

PIOTR SEBASTIAN POPIOLEK

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

## GRY WIDEO JAKO *LOCI THEOLOGICI*

1. Wprowadzenie. 2. Fenomen gier wideo. 3. Obecność religii w cyberprzestrzeni. 4. Teologie gier wideo. 5. Zakończenie

**Słowa kluczowe:** teologia, gry wideo, groznawstwo, teologia fundamentalna, *locus theologicus*, teologia kultury, religia

### 1. WPROWADZENIE

Artykuł ma na celu ukazanie nowych perspektyw teologii, jaką oferują gry wideo. Jako stosunkowo nowe medium, mające zaledwie kilka dekad, gry wideo dopiero niedawno stały się przedmiotem kompleksowych badań naukowych. Chociaż szybki rozwój gier można było zaobserwować już w latach 90. XX w., to dopiero w XXI w. religijny wymiar zjawiska gier wideo zyskał większą uwagę badaczy. W ostatnich latach w dyskursie anglojęzycznym napisano przełomowe prace na ten temat, to w Polsce nadal brakuje badań na ten temat. W tym artykule postanowiłem przeanalizować wybrany zbiór badań anglojęzycznych i skupić się na teologicznym potencjale gier wideo, ich wpływie na graczy, a przede wszystkim statusie gier jako potencjalnych *loci theologici*.

Gry wideo są obecne w naszej kulturze od kilkudziesięciu lat. Przez ten czas mogliśmy obserwować ich rozwój, uwarunkowany szybkim postępem technologicznym. Zaczynając od gier bardzo prostych, jak *Pong*<sup>1</sup>, po gry dzisiejsze o bardzo rozbudowanej narracji i mechanice gry, jak choćby niedawno wydane *Cyberpunk 2077* i *Baldur's Gate 3*. Mówiąc o grach wideo, odnosimy się do zjawiska kulturowego, które jest niezwykle szerokie i w zakres którego wchodzi w tym momencie już miliony tytułów o bardzo różnej formie. Stąd też badania nad grami wideo są podejmowane z różnych perspektyw i wykształciły się liczne szkoły badające ten fenomen, w zależności od dyscypliny. Chcąc zatem zwrócić się ku grom wideo od strony nauk teologicznych, trzeba najpierw ustalić, czym w zasadzie są gry wideo, które chcemy

<sup>1</sup> Jedna z pierwszych gier wideo, symulująca grę w tenisa, wydana w 1972 r. na Atari.

poddać teologicznej interpretacji. Wymagana jest zatem na początku ich definicja. Następnie, gdy już opisany zostanie odpowiednio przedmiot naszych badań, przybliżyć, w jaki sposób jest on już analizowany z perspektywy nauk świeckich, które mogą wzbogacić teologiczną narrację. Zgodnie z zapowiedzią w tytule, postuluję traktować gry wideo jako *loci theologici* obok innych tekstów kultury. Chociaż teoretycznie prawie wszystkie wytwory kultury mogą stanowić jakies *loci theologici*, będę chciał uzasadnić, dlaczego warto się pochylić nad grami wideo i dlaczego nie powinny być one traktowane w teologii gorzej od literatury czy filmu. Jednym z moich głównych postulatów jest wręcz to, że mogą być one bardziej wartościowe niż tradycyjne formy kulturowe, ze względu na ich interakcyjny i immersyjny charakter. Przybliżę dotychczasowy status gier w teologii i badania nad nimi oraz dalsze perspektywy, szczególnie do badań w Polsce. Celem będzie wykazanie wartościowości fenomenu gier wideo w refleksji teologicznej.

## 2. FENOMEN GIER WIDEO

Katarzyna Prajzner we Wstępie do pracy *Wprowadzenie do groznawstwa* zauważa, że do niedawna gry wideo nie były traktowane jako poważny przedmiot badań, ze względu na ich pozornie niepoważny i „dziecięcy” charakter<sup>2</sup>. Było to jednak często związane z ich niedojrzałą formą, ograniczoną przez stan technologii jak i to, że odbiorcami gier wideo są często osoby młodsze. Taki ich obraz jest fałszywy o tyle, że badania wskazują, że większość graczy stanowią osoby dorosłe<sup>3</sup>. Piotr Kubiński zauważył już w 2016 r., że „gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury”<sup>4</sup>. Gry komputerowe nie tylko tworzą własne dyskursy, ale też czerpią z „istniejących form i gatunków kulturowych” i wpływają na nie<sup>5</sup>. Nie zaskakuje, że w grach znajdujemy liczne odwołania do historii i kultury, czy nawet bieżących wydarzeń. Rozgrywka cyfrowa sama stała się już na tyle obecna we współczesnej kulturze, że staje się fenomenem kulturowym na tyle znanym, że odniesienia do niej są zrozumiałe przez osoby, które nawet nie są graczami. Tak jest bardzo często w przypadku gier, które zawierają znane motywy muzyczne, które doczekały się adaptacji filmowych, czy które są na tyle znane, że ich popularność została skapitalizowana poprzez wypuszczanie produktów nawiązujących do świata gry (np. odzież, książki, zabawki i liczne inne gadżety, które mogą zainteresować

<sup>2</sup> K. Prajzner, *Wstęp*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, 7.

<sup>3</sup> W raporcie Entertainment Software Association (ESA) z 2022 r. wykazano, że spośród 66% obywateli USA, którzy grają w wideo, aż ¾ stanowią osoby w wieku powyżej 18 roku życia, a gracze mają średnio 33 lata. Kolejnym mitem, który obalał raport jest to, że graczami są głównie mężczyźni. Różnica jest tu znacznie mniejsza – 52% graczy stanowią mężczyźni, a 48% kobiety. Por. „Essential facts about the video game industry”, on-line: <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/> (dostęp 17.04.2024). Porównując to do raportu z 2015 r., możemy zauważyć, że liczba graczy się zwiększyła z wcześniejszych 48% obywateli USA przyznających się do grania w gry wideo. Widzimy zatem, że gry wideo stają się coraz popularniejsze wśród populacji.

<sup>4</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, 21.

<sup>5</sup> Por. tamże.

konsumentów). W niektórych przypadkach dochodzi do przecięcia fenomenu gier cyfrowych z kulturą wysoką, np. gdy organizowane są koncerty muzyki z gier wideo, powstają prace artystyczne inspirowane grami, a nawet sztuki teatralne<sup>6</sup>.

