

ŁUKASZ SASUŁA
Uniwersytet Opolski

INSTYTUCJE RELIGIJNE W NARRACJACH WYBRANYCH GIER WIDEO

1. Wprowadzenie. 2. Religia jako przykład. 3. Elementy religijne w narracji. 4. Charakterystyka materiału źródłowego – opowieści gier. 5. Przykłady instytucji religijnych w tekstach gier i ich rola w narracji tychże. 5.1. *Diablo*. 5.2. *Disciples*. 5.3. *Pathfinder: Kingmaker*. 6. Podsumowanie

Słowa kluczowe: instytucjonalizacja, religia, gry, narracja

1. WPROWADZENIE

Gry wideo stanowią bardzo ciekawy i relatywnie świeży obszar badań nad religią i religijnością. Przedstawiam wybrane przykłady instytucji religijnych w narracjach gier wraz z komentarzem co do ich funkcjonalności w zakresie fabularnym i kontekstowym (tj. opowieści). Nie jest to oczywiście w żadnym wypadku praca wyczerpująca temat, a jedynie wskazanie na interesujące przedstawienia zinstytucjonalizowanej religii w interaktywnych mediach audiowizualnych. Gry wideo to najszybciej rozwijająca się płaszczyzna narracyjna, stąd tworzone przez nią przedstawienia pozostają najbardziej czytelne i wpływowe dla współczesnego odbiorcy.

2. RELIGIA JAKO PRZYKŁAD

Wątki i motywy religijne w opowieściach gier wydają się szczególnie wdzięcznym przykładem do analizowania w zakresie narracyjności. Wynika to w mojej ocenie z subiektywnie postrzeganego silnego nacechowania emocjonalnego tej tematyki – w której dodatkowo wybija się zagadnienie instytucji religijnych, rozumianych tu jako przedstawienia religii zorganizowanej, zinstytucjonalizowanej. Ukazania postaci i struktur związanych z organizacjami religijnymi często służy autorom tekstów kultury do podkreślenia kruchości systemów moralnych, których obowiązywanie jest niejako w nich założone – obraz ich łamania często zbliża się do przedstawienia

inkongruentnego, co widać dość dobrze np. w mandze *Berserk*, autorstwa Kentaro Miury¹, czy *Imieniu Róży*² Umberto Eco (dobór tych przykładów podyktowany jest raczej ich rozpoznawalnością niż konkretnymi szczegółami zawartości). Nie powinien zatem dziwić wybór tych właśnie treści jako przykładu narracji growej – wszak w tym medium są one nie tylko obecne, ale także bardzo chętnie wykorzystywane. Nim jednak przystąpię do przedstawiania konkretnych przykładów, pozwolę sobie na krótki ogląd samej natury poszukiwanych treści. W tym miejscu chciałbym również zaznaczyć cel niniejszego rozpoznania, które ma charakter dosłownie zwiadowczy, kalejdoskopowy – polega on na dookreśleniu konkretnego typu treści i sprawdzenia jak i w jakim celu występuje ona w wybranym medium, jakim są gry wideo.

Izraelski badacz Yuval Noah Harari wskazuje na fundamentalną rolę opowieści w cementowaniu społeczności. Przekazywane, dzięki wciąż rozwijającym się zdolnościom językowym, historie mają, jego zdaniem, wiązać ludzi w rozmaitej wielkości grupy interesów i wspólnych przekonań. Wskazuje on też jako najlepszy przykład tak funkcjonujących opowieści właśnie archaiczne motywy religijne, jak historie o duchach i demonach³. Autor rozciąga tę koncepcję na niemal wszystkie aspekty ludzkiej działalności, wskazując na specyficzną „liturgię” powoływania do życia fikcyjnych bytów, np. osób prawnych⁴.

Warto w tym miejscu dookreślić obszar mojego zainteresowania przez dodanie pytania – jakiego typu motywy religijne gry wykorzystują szczególnie chętnie? Co przede wszystkim należy podkreślić, to to, że opowieść jest kulturowym konstruktem służącym do tworzenia rzeczywistości wyobrażonej⁵ – współczesne opowieści są coraz bardziej dominowane przez aspekt światotwórczy, a takie motywy religijne, jak kosmologia i kosmogonia, okazują się fundamentalne w kreacji fikcyjnych uniwersów.

3. ELEMENTY RELIGIJNE W NARRACJI

Istnieją w kulturach ludzkich elementy pozornie niewygasające, występując w interwałach na tyle rozległych, iż ich wyróżnianie nie jest celowe przy badaniu medium istniejącego ledwie kilka dekad. Przykładem takiego elementu, istniejącego chyba od zarania dziejów, może być potrzeba walki z opresją czy obrony słabszych⁶. W kulturze postmodernistycznej wymienić możemy także niechęć do zinstytucjonalizowanej religii oraz fascynację duchowością⁷, obie objawiające się we wszystkich dziedzinach życia społecznego na najrozmaitsze sposoby.

¹ K. Miura, *Berserk. Deluxe Edition 6*, Milwaukie 2020.

² U. Eco, *Imię Róży*, przekł. A. Szymanowski, S. Kasprzysiak, Warszawa 2020.

³ Y.N. Harari, *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019, 39.

⁴ Tamże, 43.

⁵ Tamże, 44.

⁶ W obu przypadkach prawdziwość tych potrzeb wobec konieczności przetrwania została ciekawie podważona przez twórców gry *This War of Mine* z 2014 r.; *This War of Mine*, 11 bit studios 2014.

⁷ Do której odwoływali się w pełni świadomie także klasycy fantastyki, jak Tolkien, który relacje człowieka z *sacrum* uznawał za jedną z podstaw człowieczeństwa, zob. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004, 13.

Oba te aspekty mają prawdopodobnie wspólne podłoże, którego objaśnienie wymagałoby odniesienia się do starego problemu socjologii, jakim jest połączenie rosnących dążeń ku indywidualności jednostek, pragnących wyzwolić się od zobiektywizowanych systemów znaczeń (lub chronić swe wciąż subiektywne kryteria) z rozwojem społeczeństw masowych i popkultury. Proces ten nie tylko znajduje swe odzwierciedlenie na polu religii, ale może właśnie w niej leży jego rozwiązanie. Według klasycznej już pracy Thomasa Luckmanna, *Niewidzialna religia*, to właśnie religijność subiektywna, uciekająca od instytucjonalnej, kościelnej formy, narzucającej zobiektywizowane systemy znaków, jest kluczem do zrozumienia najważniejszych procesów społecznych w społeczeństwie industrialnym i postindustrialnym⁸.

Nie jest oczywiście w najmniejszym stopniu rolą niniejszego artykułu szukać rozstrzygnięć na powyższym polu – jest nią jednak zauważenie, że problem ten znajduje bardzo często swe odzwierciedlenie w narracjach gier. Pytaniem, które wydaje się tu szczególnie interesujące, czy w tym przypadku mamy do czynienia z tworzeniem dzieł zorientowanych pod publiczność⁹, czy też problematyka ta jest już wprost wdrukowana w nasze myślenie o religijności i nie istnieje możliwość przedstawiania jej w inny sposób¹⁰? Kathrin Trattner w swojej pracy poświęconej dzielącej roli religii w światach gier, za Janem Wysockim i Markusem Wiemkerem, przyjmuje tezę, iż religia w grach występuje w trzech postaciach – w celu budowania atmosfery jako element konstrukcji narracji oraz jako treść mająca realnie oddziaływać na odbiorcę¹¹ – postaram się odnosić wyłącznie do drugiego typu.

Przejsie od religii powszechnej do instytucjonalnej wiąże się z uformowaniem świętego kosmosu, czyli w uproszczeniu społecznej sfery wyspecjalizowanej w znajomości kwestii religijnych, mającej monopol na korygowanie zobiektywizowanych uprzednio systemów znaczeniowych, warunkujących odczytywanie relacji religijnych, także tych indywidualnych¹². To właśnie stopniowe oddalanie się tej sfery od ogółu społeczeństwa sprawiać ma, iż instytucje religijne tracą na popularności w pewnym momencie rozwoju społecznego. Nie musi to jednak oznaczać zaniku religijności czy zapotrzebowania na nią¹³, jak zdawały się sugerować

⁸ T. Luckmann, *Niewidzialna religia*, Kraków 2006, 53–62.

⁹ Wątki religijne w mediach są zwykle przekazywane „językiem fantastyki” w celu ich uatrakcyjnienia, zob. K. Ołdakowski, *Media pod lupą*, Kraków 2010, 9. Nie oznacza to jednak, że stosunek twórców lub odbiorców do religii jest w jakikolwiek sposób odgórnie zakładany.

¹⁰ Sama obecność motywów mitycznych i religijnych jest w narracjach fantastycznych potrzebna i pożądana, gdyż nie tylko wzbogaca opowieść, ale odwołuje się do wewnętrznych ludzkich potrzeb ponownego ich odkrywania, zob. J. Łaba, *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010, 39. J. Waardenburg twierdził, iż zapotrzebowanie społeczne na mistykę (choć uważał, iż niekoniecznie musi ona mieć formę religijną) wzrastało lub spadało w różnych okresach historii, jednak pozostaje zauważalnym trendem, zob. J. Waardenburg, *Religie i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991, 167.

¹¹ K. Trattner, *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach*, *Gamevironments* 04 (2016), 32.

¹² T. Luckmann, dz.cyt., 20–22.

¹³ Wręcz przeciwnie, człowiek jest przez swą naturę raz za razem zwracany w stronę *sacrum*, zob. J. Łaba, dz.cyt., 17. Wielki powrót *sacrum* do życia społecznego był nawet przedstawiany jako jedna z przyczyn obserwowanego w czasach najnowszych procesu deprywatyizacji religii, zob. J. Casanova, *Deprywatyizacja religii*, w: *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998, 413.

klasyczne badania „parafialnej” socjologii religii, wieszczącej koniec religii przez analizę badania udziału społecznego w publicznych rytuałach¹⁴. Religijność subiektywna, charakteryzująca się takim samym zapotrzebowaniem na mniejsze i większe transcendencje, jak i poszukiwaniem sensu, przenosi się w opozycji do religii instytucjonalnej, na obrzeża procesów społecznych, koncentrując się na duchowości i poszukiwaniu znaczeń¹⁵.

Pragnę już na wstępie zaznaczyć i podkreślić, że badania te obejmować będą przede wszystkim obserwowanie refiguracji zdegradowanych struktur religijnych i mitycznych¹⁶, nie zaś rozważania natury teologicznej odnoszącej się do religijności personalistycznej. Wynika to zarówno z samej treści omawianego materiału, jak i chęci uniknięcia spłykania lub niepotrzebnego doszukiwania się treści zawartych lub nie, *implicite* w opowieści gry¹⁷. Fantastyka, a w jej obrębie także gry osadzone w uniwersach *fantasy*, przynależy do kultury popularnej i nie powinna, moim zdaniem, być odczytywana jako traktat filozoficzny, ale jako nośnik pewnych treści, których obecność i popularność może z kolei świadczyć o tęsknocie do treści religijnych, wpisującej się w teorię *homo religiosus* Mircea Eliade¹⁸. Danuta Smołucha, w swej pracy o religijnej cyberkulturze twierdzi, że media i duchowość idą współcześnie w parze, potrzebując siebie nawzajem¹⁹, co moim zdaniem potwierdza potrzebę zbadania konstrukcji religijnych w obrębie najpopularniejszego obecnie cyfrowego medium. Tematyka religijna, nawet ograniczona do płaszczyzny jednego medium, jest olbrzymim polem badawczym, a jej wieloaspektowość zwykle nie pozwala na przeprowadzenie refleksji wychodzącej poza tworzenie typologii i wyliczanie jej poszczególnych przejawów. Z tego powodu postanowiłem zająć się jedynie konstrukcjami religijnymi w opowieściach gier *fantasy*.

¹⁴ Również ten trend badawczy znajduje swoich krytyków, którzy zwiastują rychły powrót do publicznej i społecznej roli religii, czego objawy mogliśmy oglądać zarówno w XX, jak i XXI w.; K. Armstrong, *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017, 421.

¹⁵ Choć taka indywidualizacja metafizyki może być szokująca, zwłaszcza w kontekście absolutności, do której siłą rzeczy dążą systemy religijne – kulturowy wyraz takiego szoku dał Aleksander Wat w opowiadaniu *O bezrobotnym Lucyferze*. Analizę tekstu pod kątem postmodernistycznego podejścia do metafizyki zob. S. Wysłouch, *Narracje male i duże*, Poznań 2015, 23.

¹⁶ *Mit* w narracji rozumiem tu jako substytut *mitu żywego*, współczesne „myślenie mitem”, jeżeli w ogóle występuje, jest rodzajem wrażliwości na obecność tych treści, nie ślepym odczytywaniem narzuconych znaczeń – zob. W. Zagórska, M. Topór, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, w: *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008, 330.

¹⁷ Treści o charakterze mitycznym lub quasi-mitycznym mogą być postrzegane w kulturze jako „gra kontekstów”, co narzuca skojarzenie z treścią intertekstualną. O odczytywaniu takich treści zob. M. Budzyńska, *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, w: *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012, 57.

¹⁸ Piszę o niej, w kontekście fantastyki J. Łaba, dz.cyt., 14–15. Sam termin – *homo religiosus* stworzył Mircea Eliade, tamże, 15–16.

¹⁹ D. Smołucha, *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016, 14.

4. CHARAKTERYSTYKA MATERIAŁU ŹRÓDŁOWEGO – OPOWIEŚCI GIER

Gry, szczególnie zaś ich elektroniczne iteracje, są współcześnie fenomenem kulturowym z uwagi na ich olbrzymią wprost popularność i to, że zastępują starsze płaszczyzny przekazywania treści. Z uwagi na ich aspekt społeczny – ich fani dzięki oczywistej dla nowych mediów aktywności w sieci, zrzeszają się w społeczności niemal natychmiast, a proces ten jest już dla wielu twórców gier tak oczywisty, że angażują go oni w tworzenie samego doświadczenia. Czynią to, np. pozostawiając graczom zadanie przygotowania przewodnika lub encyklopedii wiedzy świata gry, a także angażując społeczność moderską²⁰. Z tego powodu medium growe pozostaje obszarem na tyle istotnym dla kultury popularnej, że jego wyodrębnione badanie, moim zdaniem, będzie relewantne dla refleksji nad społeczno-religijnymi trendami.

Współcześnie dochodzi wciąż do pojawiania się ruchów religijnych jako form odnowy istniejących religii, ale też jako bytów zupełnie nowych i odrębnych. Często charakteryzuje je znaczny synkretyzm myśli i nurtów, który pozwala na rozszerzenie grona potencjalnych wiernych, jak i uatrakcyjnienia rozpoznawalne dla danych ludzi treści, poprzez zestawienie ich z myślami zupełnie egzotycznymi²¹. Również w opowieściach gier, będących najszybciej obecnie rozwijającą się gałęzią kultury popularnej, bogactwo treści pod względem tworzonych, a także refigurowanych konstrukcji i motywów mitycznych oraz religijnych, jest niemal nieprzebrane. Media są wielką i otwartą przestrzenią, na której realizowane mogą być rozmaite potrzeby religijne²² – kształtują one bowiem, podobnie jak sama religia, kulturę we wszystkich niemal jej aspektach.

Chciałbym zaznaczyć, że opisy treści narracyjnej, dotyczą badań przeprowadzonych przeze mnie osobiście, w formie odczytów – rozgrywek. To z tego powodu w tekście posługuję się formą męskoosobową – gracz, mając na myśli konkretnie siebie.

5. PRZYKŁADY INSTYTUCJI RELIGIJNYCH W TEKSTACH GIER I ICH ROLA W NARRACJI TYCHŻE

Instytucjonalizacja religii jest procesem obejmującym przede wszystkim obiektywizowanie kodów interpretujących przeżycia i fakty religijne. Oznacza to dążenie do zaniku różnorodności przeżyć religijnych, ich systematyzację i klaryfikację. W tym znaczeniu instytucjonalizacja religii jest procesem pożądanym i obecnym niemal we wszystkich fikcyjnych konstrukcjach religijnych oraz światach *fantasy*, nie tylko growych, ale też literackich i filmowych. Wynika to z trudności, jaką byłoby

²⁰ *Mod* jest skrótem od modyfikacji i stanowi opcjonalny dodatek do gry, którego pobranie i instalacja mogą alterować doświadczenie rozgrywki na bardzo różny sposób – zmieniają jego wizualia, a nawet strukturę całej opowieści gry.

²¹ J. Waardenburg, dz.cyt., 78–80.

²² D. Smołucha, dz.cyt., 13.

przekazanie stworzonej na potrzeby wymyślonego świata religijnej konstrukcji, gdyby mieszkańcy owego świata nie byli co do niej zgodni. Motywowane ciekawością bohatera opisy nie powinny być dla gracza mylące ani wzajemnie sprzeczne, przynajmniej niezbyt często, gdyż nie spełnią swojej funkcji – referencyjno-retorycznej. To właśnie ekspozycja informacji o przemierzanych krainach, jak i ukształtowanie poglądów gracza na konkretne kwestie, pozostają najważniejszym zadaniem wypowiedzi bohaterów pobocznych, np. w grach fabularnych. Oczywiście nie oznacza to, że nie mogą istnieć swoiście rozumiane herezje czy odmienne poglądy religijne, jednak ich liczba musi być poważnie ograniczona z uwagi na percepcję odbiorcy danego tekstu kultury. Nie może on otrzymywać, np. od każdej napotkanej w grze czy powieści postaci, odmiennej i zupełnie oryginalnej wizji życia duchowego. Takie uniwersum nie tylko bardzo utrudniałoby umieszczenie w nim koherentnej fabuły, ale także byłoby irytująco niespójne, utrudniając np. dokładne zapoznanie się z nim. Co więcej, zgodnie z postulatem Henry’ego Jenkinsa, współczesne opowieści pełnią też funkcję źródeł cytatów i informacji, które powinny być możliwe do uporządkowania w encyklopedycznej formie – np. jako internetowa baza wiedzy²³. Stąd np. dane dotyczące konkretnego wyznania zwykle przedstawiane są jako spójna konstrukcja. Uporządkowany pogląd, czy w ogóle wiedza, na kwestie wiary lub religii zwykle łączą się zaś z jej instytucjonalizacją.

