/pl/berliner-zeitung-kruszy-si%C4%99-mit-jana-paw%C5%82a-ii/a-55675639>. Data dostępu: 4 stycznia 2022.
- Wiśniewski R. M., *Konspiracja memów*, online, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/6397-konspiracja-memow.html>. Data dostępu: 4 maja 2022.
- Witczak M., *Zagraj sobie w papieża. MEiN wydał grę o Janie Pawle II*, online: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/2105041,1,zagraj-sobie-w-papieza-mein-wydał-gre-o-janie-pawle-ii.read>. Data dostępu: 16 maja 2023.
- Włodarczyk A., Marta Tymińska, *Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum”, 2012, nr 11 (18), s. 90-111.

Wojtyła K., *Ocena możliwości zbudowania etyki chrześcijańskiej przy założeniach Maksa Schellera*, Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Katolickiego, Lublin 1960.

Wołłowicz J. H., *Święty Jan Paweł II – Biografia w fotografiach*, Ringer Axel Springer Polska, Warszawa 2014.

Wrona Ł., *Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej: analiza nowoczesnych gier planszowych*, „Opinie Edukacyjne Polskiej Akademii Umiejętności: prace Komisji PAU do Oceny Podręczników Szkolnych”, 2017, t. 15, s. 157-188.

Zielińska-Nowak K., *Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne*, „Homo Ludens”, 2021, nr 1 (14), s. 241-263.

Zuchewicz P., *Cuda Jana Pawła II*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2006.

Zuchewicz P., *Kobiety w życiu Jana Pawła II*, Centrum Myśli Jana Pawła II, Warszawa 2010.

Zuchewicz P., *Lolek. Młode lata papieża*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008.

Wykorzystane strony internetowe:

<http://edycja2020.graowolnosc.pl/home>. Data dostępu: 27 października 2022.

<http://idziemy.pl/kosciol/przewodniczacy-kep-sw-jan-pawel-ii-jest-sumieniem-dla-swiatego/64647/3/>. Data dostępu: 28 czerwca 2024.

<https://apkpure.com/pl/john-paul-2-papacy-simulator/com.VaticanGames.JP2PS>. Data dostępu 30 maja 2024.

<https://atlas2022.uw.edu.pl/mapa-tygodnia-podroze-apostolskie-jana-pawla-ii-po-swiecie/>. Data dostępu: 30 lipca 2024.

<https://bedegralwgretoembraider.wordpress.com/2020/04/13/groznawstwo-glowne-nurty-teoretyczne/>. Data dostępu: 7 czerwca 2023.

https://darksouls.fandom.com/pl/wiki/Pontyfik_Sulyvahn. Data dostępu: 14 lutego 2024.

<https://dzieje.pl/postacie/jan-pawe%C5%82-ii>. Data dostępu: 30 lipca 2024.

<https://forsal.pl/swiat/rosja/artykuly/8377230,rosja-liczba-sankcji-ranking-swiat.html>. Data dostępu: 15 stycznia 2023.

<https://gazetakrakowska.pl/ubierz-sobie-jana-pawla-ii-w-papieskie-szaty-gra-promowana-przez-menbudzi-emocje-kosztowala-790-tys-zl-26022021/ar/c1-15447889>. Data dostępu: 15 maja 2023.

<https://gra.pl/tworza-szokujaca-gre-o-ksiezach-karolu-wojtyle-i-jerzym-popieluszcze-wymyslili-im-alternatywne-zycia-to-gra-dla-osob-18-plus/ar/c1-14184369>. Data dostępu: 8 kwietnia 2024.

<https://graowolnosc.pl>. Data dostępu: 8 grudnia 2022.

<https://graowolnosc.pl/#/gra-2019>. Data dostępu: 27 października 2022.

<https://gry.interia.pl/newsy/news-karol-wojtyla-totus-tuus-powstaje-gra-o-papiezu,nId,3024958>. Data dostępu: 30 kwietnia 2023.

<https://gry.wp.pl/gry-planszowe-6383366540290177c>. Data dostępu: 30 marca 2024.

<https://historia.dorzechy.pl/prl/414646/pierwsza-pielgrzymka-jana-pawla-ii-do-polski-komunisci-przegrali.html>. Data dostępu: 29 czerwca 2024.

<https://i.pl/10-przelomowych-wydarzen-pontyfikatu-jana-pawla-ii-oto-najwazniejsze-daty-zwiazane-z-papieżem-polakiem/ar/c1-17418385>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

<https://info.wiara.pl/doc/661834.Gra-planszowa-o-Janie-Pawle-II>. Data dostępu: 2 lutego 2023.

<https://jedynka.polskieradio.pl/artykul/956900,Habemus-papam-Kardyna%C5%82-Karol-Wojty%C5%82a-papie%C5%BCem>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

<https://krknews.pl/zastrzel-jana-pawla-ii-w-krakowie-taka-zabawa/>. Data dostępu: 1 maja 2023.

<https://metagamer.pl/zalety-i-wady-gier-komputerowych/>. Data dostępu: 27 sierpnia 2024.

<https://misyjne.pl/przerwa-artykul/wadowice-lolka-wojtyly-gra-planszowa-na-wakacje/>. Data dostępu: 29 stycznia 2023.

<https://naekranie.pl/aktualnosci/jan-pawel-ii-krzysztof-krawczyk-star-wars-battlefront-ii-mod-modyfikacja-1578386373>. Data dostępu: 26 stycznia 2024.

<https://naszdzienik.pl/wpis/3245,internetowo-zniewazon-y-sw-jan-pawel-ii.html>. Data dostępu: 1 maja 2023.

<https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/>. Data dostępu: 5 maja 2023.

<https://niepodlegla.mein.gov.pl/#/missions>. Data dostępu: 16 maja 2023.

<https://oko.press/jan-pawel-ii-pedofilia-kodeks/>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

<https://oko.press/jan-pawel-ii-pedofilia-w-kosciele-mlodzi-sondaz/>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

<https://pch24.pl/internauci-kolejny-raz-atakuja-jana-pawla-ii-powstala-gra-o-strzelaniu-do-papieza/>. Data dostępu: 1 maja 2023.

<https://pl.aleteia.org/2020/05/07/wojtyla-jak-spider-man-zycie-jana-pawla-ii-w-komiksie/>. Data dostępu: 25 lutego 2023.

<https://pl.aleteia.org/2022/05/11/ale-prasowka-wyberz-swojego-papieza-powstala-gra-planszowa-odzwierciedlajaca-konklawe/>. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra>. Data dostępu: 29 marca 2024 r.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%9Bci%C3%B3%C5%82_Nawiedzenia_Naj%C5%9Bwi%C4%99t_szej_Marii_Panny_w_Warszawie. Data dostępu 16 października 2022.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Krytyka_papie%C5%BCa_Jana_Paw%C5%82a_II. Data dostępu: 15 czerwca 2024.

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Minecraft>. Data dostępu: 22 lutego 2024.

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Ziarno_\(program_telewizyjny\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Ziarno_(program_telewizyjny)). Data dostępu 17 sierpnia 2024.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US>. Data dostępu: 12 kwietnia 2023.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US> oraz bezpośrednio z rozgrywki. Data dostępu 13 kwietnia 2023.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VaticanGames.JP2PS&hl=pl&gl=US>. Data dostępu: 13 kwietnia 2023. Korzystałem z wersji na smartfon z systemem Android.

<https://plejada.pl/polscy-celebrzy/agata-duda-nie-ma-dobrych-relacji-z-jakubem-kornhauserem-co-ich-poroznilo/y8x6wfy>. Data dostępu: 13 czerwca 2024.

<https://polakpotrafi.pl/projekt/gra-o-papiezu-polaku>. Data dostępu: 27 kwietnia 2023.

<https://polakpotrafi.pl/projekt/gra-o-papiezu-polaku>. Data dostępu: 27 kwietnia 2023.

<https://stacja7.pl/jan-pawel-ii-niech-zstapi- Duch-twoj-i-odnowi-oblicze-ziemi-tej-ziemi-historyczna-pierwsza-pielgrzymka-jana-pawla-ii-do-polski/>. Data dostępu: 22 czerwca 2024.

https://store.steampowered.com/app/1221260/Pope_Simulator/, [tłumaczenie własne]. Data dostępu: 18 maja 2023.

https://store.steampowered.com/app/1253800/The_Pope_Power__Sin/?l=polish. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

<https://syllabus.amu.edu.pl/pl/1/19/3/2/7/38>. Data dostępu: 16 kwietnia 2024.