Chociaż w dużej mierze nadal gry pełnią funkcję rozrywki, z której gracze w różnym wieku, różnej płci i o różnym statusie społecznym czerpią rozrywkę, to mitem jest, że są one płytkie i stanowią jakąś naiwną formę rozrywki. Do niedawna była to bardzo niedoceniana forma ekspresji – zarówno twórców, jak i graczy. Dzisiaj jednak mało kto wątpi w to, że gry mogą być ambitne – być dramataми psychologicznymi i historycznymi, wzbudzać w ludziach refleksje nad ich wyborami i poruszać poważne egzystencjalne problemy (tutaj warto wymienić choćby *Disco Elysium*, *Mass Effect* czy *Papers, Please*). Od strony narrotologicznej gry nie odbiegają daleko od literatury – ona również może być i ambitna, i infantylna.

W groznawstwie nie ma jednego prawidłowego podejścia do badań nad grami wideo. Tak jak w przypadku innych fenomenów kulturowych, tak tutaj istnieje wiele perspektyw, w zależności od przedmiotu i punktu wyjścia badań. Jednakże jednym z podstawowych pytań, które się tu pojawiają jest to, czy powinno się traktować gry jako zabawę (od *ludus* – gry, zabawy) czy narrację. Ten podstawowy konflikt pomiędzy ludologami i narratologami został w pewnym stopniu zażegnany<sup>7</sup>. W zależności od konkretnych gier aspekty ludyczne jak i narracyjne są obecne w różnym stopniu – jeden może czasem dominować nad drugim, ale oba są konstytutywne dla gry. Groznawstwo początkowo było związane głównie ze studiami ludologicznymi, które postrzegały je właśnie przede wszystkim w kategorii rozrywki i zabawy. Rozwój technologiczny w branży gier wideo sprawił, że element narracyjny zaczął być coraz bardziej obecny. Gdy podchodzimy do gier jako narracji, skupiamy się na historii, która jest opowiadana, ale też w której uczestniczymy jako gracze i ją współtworzymy. Zmiana tej perspektywy sprawiła, że na grach wideo skupiło uwagę samo literaturoznawstwo, traktując gry jako kolejne teksty kultury. Wirtualne światy, które są nam ukazywane w grach, oferują nowe alternatywne konteksty (często takie, z którymi nie spotkamy się w świecie realnym), pozwalające rozważyć kwestie naszego człowieczeństwa. A więc mogą zachęcić nas do przemyślenia kwestii transcendentnych, poczucia przynależności i sensu własnej egzystencji<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Tutaj można wymienić jako przykłady Game Music Concert, który jest organizowany od 2023 r. w Filharmonii Śląskiej, z udziałem Chóru i Orkiestry Symfonicznej Filharmonii Śląskiej. Związki sztuki z grami są bardzo złożone, zwłaszcza że jest już obecne w artworldzie pokolenie artystów, którzy wychowali się na grach wideo i inspirowani nimi. Same gry wideo wprowadzają rozwiązania designerskie i motywy, które przedzierają się do kultury popularnej i współczesnej (choćby charakterystyczny styl retro gier serii *Mario Bros*). W 1995 r. w Tokio powstała sztuka baletowa na podstawie popularnej w Japonii gry *Dragon Quest*. W 2019 r. sztuka ta była zagrana pierwszy raz we Francji. Zob. „The Ballet Dragon Quest for the first time in France!”, on-line: [https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france\\_106779.htm](https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france_106779.htm) (dostęp: 20.04.2024).

<sup>7</sup> Więcej na ten temat zobacz: R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki i literatury*, Poznań 2014, s. 17–23; P. Kubiński, dz.cyt., 2016, 7–26; F.G. Bosman, *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, Oxon 2019, 38–39.

<sup>8</sup> Por. F. Schniz, L. Marcato, *Introduction*, w: *Fictional Practices of Spirituality I: Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld 2023, 10.

By oddać jednocześnie narracyjny i ludyczny charakter gier, postanowiłem się w tej pracy posłużyć definicją Franka Bosmana, sformułowaną przez niego konkretnie pod teologiczne badania gier wideo, która uwzględnia bogactwo tego zjawiska: „Gry wideo są cyfrowymi, interaktywnymi, grywalnymi, tekstami narracyjnymi”<sup>9</sup>. Pierwsze dwa elementy z definicji (cyfrowość i interakcyjność) odpowiadają technicznej charakterystyce, trzeci element odpowiada ludycznemu, a czwarty narracyjnemu charakterowi, o których była mowa wcześniej. Tekstualność odpowiada temu, w jaki sposób zachodzi komunikacja. Najprościej rzecz ujmując, gry można określić jako grywalne teksty<sup>10</sup>.

Bosman zauważa, że badania nad grami mogą być prowadzone na dwa główne sposoby. Można przyjąć podejście, gdzie gracz jest w centrum badania (tu mogą być pomocne liczne nauki społeczne), albo podejście immanentne do gry (*game-immanent approach*)<sup>11</sup>. W tym drugim podejściu badacz powinien zgłębić treść gry, najlepiej grając w nią, i to na różne sposoby, jeśli zachodzi taka konieczność (np. jeśli są różne ścieżki dla bohatera i różne otwarte zakończenia)<sup>12</sup>. Dzisiaj niektóre gry są na tyle złożone, że nie da się ich całościowo ukończyć, gdyż zawierają niezliczone możliwości wariacji ścieżki bohatera i wiele zakończeń. W związku z tym można się posługiwać dodatkowo innymi materiałami, jak wiedzą zgromadzoną przez innych graczy czy twórców, obecną na forach internetowych, zrzeszających społeczności graczy, w publikacjach czy w formacie wideo, jak np. w podcastach. Samo jednak granie w grę powinno być punktem wyjścia do dalszego badania. W swej czterostopniowej metodzie Bosman nazywa to „wewnętrznym czytaniem lub graniem w grę”. Kolejny punkt stanowi „wewnętrzne badanie”, czyli zbieranie materiałów z gry (które pozyskujemy w procesie grania). Następnie dopiero jest zewnętrzne odczytanie, jakim jest mapowanie intermedialnych związków między grą wideo a światem realnym. Ostatni punkt stanowi zewnętrzne badanie, to znaczy, zbieranie pozostałych, zewnętrznych materiałów na temat gry (czyli publikacje, fora, badania ilościowe i jakościowe wśród graczy i twórców etc.)<sup>13</sup>. Dzięki temu procesowi pozyskujemy punkt wyjścia do refleksji teologicznej.

### 3. OBECNOŚĆ RELIGII W CYBERPRZESTRZENI

Ze względu na bardzo dużą różnorodność gier wideo, tak jak w przypadku innych wytworów kultury, nie wszystkie się nadają, by były przedmiotem refleksji teologicznej. Może być tak, że gry mają bezpośrednie, *explicite* odniesienia do chrześcijaństwa czy innych religii. Odniesienia te mogą być też mniej oczywiste, zapośredniczone z pomocą jakiejś fikcyjnej religii na potrzeby fabuły, a nawet ze względu na to, że urozmaica to rozgrywkę albo jest zabiegiem czysto estetycznym.

<sup>9</sup> F.G. Bosman, dz.cyt., 40.

<sup>10</sup> Tamże, 43.

<sup>11</sup> F.G. Bosman, dz.cyt., 43.

<sup>12</sup> Zob. także: F. Schniz, *I Believe in Videogames...*, 220.

<sup>13</sup> Por. tamże, 44.

W końcu może być nawet tak, że gra nie odnosi się bezpośrednio do specyficznego wierzenia i nie zadaje wprost pytań natury religijnej, ale porusza takie kwestie, które mogą wywołać u gracza refleksję teologiczną. To ostatnie zostało choćby zaobserwowane w badaniach przeprowadzonych przez Larsa Wildta i opisane w jego książce *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*<sup>14</sup>.

Wildt zauważa, że gry wideo są przede wszystkim medium świeckim. Same z siebie nie mają one raczej religijnego charakteru i rzadko twórcy mają w zamyśle wywołanie u graczy jakichś religijnych przemyśleń czy duchowych doświadczeń. „Czemu zatem – pyta Wild – jedno z najbardziej zaawansowanych technologicznie produkcji na świecie sprzedaje magiczne światy pełne bóstw i religijnych organizacji milionom zeświecczonych graczy?”<sup>15</sup>. Przede wszystkim, treści religijne, które pojawiają się w grach mają często charakter czysto estetyczny czy dekoracyjny. Mogą wpływać na rozgrywkę, ale rzadko mają jakieś głębsze znaczenie. Przeprowadzając rozmowy z twórcami popularnych gier wideo, jak np. serii *Assassin's Creed*, gdzie świat jest przepelniony treściami i elementami religijnymi, Wildt odnotował, że sami twórcy prawie nigdy nie zastanawiali się nad głębszą refleksją religijną. Co ciekawe, ta refleksja, jak wykazał Wildt, na podstawie badania forów i rozmów z graczami, pojawiała się właśnie na poziomie grania przez konkretne osoby – i doświadczenie to miało nierzadko realny wpływ na osobiste rozumienie i przeżycia religijne, które skutkowało realizacją własnej ścieżki duchowej (lub prowadziło do odwrócenia się od religii). Autor stwierdził, że „religia zajęła tak centralne miejsce w grach wideo od czasu ich powstania, jej obecność stała się tak mało zaskakująca, że ledwo ją zauważają ludzie, którzy tworzą te gry i w nie grają”<sup>16</sup>. Religia w grach często ma charakter po prostu *simulacrum*. Na poziomie twórcy nie ma ona charakteru symbolu czy znaku, który do czegoś odnosi, ale jest pusta w swej treści. Mogą to być elementy estetyczne, które wzbogacają grę, jak np. budowle, przedmioty, postaci, teksty. Ale w zamyśle twórców nie mają one mieć jakiegoś głębszego znaczenia. Rozwiązania takie widać np. w grach serii *Civilization*, w których religie pełnią jedynie element wzbogacenia rozrywki. Zjawisko to zaobserwowałem również w dużej mierze w grach typu j-RPG (czyli gier RPG pochodzenia japońskiego<sup>17</sup>), które to często wykorzystują chrześcijańskie znaki, treści i symbolikę. W grach z serii *Zelda*, *Final Fantasy*, *Octopath Traveler* i *Chained Echoes*, obecne są budynki kościołów, katedry, kapłani (*clerics*) i księża (*priests*), mnisi, inkwizytorzy, paladyni, biskupi i Papieże/Ojcowie Święci, biblia, rytuały przypominające chrześcijańskie sakramenty. Często doktryna powierzchownie nawiązuje do nauki chrześcijańskiej (np. kult Świętej Matki, *Holy Mother* w *Chained Echoes*). Mimo to wciąż nie mamy do czynienia w tych grach z chrześcijaństwem. Są to właśnie owe symulakry pozostałe z chrześcijańskiej symboliki. Kościoły stają się elementami pejzażu, kapłani i inni

---

<sup>14</sup> L. de Wildt, *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*, Amsterdam 2021.

<sup>15</sup> Tamże, 34.

<sup>16</sup> Tamże, 12.

<sup>17</sup> Chociaż zaliczam tutaj także do nich gry wyprodukowane na Zachodzie, ale utrzymane w stylistyce klasycznych gier j-RPG.

członkowie organizacji religijnej mogą być postaciami NPC (*non-playable characters* – bohaterowie niezależni).

W grach RPG, w których bohaterowie mają klasy postaci, gracz prawie zawsze ma do wyboru klasy odnoszące się do rzeczywistości religijnej: kapłani, księża, paladyni, szamani, mnisi, inkwizytorzy itd. Gdy mówimy o rozbudowanych grach RPG, klasy te rzeczywiście mogą wprowadzać jakąś dodatkową warstwę narracyjną, która pogłębia rozumienie świata. Tutaj można podać jako przykład np. *Octopath Traveler II*, gdzie jeden z bohaterów gracza, będący paladynem, ma własną historię, w której musi odkryć spisek w organizacji kościelnej, do której należy. Jest to jeden z wątków fabularnych, który się przenika z historią innych bohaterów, którymi gracz steruje w *Octopath Traveler II*. Ale już np. w takich grach jak seria *Diablo*, klasa mnicha czy inkwizytora ma głównie funkcję urozmaicającą rozrywkę przez specjalne umiejętności i zdolności bohatera.

