

WPROWADZENIE REDAKTORA NAUKOWEGO TOMU

Czwarty tom „Łódzkich Studiów Teologicznych” 2024 r. jest poświęcony chrześcijańskiemu aspektowi gier cyfrowych. Religia chrześcijańska i jej tradycje są przedmiotem nieustającego zainteresowania społecznego, w tym twórców i odbiorców gier. Aspekty religijne wykorzystywane są jako elementy fabuły, wątki poboczne lub fundamentalny budulec uniwersum lub kreacji postaci przedstawionych w grach. Jest to ważny obszar zainteresowania badaczy, ponieważ może pozwolić na lepsze zrozumienie sposobu mówienia o chrześcijaństwie lub wykorzystania wątków religijnych w przestrzeni gier cyfrowych.

Perspektywy badawcze zjawisk związanych z grami cyfrowymi mogą czerpać z ich interdyscyplinarnego charakteru. Punktem wyjścia rozważań mogą być nauki społeczne (w tym nauki o mediach i komunikowaniu), nauki humanistyczne, nauki teologiczne. W tomie są też zamieszczone artykuły Autorów podejmujących inną problematykę badawczą, ich artykuły włączono do działu VARIA.

Natalia Kańduła porusza tematykę związaną z egranizacją, czyli adaptacją dzieł literackich w innym rodzaju medium, grach cyfrowych. Bliskie temu zjawisko można było obserwować w przypadku ekranizacji, czyli filmowych odwzorowań literatury. W artykule odniesiono się do przykładu zbioru opowiadań Marcina Przybyłka, *Gamedec*, które pozwoliły zaobserwować różnice w obu sposobach adaptacji. Zwraca się uwagę na immersyjność oraz interaktywność cech, które czynią odbiorcę czynnym uczestnikiem fabuły.

Mateusz Kot – redaktor naukowy niniejszego tomu – przyjrzał się grom z uniwersum *Diablo*. Uwagę skierował na sposób przedstawienia aniołów, opisując ich aspekty wizualne oraz osobowość, koncentrującą się wokół aksjologii, antropomorfizacji oraz cech osobowości. Zauważa, że motywy wykorzystane w grze mają znamioną inspirację tradycją chrześcijańską, jednak są zmodyfikowane i tożsame z częścią dzieł kultury popularnej, odbiegającej od pierwotnego przedstawienia.

Piotr Lenzion poświęcił swoją uwagę teologicznemu potencjałowi gier cyfrowych. Szczegółowo skupił się na fenomenie mediatyzacji kultu religijnego na przykładzie mszy w Roblox. Autor zadaje pytania dotyczące przeniesienia doświadczeń metafizycznych do środowiska cyfrowego.

Piotr Łuczuk patrzy na gry cyfrowe bardzo szeroko. Stawia pytania o wpływ mechanizmów BigData na codzienne wybory użytkowników, które nie odnoszą się do świata wirtualnego, a kształtują decyzje w świecie realnym, choćby zakupowym.

W swoich przemyśleniach odwołuje się do medialnych dzieł kultury, ale także wskazuje, że skrajnymi przykładami wykorzystania mechanizmów propagandowych mogą być konflikty zbrojne, także te toczące się w Europie.

Ewa B. Nawrocka podejmuje się trójplaszczynowej analizy serii gier *Diablo*, która stanowi jedną z najbardziej rozpoznawanych gier wykorzystujących aspekty religijne. Wyszczególnia warstwę wizualną, fabularną oraz językową. Wykazany silny związek z symboliką i kulturą chrześcijańską pozwala Autorce na postawienie tezy, że motywy religijne, wyznaczające ós całego uniwersum, w znacznej mierze przyczyniły się do popularności cyklu.

Piotr S. Popiołek prowadzi rozważania, które mają na celu ukazanie nowych perspektyw dla teologii, jakie oferują gry. Zauważył popularność tematu teologicznych rozważań nad nową formą mediów, jaką są gry cyfrowe, w dyskursie naukowych państw Zachodu. Odpowiadając na potrzebę aktywizacji tego tematu na gruncie polskim, skupia się na teologicznym potencjale gier oraz ich statusie jako potencjalnych *loci theologici*.

Aneta Rayzacher-Majewska, koncentrując się na katechetycznym przekazie o grzechach głównych, rozpatruje zagadnienie gier cyfrowych w ich związku z moralną formacją dzieci i młodzieży. Jednak myśląc o formacji nowego pokolenia, Autorka podkreśliła rolę osób dorosłych – nauczycieli religii.

