

Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych

PIOTR POPIOŁEK*

Wstęp

W dyskursie teologicznym fenomen gier wideo stanowi obszar ignorowany, jeśli nie co najmniej marginalizowany. Z racji tej, że każda refleksja teologiczna w jakiś sposób odwołuje się do potocznego ludzkiego doświadczenia, niezrozumiałe jest ignorowanie tego *locus theologicus*. Nie można już dłużej pomijać tego wymiaru egzystencji, jakim jest powszechne zjawisko *gamingu*, wykraczającego poza doraźną rozrywkę, a wpisującego się w sposób konstruowania tożsamości współczesnego człowieka. Granie w gry jest zjawiskiem globalnym i antropogenicznym, kształtującym świadomość i sposób postrzegania świata przez miliony osób. Prędzej czy później refleksja teologiczna winna więc natrafić na ten element rzeczywistości, który dotychczas omijała albo przynajmniej starała się dezawuować. Tak było chociażby przez wieki z teatrem, a do niedawna także i z filmem. Pochylenie się teologów nad fenomenem gier wideo pozwoliłyby odkryć na nowo pewne chrześcijańskie treści Objawienia lub ukazać je w nowym świetle, a sam język teologii – wzbogacić dyskursy związane z groźnictwem. Nie jest to łatwe zadanie i w przedsięwzięciu tym trzeba się zdać na kroczenie po omacku, śledząc pewne analogie i pozwalając sobie na anachronizmy w odniesieniach do klasyków myśli teologicznej. Trzeba będzie

* Uniwersytet im. Jana Pawła II w Krakowie | kontakt: piotr.s.popiolek@gmail.com

też zaproponować nowe instrumentarium filozoficzne, które pozwoli poruszać się na tym nowym, nieprzebadanym dotąd gruncie.

Poza inspirującą dla tego rozdziału pracą *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* powstało niewiele wnikliwych opracowań na temat teologii gier wideo. Prócz wspomnianego źródła została jeszcze opublikowana monografia *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games* autorstwa Kevina Schuta, która traktuje o relacji pomiędzy grami a chrześcijańską wiarą (SCHUT 2013: 4). Na szczególną uwagę zasługuje ponadto praca zbiorowa *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology* (WISE 2014), która jest zbiorem esejów poświęconych teologii chrześcijańskiej i grom z serii *Elder Scrolls*. Ponadto można również odnaleźć w sieci anglojęzyczne portale czy blogi: *Theology Gaming* oraz *Theology of Games*. Brak jakichkolwiek innych publikacji z tego zagadnienia wzmacnia w przeświadczeniu o możliwej wartości stworzenia próby takiego syntetycznego opracowania, która będzie treścią niniejszego rozdziału¹.

Religie a gry wideo

Na początku przyjrzeć się trzeba temu, w jaki sposób zjawisko religii jest ukazywane w grach wideo. Oczywiście jest to temat niezwykle pojemny i *de facto* niemal każda gra w jakiś oryginalny sposób go podejmuje. Ze względu jednak na potrzebę dokonania szybkiej systematyzacji w rozdziale będzie konieczne nieco redukcjonistyczne ujęcie tematu, ograniczające się do kilku przykładów, podzielonych ze względu na funkcję ludyczną i narracyjną w danej grze. Pierwsza odnosi się do gier jako formy zabawy, rozrywki, czy na przykład tego, w jaki sposób religia jest przedstawiana w niej od strony rozrywki. Druga funkcja dotyczy zaś konstruowania narracji wokół gry (KUBIŃSKI 2016: 7-26). Podział ten będzie mieć charakter czysto deskryptywny.

Funkcja ludyczna religii

Na początek warto przyjrzeć się grze *Cywilizacja IV* Sida Meiera (FIRAXIS GAMES 2005), gdzie do rozrywki wprowadzono religię, która w dużym stopniu miała wpływać na kulturę w państwie, a przez to przyczyniać się do jego ewentualnego rozwoju. Graczom udostępniono siedem światowych religii, a pierwsze państwo, które odkryło odpowiednią technologię, mogło wykształcić określony system religijny (na przykład technologia

¹ Warto odnotować jednak, że powstają prace dyplomowe poświęcone temu zagadnieniu (MILLSAP 2014; CORLISS 2011; KIM 2012).

„monoteizm” – judaizm, „teologia” – chrześcijaństwo, „filozofia” – taoizm *et cetera*). Religia pozwalała również na pojawianie się Proroków, noszących imiona po największych postaciach z historii religii, w miastach ponadto dostarczając wybranych bonusów do rozgrywki.

W kolejnych częściach serii koncepcja ta uległa modyfikacji. Na przykład w dodatku do piątej części serii pod tytułem *Bogowie i Królowie* (FIRAXIS GAMES 2012), zmieniono sposób funkcjonowania systemów religijnych, wzbogacając rozgrywkę o tak zwane punkty wiary, dzięki którym można było rozwijać i kreować jedną z jedenastu (w późniejszym dodatku, *Brave New World*, aż trzynastu) religii. Można zatem stwierdzić, że z perspektywy religioznawczej dokonał się tu pewien postęp – religia bowiem przestała być rozpatrywana w kategoriach typowo diachronicznych w ramach redukcjonistycznej teorii ewolucji religii. Nie ewoluowała więc z form bardziej prymitywnych do zaawansowanych (w duchu Frazerowskiej teorii, że po myśleniu magicznym następuje religijne, a które zostaje później wyparte przez światopogląd naukowy; MORRIS 1987: 105), lecz została przedstawiona jako fenomen globalny, niezwiązany ze stopniem rozwoju społeczeństwa. Tym, co dobrze uchwycili autorzy czwartej części *Cywilizacji*, było nieodłączne powiązanie religii z kulturą, której rozwój ona pobudzała. Wspomniane już wprowadzenie punktów wiary w piątej części serii oraz dodatkowych rodzajów wierzeń, które można pozyskiwać na drodze wewnętrznych mikrotransakcji, w znacznym stopniu urozmaiciło rozgrywkę. Oczywiście można byłoby tutaj polemizować, że egzystencjalne doświadczenie wiary jest w grze sprowadzone do rachunku ekonomicznego z wykorzystaniem policzalnych surowców oraz wewnętrznych mechanik umożliwiających rozmaite formy przyspieszania rozwoju danego kultu celem osiągnięcia strategicznych korzyści. W tym sensie religia ma charakter całkowicie utylitarny, bo chociaż nie trzeba jej rozwijać, to, przynajmniej na początku rozgrywki, graczowi się to opłaca. Jest ona jednak tylko kolejnym wskaźnikiem rozwoju gospodarczego, gdzie liczba wiernych i miejsc świętych przekłada się na otrzymane bonusy (na przykład do produkcji, walki i tym podobnych). Krytyka taka jest jednak nieuzasadniona, ponieważ nie uwzględnia występującego tu zjawiska dysonansu ludonarracyjnego, wprowadzającego konflikt między realistycznym zamysłem narracji a ustępstwami na rzecz immersywnej rozgrywki (MAJ 2017: 194). Gracz godzi się więc na ten redukcjonizm, gdyż jest on dostosowany do ogólnego założenia i celu rozgrywki – czyli zwycięstwa przez zdobycie najwyższego wyniku na podstawie algorytmu, biorącego pod uwagę najróżniejsze czynniki w postaci powierzchni państwa, liczby pozyskanych technologii czy opanowanych miast). Z perspektywy logiki gry nieuzasadnione byłoby zatem, by twórcy *Cywilizacji* mieli się w jakiś szczególny

sposób pochylić nad egzystencjalnym doświadczeniem religii. W przywołanej serii spełnia ono więc przede wszystkim funkcję ludyczną, urozmaicając rozgrywkę oraz wzbogacając ją o nowe elementy i mechaniki.

Funkcja narracyjna

W innych grach, głównie cRPG (*computer role-playing game*), religia spełnia przeważnie narracyjną funkcję. Na przykład w *The Elder Scrolls III: Morrowind* (BETHESDA 2002) motyw teogenezy² był jednym z głównych elementów narracyjnych, definiującym bohatera Nerevara i jego misję. Dostrzec można również pewne podobieństwa pomiędzy Trójcą Morrowinda (Trybunałem) a chrześcijańską Trójcą³. Nie można oczywiście pominąć wątku – jak nazywa go Rafał Kochanowicz – quasi-„mesjanistycznego”, który występuje zarówno w *Morrowindzie*, jak i wielu innych wirtualnych grach fabularnych (KOCHANOWICZ 2014: 88). W całym uniwersum *The Elder Scrolls* twórcy przywiązywali dużą wagę do stworzenia spójnego systemu religijnego, o którego specyfice gracz dowiaduje się z dialogów i ksiąg, znajdujących w toku rozgrywki. Rozwijając i kreując swoją postać, wchodzi on nadto w interakcję ze światem mitycznym gry. Pogłębienie wiedzy na temat religii w *The Elder Scrolls* wpływa na to, jak rozumie on swoją rolę w grze, a sposób przedstawienia religii może wpływać na wyższą immersywność doświadczenia świata gry⁴. Umieszczenie gracza w konkretnym religijnym uniwersum daje mu

² Termin ten zostaje wprowadzony na oznaczenie procesu, którego zwiercieniem jest przemiana w boga. W literaturze religioznawczej jest on czasem stosowany zamiennie z teogonią. Ta jednak wydaje się być w tym miejscu niewystarczająca, gdyż odnosi się przede wszystkim do genealogii i nauki o narodzinach bogów. Pojęcie teogenezy można znaleźć również w teologii, na przykład w pracach Pierre'a Teilharda de Chardin, gdzie oznaczało ono ewolucję całego stworzenia, w wyniku którego staje się ono bogopodobne w wymiarze trynitarnym (TEILHARD DE CHARDIN: 178). Można by wskazać jeszcze pojęcie *theosis* (przebóstwienia) jako bliższe znaczeniowo, z tą różnicą, że zajmuje ono bardzo specyficzne miejsce w antropologii teologicznej. Teogeneza w tym wypadku wydaje się o wiele lepiej oddawać proces w wyniku którego Trójca z Morrowind (Sotha Sil, Almalexia, Vivec) uzyskała boskie moce i stała się podobna bogom Nirn. Joshua Weis w eseju *Making Gods: The Nature and Media of Divinity in Apotheosis and Theosis* przedstawia trzy koncepcje przebóstwienia: rzymskiej apoteozy (zwracając uwagę przede wszystkim na jej polityczny i społeczny charakter), chrześcijańskiej *theosis*, oraz tej ze świata *Elder Scrolls*, która wydaje się mieć elementy wspólne z dwoma poprzednimi (WISE 2014: LOC. 622-891).

³ Chociaż Joshua Gonnerman w eseju *Trinity and Tribunal* trafnie zauważa, że owe podobieństwa są przede wszystkim pozorne i zewnętrzne (GONNERMAN 2014: LOC. 128-314).

⁴ Definicja immersji zostaje przyjęta za Piotrem Kubińskim, gdzie rozumiana jest jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo, wynikające między innymi z zaangażowania wywołanego przez różne czynniki” (KUBIŃSKI 2016: 51).

poczucie uczestnictwa w czymś więcej, co już jest jakimś rudymmentarnym doświadczeniem transcendencji.