Tutaj można postawić tezę, którą trudno będzie kontestować, że religia, jak stwierdził Wildt, jest powszechnie obecna w grach wideo: „[R]eligie wszelkich rodzajów są istotne w grach wideo. Służyły jako inspiracje i tło gier przez dekady, na różnych platformach i w różnych gatunkach – religia się sprzedaje”<sup>18</sup>. Nie znaczy to jednak, że w zamierzeniu musi ona pełnić jakąś istotną funkcję, poza np. funkcją czysto estetyczną czy urozmaicającą rozgrywkę. Przede wszystkim jej obecność w mediach cyfrowych można wytłumaczyć postsekularną naturą mediów świeckich jak gry cyfrowe<sup>19</sup>. Oznacza to, że wbrew XX-wiecznym zapowiedziom zwolenników teorii sekularyzacji przestrzeni publicznej, religia wcale nie zanika. Jest stałym punktem odniesienia i elementem wyobrażenia świata, że nawet trudno jest wyobrazić sobie jakiś fikcyjny świat bez jakiejś namiastki religii czy duchowości. Nawet gdy twórcy gier wideo są niereligijni, jak wykazał Wildt w swojej pracy, nawiązywanie do religii, do sztuki religijnej, architektury, jakichś elementów wierzeń religijnych przychodzi im naturalnie. Nie traktują tego w sposób poważny, nie starają się zakomunikować swoich wierzeń graczom. Po prostu odniesienia religijne są dla nich oczywiste. Osobiste religijne przekonania twórców gier wideo, Wildt porównuje do istniejącej w amerykańskim wojsku zasady *don't ask, don't tell* (nie pytaj, nie mów). Osobiste wierzenia religijne w dzisiejszych korporacjach są tematem tabu – nie mówi się o nich i nie wypada o nich mówić. Tym bardziej nie powinno się ich narzucać w produktach, które mają mieć charakter komercyjny na międzynarodowym rynku.

Nawet jeśli elementy religijne w grze występują jako symulakr, wciąż mogą uzyskać głębsze znaczenie dzięki interpretacji graczy, który ma odpowiednie religijne przygotowanie. Przemierzając cyberświat gry nasycony treściami religijnymi, pozwala odbiorcy na teologiczne odczytanie i odniesienie go do własnej wiedzy i doświadczenia. Jeśli człowiek jest *homo religiosus*, jak twierdził Mircea Eliade, i istnieje w nim inherentnie jakaś potrzeba religijna, to medium gry jest w stanie wypełnić tę pustkę. Jak zauważył Robert M. Geraci w *Virtually Sacred*:

<sup>18</sup> L. de Wildt, dz. cyt., 13.

<sup>19</sup> „W społeczeństwie postsekularnym, religia żyje i ma się dobrze w mediach i komunikacji. Media takie jak gry wywołują dyskusje na tematy religijne poza kościołami”, tamże, 99.

Mieszkańcy wirtualnych światów poruszają się w przestrzeni i czasie, co może być przekształcone w religijne uczestnictwo online. W światach wirtualnych otrzymujemy poczucie ucieleśnienia, które jest kluczowe dla religijnego uczestnictwa. Chociaż nie ma wątpliwości, że możemy kwestionować w jakim stopniu takie ucieleśnienia realizuje potencjał ludzkiego życia, to nie możemy udawać że nie ma nic nowego lub interesującego w awatach przemierzających świątynie, kościoły, a nawet fantastyczne krajobrazy. Życie w wirtualnym świecie ma wewnętrzną jakość pomagającą zapewnić pytania o sens, cel i wartości, które są kluczowe dla życia religijnego<sup>20</sup>.

#### 4. TEOLOGIE GIER WIDEO

Gdy mamy już zdefiniowany przedmiot badania, możemy dalej się zastanowić nad sensem refleksji teologicznej. Gry wideo obejmują liczne gatunki, które składają się na sposób komunikacji i interakcji z graczem. By ułatwić te rozważania, skupię się tutaj przede wszystkim na grach typu RPG (Role Playing Game) jako tych, które mają wyjątkowo bogatą narrację i wymagają duże zaangażowania od gracza.

„W sztuce duchowość wyłania się z wzajemnego oddziaływania poczucia samotności i wszechświata, najwyższych wznoszeń i najniższych upadków, zazwyczaj w sposób przytłaczający zmysłowo lub emocjonalnie”<sup>21</sup>. Aspekt transcendentny w sztuce zostaje zaszczerpiony przez twórcę, a następnie jest odczytywany przez odbiorcę. W przypadku gier wideo, jak zauważa F. Schniz, gracz zostaje zaproszony „do aktywnego poszukiwania w jakiś sposób i gdzie mogą się [gry] odwołać do ich [graczy] duchowych zmysłów”<sup>22</sup>. Aspekt ten może wykraczać poza zamierzenia samego twórcy. „Gry wideo oferują unikalne podejście medialne i artystyczne do tego co duchowe, gdzie zamiast konfrontować graczy z przytłaczającą wielkością tego wymiaru, gracze mogą sami go poszukiwać, czy nawet natknąć się na niego przez przypadek”<sup>23</sup>.

Badania nad doświadczeniem religijnym i grami wideo pojawiły się stosunkowo niedawno, tzn. na początku XXI w. Z tej grupy badaczy należałoby wydzielić tych, którzy postanowili pochylić się nad tą kwestią z perspektywy teologicznej – a konkretnie z perspektywy teologii chrześcijańskiej. W tym zakresie badania te są jeszcze młodsze. Jak zauważył Frank Bosman w 2019 r. we wstępie do swojej książki *Gaming and the Divine*, pierwszej monografii oferującej systematyczną teologię gier wideo, „prawie nie ma teologów, którzy by poświęcili swą pracę akademicką teologicznym studiom nad grami cyfrowymi”<sup>24</sup>. W języku polskim taką próbę zaproponowałem w 2016 r. na konferencji groznawczej (publikacja związana z tym tematem ukazała się w 2019 r.<sup>25</sup>). Od tego czasu zarejestrowałem tylko jeden artykuł teologiczny

<sup>20</sup> R.M. Geraci, *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford 2014, 6.

<sup>21</sup> F. Schniz, *I Believe in Videogames...*, dz.cyt., 215.

<sup>22</sup> Tamże.

<sup>23</sup> Tamże.

<sup>24</sup> F.G. Bosman, dz.cyt., 4.

<sup>25</sup> P. Popiołek, *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Wrocław 2019, 237–266. W artykule zaprezentowany jest stan badań nad teologią gier wideo do 2019 r., ale jeszcze nieuwzględniający pracy Bosmana. W 2024 r. opublikowałem na ten temat artykuł *Pan Bóg schowany w popularnych*

poświęcony grom wideo<sup>26</sup>. Warto jednak odnotować, że studenci teologii w Polsce coraz częściej próbują podejmować ten temat w swoich pracach dyplomowych.

Jako jedną z przyczyn tak małej liczby prac teologicznych na temat gier wideo, Bosman upatruje w braku teologów, którzy byliby również doświadczonymi graczami. Może być to dla starszego pokolenia teologów trudne do pogodzenia, wciąż bowiem oni postrzegają gry cyfrowe w charakterze infantylniej rozrywki i nie dostrzegają potencjału tego cyfrowego medium. Jest ono odbierane wciąż zbyt często jako jakościowo gorsze i mniej poważne od tradycyjnych dzieł kultury<sup>27</sup>. Kościół katolicki jak i inne wspólnoty chrześcijańskie przez dziesięciolecia miały bardzo sceptyczne podejście do wytworów kultury popularnej. Wystarczy wspomnieć zjawisko *satanic panic* w USA, kiedy to liczne media i organizacje kościelne atakowały popularne wśród młodzieży gry fabularne (RPG), głównie *Dungeons & Dragons*<sup>28</sup>. Warto zauważyć, że w Polsce prace teologiczne poświęcone sztuce i literaturze w zasadzie nigdy nie odwołują się do gier wideo – ale już np. uwzględniają filmy czy seriale albo muzykę popularną<sup>29</sup>. Młodsze pokolenie teologów (tak świeckich, jak i duchownych) dorastało już w świecie, w którym gry cyfrowe były powszechne. Daje to szansę temu, że coraz więcej uwagi będzie się poświęcać tej przestrzeni kultury. Teolog, podejmujący taki temat, musi zapuścić się w cyberświat gry wideo – tak jak w realnym świecie, musi go odkrywać, badać i wchodzić z nim w interakcję. Niekiedy musi nawiązywać kontakt z innymi graczami, jak jest w przypadku gier MMORPG (*massive multiplayer online RPG*), takich jak: *World of Warcraft*, *League of Legends* czy *The Elder Scrolls Online*. Można powiedzieć, że jest to praca przypominająca etnologię.

Wyżej zostało ukazane jak powszechna jest obecność religii w grach wideo. Teraz warto zapytać, kiedy taka gra może stanowić punkt wyjścia do refleksji teologicznej. Jak zauważył Wildt, obecność treści religijnych nie zawsze musi pociągać za sobą głębsze znaczenie religijne, mimo że takie często jest nadawane

---

*grach wideo*, <https://klubjagiellonski.pl/2024/07/08/pan-bog-schowany-w-popularnych-grach-video/> (dostęp: 9.07.2024).

<sup>26</sup> Zob. P. Drzewiecki, *E-sport w perspektywie teologii mediów i komunikacji*, *Studia Theologica Varsoviensia*, 2022 (59), 1, 8–41.

<sup>27</sup> Por. H.A. Campbell, G.P. Grieve, *What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*, w: *Playing with religion in digital games*, red. H. A. Campbell, G. P. Grieve, Bloomington 2014, 3

<sup>28</sup> Zob. D.G. Bromley, *The Satanic Cult Scare*, *Society* 1991 (28), 55–66. Jak zauważa autor, zjawiska takie jak: medialna panika przed satanizmem, kultami czy innym niebezpiecznym „nieznanym” występuje często w momencie między współczesnymi i tradycyjnymi wzorcami społecznymi. Strach przed satanizmem (*satanism scare*) ma swe źródła w „kryzysie instytucji: konflikcie między rodziną i ekonomią, która konfrontuje jednostki ze sprzecznymi behawioralnymi imperatywami”, tamże, 55. Niezrozumienie zachowań i kultury młodego pokolenia, które wykracza poza tradycyjne normy, prowadzi do identyfikacji tychże ze „złem” i w konsekwencji jest łączone z satanizmem. Taką panikę można było zaobserwować, nie tylko gdy popularne stawały się gry RPG, ale też niektóre filmy (np. *Matrix*, *Pokemon*), muzyka współczesna, manga i anime, czy właśnie gry komputerowe. W Polsce takie publikacje pojawiają się często na łamach pism i portali katolickich o tematyce duchowości. Zob. M. Gajewski SJ, *Wygrać za wszelką cenę. Okultyzm i satanizm w grach komputerowych* (21.04.2015), Żywa wiara. Portal ludzi wierzących i poszukujących, online: <http://www.zywawiarra.pl/artykuly/art-940.html> (dostęp: 21.04.2024).

<sup>29</sup> Tu szczególnie systematyczne opracowanie Tadeusza Dzikka, *Funkcje sztuki w teologii*, prace Andrzeja Draguły czy Michała Gołębiowskiego.



wtórnie przez samych graczy. Tutaj wskazałbym na dwa główne warunki, które muszą być spełnione, by móc uprawiać teologię gier wideo.

Pierwszym warunkiem jest rozpoznanie gry jako *locus theologicus*. Za Bosmanem, musi być ona źródłem samoobjawienia Boga jako Stworzyciela (Ojca), Zbawiciela (Syna) i Tego, który dopełnia (Ducha). Upraszczając – musi odkrywać przed odbiorcą (graczem) Objawienie. Drugim warunkiem musi być teologiczne przygotowanie gracza (badacza), który musi zdobyć odpowiednią wiedzę, żeby mógł dokonywać hermeneutyki tekstu kultury w kluczu teologicznym. Jak zauważył Wildt, gracze wychowani w konkretnych tradycjach religijnych i tacy, którzy zaczęli doksztalać się z wiedzy religijnej na skutek spotkania z religiami w grach wideo, w większym stopniu zauważali, że gry wpłynęły na ich dojrzałość czy światopogląd religijny.

Gra cyfrowa musi zawierać potencjał do refleksji teologicznej. Nawet jeśli sposób, w jaki się odnosi do treści religijnych, jest negatywny, otwiera to ją na interpretację teologiczną<sup>30</sup>. Pozwolę sobie rozwinąć znaczenie *locus theologicus* w odniesieniu do gier cyfrowych. Gra może odnosić się bezpośrednio do treści chrześcijańskich – przez odniesienie się zarówno do elementów doktryny, jak i organizacji Kościoła. W *Assassin's Creed* fikcyjna fabuła opiera się na działalności sekretnych organizacji religijnych, w tym Templariuszy. W wielu grach organizacje religijne (nie tylko Kościół) są przedstawiane w dość negatywny sposób – jako manipulatorskie, związane z przemocą, ksenofobiczne, rządne władzy. Tutaj przykładem może być *BioShock Infinite*, w którym całe społeczeństwo jest trzymane w ryzach dzięki religii odwołującej się do chrześcijaństwa i mającej za bezwzględnego przywódcę religijnego i politycznego Proroka. Jednak gry wideo bardzo często wprowadzają własne, fikcyjne systemy religijne na potrzeby narracji, które jednak pośrednio mogą odnosić się do chrześcijaństwa, lub posługiwać się znanymi w chrześcijaństwie motywami i toposami.