Nie oznacza to jednak, że instytucjonalizacja religii jest ukazywana przez twórców gier jako proces pozytywny. Oprócz bowiem wspomnianej obiektywizacji, której sami dokonują na potrzeby tworzonych przez siebie społeczności, instytucjonalizacja, jak sama nazwa wskazuje, obejmuje również powstanie instytucji religijnych, które mogą być ukazywane w dowolnym świetle, niezależnie od religii, jaką reprezentują. O ile zatem istnienie świętego kosmosu, przejrzystego i prostego do wytłumaczenia, jest dla światów *fantasy* nie tylko pożądane, ale wręcz oczywiste, o tyle np. instytucje kościelne mogą funkcjonować niemal w całkowitym oderwaniu od owych koncepcji, zajmując się właściwie wyłącznie przyziemnymi sprawami.

Podobnie jak w przypadku literatury *fantasy*, opowieści gier wideo potrzebują wyrazistych i łatwych do oznaczenia antagonistów. W roli tej doskonale odnajdują się rozmaite instytucje religijne, będąc niemal klasycznym w fantastyce przykładem instytucji złych i skorumpowanych. Nie wiąże się to zwykle z oceną religii czy duchowości jako zjawisk negatywnych, instytucje religijne są tu wręcz odzierane z duchowości, koncentrując się na kwestiach materialnych, co poprzez kontrast pozwala pokazywać antagonistów jako czyniących rzeczy niezgodne z naturą czy

²³ H. Jenkins wskazywał nie tylko na szerokie zastosowania jego teorii jako strategii interpretacyjnych, ale pisał też o wykorzystaniu synergii tekstów na wielu płaszczyznach medialnych przez autorów, co znacząco zbliża sylwetki nadawcy i odbiorcy komunikatu. Co więcej, autor wskazuje na potrzebę rozszerzenia kategorii odbiorcy tekstu, zwracając uwagę na postępującą komplikację treści. Uznaje, że do odczytywania takich „zaszyfrowanych” transmedialnie tekstów potrzeba inteligencji zbiorowej. Warto podkreślić, że chodzi tu nie tylko o rozproszenie tekstu na kilku płaszczyznach medialnych, które autor nazywa właśnie konwergencją mediów, ale także o coraz popularniejsze nawiązanie intertekstualne (choć Jenkins unika tego sformułowania, podając jednak wiele przykładów, które moglibyśmy tak nazwać). H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007, 95.

przeznaczeniem. Nie oznacza to, że nie możemy spotkać religii złych czy np. wychwalających entropię, jednak te z kolei są prezentowane bez wspomnianego kontrastu – kapłani, których prawdy wiary nakazują im czynienie zła, są w grach najbardziej oddanymi swym przekonaniom spośród duchownych.

W wielu przypadkach możemy zaobserwować instytucje religijne jako agendy polityczne i administracyjne, niemal oderwane od duchowości, którą w danej opowieści reprezentują mistycy lub np. protagonista. Co ważne, dla moich rozważań, wyrazistą oraz opiniotwórczą narrację na ten temat możemy znaleźć w grach zarówno na poziomie światopowieści, jak i fabuły, co postaram się przedstawić na poniższych przykładach.

5.1. *DIABLO*²⁴

Akcja pierwszej części tej serii rozgrywa się wewnątrz potężnej katedry w wiosce Tristram. Wiele szczegółów dotyczących historii przedstawionej w pierwszej części możemy jednak poznać dopiero w trzeciej grze, gdzie mamy możliwość zwiedzenia nie tylko wioski i katedry, ale ich najbliższej okolicy. Traktując narracje wszystkich tekstów kultury umieszczonych w tym uniwersum jako jedną, transmedialną opowieść, możemy poznać historię kościoła Zakarum – wyznawanej w tym świecie największej religii, zwanej też wiarą światła, i jego potężnej katedry w Tristram.

W powieściach z serii *Wojna Grzechu*²⁵, Richard Knaak przedstawił ideę instytucji kościelnych jako z gruntu skorumpowaną i obcą naturze człowieka. Co ważne, odniósł to twierdzenie nie tylko do konkretnych, zwalczanych przez bohaterów powieści kościołów anielskich i demonicznych, ale także do neutralnych religii przyrody i kultu przodków, do których główny bohater – Uldyzjan – miał się zwracać bezskutecznie o pomoc, gdy zaraza zabierała jego najbliższych. O tym, że uczyniło to z niego radykalnego wroga wszystkich religii, dowiadujemy się już na samym początku opowieści, a przez wszystkie trzy części serii wraz z towarzyszącymi zwalczają on anielskie i demoniczne wpływy, ogniskujące się w materialnym świecie pod postacią kościołów Światła i Trójcy.

Akcja gier wideo rozgrywa się wiele lat po wydarzeniach ze wspomnianej powieści, przedstawiona w nich ludzkość powróciła do oddawania czci światłu i aniołom (kult demonicznej trójcy odrodził się w postaci sekt i tajemnych kultów, jednak bez zorganizowanej instytucji). Jednym z gorliwych wyznawców owej wiary był Leoryk, szalony król, który ustanowił Tristram stolicą swego królestwa. Historia ta może dziwić, gdy uświadomimy sobie, iż Tristram to w istocie kilka drewnianych chat pośród pól, jednak na pierwszy rzut oka możemy zobaczyć, jaki budynek dominuje architektonicznie w okolicy. Nad wioską majestatycznie wznosi się potężna

²⁴ *Diablo*, Blizzard Entertainment 1996. Datę wydania podaję za stroną producenta, choć jest ona dość często podważana – w rzeczywistości premiera prawie na pewno miała miejsce na początku 1997 r. (w Internecie często pada 3 stycznia). Ciekawy materiał na ten temat można znaleźć na platformie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=aT9osBLS9GY> (dostęp: 10.03.2024).

²⁵ R.A. Knaak, *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014; tenże, *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015; tenże, *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.

katedra światła, którą objął opieką duchowy przewodnik króla, arcybiskup Lazarus. W kolejnych częściach gry dowiedzieć się możemy, że to nie Leoryk zbudował tę potężną świątynię, ale przeciwnie – wybrał jej okolicę na centrum administracyjne swego królestwa właśnie z jej powodu. Była ona opuszczona i dopiero Lazarus miał otworzyć jej zawarte od wieków wrota.