Dotychczasowy wywód zajmował się tym, jak eksplicytnie ukazywana jest religia w grach, gdzie niezbędne jest czasem zredukowanie tych kwestii do uproszczeń i klisz. Kwestią znacznie bardziej interesującą jest to, w jaki sposób granie w gry wideo łączy się z doświadczeniem religijnym czy wręcz wywołuje specyficzne doświadczenie *sacrum*. Niekoniecznie bowiem musi ono pobudzać do refleksji nad własną religijnością czy też prowadzić do jej rozwoju (łączącej się z kontestacją pewnych wierzeń), ale może też wywoływać właściwe sobie doświadczenie *numinosum*, choćby przez doznanie takich jego elementów, jak *tremendum*, *fascinans*, *majestas* czy *mysterium*, by posłużyć się kategoriami Rudolfa Otto z *Świętości* (OTTO 1999: 9-57). Światy gier, szczególnie cRPG, są często tworzone po to, by wywoływać u graczy poczucie zachwytu i zdumienia⁵. Przykładowo, gdy zanurzając się w fantastyczną rzeczywistość *Morrowinda* gracz angażuje się emocjonalnie, łatwiej mu być może o doznania numinotyczne czy quasi-numinotyczne, choćby i podczas zwiedzania zabytków architektury (również sakralnej) upadłych cywilizacji. Przywoływany już Kochanowicz zwraca w tym kontekście uwagę na dualistyczną strukturę owej quasi-sakralnej architektury, gdzie „»uświęconej«, a zarazem »oświeconej« [...] przestrzeni dzielnicy świątynnej odpowiada niejako »wyklęty« i pogrążony w chaosie świat podmiejskich grobowców i kanałów” (KOCHANOWICZ 2014: 92). Doznania obecne w trakcie gry mogą być analogiczne do doświadczenia religijnego, a brak odniesienia do tradycyjnych systemów religijnych nie powinien wykluczać możliwości uznania ich za „autentyczne”. „Dla człowieka religijnego – jak pisze Louis Dupré – każdy przedmiot czy wydarzenie może stać się święte” (DUPRÉ 2003: 17). I to subiektywna podstawa sprawia, że czemuś nadawane jest znaczenie sakralne. Nie oznacza to jednak, że dotyczy to tylko osób wierzących, gdyż, jak już pokazywał Mircea Eliade, każdy człowiek jest w jakiś sposób uwikłany w przeróżne mitologie i teologie – mniej lub bardziej świadomie (ELIADE 2008: 223).

Daniel White Hodge w książce *Halos and Avatars* twierdzi, że „gry wideo mogą oferować »doświadczenie religijne« ze względu na obecność elementów fantastycznych i wcielania się w rolę oraz zacieśniania więzów między odwiedzającymi ten świat [*Video games can offer a „religious experience” because of the fantasy involved, the role playing that occurs, and the camaraderie between participants in that world*] (HODGE 2010: 170).

⁵ Zjawisko to w kontekście światotwórstwa zostało opisane przez Marka J. P. Wolfa (2012), do którego będę się wielokrotnie jeszcze odwoływał w tym rozdziale.

Niełatwo jest wydać jakikolwiek osąd na temat autentyczności takiego przeżycia w porównaniu do tradycyjnie pojmowanego doznania religijnego. Jeśliby jednak uznać, że warunkiem jego autentyczności byłoby subiektywne egzystencjalne doświadczenie konkretnego człowieka jako podmiotu poznającego, to nie powinno istnieć zbyt wiele przeciwwskazań – zwłaszcza na polu kognitywnym – oraz zewnętrznych mechanizmów biologicznych do klasyfikowania czegoś jako doświadczenia religijne (przy całej świadomości redukcjonizmu takiego ujęcia fenomenu). Całą dyskusję należałoby też umieścić w kontekście debaty na temat relacji doświadczenia gracza w świecie *offline* i *online*, w ramach której wskazuje się – między innymi za T. L. Taylor – że relacja ta nie jest bynajmniej taka oczywista (BURN 2014: 243).

Przypadek chrześcijaństwa

Po takim wstępnym zakreśleniu problematyki związanej z religią i doświadczeniem religijnym w grach wideo można się przyjrzeć przypadkowi chrześcijaństwa. Jak wspomniano, fenomen gier wideo nie tylko wydaje się niedoceniany w chrześcijańskim *milieu*, ale również pozostaje jak na razie głęboko niezrozumiany. Zamiarem autora rozdziału jest wskazanie, że łączy się to przede wszystkim z traktowaniem gier wideo jako po prostu kolejnego medium, które *explicite* może być nośnikiem treści ewangelizacyjnych. Dotychczas funkcję tę przejmowały na przykład takie formy realizacji, jak filmy czy komiksy. Z tym łączą się kolejne problemy, na które warto zwrócić uwagę, przede wszystkim więc kwestie moralne, bluźnierstwo oraz ikonoklazm.

Problematyka moralna łączy się przeważnie z grami typu FPS czy cRPG, w których gracz wciela się w fikcyjnego bohatera i steruje nim w świecie gry. Stereotypowo podnoszone i wielokrotnie obalane zarzuty odnośnie domniemanej demoralizacji graczy tego typu narracjami dotyczą przede wszystkim obecności przemocy w grze, w której odbiorca nie jest wyłącznie obserwatorem – jak ma to miejsce przy oglądaniu filmu, kiedy można się zdystansować od wydarzeń na ekranie⁶ – ale jest czynnym uczestnikiem przedstawianych wydarzeń (RYAN 2018; VENUS 2010). Gra może wymagać od gracza czynów takich, jak zabójstwo postaci niezależnej w grze (NPC) czy awatara innego gracza (w wy-

⁶ „Taka pasywna identyfikacja z postaciami na ekranie, bardzo dobrze współgra z historią Jezusa, gdyż wdzięczny chrześcijanin będzie dostrzegał wydarzenia jako nieubłagane rozwijające się na jego korzyść [Such a passive identification with the characters onscreen works well with the Jesus story, since the grateful Christian is intended to see the events unfolding inexorably for his or her benefit] (WAGNER 2010: 50).

padku gier wieloosobowych i MMO), jak i bardziej wysublimowanych czynności pojawiających się w toku narracji (przywołać tu można choćby kontrowersje wokół sceny tortur w *GTAV*; BRAMWELL 2013). Wspomnieć tu także można o kradzieży, elementach erotyki czy wulgaryzacji dialogów. Niektórzy doszukują się ponadto elementów okultystycznych czy ezoterycznych. Oznacza to w zasadzie, że w grach dojrzeć można takie składniki fabularne, które bezsprzecznie kojarzone będą z wystąpieniem przeciw moralności. Co więcej, czynna partycypacja gracza w aktach tego rodzaju sprawia, że dla wielu krytyków są to praktyki niebezpieczne i demoralizujące. Warto zauważyć, że przez lata obecności gier wideo na rynku, na łamach katolickiej prasy ukazało się wiele tekstów krytykujących konkretne produkty bądź zjawisko w ogóle. W argumentacji Iwony Ulfik-Jaworskiej – której artykuł ukazał się w *Ateneum Kapłańskim* (ULFIK-JAWORSKA 2006), a następnie został opublikowany na stronie *Katolik.pl* – pojawiają się między innymi takie stwierdzenia:

Najwięcej niepokoju wywołuje obecność przemocy i destrukcji w grach. Nie wszystkie gry zawierają tego typu treści, jednak większość gier dostępnych w sprzedaży oraz w Internecie angażuje gracza w różnego rodzaju akty przemocy, okrucieństwa i zniszczenia. W grach dla najmłodszych przemoc przedstawiana jest często w kolorowej i humorystycznej oprawie, wywołując rozbawienie i pozytywne skojarzenia. Gry popularne wśród dzieci starszych oraz młodzieży zazwyczaj epatują realistycznymi obrazami zabijania, wyrafinowanego okrucieństwa i hektolitrami krwi (ULFIK-JAWORSKA 2016).

Dalej czytamy również, że:

W wirtualnym świecie wielu gier komputerowych nie obowiązują żadne normy wynikające z prawa moralnego. Kryterium dobra i zła jest skuteczność w osiągnięciu celów. Natomiast przemoc, zbrodnia, kłamstwo, kradzież stają się wartościami (są dla gracza czymś „pożądanym” i „dobrym”), ponieważ pozwalają uzyskać władzę, dodatkowe punkty w grze, pozwalają przetrwać w wirtualnym świecie i osiągnąć sukces (ULFIK-JAWORSKA 2016).

W odpowiedzi na te zarzuty warto przywołać zdanie Jochena Venus, który zauważa za Lambertem Wiesingiem że immersja gracza, na przykład w przypadku gier FPS, dokonuje się na poziomie graficznych obiektów, które zachowują się w określony sposób – ale już nie w samym akcie strzelania (VENUS 2010: 205). „Wręcz przeciwnie – pisze Venus – doświadczamy aktu strzelania jako wyobcowującego [*we encounter the action of shooting in an alienated...*]” (VENUS 2010: 205). Zanurzenie w świecie gry nie oznacza przyjęcia kryteriów tam panujących (jak choćby rozumienia dobra i zła) jako swoich własnych w świecie rzeczywistym. Jest to element *role-playu*, podobny do tego, z jakim mamy do czynienia przy tradycyjnych grach RPG (*tabletop role-playing games*).

Drugi zarzut skierowany w kierunku gier wideo wychodzi pośrednio z poprzedniego. Wcześniej mieliśmy do czynienia ze wspomnianym problemem bałwochwalstwa, związanego z obecnością niechrześcijańskich wątków religijnych. Obok niego można wymienić jeszcze treści bluźniercze, w ramach których treści wiary chrześcijańskiej i jej symbolika miałyby być przedstawione bez należytej czci czy wręcz wyszydzone. Wszystko to oczywiście można zmieścić w obrębie mającej długą tradycję satyry religijnej. Egzemplifikuje to gra flashowa zatytułowana *Bible Fight* (ADULT SWIM), w której można się wcielić w jedną z siedmiu postaci biblijnych z całej historii zbawienia, od Ewy po Jezusa. Jest to bardzo prosta bijatyka, gdzie poza klawiszami sterowania ma się tylko dwa klawisze ataku, oraz na każdą postać przypadają trzy ataki specjalne (na przykład u Noego: wystrzeliwanie gołębia, strumień wody z nieba i tratujące przeciwnika zwierzęta). Vincent LaCava z Adult Swim mówił, że z początkowego projektu usunęli tylko dwa elementy, które wydawały się twórcom zbyt kontrowersyjne (BAEHR 2012). Gra taka, jak *Bible Fight*, pisze Rachel Wagner:

[...] daje nam rozpoznawalną postać – Jezusa, ale również zaburza biblijną narrację poprzez umieszczenie Jezusa w anachronicznym kontekście z innymi postaciami biblijnymi; stwarza problematyczne poczucie immersji pozwalając nam grać Jezusem; i gra z historią biblijną w tak radykalny sposób, że jedyne co pozostaje z niej, to bronie Jezusa: krzyż i korona cierniowa (WAGNER 2010: 57)⁷.

W grze tej pojawiają się więc elementy, które przez wielu wierzących mogą zostać odebrane jako obraźliwe i bluźniercze. Postacie biblijne zostają umieszczone w specyficznym (anachronicznym) kontekście – na planszy, gdzie ich jedyną rolą jest walka kończąca się zwycięstwem lub przegraną gracza. Jednocześnie twórca gry zapewnia, że jego zamiar nie miał charakteru *stricte* bluźnierczego – chodziło o stworzenie prostej i zabawnej gry z wykorzystaniem motywów biblijnych. Pojawił się również pomysł, by rozgrywka polegała na walce dobra ze złem, jednakże został on odrzucony. Sama gra wywołała skrajne emocje u odbiorców – od złości i oburzenia, po zadowolenie ze strony wierzących graczy⁸. Ten niejednoznaczny odbiór gry, jak i intencje twórcy wskazują na to,

⁷ Przekład własny za: „That is, a game like *Bible Fight* presents us with a recognizable character, Jesus, but also disrupts the biblical narrative by placing Jesus in an anachronistic context with other biblical characters; creates a problematic sense of immersion by inviting us to play as Jesus; and „plays” with the Bible story in so radical a way that the only remnants of it are Jesus’ weapons, the cross and crown of thorns”.

⁸ Przekład własny za: „*Bible Fight* got so much hate mail—it was kind of encouraging, and some of the hate mail wasn’t really hate mail. It was love mail. Religious blogs picked it up, and kids who were super hardcore Christians

iż trudno uznać ją za bluźnierczą. Wydaje się jednak, że nie wpisuje się w pełni w to, co można by nazwać „chrześcijańską satyrą”, a zatem mającą charakter wychowawczy i naprawczy⁹. Jest to jednak kwestia dyskusyjna. Można bowiem uznać, że samo wprowadzenie postaci biblijnych do gry ma silne przesłanie ikonoklastyczne i może wywołać u wiaryzących wprowadzenie radykalnego rozróżnienia pomiędzy świętymi a ich wizualnym przedstawieniem. Wywołanie u widza oburzenia czy rozbawienia należy do częstych zabiegów mających na celu wprowadzić poczucie dysonansu i oddzielić rzeczywiste sacrum od własnego wyobrażenia o nim¹⁰.

Problem z przedstawieniem postaci biblijnych dotyczy nie tylko takich gier, jak *Bible Fight*, która ma ewidentnie charakter satyryczny. Dotyczy on także gier, które mają mieć w swym zamierzeniu charakter ewangelizacyjny. Niekiedy dramat zbawienia bywa sprowadzony do „infantylnej” narracji, w której kluczowe zagadnienia religijne ulegają banalizacji. Wspomniana Rachel Wagner zaobserwowała to na przykładzie skierowanej do dzieci gry edukacyjnej *Bible Champions: The Resurrection* (THIRD DAY GAMES 2007). Zauważa ona, że gra ta redukuje rolę gracza do widza, pozbawiając go tym samym pełnoprawnego doświadczenia ludycznego. W grze, przemieszczając się po Jerozolimie, stajemy się obserwatorem życia Jezusa. Wagner dostrzega jednak w tej ograniczonej interaktywności pewne teologiczne założenie: „W historii Jezusa, Bóg jest graczem-aktorem, nie my. To On podejmuje wszystkie decyzje; my tylko je obserwujemy” [*In the story of Jesus, God is the player-actor, not us. He makes the choices; we simply observe them*] (WAGNER 2010: 60). Gracz będąc pozbawiony realnego wpływu na narrację, niemogący zmienić cokolwiek w narzuconej z góry historii przypomina człowieka postawionego w konkretnym miejscu dziejów zbawienia, na które nie ma wpływu – gdyż zostały z góry ustanowione przez Boga. W tym wypadku *Bible Champions* rzeczywiście pełni funkcję pedagogiczną pokazując niemoc gracza, który nie jest w stanie odwrócić biegu wydarzeń. We wspomnianych przypadkach przewija się wciąż problem sposobu ukazywania postaci biblijnych w grach. Bywają przedstawiane w sposób karykaturalny, jak w *Bible Fight*, ale też – jak z kolei w *Bible Champions* – przeciwnie, z szacunkiem

were like, «No, this is a game for us!» We couldn't believe we were walking this fine line between making people angry and making people happy” (BAEHR 2012).

⁹ Przekład własny za: „Christian satire would flash throughout history with unbridled wit and moral indignation, aiming to correct the corruption and folly of the saints. Its function was to provide a redemptive art that cleansed the infection of the ailing religious body” (LINDVALL 2015: 7).

¹⁰ Takie zabiegi są obecne na przykład w sztuce współczesnej. Za „obrazoburczą” sztuką niekiedy stoi właśnie motywacja ikonoklastyczna, jak można zobaczyć między innymi w pracy Markowskiego (POPIOLEK 2017: 199-203).

(z wykorzystaniem jednak prostej animacji przeznaczonej dla dzieci, która może być odebrana jako „infantylna”). Interesujący jest natomiast przypadek *Cywilizacji*, w której postaci Wielkich Proroków są pozbawione imion historycznych postaci (w przeciwieństwie do innych Wielkich Ludzi, którzy są opatrzeni podpisami), co może wskazywać na próbę uniknięcia potencjalnego konfliktu i zachowania szacunku ze strony twórców dla uczuć religijnych graczy.

Nawet w samej tradycji chrześcijańskiej nie było jednego rozwiązania problemu przedstawiania postaci biblijnych czy innych świętych. Spór o obrazy trwa niemal od dwóch milleniów. Nie tylko dotyka on kwestii samego przedstawiania ludzkich (i świętych) postaci na obrazach (czy poprzez inne artystyczne formy wyrazu), lecz także stawia pytania o ich ewentualny kult, stosunek do świętych, samą zasadę ikonociczności (która odnosi się tak do samego Boga, jak i do całego stworzenia), *imago Dei* czy doktrynę o przeobstwień. Teologia obrazu leży u podstaw wielu późniejszych rozwinięć doktrynalnych. W dużej mierze kwestia ta została usystematyzowana przez Jana Damasceńskiego (około 655-740). Uważany za ostatniego z ojców Kościoła i żyjący w okresie pierwszego konfliktu ikonoklastycznego w Bizancjum, bronił on poglądu, zgodnie z którym przedstawienia postaci biblijnych, świętych i Chrystusa na wizerunkach należą do ortodoksyjnej tradycji i nie są wymysłem tamtych czasów. Swą naukę na ten temat zawarł w *Mowach przeciwko tym, którzy odrzucają święte obrazy*. Głównym argumentem teologicznym, który miał za tym przemawiać, był sam akt wcielenia, dokonany przez Boski Logos. Skoro niewidzialny, nieokreślony i bezkształtny Bóg objawił się w materialnym cielem, w określonej postaci i w czasie, to można go było przedstawiać. Podążając za wcześniejszymi wykładniami ojców Kościoła, Damasceńczyk twierdzi, że materialny obraz odsyła do archetypu i nie jest z nim tożsamy (JAN Z DAMASZKU 2009: 641). Pomiedzy obrazem a prototypem zawsze istnieje przynajmniej jedna różnica (gr. *diafora*, *διαφορά*). Z kolei cześć (gr. *proskynesis*, *προσκύνησις*) oddawana obrazom przechodzi na prototyp i dlatego kult wizerunków może być usprawiedliwiony. Wizerunkom świętych należy się cześć z tego względu, że swoim życiem naśladowali oni Chrystusa, stając się jego żywą ikoną. Ich obrazy mają wiernym przypominać o ich świętym życiu i przez to należy im się pewna ko-adoracja, niebędąca tym samym co *latreia* (gr. *λατρεία*) przynależna tylko Bogu. Ten drugi aspekt ma charakter przede wszystkim dydaktyczny – podziwianie obrazów ze scenami biblijnymi lub świętymi ma bowiem skłonić wiernych do naśladowania ich i prowadzenia przykładowego życia. Pytanie jednak, czy ta subtelna argumentacja teologiczna może zostać w jakikolwiek sposób przeniesiona na poziom gier wideo. Wydaje się, że próba wdrożenia podobnych doktryn pozbawiłaby je całkowicie

ludycznego i aktywnego charakteru, sprowadzając te elementy wyłącznie do czystej estetyki i ograniczonej narracji. Niemniej jednak próba stworzenia tak rozumianej „sakralnej gry”, za którą stałaby teologia tworzenia wizerunków i ewentualność nadania jej kontemplacyjnego charakteru, wydaje się intrygującą ideą.

Ów ludyczny charakter gier wideo sprawia jednakowoż, według Wagner, że nie są one stosownym medium do przedstawiania pasji Chrystusa, gdyż „zaburzają linearne postrzeganie świętego czasu [*linear view of the sacred time*], wprowadzając możliwość powstania innych rozstrzygnięć [*outcomes*] i pozwalając na immersywną więź z postaciami świętej historii i odejście od ustalonej narracji [*fixed narrative*] Biblii” (WAGNER 2010: 62). Wydaje się więc, że istotną rolę odgrywa tutaj sposób doświadczania czasu i historii. Jak zaznacza Wagner, biblijna narracja jest linearna, z góry ustalona – dzieje zbawienia nie są czymś, na co można wpływać i co można zmienić. Określone wydarzenia są predestynowane i są nienegocjowalne. Mają one często charakter zapytania od Boga, który domaga się od człowieka jakiejś odpowiedzi i opowiedzenia się za kimś lub za czymś. Nie można jednak zmienić biegu wydarzeń biblijnych, co było widać na przykładzie *Bible Champions*. Wprowadzenie możliwości dokonywania wyboru i wpływu na fabułę, mogłoby się wiązać na przykład z możliwością zapobiegnięcia śmierci Jezusa, co potencjalnie mogłoby wywołać u wierzącego gracza silny dysonans poznawczy.

Teologia gier wideo

W związku z wcześniej omówionymi kwestiami można zaobserwować problem, jakim jest wykorzystanie możliwości stwarzanych przez gry wideo w zakresie wyrażenia czy zgłębienia tematów teologicznych. Z drugiej strony gry już na poziomie swej struktury, ustalonych zasad rozgrywki czy sposobu prowadzenia narracji już mogą się odnosić w jakiś sposób do teologii¹¹. Problemy, które występują na etapie prób stworzenia gry mającej zawierać *explicite* treści religijne o charakterze ewangelizacyjnym i wychowawczym, łączy się najczęściej z niezrozumieniem fenomenu gier wideo wraz z instrumentalnym traktowaniem ich jako kolejnego medium i ograniczaniem do przyjętej formy estetycznej czy narracyjnej. Z jednej strony należałoby tu zwrócić uwagę na dramatyczny

¹¹ Mark J. P. Wolf pokazuje, jaką rolę odgrywa współtworzenie światów w tak zwanych *god games* w kontemplacji aktu stwórczego i samej boskości (WOLF 2012: 285, 286). Twórcza rola, jaką przyjmuje gracz, jest w pewnym stopniu imitacją boskiego aktu stwórczego – z jedną zasadniczą różnicą. Człowiek działa mianowicie w kontekście gry, ograniczony predefiniowanymi zasadami – monoteistyczny Bóg tworzy zaś *ex nihilo*, wprowadzając całkowicie własne zasady, nie będąc ograniczony materią ani formą.

charakter gier (co już dostarcza wspólnego instrumentarium do analizy gier i refleksji teologicznej zarazem), jednak z drugiej wypadałoby odnotować, że z tym fenomenem łączy się też wyjątkowe doświadczenie egzystencjalne, którego nie sposób sprowadzić do sporów pomiędzy narratologią, ludologią czy – w końcu – performatyką. Gry wideo wywołują takie doświadczenie, które samo może produkować nowe znaczenia i sensy, wzbogacając przy tym dyskurs teologiczny. Poruszają one ponadto na nowy sposób zagadnienia, które były od starożytności obecne w chrześcijaństwie, jak chociażby napięcie pomiędzy predestynacją i wolną wolą. Jak twierdzi Craig Detweiler, redaktor *Halos and Avatars*:

Gry przybliżają nam starożytne napięcie zachodzące pomiędzy przeznaczeniem a wolną wolą w sposób lepszy niż jakakolwiek inna forma rozrywki. Przyszłe pokolenia mogą już nie zamartwiać się pozornie nieprzejednanymi prawdami wszechwiedzącego Stwórcy oraz ludzkości obdarzonej wolną wolą. (Detweiler 2010: 192)¹².

Ale gry wideo proponują także pluralistyczne, relatywistyczne podejście do religii (HANSEN 2010: 31). W uniwersum gry jedynym absolutem, demiurgiem jest twórca i architekt gry. Według Hodge'a, który w badaniach na temat chrześcijańskiego doświadczenia religijnego i gier wideo przeprowadził kilkadziesiąt wywiadów z graczami:

Gracze mogą doświadczać podwyższonej wrażliwości w porywającej grze, na przykład z rozbudowanym elementem RPG, gdzie gracz jest otoczony przez numinotyczne. Takie gry mogą wywołać poczucie obecności innej istoty – mianowicie Bogiem. Bóg pojawia się na wiele sposobów w grach, co może być niespodziewane, zaskakujące, cudowne i wspaniałe (HODGE 2010: 174)¹³.

Są również gry (szczególnie chodzi tu o RPG), które wspomagają uczucie transcencji (HODGE 2010: 175). Podobnych obserwacji dokonuje Wolf, który zauważa, że doświadczenie współtworzenia światów może wywołać poczucie pokory, poprzez porównanie prostych i niedokończonych światów do tego prawdziwego (nazywanego przezeń *Primary World*) (WOLF 2012: 285). Światotwórstwo pozwala w ten sposób graczowi

¹² Przekład własny za: „Games approximate the ancient tension between predestination and free will better than any other form of entertainment. The next generation may not be troubled by the seemingly irreconcilable truths of omniscient Creator and a humanity granted ample freedom”.

¹³ Przekład własny za: „Gamers may experience this heightened sensibility in an awe-inspiring game, such as a complex role-playing game, where the player is surrounded by the numinous. Games like this can elicit the sense of some other being—namely, God. God shows up in many ways in games, which can be unexpected, surprising, wondrous, and amazing”.

kontemplować rzeczywistość empiryczną czy też, mówiąc językiem wiary, boskie dzieło stworzenia i miejsce, jakie zajmuje w nim człowiek (WOLF 2012: 287).

Dramaturgia gier wideo

Konieczne jest zwrócenie uwagi na dramatyczny charakter doświadczenia gier wideo. Jak dotąd wielu autorów wykorzystywało metaforykę teatralną do badania społeczeństwa¹⁴. Hans Urs von Balthasar, dla którego dramat jest lustrzanym odbiciem ludzkiego życia, dokonał tego w zakresie teologii. Jego model można by wykorzystać właśnie w odniesieniu do gier cRPG, dlatego że także w świecie gry role, które są przyjmowane przez gracza, pozostają w jakimś stopniu projekcjami ludzkiej egzystencji – a zinterpretowane w tej projekcji, mogą zostać rozpoznane (w doświadczeniu granicznym) „jako role w otaczającym nas teatrze” (BALTHASAR 2005: 20). Pytanie o egzystencję człowieka ma wymiar jak najbardziej dramatyczny i łączy się z rzuceniem człowieka na scenę świata:

Człowiek, nie zapytany o zdanie, został postawiony na scenie świata; dziecko, ucząc się mówić, jest przyuczane do roli: zostaje mu ona przydzielona czy też wybiera i kształtuje ją samo? Nikt nie może odpowiedzieć na pytanie jakimś hasłem, nie identyfikując się ze swoją rolą, „prosoponem”, „personą”. Grający musi udzielić odpowiedzi nie na pytanie Sfinksa, „kim jest człowiek”, lecz na pytanie, „kim jestem”, czy chce, czy nie, w pierwszym rzędzie lub też w trakcie spektaklu życia. Rola-persona jest granicznym pojęciem w dialektyce, pomiędzy immanencją a transcendencją, naturą i nadnaturą; zajmowało ono [...] już antyk (i wszystkie wschodnie kultury i religie), w chrześcijaństwie znajduje ono kierunek, ale we współczesnej socjologii i psychologii na nowo staje się pytaniem decydującym (BALTHASAR 2005: 117).

Owo pytanie egzystencjalne „kim jestem?” czy, postawione w drugiej osobie, „kim jesteś?” jest również odtwarzane w grach wideo¹⁵. Jest ono właściwe zarówno dla człowieka w świecie rzeczywistym, jak i dla odgrywanej przez niego roli – czy to rola w teatrze, czy też w grze.

Dla Balthasara dramat teatralny stanowi pole przedrozumienia teologii, dostarczając pewnego instrumentarium sensów i pojęć, które wcześniej nie były znane teologii, przez co wzbogaca możliwości opisu Bożego działania (BALTHASAR 2005: 17-18). Dzięki

¹⁴ Na przykład Goffman, który w *Człowieku w teatrze życia codziennego* zarysowuje dramaturgiczny model w badaniu życia społecznego (GOFFMAN 2008).

¹⁵ Przy czym, jak zauważa Krzysztof M. Maj, zdarza się, że wobec tak postawionego pytania w grze zderzamy się z ograniczeniami w postaci narzuconych reguł przez grę, które wywołują z kolei u nas „dysonans ludonarracyjny” (MAJ 2017: 193-194).

temu można powiedzieć, że człowiek jest aktorem w Bożym dramacie, w którym zaciera się granica między sceną i życiem. Instrumentarium wzięte z doświadczenia *gamingu* może zaproponować podobne przedrozumienie (BALTHASAR 2005: 18) Objawienie, jak twierdzi Balthasar, jest bowiem samo w sobie dramatyczne:

[...] teologia nigdy nie mogła być czymś innym niż eksplikacją objawienia Starego i Nowego Przymierza, wraz z jego założeniami (świat jest stworzony) i celami (przeniknięcie stworzonego świata boskim życiem). Objawienie jest jednak dramatyczne w całej swej postaci, zarówno w planie dużym, jak i małym. Jest ono historią zaangażowania się Boga w Jego świat, zmagania się Boga i stworzenia o jego sens i zbawienie... (BALTHASAR 2005: 113).

Teatr potęguje zaś doświadczenie stawania się wydarzenia zbawienia, bowiem:

Do obu doświadczeń „to rzeczywiście prawda” i „uczestniczę w tym”, teatr dodaje jeszcze jeden, być może nieco bardziej ukryty aspekt; myśl, że tutaj gra się dla mnie, budzi głębszą refleksję: całe to wydarzenie jest „dla mnie”, dzieje się ze względu na mnie, i w ten sposób jest skierowanym do mnie wezwaniem (BALTHASAR 2005: 103).

Podobnie jest z grami wideo: grając w nie, angażujemy się, zachowując to szczególnie poczucie, że cała rozgrywka i cały świat gry (szczególnie w jednoosobowej grze cRPG) są stworzone dla gracza. W gruncie rzeczy to on jest protagonistą i bohaterem narracji, on bowiem dokonuje decydujących wyborów, które wpływają na rozwój historii i los świata zarazem. Być może nie jest wszechmocny, nie sprawuje bowiem pełnej władzy nad bohaterami niezależnymi i otoczeniem, lecz to właśnie od niego zależy istnienie świata czy konkretnej społeczności (na przykład mieszkańców schronu w *Falloucie*).

Dramat gracza łączy się z wieloma paradoksami, jako że zostaje on wrzucony w świat, w którym musi się odnaleźć, poznać jego reguły i nauczyć się żyć według nich. Są gry, w których jego cele mogą być bardziej określone a zakończenie głównej linii fabularnej również kończy grę (jak w serii *Fallout*, gdzie pomimo dość otwartego świata, nasza postać ma określoną misję do wykonania). Wpływ na kreację postaci może być bardziej (wybór określonej klasy, rasy, płci, zdolności, umiejętności *et cetera*) lub mniej (w serii *The Elder Scrolls*) ograniczony, może też go nie być wcale, a może też funkcjonować w zredukowanej formie, wywołując – jak dowiedli tego twórcy survivalowej gry *Rust* (FACEPUNCH STUDIOS 2015; WHITAKER 2016) – dyskomfort u niektórych graczy. Na samym poziomie kreacji postaci czy wyboru roli w grze RPG zachodzi analogia z tym, o czym pisze Platon w *Państwie*. Tam córki konieczności przedstawiają człowiekowi różne role, on musi wybrać jedną z nich i dobrze ją odegrać. Podobnie jest z rolą przyjętą w grze, częściowo zdeterminowaną przez twórców gry, a częściowo przez wolny

wybór graczy. Ten konflikt pomiędzy wolną wolą a zdeterminowaniem (posługując się terminologią religijną: predestynacją, przeznaczeniem albo opatrnością) stanowi niezwykle istotny element w religijnej egzystencji człowieka. Jest on nieustannie rozgrywany i domaga się wciąż nowych odpowiedzi¹⁶. W grach wideo doświadczenie to zostaje w specyficzny sposób odwzorowane.

Rozdarcie gracza pomiędzy elementami narracyjnymi a ludycznymi jest kolejnym paradoksem. Czasem wchodzi one z sobą w symbiozę, stymulując się wzajemnie, a niekiedy przyjmują postać gry o sumie zerowej, w ramach której się wykluczają (co z kolei można porównać do teologicznego modelu bożego działania *concursum*, gdzie wolność Boga wyklucza się z wolnością człowieka). Gracz jest podwójnie zaangażowany w grę, bowiem łączy w sobie ludyczny system awatara, którym steruje, oraz narratywne właściwości protagonisty (BURN 2014: 245).

Jednakże paradoksalność egzystencji gracza objawia się już w samym akcie grania. Wciela się on bowiem w postać z gry, zanurzę się w wirtualnym świecie, a im bardziej się głębsza jest ta imersja, tym bardziej oddala się od świata rzeczywistego. Burn zauważa, że „[z]aangażowanie gracza w ulubionego bohatera może być odczuwane jako zamieszkiwanie w personie fikcyjnego bytu, podczas gdy gracz gra w grę w tym samym czasie [*Player engagement with a favorite character can feel like the inhabiting of the fictional entity's persona, while the player is playing the game system at the same time*]” (BURN 2014: 245). Proces tego „oddalania” się od świata ku rzeczywistości wirtualnej zostaje nazwany przez Brenta Laythama ekskarnacją, z uwydatnieniem przede wszystkim negatywnego aspektu tego zjawiska – rezygnacji z realnego ciała na rzecz elektronicznego substytutu (LAYTHAM 2012: 123). Interesujące alternatywne podejście do tej kwestii oferuje Michał Ostrowicki, który zwraca trafnie uwagę, że:

Podczas gdy wydaje się, że realność pozostaje w pewnym stopniu niedostępną warstwą ontologiczną, środowisko elektroniczne wciąga i odrywa pierwotnie przynależnego do realności człowieka, proponując rzeczywistość Elektronicznego Raju (OSTROWICKI: 540-541).

