

# „Nie możesz mnie zniszczyć, jestem źródłem wszelkiego życia”. Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*

KRZYSZTOF BRENSKOTT\*

## Wstęp

„Autentyczna religijność nowoczesna jest albo gnostycka, albo nie ma jej wcale”, pisze Agata Bielik-Robson, podsumowując myśl takich filozofów, jak Harold Bloom, Walter Benjamin, Hans Blumenberg czy Jakob Taubes (BIELIK-ROBSON 2013A: 9). Wydaje się więc, że kategoria, która – zdaniem badaczki – odgrywa w nowoczesności tak doniosłą rolę, może okazać się użyteczna również w badaniach nad grami wideo. Celem niniejszego rozdziału jest próba przyjrzenia się temu, jak w specyficznym rodzaju tekstu kultury, którym jest gra komputerowa, może funkcjonować tak zwany mit gnostycki. Próba udzielenia odpowiedzi na pytanie postawione w ten sposób będzie wymagała sięgnięcia po narzędzia wypracowane na gruncie *game studies*, narratologii, religioznawstwa i *gnostic studies*. Rozdział ma również za zadanie podjęcie na gruncie polskiej myśli humanistycznej refleksji nad relacjami między religią a grami komputerowymi – refleksji, która na Zachodzie pojawiła się po raz pierwszy w 2007 roku w ramach panelu *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds*, a która w rodzimym dyskursie naukowym jest podejmowana niezwykle rzadko. Egzemplifikacją tak zarysowanego problemu badawczego będzie seria gier komputerowych *Legacy of Kain*,

\* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: kbrenskott@gmail.com

których autorzy gnostycyzm przywołali jako jedną z głównych inspiracji przy tworzeniu świata gier<sup>1</sup>.

## Badania religioznawcze poświęcone grom wideo

W 2005 roku Mark J.P. Wolf i Bernard Perron pisali, że jeszcze kilka lat wcześniej gry wideo nie były poważnie traktowane jako wytwór kultury wart uwagi badawczej (WOLF & PERRON 2003: 1). Pogląd ten jednak dość szybko się zmienił, o czym świadczyć może liczba prac naukowych poświęcona temu zjawisku w ostatnich latach czy nie tak dawne stwierdzenie Piotra Kubińskiego, że „gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury” (KUBIŃSKI 2016: 21). To otwarcie się na gry wideo w świecie naukowym jest jednak niepełne. Mark Hayse w 2014 roku zauważył, że religia i studia religioznawcze wydają się rzadko wykorzystywane w badaniach nad grami wideo, choć mają duży potencjał (HAYSE 2014: 493). Diagnoza ta dotyczy także polskiej nauki – refleksja religioznawcza czy w jakikolwiek sposób z religią związana, zdaje się omijać rodzime prace badawcze poświęcone grom wideo. Przykładowo, Kubiński łączy gry z „ogólnoludzkim pragnieniem przekraczania fizycznej rzeczywistości” (KUBIŃSKI 2016: 48), zagadnienie to jednak umieszczając w kontekście historii sztuki, a nie wspominając o religijnym charakterze tego pragnienia (zwróci na nie uwagę Edward Castronova, którego słowa zostaną przywołane w dalszej części tekstu). Niechęc do łączenia tematyki religijnej i gier wideo nie jest problemem pojawiającym się wyłącznie w kręgach akademickich, ale również w powszechnej opinii społecznej. Za przykład może posłużyć fragment przygotowanego przez Apple w 2010 roku *AppStore Guidelines*: „Uważamy apli-

<sup>1</sup> Warto zwrócić uwagę na różnicę między światem przedstawionym a terminem *storyworld*, który Piotr Kubiński tłumaczy jako „światoopowieść” (KUBIŃSKI 2015: 29). Zdaniem badacza koncept ten jest diametralnie różny od „świata przedstawionego”, rozumianego jako „miejsce i czas, w których osadzona jest akcja” (KUBIŃSKI 2015: 29) i składają się na „takie elementy jak: bohaterowie, obiekty mające szczególne znaczenie fabularne, przestrzeń, prawa fizyczne, reguły społeczne oraz wydarzenia (zarówno fizyczne, jak i mentalne)” (KUBIŃSKI 2015: 30) i przywołuje słowa Marie-Laure Ryan, która pisze o nim: „to coś więcej niż tylko statyczny pojemnik na obiekty wspomniane w historii – to dynamiczny model zmieniających się sytuacji” (KUBIŃSKI 2015: 30). Jak dalej zauważa badacz, termin ten doskonale pasuje do badań nad grami z otwartym światem (KUBIŃSKI 2015: 30) – gry z serii *Legacy of Kain* do takich się nie zaliczają. W dalszej części tekstu zostanie to wyjaśnione. Poprzez świat gry rozumieć się będzie w niniejszym rozdziale zatem to, co Kubiński określa jako „świat przedstawiony”, a Ryan – „statycznym pojemnikiem na obiekty wspomniane w historii”. Za podejściem tym przemawiać może to, że gry posiadały liniową fabułę, niemal wszystkie informacje jakie się pojawiały w nich były istotne z punktu widzenia historii głównych postaci, w serii nie pojawiały się wątki poboczne i misje opcjonalne, a cała wiedza, jaką gracz dysponował o Nosgoth (tak nazywa się świat gry), pochodziła z nieinteraktywnych przerywników filmowych.

kacje za coś innego niż książki i piosenki, którymi się nie zajmujemy. Jeżeli chcecie krytykować religię, napiszcie książkę [*We view apps different than books or songs, which we do not curate. If you want to criticize a religion, write a book*]” (KAHNEY 2010). Według autorów dokumentu treści dotyczące religii nie mogą pojawiać się w aplikacjach, ponieważ aplikacje są czymś istotnie różnym od książek – różnica ta polega zapewne na spełnianiu innych kulturowych ról przez jedno i drugie. Wydawać by się to mogło o tyle zaskakujące, że już w latach dziewięćdziesiątych zauważano, że gra przejęła rolę zarezerwowaną dla konwencjonalnej literatury (BURKE 1994: 15). Na gruncie polskiej humanistyki głos w tej sprawie zabrał Tomasz Sulej, pisząc, że: „gry komputerowe spełniają swoją rolę edukacyjną i wychowawczą, dodając swoją cegiełkę do duchowego rozwoju ludzkości” (SULEJ 2011: 133). Istotne jest jednak nie tylko to, że gry komputerowe mogą zostać świadomie czy instrumentalnie wykorzystane w procesie edukacji religijnej. Jak zauważają badacze, gra – postrzegana jako tekst kultury – może nie tylko kształtować religijność, ale również tę religijność – czy raczej społeczne wyobrażenia na temat religii - odbijać (CAMPBELL & GRIEVE 2014: 55). Mimo to gry wideo były dotąd pomijane w badaniach religioznawczych. Heidi Campbell i Gregory Grieve wymienili cztery potencjalne powody:

- (1) gry wideo uważane są tylko za formę spędzania wolnego czasu przez młodych ludzi (a co za tym idzie – są infantylne i pozbawione większej wartości);
- (2) technologia jest zsekularyzowana;
- (3) światy wirtualne nie są „prawdziwe”, tym samym nie ma powodu żeby je badać;
- (4) łączenie religii i gier wideo jest profanacją.

Interesujący wydaje się punkt dotyczący sekularyzacji. Teza sekularyzacyjna spotkała się z ogromnym sprzeciwem na gruncie socjologii, jednak ze względu na specyfikę tematyki niniejszego rozdziału istotniejsze będą argumenty przytaczane przez myśl post-sekularną, a więc filozoficznego przeciwnika sekularyzacji. Przekonanie o zsekularyzowaniu się technologii w istocie prowadzi do czwartego z powyższych punktów, a badacz związków religii i gier komputerowych musi stoczyć tę samą walkę, jaką staczają myśliciele postsekularni. Ten sam problem, tyle że w kontekście polskiego literaturoznawstwa, następująco opisała Karina Jarzyńska:

Kaufmann ogranicza się do stwierdzenia, że przywiązanie do mocnej dychotomii między sferami i słownikami świeckim oraz religijnym czyni z literaturoznawców rzeczników narracji sekularyzacyjnej, która ma w gruncie rzeczy charakter opresywny. Przeciwwstawienie się tej narracji pozwoli według niego zdekonstruować przedstawioną powyżej historię literaturoznawstwa i docenić literaturę w jej swoistości, na podstawie jej potencjału estetycznej reprezentacji (JARZYŃSKA 2012: 297).

Badaczka przytacza również słowa Matthew Arnolda, według którego poezja staje się nowym nośnikiem duchowości „gdy dogmatyczny charakter religii zaczął „uwierać” szybko zmieniające się społeczeństwo” (JARZYŃSKA 2012: 296). Takim właśnie nośnikiem religijności mogą stawać się dzisiaj gry, nie tyle zastępując jakiegokolwiek inne platformy, co współlistniejąc z nimi. Dlatego właśnie badania nad grami wideo w kontekście religii są równie istotne, co badania nad literaturą – istotne dla badań religioznawczych, ponieważ (co już zostało powiedziane) odbijają zakodowany w społeczeństwie obraz religii (CAMPBELL & GRIEVE 2014: 60). Jest to również zagadnienie ważne z perspektywy *game studies*, gdyż, jak piszą groznawcy, „wiele popularnych gier wykorzystuje religijne narracje, postaci i symbole jako centralne tematy wyznaczające kierunek rozgrywki” [*many popular games draw on religious narratives, characters, and symbols as central themes directing gameplay*]” (CAMPBELL & GRIEVE 2014: 54). Campbell i Grieve za początek tak ukierunkowanych badań uznają rok 2007 i wspomniany już panel *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds* oraz jego kontynuację: *Just Gaming? Virtual Worlds and Religious Studies* z 2008, zaś jako pierwszy tom w całości poświęcony tej tematyce wskazują *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* i nieco późniejszą publikację *Religions in Play: Games, Ritual & Worlds* (CAMPBELL & GRIEVE 2014: 56).

Grieve i Campbell wyróżniają trzy główne obszary zainteresowań tych interdyscyplinarnych studiów:

- (1) związek gier z edukacją religijną i rozwojem tożsamości religijnej (jest to nurt – jak pokazuje przykład Suleja – obecny również w polskiej myśli akademickiej);
- (2) wykorzystanie religii jako narzędzia służącego narracji w popularnych, mainstreamowych grach;
- (3) związek pomiędzy graniem a rytuałem religijnym.

Badacze zauważają również, że coraz częściej ich uwagę skupiają tematy religijne i symbolika wykorzystywana w grach. Podsumowując tę część swojej pracy, piszą oni o trzech obszarach badawczych: grach religijnych, religii w grach i graniu jako religii.

Niniejszy rozdział sytuuje się w drugim obszarze i poddaje analizie religię (w tym wypadku mit gnostycki) w grach wideo. Warto jednak wrócić jeszcze do Hayse'a, zdaniem którego transcendencja jest istotnym składnikiem gier. Wśród przyczyn, przez które ktoś sięga po taką formę rozrywki, wymienić można tęsknotę za transcendencją – „za czymś więcej [*something more*]” (HAYSE 2014: 494). Badacz przywołuje przy tym słowa Castronovy, według którego jednym z „najcenniejszych wkładów wirtualnych światów w ludzkie doświadczenie” jest obcowanie z „cudem, mistycyzmem i wiarą” (CASTRONOVA 2007: s. 201). Takimi wirtualnymi światami są te znane z gier online, „przesycone mitami i cudami [*wrapped in myth and wonder*]” (CASTRONOVA 2005: 276).

Choć na gruncie polskim nie podjęto jeszcze podobnych rozważań, to za pewną podporę metodologiczną może służyć przedrukowywany w tym tomie artykuł Piotra Kubińskiego *Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach Wiedźmin 3: Dziki Gon, The Stanley Parable oraz The Talos Principle*, w którym stara się on wyróżnić kilka sposobów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach:

Na podstawie analizowanego materiału proponuję wyróżnienie trzech zasadniczych rodzajów wykorzystania dyskursu filozoficznego w grach: na zasadzie reprezentacji anegdotycznej, konstrukcji opartej na paraboli i wykorzystania gry jako afektywnego ćwiczenia filozoficznego (KUBIŃSKI 2015: 98).

Pierwszy z podanych przez Kubińskiego sposobów reprezentacji, czyli reprezentacja anegdotyczna, polega na przywołaniu pewnych idei czy myśli w sposób bezpośredni, a więc poprzez odwołanie się do filozofii jako do czegoś istniejącego poza samą grą. Odwołania takie mają przy tym na celu budowanie nastroju lub też zachęcanie gracza do odnajdywania intertekstualnych nawiązań, dostarczając tym samym intelektualnej przyjemności (KUBIŃSKI 2015: 98). Różnica między tym rodzajem reprezentacji a konstrukcją opartą na paraboli jest – według Kubińskiego – znacząca. W konstrukcji parabolicznej „zagadnienia przypisywane dyskursowi filozoficznemu nie są artykułowane wprost” (zanika więc bezpośrednio odwołanie do systemu filozoficznego istniejącego poza immanentnym światem gry), jednakże znajdujący się w grze problem filozoficzny nie odgrywa już tylko roli estetycznej, ale pozostaje niezwykle istotny dla interpretacji utworu (KUBIŃSKI 2015: 98). Rozważania Kubińskiego okażą się istotne dla dalszej części niniejszego tekstu. Niezwykle interesujące jest również to, co pisze on, określając cele artykułu:

Dzięki tak ustawionej perspektywie interpretacyjnej możliwe będzie również sformułowanie wniosków dotyczących tego, jak we współczesnej kulturze cyfrowej może być przedstawiany problem wolności (szczególnie aktualny w kontekście posthumanizmu) (KUBIŃSKI 2015: 98).

Zagadnienie wolności okazuje się bowiem być głównym tematem serii *Legacy of Kain*, jak również sytuuje się w centrum myśli postsekularnej. Jak pisze o tej ostatniej Agata Bielik-Robson: „gnoza, judaizm i chrześcijaństwo współpracują ze sobą by stworzyć dogłębnie humanistyczny paradygmat, czyniący wolność ludzką jedynym celem i tematem” (BIELIK-ROBSON 2013A: 12).

## Postsekularyzm i gnostycyzm – implikacje metodologiczne

Karina Jarzyńska uznaje myśl postsekularną za „kulturową reakcję na oświeceniowy projekt” (mając tu na myśli między innymi tezę o sekularyzacji), jak również za perspektywę interpretacyjną (JARZYŃSKA 2012: 304). Właśnie to drugie rozumienie postskeularyzmu jest istotne dla niniejszej pracy. Powstaje pytanie, co należałoby interpretować z wykorzystaniem takiej kategorii. Na odpowiedź naprowadza artykuł Piotra Bogaleckiego:

Postsekularyzm rozumieć można zatem jako wyrosłą na glebie późnej nowoczesności próbę reinterpretacji zagadnień teologicznych i religijnych, wiodących dziś żywoty świeckie, nieoczywiste i widmowe (BOGALECKI 2015: 114-115).

Mowa więc *de facto* o tematach, motywach czy zagadnieniach związanych z religią, pojawiających się we współczesnych społeczeństwach i ich tekstach kultury. Nie wydaje się więc nieprawidłowe, by wykorzystać do omawiania gier wideo – podążając za myślami Grieva i Campbell – właśnie postsekularyzm, jako perspektywę interpretacyjną często wykorzystywaną w badaniach literackich. Przekonuje to tym bardziej, że kluczową rolę w niniejszej analizie serii gier odgrywa mit gnostycki, a jak pisze Agata Bielik-Robson o filozofach postsekularnych:

Niewykluczone, że gnostycki model doświadczenia religijnego [...] okazuje się w nowoczesności wzorcem dominującym. [...] W tym punkcie akurat wielu teoretyków myśli postsekularnej wydaje się zgadzać: [...] „autentyczna” religijność nowoczesna jest albo gnostycka, albo nie ma jej wcale (BIELIK-ROBSON 2013A: 9)

Pewnym problemem metodologicznym pozostaje sama kategoria gnostycyzmu. W ostatnich latach padła ona ofiarą (słusznej) dekonstrukcji. Kryzys, w jakim znajduje się kategoria gnostycyzmu, najlepiej obrazuje niniejszy fragment z pracy Marka Woszcza, w której badacz udowadnia, że terminu tego używano do określania zbyt wielu różnych od siebie zjawisk:

Do najbardziej zdumiewających chwytów retorycznych tego rodzaju można przykładowo zaliczyć konserwatywno-prawicowe tezy o „gnostyckich źródłach” bolszewizmu, leninizmu i terroryzmu

w ogóle (Alain Besançon, Luciano Pellicani), przedstawianie w literaturze konfesyjnej nowych ruchów religijnych XX wieku czy tzw. „ruchu New Age” jako odrodzenia „gnostycyzmu” wrogiego chrześcijaństwu, a nawet rozpoznawanie „nowożytnych gnostyków” w rzekomo pełnych resentymencie, wyalienowanych intelektualistach wrogich nowoczesnemu postępowi, z niemieckimi romantykami, nazistowskimi okultystami, Bergsonem i Jungiem na czele (WOSZCZEK 2011: 17).

Listę tę uzupełnić można o przykłady dostarczone przez Ioana Petru Culianu, na przykład neoplatonizm, reformację, nazizm, liberalizm, współczesną biologię, psychoanalizę, kapitalizm (ale również komunizm), a także twórczość Williama Blake’a, Thomasa Manna, Hermana Hessego czy Marcela Prousta (CULIANU 1984: 290-291), w badaniach religioznawczych za gnostycyzm uważano tak różne zjawiska, jak: chrześcijański „gnostycyzm”, mandaizm, hermetycyzm, manicheizm, bogomilizm, kataryzm, paulicjanizm, alchemię, okultyzm, kabałę, teozofię czy niektóre nowoczesne szkoły filozoficzne (PUECH 2007: 228). Przygotowana w 1966 roku na kongresie w Messynie definicja gnostycyzmu – na którą, na co warto zwrócić uwagę, powołują się do dziś polscy badacze (KWIATKOWSKI 2018: 51) – spotkała się z sprzeciwem takich uczonych, jak Gilles Quispel, Morton Smith, Han J. W. Drijvers, Kurt Rudolph, Michael Waldstein, Søren Giversen, Bentley Layton, Hans-Martin Schenke czy Elaine Pagels (WOSZCZEK 2011: 16).

Termin „gnostycyzm” użyty został po raz pierwszy w 1664 roku (Williams 2016: 10) i jest nieobecny w żadnym z tekstów uznawanych za gnostyckie (ADAMSON 2016: 41) – co więcej, zawartość tekstów znalezionych w Nag Hammadi nie odpowiada definicji, którą przypisujemy gnostycyzmowi jako ruchowi religijnemu (DILLON 2016: 24). Badacze tacy jak Karen King sugerują odejście od używania tego terminu na rzecz badań nad poszczególnymi tekstami z Nag Hammadi (WILLIAMS 2016: 3), ponieważ gnostycyzm, rozumiany jako osobna religia, nigdy nie istniało (DILLON 2016: 28). Termin „gnostycyzm” zdomował się jednak we współczesnej kulturze za sprawą fenomenologicznej pracy Hansa Jonasa, który – poszukując podobieństw w wierzeniach manichejczyków, mandajczyków i sekt uznawanych za gnostyckie – stworzył obraz gnostycyzmu jako pewnej koherentnej religii gnostyckiej (WILLIAMS 2016: 17). Różnica między jego dziełem a odnalezionymi pismami z Nag Hammadi jest ogromna<sup>2</sup>. Opisując motywy gnostyckie pojawiające się w tekstach kultury trzeba zaznaczyć, że nie opisuje się tego, na ile

<sup>2</sup> Przykładowo pomijane przez badaczy „gnozy” jest to, jak często „gnostycy” zagłębiali się w ludzkie ciała i z jaką fascynacją je obserwowali. Setianie w źrenicy oka znajdowali potwierdzenie wiecznego konfliktu między światłem a ciemnością (WILLIAMS 1996: 131). Według Ireneusza (na którego pracę przecież powołują się obrońcy kategorii „gnostycyzmu”) oficy widzieli w ludzkich wnętrznościach odbicie węża, uosabiającego wiedzę (WILLIAMS

twórczość pisarza odpowiada odnalezionym pismom z Nag Hammadi, a raczej na ile w danym tekście kultury pojawiają się nawiązania do „gnostycyzmu”, rozumianego jako pewien konstrukt stworzony przez między innymi Jonasa czy pisma Ojców Kościoła. W myśli filozofów przywoływanych przez Bielik-Robson pojawiają się odniesienia do tak rozumianego gnostycyzmu, a nie do tekstów z Nag Hammadi. Rekonstruowanie w dalszej części tekstu cech „gnostycyzmu” jest zasadne dlatego, że twórcy gier wideo odwołują się do – jak to określa Kwiatkowski – „tak zwanego mitu gnostyckiego, będącego sztucznym konstruktem współczesnych myślicieli i Ojców Kościoła [*the artificial product of modern scholarship and Church Fathers*]” (KWIATKOWSKI 2016: 6). Tak rozumiany mit gnostycki można dość łatwo opisać, sięgając do prac Hansa Jonasa i jego kontynuatorów. Niemiecki filozof wylicza trzy główne idee, które wydają się najlepiej oddawać istotę tego zjawiska. Są to idea antyboskiego wszechświata, obcości człowieka w jego obrębie i akosmicznej natury dobra (JONAS 1994: 250). Według Jerzego Prokopiuka, który opiera się na dokonaniach Jonasa, mit gnostycki cechują:

(1) w kosmologii skrajny dualizm Boga i świata duchowego z jednej strony i zbuntowanego demiurga (Jahwe), archontów i świata materialnego z drugiej (2) w antropologii – odpowiednio – dualizm człowieka i świata, postawa absolutnie akosmiczna [...] (3) w eschatologii postulat wyzwolenia człowieka spod władzy demiurga i archontów, to jest ze świata – właśnie przez gnozę (PROKOPIUK 1999: 10).

Wspomniana już obcość człowieka w złym świecie jest cechą, którą za najważniejszą uznał Marcin Czerwiński definiując podstawę gnostycyzmu: „chodzi o fatalny dualizm jednostki i świata, nieadekwatność podmiotu i przedmiotu poznania, o kolizję wnętrza i zewnątrz” (CZERWIŃSKI 2013: 7). Na główny plan będzie więc wysuwać się sytuacja człowieka i jego sposób odczuwania świata. Odczuwanie to będzie opierać się na poczuciu „nieadekwatności”. Sam świat nie jest jednak jedynie nowym miejscem zamieszkania, to znaczy nie jest neutralny wobec podmiotu poznania. Staje się on raczej miejscem wygnania, swoistym więzieniem, w którym człowiek jest zmuszony przebywać, a który to świat ma charakter wyłącznie zły czy wręcz „demoniczny”, jak pisze Gilles Quispel: „Odkryta zostaje jakościowa różnica między człowiekiem a światem. Człowiek wprawdzie jest w świecie, ale nie jest ze świata. Świat utracił swą boską przejrzystość i stał się demoniczny” (QUISPEL 1998: 88).

1996: 131) – w ten sposób ciało informowało o swoim boskim pochodzeniu. Markus, uczeń Walentyna, też wierzył w istnienie zapisanego w ciele kodu, który może zdradzić prawdę o człowieku (WILLIAMS 1996: 131). W *Ewangelii Filipa* można przeczytać, że święta osoba ma również święte ciało (WILLIAMS 1996: 136).



Właśnie temu uczuciu bycia kimś obcym w świecie poświęcone są gnostyckie utwory, na przykład: Poimandres, który zdaniem Quispela, jest wyrazem „poczucia wrzucenia w świat”, wywołującego „ostre mdłości” (QUISPEL 1998: 89). Ten „nowy sposób odczuwania świata”, czyli „wyobcowanie” i „strach” (QUISPEL 1998: 96), jest spowodowany kondycją rzeczywistości, wobec której dobro jest transcendentne. Właśnie taki sposób patrzenia na rzeczywistość immanentną jest tym, co wyróżnia mit gnostycki:

Właśnie w starszych traktatach spotykamy się z bezdennym pesymizmem, który wydaje się gnostycki. Mówi się w nich, że kosmos jest zły. Niemożliwe jest aby dobro istniało w świecie, bowiem świat jest doskonałością złą (QUISPEL 1998: 96).

To właśnie owa skrajna niechęć do immanencji jest czymś, co według filozofów postsekularnych należy przezwyciężyć. Konsekwencją gnostycyzmu jest dla Bielik-Robson „skrajne odświatowienie i nihilizm” (BIELIK-ROBSON 2013B: 48), na które nie można sobie pozwolić w delikatnej grze między transcendencją a immanencją. O ile celem człowieka w micie gnostyckim było wydostanie się ze świata materialnego i ucieczka w transcendencję, o tyle dla myślicieli postsekularnych podmiot musi już walczyć o prawo do istnienia i podmiotowość (BIELIK-ROBSON 2013B: 88). Różnica między „gnostycyzmem” a jego postsekularną reinterpretacją jest więc znacząca – ten pierwszy walczy o wolność od świata (a więc wolność, która zdobywa się będąc poza światem), w tej drugiej chodzi zaś o wolność w świecie. Jak pisze Bielik-Robson: „przezwyciężyć gnozę, to zaakceptować gnozę na własnych warunkach” (BIELIK-ROBSON 2013B: 87).

Interesującym problemem badawczym jest również zaobserwowane przez Wojciecha Gutowskiego reinterpretowanie gnostycyzmu w samych dziełach literackich:

[...] w związkach modernizm-gnoza mamy do czynienia z dwukierunkową dynamiką myśli i wyobraźni: gnostyckie wizje Boga i człowieka-w-kosmosie modyfikowały poetyckie światy Młodej Polski, ale też indywidualne świadectwa postpozytywistycznego kryzysu reinterpretowały tradycję gnostycką (GUTOWSKI 2012: 74).

Choć Gutowski pisze o literaturze modernizmu, to dalsza analiza postara się wykazać, że taka dwukierunkowa dynamika myśli ma również miejsce w serii *Legacy of Kain*: mit, który zainspirował wiele elementów świata tych gier, sam zostanie przez nie zreinterpretowany.

## Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*

Gry wideo niejednokrotnie wykorzystują elementy mitu gnostyckiego funkcjonującego w kulturze, nawet jeżeli robią to nieświadomie, czerpiąc z kulturowego zasobu tematów i symboli<sup>3</sup>. W wypadku serii *Legacy of Kain* nie ma jednak mowy o marginalnym, nieświadomym czy przypadkowym sięganiu po mity, tematy i wyobrażenia gnostyckie. O ich kluczowej roli w samym procesie tworzenia gry wspomina w wywiadzie Amy Hennig, reżyserka i scenarzystka serii:

Duchowa struktura świata była oparta na filozofii gnostycyzmu, wierze w to, że kosmos rządony jest przez złego „samozwańczego” boga, że ludzie są więźniami w duchowym kłamstwie, oraz że ich podstawową walką jest walka o wolną wolę z przeznaczeniem wydającym się być nie do pokonania (SHUMAN 2012)<sup>4</sup>.

Z wypowiedzi tej wynika, że to właśnie na micie gnostyckim opiera się struktura świata i stanowi on podstawę filozoficzną gry – w rozumieniu Larsa Konzacka, który za filozoficzną podstawę w groznawstwie uznaje obraz świata, z którego wyłania się gra (KONZACK 2009: 34). Mit gnostycki jest więc centralnym elementem gry, obecnym już na etapie jej tworzenia. Jeżeli posłużyć się klasyfikacją Kubińskiego, to *Soul Reaver*, a co za tym idzie – wszystkie kolejne części serii – jest światem-parabolą, w którym odtwarzana jest historia opowiadana w gnostyckim micie. Na jego najważniejsze elementy wskazuje sama Hennig – i tak pierwszym z nich jest obraz władcy świata, opisywanego przez scenarzystkę jako „zły, samozwańczy bóg”. Takim władcą świata w serii *Legacy of Kain* będzie postać znana jako Starszy Bóg.

*Legacy of Kain* to seria gier powstająca od 1997 roku, składająca się z dwóch równoległych podserii (*Soul Reaver* i *Blood Omen*) oraz kończącej sagę części o podtytule *Defiance*. Seria *Blood Omen* skupia się na działaniach Kaina, wampirzego władcy, który próbuje ocalić świat gry – Nosgoth – przed upadkiem. *Soul Reaver* to z kolei opowieść o jednym z jego generałów, który został przez Kaina zdradzony i zabity, tylko po to, by zostać wskrzeszonym przez tajemniczego Starszego Boga. Jego celem jest zemsta na Kainie. Narracja przebiega więc dwutorowo, a ostatnia część – *Defiance* – pozwala graczowi

<sup>3</sup> Za przykład może posłużyć fabuła dodatku *Heart of Thorns* do gry *Guild Wars 2*, w którym gracze wcielający się w przedstawicieli rasy nazwanej Sylvari odkrywali prawdę o tym, że zostali stworzeni przez głównego antagonistę – Mordremotha, smoka natury, utożsamianego ze światem.

<sup>4</sup> Przekład własny za: „The spiritual structure of the world was based on the philosophy of Gnosticism, the belief that the cosmos is ruled by a malevolent “pretender” god, that humans are prisoners in a spiritual lie, and that mankind’s struggle is a fight for freewill in the face of seemingly insurmountable Fate”.

kierować Kainem i Raziem na zmianę, obserwując wydarzenia z perspektywy obu bohaterów. Wraz z postępem w grze, postaci odkrywają – a z nimi gracz – istnienie intrygi, której ofiarami padli nie tylko oni sami, ale całe stworzenie. A sercem tej intrygi jest właśnie Starszy Bóg.

Świat tej serii gier zalicza się do dawnych form fikcyjnych światów, czyli tych znanych z „filmów, książek i jednoosobowych gier wideo” (Klastrup 2017: 90). Wszystkie części *Legacy of Kain* można uznać za gry przygodowe, występują w nich bowiem najważniejsze cechy tego gatunku opisane przez Clarę Fernández-Varę: nacisk kładziony jest na opowiadaną historię, gracz kieruje konkretną postacią, gry zachęcają do eksploracji świata, rozgrywka skupia się na rozwiązywaniu zagadek, a interakcja oparta jest głównie na manipulacji obiektami i nawigacji przestrzennej (FERNÁNDEZ-VARA 2014: 233). Opowiadana historia jest w grach przygodowych czymś więcej niż tylko nagrodą za wykonanie zadania – śledzenie rozwoju fabuły jest głównym aspektem rozgrywki (FERNÁNDEZ-VARA 2014: 233). W przeciwieństwie do klasycznych gier RPG postać, którą kieruje gracz, jest predeterminowana – gracz nie ma możliwości dostosowywania jej imienia, wyglądu czy charakteru (FERNÁNDEZ-VARA 2014: 234). Z tych względów badaczka uważa, że gry przygodowe lokują się na pograniczu gier i interaktywnych narracji: gracz ma do czynienia z gotową narracją, która rozwija się w trakcie rozgrywki (FERNÁNDEZ-VARA 2014: 235-236). W wypadku *Legacy of Kain* pozwala traktować to badaczom świat gry w kategoriach filozoficznych paraboli, o których pisał Kubiński – gracz nie staje się mieszkańcem wirtualnego świata czy jego uczestnikiem, a raczej śledzi dramatyczną historię dwójki bohaterów zmagających się z przeznaczeniem. Seria ta zalicza się więc do gier, o których Chris Crawford pisał, że narrację prezentują głównie poprzez sceny przerywnikowe (*cutscenes*) – sama gra jest nienarracyjna, narracyjne są jedynie pojawiające się przerywniki filmowe (CRAWFORD 2003: 260). Taka budowa zbliża grę do literatury, poniższa analiza jest więc przede wszystkim rozbiorem tychże „narracyjnych” przerywników filmowych i wyłaniającego się z nich obrazu świata.

Już od początku gry Raziel jest informowany przez Starszego Boga o tym, że został przez niego ożywiony, czy raczej stworzony. Ów akt stwórczy nie jest jednak przez bohatera odbierany jak judeochrześcijański cud, a raczej w duchu przypisywanej gnostykom pogardy do świata materialnego i samego procesu stwarzania. Istotne zdają się być tutaj dwa fragmenty rozmowy między Raziem a Starszym Bogiem:

Raziel: Wybrałbym śmierć zamiast egzystencji

Starszy Bóg: Wybór nie należy do ciebie (CRYSTAL DYNAMICS 2001).

Oraz:

Starszy Bóg: Masz wobec mnie zobowiązania.

Raziel: Zobowiązania? Chcesz, bym okazał wdzięczność za "dar", którego nawet nie chciałem? Zapomniałeś już, że to ty zmusiłeś mnie do zamieszkiwania tego ohydneho zewłoka (CRYSTAL DYNAMICS 2001).

Raziel nie jest wdzięczny swojemu stwórcy. Jego sytuacja jest znana z mitu gnostyckiego: ktoś wrzucony w świat i zmuszony zostaje oto do istnienia wbrew własnej woli. Swe ciało (zdeformowane wskutek poniesionej śmierci) nazywa „ohydnym zewłokiem”, zaś sam akt stworzenia – „darem, którego nawet nie chciał”, od którego lepsza byłaby śmierć. Jak pisze Hans Jonas, w gnostycyzmie „obcy staje się sobie również człowiek i świat. Istnienie je jakieś fundamentalne rozdarcie pomiędzy człowiekiem a miejscem, w które, jak sądzi, został wrzucony, czyli światem” (JONAS 1994: 268), a dalej: „człowiek uświadamia sobie swoje zupełne opuszczenie, swoją pozycję nie tyle części systemu, co istoty w niewytłumaczalny sposób umieszczonej w nim” (JONAS 1994: 271). Sytuacja Raziela jest tożsama z tym, o czym pisze Jonas. Kontestując dzieło stworzenia ożywiony bohater nie okazuje szacunku Starszemu Bogu, postępując w myśl gnostyckiej zasady, że bez względu na to, kto stworzył świat, człowiek nie jest zmuszony do posłuszeństwa czy szacunku wobec jego dzieła. Jak pokazuje sama gra, Starszy Bóg na taki szacunek nie zasługuje. Nie jest on bowiem chrześcijańskim Bogiem-Stwórcą, a tak zwanym gnostyckim demiurgiem, o czym świadczy jego podejście do podległych mu istot. Te dwa fragmenty jego wypowiedzi skierowanych do Raziela są tego doskonałym przykładem: „Twa arogancja będzie powodem twej zguby, Razielu. Przeciwstaw się mej woli, a twe przeznaczenie gwałtownie dobiegnie końca” (CRYSTAL DYNAMICS 2001) oraz „Nie wystawiaj mojej cierpliwości na próbę, Razielu. Stworzyłem cię i zniszczę, jeśli zostanę do tego zmuszony” (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Nie ma więc mowy o Bogu oferującym wolną wolę i wykazującym szacunek dla swojego stworzenia – Starszy Bóg jest tyranem, który z chęcią manifestuje wyższość i wykorzystuje pozycję władzy w kontaktach z Raziem.

Obraz stwórcy, jaki pojawia się w *Legacy of Kain*, łączy z gnostyckim demiurgiem jeszcze kilka innych elementów. Za przykład może posłużyć zestawienie tej wypowiedzi Raziela: „Czy naprawdę mnie wskrzesiłeś, czy po prostu byłeś tam, gdy przebudziłem się po torturach w Otchłani?” (CRYSTAL DYNAMICS 2001) z fragmentem *O początku świata* z pism odnalezionych w NagHammadi: „Gdy archont widział swą wielkość i tylko siebie samego, i nikogo innego prócz wody i ciemności, pomyślał, że istnieje sam”

(MYSZOR 2008: 342). Przywołane fragmenty i w jednym, i w drugim przypadku odsyłają do czegoś jeszcze, a mianowicie do niewiedzy Stwórcy. Tak pisze o niej Jonas: „Pierwszą cechą Demiurga jest jego niewiedza, na którą walentynianie kładą duży nacisk i która w pierwszym rzędzie odnosi się do rzeczy znajdujących się ponad nim...” (JONAS 1994: 205). Niewiedza ta jest również cechą Starszego Boga („Raziel: Wygląda na to, że moje przeznaczenie i historia jest czymś więcej niż wiem. Być może także czymś więcej niż ty wiesz...”) (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Kolejnymi istotnymi cechami demiurga są: „próżność i arogancja, przekonanie o tym, iż jest sam i jego pretensje do bycia jedynym i najwyższym Bogiem” (JONAS 1993: 205). Także te elementy pojawiają się w kreacji Starszego Boga, który mówi o sobie: „Jestem Napędem wszelkiego życia, źródłem istnienia samego Nosgoth. Jestem centrum Koła, załącznikiem wszelkiego Życia, pożeraczem Śmierci” (CRYSTAL DYNAMICS 2001) czy „Jestem wiecznie obecny – tutaj i wszędzie, teraz i zawsze. Jestem nieruchomym środkiem obracającego się koła, piastą przeznaczenia świata” (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Próżność, przekonanie o własnej wywyższości, a w końcu uzurpowanie sobie tytułu jedynego Boga są cechami zarówno gnostyckiego demiurga, jak i Starszego Boga. Według Jonasa demiurg jest karykaturą Boga Starego Testamentu (JONAS 1994: 125). W podobny sposób prezentowany jest Starszy Bóg. Jego sposób mówienia o sobie można porównać na przykład do fragmentów Apokalipsy: „[Jestem — K.B.] Tu i wszędzie... Teraz i zawsze. Jam jest Kołem, które się obraca; jam jest Kręgiem życia i śmierci” (CRYSTAL DYNAMICS 2003), a „Jam Alfa i Omega, / Pierwszy i Ostatni, / Początek i Koniec” (APOKALIPSA ŚW. JANA 22:13).

Prawdziwe oblicze Starszego Boga jest – podobnie jak w micie gnostyckim – przeciwstawiane wyobrazeniu, jakie mogą mieć o nim jego wyznawcy i on sam. W serii *Legacy of Kain* postać ta prezentuje się jako kłęb macek oplatających cały świat, przypominając ośmiornicę. Bohaterowie nazywają Starszego Boga między innymi: „ogromną kałamarnicą”, „rakiem, który toczy Nosgoth”, „wijącym się pasożytem”, czy „fałszywym bogiem”. Niezwykle istotna jest również scena w której Moebius – główny sługa i wyznawca Starszego Boga, nazywający go „Jedynym Bogiem” (CRYSTAL DYNAMICS 2001) – ginie z rąk Kaina i trafia przed oblicze swojego władcy. Dialog, jaki ma wtedy miejsce, warto przytoczyć w całości:

Moebius: (z trudem) Myślisz... że to będzie miało znaczenie? Służę Temu... który włada życiem i śmiercią.

Kain: Więc idź do niego.

Moebius: (umierając) Jestem... jego posłusznym... jego oddanym sługą. Wkrótce... cały ból minie, a mój pan... podaruje mi życie... raz jeszcze.

Moebius: Panie, wybacz, chwilowe niedopatrzenie. W jakiś sposób Kain wciąż żyje i niespodziewanie mnie uśmiercił. Wykorzystaj swego sługę raz jeszcze i...

Prawdziwa postać Starszego Boga po raz pierwszy ukazuje się Moebiusowi.

Moebius: Och... boże – nie...

Raziel: Widzisz to? Potwora, któremu służyłeś? Czy właśnie to sobie wyobrażałeś, gdy to czciłeś?

Moebius: Nie...

Raziel: I z tą wiedzą – idź – i nakarm to (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Scena ta jest ważna, ponieważ pokazuje reakcję najwierniejszego sługi, któremu dane było zobaczyć prawdziwe, przerażające i odpychające oblicze swojego Boga. Tak jak dramat Raziela jest dramatem gnostyka uwięzionego w świecie, tak też dramat Moebiusa jest dramatem wyznawców gnostyckiego demiurga, czyli „nieświadomych głupców przemawiających w imieniu nierozumnego Boga” (JONAS 1994: 206). Podobna jest reakcja Kaina, gdy pierwszy raz widzi swojego starożytnego wroga:

Kain: I to właśnie wtedy – zobaczyłem

Starszy Bóg: Więc... zostałem ci w końcu ujawniony.

Kain: Co u diabła...

Starszy Bóg: Jestem załóżkiem Życia... pożeraczem Śmierci. Jestem piastą Koła, oczyszczającym cyklem, do którego muszą zostać przywołane wszystkie dusze.

Kain: Czy skazałem Raziela na ten koszmar, gdy wrzuciłem go do Otchłani? (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Obraz Starszego Boga to „koszmar”, który pozostawia bohatera w chwilowym szoku. Bohatera, który zdaje sobie sprawę z roli jaką ów Bóg odgrywa – takie wrażenie robi więc na nim sam jego wygląd. To, czy demiurg/Starszy Bóg jest prawdziwym Bogiem, Raziel wyjaśnia *explicito*: „Więc to był bóg, którego porzucenie pchnęło ich do szaleństwa i samobójstw. W końcu zrozumiałem – to nie głód krwi, lecz nieśmiertelność była istotą klątwy ich przeciwników. Najmądrzejsza, najsilniejsza, najszlachetniejsza rasa – zwodzona głosem tego starego pasożyta. Lecz ja go widziałem i czymkolwiek by nie był, bogiem nie był z pewnością” (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Jednak nie tylko sam wizerunek Starszego Boga może odsyłać do mitu gnostyckiego, ale również to, że Kainowi dane jest go zobaczyć dopiero wraz z końcem gry. Boska *gnosis* jest wiedzą o prawdziwej naturze demiurga i jego archontów (co istotne, nazwa „archont” w *Legacy of Kain* opisuje potwory służące Starszemu Bogu). Jak pisze Jonas: „Sekretne imiona Archontów muszą zostać poznane, jest to bowiem nieodzowny środek służący do ich pokonania. »Wiedza« tego rodzaju jest jednym ze znaczeń terminu »gnoza«” (JONAS 1994: 183). Wiedza ta ma charakter pozarozumowy, magiczny i jest

przekazywana przez posłańca z innego świata, który „przebudza” gnostyka (CZERWIŃSKI 2013: 88). Dokładnie w ten sam sposób zostaje przebudzony Kain. Raziel jest istotą, która – jako jedyna, obok Starszego Boga – potrafi przenosić się między wymiarem duchowym a materialnym. Jest też jedynym, który od samego początku jest w stanie zobaczyć swojego stwórcę. Wraz z końcem gry odkrywa on, że dzięki niemu również inni są w stanie dojrzeć oblicze Starszego Boga:

Raziel: Moebius nigdy nie widział swego pana, do czasu aż Soul Reaver oczyścił jego wzrok. Nawet starożytne Wampiry nie miały pojęcia, czym było to, co tak żarliwie czyły (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Dlatego też odrzuca on chęć zemsty na Kainie, zemsty, do której namawiali go Starszy Bóg i jego agenci po to, by przez własne poświęcenie pozwolić mu „ujrzeć prawdziwego wroga” (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Jednakże sam Raziel również musi zdobyć odpowiednią wiedzę, nim będzie mógł pomóc Kainowi. Podróż Razielu sprowadza się przede wszystkim do poszukiwania przeznaczenia w świecie, w którym każdy chce go wykorzystać do swoich celów. W interesie Starszego Boga leży również utrzymanie swego sługi w stanie permanentnej niewiedzy. Gdy Raziel zbliża się do Kaina słyszy ostrzegający go głos stwórcy:

Starszy Bóg: Zważ jednak na to, że obejmując węża, zapraszasz truciznę do swego serca. Kain to zwodnicza bestia – zwiedzie cię i oszuka (CRYSTAL DYNAMICS 2001).

