

Izvirni znanstveni članek (1.01)

BV 73 (2013) 4, 517—526

UDK: 27-185.53:004.5:794

Besedilo prejeto: 04/2013; sprejeto: 10/2013

*Aljaž Peček in Mari Jože Osredkar*

## **Božje odrešenje prek računalniških iger**

*Povzetek:* Računalniške igre so močno navzoče v moderni družbi, vendar še niso bile predmet poglobljenega teološkega raziskovanja. Z združevanjem slike, zvoka in pripovedi ponujajo računalniške igre posamezniku aktivno vključevanje v dogajanje in kot posledica tega izpolnjevanje njegovih želja. Ker so kopija človeškega življenja, izražajo hrepenenje po nečem, kar nas presega. Mnoge igre vsebujejo simbole in etične teme in omogočajo gradnjo pravih skupnosti v navideznem svetu. Ti trije elementi pa so temelj za človekovo religioznost, zato v razpravi zagovarjamo tezo, da računalniške igre lahko igralcu pomagajo iskati Boga in mu omogočajo prepoznavati božje odrešenje v svetu.

*Ključne besede:* odrešenje, računalniške igre, etika, navidezne skupnosti, navidezni svetovi, splet

*Abstract:* **God's Salvation Through Computer Games**

Computer games are very much present in the modern society, they have, however, not yet been the object of any thorough theological research. By combining images, sound and story, computer games offer the player an active participation in the action and, consequently the fulfilment of his wishes. They are a copy of human life and thus reflect man's craving for something that is beyond him, i.e. transcendental. Many games contain symbols and ethical contents and thus enable the construction of actual societies in the virtual world. These elements are the fundamental building blocks of religion. In light of this correlation, we put forth the premise that computer games can help a player's search for God and enable him to recognize God's salvation in human life.

*Key words:* salvation, video games, ethics, virtual communities, virtual worlds, internet

**R**ačunalniške igre so vpliven medij, tako z ekonomskega kakor z demografskega vidika. Iz spletnih podatkov dveh cehovskih združenj založnikov računalniških iger, ameriške ESA (Entertainment Software Association) in evropske ISFE (Interactive Software Federation of Europe), je razvidno, da je igranje zelo enakomerno razširjeno med ljudmi vseh starostnih skupin, vseh narodnosti in obeh spolov. Glede na raziskave ISFE 25 % prebivalstva, ki uporablja splet, igra igre vsaj enkrat na teden (ISFE 2013). V ZDA ima namensko igralno konzolo 49 % gospo-

dinjstev. Tisti, za katere velja ta podatek, imajo v povprečju kar dve tovrstni napravi. Povprečna starost igralca v ZDA je 30 let (ESA 2013), medtem ko iz podatkov ISFE lahko ustvarimo skoraj popolno Gaussovo krivuljo starostnega razpona igralcev. Število igralcev, starih med 55 in 64 let, je skoraj enako številu igralcev, starih med 16 in 19 let (ISFE 2013). V Evropi in v ZDA je razlika v številu igralcev iger med spoloma relativno majhna (ZDA: 47 % žensk in 53 % moških; Evropa: 45 % žensk in 55 % moških). Objavljene ekonomske postavke za ZDA, kjer ima sedež večina največjih založnikov iger, kažejo na 10 % rast te industrije. Nekaterim zveznim državam igralna industrija pomeni pomemben delež celotnega državnega prihodka iz postavke zaposlitev (ESA 2013).

Kljub temu da so podatki vzeti iz omejenega vzorca in je prikazovanje večjih števil v interesu teh dveh združenj, jih ne moremo kar zavreči kot neustrezne, saj vsaj v grobem opisujejo razširjenost igranja. Drugi za nas koristni podatki izhajajo iz števila prodanih iger. Ker pa prodaja poteka po različnih kanalih (fizično v trgovinah, digitalni prenos, rabljene igre, da ne omenjamo piratskih kopij) in ker založniki iger teh informacij večinoma ne razkrivajo, ne moremo dobiti točnih števil. V ilustraciji pa nam je lahko podatek, da so zelo uspešno igro *COD: Modern Warfare* prodali v 26,5 milijona izvodih (D' Angelo 2012). To dokazuje, da se v nekaterih pogledih velikost te industrije lahko primerja s filmsko. Kar je najpomembnejše, igranje ni več nišni konjiček računalniško »pismenih« posameznikov, ampak močna veja moderne elektronske industrije, ki je prodrla v vse družbene skupine. Postala je *mainstream*.

Kljub dejstvu, da so računalniške igre danes izjemno razširjen medij, pa zaradi svoje relativne »mladosti« še niso bile deležne celostne obravnave. O njih so spregovorile sociološke znanosti, za teologijo pa je to večinoma neraziskano področje. Že na temeljno vprašanje, v kakšnem razmerju sta religija in računalniška igra, najdemo odgovore, ki so odsev nepoznavanja problematike. V razpravi zato želimo pokazati, da so računalniške igre pomembno področje teološkega raziskovanja. Najprej zato, ker uporabniku lahko pomagajo pri njegovem iskanju presežnega, še pomembnejše pa je dejstvo, da so računalniške igre lahko sredstvo božjega odrešenja. Ti dve izhodiščni tezi bomo skušali dokazati v petih korakih, ki so razdeljeni v dva sklopa. V prvem poglavju si bomo ogledali nekaj teorij iger. Nato bomo opredelili odrešenje. Namen prvih dveh poglavij je, razložiti pojme, o katerih se pogovarjamo, in jih postaviti v širši kontekst prepletanja navideznega sveta iger in resničnosti. V drugem sklopu se bomo lotili vsebinskih elementov, po zaslugi katerih bomo lahko prepoznali božje odrešensko delovanje v računalniških igrah. Poglavje o komunikaciji bo izpostavilo razsežnost odnosov, v katerih se znajdejo igralci. V poglavju o simbolih so na kratko prikazani religiozni elementi v računalniških igrah. Na koncu pa bo poglavje o etiki razkrilo globoko prepletenost računalniških iger z vprašanjem o dobrem.

## 1. Teorije iger

**R**ačunalniške igre so skupek zvoka, slike, pripovedi in igralčeve aktivnosti. So medij, ki človeku posreduje informacije, vendar pa ima igralec tudi možnost,

da vpliva na vsebino. Ta odnos med igralcem in igro je drugačen od odnosov v tradicionalnih medijih, na primer pri filmu ali v glasbi, kljub temu pa igre črpajo elemente tako iz filmske in romaneskne kakor tudi iz glasbene tradicije. Tukaj se skriva tudi njihova moč, ki jo želimo prikazati v tem besedilu. Najprej pa si moramo ogledati značilnosti iger.

Johan Huizinga meni, da je igra obstajala že pred razvojem človeške kulture. To dokazuje z zgledi živalskih mladičev, ki pazljivo kobacajo drug po drugem, pri tem pa se nežno grizejo. Skozi zgodovino se je preprosta igra v okviru kulture razvila v kompleksnejše, občudovanje vzbujajoče oblike z zapletenimi in dodelanimi pravili. Igro označuje kot »prvobitno življenjsko silo« (Huizinga 2003, 12), ki nam jo je narava podarila iz nam neznanega razloga. Bistvo igre je, da nam ugaja. Še več: »Z igro, če hočemo ali ne, spoznavamo neopisljivo nadresničnost. Kajti igra ni nekaj snovnega. /.../ Šele s sporočilom, ki presega vidne elemente igre, je igra sploh možna, predstavljiva in pojmljiva. Obstoj igre vedno znova v najvišjem smislu potrjuje nadlogičen značaj našega položaja v kozmosu.« (2003, 12)

Huizinga opredeli najpomembnejše značilnosti iger. Najprej izpostavi svobodno delovanje igralca. Kot drugo značilnost omenja dejstvo, da igra ni pravo življenje, temveč le njegov odsev. Na tretje mesto pa postavi trditev, da igranje ni del procesa neposrednega človekovega zadovoljevanja potreb in želja. Igra torej ni fiziološka potreba, je pa pogosto razlog, da ljudje te potrebe vsaj začasno zanemarijo. Avtor je jasen: »Arena, igralna miza, čarni ris, tempelj, gledališki oder, filmsko platno, sodišče, vse to so po obliki in funkciji prizorišča igre, se pravi posvečena tla, ločena, ograjena, sveto ozemlje, na katerem vladajo posebna pravila.« (2003, 21) Igra po pravilih omeji neki prostor in pri upoštevanju pravil sta dosežena dva elementa: estetika, kajti red vzpodbuja nastanek ravnovesja, težnje po estetski popolnosti, uravnoteženosti, variacije ipd., vse to pa pripomore k uresničenju drugega elementa, napetosti, ki s svojo katarzo upodablja cilj igranja. Huizinga meni, da je igra ena od temeljnih ustvarjalk kultur, in jo odkriva v športu, v poslovnem življenju, v umetnosti, v znanosti ter v notranji in celo v zunanji politiki (2003, 133–139).

Igre so skušali opredeliti tudi drugi pisci. Roger Caillois je, na primer, to teorijo razširil na šest točk, katerim je ob upoštevanju Huizingove razlage dodal negotovost izida, neproduktivnost v smislu ustvarjanja novosti in fiktivnost (2003, 148).

Računalniške igre imajo glede na druge vrste iger nekatere posebnosti. Jesper Juul je na podlagi tradicionalnega raziskovanja iger sestavil sintezo starih in novih teorij. Sodobne računalniške igre imajo po njegovi teoriji šest značilnosti:

1. pravila (brez pravil ni igre);
2. merljiv, naključni rezultat (igra se mora prilagajati sposobnostim igralca in mora vedno znova delovati sveže);
3. vrednotenje rezultata (igra mora vsebovati več končnih rešitev);
4. igralčev trud (igralec se mora za uspeh potruditi);
5. navezanost igralca na rezultat (pomembna je igralčeva vključenost v igro v smislu uspeha);

## 6. spremenljive posledice (možnost vplivanja na resnično življenje) (Juul 2005, 41).

Prav zadnja točka je za nas najpomembnejša. Juul navaja slikovit zgodovinski zgled rimskega zgodovinarja Tacita, ki je opisoval Germane: »Čeprav se nam zdi precej neverjetno, mečejo kocke v vsej resnosti tudi takrat, ko so popolnoma treni. Tega opravila se lotijo s tako zavzetostjo z ozirom na zmago in poraz, da, ko izgubijo vse možnosti, stavijo za zadnji in končni met osebno svobodo. Poraženec se sooči s prostovoljnim suženjstvom; čeprav je mlad in močan, se podredi svoji odločitvi in tudi morebitni prodaji.« (41)

Kvalitetne računalniške igre vzbujajo zelo primerljive občutke, čeprav bi težko rekli, da tako skrajne kakor v navedenem zgledu. Igre imajo svojo moč, ki se najprej izrazi v vplivu na igralca. Prek njega lahko govorimo o vplivih na bližnje in morda na širšo skupnost. S primerjavo teorij iger smo želeli pokazati, da igre niso odmaknjen ali odrezan del človeškega življenja, temveč pomemben element obstoja, saj lahko princip igranja najdemo v mnogih drugih, tudi bolj resnih človeških dejavnostih. Pomenijo izdelan okvir, ki je človeku blizu, to pa pomeni, da lahko na prijeten način predstavijo tudi kako na prvi pogled nezanimivo vsebino. Za našo razpravo je pomembno, da je resnično življenje možno zelo kvalitetno prenesti v navideznost iger in jih nadgraditi. Obenem pa igre niso samo kopija resničnosti, ampak tudi medij, ki prenaša simbole in vrednote med igralci.

## 2. Odrešenje

**B**iti odrešen pomeni živeti. Hrepenenje po odrešenju izraža človekovo željo po polnejšem življenju in hkrati željo po njegovem nadaljevanju. To je torej iskanje smisla življenju, ki ga živimo, in hkrati iskanje tega, česar še nismo deležni. Človek vedno sega po nečem, kar ga presega. To imenujemo presežnost. V tovrstnem prizadevanju se nekateri zanašajo zgolj na svoje sposobnosti, tedaj govorimo o samoodrešenju. Drugi pa so prepričani, da je življenje božji dar, in zato se tudi s prošnjo za polnejše življenje in za ohranitev življenja zatekajo k Bogu. Kot božje odrešenje pojmuje vse tisto, v čemer vernik prepoznava božje posredovanje, ki mu pomaga pri zapolnitvi življenja in pri njegovem nadaljevanju. Za vse to se Bogu zahvaljuje. Zato lahko rečemo, da je božje odrešenje proces prepoznavanja božjega posredovanja v človekovem življenju. Človek se počuti odrešenega, ko prepoznava in priznava, da mu je Bog podaril življenje in vse, kar ga v življenju ohranja in mu življenje izpopolnjuje (Osredkar 2012, 11).

Božje posredovanje v življenju, torej božje odrešenje, veren človek prepoznava zaradi treh dejstev. Prepoznavanje božjega delovanja je človeku omogočeno, ker je bitje komunikacij, ker je simbolno bitje in ker je sposoben razlikovati dobro od hudega. Če ti trije pogoji ne bi bili izpolnjeni, človek božjega posredovanja v svojem življenju ne bi prepoznal oziroma ne bi mogel verovati, da mu Bog podarja, osmišlja in ohranja življenje. Človek lahko torej prepozna božje posredovanje pov-

sod tam, kjer najdemo komunikacijo, simbole in etiko. Posebej bi poudarili besedo »lahko«, ki smo jo zapisali v tem stavku. Ni namreč nujno, da človek Boga tudi vedno prepozna, čeprav je komunikacijsko, simbolno in etično bitje in se znajde v položaju, v katerem obstajajo komunikacija, simboli in dobrot.

V uvodu smo zapisali, da računalniške igre človeku lahko pomagajo pri njegovem iskanju presežnega in da v njih vernik lahko prepozna sredstvo božjega odrešenja. Zakaj je to tako? Zato, ker v računalniških igrah najdemo komunikacijo med igralci, simbole in predvsem etiko. Računalniške igre so ustvarjene na podlagi resničnega sveta. V navideznem svetu iger najdemo kopijo človeškega življenja, ki resda ne more biti popolna, kljub temu pa je odsev hrepenenja po nečem, kar človeka presega. Igre niso samo blede kopija resničnosti. Rachel Wagner zagovarja idejo, da so računalniške igre po svoji obliki in namenu sorodne religijam samim. V osmih točkah pojasni elemente, ki jih vsebujejo tako igre kakor religije. To so socialnost, življenje, začetni dvom, svobodna volja, pravila, tekmovanje, smiselnost in trud kot pogoj za uspeh (Wagner 2012, 181). Igre imajo torej že zaradi svoje strukture možnost, da zadovoljijo človeško potrebo po presežnem in po smislu, ki se izrazi v hrepenenju po odrešenju. Vendar pa sama struktura ni dovolj, da bi posamezniku dala pravo spodbudo za doživljanje odrešenja, potrebna je tudi dobra vsebina. Komunikacijo, simbole in etiko, ki znatno pripomorejo k prepoznavanju odrešenja, si bomo posebej ogledali v nadaljevanju.

Naša temeljna misel, iz katere izhaja teza o igrah kot »spodbujevalcih« odrešenja, je trditev, da igre v številnih pogledih zrcalijo resnični svet. Tako kakor nas resnično življenje prek komunikacije, simbolov in etike usmerja k verovanju, to možnost ponujajo igre. Te igre pa so, kakor bomo videli, močno vpete v sodobno kulturo. Naša naloga je, da pokažemo, kje in kako komunikacija, simboli in etika obstajajo v računalniških igrah.

### 3. Komunikacija v igrah

Čerkev je skupnost verujočih posameznikov, ki temelji na medsebojni pomoči, veri in zaupanju. Tudi skupnost igralcev temelji na medsebojni pomoči, na ljubezni do igre in na zaupanju. Tu imamo v mislih predvsem manjše interesne skupnosti, ki delujejo v okviru posamezne igre. Imenujejo se »cehi«, »alianse« ali pa »korporacije«, če naštejemo nekaj najbolj splošnih oznak zanje. Igranje z drugimi, živimi igralci doda igri popolnoma novo razsežnost, saj to vedno bolj prenika v resnično življenje in izgublja tisto magično mejo, ki igro razlikuje od resničnosti. Igra je tudi simbolni okvir, v katerem se znajdejo igralci s podobnimi interesi. Splošna razširjenost igranja pripomore k večji razdrobljenosti glede na spol, starost, jezik in gleda na svetovnonazorska prepričanja. Vse te različne osebnosti združujejo igralni cilji, ki imajo podobne cilje kakor v športu (zmaga) ali pa v prostovoljskih dejavnostih (širjenje idej). Najbolje bo, da si za ilustracijo ogledamo nekaj praktičnih zgledov, ki nakazujejo potenciale uspešnih skupnosti.

*EVE online* je vesoljska masovna igra, ki jo istočasno na istem igralnem področju igra tudi do 50 000 igralcev. Celoten ekonomski model temelji na dejavnosti sodelujočih, ki nabirajo surovine, gradijo vesoljske ladje in jih na koncu uporabijo za doseganje svojih ciljev. To so lahko gradnja imperija, piratstvo, zbiranje opreme, goljufanje, grajenje »peščenih gradov« ali pa samo preprosta neobvezna zabava pri raziskovanju vesolja. Eden od igralcev je bil tudi Sean Smith z igralnim vzdevkom *Vile Rat*. V poklicnem življenju je delal kot diplomatski operativec na kriznih žariščih Bližnjega vzhoda. V igri je bil eden od uspešnejših diplomatov, ki so pomagali pri gradnji velikanskih alians. Igralci so ga zelo spoštovali. Teden po premestitvi v Bengazi leta 2012 je umrl med napadom islamskih skrajnežev. Njegove zadnje besede so bile napisane v pogovorno okno igre. Igralna skupnost se je zganila. Vse novičarske strani, ki so spremljale dogajanje v igri, so objavile članke o njem, organizirali so zbiranje prispevkov za vdovo in otroke, pripravili spominske dogodke v samem okolju igre, zgodba pa je bila objavljena tudi v vidnejših medijih, na primer *Wired*, *Forbes* ter *Playboy*.<sup>1</sup> Nastal je celo članek na Wikipediji. To dokazuje močno prepletenost navideznega in resničnega.

*Church of Fools* je bil projekt metodistične Cerkve v Veliki Britaniji, kjer so leta 2004 želeli narediti poskus prenosa cerkvenega obreda v okolje svetovnega spleta. Projekt jim je uspelo izpeljati, seveda po zmožnostih tehnologije tistega časa. Igralci, ki so se prek spletne strani vpisali v Cerkev, so prevzeli igralni lik; ob hoji je lahko opravljal enajst dejanj (poklek, molitev, sedenje in podobno). Igralec se je lahko sprehodil po cerkvi, se aktivno udeležil bogoslužja z uporabo kretenj, po uradnih aktivnostih pa je odšel v spodnje prostore, kjer je bil prostor za druženje. Ideja je doživela za tiste razmere izjemno medijsko pokritost, prav tako pa so se ustvarjalci igre potrudili z objavljanjem ur in datumov bogoslužij, ki so jih vodili resnični duhovniki s posebnim igralnim likom. Ob neki priložnosti je maševal tudi londonski škof. Kljub tehničnim težavam na začetku in kljub kopici nevljudnih obiskovalcev se je izoblikovala močna skupnost, ki je obstala tudi po zaprtju spletne strani. Kluver in Chen komentirata: »Mnogi so ugotovili, da so tradicionalne »izklopljene« izkušnje čaščenja Boga v domačih Cerkvah precej okrnjene, saj so preobremenjene z raznimi opravili in zadolžitvami, premalo pa je časa za pogovore o lastnem življenju, o osebnih duhovnih izkušnjah in za osebno molitev z drugimi.« (Kluver 2008, 126) Za nas je zanimivo dejstvo, da je igra delovala kot iskra, ki je zanetila potrebo po pogovoru in po skupni molitvi.

Veliko masovnih spletnih iger se je uporabljalo kot medij, ki so ga igralci izkoristili za izražanje svojih lastnih potreb in želja. Nadja Miczek v svojem pregledu prenosa verskega delovanja na splet opiše delovanje Cerkva v igri *Second Life*. Nekateri igralci so porabili veliko časa in denarja, da so v navideznem svetu zgradili ustrezni-ce resničnih cerkva in uredili tudi dnevna ali tedenska bogoslužja za igralce (Miczek 2008, 158). Vse velike svetovne religije imajo v tej igri svoja svetišča, za katere skrbijo verni igralci, opazimo pa lahko še večje število manjših in manj znanih verskih skupnosti. Zavedati se moramo, da igralci za svoje verske potrebe ne iščejo praznih

<sup>1</sup> Nekaj opaznih spletnih člankov: <http://goo.gl/2cqSk>; <http://goo.gl/vnfGz>; <http://goo.gl/gcKx8>; <http://goo.gl/lweM4>; <http://goo.gl/CMYPT> (21.3.2013).

navideznih hiš v obliki cerkva, ampak skupnosti, ki stojijo za njimi in jih vzdržujejo. Posameznik išče drugo osebo, da se lahko z njo pogovori in moli. Fizična bližina ima še vedno zelo pomembno mesto, kljub temu pa se zdi, da lahko skupnost v igri do neke mere nadomesti osebno potrebo po izpovedovanju vere. Dolžina bogoslužij je podobna resničnim, možna pa je tudi glasbena spremljava, s katero zadovoljimo tudi sluh. Ker pa je to še vedno le približek, lahko rečemo, da je jakost verske izkušnje po navideznih obredih odvisna od vsakega posameznika posebej.

Za konec omenimo, da se pri mnogih spletnih igrah zbirajo skupnosti krščanskih igralcev, ki imajo večinoma dva namena. To sta evangelizacija in sodelovanje v skupnosti. V zadnjih letih lahko opazimo opazen dvig »kvalitete« teh skupnosti, ki se kaže v dolžini obstoja in v dobro pripravljene infrastrukturi (spletne strani, urejeni strežniki za pogovor, komunikacijska omrežja, *podcasti*) (Schut 2013, 153).