Poprzez doświadczenie gry człowiek nie tyle więc przenosi się z jednego świata do drugiego – w końcu jego funkcje życiowe są dalej obecne – ile poszerza własne doświadczenia zmysłowe. Warto tu przypomnieć pojęcie teleobecności, które pierwotnie odnosiło się do przedłużenia aparatu zmysłowego człowieka przy pomocy operowanych

¹⁶ Warto odnotować, że problem ten odnosi się do jednej z kluczowych kwestii teologicznych, które stały się zapłonne w okresie reformacji, co można zaobserwować na przykładzie sporu o (nie)wolną wolę Erazma z Rotterdamu z Marcinem Lutrem.

przez niego maszyn. Kubiński zwraca uwagę, że owa metafora „przeniesionej obecności” bardzo dobrze sprawdziła się właśnie przy badaniu światów wirtualnych „ponieważ w nich również odnaleziono doświadczenie znajdowania się w innej przestrzeni” (KUBIŃSKI 2016: 42).

Nowe perspektywy

Wchodząc w przestrzeń świata generowanego komputerowo, gracz dokonuje pewnej transcendencji, wykraczając poza swoje rzeczywiste i aktualne „ja”, wcielając się w swoje *alter ego* – awatara – przez co zanurza się w cyfrowym świecie. Samo to doświadczenie ma już charakter quasi-religijny, polegający na przeniesieniu obecności gracza, jego postrzegania i działania, do innego świata, odróżnialnego od rzeczywistego¹⁷. Piotr Kubiński, pisząc o tym doświadczeniu transcendencji i przeniesienia, przywołuje kilka pojęć mogących najlepiej oddawać jego charakter. Wymieniwszy trzy najważniejsze: wspomnianą już teleobecność, imersję i inkorporację, warszawski teoretyk zwraca uwagę, że to właśnie imersja jest najlepiej przyswojonym i już powszechnie zaakceptowanym pojęciem w badaniach nad grami cyfrowymi – co oczywiście nie wyklucza możliwości wzbogacenia jego sensu poprzez odniesienie do innych prób sproblematyzowania doświadczenia gracza (KUBIŃSKI 2016: 40-53). Zjawisko imersji, jak i reprezentacji gracza partycypującego w wirtualnym świecie gry, czyli awatara, należy w kontekście niniejszych rozważań uznać za kluczowe, gdyż przedstawiające istotną wartość dla refleksji teologicznej, a szczególnie chrystologii. Doświadczenie gracza, stanowiące jedną z form konstrukcji tożsamości i budowania relacji ze światem (fizycznym i cyfrowym) oraz innymi (szczególnie w kontekście gier MMO), nie ustępuje w żaden sposób tradycyjnym formom aktywności ludzkiej. W myśl klasycznej tomistycznej formuły *gratia supponit naturam et perficit eam* (lub *gratia non tollit naturam, sed perficit*)¹⁸ doświadczenie gracza,

¹⁷ Michał Ostrowicki zauważa ogromny potencjał, jaki stwarza środowisko elektroniczne dla ludzkiego wymiaru duchowego. Świat realny, jak odnotowuje, wydaje się ze swoją fizycznością stanowić barierę dla ludzkiej duchowości – coś, co może być potencjalnie przekroczone w świecie wirtualnym. Stwierdza ponadto, że: „Być może ludzka natura ujawnia się w pełni w środowisku elektronicznym, człowiek wyłania swoje bogactwo, zyskując osobisty, pełny wymiar” (OSTROWICKI 2007: 551). Nie sposób jednak w tym przewartościowaniu ludzkiej sfery duchowej nad karnalność nie dostrzec echa tendencji gnostycznych, stojących przeciw w opozycji do chrześcijańskiej afirmacji cielesności i materialności, która nawet w perspektywie eschatologicznej nie zostaje zanegowana i odrzucona, ale wywyższona i przebóstwiona.

¹⁸ „Łaska buduje na naturze i ją udoskonala” lub „łaska nie niszczy natury, ale ją udoskonala” to zasada wywodząca się z tomizmu. W *Summie Teologicznej* Tomasz używa stwierdzenia, że „łaska nie niweczy natury, ale przeciwnie, doskonali ją” by ukazać relacje między teologią a rozumem naturalnym (TOMASZ Z AKWINU 1975: 39).

stanowiące istotną część jego egzystencji – przeżywania, działania, wyrażania się i refleksji – tworzy naturalną bazę, która może zostać uświęcona. Jest to możliwe, jeśli przyjmie się, że w akcie imersji (czy teleobecności) to, co odczuwa gracz, stanowi autentyczny wyraz jego jestestwa (aczkolwiek predeterminowany przez świat gry i reguły w nim obowiązujące), a nie zaledwie symulację i cień świata rzeczywistego. Można zaryzykować tutaj kontynuację myśli Ostrowickiego, że nie jest istotne to, co istnieje realnie, ale to, co jest wybierane przez człowieka, gdyż stanowi to o jego egzystencji. Jeśli racja jest po stronie filozofa, to o autentyczności doświadczenia *sacrum* nie powinno decydować to, czy odbywa się ono podczas zanurzenia w świat wirtualny czy też poza nim. Z perspektywy transcendentального wymiaru doświadczenia ludzkiego nie ma to znaczenia. Podobne spostrzeżenia ma Michał Kłosiński, który zauważa, że:

[...] przyjęcie myślenia o egzystencji i byciu jako myślenia o interpretowaniu i poznawaniu siebie pozwala pominąć kwestię podziałów na kondycję ludzką w rzeczywistości i poza nią ponieważ granie na równi z innymi żywymi czynnościami należy do tego samego porządku, co bycie – które w ramach spierających się ze sobą hermeneutyki rekonstrukcyjnej i hermeneutyki podejrzeń, naprzemiennie kreuje sensy, zadaje im kłam i stawia je pod znakiem zapytania (KŁOSIŃSKI 2017: 171-172).

Dopóki mowa o egzystencjalnym wymiarze człowieczeństwa, nie sposób ignorować gier wideo. Twierdzenie to jest tak samo zasadne, gdy przyjmie się perspektywę teologiczną. Pytanie o sposób bycia człowieka, zostaje rozszerzone o poczucie sensu w grze wideo. Człowiek wciąż jest wywołany do odpowiedzi w ten sam sposób i owo fundamentalne pytanie „kim jesteś?” nie traci na aktualności.

Wydaje się, że aby w pełni docenić możliwości, które otwierają przed teologią gry wideo, konieczne jest odrzucenie nauki o *natura pura* i dwóch odrębnych celach ludzkości (naturalnym i nadprzyrodzonym). Pozwala to uniknąć dualizmu światów wirtualnych (jako nierzeczywistych) i świata prymarnego (*Primary World*), jako jedyne, który może ulec uświęceniu. Jeśli priorytet zostanie nadany ludzkiej egzystencji (co ma miejsce u Balthasara, teologów transcendentalnych i personalistycznych), to nie ma znaczenia, w którym momencie zanurzenia ma miejsce ta odpowiedź. Życie człowieka ukierunkowane jest na poznanie Boga i dojście do wizji uszczęśliwiającej, co może być realizowane na wiele sposobów. Środowisko imersji nie może być tutaj decydującym czynnikiem. Wprowadzenie rozgraniczenia na autentyczne i sztuczne doświadczenie nadprzyrodzonego ograniczałoby wolność Boga i stawiało pod znakiem zapytania darmość łaski. Dlatego afirmacja doświadczenia gracza musi być naturalną konsekwencją

przyjęcia ortodoksyjnej doktryny o naturze i łasce¹⁹. To z kolei wymusza stwierdzenie, że uświęcenie człowieka może dokonywać się jak najbardziej w świecie wirtualnym. Można dostrzec również analogię pomiędzy tym, jak są opisywane relacje między nadprzyrodzonym-naturalnym a wirtualnym-zewnętrznym. W jednym i drugim przypadku mamy do czynienia z różnymi ujęciami tych zależności. Niektóre z nich mogą akcentować ich radykalną odrębność i preferują to, co naturalne czy zewnętrzne względem tego, co nadprzyrodzone czy wirtualne, jako coś nieznaczącego – lub zupełnie odwrotnie, sugerują afirmować wirtualne i duchowe kosztem zewnętrznego (czy po prostu materialnego). Przyjęcie perspektywy bardziej integrystycznej i egzystencjalnej pozwala na przewyciężenie tego dualizmu, a spór ontologiczny staje się tu drugorzędny, jeśli nieistotny. Dramatyczny wymiar egzystencji człowieka nie wymaga określenia statusu istnienia sceny, ale stawia przed człowiekiem fundamentalne pytania o jego samego – jak podkreślał Balthasar.

W całej tej dyskusji wykorzystywana jest metaforyka służąca opisaniu doświadczenia grania, jak i rzeczywistości teologicznej. Język religii i gier wideo przenikają się z prostego powodu – gdyż w takim samym stopniu odnoszą się do egzystencji człowieka. Perspektywa teologiczna z całą pewnością nie może utracić niczego ze swej głębi w wyniku wprowadzeniu do jej instrumentarium słownictwa odnoszącego się do wirtualnej sfery ludzkiego życia. Może zostać jedynie wzbogacona – co pokazał Balthasar na przykładzie dramatu teatralnego. Nie ma powodu by twierdzić, że dzieła Sofoklesa w o wiele większym stopniu odnoszą się do nadprzyrodzonego wymiaru człowieczeństwa niż gry z serii *The Elder Scrolls*. Trafnie zauważa Michał Kłosiński w swoim eseju *Włamywanie się do rzeczywistości*, że gry komputerowe, w niemniejszym stopniu niż inne teksty kultury, mogą nam powiedzieć coś o kondycji współczesnego człowieka, „o jego lękach, troskach i wyobrażeniach, ale przede wszystkim dlatego, że są one nieodłącznym elementem, przy pomocy którego zamieszkuje on świat” (KŁOSIŃSKI 2017: 165).

Awatar

Warto w pierwszej kolejności zwrócić uwagę na zjawisko wcielania się gracza (zwłaszcza cRPG) w postać w świecie cyfrowym. Wirtualny odpowiednik gracza, którym on steruje (przy użyciu odpowiedniego sprzętu i interfejsu), przyjęło się nazywać awatarem.

¹⁹ Krytykę doktryny *natura pura* przyjmują za Henri de Lubakiem i szkołą *nouvelle théologie*. Ruch ten zdominował dwudziestowieczną teologię i miał duży wpływ na naukę Soboru Watykańskiego II. Do dziś pojawiają się osoby, które starają się podważyć zasadność twierdzeń de Lubaka w kwestii tej doktryny (BONINO 2009).

