

# A videójátékok vallási vonatkozásai: tartalmak, hatások, egyházi reakciók

ANDOK MÓNIKA\*

## 1. Vallás – populáris kultúra – videójátékok

A videójátékokat a médiaelméleti szakirodalom a populáris kultúra kérdéskörében tárgyalja.<sup>1</sup> Ennek megállapítása azért fontos, mert segíti a vallási tartalmak és a videójátékok kapcsolatainak kontextualizálását, ugyanis a populáris kultúrában széles körben és régóta jelentek meg vallásos tartalmak. Mind a mozi, mind a televízió vonatkozásában megjelentek bibliai témák népszerű filmekben vagy televíziós sorozatokban. A populáris kultúrában megjelenő vallásos elemek kutatásának meghatározó alakja az amerikai médiaprofesszor Stewart Hoover, aki az 1970-es évektől empirikus kutatások sorát szentelte a témának. A történetbeli merítéseken túlmenően úgy véli, hogy a populáris média történeteiben a transzcendencia igénye fogalmazódik meg egy vallásos transzcendencia nélküli világban. S ezen folyamat során a populáris kultúra reszakralizációs rítusai képesek lesznek közösséget teremteni, illetve egyfajta szubjektív hitet megerősíteni.<sup>2</sup> A magyar kutató, Császi Lajos szerint ebben egyszerre van benne a mindennapi élet, annak kritikája, sőt meghaladási lehetőségei is.

„A rituális kommunikáció neodurkheimi elmélete éppen erre a sokáig figyelmen kívül hagyott összefüggésre hívja fel a figyelmet, amikor azt hangsúlyozza, hogy a társadalom és a kultúra nem egyszerűen a kommunikáción keresztül, az üzenetek továbbítása révén létezik, hanem ugyanennyire az üzenetekben, a kommunikációban magában is.”<sup>3</sup>

\* Habilitált egyetemi docens, tanszékvezető, Pázmány Péter Katolikus Egyetem Kommunikáció Tanszék.  
E-mail: andok.monika@btk.ppke.hu.

<sup>1</sup> DUNAI Tamás: A videójáték mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 2016/4. 23.

<sup>2</sup> MÓNKA ANDOK: Media, Religion and Public Sphere: International Trends and Hungarian Researches. *KOME – 6(1) An International Journal of Pure Communication Inquiry* (2018) 16–31.; ANDOK MÓNKA: Hálózati kommunikáció és egyház. In: Máté-Tóth András (szerk.): *Intézmény és karizma az egyházban 2.0: Ünnepi kötet Tomka Ferenc tiszteletére 75. születésnapja alkalmából*. Budapest, Szent István Társulat, 2017. 102–124.

<sup>3</sup> CSÁSZI Lajos: *A média rítusai. A kommunikáció neodurkheimi elmélete*. Budapest, Osiris – MTA – ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport, 2002. 85.

A vallásos gondolkodás és a populáris médiatartalmak közti kapcsolat feltárására fókuszáló vezető nemzetközi folyóirat a több mint 30 éve megjelenő *Journal of Religion and Popular Culture*. A lap jubileumi számában 2018-ban a két főszerkesztő, Marcus Moberg és Martin Rademacher leszögezik, hogy a kultúra fogalmát rendkívül széles körűen értelmezik, s távol tartják a folyóirat szellemiségét azoktól a dichotómiáktól, esetleges hierarchizáltságot implikáló megközelítésektől, melyek a tömeg- és magaskultúra vagy elitkultúra megkülönböztetésére építenek.<sup>4</sup> Témánk szempontjából ez azért fontos, mert a videójátékokra is sokan úgy tekintenek, mint gyerekes, alacsony színvonalú szórakozásra.

A populáris kultúra elemzése a kultúrakutatáson (*cultural studies*) belül szorosan kapcsolódik a befogadásvizsgálatokhoz is. Igaz ez a brit hagyományra, elsősorban a Birminghami Iskola működésére, de az amerikai megközelítésekre is. Tulajdonképpen az 1960-as évektől kezdve megy végbe a médiakutatásban az a fordulat, melynek nyomán a médiaszövegek poliszemikus voltára fókuszálnak a vizsgálatok; s azt próbálják feltárni, hogy a különböző befogadók milyen eltérő jelentéseket hoznak létre ugyanazon tartalomhoz kötötten.<sup>5</sup> Vagyis a kutatók megpróbálják azonosítani azon kulturális, társas, gazdasági, illetve pszichológiai tényezőket, melyek befolyásolhatják a jelentés létrehozását a különböző befogadói csoportokban. Például milyen jelentést hordoz egy akciófilm néhány amerikai hajléktalan számára, egy szappanopera feminista nézők számára?<sup>6</sup> Ezen eltérő „olvasatok” azonosításakor a hangsúly a média *hatásáról* átkerült a médiatartalmak *befogadására*. Ezt nevezik a médiakutatás kulturális vagy értelmező fordulatának. Már az 1980-as évektől találkozunk olyan elemzésekkel, melyek a vallásos befogadók jelentés-létrehozását vizsgálják egy-egy televízióműsor kapcsán. Ugyanis a befogadásvizsgálatok elsődleges médiuma a televízió volt, s a televíziós műsorokhoz kapcsolódó befogadással kapcsolatos kutatásokat. Az amerikai szakirodalomban itt is Hoover munkásságához köthetjük a legtöbb feltáró vizsgálatot.<sup>7</sup> Számos alkalommal elemezte, hogy egy-egy populáris műsor milyen értelmezéssel bír a vallásos, illetve nem vallásos befogadók esetében. Természetesen komoly módszertani kidolgozottság jellemezte ezeket a kutatásokat.<sup>8</sup> A befogadás vizsgálatokban jelentős különbség mutatkozott a brit és az amerikai megközelítés között, míg az európai porondon meghatározó Birminghami Iskola marxista alapokon nyugvó médiaelméletre alapozta kutatásait. Míg az amerikai inkább antropológiai vagy liberális pragmatista szemléletű.<sup>9</sup> Ez utóbbihoz sorolhatjuk

<sup>4</sup> Markus MOBERG – Martin RADEMACHER: Mainline Churches and Popular Culture: An Introduction to a Special Issue. 30(1) *Journal of Religion and Popular Culture* (2018) 1.

<sup>5</sup> Stuart HALL: *Encoding/Decoding. Culture, media, language*, [http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall\\_Encoding-n-Decoding.pdf](http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Encoding-n-Decoding.pdf), 128–138.

<sup>6</sup> Ien ANG: *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London, Methuen, 1985. Magyarul: *A Dallas és a tömegkultúra ideológiája. Replika*, 1995/17–18. 201–214.

<sup>7</sup> Stewart M. HOOVER: *Mass Media Religion: The social sources of the electronic church*. London, Sage, 1988.

<sup>8</sup> Alf LINDERMAN: Making Sense of Religion in Television. In: Stuart M. HOOVER – Knut LUNDBY (szerk.): *Rethinking Media, Religion and Culture*. Thousand Oaks – London – New Delhi, Sage Publications, 1997. 263–282.; Stewart M. HOOVER – Jin Kyu PARK: The Anthropology of Religions Meaning Making in the Digital Age. In: Eric W. ROTHENBUHLER – Mihai COMAN (szerk.): *Media Anthropology*. Thousand Oaks – London – New Delhi, Sage Publications, 2005. 247–259.; Daniel A. STOUT: *Media and Religion. Foundations of an Emerging Field*. New York – London, Routledge, 2012.

<sup>9</sup> Clark L. SCHOFIELD – Stewart M. HOOVER: At the Intersection of Media, Culture and Religion. A Bibliographic Essay. In: HOOVER–LUNDBY i. m. (7. lj.) 15–36.

James Careyt, a kommunikáció rituális modelljének kidolgozóját.<sup>10</sup> A brit hagyomány is él vallás és média kapcsolatának kritikai elemzéseiben. Fontos megemlítenünk azon folyóiratokat, melyek ezen irányzat zászlóshajói, a *Critical Research on Religion*, illetve a *Journal of Feminist Studies in Religion* kiadványokat. A populáris kultúrakutatás befogadásvizsgálati hagyományának említése a videójátékokkal kapcsolatban azért lényeges, mert a *game studies* égisze alatt zajló vizsgálatoknak is egyik kiemelt fókusza a játékosok vizsgálata, természetesen a játékipar és a játékvilág, játéknarratíva mellett.<sup>11</sup> Ha a populáris kultúra részeként tekintünk a videójátékok világára, akkor nem meglepő, hogy a játékokban is megjelennek vallási, spirituális elemek.<sup>12</sup>