#### 4. Simboli v igrah

Pomemben del računalniških iger je pripoved, ki po kvaliteti večinoma ne zaostaja za preostalimi mediji. Igre vsebujejo iste motive, kakor jih prepoznamo na primer v literaturi ali filmu. Avtorjev, ki so sestavili sezname osnovnih tematik v vseh popularnih in umetnostnih besedilih, ni malo. Ronald B. Tobias jih je navedel dvajset: zadana naloga, avantura, iskanje, pobeg, rešitev, maščevanje, uganka, spor, obramba šibkejšega, skušnjava, preobrazba, predrugačenje, odraščanje, ljubezen, prepovedana ljubezen, žrtvovanje, najdba, norost, vzpon in padec (Murray 1996, 186). Z upoštevanjem njegove razdelitve lahko praktično vsa medijska dela uvrstimo vsaj v eno tematiko. Tudi Jezusova zgodba v evangelijih vsebuje nekaj teh tem: glavno je žrtvovanje, ki ga dopolnjuje naloga z avanturističnimi elementi, vse skupaj pa lahko opazujemo v okviru ljubezni do bližnjega, če smemo te pojme opredelimo tako široko opredeliti. Tudi igre morajo vsebovati teme, ki vzbudijo zanimanje igralca in ga »držijo« v svetu igre. Ne pozabimo, da je privlačnost eden glavnih namenov igre. Daniel White Lodge prepozna nekatere motive, ki so povezani z religioznimi pripovedmi: zgodbe o tovarštvu, iskanje, socialne težave, postapokaliptični svet, herojstvo itd. (Detweiller 2010, 164). Čeprav na prvi pogled v vsebini iger opazimo najbolj neposredne znake, kakor so križi in omembe bogov, imajo ti motivi s svojo univerzalnostjo močno sporočilo za dojetje in vodenje igralca skozi zgodbo. Zanje sploh ni pomembno, da vsebujejo vidna znamenja, ki bi jih povezovali z religijo; simboli, ki so vpleteni v temo dogajanja, so povsem dovolj. Zanimivo je, da temeljni verski simboli vedno znova pritegnejo publiko. V igrah se tako pogosto najdejo različni motivi. Sodni dan, pripoved, ki jo lahko igralec aktivno usmerja, je oblikovana okoli bližajoče se apokaliptične nevarnosti. Igralec ima na voljo orodja, s katerimi bo to nevarnost preprečil. Pomembna je zmaga dobrega nad zlim; ta motiv je skoraj obvezen pri večini iger, saj predpostavlja nasprotnika ali celo sovražnika, ki ga mora igralec premagati, da bi uresničil svoje poslanstvo. Pogosto imamo romanja: vsako popotovanje lika skozi igralne prepreke bi lahko pojmovali kot romanje, saj se igralec sproti uči in razvija svoje duhovne in praktične sposobnosti. Te motive najdemo tudi v drugih

medijih, na primer v literaturi in pa v filmu, ki izhaja iz bogate dramske tradicije. So univerzalni, saj vsebujejo sporočilo, ki nagovori največje število uporabnikov medija. Vsak medij ima svoje značilnosti; zagovarjamo idejo, da imajo igre več kakor dovolj velike potenciale, te motive približati igralcu na vsaj tako prepričljiv način kakor tradicionalni mediji, če ne še bolj uspešno. To lahko storijo tudi z uporabo vidnih simbolov (križ, polmesec, kapelice, kipi, gotska arhitektura itd.), ki popestrijo igralni svet.

Kakor smo videli, so igre sistematičen in dodelan medij. To dejstvo pa ne more nakazati globljih potencialov računalniških iger. V nadaljevanju bomo pokazali, da igre vsebujejo etične elemente v različnih oblikah.

## 5. Etika v igrah

Kakor ugotavlja Miguel Sicart, lahko etiko v računalniških igrah prepoznavamo na treh področjih: v sami zgradbi igre, v igralčevi izkušnji in v ravnanju igralca kot avtonomnega etičnega bitja. Ta tri področja in njihove medsebojne povezave zahtevajo podrobnejšo razlago. »Zgradbo igre« lahko pojmuje kot sistem, v katerem imajo vsi deli neki smisel in ki je narejen po nekem načrtu. Načrtovalci igralne izkušnje skušajo svojo zamisel preoblikovati tako, da bo razumljiva čim širšemu krogu igralcev in bo imela pri tem kar največji vpliv. »Igralna izkušnja« je lahko zelo raznolika. Tudi ob ponovnem igranju neke igre lahko naletimo na del zgodbe, ki nam pojasni dogodek v drugačni luči. Isti dogodek lahko pri nekom povzroči smeh, pri drugemu pa strah in tesnobo. »Igralec je avtonomen subjekt«, od katerega je odvisno, na kakšen način bo igral igro in kje bo našel stranske poti v zgradbi igre, ki bodo morebiti spremenile del izkušnje (Sicart 2009, 62). Skratka, ločimo lahko pripravljeno mehaniko etičnega odločanja, konkretno doživeto etično izkustvo in posameznikovo odločanje, ki išče izraz samega sebe. Pri iskanju, pa tudi pri vrednotenju etičnosti v posameznih igrah moramo upoštevati vsa tri področja, saj se lahko le prek medsebojnega stika ustrezno izrazijo. Že na prvi pogled je razvidno, da igra ne more obstajati brez igralčeve vpletenosti in da igralec ne bo igral igre, ki mu ne bo ponujala pozitivne izkušnje. Toda, kako se ta izkušnja izraža v praksi? Jon Cogburn in Mark Silcox menita, da veliko iger deluje po principu reka filmskega lika Konana Barbarja: »Uniči sovražnike. Poženi jih v beg. Poslušaj jok njihovih žena.« (Cogburn 2009, 86) Ob bežnem pregledu televizijskih novic in uspešne filmske produkcije lahko ugotovimo, da igre ne zaostajajo za sodobnimi trendi, v katerih je potencirani konflikt gonilo zabave. Moramo se tudi zavedati, da tiste igre, v katerih ni stika z drugimi, živimi igralci, etičnih zmožnosti ne morejo izraziti v polni meri. Igre so izoblikovale metode, s katerimi pripravijo igralca na etično odločanje. Avtorja menita, da je etične dimenzije možno dodati z nagradami in s kaznimi, ki jih igralec prejme glede na svoje odločitve. Serija *Civilisation* ponuja možnost, da se nam z manj krvavim širjenjem imperija in z modrimi odločitvami sama od sebe priključijo mesta, ki bi jih ob drugačnih odločitvah morali podjarmiti z vojsko. Nekatere igre tudi z grafično podobo pokažejo na odmev naših odločitev. V igri *Black and White* začne takrat, ko smo zlobni bog, grafična podoba temneti. V nasprotnem pa so barve bolj živahne in bolj