Jako szczególnie inspirujące uznaję tutaj gry, które wprowadzają do swojego fikcyjnego świata własne systemy religijne, które mają na tyle rozbudowaną doktrynę, że wywołują u gracza refleksję na jej temat. Wprowadzają w cyberświat jakiś dodatkowy sens, porządkują świat nadprzyrodzony, wraz z kultem i organizacjami religijnymi, które dbają o jego ortodoksyjność. Tak jest np. w grach serii *The Elder Scrolls*, które podobnie jak literackie światy fantasy, mają całą złożoną mitologię, wraz ze zorganizowaną religią i instytucjami religijnymi, do których należą NPC. Gracz, podróżując po tym fikcyjnym świecie, może poprzez dialog z bohaterami niezależnymi, czytanie książek, napotykanie miejsc kultu, starych ruin, a wręcz rozmowy z bóstwami pogłębiać swą wiedzę na temat religii, która ma liczne odniesienia do religii rzeczywistych. Jednym z głównych wątków trzeciej odsłony serii *The Elder Scrolls*, o nazwie *Morrowind*, jest to, że gracz jest przepowiedzianą reinkarnacją Nerevara – Nerevarejczykiem. Jest to postać prorocka i mesjańska, przepowiadana od stuleci, która ma za zadanie obalić fałszywych bogów, którzy zdradzili samego Nerevara oraz boginię Azurę. Pełni on więc funkcję religijno-zbawczą w narracji.

Funkcje mesjańskie są wyjątkowo często występujące w grach typu RPG, gdzie głównym zadaniem bohatera jest uratowanie świata lub jakiejś jego części (np. grupy

<sup>30</sup> Jak jest np. w przypadku gier, które są odbierane jako obrazoburcze czy bluźniercze, np. *Bible Fight*. Zob. P. Popiołek, dz.cyt., 244–246.

ludzi, królestwa, planety itp.). Jak jednak trafnie zauważa Bosman, jeśli każdy bohater mitologiczny jest *Christus incognitus*, to tak naprawdę żaden z nich nim nie jest. Dlatego wprowadza on rozróżnienie na trzy różne figury mesjańskie w grach<sup>31</sup>:

- 1) figurę bohatera, który dokonuje,
- 2) figurę świeckiego mesjasza,
- 3) figurę chrystoforyczną.

Bosman twierdzi, że kluczowy jest tu wewnętrzny kontekst narracyjny gry, by określić, z którym typem figury mesjasza mamy do czynienia. Figura chrystoforyczna nie jest tym samym co figura Chrystusa. Etymologicznie pojęcie to pochodzi od *Christos-pherein* – niosący Chrystusa i nawiązuje do hagiografii św. Krzysztofa (*Christo-phorus*). Oznacza to, że niektórzy bohaterowie mogą być interpretowani jako „niosący Chrystusa”, tzn. reprezentujący Jezusa Chrystusa w wirtualnym świecie gry<sup>32</sup>. Bosman podał przykład bohatera gry *Fallout 3* jako figurę chrystoforyczną, z racji tego, że ostatecznie musi ofiarować swoje życie, by ocalić ludzi. Ja bym widział właśnie postać Nerevaryjczyka jako postać chrystoforyczną ze względu na kontekst mesjański jego misji, jak i niebezpośrednie odniesienia do roli Chrystusa. Nerevaryjczyk był wyczekiwany przez radykalnie ortodoksyjne odłamy Dunmerów (mrocznych elfów) zwanych Ashlanders, którzy prowadzili koczowniczy tryb życia na pustyni. Przed jego przyjściem byli inni fałszywi mesjasze-Nerevaryjczycy. Gdy przyszedł ten prawdziwy (postać bohatera gracza) nie był on rozpoznany przez grupę Ashlanderów z racji tego, że był obcy (pochodził spoza Morrowindu). Morrowind, czyli rodzima kraina Dunmerów w czasach przyjścia mesjasza, jest również pod częściową okupacją Imperium ludzi, a różne frakcje Dunmerów dążą do wyzwolenia tej krainy. Podobne polityczne oczekiwania są kierowane w stosunku do Nerevaryjczyka. Widzimy tu zatem zbliżone motywy wyczekiwania mesjasza i jego odrzucenia w momencie, gdy się faktycznie pojawia. Trudno tu nie odnieść wrażenia, że zaszło tu jakieś nawiązanie (choćby intuicyjne) do tego, jak Jezus był odbierany przez Żydów<sup>33</sup>.

Na podanym wyżej przykładzie widzimy, w jaki sposób treść gry może stanowić punkt wyjściowy i *locus theologicus* refleksji teologicznej. Wildt w swoich badaniach wśród graczy i twórców zauważył, że gry mogą stanowić ważne miejsce we współczesnej postsekularnej kulturze, dzięki której gracze znajdują jakiś punkt odniesienia do własnego życia wewnętrznego. Bosman z kolei stwierdza, że „gry, podane konkretnej interpretacji, wzmacniają wiarę w tym sensie, że oferują informacje i stymulują refleksję nad chrześcijańską tradycją i wiarą. Zwłaszcza bohater mesjański i odpowiadająca mu (samo)identyfikacja gracza jako figury chrystoforycznej przypomina teologowi-graczowi o obietnicy Boga, że nigdy nas nie opuści”<sup>34</sup>.

Mesjanizm jest tylko jednym z możliwych kluczy interpretacyjnych gier wideo. Może być ich oczywiście więcej, w zależności od tego, do jakich prawd

<sup>31</sup> F.G. Bosman, dz.cyt., 84.

<sup>32</sup> Por. tamże, 79.

<sup>33</sup> Świat *The Elder Scrolls* właśnie ze względu na rozbudowaną narrację na temat religii stał się przedmiotem pracy teologicznej: J. Wise, *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles 2014.

<sup>34</sup> F.G. Bosman, dz.cyt., 255.

Objawienia czy doświadczenia chrześcijańskiego się odnoszą. Mogą poruszać kwestię pytania o istnienie zła (teodycea), motywy kreacjonistyczne, eschatologiczne itp. Część z nich została opisana przez Franka Bosmana i Daniela White'a Hodge'a<sup>35</sup>. W artykule *Prolegomena do teologii gier wideo* przedstawiłem natomiast propozycję, by zaczerpnąć z gier wideo instrumentarium teologii, na podobnej zasadzie jak Hans Urs von Balthasar wykorzystał język dramatu.

Tutaj należy rozróżnić między teologią gier wideo uprawianą w sposób akademicki i nieakademicki. Wyżej przedstawiono warunki metodologiczne, jakie należałoby spełnić, by można prowadzić badania teologiczne nad grami wideo. Wildt jednak na podstawie swoich obserwacji definiuje *pop-teologię gier wideo*. Uzasadnione byłoby w zasadzie stwierdzenie, że jest to współczesna wersja „teologii ludowej”, budowanej na podstawie popkultury. Tak jak inni badacze, zauważa on, że obecność religii we współczesnej popkulturze jest tak bardzo powszechna, że wpływa ona bezpośrednio na religijność i wierzenia odbiorców, zwłaszcza młodych ludzi. Treści gry, nawet fikcyjne wierzenia są często inkorporowane przez odbiorców<sup>36</sup>. Do tego stopnia, jak zauważa Wildt, że gracze modyfikują swoje osobiste wierzenia względem religii, w której zostali wychowani, pod wpływem mediów<sup>37</sup>. Jak zaobserwował na podstawie wywiadów, które przeprowadził, niektórzy gracze, którzy byli wychowani w rodzinach ateistycznych, pod wpływem gier wyrażali pragnienie wiary i potrzebę obecności jakichś bogów, którzy by nad nimi czuwali<sup>38</sup>. Geraci w *Virtually Sacred* stwierdza natomiast, że „[d]zięki światom wirtualnym, wiele osób praktykujących religię przeobraża swoje tradycje i w sposób twórczy odnawia ich »autentyczną« świętość lub zastępuje religijne instytucje wirtualnymi wspólnotami, które nadają znaczenia i sensu ludzkiemu życiu”<sup>39</sup>.

## 5. ZAKOŃCZENIE

Gry wideo dzisiaj przekazują informacje na temat religii i wierzeń w większym stopniu niż wiele innych mediów. Na podstawie obserwacji, zwłaszcza rynku gier RPG, można z dużym przekonaniem stwierdzić, że jest to jedno z najbardziej post-sekularnych mediów, które nie odrzuca i nie ignoruje religii (np. w kontraście do współczesnej muzyki czy filmów). Odwołując się do badań innych teologów groznawców, pokazałem, że mają one realny wpływ na wyobrażenia religijne i wierzenia graczy. Stąd tak istotne jest, by gracze mieli również odpowiedni warsztat

---

<sup>35</sup> Zob. F.G. Bosman, dz.cyt., D.W. Hodge, *Role Playing. Toward a Theology for Gamers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville 2012, 163–175.

<sup>36</sup> Chyba najbardziej znanym przykładem w historii XX w. było utworzenie religii Jedi, inspirowanej *Gwiazdnymi wojnami*, która w realnym świecie ma odniesienia do buddyzmu, mindfulness i New Age'u. Zob. C.M. Cusack, *Invented Religions. Imagination, Fiction and Faith*, Sydney 2010, 113–140.

<sup>37</sup> Prowadzi to również do tego, że niektórzy gracze, którzy widzą zbyt duży konflikt między swoimi przekonaniem religijnymi a treściami obecnymi w grze, odmawiają grania w nie. Zob. L. de Wildt, dz.cyt., 88–91.0

<sup>38</sup> Zob. tamże, 111.

<sup>39</sup> R.M. Geraci, dz.cyt., 12.

i wiedzę teologiczną, która pomagałaby im odnajdywać się w tym kolażu religijnych symboli, znaków i symulaków. Jak zauważył już Marshall McLuhan, „medium jest przekazem” – oznacza to, że treść, która jest przekazywana, jest również zależna od środka komunikacji. Gry są specyficznym medium cyfrowym, które nie jest zamkniętym utworem jak utwór muzyczny, film, czy powieść, ale wymaga działania i interakcji od gracza, dokonywania osobistych wyborów, które mają bardzo różne konsekwencje. Stąd bliżej, moim zdaniem, jest grom wideo to sztuki teatralnej i gry aktorskiej niż czytania książki czy oglądania filmu. W przypadku gier cyfrowych w XXI w. mamy do czynienia z zupełnie nowym medium, które potrzebuje również nowego podejścia ze strony teologów i nie może być już ignorowane.

Wymaga to jednak, jak już pokazałem, by teologowie, biorący sobie za cel interpretację gier cyfrowych, byli jednocześnie graczami, gdyż tylko takie doświadczenie pozwala na dogłębne zanurzenie się (immersję) w świat gry. Rozmowy z innymi graczami, czytanie opisów czy oglądanie gameplayu (nagranej rozgrywki przez innego gracza) nie daje tak pełnego obrazu i może stanowić materiał uzupełniający do samodzielnie dokonanego badania (w procesie grania).

Gry, jak starałem się ukazać, mogą być autentycznymi *loci theologici*, w takim samym stopniu jak inne świeckie wytwory kultury. Co więcej, w świecie postchrześcijańskim są one przesiąknięte treściami religijnymi. Gry wideo jako ponowoczesne intermedium nie poddają kultury sekularyzacji i odczarowaniu, lecz wręcz przeciwnie – cyberświaty gier na nowo próbują zaczarować świat. Stąd można mówić, że są one *de facto* postsekularne, gdyż nie idą one drogą sekularyzacji. Gry, będące produkcjami przygotowanymi na rynki międzynarodowe, które mają dotrzeć do jak największej liczby ludzi o różnym statusie, różnej narodowości itd., dostarczają informacji o tradycjach religijnych, które w inny sposób mogłyby nie dotrzeć do tych ludzi. Zaobserwował to właśnie Wildt w swych rozmowach z graczami.

Dzięki współczesnym grom można opowiadać stare historie na nowe sposoby i wcielać się w role i przemierzać światy, których nigdy wcześniej nie mogliśmy doświadczyć. Otwiera to niemalże nieskończone możliwości, ale też ukazuje człowiekowi nowe interpretacje i zachowania. Jak zauważa Wagner, choć „wiele ludzi może czuć się zagrożonych przez rosnącą popularność interaktywnej opowieści, to inni będą się radować z tego, że mogą odnaleźć pradawne reguły świętych opowieści, odrodzone w nowym wirtualnym kontekście, z ludźmi, którzy coraz bardziej sami uczestniczą w tworzeniu znaczenia”<sup>40</sup>. Gry zapraszają nas właśnie do tego, by wchodząc w ich świat i przyjmując rolę bohatera, współtworzyli go. W grach RPG wchodzimy w interakcję ze światem i bohaterami, podejmujemy wybory, wcielając się i utożsamiając z postacią, którą odgrywamy, często biorąc w nawias świat zewnętrzny i nasze zewnętrzne motywy. Właśnie w tych cyberświatach przepełnionych religijnymi treściami gramy w sposób religijny, pielgrzymujemy w tym świecie, jak np. w grach *The Elder Scrolls*, gdzie odwiedzanie kapliczek i miejsc świętych odkrywa przed graczami dodatkowe elementy fabularne oraz wzbogaca rozgrywkę. „W dwudziestym pierwszym wieku, badacze zaobserwowali, w jaki sposób ludzie używają mediów cyfrowych by odtwarzać religijne praktyki: odwiedzają kapliczki online, wyruszają

<sup>40</sup> R. Wagner, *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*, Oxon 2012, 53.

na wirtualne pielgrzymki i wykorzystują social media i Internet w swych duchowych nawykach<sup>41</sup>. Za lekką przesadę uznają stwierdzenie Bosmana, że gry wideo mają charakter *semi-sakramentalny* czy sakramentaliów<sup>42</sup>, ale jako *loci theologici* mogą stanowić dzisiaj bardzo ważne źródło do teologicznej refleksji.

## BIBLIOGRAFIA

- Bosman F.G., *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, Oxon: Routledge 2019.
- Bromley D.G., *The Satanic Cult Scare*, Society 1991 (28), 55–66.
- Campbell H.A., G.P. Grieve, *Introduction: What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*, w: *Playing with Religion in Digital Games*, red. H.A. Campbell, G.P. Grieve, Bloomington: Indiana University Press 2014, 1–21.
- Cusack C.M., *Invented Religions. Imagination, Fiction and Faith*, Sydney: Ashgate Publishing Limited 2010.
- Drzewiecki P., *E-sport w perspektywie teologii mediów i komunikacji*, *Studia Theologica Varsaviensia* 2022 (59), 1, 8–41.
- „Essential facts about the video game industry”, on-line: <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/> (dostęp: 17.04.2024).
- Gajewski M. SJ, *Wygrać za wszelką cenę. Okultyzm i satanizm w grach komputerowych (21-04-2015)*, Żywa wiara. Portal ludzi wierzących i poszukujących, on-line: <http://www.zywawiarra.pl/artykuly/art-940.html> (dostęp: 21.04.2024).
- Geraci R.M., *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford: Oxford University Press 2014.
- Hodge D.W., *Role Playing. Toward a Theology for Gamers*, w: *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, red. C. Detweiler, Louisville: Westminster John Knox Press 2012.
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki i literatury*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2014.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas 2016.
- Popiołek P., *Pan Bóg schowany w popularnych grach wideo*, <https://klubjagiellonski.pl/2024/07/08/pan-bog-schowany-w-popularnych-grach-wideo/> (dostęp: 9.07.2024).
- Popiołek P., *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*, w: *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Wrocław: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, 237–266.
- Prajzner K., *Wstęp*, w: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2019, 7–11.
- Schniz F., *I Believe in Videogames. A Medium's Potential for Spiritual Experiences*, w: *Fictional Practices of Spiritual I. Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld: transcript Verlag 2023, 211–238.
- Schniz F., Marcato L., *Introduction*, w: *Fictional Practices of Spiritual I. Interactive Media*, red. L. Marcato, F. Schniz, Bielefeld: transcript Verlag 2023.
- „The Ballet Dragon Quest for the first time in France!”, on-line: [https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france\\_106779.htm](https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-ballet-dragon-quest-for-the-first-time-in-france_106779.htm) (dostęp: 20.04.2024).
- Wagner R., *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*, Oxon 2012.
- Wildt L. de, *The Pop Theology of Videogames. Producing and Playing with Religion*, Amsterdam: Amsterdam University Press 2021.
- Wise J., *Past the Sky's Rim: The Elder Scrolls and Theology*, Los Angeles: Sideshow Media Group 2014.

<sup>41</sup> H.A. Campbell, G.P. Grieve, dz.cyt, 2.

<sup>42</sup> Zob. F. Bosman, dz.cyt., 255.

## Ludografia

- assassin's Creed*, Ubisoft, 2007.  
*Baldur's Gate 3*, Larian Studios, 2023.  
*BioShock Infinite*, Irrational Games, 2K, 2013.  
*Chained Echoes*, Matthias Linda, Deck 13 Spotlight, 2022.  
*Cyberpunk 2077*, CD Projekt RED, 2020.  
*Disco Elysium*, ZA/UM, 2019.  
*Dragon Quest*, Square Enix, 1986.  
*Fallout 3*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008.  
*Final Fantasy*, Square Enix, 1987.  
*League of Legends*, Riot Games, 2009.  
*Mass Effect*, Bioware, Microsoft Game Studios, 2007.  
*Octopath Traveler II*, Square Enix, 2023.  
*Papers, Please*, 3909 LLC, 2013.  
*Pong*, Atari, 1972.  
*The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002.  
*The Elder Scrolls Online*, ZeniMax Online Studios, Bethesda Softworks, 2014.  
*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2005.  
*Zelda*, Nintendo, 1986.

## VIDEO GAMES AS *LOCI THEOLOGICI*

### Summary

The article aims to show new perspectives on theology that video games offer. As a relatively new medium, only a few decades old, video games have only recently become the subject of comprehensive scientific study. Although rapid development of games could be observed already in the 1990s, it was only in the 21st century that the religious dimension of the video game phenomenon received more scholarly attention. Although groundbreaking works on this topic have been written in the English-language discourse in recent years, there is still a lack of research on this subject in Poland. In this work, I decided to examine a selected collection of English-language studies and focus on the theological potential of video games, their impact on players and, above all, the status of games as potential *loci theologici*.

**Key words:** theology, videogames, game studies, fundamental theology, locus theologicus, theology of culture, religion

### Nota o Autorze

**Piotr S. POPIOŁEK** – doktor teologii i religioznawca. Członek Towarzystwa Teologów Dogmatyków, Instytutu Badań nad Teologią i Duchowością Dalekiego Wschodu oraz European Academy of Religion. Pracę doktorską napisał na temat myśli Johna Milbanka. Zajmuje się tematyką postsekularyzmu, chrześcijaństwem w Azji oraz teologią polityczną. Jest redaktorem magazynu „Czterdzieści i cztery” oraz „Pressji”, autorem książki *Herezja sekularności. Tropami myśli Johna Milbanka*.

ORCID: 0000-0002-7986-480X

Kontakt e-mail: piotr.s.popiolek@gmail.com