## 2. Vallási témák a videójáték-kutatásban

### 2.1. Kutatástörténet

A játékok kutatása jóval a videójátékok megjelenése előtt elkezdődött, egyrészt a szociológia, szociálpszichológia, illetve a pedagógia irányából. Az 1960–70-es években több szervezet is létrejött a videójátékok tartalmának és hatásának elemzésére, például az *International Simulation and Gaming Association* (ISAGA), a *Cultural Anthropology of Play Reprint Society*, melyek elősegítették olyan rendezvények megtartását, melyeken az akadémiai és az iparági résztvevők eszmét cserélhettek. Ezt követően az 1970-es években jelent meg az első folyóirat, a *Simulation and Gaming*. Majd az ezredforduló táján már külön tudományágként, *game studies*ként utalt a kutatásokra Gonzalo Frasca, akinek nevéhez a tudományág megszületését kötik.<sup>13</sup> A vallás és média egymásra hatását elemző kutatók érdeklődése a kétezres évek elejétől fordult a vallási tartalmak és a videójátékok kapcsolata felé. A játékkutatás periferikusságának okaira (gyerekes, felszínes, erőszakos) a fősodorbeli szakirodalom is kitér.<sup>14</sup> Ám ezen kulturális előítéleteket – témánk kapcsán – ki kell egészítenünk a videójátékok hangsúlyosan szekuláris voltahoz köthetőkkel is.<sup>15</sup> Annak hangsúlyozásával, hogy bizonyos játékok – a *Diablo*, a *Darksiders* és a *Blasphemous* – esetében a vallás profán keretben jelenik meg. Az egyházak, vallási szervezetek videójátékokkal szembeni ellenérzéseinek okaként utalnunk kell a játékokban megvalósuló normaszegésekre is. Dunai így ír erről. „A játékok konstruált alaptermészetének köszönhető az is, hogy sokkal több társadalmi normaszegés, határátlépés történhet bennük anélkül, hogy ez a já-

<sup>10</sup> James W. CAREY: *Communication as Culture. Essays on Media and Society*. New York – London, Routledge, 2009.

<sup>11</sup> DUNAI i. m (1. lj.) 26.

<sup>12</sup> Heidi RAUTALAHTI: Video games Facilitating Disassions of good and bad religion. 13 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2018) 57.

<sup>13</sup> Simone HEIDBRINK – Tobias KNOLL – Jan WYSOCKI: Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. 5 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2014) 10.

<sup>14</sup> KISS Gábor Zoltán: A játszott képek láttatása. *Médiakutató*, 2010. tél. 97–106.

<sup>15</sup> Gregory Price GRIEVE – Heidi A. CAMPBELL: Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field. 5 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2014) 53–54.; HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. lj.) 9.

tékosokat különösebben zavarná”.<sup>16</sup> Ugyanakkor az is nyilvánvaló volt a tudósok számára, hogy a játékmenet során meghozott döntések, azok motivációi, a videójátékok társas és etikai dimenziói értelmezhetőek egyfajta implicit vallásosságként is.<sup>17</sup> Hiszen játék közben a gamerek betartják a játékvilág szabályait, normáit, használják a rendelkezésükre álló szimbólumokat. Vagyis ebből a szempontból viselkedésük összevethető egy-egy vallás követőinek viselkedésével, akik ugyancsak követni fogják egyházuk előírásait, szabályait, és használják, viselik annak főbb szimbólumait.

Az első tudományos konferenciát vallás és videójátékok kapcsolatáról 2007-ben tartották *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds* címmel, ahol három téma köré csoportosították az előadásokat. Az első a vallási tematikájú játékokkal foglalkozott, a másik a vallásos játékokban megjelenő erőszakos narratívák problematikájával, a harmadik pedig a keresztény játékipar erősödésével. Az első tudományos igényű szerkesztett kötet 2010-ben jelent meg *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* címmel.<sup>18</sup> Majd a 2010-es években az *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* folyóirat több tematikus számot is szentelt a témának.

## 2.2. Elemzési területek

A videójátékok vallási kapcsolatának kutatásában nagy hangsúlyt fektettek annak feltárására, hogy narratívaépítő eszközként miként használnak vallásokhoz kapcsolódó elemeket a játékok. Illetve ezen esetekben a vallási tartalom miként telítődik jelentéssel a játékosokban. De mi mindenre tértek még ki a 2010-es évek óta egyre szaporodó vizsgálatok? A kutatók különböző szinteken elemezték a videójátékok vallási tartalmait. Hiszen a narratíva tematikus makroszintje mellett mikroszinten is megjelentek vallási elemek a különböző szimbólumok használatában, egyes karakterek elnevezéseiben, helyszínekben, zenében, vagy akár a bemutatott rítusokban is. Vegyük sorra a kutatási irányokat:

- A játék narratívája interaktív és procedurális, melynek végigvitele során az élmény, a történet játékos központú újraalkotásából fakad. A történetmesélés transzmediális környezetében a videójátékoknak kiemelt jelentőségük van.<sup>19</sup> Tartalmi szempontból rendkívül gyakori a jó és rossz küzdelmének ábrázolása, ahol a moralitás, a helyes–helytelen megítélése fontos eleme a döntéshozatalnak. A kutatók leggyakrabban a *Left Behind* játék vallásos értelmezését említik ebből a szempontból.<sup>20</sup>
- A játékok vizuális elemei között gyakori a valláshoz köthető szimbólumok, ikonográfia megjelenítése. Ilyenek például a kereszt, az oltár.

<sup>16</sup> DUNAI i. m. (1. lj.) 28.

<sup>17</sup> GRIEVE–CAMPBELL i. m. (15 lj.) 54.

<sup>18</sup> Uo., 56.

<sup>19</sup> Henry JENKINS: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London, New York University Press, 2006.

<sup>20</sup> Rachel WAGNER: *Video Games and Religion*. Oxford Handbooks Online. Religion, Culture, Sociology of Religion. 2015. <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-8>.

- Találkozhatunk olyan esetekkel is, amikor karakterek, elnevezések emelődnek át vallási történetekből. Például a Prédikátor a *Preacher Witting*, *BioShock Infinite* játékbán, a Zarándok, Lilith, vagy a 7 főbűn megszemélyesítése, illetve az *El Shaddai: Ascent of the Metatron* játékbán az ószövetségi Enoch karaktere.<sup>21</sup>
- Helyszínek is kaphatják nevüket vallási területekről, s számos esetben apokaliptikus a megjelenés. Gyakori helyszín a katakomba, egy-egy templom vagy katedrális (Diablo-Zakarum), Sodoma, New Eden (*BioShock Infinite*).<sup>22</sup>
- Hanghatásokban és zenei elemekben is megjelenik vallási utalás. A *BioShock Infinite OST* játékbán egy ismert amerikai egyházi ének hangzik el, melynek címe *Will The Circle Be Unbroken*.<sup>23</sup>
- A történetvezetés során bemutatott rítusok vagy rituális funkciójú cselekvések, melyek például a gyászhoz, a halálhoz, egy küldetés kezdetéhez vagy befejezéséhez tartoznak vagy éppen a meditáció rítusai, mind-mind rendelkeznek vallási előképekkel. Idesorolhatjuk például a *BioShock Infinite* kereszteleési jelenetét.<sup>24</sup>

Azt, hogy a játékvilágok gyakran építkeznek vallási elemekből, Tanya Krzywinska a *World of Warcraft* elemzése során úgy értelmezi, hogy az intertextuális kapcsolódások révén a játékok mitológiai elemekkel való „berendezése” sűrűvé teszi a játék jelentését, s elősegíti a játékosok számára a mély elköteleződést és a mitologikus létbe való beleélést is.<sup>25</sup>

A videójátékok nagy száma lehetőséget ad a játékok tipologizálására. A szakirodalom megkülönböztet szerepjátékot, versengésen alapuló játékot, akció- és kalandjátékot, léteznek emellett szerepjátékok, szimulációs, stratégiai, sport-, puzzle- és edukációs játékok is. Ez a tipológia nemcsak a 'profán', de a vallási értelemben is érdekes videójátékokra is alkalmazható. Ezen a területen is találkozunk stratégiai játékokkal, mint a *Sons of Abraham*, vagy kalandjátékokkal, mint az *Adam's Adventure*. De szép számmal találunk edukációs játékokat is. Ezekben az esetekben bibliai történetek elevenedtek meg a játék világában. Ilyenek voltak a *Noah's Ark*, a *Baby Moses*, a *David and Goliath*,<sup>26</sup> de akár magyar oldalt is említhetünk, a [punya.hu](http://punya.hu)-t. Ez utóbbi a Nyolc Boldogság Közösség által létrehozott oktató célú játékelület, melyről így írnak bemutatkozásukban: „A »Punya – egy falat kenyér« című mese egy Jézus korában élő cigány családról szól. Az ő történetükön keresztül találkozunk Jézussal, megpróbáltatásaik összekapcsolódnak az evangélium eseményeivel.”<sup>27</sup> Ez utóbbi esetben nemcsak arról van szó, hogy a játék narratívája megismerteti a játékost egy-egy újszövetségi történettel, hanem a történetvezetés elágazási pontjainál hozott választások morálisan helyes vagy helytelen döntésekként értelmeződnek és jutalmazódnak a játékok végén.

<sup>21</sup> Uo.

<sup>22</sup> HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. l.) 22.

<sup>23</sup> L. <https://www.youtube.com/watch?v=9F1l6xXLS10> említi: uo., 29.

<sup>24</sup> Uo., 16.

<sup>25</sup> Tanya KRZYWINSKA: Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft. 1(4) *Games and Culture* (2006) 383–396.

<sup>26</sup> L. <https://www.imdb.com/title/tt0208000/>.

<sup>27</sup> L. [https://gms.hu/fileservice/gamesEditor/v2.12/player.php?content\\_id=1297](https://gms.hu/fileservice/gamesEditor/v2.12/player.php?content_id=1297).

### 2.3. Játékvilág: reprezentáció – szimuláció – kreáció

A videójátékok különféle mértékű interaktivitást biztosítanak felhasználóiknak a játékvilág belső alakítására. Ebben a fejezetben három lehetséges megjelenítési formának – a reprezentációnak, a szimulációnak és a kreációnak – fogom bemutatni a vallási vonatkozásait. A három forma abban más, hogy a reprezentáció olyan világot teremt meg a játék digitális terében, melynek van külső referencialitása. A szimuláció esetében nincs olyan külső valóság, melynek digitális lenyomatát adná a játék, szimulált szcénáról van szó. Ám ez a világ is megteremti a játékosban a belemerülés élményét. Míg a harmadik forma, a kreáció esetében a játékosoknak a játékvilág belső kialakítására, megteremtésére is döntő hatásuk van. Mindhárom formához tudunk vallási vonatkozású példákat hozni.

A reprezentációra a legjobb példa a *Second Life* játékban található Anglican Cathedral említése, melyet számos tanulmány elemzett a vallásosság kérdését felvetve.<sup>28</sup> A *Second Life* játékot a Linden Research Lab fejlesztett ki 2003-ban. Ebben a virtuális világban a felhasználók hasonlóan élhetik mindennapijaikat, mint az offline életükben. Így amikor 2006-ban az új-zélandi Mark Brown csatlakozott a játékhoz, észrevette, hogy nincs még tere a vallásgyakorlásnak a *Second Life* világában. Ezért alapított egy független anglikán közösséget, s létrehozott egy virtuális templomot. Mivel független közösségként jöttek létre, az anglikán egyház nem „hitelesítette”, bár egy rövid ideig egy felszentelt anglikán lelkész is segítette a játékvilág katedrálisának vallási életét. Mára gyakorlatilag az összes világvallás megjelent a *Second Life*-ban olyan vallási csoportok mellett, melyek kizárólag a játékban, online módon léteznek.

A videójátékok esetében a szimuláció alapvető élménynek tekinthető. „A szimuláció nem zárja ki sem a reprezentációt, sem a narratívát, de nincs is feltétlenül szükség ezekre. A szimulációs jelleg egyaránt hat a médium elbeszélésmódjára, működési mechanizmusára, valamint befogadására.”<sup>29</sup> A szimuláció oldaláról, vallási kérdéseket érintve megemlíthetjük a már tárgyalt játékok közül például a *Left Behind*-ot vagy a *BioShock Infinite*-t.

A videójátékok arra is lehetőséget biztosítanak, hogy a játékos megalkosson egy általa elgondolt vallást. A játék szabályain túlmenően erre azért is nyílnak lehetőségek, mert a vallások – Clifford Geertz<sup>30</sup> nyomán kulturális entitásként elgondolva – normák, értékek, hiedelmek és szimbólumok összességéből állnak. S a játékok technikai értelemben képesek arra, hogy ezen dimenziók mentén felkínáljanak opcionális lehetőségeket a játékosoknak. A játék mint médium és a vallások ez irányú hasonlóságára Wagner hívta fel a figyelmet.<sup>31</sup> Egyébként a videójátékok különálló médiumként való azonosítása mellett mind a nemzetközi, mind a magyar szakirodalomban találunk érveket. Ez utóbbi esetben Dunai sorra veszi azon mediális sajátosságokat, melyekkel a videójátékok jellemezhetőek: a modellezés megjelenése a reprezen-

<sup>28</sup> Tim HUTCHINGS: Christianity and Digital Media. In: Stanley D. BRUNN (szerk.): *The Changing World Religion Map. Sacred Places, Identities, Practices and Politics*. Berlin, Springer, 2015. 3811–3830.

<sup>29</sup> DUNAI i. m. (1. lj.) 30.

<sup>30</sup> Clifford GEERTZ: A vallás mint kulturális rendszer. In: Clifford GEERTZ: *Az értelmezés hatalma. Antropológiai írások*. Budapest, Osiris, 2001. 72–118.

<sup>31</sup> WAGNER i. m. (20. lj.).

tációs funkció mellett, a szimuláció, s az ehhez kapcsolódó belemerülés élmény, az interakció magas foka.<sup>32</sup> A mediális önállóság hangsúlyozása a vallással való kapcsolat szempontjából is kiemelkedő jelentőségű. Ugyanis Walter Ong, a torontói iskola képviselője, jezsuita szerzetes, érveket sorakoztatott fel amellet, hogy minden egyes, egymástól különböző, egymástól eltérő médium egymástól eltérő vallásosságot tesz lehetővé. Vagyis más típusú vallásossággal találkozunk az, aki lelkiségi irodalmat olvas, aki televízióban televangelizációs műsorokat néz, és az is, aki videójátékokon keresztül találkozik a vallással.<sup>33</sup> S ezen mediális tapasztalatok befolyásolni fogják a médiahasználó saját vallásosságának megélését. Kiterjesztve ezt a videójátékok területére, azt mondhatjuk tehát, hogy a videójáték mint médium alkalmas arra, hogy személyesen átélts vallási tapasztalatot nyújtson.<sup>34</sup> Ám ez a vallási tapasztalat nem az intézményes egyház által ajánlott vagy preferált vallási élmény, hanem olyasféle, amely kívül esik az egyházi kontroll területén. A vallási kreációra a legjobb példa a *Civilization IV* by Firaxis elnevezésű játék, melyben a játékosok hét, előre meghatározott vallás (buddhizmus, kereszténység, konfucianizmus, hinduizmus, iszlám, judaizmus és a tao) elemeiből állíthatják össze a saját civilizációjuk vallását. Míg a *Gods & Kings for Civilization V* címűben teljesen szabadon kreálhatnak egy kvázi vallást, hiedelemrendszert.<sup>35</sup> S ez a szintje az aktivitásnak már messze túlhalad az implicit vallásosságon, s a vallás létrehozásának ágensi pozíciójába helyezi a játékost.

### 3. Egyházi állásfoglalások

Az egyház viszonya a játékhoz mint a társas szórakozás egyik fajtájához nem volt teljességgel elítélő a történelem során. A gyermekek játékaik mellett többnyire a felnőttek versengő játékaikat is jó szemmel nézték. Érdekesebb terület már a kártya-, illetve a szerencsejáték kérdése. A protestáns egyház mind a szerencse-, mind a kártyajátékokat tiltotta hívei számára. Kálvin János 1540-es évekbeli genfi tartózkodása alatt többször ostromozta a város lakóit a kártya- és a kockajátékok miatt, melyeket egyébként be is tiltottak.<sup>36</sup> A katolikus egyház megengedőbb volt ebben a tekintetében. Például a lottót, vagy akkori nevén a „genuai lutrit” a katolikus uralkodó, Mária Terézia honosította meg Magyarországon 1770-ben. Ekkor az osztrák lottó bérlője, Cataldi gróf Magyarország területére is koncessziót kapott. Az első sorsolást 1770. szeptember 2-án tartották, s a bevételek egyharmada az államkincstárt illette.

A Katolikus Egyház médiumokkal kapcsolatos iránymutatásai a II. Vatikáni Zsinatot követően korszerűen, az egyház társadalmi tanítását, normáit figyelembe vevő módon írtak egy-

<sup>32</sup> DUNAI i. m (1. lj.) 30–31.

<sup>33</sup> Walter ONG: *The Presence of the Word: Some Prolegomena for Cultural and Religious History*. London, Yale University Press, 1967.

<sup>34</sup> HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. lj.) 35.

<sup>35</sup> Uo., 33.

<sup>36</sup> MAGYAR Balázs Dávid: „Genf városának világító lámpásként kellene ragyognia”. A keresztény házasság és gyermeknevelés társadalomformáló szerepe Kálvin Efézus kommentárjában és igehirdetéseiben. In: GÁBORJÁN SZABÓ Botond (szerk.): *Tanulmányok Kálvinról és magyarországi jelenlétéről*. Debrecen, Tiszántúli Református Egyházkerület Nagykönyvtára, 2011. 20–37.

részt a klasszikus tömegkommunikációs eszközökről (*Inter mirifica, Communio et progressio, Aetatis Novae*),<sup>37</sup> másrészt a hálózati kommunikációról (*Az egyház és az internet*,<sup>38</sup> *Az internet etikája*).<sup>39</sup>

Az egyházak iránymutatásukban a 20. század végétől a videójátékokra is reflektáltak, elsősorban tartalmi vonatkozásaikra, másodsorban az általuk előidézhető függőség kockázatára irányítva a figyelmet. XVI. Benedek pápa 2007-ben a tömegtájékoztató 41. világnapjára írt üzenetében foglalkozott a videójátékok kérdésével. A játékok káros tartalmi elemeit emelte ki, az erőszakot, az antiszociális viselkedést és a szexualitást.