vesele. Za spodbujanje etičnih odločitev pa mora igra nakazati tudi, kakšne posledice bodo imela igralčeva dejanja. Avtorja za zgled navedeta dodatek igre *Rome: Total War*, in to *Barbarian invasion*. V tej igri se igralec na začetku glede na svoje lastne želje odloči, katero religijo bo vpeljal v svojem cesarstvu. Pri uveljavljanju svoje volje mora v posameznih mestih porušiti vse templje religije, ki je ne želi imeti, in začeti gradnjo zelenih svetišč od začetka. V vmesnem obdobju, ko svetišča še niso zgrajena, se mora soočiti z uporom prebivalstva in kot posledica tega tudi z manjšimi prihodki, saj mora v bran pred upori zmanjšati davke. Ker etično ne delujemo samo zaradi nagrad, temveč tudi zaradi prepričanja, da je nekaj prav, vse pozitivne etične odločitve v igrah ne smejo temeljiti samo na koristih za igralca. Lahko pa igre ponudijo možnost, da igralec uspe tudi z uporabo metod, ki ne škodijo drugim likom v igri. Že igra *Civilisation II* je omogočala zmago z vpeljavo tehnološke nadvlade. Druge igre, pri katerih je poudarek na vojaškem osvajanju, bi lahko uvedle obliko točkovanja, ki bi imelo tudi pozitivne učinke. Moramo se zavedati, da moralno delovanje ne vsebuje vedno nagrad za tistega, ki izvaja etična dejanja. Nekateri dogodki zahtevajo tudi odrekanje in celo trpljenje. Zato računalniške igre ne morejo preprosto spodbujati etičnih odločitev samo z boljšim točkovanjem (Cogburn 2009, 89). Igre imajo etične potenciale, vendar: ali jih znajo izkoriščati? Zanimivo je, da tehnološki napredek nima vpliva na možnost izražanja globine in etičnosti v igrah. To dokazuje zgled dobre prakse. Mark Hayse v analizi *Ultimate IV* iz daljnega leta 1984 uporabi pojem »moralna ekonomija«, ki je skrajšano ime za celoten sistem etičnih odločitev in njihovih vplivov na igranje. Glavno težavo, ki je tudi povezana s Sicartovo mislijo o pravilni uporabi etike, vidi v lahkotnosti uvida v sistem: »Igralci hitro raziščejo – morebiti še prehitro – kaj lahko storijo in česa ne smejo za reševanje težav, pridobivanje prijateljev, nabiranje denarja in končno zmago.« (Detweiler 2010, 38) Prav dejstvo, da igralec ne vidi takojšnjih posledic svojih odločitev, pripomore k igranju z upoštevanjem vesti in ne samo zaradi koristi prek izrabe igralne mehanike. Richard Garriot, glavni ustvarjalec te igre: »Med igranjem domišljjskih vlog ljudje navadno ne želijo prevzeti odgovornosti za dejanja svojega lika, zato se lahko oddaljijo od osebe, ki hodi naokrog in izvaja množičen pokol. To je tisto, kar sem spremenil v *Ultimi IV*. Ne želim, da bi bili lutka, temveč da bi lutka bili *vi* ... Pustil vas bom, da spremenite fizično zunanost po svojih željah. Vendar pa ste v duhu še vedno ista oseba. Lik v igri vodi vaša življenjska sila. Vi ste tisti, ki ste odgovorni za dejanja vašega lika.« (2010, 36) Ko smo v igralnem svetu storili kako etično ali pa zelo hudobno dejanje, se ni zgodilo nič. Igralec se je sčasoma prenehal obremenjevati, kaj počne in kako je to, kar počne, v skladu z njegovimi koristmi. Končni odziv na svoja dejanja je prejel šele proti koncu igre. Kakor v resničnosti, tako tudi v računalniških igrah naša dejanja počasi in brez posebnega odziva krojijo naš odnos z drugimi. Igre so simulacija, ki pa se v primerjavi s človeškim življenjem končajo precej hitro in tako zagotavljajo hitrejšo povratno informacijo, kam nas bodo naša dejanja privedla. Samo po sebi je razvidno, da je upoštevanje teh znamenj odvisno izključno od igralca, tako kakor v resničnem življenju. Nekatere igre torej prilagodijo igralno mehaniko z etičnimi smernicami, to pa igralcu istočasno ponudi možnost etičnih izbir in poveča intenzivnost prenašanja sporočila.