W pierwszej grze z serii spotykamy Lazarusa jako ostatnie wyzwanie przed zstąpieniem w najgłębsze otchłanie piekieł – bezpośrednio poprzedza on samego Diabła w roli tzw. *bossa*²⁶. Oczywiście program gry nie pozwala graczowi na wejście z nim w inną interakcję niż walka, jednak jego otoczenie stanowi świętą płaszczyznę narracyjną. Towarzyszą mu hordy wyuzdanych sukubów – żeńskich demonów o wyraźnie kipiącej seksualnością powierzchowności (cokolwiek wulgarnej), walkę zaś poprzedza złowieszcza wypowiedź kapłana, iż wszystkie starania protagonisty są jedynie marnotrawstwem sił i czasu, gdyż dzięki jego zmyślności jest już za późno by kogokolwiek uratować. Walka z Lazarusem jest, zgodnie z zamysłem twórców mechaniki gry, niezwykle trudna a on sam, jako ostatni śmiertelnik na drodze do piekieł, uosabia najgłębszą otchłań, w jaką może się stoczyć człowiek.

Dopiero narracja trzeciej części serii opowiada historię opętania Lazarusa przez czające się w katakumbach katedry zło. Następnie za jego podszeptem do podziemi zszedł syn władcy – Albrecht. Oszalały z rozpacz po jego zaginięciu Leoryk wyruszył do katakumb wraz ze swymi rycerzami, gdzie został zgładzony przez przebudzone demony i dopiero siła oręża kierowanego przez gracza bohatera, protagonisty pierwszej części serii, oczyściła katedrę z plugawego zła. Te informacje otrzymujemy zarówno w formie pozaludycznych animowanych scen i zwokalizowanych pamiętników, ale także jako grywalną sekwencję, w której awatar gracza może się zmierzyć z samym Leorykiem. Przedstawiony jako olbrzymi szkielet, oszalały z rozpacz nawet po śmierci, nawiedza sale katedry w Tristram zarówno w pierwszej, jak i trzeciej części gry. Walka ta, w odróżnieniu od pojedynku z Lazarusem, nie jest szczególnie wymagająca – co wskazuje na brak demonicznych powiązań upadłego władcy, który jest jedynie pogrążony w szaleństwie i bólu – nie zawarł paktu z siłami piekieł.

Co ważne – święte symbole oraz aura świątyni nie są żadną przeszkodą dla złych sił – przeciwnie, demony zagnieżdżają się właśnie w samym sercu kościoła. W grze nie mamy też możliwości spotkania kapłanów Zakarum – kościoła światła, poza właśnie Lazarusem przemienionym w potwora. Co do samego arcybiskupa otrzymujemy co prawda informację, iż został on zwiedziony przez demoniczne siły, jednak jest on jedną z najmroczniejszych postaci tej opowieści. Nie znajdziemy też w treści gry odkupienia dla grzeszników czy opętanych. Aby wygnać zło z ciała królewskiego syna Albrechta, protagonista musi je uśmiercić, co zostało ludonarracyjnie przedstawione jako walka z wcieleniem samego Diabła – finałowa scena pierwszej części serii.

Co znamienne, pozytywne postaci, które służą podmiotowi jako wzmocnienia w jego zadaniu – wątku głównym fabuły, to przede wszystkim postaci mistyków –

²⁶ Nazywa się tak powszechnie najtrudniejszych przeciwników, których pokonanie wyznacza wyraźny postęp w rozgrywce.

mędrzec, członek tajemnego zakonu Horadrimów, Deckard Cain oraz czarownica Adria. Obie te postaci, choć Adria w trzeciej części gry okazuje się jednak przeciwniczką protagonisty, charakteryzuje gnostycki stosunek do spraw duchowości, którą badają one jako wiedzę – naukę o aniołach, które są dla nich taką samą częścią świata jak śmiertelnicy. Dostęp jednak do tej tajemnej wiedzy ograniczony jest do garstki wybrańców, godnych poznania tak ważkich informacji. W tym miejscu pragnę wyraźnie zaznaczyć, że jakkolwiek postaci te są bardzo ważne, tak dla światopowieści Sanktuarium, jak i fabularnych wątków wszystkich trzech gier, pozostają one pozaludyczne w zakresie narracji. Fabuła gier z serii *Diablo* pozostaje liniowa, jak nazwali by to pracownicy mediów z branży gier, co oznacza wprost, że jej bieg nie zawiera żadnych decyzji do podjęcia, nawet w postaci węzłów czy rozgałęzień, jakie spotykamy w bardzo wielu innych tytułach. Narracja ludyczna jest w tych grach niemal wszechobecna, jednak zatrzymuje się na poziomie opowieści – bohaterowie i ich relacje, jakkolwiek bardzo interesujące, pozostają poza sferą kontroli, czy nawet subtelny wpływ gracza.

Duchowość w uniwersum *Diablo* nie jest pod żadnym względem negatywna, funkcjonuje jednak w oddzieleniu od instytucji kościelnych do tego stopnia, że w żadnej części serii nie mieliśmy możliwości gry postacią kapłana, który reprezentowałby dobry, zatroskany o losy świata kościół. Wyjątek stanowią tu jednak instytucje zakonne – często prezentowane w światach *fantasy* jako krystalicznie dobre. W serii *Diablo* mamy możliwość wcielenia się w postać zakonnego rycerza aż dwukrotnie – w części drugiej, gdzie możemy poprowadzić do boju postać paladyna, oraz trzeciej, gdzie pokierować możemy identyczną niemal postacią krzyżowca, reprezentanta bliźniaczo podobnego zakonu. Obie te instytucje przedstawione są jako walczące w słusznej sprawie, pełne oddania idei dobra i sprawiedliwości. W mechanice gry obie postaci mogą się zwrócić o pomoc do wyznawanej przez siebie światłości – niebios, którą zaraz też otrzymują w postaci np. słupa światła niszczącego kolejne fale przeciwników. W odróżnieniu jednak od postaci kapłana, święci rycerze skupieni są na obronie wiary, nie zaś na jej krzewieniu, tym samym ukazywani są w wyłącznie dobrym świetle. Nie znajduje to też żadnego odzwierciedlenia w biegu wątku fabularnego – postaci nekromanty czy barbarzyńcy ratują Sanktuarium w identyczny sposób co paladyn. W światopowieści ci święci wojownicy występują też w oderwaniu od swych zakonów – instytucji rzekomo stojących za nimi. Dobre instytucje są zatem nieobecne nawet w ludycznej opowieści, występując jedynie w pozaludycznym, tekstualnym wprowadzeniu do gry, tym samym brak ich w rozgrywce rozumianej jako proces interaktywny.