Gnostycki charakter tych słów – jak i samej sytuacji – staje się oczywisty kiedy zestawimy go z tym, co o Apokryfie Jana (tekście uznawanym za gnostycki) pisze przywoływany już Quispel: „W Apokryfie Jana zapisano, że Chrystus skłonił pierwszego człowieka do nieposłuszeństwa nakazom Stwórcy i zjedzenia owocu z drzewa wiadomości dobrego i złego” (QUSIPEL 1999: 87).

Kain, nazywany przez Starszego Boga wężem, ma – niczym Chrystus w micie gnostyckim – otworzyć oczy Razielowi, który jest jeszcze zaślepiony kłamstwami swego stwórcy. Porównanie to jest o tyle trafne, że Kain – tak jak Chrystus – jest w świecie Nosgoth figurą mesjasza, od którego zależeć będzie zbawienie świata.

W przywoływanej już finałowej scenie Starszy Bóg zwraca się do Kaina następującymi słowami: „Nie możesz mnie zniszczyć, Kainie – jam jest źródłem wszelkiego życia. Koło Przeznaczenia będzie się obracać” (CRYSTAL DYNAMICS 2003). Koło Przeznaczenia, o którym mowa, pojawia się w serii dość często. Starszy Bóg opisuje je w następujący sposób: „Razielu – ból narodzin, śmierci i odrodzenia – to jest Koło Przeznaczenia,

oczyszczający cykl podtrzymujący życie” (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Podobnie Koło Przeznaczenia opisuje Moebius, zwracając się do Raziela: „Koło Przeznaczenia – nieuchronny cykl śmierci i narodzin, do którego przywiązani są wszyscy ludzie. Służymy temu samemu bogu, Razieli” (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Cykl narodzin, życia i śmierci jest dla Starszego Boga ważny:

Starszy Bóg: Koło Przeznaczenia musi się obracać; wszystko zostaje zbawione w oczyszczającym cyklu narodzin, śmierci i odrodzenia. To Napęd Życia – oczyszczający rytm wszechświata – do którego wszystkie dusze są nieuchronnie przyzywane (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Starszy Bóg niejednokrotnie nazywa samego siebie „środkiem wielkiego Koła” lub też samym Kołem („[Jestem — K.B.] Tu i wszędzie... Teraz i zawsze. Jam jest Kołem, które się obraca; jam jest Kręgiem życia i śmierci”) (CRYSTAL DYNAMICS 2003). Koło narodzin i śmierci, nierozzerwalnie sprzężone ze Starszym Bogiem, nie musi wydawać się czymś złym. W micie gnostyckim jest to jednak mechanizm odpowiedzialny za uwięzienie w materii – przez wieczne odradzanie się, pneuma, boska cząstka światłości, nie może wyzwolić się i wrócić do świata transcendentnego, tylko jest zmuszona pozostać w dziele Demiurga. Choć w *Legacy of Kain* nie ma wizji wyzwolenia się ze świata, to jest jednak wizja wyzwolenia się spod władzy Starszego Boga. Starożytni wampiry, jego pierwsi wyznawcy, popadły w niełaskę gdy stały się nieśmiertelnymi, uwalniając się tym samym z Koła:

Janos Audron: Dobrze więc. Hyldeni przekleli nas w swym upadku, naznaczając nas drapieżnym głodem krwi. Lecz wraz z tą przemianą, przyszła prawdziwa zemsta naszych wrogów: nieśmiertelność.

Raziel: Wyzwolili was z Koła Przeznaczenia.

Janos Audron: Uwięzili nasze dusze w tych ciałach, wykluczając nas z oczyszczającego cyklu śmierci i narodzin.

Raziel: (oskarżycielsko) A jednak przekazaliście klątwę dalej.

Janos Audron: To było zło konieczne. Nasza nieśmiertelność pozbawiła nas łaski naszego Boga - odwrócił od nas swój wzrok i zamilkł. Wielu odebrało sobie życie, nie mogąc znieść z nim rozstania (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Starszy Bóg nienawidzi wampirów i Kaina tylko dlatego, że wyzwalając się z Koła, przestali być jego pożywieniem. Jest on bowiem istotą, która żywi się duszami zmarłych:

Starszy Bóg: Jestem Napędem Życia, źródłem istnienia samego Nosgoth. Jestem piastą Koła, łańkiem wszelkiego Życia, pożeraczem Śmierci.

Raziel: ...a może jesteś po prostu głodny – czy może to być aż tak proste? Czyż nie byłaby to poetycka ironia? Wielki przeciwnik wampirów okazuje się być największym pasożytem z nich wszystkich (CRYSTAL DYNAMICS 2001).



Jak się okazuje, cała historia Nosgoth jest ustawiona przez Boga i jego agentów tak, by wprowadzić w ruch Koło.

Raziel: Wszelki konflikt i spór w całej historii, wszelkie strach i nienawiść służyły jednemu tylko celowi – by obracało się Koło mego pana. Wszystkie dusze były więźniami, zamkniętymi w bezcelowym kręgu egzystencji (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Walka, którą staczają więc dwaj główni bohaterowie – Kain i Raziel – toczy się o wolną wolę i sprowadza się do walki z przeznaczeniem zapisanym przez złego boga. W decydującym momencie Kain mówi do Raziela: „Jeśli naprawdę wierzysz w wolną wolę, Razielu, teraz nadszedł czas, by to udowodnić. Zabij mnie, a obaj staniemy się pionkami historii, prowadzonymi drogami sztucznych przeznaczeń” (CRYSTAL DYNAMICS 2001). Historia w Nosgoth ma na celu wyłącznie generowanie kolejnych śmierci i narodzin, czyli pożywienia dla ogromnego pasożyta. Egzystencja jest więc istotnie „bezcelowym kręgiem”. Bohaterowie wierzą jednak, że odzyskanie sensu i własnej woli może wydarzyć się jedynie wbrew przeznaczeniu. Przesłanie całej serii ujawnia się w poetyckim monologu Kaina, otwierającym ostatnią część sagi:

Kain: Mając wybór – władać zepsutym i upadającym imperium lub wyzwąć Los na pojedynek o kolejną, lepszą szansę, na przekór przeznaczeniu – co uczyniłby król? Ale czy ktokolwiek tak naprawdę ma wybór? Można jedynie dostosowywać się, krok po kroku, do machinacji losu, przeciwstawiając się tym samym tyranii gwiazd (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Przesłanie to można ująć również w starożytnej maksymie, którą z gnostycyzmem łączy Gilles Quispell, brzmiącej: „dusze są nieśmiertelne i nie podlegają prawom przeznaczenia” (QUISPEL 1999: 87).

Trudno jest zaprzeczyć temu, że wpływ gnostycyzmu – przypomnijmy: rozumianego jako konstrukt współczesnych badaczy, który zadomowił się w kulturze, a nie istniejącą realnie starożytną religię – na tę serię jest ogromny. W przywołanych wnioskach Wojciecha Gutowskiego pojawiła się koncepcja dotycząca dwutorowej relacji między tekstem kultury a gnostycyzmem. Warto zastanowić się nad sposobem, w jaki analizowane gry reinterpretują mit gnostycki.

## Reinterpretacja mitu gnostyckiego w serii *Legacy of Kain*

Konzack zauważa, że gry wideo pozwalają pokazać nam pewne idee w nowy sposób (KONZACK 2009: 33). Z pewnością dzieje się tak w wypadku omawianej serii, bowiem różnic między wizją świata w *Legacy of Kain* a gnostyckim mitem jest wiele. Mimo że

w przytaczanych już słowach scenarzystki gry pojawia się stwierdzenie, jakoby duchowa struktura świata przedstawionego była oparta na „gnostycyzmie”, to jednak pojawiają się istotne rozbieżności. Życie w Nosgoth nie pochodzi z transcendentnego wymiaru, a ludzie nie są więźniami w obcym świecie. Co za tym idzie, nie ma w *Legacy of Kain* mowy o zbawieniu, które miałyby polegać na wyzwoleniu bytu i wyprowadzeniu poza rzeczywistość materialną, a to właśnie wymiar soteriologiczny jest w micie gnostyckim niezwykle istotny. Co więcej, choć w samej grze świat materialny jest przedstawiany jako piekło, to jednak istnieje możliwość jego zbawienia. Świat przestanie być straszny wtedy, gdy Starszy Bóg zostanie pokonany. Świadczą o tym słowa kończące całą serię, a wypowiedziane przez Kaina, po wygraniu pierwszego starcia z bogiem-pasożytem:

Teraz, w końcu, maski opadły. Sznurki marionetek stały się widoczne, a dłonie, które za nie pociągały – ukazane. Najbardziej ironicznym był ostatni podarek, który dał mi Raziel: potężniejszy niż miecz, zawierający teraz jego duszę, bardziej przenikliwy niż wizje, którymi obdarzyła mnie jego ofiara. Pierwszy, gorzki smak tej przerażającej iluzji – nadziei (CRYSTAL DYNAMICS 2003).

Kain nie ma więc w planach ucieczki poza świat materialny, ale wyzwolenie go spod władzy Starszego Boga, zaś w micie gnostyckim zbawienie świata materialnego nie jest możliwe, gdyż jest on „doskonałością złą”. Z tą różnicą wiąże się również sposób przedstawienia świata duchowego, który jest jeszcze bardziej przerażający niż ten materialny – co znów kłóci się z wyobrażeniem gnostyków. Nie ma zaś w *Legacy of Kain* trzeciego wymiaru znanego z gnostycyzmu, to jest doskonałej Pleromy, świata całkowicie transcendentnego. Zamiast niego pojawia się straszliwy wymiar demonów.

Brak zbawienia, tożsamego z ucieczką ze świata, przenosi również ciężar na inny element mitów gnostyckich. Chodzi więc o wolną wolę i walkę z przeznaczeniem. O ile w gnostycyzmie sprzeciw wobec przeznaczenia miał być jednym ze środków na osiągnięcie zbawienia poza światem, o tyle w *Legacy of Kain* to właśnie odzyskanie wolnej woli i możliwość ocalenia dzięki temu immanencji pozostaje kluczowe. Reinterpretacja ta więc zgadza się z wykładnią postsekularną, o której była mowa na początku niniejszego rozdziału. Jest niezwykle interesujące, że w serii gier wideo wykorzystuje się mit gnostycki tak, jak wykorzystują go filozofowie postsekularni, jednak bez świadomości podejmowania takiej reinterpretacji. Jeżeli spojrzy się raz jeszcze na wypowiedź Hennig o duchowej strukturze świata gier (Shuman 2012), odkryje się, że w taki właśnie sposób rozumie ona gnostycyzm, stawiając właśnie wolną wolę w centrum mitu gnostyckiego.

Mówiąc o postsekularnej myśli Agaty Bielik-Robson, warto zwrócić uwagę na to, jak do serii gier odnoszą się jej twierdzenia o sporze między Atenami i Jerozolimą. Zdaniem badaczki analiza postsekularna ma za zadanie odsłonięcie dwóch antagonistycznych horyzontów religijnych: grecko-mitologicznego, reprezentowanego przez Ateny, i żydowsko-mesjańskiego, który symbolizuje Jerozolima (BIELIK-ROBSON 2012: 351-252). Ten pierwszy nazywany jest przez Bielik-Robson:

[...] religijnością *sacrum* immanentnego; jego znamieniem jest fatalistyczne dokmnienie, doskonałość wewnętrznego cyklu, który powtarza się niezmiennie w rytmie świętych powtórzeń: Genesis *kaiphthora*, czyli powstawanie i giniecie, wyznaczające wieczny powrót tego samego (BIELIK-ROBSON 2012: 353).

– ta druga zaś „kieruje się na Wyjście – albo, mówiąc po prostu, jest zawsze w drodze do Wyjścia. Jej *sacrum* jest ściśle transcendentne, zawsze na zewnątrz wobec każdej zamkniętej całości ontologicznej; jego objawienie raczej rozrywa, niż domyka, raczej zaburza, niż porządkuje; zamiast fundować porządek ontologiczny, jak czyni to greckie *arche*, raczej an-archicznie dezorganizuje, wskazując drogę ewakuacji z każdego, z pozoru nieprzekraczalnego kręgu repetycji” (BIELIK-ROBSON 2012: 353). Fabuła serii *Legacy of Kain* jest tą samą opowieścią: o zamkniętym cyklu wiecznych powtórek i dążeniu bohaterów, by odnaleźć „drogę ewakuacji” z „nieprzekraczalnego kręgu repetycji”.

Na koniec wspomnieć można jeszcze o tym, jak poetyka medium gry wideo mogła wpłynąć na sposób wykorzystania i interpretacji mitu gnostyckiego w serii *Legacy of Kain*. Coś intrygującego zauważa Mia Consalvo w artykule *Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts*, gdy pisze o Starszym Bogu, którego komentarze towarzyszą bohaterowi w trakcie rozgrywki. Zdaniem badaczki, postać ta jest przedstawiona jako bóg, ponieważ dzięki temu może zwracać się do głównego bohatera i gracza w dowolnym momencie, nie zaburzając immersji<sup>5</sup> (CONSALVO 2016: 205). Przez jego boskość nie dziwiło ani gracza, ani sterowanej przez niego postaci to, że słyszą jego głos i wskazówki w trakcie rozgrywki. Jest to o tyle interesujące, że w pierwszej części gry *Soul Reaver*, w której wprowadzona została ta postać, nic nie wskazywało jeszcze na jej gnostycki charakter czy rodowód. Podobieństwo do demiurga zaczęło zarysowywać się dopiero w grze *Soul Reaver 2*. Równie intrygujące jest spostrzeżenie Rafała Ilnickiego, że w *Legacy of Kain* interpretowanie odbieranych treści jako religijnych, czy teologicznych, jest

<sup>5</sup> Za Krzysztofem M. Majem za immersję uznaję „redukcję dystansu poznawczego między światem gry a światem rzeczywistym” (MAJ 2017: 193), czyli „pewien szczególny akt odbioru, polegający na zatraceniu się w świecie narracji” (MAJ 2015: 372).

warunkowane przez samo otoczenie, które budzi w graczach skojarzenia z „ukrytymi i niezrozumiałymi przejawami boskości” (ILNICKI 2012: 125), działając przy tym poza granicami świadomości graczy. Imersja idzie więc w parze z „religijnym” wydźwiękiem fabuły.

Gra potwierdza też to, o czym pisali Grieve i Campbell, według których narracje religijne pojawiają się grach wykorzystujących stylistykę horrorów (CAMPBELL & GRIEVE 2014: 59). Podobna myśl przewija się u innego, cytowanego już, badacza. Transcendencja, o której pisze Hayse, ma się bowiem często ujawniać właśnie w horrorach (HAYSE 2014: 498), w których gracz, mierząc się z tajemnicą, odkrywa kolejne sekrety i rozwiązuje zagadki, otrzymując w ten sposób niezbędne w danym momencie środki. Te pozwalają mu obejść stojącą na drodze przeszkodę, nie rozwiewając jednak otaczającej go tajemnicy, a tylko wskazując na obecność czegoś większego, czego nie jest on w stanie jeszcze zrozumieć. Budzi to w nim poczucie obcowania z jakąś przerażającą, przytłaczającą transcendencją (HAYSE 2014: 498). Wybór mitu gnostyckiego jako źródła inspiracji mógł wiązać się też z chęcią stworzenia absorbującego horroru – wbrew temu, że pisma z Nag Hammadi są niejednokrotnie przepełnione opisem światłości i świata boskiej pełni. Nieprzypadkowo więc to właśnie te pozytywne elementy mitów gnostyckich zostały z gry usunięte.

## Podsumowanie

Relacje gier komputerowych i tradycji filozoficzno-religijnych badano już w Polsce przynajmniej kilkukrotnie. Interesujące jest jednak to, że analiza związków gnostycyzmu i serii *Legacy of Kain* prowadzi do wniosków zupełnie przeciwnych, niż te, które pojawiają się w innych pracach. Pisząc o relacji gry *Diablo* z tradycją gotycką, Adam Mazurkiewicz stwierdza, że:

[...] w *Diablo* tradycja gotycka pełni funkcję instrumentalną. Atrakcyjność imaginariów gotyckiego i jego miejsce we współczesnej popkulturze sprawiają, że znamienne dla gotycyzmu rekwizyty zostały w *Diablo* przejęte bezrefleksyjnie, bez prób ich reinterpretacji (MAZURKIEWICZ 2011: 38).

Sytuacja przedstawiona w niniejszym rozdziale jest diametralnie różna. Po pierwsze, twórcy gry sięgają po gnostycyzm świadomie, a nie dlatego, że odgrywa on dużą rolę w popkulturze. Nie jest również tak, że elementy te są czerpane biernie i bezrefleksyjnie, nie podjęto również prób ich reinterpretacji. W serii *Legacy of Kain* podobieństwa do gnostycyzmu są głębokie i niebanalne, uderza też to, jak twórcy wykorzystują nawet mniej popularne elementy mitu gnostyckiego (wizję Chrystusa-węża czy wysłannika

z innego świata), całość jest jednak reinterpretowana w duchu myśli postsekularnej, zachowując tym samym dwubiegunową dynamikę myśli, o której pisał Gutowski. W analizowanym przypadku nie dzieje się również tak, jak w relacji gry *Call of Juarez* do formy gatunkowej westernu:

Tym samym, rozpoznanie odniesień do nich nie wymaga szczególnych kompetencji kulturowych. Sam proces rozpoznawania ich w trakcie grania w *Call of Juarez* może być natomiast, obok samej rozgrywki, główną atrakcją dla gracza (SZCZĘŚNY 2014: 21).

Odnalezienie tropów gnostyckich w *Legacy of Kain* wymaga sporych kompetencji kulturowych, tym samym przestają one być tylko *easter eggami*, a kładą podwaliny pod konstrukcję świata diegetycznego. Ich odkrycie prowadzi do jeszcze głębszego zrozumienia dramatu przedstawionego w grze.

Jak pokazuje powyższa analiza, badania nad związkiem gier komputerowych z tradycjami religijnymi czy filozoficznymi, mogą być interesujące. Interesujące dla religioznawców, którzy mogą w tym coraz popularniejszym medium szukać odbicia powszechnych wyobrażeń o religii. Interesujące także dla badaczy postsekularnych, którzy na tym niezbadanym gruncie mogą odnaleźć – cytując Piotra Bogaleckiego – „próby reinterpretacji zagadnień teologicznych i religijnych, wiodących dziś żywoty świeckie, nieoczywiste i widmowe” (BOGALECKI 2015: 215). Interesujące wreszcie dla osób zainteresowanych badaniami nad gnostycyzmem, ponieważ sposób, w jaki funkcjonuje on w popkulturze i jej produktach, może pozwolić lepiej zrozumieć to, czym tak naprawdę jest ta problematyczna kategoria. Istnienie związków pomiędzy tradycjami religijnymi a grami, wydaje się być ważne również dla samego groznawstwa, ponieważ pozwala zerwać z obrazem gier wideo jako czegoś uboższego intelektualnie od literatury. Jak pisze Hayse: nowe, akademickie zainteresowanie religią oferuje badaniom groznawczym spojrzenie unikatowe i przenikliwe (HAYSE 2014: 499). Tylko od badaczy zależy to, czy przyjmą tę perspektywę.

## Źródła cytowań

- ADAMSON GRANT (2016), 'Gnosticism Disputed: Major Debates in the Field', w: April De Conick (red.), *Religion: Secret religion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, ss. 34-59.
- BIELIK-ROBSON AGATA (2013A), 'Deus otiosus: ślad, widmo, karzeł', w: Agata Bielik-Robson, Maciej A. Sosnowski (red.), *Deus otiosus. Nowoczesność w perspektywie postsekularnej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 5-37.
- BIELIK-ROBSON AGATA (2013B), 'Cogito albo narodziny nowoczesności z ducha gnostyckiego paradoksu. Hansa Blumenberga lektura Kartezjusza', w: Agata Bielik-Robson, Maciej A. Sosnowski (red.), *Deus otiosus. Nowoczesność w perspektywie postsekularnej*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej, ss. 39-89.
- BIELIK-ROBSON AGATA (2012), 'Posłowie', w: Piotr Bogalecki, Agata Mitek-Dziemba, *Drzewo poznania. Postsekularyzm w przekładach i komentarzach*. Katowice: Wydawnictwo FA-art, ss. 346-364.
- BOGALECKI PIOTR (2016), 'Kamień odrzucony? Postsekularyzm jako perspektywa interpretacyjna literatury i kultury polskiej', *Wielogłos*: 3 (29), ss. 113-130
- BURKE RUTH (1994), *The Games of Poetics. Ludic Criticism and Postmodern Fiction*, New York: Peter Lang.
- CAMPBELL HEIDI A., GREGORY PRICE GRIEVE (2014), 'Studying Religion in Digital Gaming A Critical Review of an Emerging Field', *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*: 5, ss. 51-67.
- CONSALVO MIA (2016), *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- CRAWFORD CHRIS (2003), 'Interactive Storytelling', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 259-274.
- CRYSTAL DYNAMICS (2003), 'Legacy of Kain: Defiance', Eidos Interactive [PC].
- CRYSTAL DYNAMICS (2001), 'Soul Reaver 2', Eidos Interactive [PC].
- KAHNEY LEANDER (2010), 'Here's The Full Text of Apple's New AppStore', *Cult of Mac*, online: <https://www.cultofmac.com/58590/heres-the-full-text-of-apples-new-app-store-guidelines/> [dostęp: 30.08.2019].

- CZERWIŃSKI MARCIN (2013), *Smutek labiryntu. Gnoza i literatura. Motywy, wątki, interpretacje*, Kraków: Universitas.
- DILLON MATTHEW (2016), 'Gnosticism Theorized: Major Trends and Approaches to the Study of Gnosticism', w: April De Conick (red.), *Religion: Secretereligion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, ss. 23-38.
- FERNÁNDEZ-VARA CLARA (2014), 'Adventure', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, ss. 232-240.
- GUTOWSKI WOJCIECH (2012), 'Gnostyczne światy Młodej Polski. Prolegomena', w: Barbara Sienkiewicz, Mariusz Dobkowski, Artur Jocz (red.), *Gnoza, gnostycyzm, literatura*, Kraków: Nomos, ss. 72-96.
- HAYSE MARK (2014), 'Transcendence', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, ss. 493-501.
- ILNICKI RAFAŁ (2012), 'Produkcja sacrum przez maszyny teologiczne', *Przegląd Religioznawczy*: 4 (246), ss. 123-130.
- JARZYŃSKA KARINA (2012), 'Postsekularyzm – wyzwanie dla teorii i historii literatury (rozpoznanie wstępne)', *Teksty Drugie*: 1-2, ss. 294-307.
- JONAS HANS (1994), *Religia gnozy*, przekł. Marek Klimowicz, Kraków: Platan.
- KONZACK LARS (2009), 'Philosophical Game Design', w: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, ss. 33-44.
- KLASTRUP LISBETH (2017), 'Światowość *EverQuestu*: odkrywając dwudziestopięcioletnią fikcję', przekł. Krzysztof Maj, *Teksty Drugie*: 3, ss. 87-115.
- KUBIŃSKI PIOTR (2015), 'Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*', *Wielogłos*: 3 (25), ss. 97-110.
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- KUBIŃSKI PIOTR (2015), 'Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)', *Tekstualia*: 4 (43), ss. 23-36.
- KWIATKOWSKI FRYDERYK (2018), 'A Critical Analysis of the Concept of "Gnosticism" in Polish Literary Studies', *Canadian-American Slavic Studies*: 52, ss. 50-66.

- KWIATKOWSKI FRYDERYK (2016), 'About the Concept of "Gnosticism" in Fiction Studies', *Comparative Literature and Culture*: 18, ss. 2-8.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2017), 'Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji', *Teksty Drugie*: 3, ss. 192-209.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-394.
- MAZURKIEWICZ ADAM (2011), 'Role Playing Games wobec tradycji. Na przykładzie aktualizacji figur gotyckiej wyobraźni w serii komputerowych gier Diablo', *Literatura i Kultura Popularna*: 3323, ss. 25-44.
- MYSZOR WINCENTY, RED. (2008), *Biblioteka z NagHammadi. Kodeksy I i II*, Katowice: Księgarnia Świętego Jacka.
- PROKOPIUK JERZY (1999), *Labirynty herezji*, Warszawa: Muza.
- PUECH HENRI-CHARLES (2007), *About Gnosis and Gnosticism*, Bukareszt: Herald.
- QUISPÉL GILLES (1998), *Gnoza*, przekł. Beata Kita, Warszawa: PAX.
- SHUMAN SID (2012), 'Behind the Classics: AmyHennigTalks SoulReaverSecrets', online: *Play Station Blog*, <https://blog.us.playstation.com/2012/10/12/behind-the-classics-amy-hennig-talks-soul-reaver-secrets/> [dostęp: 30.08.2019].
- SZCZĘŚNY TOMASZ (2014), 'Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych oraz konsekwencje remediacji formuły gatunkowej westernu w grze Call of Juarez', *Replay. The Polish Journal of Game Studies*: 1, ss. 19-28.
- WIDENGREN GEO (2008), *Fenomenologia religii*, przekł. Joanna Białek, Kraków: Nomos.
- WILLIAMS MICHAEL ALLEN (2016), 'Gnosticism Emergent: The Beginning of the Study of Gnosticism in the Academy', w: April De Conick (red.), *Religion: Secretreligion*, Farmington Hills: Gale Cengage Learning, s. 3-22.
- WILLIAMS MICHAEL ALLEN (1996), *Rethinking „Gnosticism”. An Argument for Dismantling a Dubious Category*, New Jersey: Princeton University Press.
- WOLF MARK J.P., BERNARD PERRON (2003), 'Introduction', w: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (red.), *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, ss. 1-24.
- WOSZCZEK MAREK (2011), 'Problem „gnostycyzmu” a wczesnochrześcijańska konstrukcja kategorii herezji', *Przegląd Religioznawczy*: 4 (242), ss. 15-25.