## 6. Sklep

V razpravi o vplivu računalniških iger na človekovo religioznost smo spoznali, da so računalniške igre močno navzoč, socialen, s simboli nabit in z etičnim odločanjem podprt medij. Kot takšen ima močan vpliv na naše vsakodnevno življenje in na naše iskanje presežnosti. Navzočnost čuta za skupnost v računalniških igrah, simbolnega jezika in etične naravnosti omogočajo človeku, da prek računalniških iger pogloblja svojo vero v Boga in prepoznava božje odrešenje v svojem življenju. Občutenje osebne odrešenosti bo izšlo iz pozitivnih izkušenj, ki jih ustvarijo igre. Nekatere bo duhovno okrepila etična izkušnja, drugi bodo doživeli čustvene trenutke v navidezni skupnosti, tretje pa bodo k veri usmerili pravilno in prepričljivo prikazani simboli. Čeprav moramo upoštevati, da je doživljanje iger odvisno od vsakega posameznika posebej, so kvalitetne igre zelo uspešne pri posredovanju raznolikih idej in spodbud. Nekateri igralci bodo našli pravo sporočilnost tudi v igrah, ki na prvi pogled nimajo globljih vsebin. Trditev, da so igre pri prikazovanju smisla tako uspešne kakor religije, vsekakor ni zmotna. Pravzaprav glede tega vprašanja sploh ni dileme. Igre nasitijo našo lakoto po smislu, po skupnosti in po name-nu (Wagner 2012, 188) in tako so lahko učinkovito sredstvo božjega odrešenja.

## Kratice

ESA – Entertainment software association

ISFE – Interactive software federation

## Reference

- Cogburn, Jon, in Mark Silcox.** 2009. *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge.
- D' Angelo, William.** 2012. Call of Duty: A Sales History. 30. 5. <http://www.vgchartz.com/article/250163/call-of-duty-a-sales-history/> (pridobljeno 23. 3. 2013).
- Detweiler, Craig ur.** 2010. *Halos and Avatars*. Louisville: Westminster John Knox Press.
- Entertainment software association.** 2013. Industry facts. <http://www.theesa.com/facts/index.asp> (pridobljeno 3. junija 2013).
- Huizinga, Johan, Roger Caillois in Eugen Fink.** 2003. *Teorije igre*. Ljubljana: Študentska založba.
- Interactive software federation of Europe.** 2013. Industry facts. Domača stran. <http://www.isfe.eu/industry-facts> (pridobljeno 3. 6. 2013).
- Juul, Jesper.** 2005. *Half-Real*. Cambridge: The MIT Press.
- Kluser, Rudolph, in Yanli Chen.** 2008. The Church of Fools. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, (3. 1.): 116–43. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:16-rel-3919> (pridobljeno 3. 6. 2013).
- Miczek, Nadja.** 2008. Online Rituals in Virtual Worlds. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, (3. 1.): 144–173. <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:16-rel-3919> (pridobljeno 3. 6. 2013).
- Murray, Janet H.** 1997. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: The MIT Press.
- Osredkar, Mari Jože, in Marjana Harget.** 2012. *Pojem odrešenja in nauki o odrešenju v svetovnih religijah*. Ljubljana: Založba brat Frančišek.
- Schut, Kevin.** 2013. *Of Games and God*. Grand Rapids: Brazos Press.
- Sicart, Miguel.** 2009. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Wagner, Rachel.** 2012. First Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Inter-Religious Encounter. *CrossCurrents* 62, št. 2:181–203.