Termin ten ma swoją genezę religijną – oznaczając w sanskrycie (sans. *avatāra*) ‘zejście’, w hinduizmie zaś nazywając widzialne formy, w których ukazywali się bogowie²⁰. Pojęcie awatara zadomowiło się w grach w 1985 roku za sprawą produkcji *Habitat*, wydanej przez Lucasfilm Games (obecnie LucasArts), później zaś wykorzystane zostało także w *Ultimie IV: Quest of the Avatar*, by rozpowszechnić się w końcu – wedle słów Jessiki Aldred – dzięki powieści Neala Stephensona *Snow Crush* (ALDRED 2014: 356). Burn pisze z kolei, że:

W odniesieniu konkretnie do *role-play*, awatar może być postrzegany w ten sposób jak byśmy postrzegali każdego innego protagonistę w narracji. Ma identyfikującą go charakterystykę, przede wszystkim wizualną, która umiejscawia go relacji do gatunku i narracji, w której funkcjonuje; ma funkcję narracyjną, do podejmowania działań, które rozwiną narrację, z którą będzie oddziaływał razem z innymi postaciami o innych funkcjach – czy to wspólnie z „pomocniczymi” postaciami, czy współzawodnicząc z antagonistycznymi. [...] jest to protagonista, którego część działania została oddana graczowi. Dramaturgiczne znaczenie tego było już zauważone na początku badań nad grami wideo i narracją elektroniczną (BURN 244: 356)²¹.

Dzięki ekspansji w medium gier wideo i – za sprawą Stephensona – także w prozie fantastycznonaukowej, sanskrycki termin wzbogacił się o nowe sensy. Wchodząc w wirtualne ciało awatara, gracz czyni zeń narzędzie, aczkolwiek nie jest tak, by stanowiło ono jakiś zewnętrzny wobec gracza przedmiot, za pomocą którego wykonuje on określone czynności. Działanie odbywa się za pośrednictwem awatara, jednakże w pewien sposób gracz się z nim utożsamia, postrzegając świat jego oczami i przenosząc na siebie jego doświadczenia – i odwrotnie. Przykładowo, gdy awatar gracza zostaje zaatakowany, może on zareagować złością i agresją w stosunku do innych uczestników rozgrywki, co oznacza, że atak na awatara wywołuje negatywne emocje, które odreagowuje się w świecie gry. Jeśli spojrzeć na przykład na *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT 2004-), *Fallout 3* (BETHESDA 2008) czy serię *The Elder Scrolls* (BETHESDA SOFTWAREWORKS 1994-), wyraźnie widać, że postacie reprezentujące gracza różnią się znacznie od

²⁰ Doktryna awatara łączy się z tradycją wisznuicką opartą o Purany, aczkolwiek już w Wedach są pewne jej ślady. Niemniej swoje awatary, czego można dowiedzieć się z Puran, miał również Śiwa (MATCHETT 2003: 139).

²¹ Przekład własny za: „In relations specifically to role-play, an avatar can be viewed in one sense as we would view any other protagonist of a narrative. It has identifying characteristics, principally visual, which locate it in relation to the genre and narrative in which it functions; it has a narrative function, to perform actions that will progress the narrative it will interact with other characters with different functions, whether collaboratively with “helper” character types, or combatively with antagonist types. [...] this is a protagonist some of whose agency has been delegated to the player. The dramaturgical significance of this has been noted from the beginning of studies of games and electronic narrative”.

niego ze względu na przyjęte założenie światotwórcze. Można otóż starać się za pomocą dostępnych w nich mechanik odwzorować własny wygląd zewnętrzny (silnik gier Bethesda pozwala na dość dużą swobodę w tej kwestii), ale już samo umiejscowienie akcji gry w specyficznym uniwersum sprawia, że awatar będzie i tak znacząco różnić się od gracza. Zaznaczyć trzeba przy tym, że ów brak podobieństwa do użytkownika – bez względu na jego genezę – wcale nie musi mieć charakteru emersyjnego, czyli wynurzać ze świata gry (w odróżnieniu od imersji) (KUBIŃSKI 2016: 70).

Posługując się pojęciem awatara, które jest w pewien sposób ograniczające, warto zwrócić uwagę na fakt, że samo pytanie o gracza i jego reprezentację w wirtualnym świecie przypomina debaty z początków chrześcijaństwa na temat natury Chrystusa – powtarza bowiem pytanie o obecność istoty transcendentnej wobec świata materialnego w tymże świecie. Jest to tak naprawdę problem relacji i różnicy, jakie zachodzą między tymi dwiema rzeczywistościami. Craig Detweiler zwraca uwagę, że: „Kiedy nasz cyfrowy zamiennik [*digital stand-in*] przyłącza się do bitwy, doświadczamy trochę tego, co Jezus mógł doświadczyć w inkarnacji” (DETWEILER 2010: 195). Grając w gry cRPG, w pewnym stopniu uczestniczy się, nawet pasywnie, w doświadczeniu inkarnacyjnym, przy czym w tym wypadku jest to raczej wejście do świata (aniżeli zejście doń) i zanurzenie się w postaci wirtualnej (nie zaś fizycznej czy materialnej).

Postać awatara jest zatem reprezentacją w świecie cyfrowym, gdzie nie ma on własnej świadomości – tę bowiem zachowuje gracz. Awatar stanowi więc narzędzie w tym sensie, że pozostaje zależny od decyzji użytkownika, którego wolę i działanie ogranicza w tym wypadku jedynie mechanika gry lub scenariusz fabularny²². Gracz-aktor przyobleka się w powłokę cyfrową analogicznie do tego – by przywołać Jana z Damaszku – jak dusza przyobleka się powłoką cielesną (JAN Z DAMASZKU 2009: 639). Specyficzny sposób egzystencji awatara stanowi zaś sprzężenie aktywności gracza (fizycznej i intelektualnej) z rzeczywistością gry wideo, która go konstytuuje. Awatar działa w świecie tylko dzięki graczowi, wykonując jego polecenia. Gracz w końcu przybiera awatara jako swoją personę, realizując w niej swoją wolę. Z perspektywy ortodoksyjnej antropologii chrześcijańskiej starożytności, w której wola i działanie były przyporządkowane naturze, a nie osobie, można byłoby powiedzieć, że wirtualny awatar stanowi trafną metaforę

²² Świadomie odwołuję się tutaj do pojęć *thelemy* i *energei*, oznaczających, kolejno, 'wolę' i 'działanie', a będących fundamentalnymi dla pochalcedońskiej antropologii chrześcijańskiej i chrystologii.

oddającą sposób egzystencji osoby (hipostazy²³). Uprawnione jest więc mówienie nowym, specyficznym sposobie egzystencji gracza w świecie gry właśnie za pośrednictwem postaci awatara. Działanie gracza, tłumaczone na język cyfrowy, urzeczywistnia się w tej generowanej komputerowo przestrzeni, będąc emanacją odrębnego rodzaju jego bytowania. Widać to szczególnie w grach MMORPG, gdzie gracz jest postrzegany właśnie poprzez wykreowaną przez siebie postać, a nie to, jaki jest w świecie *offline*. W tym wypadku mowa o całym świecie relacji graczy-awatarów, konstytuowanym przez ich decyzje i wybory oraz wszelkie inne sposoby ekspresji w grze.

Imersja i wcielenie

Pytanie o wcielenie jest jednak również pytaniem o imersję rozumianą jako „zanurzenie, zagłębienie czy pogrążenie” (MAJ 2015: 372). Wagner zwraca uwagę, że w grach wideo imersja dokonuje się poprzez identyfikację z awatarem, który jest tekstualną lub graficzną reprezentacją użytkownika (WAGNER 2010: 51). Według badacza najbardziej imersyjną formą identyfikacji z awatarem jest postrzeganie swego awatara jako osoby, prawdziwej wersji siebie, która jest rzeczywiście obecna w świecie w postaci awatara, gdzie dochodzi do utożsamienia się z własną wirtualną reprezentacją (WAGNER 2010: 51). Owo utożsamienie awatara z samym graczem nie musi oznaczać, że przypomina on pod każdym względem osobę użytkownika – wręcz przeciwnie, jak już wskazywano, może on mieć skrajnie różne upostaciowania, intencjonalnie kreowane jako inne (pod względem aparycji czy umiejętności).

Zagadnienie imersji wydaje się kluczowe dla zrozumienia utożsamienia gracza z jego cyfrowym *alter ego*. Gracz nie ma bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością świata gry wideo, ta jest bowiem zapośredniczana przez maszynę – komputer osobisty lub konsolę. Służy do tego celu zestaw narzędzi, pozwalający na sterowanie awatarem – od urządzeń peryferyjnych (myszy, klawiatury czy pada) poczynając a na cyfrowym interfejsie kończąc – i jest oddzielony interfejsem. Ustanowiona zostaje więc bariera pomiędzy graczem a jego awatarem, która jednak nie powstrzymuje tego pierwszego przed wspomnianym utożsamieniem się z fikcyjną postacią. Sam interfejs pełni funkcję narzędziowo-komunikacyjną, pozwalając graczowi dokonać określonych (inter)akcji, jak i udzielając mu dodatkowych informacji, niewidocznych na podstawie samej obserwacji świata gry

²³ W duchu teologii wschodniej, szczególnie kapadockiej, stosuje terminy osoby i hipostazy zamiennie, jako oddające ten sam sens.

(KUBIŃSKI 2016: 165). W wyniku utożsamienia się gracza z awatarem, powstaje nowa persona, łącząca w sobie osobę gracza, jego wolę i działanie (zaangażowanie, determinację) z jego cyfrową reprezentacją, posiadającą pewną charakterystykę (wizualną, ale i cechy, zdolności, umiejętności) i historię (opartą o narrację w świecie gry). Nie jest to nowy byt, ale na pewno nowy sposób egzystencji gracza, na granicy świata wirtualnego (generowanego komputerowo) i rzeczywistego – a raczej jednoczącego w pełni te dwa światy w jego doświadczeniu. To, co następuje można opisać wręcz jako whipostazowanie (*enhypostasis*)²⁴, to znaczy, że nowa wcielona hipostaza (persona) gracza w świecie cyfrowym jest w pełni zależna od jego egzystencji na zewnątrz gry i przez nią konstituowana. Taka hipostaza gracza w świecie gry nie różni się *de facto* specjalnie od roli-persony, o której pisze Balthasar i może być wykorzystywana zamiennie z terminem persona czy, odpowiednio, osoba. Sposób egzystowania gracza, przeżywania tego, co dzieje się w świecie wirtualnym, w którym się zanurza, jest doświadczeniem quasi-inkarnacyjnym, wyjściem ze świata realnego (zawieszeniem swojej obecności, uważności w nim) i wejściem na scenę świata gry. Owo w-cielenie można rozumieć również tak, jak Gordon Calleja rozumie inkorporację:

Możemy więc pojmować inkorporację jako absorpcję wirtualnego środowiska do świadomości, dając poczucie zamieszkiwania, które jest wspierane przez systemowo podtrzymywane ucieleśnienie gracza w jednej lokacji, reprezentowanej przez awatara (CALLEJA 2011: 169)²⁵.