„Minden olyan törekvés, és program – beleértve az animációs filmeket és videó játékokat –, amelyek a szórakozás jegyében felmagasztalják az erőszakot és antiszociális viselkedést tükröznek vagy közönségesse teszik az emberi szexualitást, perverzióknak minősül, főleg, ha ezek a műsorok gyerekeknek vagy serdülőkorúaknak szólnak.”<sup>40</sup>

S egyben kiemeli a médiaipar felelősségét is, amikor a gyártókat a közjó megóvására, az igazság megerősítésére, az egyéni emberi méltóság védelmére és a család szükségleteinek tiszteletben tartására biztatja.

2018-as vilniusi látogatása során Ferenc pápa is érintette a videójátékok kérdését, amikor litván fiatalokkal találkozott.<sup>41</sup> Beszédében az emberi élet és a videójátékok különbségeire utalva mondta:

„Ha az élet színpadi mű vagy videojáték lenne, pontos időkeretek közé lenne szorítva, kezdettel és véggel, amikor legördül a függöny vagy valaki megnyeri a játékot. Az életet azonban más idővel méri, nem a színház vagy a videojáték idejével; az életet Isten szívéhez kapcsolódó idővel játsszuk; időnként előrelépünk, máskor visszafelé haladunk, próbálkozunk ezzel-azzal az úttal, változtatunk... A legveszélyesebb az, ha az utat összekeverjük egy labirintussal: csak kerülgetjük az életet, önmagunk körül forgunk anélkül, hogy rálépnénk az előrevivő útra.”

A videójátékok történetében találkozunk olyan esettel is, amikor konkrét perekre került sor egy egyház és a játék gyártója között, egyházi tér virtuális megszenteltetésé miatt. Az anglikán egyház 2007-ben perelte be a Sonyt a *Resistance: Fall of Man* játék miatt. A cselekmény egyik erőszakos jelenete ugyanis olyan környezetben játszódik, mely a Manchesteri Katedrális fotórealisztikus digitális megfelelőjének látszik. Az egyházkerület püspöke úgy fogalmazott, hogy megdöbbentő volt látni a templomot, mely a tanulás, az ima, a hagyományok helyszíne, fegyveres erőszak színtereként bemutatva. Az anglikán egyház vezetői úgy vélték,

<sup>37</sup> *Egyházi megnyilatkozások a médiáról. Inter mirifica, Communio et progressio, Aetatis novae.* Budapest, Magyar Katolikus Püspöki Kar Tömegkommunikációs Irodája, Magyar Katolikus Újságírók Szövetsége, 1997.

<sup>38</sup> *Az egyház és az internet*, <http://uj.katolikus.hu/konyvtar.php?h=131>.

<sup>39</sup> *Az internet etikája*, <http://uj.katolikus.hu/konyvtar.php?h=130>.

<sup>40</sup> XVI. Benedek: *Üzenete a tömegtájékoztató 41. világnapjára*, [http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/hu/messages/communications/documents/hf\\_ben-xvi\\_mes\\_20070124\\_41st-world-communications-day.html](http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/hu/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20070124_41st-world-communications-day.html).

<sup>41</sup> L. <https://www.magyarokurir.hu/hirek/ferenc-papa-fiataloknak-vilniusban-az-élet-nem-videojatek-es-nem-labirintus>.



hogy a játék alássa az egyház munkáját, különösen a fiatalok körében végzett tevékenységét, akik innentől kezdve az erőszakkal fogják összekötni a katedrális.<sup>42</sup> S ugyancsak nagy port kavart 2020-ban két szimulációs játék, melyekben Jézus, illetve a pápa karakterébe „bújhatnak” a játékosok, ezek az *I Am Jesus Christ* és a *Pope Simulator* játékok.

A problémák mellett azonban számos példát találunk a jó szándékú együttműködésre, iránymutatásra is. A GameChurch<sup>43</sup> oldal azért jött létre, hogy egyfajta hidat építsen a játékok világa és az egyház, az evangélium közé, s ezzel orientálja a hívó gamereket. Találunk számos egyházi személyt, papot, aki maga is játékos, s konkrét tapasztalatai révén ad tanácsokat a játékhasználatnál kapcsolatban. A leghíresebb gamer pap Matt Souza, aki streamel a Twitchen is GodSquadChurch<sup>44</sup> csatornájával, melynek 6700 követője van, míg a YouTube-on lévő Pastor-SouZy<sup>45</sup> csatornájának 3500 feliratkozója van. Miközben élőben közvetíti saját gamer tapasztalatait, megoldásait, közben olyasmire tanítja követőit, hogy ne káromkodjanak játék közben, ne viselkedjenek agresszíven játékos társaikkal. Egy magyar gamer papokkal, lelkesekkel készített virtuális kerekasztal-beszélgetésen a résztvevők kiemelték, hogy azok a stratégiai játékok, melyekben az összefogás, a játékos társakkal való együttműködés vezethet sikerhez, különösen alkalmasak arra, hogy megerősítsék a játékosokban a keresztény értéketeket, viselkedést, normákat.<sup>46</sup>