<https://teologiapolityczna.pl/osiemnascie-wykladow-o-encyklikach-jana-pawla-ii-dostepnych-w-sieci>. Data dostępu 20 sierpnia 2024.

https://tvn24.pl/go/programy,7/czarno-na-bialym-bielmo-odcinki,880782?sais=58700008273493026_p75147975289&gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwpZWzBhC0ARIsACvjWRMuAqmDow45OeELTbWti7FndlwD_WvkmL9eZcHt73XuIs9w_aAA_-oaAm2dEALw_wcB&gclid=aw.ds. Data dostępu: 10 czerwca 2024.

<https://wh.uz.zgora.pl/ksztalcenie/kierunki-studiow/literatura-popularna-i-kreacje-swiatow-gier>. Data dostępu: 10 września 2024.

<https://www.1944.pl/artykul/gra-miejska-okruchy-poezji-,3155.html>. Data dostępu: 30 września 2022.

<https://www.centrumjp2.pl/graowolnosc2022/>. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

<https://www.centrumjp2.pl/o-nas/>. Data dostępu 4 czerwca 2024.

<https://www.centrumjp2.pl/stypendia/>. Data dostępu: 20 lutego 2023.

<https://www.centrumopatrznosci.pl/milosc-jest-wieksza-od-sprawiedliwosci-rekolekcje-wielkopostne-ks-prof-waldemara-chrostowskiego-o-sw-janie-pawle-ii/>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

<https://www.fakt.pl/wydarzenia/swiat/zobacz-najlepsze-memy-z-papieżem-smieszne-i-smutne/t48j90x>. Data dostępu: 1 marca 2023.

<https://www.forbes.pl/life/travel/ludzie-roku-time-papiez-franciszek-i-poprzednicy/fdny20y>. Data dostępu 22 czerwca 2024.

<https://www.foxnews.com/world/vatican-quest-draws-anger-for-mocking-pope-benedict-xvi-as-pimp>. Data dostępu: 2 kwietnia 2024.

<https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/gra-edukacyjna-dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii>. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

https://www.gryfabularne.pl/cztery-podstawowe-archetypy-postaci-w-grach-fabularnych.html#3_Religia_i_Wierzenia. Data dostępu: 26 sierpnia 2024.

<https://www.gry-online.pl/gry/star-wars-battlefront-ii/z24860>. Data dostępu: 26 stycznia 2024.

<https://www.miejski.pl/slowo-Cenzopapa>. Data dostępu 29 maja 2024.

<https://www.niedziela.pl/artykul/74063/nd/Cud-ocalenia-zycia-Jana-Pawla-II>. Data dostępu 29 czerwca 2024.

<https://www.polskieradio.pl/39/246/artykul/2510729,jan-pawel-ii-wolam-ja-syn-polskiej-ziemi>. Data dostępu: 22 czerwca 2024.

<https://www.ppe.pl/gry/vatican-gardens/15691>. Data dostępu: 17 maja 2023.

<https://www.ppe.pl/news/60664/the-cost-of-freedom-to-sieciowa-gra-o-obozie-koncentracyjnym-ipn-zlozylo-wniosek-do-prokuratury.html>. Data dostępu: 1 maja 2023.

<https://www.rp.pl/konflikty-zbrojne/art37586401-wojna-przeciw-ukrainie-zadnych-tabu-juz-nie-ma>. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

<https://www.urania.edu.pl/gry/planszowe/linki.html>. Data dostępu: 27 stycznia 2023.

https://www.youtube.com/watch?v=_jjtETP3tkU&t=528s&ab_channel=ADIGAMES. Data dostępu: 22 maja 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=_jjtETP3tkU&t=528s&ab_channel=ADIGAMES. Data dostępu: 22 maja 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=6lfXJFdRy_Q&ab_channel=KonfederacjaExtra. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=aL3UtocG2BE&ab_channel=%C5%81%C4%85czynaspi%C5%82ka. Data dostępu: 8 stycznia 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=Aw6ku7YrYqQ&ab_channel=MemeWrestling. Data dostępu: 18 lutego 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=BrUvQ3W3nV4&ab_channel=SEKIELSKI. Data dostępu: 30 czerwca 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=kWSgOJwDJO0&t=159s&ab_channel=W%C5%9Bciek%C5%82eW%C4%85sy. Data dostępu: 18 lutego 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=LEDVTIdIZ3A&ab_channel=CentrumMy%C5%9BliJanaPaw%C5%82aII. Data dostępu: 26 października 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=tx7Ms5njYzo&ab_channel=Z%C5%82yCzarownik. Data dostępu: 14 lutego 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=W6CxxWHZ1xs&ab_channel=AbelardAndewaldII. Data dostępu: 14 lutego 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=W6CxxWHZ1xs&ab_channel=AbelardAndewaldII. Data dostępu: 15 lutego 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=Xlzlvanqus&ab_channel=Szymon. Data dostępu: 22 lutego 2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=yMTYE4y4BjU>. Data dostępu: 18 maja 2023.

<https://wydawnictwowam.pl/prod.laudato-si.7773.htm?>. Data dostępu 2 kwietnia 2024.

<https://zpe.gov.pl/a/gra-edukacyjna-godnosc-wolnosc-i-niepodleglosc---dziedzictwo-kulturowe-jana-pawla-ii/D17v9vwGg>. Data dostępu 4 czerwca 2024.

<https://zsp-rakow.edupage.org/a/patron-i-hymn-szkoly?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxMiZzdWJwYWdlPTE3>. Data dostępu: 24 maja 2024.

Przywołane wypowiedzi Jana Pawła II

Jan Paweł II, *Christifideles Laici*, Rzym, 1988 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/apost_exhortations/documents/hf_jp-ii_exh_30121988_christifideles-laici.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Encyklika Sollicitudo rei socialis*, Watykan, 30 grudnia 1987 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_30121987_sollicitudo-rei-socialis.html. Data dostępu: 20 stycznia 2023.

Jan Paweł II, *Evangelium vitae*, Rzym 1995 r., online, https://www.vatican.va/content/john-paul-ii/pl/encyclicals/documents/hf_jp-ii_enc_25031995_evangelium-vitae.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Homilia na Placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca, 1979 r.*, online, <https://diecezja.pl/homilie/homilia-na-placu-zwyciestwa-warszawa-2-czerwca-1979-r/>. Data dostępu: 7 grudnia 2022.

Jan Paweł II, *Homilia w czasie Mszy św. odprawionej na placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-jana-pawla-ii-wygloszona-podczas-mszy-sw-na-placu-zwyciestwa/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Homilia w czasie Mszy św. odprawionej na placu Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca, 1979 r.*, online, <https://laskawa.pl/jpii19790602>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Homilia w czasie mszy św., Nowy Targ, 8 czerwca 1979 r.*, online, <https://diecezja.pl/homilie/homilia-w-czasie-mszy-sw-nowy-targ-8-czerwca-1979-r/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Homilia wygłoszona na pl. Zwycięstwa, Warszawa, 2 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-jana-pawla-ii-wygloszona-podczas-mszy-sw-na-placu-zwyciestwa/>. Data dostępu: 23 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Homilii w czasie mszy św. odprawionej pod szczytem Jasnej Góry, Częstochowa, 19 czerwca 1983 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/homilia-w-czasie-mszy-sw-odprawionej-pod-szczytem-jasnej-gory/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *List od Jana Pawła II o wolności*, online, <https://www.centrumjp2.pl/list-od-jana-pawla-ii-o-wolnosci/>. Data dostępu: 20 października 2022.

Jan Paweł II, *List z okazji 350. Rocznicy cudownej obrony klasztoru jasnogórskiego, 1 kwietnia 2005 r.*, online, <https://www.zyciezakonne.pl/dokumenty/kosciol/jan-pawel-ii/jan-pawel-ii-listy-i-przeslania/2005-04-01-watykan-list-do-general-paulinow-20065/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – 1 stycznia 1981*, online, <https://www.niedziela.pl/artikul/2274>. Data dostępu: 4 października 2022.

Jan Paweł II, *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – Chcesz służyć sprawie pokoju – szanuj wolność, 1 stycznia 1981 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiett/oredzie-na-xiv-swiatowy-dzien-pokoju;T2JqZWN0OjM0Nzg=>. Data dostępu: 5 grudnia 2022 r.