Pomimo tego, że inkorporacja i inkarnacja mają różne znaczenia, oba są terminy używane są w teologii w celu opisu doktryny o Trójcy Świętej i Wcieleniu. Co interesującą, definicja inkorporacji podana przez Calleja znacznie bardziej odpowiada temu, jak

²⁴ Pojęcia *en-hypostasis* w chrystologii używa się w celu podkreślenia zależności natury ludzkiej od hipostazy Logosu, który się wcielił. Natura ludzka Jezusa „subsystuje” a nie „istnieje”. Jej egzystencja zależy w pełni od osoby (hipostazy), która przyjęła ciało (RICHES 2016: 114-115). Wedle tej wykładni ludzka natura otrzymuje swoje bycie w całości od Boga – nie można więc mówić, że egzystencja Chrystusa jest w równym stopniu konstituowana przez naturę boską, co ludzką. Riches podsumowuje tę doktrynę następująco: „[...] ciało odwiecznego Syna jest nieredukowalnie konkretne: komunikuje w sposób ludzki odwieczny sposób bycia boskosynowską egzystencję poprzez ciało Żyda, które otrzymał od Maryi. Jezus jest ludzkim «sposobem» bycia Syna Bożego [*The flesh of the eternal Son is irreducibly concrete: it communicates humanly through the Jewish flesh he receives from Mary the eternal mode of being of divine-filial existence. Jesus is the human «mode» of being the Divine Son*]” (RICHES 2016: 117).

²⁵ Przekład własny za: „We can thus conceive of incorporation as the absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systemically upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar”.

rozumiana jest inkarnacja (łac. *incarnatio*, gr. *ensarkosis* – ‘w ciele’), niż inkorporacja rozumiana jako kohabitacja, współzamieszkiwanie, włączenie (na przykład ludzkości w ciało Chrystusa, w Bóstwo czy Królestwo Boże) czy w końcu perychoreza (*stricte* w kontekście relacji wewnątrztrynitarnych). Tak rozumiana przez Calleję inkorporacja może być zamiennie stosowana z wcieleniem (choć nie łączy się tutaj z realnym, cielesnym przebywaniem gracza w świecie gry wideo) raczej, niż teologicznie rozumianym *incorporatio*. Można jednak operować tym terminem na poziomie metaforycznym²⁶.

Inkorporacja, jak pisze Calleja jest ograniczona w czasie (grania) i miejscu (w świecie gry). Wylogowując się, gracz opuszcza cyfrowy świat. Najczęściej to wylogowanie się jest tymczasowe, jak w MMORPG. Jeśli postać nie zostanie skasowana lub gracz nie pozbędzie się gry (lub przestanie płacić abonament), to zawsze będzie mógł do niej wrócić. Rzadko następuje owa definitywna śmierć postaci w MMORPG, gdyż najczęściej śmierć postaci kończy się *respawnem*, czyli ponownym pojawieniem się postaci w punkcie kontrolnym (może to być miejsce jej zgonu, cmentarz czy specjalnie wyznaczona ku temu lokalizacja). Dlatego samo doświadczenie śmierci wydaje się być w tym wypadku dalekie graczowi, a w takim kontekście metafora zmartwychwstania wydaje się być nieadekwatna (choć wskreszenie jest dość częstym elementem rozgrywki, występuje na przykład jako zdolność klas leczących w MMORPG).

Gracz w świecie gry wideo nie jest w stanie odrzec się ze swojej wirtualnej postaci, wyjść poza awatara, może natomiast opuścić grę, a w MMORPG zakomunikować innym graczom, kim jest „w rzeczywistości”, podejmując rozmowę na czacie. Może to być jednak kolejna maska, gdyż nie sposób tego zweryfikować, co oznacza, że nie jest on w stanie całkowicie się ujawnić²⁷, bowiem ograniczają go świat i mechanika gry, zaś awatar, w którego się wciela i z którym utożsamiana, jest tym regułem podporządkowany.

²⁶ Chociaż można by było iść dalej, wykazując, że ciało, rozumiane przez wczesnych ojców greckich, składające się z materii, jako *hyle*, czyli budulca, zakłada jedynie jego postrzegalność zmysłami, a swój status ontologiczny jest jedynie w oparciu o relację Stwórcy – stworzenie, to znaczy jest ukonstytuowane przez Architekta. Tak rozumiane materialne ciało, jest *de facto* pojmowane i definiowane relacyjnie, a nie statycznie. Dekonstruując taki ogląd ciała do poziomu relacji, można w ten sposób uzasadnić korzystanie z tego terminu w odniesieniu do postaci awatara. Temat ten wymagałby jednak osobnego rozwinięcia.

²⁷ „Na ludzkiej scenie gra On przez ludzi, wreszcie jako człowiek; czy w ten sposób, za maską człowieka, osiąga czyste incognito? Czy dopiero w chwili śmierci pozwala masce opaść, a dramat odstania, kto tu w rzeczywistości grał?” (BALTHASAR 2005: 19).

Kenoza

Wcielenie Logosu jest aktem kenotycznym: uniżeniem, wycofaniem się natury Boga i przyjęciem natury ludzkiej – оголоceniem tego, co najbardziej święte. W tej wykładni gracz z realnego świata zstępowałby w świat elektroniczny, przyjmując wirtualne, graficzne, niedoskonałe, cyfrowe ciało, poddając się mechanice gry. Nawet jeśli korzysta z kodów – przy czym warto się zastanowić, czy nie można by ich było rozumieć jako jakieś formy cudów – czyni to dzięki swoistym „furtkom” pozostawionym graczowi przez architekta, twórcę gry, owego demiurga cyfrowego świata. Angażuje jednak swój realny wysiłek, energię i czas w ten świat, świadomie schodząc do tego sztucznego świata cyfrowego demiurga i przyjmując obcą – sobie – a podobną postaciom niezależnym i innym awatarom – postać, którą się porusza i za pomocą której wchodzi w interakcję z tym światem²⁸. Oczywiście stopnie zaangażowania graczy mogą się różnić, ponieważ jedni mogą grać okazjonalnie, inni natomiast inwestują codziennie wiele godzin w rozgrywkę i rozwój awataryzowanej postaci. Wszystko to wymaga jednak realnego poświęcenia czegoś z materialnego świata na rzecz gry. Ten akt kenotyczny gracza w oczywisty sposób nie jest we wszystkim identyczny z kenozą Chrystusa. Bez wątplenia ta konkretna, jedyna kenoza stanowi idealny prototyp, który może być jednak w ograniczony sposób przeżywany i doświadczany przez graczy, a w konsekwencji poddawany nawet kontemplacji, co samo w sobie jest już działalnością teologiczną. Ogołocenie gracza jest niepełne, pojawić mógłby się też zarzut, że jest ono zaledwie parodią, banalizującą wydarzenie historiozbowe. Jednakże, tak jak w poprzednich przypadkach, i tu należy wskazać, że używane w sposób metaforyczny, może pojęcie to doprowadzić do pogłębienia rozumienia immersji, z którą kenoza w pewnym stopniu koreluje. Im głębsze bowiem zanurzenie i wyższa identyfikacja z personą gracza w świecie gry wideo, tym większe jego wycofanie ze świata *offline*. W wyjątkowych sytuacjach może dochodzić do zaniedbania zewnętrznych funkcji na rzecz świata gry, gdy gracz powstrzymuje się od jedzenia i picia, spełniania funkcji fizjologicznych, a także zaniedbuje relacji z członkami rodziny, znajomymi czy współlokatorami. Wirtualna persona i rozwijanie na jej podstawie alternatywnej tożsamości cyfrowej może się niekiedy stać dla gracza fundamentem egzystencji.

²⁸ Na aspekt „zamieszkiwania świata” w grach wideo zwraca uwagę Michał Kłosiński we wspomnianym już eseju, w którym lektura eseju *Budować, mieszkac, myśleć* Martina Heideggera stanowiła punkt wyjścia dla jego późniejszych rozważań (KŁOSIŃSKI 2017: 164).

W akcie grania realizuje się zatem symulacja wcielenia, a w tym dramatycznym doświadczeniu paradoksalnego ugrzęźnięcia pomiędzy dwoma światami – cyfrowym światem *online* i rzeczywistym światem *offline* – rodzi się nowa persona, w której w unikatowy sposób realizuje się gracz, ograniczony jedynie przez demiurga-programistę. Nie jest to perfekcyjne odwzorowanie teologicznego dramatu człowieka rzuconego w świat, jak i wcielenia samego Logosu, ale jeden z cennych obrazów (ikon) stanowiących niedoskonałe odbicie, „jakby w zwierciadle, niejasno” (1 KOR 13, 12). Na tym poziomie egzystencjalnym gracza – zanurzania się przez awatara w świat gry – akt grania staje się ikoniczny. Poprzez tę rytualną (prawie liturgiczną) czynność dokonuje się naśladownictwo pierwotnej tajemnicy wcielenia, w ramach akt quasi-kenotycznego.

Podsumowanie

W niemal każdej grze komputerowej można napotkać jakieś odniesienia i symbolikę quasi-religijną. Na potrzeby niniejszego rozdziału przedstawiono to zjawisko przy pomocy podziału na funkcję religii – ludyczną i narracyjną. W sposób pełniejszy wartość fabularną wątków religijnych w grach wideo ukazał Rafał Kochanowicz, śledząc konkretne mitologiczne toposy (KOCHANOWICZ 2014: 80-101). Samo doświadczenie *sacrum*, jego autentyczność (jeśli można ją w jakikolwiek sposób zweryfikować), pozostaje wciąż kwestią dyskusyjną, a przynajmniej wspomniany Kochanowicz wydaje się być dość powściągliwy w tej kwestii. Tak jak Henryk Noga pisze, że w grach „przejawy *sacrum* przemieszane są elementami profanum” (NOGA 2005: 181), tak też i Kochanowicz stoi na stanowisku, że w grach nie spotykamy się z rzeczywistym *sacrum* a jedynie z czymś, co je symuluje, przynależąc do sfery *profanum*. Twierdzi on, że:

[...] owi fikcyjni bogowie, wszystkie symbole i pseudoreligine znaki, quasi-rytuały, w których biorą udział prowadzeni bohaterowie, a wraz z nimi dla zabawy „zanurzeni” w wirtualnym świecie gracze, są *ex definitione* wpisane w porządek, który wyznacza nie *sacrum*, a *profanum* właśnie (KOCHANOWICZ 2014: 178).

Według Kochanowicza w grach można więc jedynie mieć styczność z „imitacjami »sacrosfery«” (KOCHANOWICZ 2014: 176-181). W niniejszym tekście jednak nie podziela się w pełni tego stanowiska, gdyż nawet jeśliby uznać, słusznie zresztą, że same treści religijne (czy quasi-religijne) w grach wideo są tylko pewnymi imitacjami, parodiami – mającymi tylko oddziaływać na gracza jako odbiorcę, odwołując się do jego naturalnych instynktów (jeśli przyjmiemy za Eliadem religijny charakter człowieka, będącego w rzeczywistości *homo religiosus*; ELIADE 2008), a przez to i wzmacniać jego imersję

w świat – to nawet wtedy samo konkretne doświadczenie nosić będzie znamiona autentycznego poczucia *sacrum*. Jeśli więc nawet sam przedmiot doświadczenia pozostaje wirtualną, komputerową symulacją, to samo doświadczenie czy też sposób przeżywania może być jak najautentyczniejsze w wymiarze egzystencjalnym²⁹. Niezaprzecalnym potwierdzeniem tej tezy są również świadectwa samych graczy, poszukujących w grach inspiracji, dzięki którym rozwijają refleksję na temat własnej wiary i doświadczenia Boga³⁰.