#### 4. Összegzés

A tanulmány arra vállalkozott, hogy ismertesse vallás és videójátékok kapcsolatának kutatástörténetét a populáris kultúrához kapcsolódó médiakutatásba ágyazottan. Felhívja a figyelmet arra is a cikk, hogy milyen területeken kutatható ez a fajta sajátos konvergencia. A narratívában, a szereplők vagy helyszínek elnevezésében rejlő hasonlóságok mellett bemutattuk azokat a további lehetőségeket, melyek megteremtették az implicit vallásosság lehetőségét a játékvilágon belül. A játékok által biztosított interaktivitási szintek alapján három lehetőséget jártunk körül, a reprezentáció, a szimuláció és a kreáció eltérő interaktivitási potenciáljait bemutatva. Végezetül pedig kitértünk a videójátékokkal kapcsolatos egyházi állásfoglalásokra is. Az egyházak tanításukból következően határozottan elítélik az erőszakos médiatartalmakat, illetve azokat is, melyekben öncélú szexualitás látható. Ezen médiatartalmakba nemcsak a klasszikus tömegkommunikációs eszközök műsorait kell beleértenünk, de a videójátékokat is. Hiszen a virtuális világ, a videójátékok világa sem értéksemleges, s az egyházak nem támogatnak olyan (szabadidős) tevékenységet, mely saját értékrendjükkel szemben álló normákat ír elő. Emellett az egyházak fellépnek azon gyártókkal szemben, akik az általuk virtuális megszenteltelenítésként értelmezett játékok gyártásáért felelnek. Virtuális megszenteltelenítés alatt azt érve, hogy fizikailag azonosítható szakrális terek jelennek meg olyan kontextusban (játéktérben), melyek összeegyeztethetetlenek az egyház értékeivel. De arra is találunk példát, hogy a kiterjesztett

<sup>42</sup> L. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/manchester/6736809.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/manchester/6736809.stm).

<sup>43</sup> L. <https://gamechurch.com/>.

<sup>44</sup> L. <https://www.twitch.tv/godsquadchurch>.

<sup>45</sup> L. [https://www.youtube.com/channel/UCyRj2fwUNrFlfg\\_BYKOHEg](https://www.youtube.com/channel/UCyRj2fwUNrFlfg_BYKOHEg).

<sup>46</sup> L. [https://www.evangelikus.hu/tudtud\\_hogy\\_vannak\\_gamer\\_papok](https://www.evangelikus.hu/tudtud_hogy_vannak_gamer_papok).

valóság elgondolásán alapuló *Pokemon Go* játék sértett vallási érzékenységet, amikor zsidó emlékhelyeken bukkant fel.<sup>47</sup> Arra a kérdésre, hogy a videójátékok fejlesztőinek, gyártóinak tekintettel kell lenniük (többek között) a vallási meggyőződésre, az Európa Tanács Emberi Jogok és Jogi Ügyek Főigazgatósága is felhívta a figyelmet 2008-ban.<sup>48</sup> Az érem másik oldalán viszont azt találjuk, hogy az egyes vallások kifejezetten felhasználják a videójátékokat a vallási edukációjukban. Ezek között találunk didaktikusabbakat és ötletesebbeket is, mint például a már említett *Pokemon Go* vallási változata, a *Follow JC Go*. Ez utóbbiban katolikus szentek nyomában lehet járni, kidolgozásában e-játék-dizájner, teológus, vallástörténész és Biblia-kutató vett részt 2016-tól. A játék célja, hogy valós életbeli imádkozásra buzdítsa a felhasználókat, ha elhaladnak egy-egy templom mellett. Az applikációt a 2019-es panamai Világifjúsági Találkozó előkészítőjének szánták, s 2018-as megjelenését maga Ferenc pápa is üdvözlölte.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Jews blast Pokémon GO, The Jewish Advocate. *ADL New England*, 2016. augusztus 5., <https://newengland.adl.org/news/jews-blast-pokemon-go-the-jewish-advocate/>; Auschwitz Museum says no to „Pokemon Go”. *CBS News*, 2016. július 13., <https://www.cbsnews.com/news/auschwitz-museum-no-pokemon-go/>.

<sup>48</sup> *Human rights guidelines for online games providers*. Developed by the Council of Europe in co-operation with the Interactive Software Federation of Europe, 2008. 8.

<sup>49</sup> Catholic saint-finding game ‘Follow JC Go!’ wants to rival Pokemon Go. *BBC News*, 2018. október, <https://www.bbc.com/news/world-europe-45965025>.