Jan Paweł II, *Orędzie na XIV Światowy Dzień Pokoju – Chcesz służyć sprawie pokoju – szanuj wolność, 1 stycznia 1981 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiett/oredzie-na-xiv-swiatowy-dzien-pokoju;T2JqZWN0OjM0Nzg=>. Data dostępu: 5 grudnia 2022.

Jan Paweł II, *Przemówienie do Konferencji Episkopatu Polski, Częstochowa, 5 czerwca 1979 r.*, online, [https://jp2online.pl/uk/Object/przemowienie-do-konferencji-episkopatu-polski-w-czestochowie-\(1979\);T2JqZWN0OjM1Nzk=](https://jp2online.pl/uk/Object/przemowienie-do-konferencji-episkopatu-polski-w-czestochowie-(1979);T2JqZWN0OjM1Nzk=). Data dostępu: 1 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie do młodzieży na wzgórzu Lecha, Gniezno, 3 czerwca 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/przemowienie-do-mlodziezy-zgromadzonej-na-wzgorzu-lecha/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie do młodzieży zgromadzonej przed kościołem oo. Paulinów Na Skalce, Kraków 1979 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/przemowienie-do-mlodziezy-zgromadzonej-przed-kosciolem-oo-paulinow-na-skalce/>. Data dostępu: 20 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata kultury zgromadzonych w kościele Świętego Krzyża, Warszawa 13 czerwca 1987 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiett/przemowienie-do-przedstawicieli-swiatego-kultury-w-kościele-swietego-krzyza;T2JqZWN0OjM2NjU=>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie podczas ceremonii pożegnalnej przed Bramą Barndenburgską, Berlin 23 czerwca 1996 r.*, online, <https://jp2online.pl/obiett/przemowienie-pozegnalne-przed-brama-brandenburska;T2JqZWN0OjMzNDE=>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie powitalne na Błoniach, Kraków 10 czerwca 1987 r.*, online, <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,2604858.html>. Data dostępu: 20 stycznia 2023 r.

Jan Paweł II, *Przemówienie powitalne na lotnisku w Gdańsku, 5 czerwca 1999 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/gdansk_05061999. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Przemówienie w Parlamencie Rzeczypospolitej Polskiej, Warszawa 11 czerwca 1999 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/warszawa_1_11061999. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Rocznicy uchwalenia Konstytucji 3 maja, Warszawa 8 czerwca 1991 r.*, online, https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/35warszawa_08061991.html. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Jan Paweł II, *Słowo do młodzieży zgromadzonej przed siedzibą arcybiskupa, Kraków, 10 czerwca 1987 r.*, online, <https://www.ekai.pl/dokumenty/slowo-do-mlodziezy-zgromadzonej-przed-siedziba-arcybiskupa-krakow/>. Data dostępu: 8 sierpnia 2024.

Analizowane gry cyfrowe:

Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II (Great Interactive, 2021)

Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu (Vatican Games, 2020)

Karol Wojtyła: Totus Tuus (Mobinet Games, nie wydano)

Symulator Pontyfikatu (Golden Eggs, nie ogłoszono)

Zastrzel Jana Pawła – Kraków (ETCPL, nie wydano)

Analizowane gry planszowe:

Dookoła świata z Janem Pawłem II (Polskie Gry planszowe, 2010)

Ta Ziemia (Kuźnia Gier – Gry na zamówienie, 2018)

Wadowice „Lolka” Wojtyły (Instytut Dialogu Międzykulturowego im. Jana Pawła II w Krakowie, 2020)

Analizowane gry miejskie:

Seria Gra o Wolność 2017-2022 (Centrum Myśli Jana Pawła II w Warszawie, 2017-2022)

Przywołane gry cyfrowe:

Assassin's Creed (Ubisoft, 2007- 2023)

Bible Adventures: Noah's Ark (Wisdom Tree, 1991)

Być uczniem Jezusa (Wydawnictwo Pasterz, 2011)

Captain Bible in the Dome of Darkness (Bridgestone Multimedia Group, 1994)

Dark Souls III (FromSoftware, 2016)