Metaforyka gier wideo jest w stanie bardzo trafnie oddać niektóre treści i pojęcia teologiczne, które ze względu na archaiczność terminologii i zagubienie swego pierwotnego znaczenia, są dzisiaj bardzo często niezrozumiałe³¹. Z drugiej strony metafory teologiczne (szczególnie chrystologiczne) mogą być pomocne w badaniach groznawczych. Pojęcie awatara zostało już na stałe powiązane z dyskursem na temat rzeczywistości wirtualnej, a pojęcia takie jak inkorporacja również zaczynają zyskiwać na popularności. Język teologii jest przede wszystkim językiem codziennej egzystencji, za pomocą którego starano się opisać relacje niewidzialnego (wirtualnego) i widzialnego. W ciągu minionych milleniów wiele z pojęć teologicznych zostało oderwanych od swojego pierwotnego znaczenia i uległo „skostnieniu” stając się niezrozumiałymi³². Gry wideo mogą przynieść im nieoczekiwany ratunek, odnosząc je do konkretnego doświadczenia i egzystencji ludzkiej.

²⁹ Z tezą tą zgadzają się wspomniani wcześniej autorzy monografii *Halos and Avatars*.

³⁰ Z takimi wyznaniem i przemyśleniami można się zapoznać na portalach *Theology Gaming* oraz *Theology of Games*.

³¹ W sposób interesujący wykorzystuje te metafory Slavoj Žižek, przedstawiając własną interpretację chrześcijańskiej teologii trynitarną czy ontologii. Kategoria wirtualności służy mu do opisanego sposobu istnienia Ducha Świętego, który istnieje tylko w działaniu wiernych i nie ma poza nim rzeczywistego, transcendentnego substancjalnego istnienia (ŽIŽEK 2009), przez co zostaje zarysowana specyficzna postchrześcijańska ateistyczna communitytrynitologia. Ale również metafora projektowania świata w grze komputerowej pozwala mu zarysować swoistą „teologię stworzenia” (ŽIŽEK 2009: 90). Opisany przez Žižka efekt fasadowości świata wirtualnego czy stworzonego może prowadzić do technicznej deziluzji, jaka zostaje opisana przez Kubińskiego (2016: 70-79). Tak jak w grach efekt ten może prowadzić do emersji czy wskazywać na „zmediatyzowany charakter diegetycznej przestrzeni, jej zależność od elektronicznego urządzenia” (Kubiński 2016: 78), tak też dla słoweńskiego filozofa wskazuje on na „ontologiczną niekompletność samej rzeczywistości [*ontological incompleteness of reality itself*]” (ŽIŽEK 2009: 90), charakteryzującą „otwartą” ontologię, ufundowaną na mechanice kwantowej, z którą to nie potrafiłaby sobie poradzić ani nowożytna teologia katolicka, ani materializm dialektyczny, wymagające raczej „domkniętego” modelu świata.

³² Uprawiana w tym duchu teologia (szczególnie neoscholastyka) była przez Henri de Lubaka porównywana ironicznie do pracy muzealnej, w ramach której teolog pełni funkcję kuratora teologicznego muzeum, gdzie wszystko jest zinwentaryzowane, uporządkowane i podpisane. Dla ludzi świeckich wszystko ma być tajemnicze i niezrozumiałe, a odpowiedziami na pytania ma dysponować wyłącznie teolog (HOLLON 2009: 35).

Źródła cytowań

- ADULT SWIM, *Bible Fight*, online: <http://www.adultswim.com/games/web/bible-fight> [dostęp: 30.08.2019].
- ALDRED JESSICA (2014), 'Characters', w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), New York, London: Routledge, ss. 355-363.
- BAEHR MAX (2012), 'Building Adult Swim's Most Insane Video Games: Q&A With Vincent LaCava Vincent, Co-Founder Of This Is Pop', *The Creators Project*, online: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/building-adult-swims-most-insane-video-games-qa-with-vincent-lacava-co-founder-of-this-is-pop> [dostęp: 30.08.2019].
- BALTHASAR HANS URS VON (2005), *Teodramatyka. Prolegomena*, przekł. Magdalena Mijalska, Monika Rodkiewicz, Wiesław Szymona OP, Kraków: M.
- BETHESDA GAME STUDIOS (2002), *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Ubisoft [PC].
- BETHESDA GAME STUDIOS (2008), *Fallout 3*, Bethesda Softworks [PC].
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004), *World of Warcraft*, Activision Blizzard [PC].
- BONINO SERGE-THOMAS, RED. (2009), *Surnaturel. A Controversy at the Heart of Twentieth-Century Thomistic Thought*, przekł. Robert Williams, Ave Maria: Sapientia Press of Aver Maria University.
- BRAMWELL TOM (2013), 'Is the most disturbing scene in GTA 5 justified?', *Euro-gamer.com*, online: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-is-the-most-disturbing-scene-in-gta5-justified> [dostęp: 30.08.2019].
- BURN ANDREW (2014), 'Role-Playing', w: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (red.), New York, London: Routledge, ss. 241-250.
- CALLEJA GORDON (2011), *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge: The MIT Press.
- CORLISS VANDER I. (2011), *Gaming with God: A Case for the Study of Religion in Video Games*, Hartford: Trinity College.

- DETWIELER CRAIG (2010), 'Conclusion: Born to Play', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 190-196.
- FACEPUNCH STUDIOS (2013), *Rust*, Facepunch Studios [PC].
- FIRAXIS GAMES (2005), *Sid Meier's Civilization IV*, Take-Two Interactive [PC].
- FIRAXIS GAMES (2010), *Sid Meier's Civilization V*, Take-Two Interactive [PC].
- FIRAXIS GAMES (2012), *Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings*, 2K Games [PC].
- FIRAXIS GAMES (2013), *Sid Meier's Civilization V: Brave New World*, 2K Games [PC].
- FRASCA GONZALO (1999), 'Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative', *Ludology.org*, online: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [dostęp: 30.08.2019].
- FRONDA.PL (2013), *Świadectwo Eweliny: „W grze to ty jesteś bogiem”, czyli jak gry RPG zniewalają człowieka*, online: <http://www.fronda.pl/a/swiadectwo-eweliny-w-grze-to-ty-jestes-bogiem-czyli-jak-gry-rpg-zniewalaja-czlowieka,30276.html> [dostęp: 30.08.2019].
- GONNERMAN JOSHUA (2014), 'Trinity and Tribunal', w: Joshua Wise (red.) (2014), *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books, loc. 128-314 [Edycja Kindle].
- HANSEN CHRIS (2010), 'From *Tekken* to *Kill Bill*: The Future of Narrative Storytelling?', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 19-33.
- HODGE DANIEL WHITE (2010), 'Role Playing. Toward a Theology for Games', w: Craig Detwailer (red.), *Halos and Avatars*, , Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 163-175.
- HOLLON C. BRYAN (2009), *Everything Is Sacred: Spiritual Exegesis in the Political Theology of Henri de Lubac*, Cambridge: James Clarke & Co.
- JAN Z DAMASZKU (2009), 'III Mowa obronna przeciwko tym, co odrzucają obrazy (*Contra imaginum calumniatores*)', przekł. Maria Magdalena Dylewska, *Vox Patrum*: 29 (53-54), ss. 637-651.

- KIM HANNAH (2012), *Religion and Computer Games: A Theological Exploration of Religious Themes in World of Warcraft*, Birmingham: University of Birmingham.
- KOCHANOWICZ RAFAŁ (2014), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- KUBIŃSKI PIOTR (2016), *Poetyka gier wideo*, Kraków: Universitas.
- LACAVA VINCENT (2019), Co-Founder Of This Is Pop', *The Creators Project*, online: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/building-adult-swims-most-insane-video-games-qa-with-vincent-lacava-co-founder-of-this-is-pop> [dostęp: 30.08.2019].
- LINDVALL TERRY (2015), *God Mocks: A History of Religious Satire from the Hebrew Prophets to Stephen Colbert*, New York: New York University Press.
- MAJ KRZYSZTOF M. (2015), 'Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru', *Teksty Drugie*: 3, ss. 368-393.
- MATCHETT FREDA (2003), 'The Purāṇas', w: Gavin Flood (red.), *The Blackwell Companion to Hinduism*, Oxford: Blackwell Publishing, ss.129-143.
- MILLSAP MATTHEW CHRISTIAN (2014), *Playing with God: A Theoludological Framework for Dialogue with Video Games*, Fort Worth: Southwestern Baptist Theological Seminary.
- MORRIS BRIAN (1987), *Anthropological Studies of Religion: An Introductory Text*, Cambridge: Cambridge University Press.
- NOGA HENRYK (2005), *Bohaterowie gier komputerowych – implikacje pedagogiczne*, Kraków: nakładem autora.
- OSTROWICKI MICHAŁ (2007), 'Człowiek w rzeczywistości elektronicznego *realis*. Zanurzenie', w: Krystyna Wilkoszewska (red.), *Wielka Księga Estetyki w Polsce*, Wydawnictwo Universitas: Kraków.
- POPIOŁEK PIOTR (2017), 'W obronie prawdziwych obrazów', *Fronda LUX* t. 83, ss. 192-203.
- RICHES AARON (2016), *Ecce Homo. On the Divine Unity of Christ*, Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company.
- ROCKSTAR NORTH (2013), *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games [XBOX360].

- SCHUT KEVIN (2013), *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids: Brazos Press.
- TEILHARD DE CHARDIN PIERRE (1971), *Christianity and Evolution*, przekł. René Hague, New York: William Collins & Sons.
- THIRD DAY GAMES (2007), *Bible Champions: The Resurrection*.
- TOMASZ Z AKWINU (1975), *Suma teologiczna*, I, q. 1–12: O Bogu, t. 1, Londyn: Veritas.
- ULFIK-JAWORSKA (2016), Iwona, ‘Gry komputerowe – złe czy dobre?’, *Katolik.pl*, online: <http://www.katolik.pl/gry-komputerowe---zle-czy-dobre-22477,416,cz.html> [dostęp: 30.08.2019].
- ULFIK-JAWORSKA IWONA (2006), ‘Gry komputerowe – złe czy dobre?’, *Ateneum Kapłańskie* 2 (585), ss. 141-155.
- VENUS JOCHEN (2010), ‘Simulation of Self-Action On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing’, w: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch (red.) *Logic and Structure of the Computer Game*, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam, ss. 196-206.
- WAGNER RACHEL (2010), ‘The Play Is the Thing: Interactivity from Bible Fights to Passions of the Christ’, w: Craig Detwailer (red.) *Halos and Avatars*, Louisville: Westminster John Knox Press, ss. 47-62.
- WHITAKER JED (2016), ‘Rust now assigns gender randomly based on your Steam ID’, *Destructoid.com*, online: <https://www.destructoid.com/rust-now-assigns-gender-randomly-based-on-your-steam-id-353897.phtml> [dostęp: 30.08.2019].
- WISE JOSHUA (2014), ‘Making Gods: The Nautre and Media of Divinity in Apotheosis and Theosis’, w: Joshua Wise (red.) *Past the Sky’s Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books, loc. 622-891 [Edycja Kindle].
- WISE JOSHUA, RED. (2014), *Past the Sky’s Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Gray Matter Books [Edycja Kindle].
- ŽIŽEK SLAVOJ (2009), ‘The Fear of Four Words: A Modest Plea for the Hegelian Reading of Christianity’, w: Creston Davis (red.), *The Monstrosity of Christ: Paradox or Dialectic?*, Cambridge: MIT Press, ss. 24-109.