5.2. DISCIPLES

Bardzo podobnie wygląda przedstawienie instytucji religijnych w serii *Disciples*. Funkcjonujący w uniwersum tych gier kościół Wszechojca, jest instytucją potężną i nadmiernie rozrośniętą, a jego hierarchowie konkurują z cesarzem o władzę polityczną. Zarówno w drugiej, jak i trzeciej części gry przeciwnikami ludzkiego²⁷

²⁷ W obu grach możemy też rozegrać kampanię, prowadząc bohaterów innych ras – np. krasnoluda lub elfa.

protagonisty są wysłannicy kościoła – inkwizytorzy i łowcy czarownic. Ich motywacje są wyłącznie polityczne i niejasne, a pozytywne postaci, w tym nawet wysłanniczka samych niebios, są przez nich prześladowane pod pretekstem herezji i czarownictwa. Jako opozycja wobec skorumpowanego kościoła, w grze występują dobrzy i rycerscy arystokraci – przedstawiciele osłabionej władzy świeckiej. Wyrazem tej słabości jest nieobecność w ludonarracji i w ogóle w sferze interaktywnej rozgrywki, osoby cesarza – władcy przemierzanych krain, którego pozaludyczne wstawki tekstualne opisują jako schorowanego starca, podatnego na manipulacje ze strony agentów kościoła.

Seria *Disciples*²⁸ to gry strategiczne – gracz obejmuje w nich kontrolę nad wieloma jednostkami, co pozwala nam porównywać także ich wizualne i mechaniczne narracje. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, także w *Disciples* spotykamy dobrych i pobożnych rycerzy zakonnych, paladynów i obrońców wiary, a także przedstawicielki zakonów żeńskich. Ich rolą jest uzdrawianie rannych jednostek oraz udzielanie im błogosławieństw, co wzmacnia np. siłę ich ataku. Od strony wizualnej – opisu postaci uzdrowicielek oraz zakonnego rycerstwa, przedstawione są one jako niezwykle piękne, jaśniejące blaskiem (rycerz w toku rozwoju może nawet przemienić się w anioła). Łowcy czarownic i inkwizytorzy są zaś ukazani w mrocznych barwach – ubrani w ciemne, szkarłatne płaszcze, a ich twarze wykrzywia grymas niezadowolenia. Ta różnica podkreślona jest także w animacji i udźwiękowieniu – atakom rycerzy czy błogosławieństwom zakonnych siostr towarzyszy blask oraz nierzeczywisty dźwięk przypominający grę kościelnych organów. Inkwizytor zarówno w drugiej, jak i trzeciej części gry uzbrojony jest w maczugę, której ciosowi nie towarzyszy żaden „nadnaturalny” ozdobnik, poza głuchym i nieprzyjemnym tupnięciem, które nie może budzić pozytywnych skojarzeń. Taki opis znajduje wyrazne umotywowanie retoryczne – ma dać wyraz negatywnej roli, jaką służy kościoła odgrywają w opowieści.

Wobec takich przedstawień zarówno w sferze fabularnej, jak i w narracji wizualnej, dźwiękowej i mechanicznej, trudno uciec od stwierdzenia, iż taki sposób przedstawienia instytucji kościelnych był zabiegiem celowym i przemyślanym, co dodatkowo podkreśla niemal idealne powtórzenie wszystkich wspomnianych wątków w drugiej i trzeciej części gry. Również w sferze fabularnej, jakkolwiek znowu niemal wyłącznie pozaludycznej – pozbawionej wpływu dokonywanych przez gracza wyborów, instytucje religijne i ich przedstawiciele okazują się kierować mrocznymi pobudkami, a nawet występować dosłownie w imieniu władców piekieł.

5.3. *PATHFINDER: KINGMAKER*²⁹

Ta stworzona, oparta na papierowych RPG *Pathfinder*³⁰ gra wideo, stanowi bardzo interesującą propozycję dla badaczy narracji ludycznych. Powstała dzięki zbiorce na platformie Kickstarter, stanowi projekt nie tylko wyraźnie odmienny od

²⁸ *Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.

²⁹ *Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.

³⁰ J. Bulhman, *Pathfinder: Roleplaying Game*, Redmond 2009.

klasyków gatunku, ale też bardzo ambitny. Ludonarracja rozgrywki zawiera nie tylko elementy światoopowieści, ale też wielowątkową fabułę, która nie została przedstawiona jako wyraziste węzły – rozgałęzienia, w których gracz ma możliwość dokonania wyboru. W całym procesie rozgrywki niemal na każdym kroku gracz ma możliwość decydowania o rzeczach, które chwilowo ubogacają treść opowieści, by ostatecznie mieć udział w kreowaniu sprawczości³¹ i immersji w fabularnym aspekcie gry. Wszystkie działania protagonisty mogą mieć wpływ na rozwój wypadków i relacje ważnych aktorów, a przynajmniej takie wrażenie buduje gra. Podejmowane decyzje – np. o okazaniu komuś łaski lub udzieleniu pomocy w opresji, odbijają się zarówno na reputacji protagonisty, tym jak odbierają go mieszkańcy okolicy, określają dostępne opcje w przyszłych konfliktach (dostępność konkretnych rozwiązań jest warunkowana przez charakter protagonisty), a wreszcie także relacje pomiędzy nim a jego towarzyszami – zakreślają możliwe interakcje, do jakich może dojść w przyszłości. Na pierwszy rzut oka gra przypomina, takie serie jak *Baldur's Gate* lub *Pillars of Eternity*, lecz szybko wątek fabularny protagonisty prowadzi do utworzenia baronii, którą ma on zarządzać. Tym sposobem oprócz zwiedzania świata diegetycznego, walki i dialogów, zarządzania relacjami członków drużyny, gracz otrzymuje pokaźny zestaw mechanik pozwalających na tworzenie opowieści – dziejów całego państwa. Warto przy okazji wspomnieć, że wszystkie wymienione powyżej aspekty ludonarracyjnej rozgrywki oddziałują na siebie nawzajem, tworząc za każdym razem niepowtarzalną strukturę fabularną. Wszyscy napotkani towarzysze mają własne wątki fabularne, w których protagonista może wystąpić jako wzmocnienie, a wątek główny jest oddany do bardzo swobodnej manipulacji graczom. Wreszcie warto zauważyć, że całość narracji gry przeprowadzona jest w formie retrospekcji – kroniki, pisanej niemal na bieżąco przez jedną z bohaterek gry.

W tym miejscu pragnę wspomnieć jedynie o wątku pobocznym jednej z towarzyszek protagonisty – Valerie. Gracz ma szansę poznać ją niemal na samym początku rozgrywki i towarzyszy ona protagoniście przez większość gry (jeżeli gracz na to pozwoli – ma bowiem możliwość wyboru pomiędzy licznymi postaciami, które chcą należeć do drużyny protagonisty). W ludonarracyjnych dialogach³², które prowokują konkretne wydarzenia w świecie gry, gracz może poznać historię życia Valerie. Co ważne, to czy w ogóle uzyskamy dostęp do tych opcji dialogowych, zależy wyłącznie od postawy protagonisty i wyborów, podjętych przez gracza w wielu konfliktowych sytuacjach. Relację z towarzyszką należy w tej grze stworzyć, a nie jedynie odczytać – jej dobry i praworządny charakter musi zostać wzmocniony podobnie umotywowanymi decyzjami, dopiero wtedy Valerie opowie protagoniście swoją historię. Gracz dowie się z niej, że losy kobiety od zawsze były determinowane przez niezwykle piękno, jakim ma być obdarzona (jest to kategoria ocenna, jednak portret postaci, który mogą oglądać gracze, ukazuje kobietę bez jakichkolwiek skaz na urodzie). Dzięki niej, a raczej z jej powodu, została przyjęta do zakonu rycerzy –

³¹ Ten termin stosuję tu jako dosłowne tłumaczenie *agency*, zdefiniowanego jako pozytywna korelacja afordancji formalnych i materialnych w procesie rozgrywki. Zob. H. Wei, *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011, 15.

³² To jest takich, w których decyzje gracza mają wpływ na przebieg tychże.

zcicieli Shelyn, bogini piękna. Nie zgadzając się z ich poglądami oraz wściekła z powodu ignorowania jej własnych pragnień, Valerie uciekła z tej instytucji, porzucając też wiarę w bogów. Na tym właśnie etapie jej życia spotyka ją protagonista, jednak wraz z upływem czasu, przeszłość kobiety ją dogania w postaci jej dawnego mentora. Relacja pomiędzy nimi, do tego momentu pozaludyczna – zawarta we włączonych retrospekcjach tekstualnych, staje się obecna tak w ludonarracji, jak i w wątku fabularnym Valerie. Gracz ma możliwość zdecydowania o tym, jak potoczy się spotkanie towarzyszkę z rycerzem – każda podjęta decyzja znajdzie odzwierciedlenie w przyszłych wydarzeniach i przyniesie zauważalne skutki. Szczególnie możliwość rozwiązania sporu przez pojedynek, którego losy są z kolei całkowicie uzależnione od stopnia rozwoju postaci Valerie. Jeżeli zmierzmy się z przeciwnikiem w późnej fazie gry, być może zdobędzie ona wystarczająco wiele doświadczenia, by pokonać go w walce. Jest jednak wielce prawdopodobne, że rycerz bogini piękna pokona towarzyszkę głównego bohatera, a starcie pozostawi na twarzy Valerie wyraźną i szpecącą szramę. Jest to ciekawy zabieg, umieszczający skutki wydarzeń fabularnych w opisie, tworzącym narrację światoopowieści, negatywną zaś rolę, jaką kościół Shelyn odegrał w losach Valerie, gracz może od tej pory zobaczyć za każdym razem, gdy spojrzy na jej portret.

6. PODSUMOWANIE

Instytucje religijne są zwykle przedstawiane w grach dwojako, zależnie od roli, jaką spełniać mają w konstrukcji świata gry. W przypadku pomniejszych, opiekuńczych bóstw, tworzących wspólne i obszerne panteony, są to zwykle instytucje bardzo skromne oraz przywiązane do zasad konkretnej wiary. Większość jednak podobnych organizacji spełnia konkretną funkcję w społeczności, ogniskując nie tyle wiarę, ile określoną dziedzinę życia w np. danej miejscowości. Niemal identycznie wygląda sytuacja z instytucjami zakonnymi, które, co prawda są przypisane do znacznie mniej skonkretyzowanych i wielopłaszczyznowych bóstw, mają jednak określoną rolę do odegrania jako obrońcy wiary (rycerze zakonne) lub uzdrowiciele (siostry zakonne). Dopiero postaci wpisujące się w pełną społeczną rolę kapłana bóstwa monoteistycznego lub przynajmniej henoteistycznego³³, ukazane są zwykle w negatywnym świetle jako przesiąknięci zepsuciem, podatni na podszepty mrocznych sił obłąkańcy, będący często praprzyczyną problemów, których rozwiązywanie jest osią fabularną całej gry.

³³ Co ciekawe, tendencja ta rozciąga się również na religie i mitologie zapożyczone ze świata realnego – widać to dobrze np. w grze *Godsworn*, która w momencie powstawania tego tekstu znajduje się jeszcze w tzw. wczesnym dostępie (co oznacza, że jej nieukończona wersja dostępna jest przedpremierowo) – *Godsworn*, Thunderoak Interactive 2024 (wczesny dostęp). Gracze mogą w tej produkcji pokierować bóstwami mitologii politeistycznych oraz przedstawicielem chrześcijaństwa – Archaniołem Michałem. Zgodnie ze słowami komentarza Użytkownika vianenhive na platformie YouTube – ci pierwsi przypominają anioły o wiele bardziej niż Michał, który wygląda jak wampir: <https://www.youtube.com/watch?v=LALp1dX4pt0&t=994s> (dostęp: 28.03.2024).

To rozróżnienie dobrze widać również na poziomie narracji – pozostające w tle, jako element opowieści, instytucje religijne mają do spełnienia konkretną funkcję – często występując jako np. mechanika uzdrowień w grze. Gdy jednak w fabule gry znajdzie się konkretna postać, reprezentująca interesy takiej instytucji, może łatwo zostać nacechowana negatywnie, jako wypaczająca ideały teoretycznie stojące za zorganizowaną religią. Warto w tym miejscu zauważyć, że te wartości pojawiają się w internalizacji treści przez skojarzenia ze światem realnym – rzadko opisy czy bohaterowie gry wyliczają je eksplicytnie. Zakorzenie swoiście rozumianego „zawodu” nieszczerą postawą przedstawicieli instytucji religijnych, wydaje się bardzo mocne we współczesnej kulturze popularnej – do tego stopnia, że twórcy gier mogą oczekiwać konkretnego odczytania tworzonych opowieści. W tak przedstawionej, krótkiej charakterystyce nie sposób uciec od refleksji, iż przedstawiane w negatywny sposób instytucje religijne wzorowane są wyraźnie na instytucjonalnym Kościele Katolickim, a konkretnie jego świeckim kapłaństwie, a przedstawienia neutralne i pozytywne wskazują zaś na inne formy instytucjonalizacji religii, jak np. życie zakonne (nawet rycerskie). Przedstawione przeze mnie rozpoznanie w żaden sposób nie wyczerpuje tematu ani nie powinno być traktowane jako definitywne – stanowi jedynie wstępną, niemal zwiadowczą w charakterze próbę zakreślenia narracji gier wideo jako interesującego obszaru badawczego w zakresie treści religijnych, zwłaszcza w kontekście jej unikatowego charakteru.

BIBLIOGRAFIA

- Armstrong K., *Pola Krwi. Religia i przemoc*, przeł. R. Zajączkowski, Warszawa 2017.
- Budzyńska M., *Proces mityzacji literatury i mediów w XX i XXI w.*, w: *Studia mitoznawcze. Współczesna obecność mitu*, pod red. I. Błocian, E. Kwiatkowskiej, Toruń 2012.
- Casanova J., *Deprywatyzacja religii*, w: *Socjologia religii. Antologia tekstów*, pod red. W. Piwowarskiego, Kraków 1998.
- Harari Y.N., *Sapiens. Od zwierząt do bogów*, przeł. J. Hunia, Warszawa 2019.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, red. I. Jaworska-Róg, Warszawa 2007.
- Luckmann T., *Niewidzialna religia*, Kraków 2006.
- Łaba J., *Idee religijne w literaturze fantasy*, Gdańsk 2010.
- Ołdakowski K., *Media pod lupą*, Kraków 2010.
- Smółucha D., *Kultura religijna w cyberprzestrzeni. Obecność kultu Matki Bożej z Guadalupe w Internecie*, Kraków 2016.
- Szyjewski A., *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004.
- Trattner K., *Religion, Games and Othering: And Intersectional Approach*, *Gamevironments* 04 (2016).
- Wardenburg J., *Religia i religia*, tłum. A. Bronk, Warszawa 1991.
- Wei H., *Analyzing the game narrative: Structure and Technique*, Burnaby 2011.
- Wyślouch S., *Narracje male i duże*, Poznań 2015.
- Zagórska W., M. Topór, *Intuicyjny styl myślenia a quasi-mityczne zaangażowanie w narracyjne medium kulturowe*, w: *Narracja. Teoria i Praktyka*, pod red. B. Janusz, K. Gdowskiej, B. de Barbaro, Kraków 2008.

Źródła internetowe

- UV o grach, *O tym czy Diablo faktycznie miało premierę w Sylwestra*, <https://www.youtube.com/watch?v=aT9osBLS9GY>
- Zade, *I highly recommend: Godsworn (Early Access Review)*, <https://www.youtube.com/watch?v=LALp1dX4pt0&t=994s>

Ludografia

- Bullman J., *Pathfinder. Roleplaying Game*, Redmond 2009.
- Diablo*, Blizzard Entertainment 1996.
- Disciples: Sacred Lands*, Strategy First 1999.
- Godsworn*, Thunderoak Interactive 2024 (wczesny dostęp).
- Pathfinder: Kingmaker*, Owlcat Games 2018.
- This War of Mine*, 11 bit studios 2014.

Teksty literackie

- Eco U., *Imię Róży*, przekł A. Szymanowski, S. Kasprzysiak, Warszawa 2020.
- Knaak R.A., *Falszywy Prorok*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2016.
- Knaak R.A., *Prawo Krwi*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2014.
- Knaak R.A., *Smocze Łuski*, tłum. D. Repeczko, Kraków 2015.
- Miura K., *Berserk. Deluxe Edition 6*, Milwaukie 2020.

RELIGIOUS INSTITUTIONS IN CHOSEN VIDEO GAME NARRATIVES

Summary

Video games are an interesting field of study when it comes to religion. In this paper I tried to select and present few examples of religious institutions shown in this medium with short analysis of their role in the games narrative. This study is of course in no way a complete research regarding such presentations, but in an interesting way it shows us how the view on organised religion is created and maintained in interactive, audiovisual media. As the quickest developing narrative medium, video games are therefore furthest reaching one, when it comes to creating the cultural picture easily readable for contemporary viewers.

Key words: narrative, religion, video games, institution

Nota o Autorze

Łukasz SASUŁA – z wykształcenia historyk, obronił doktorat z literaturoznawstwa na Uniwersytecie Jana Długosza w Częstochowie, pisał o narracyjności gier wideo. Pracuje na kierunku Game Studies na Uniwersytecie Opolskim. Przez dekadę piastował różne stanowiska w branży gier. Jego zainteresowania naukowe obejmują teorię gier jako tekstów kultury oraz produktów rynkowych, a także relacje religii i religijności oraz nowych mediów. ORCID: 0000-0001-9115-8919
Kontakt e-mail: lukasz.sasula@uni.opole.pl