Dragon Age (Electronic Arts, 2009)
Final Fantasy (Squer Enix, 1987-2024)
Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997-2013)
Guitar Prise (Digital Praise, 2008)
Harry Potter: Wizard Unite (Niantic, 2019)
Jericho Road (Shards Software, 1982)
Meincraft (Mojang Studios, 2011)
Memory of Us (Juggler Games, 2018)
No Man Sky (Hello Games, 2016)
Pac-Man (Namco, 1980)
Pasjans (Microsoft, 1990)
Pokemon Go (Niantic, 2016)
Pong (Atari, 1972)
Przygody ze świętym Piotrem (Wydawnictwo Pasterz, 2012)
Przyjaciele święci. Gra planszowa, (Wydawnictwo Pasterz)
Red Sea Crossing (Atari 2600, 1983)
Saints Row: The Third (THQ, 2011)
Sleeping Dogs (Squer Enix, 2012)
Space Invaders (Taito, 1978)
Spacewar! (Steve Russel, 1962)
Spitiing Imge (Domark, 1989)
Star Wars: Battlefront II (EA Dice, 2017)
Super 3D Noahs Ark (Wisdom Tree, 1994)
Tetris (Nintendo, 1984)
The Cost of Freedom (Aliens Games)
The Pope: Power and Sin (Forestlight Games)
This is the War of Main (11bit studios, 2014)
Tomb Raider (Squer Enix, 2013)
Vatican quest (RoundGames.com, 2013)
Wiedźmin: Pogromca Potworów (Spokko, 2021)

Przywołane gry planszowe:

Assasin's Creed Arena (Cryptozoic, 2014)
BioSchock Infinite: The Siege of Columbia (Plaid Hat Games, 2013)

Dark Soul's: The Board Game (Steamforged Games LTD., 2017)

Dragon Strike (TSR, 1993)

Laudato Si (Centrum Rozwiązań Systemowych, 2020)

Pontifex (Tambu, 2023)

Przyjaciele święci. Gra planszowa (Wydawnictwo Pasterz 2019)

Rhetoric – The public speaking game (Florian Mueck & John Zimmer, 2012)

Wiedźmin: Gra Przygodowa (Fantasy Flight Games, 2014)

Przywołane gry miejskie:

Okruchy Poezji (Muzeum Powstania Warszawskiego, 2010)

Św. Jan Paweł II naszym przewodnikiem – edycja X (Wydział Katechetyczny Kurii Metropolitalnej w Katowicach, 2022)

Nota bibliograficzna

W rozdziale I w części *Michail Bachtin i gry wideo. Różnorodność grupowości Tomasza Z. Majkowskiego* wykorzystano zmodyfikowany artykuł:

M. Fisz, *Zagrajmy w powieść. Recenzja książki Tomasza Majkowskiego Języki grupowości. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, „Homo Ludens”, 2020, nr 1 (13), s. 243-253.

W rozdziale II we fragmencie *Jan Paweł II w polskich memach internetowych* wykorzystano fragmenty z artykułu:

M. Fisz, *Gra (w) rapera. „Błąd” Lony i Webbera w memach internetowych*, w: *Rytm schowany w tekście. Adam „Łona” Zieliński i kultura popularna*, red. J. Madejski, P. Dziel, P. Masternak, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2023, 89-101.

W rozdziale III oraz w zakończeniu wykorzystano rozbudowane fragmenty z artykułu:

M. Fisz, *Ponowoczesny nomadyzm na przykładzie Pokemon Go* (złożono w tomie zbiorowym pod redakcją Jakuba Kornhausera dla Wydawnictwa Uniwersytetu Jagiellońskiego).

W rozdziale III we fragmencie *Papiestwo w grze mobilnej Jan Paweł 2 – Symulator Pontyfikatu* wykorzystano fragmenty z referatu: *Miasto nowoczesne? Konstruowanie Szczecina w grze „Pokemon Go”* wygłoszonego na konferencji ogólnopolskiej pt. *Miasto – Kultura – historia – społeczeństwo* dn. 16 września 2023 r. zorganizowanej przez Ośrodek Badawczy Facta Ficta.

W rozdziale III we fragmentach *Wolność buduje pokój? Jan Paweł II w Grze o Wolność 2021* oraz *Solidarni? Warszawska Gra o Wolność 2022* wykorzystano całą treść artykułów przekazanych do publikacji dla „Homo Ludens”:

M. Fisz, *JP II w warszawskiej „Grze o Wolność”*

M. Fisz, *Solidarni? Warszawska „Gra o Wolność 2022”*

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”.