Łukasz Sasuła przedstawił wybrane przykłady instytucji religijnych w grach cyfrowych, skupiając się na aspekcie narracyjnym. Przytacza rolę, którą pełnią w przedstawianej opowieści. Wykazuje mechaniki gier przypisywane instytucjom religijnym, ale także analizuje sposób przedstawienia postaci kapłana, niekiedy nieanonimowego bohatera fabularnego, często nacechowanego negatywnie.

Wyżej wymienione teksty, zebrane w niniejszym tomie „Łódzkich Studiów Teologicznych”, nie wyczerpują tematu gier cyfrowych. Jako redaktor naukowy uznałem za istotne ukazanie wielowątkowości zjawiska chrześcijańskich aspektów gier cyfrowych, ze względu na silną ich obecność w życiu nie tylko najmłodszych użytkowników technologii cyfrowych, ale także dorosłych graczy.

Podziękowania kieruję do Auterek i Autorów niniejszych publikacji za stworzenie przyczynku do dyskusji dotyczących gier cyfrowych, wykazania szerokości problematyki i jej interdyscyplinarnego charakteru. Dziękuję także Redakcji „Łódzkich Studiów Teologicznych” za otwartość na niniejszą dyskusję oraz chęć podejmowania ważnych, choć złożonych tematów związanych ze współczesnym krajobrazem mediów, także cyfrowych.

W dziale VARIA obserwację krajobrazu medialnego kontynuują: Ewa Karpińska, Kinga Kwaczyńska, Piotr Lenzion oraz Agata Skalska – studenci i absolwenci Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Ich artykuły czerpią z nauk o komunikacji społecznej i mediach. W tym dziale reprezentowane są także nauki teologiczne dzięki artykułom Dawida Makowskiego oraz Łukasza Andrzejewskiego.

Lukasz Andrzejewski przygotował rozważania na temat ciszy i jej wyjątkowej roli. W artykule *Cisza i milczenie jako podstawa modlitwy w życiu i nauczaniu św. Pawła od Krzyża* podkreśla jej rolę jako fundamentu niezbędnego do pełnowartościowego skupienia modlitewnego.

Ewa Karpińska podjęła się próby udowodnienia, że sonda uliczna jako oddzielny gatunek dziennikarski jest ważną formą medialną. Autorka wykazuje, że jest to oddzielna forma dziennikarska i nie można jej traktować jako jednej z odmian wywiadu.

Kinga Kwaczyńska kontynuuje swój wywód dotyczący sztucznej inteligencji, rozpoczęty w poprzednich numerach „Łódzkich Studiów Teologicznych”. Tym razem stawia pytania o dualizm sztucznej inteligencji oraz perspektywy na przyszłość.

Piotr Lendzion, w tym dziale tomu, zwraca uwagę na ekranizację *Władcy Pierścieni* w reżyserii Petera Jacksona. Przybliży powstanie i odbiór tego zjawiska. Stawia pytania o rasizm w twórczości J.R.R. Tolkiena i stara się polemizować i dyskutować z formułowanymi zarzutami.

Dawid Makowski przybliży kształtowanie się hierarchii duchowieństwa do IV w. Wynika to z zainteresowania ewolucją sakramentu święceń w czasie pierwszej organizacji struktur kościelnych. Formułuje także refleksję podsumowującą rozważania.

Agata Skalska przypomina o publikacji Barbary Kurdej-Szatan w mediach społecznościowych odnoszącej się do kryzysu migracyjnego na polsko-białoruskiej granicy. Podsumowuje konsekwencje tego zdarzenia i formułuje wnioski dotyczące wspomnianego posta na wizerunek aktorki, a także wyszczególnia konsekwencje zawodowe, jakie poniosła ona z powodu publikacji.

Zawartość zeszytu została wzbogacona o dwie recenzje: pierwsza jest autorstwa **Jarosława Ćwikły** (Mariusz Rosik, *Miejsca biblijne na każdy dzień roku. Od Edenu do Niebiańskiej Jerozolimy*, Wydawnictwo Vocatio, Warszawa 2022), drugą napisał **Andrzej Piotr Perzyński** (Amy-Jill Levine, *Jesus for everyone not just christians*, HarperCollins Publishers, New York 2024).

dr Mateusz Kot

Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie