

Aljaž Peček

Vidiki odrešenja v računalniških igrah. Doktorska disertacija. Mentor: Mari Jože Osredkar. Teološka fakulteta Univerze v Ljubljani, 2016. 399 + VII str.

Aljaž Peček se je lotil raziskovanja področja, ki v teologiji še ni obravnavano. Čeprav so določene razsežnosti računalniških iger že predmet širokega teoretskega premisleka, so druge, še posebej religiozne, šele na začetku. Avtor je v svojem raziskovanju prišel do spoznanja, da je v računalniških igrah nekaj religioznega oziroma da je v njih prisotno nekaj, kar najdemo v osrčju religije – govorijo o nauku o odrešenju in o odrešenjskem procesu samem. Vidike odrešenja je predstavil preko študije konkretnih primerov iger, preko sinteze misli različnih teoretikov tako religije kot popularne kulture in preko preučevanja odziva igralcev. Rezultati raziskave so pojem religije zbližali s pojmom računalniških iger, ki na prvi pogled nimata veliko stičnih točk. Tako je odprt prostor za kvalitetno medsebojno dopolnjevanje.

Disertacijo sestavlja 395 strani slovenskega besedila, napisanega v odličnem jeziku. Literatura je predstavljena na straneh 385–395 v znanstveni obliki. Njen pregled prikaže primerno zastopanost posameznih del z vseh relevantnih področij. Kazalo je sestavljeno iz semih poglavij.

Prvo poglavje za uvodom predstavi računalniške igre po svetu in Sloveniji. Že prvo poglavje daje vtis, da je kandidat na tekočem s problematiko, pri analizah pa predstavi nekaj novih podatkov. Analiza sama presega zgolj igre in se posredno navezuje na druga vprašanja modernega sveta, kot so razvoj tehnologij, nova neoliberalna svetovna ureditev ipd. V prvem poglavju je postavljena analogija oziroma vzporednica med temo disertacije in igrami. Nekatere igre so po svojih značilnostih podobne religijam: privrženci določenih iger imajo svoja srečanja, prostore, besedila, dogodke itd. Kljub temu se ne opredeljujejo kot religiozna združenja oziroma kljub podobnim lastnostim niso šteta kot taka.

Drugo poglavje predstavlja pripoved, etiko in skupnosti v religijah. Poglavje služi primerjavi elementov, ki nastopajo v igrah in v religijah. V tem poglavju in kasneje v disertaciji avtor predstavlja predvsem poglavitne religije, najprej splošno in nato s stališča podobnosti z igrami in odrešenjem v igrah in religijah.

Tretje poglavje analizira pripoved v igrah, delno opisno splošno in delno v kontekstu disertacije. Pri tem obravnava različne vrste svetovno uspešnih iger, delno po celinah oziroma kulturah, omenja pa tudi slovenske izkušnje.

Kakor je navedeno v drugem poglavju, so v poglavjih 3, 4 in 5 predstavljeni koncepti pripovedi, etike in skupnosti. V poglavju 4 je govora o etičnosti iger. Omenjena je razlika med družinsko etiko in posiljevanjem medijev s potrošniško in multikulturano neoliberalno ideologijo. Peček omenja vprašanja etike v nasilnih igrah oziroma povezavi z realnim svetom. Igre veljajo za eno najbolj koristnih in zdravih miselnih opravil, ki najbolj animirajo možgane, seveda v primerni časovni

količini. V petem poglavju je opisan zadnji koncept, omenjen v drugem poglavju – skupnost in komunikacija v igrah. Analize presegajo golo igranje iger in se velikokrat navezujejo na povezavo med igrami in realnim življenjem, denimo kako lahko igralci sodelujejo pri izvedbi igre oziroma komunicirajo s snovalci iger.

Šesto poglavje ima naslov »Odrešenje«. To je eno ključnih in najbolj zahtevnih delov disertacije, pa tudi religij samih, saj je njihov pomembni sestavni del. Odrešenje je eden od načinov povezovanja množic v skupnost, denimo glede skupnega zavedanja o koncu tega življenja in začetku novega, drugačnega. Odrešenje je v različnih religijah in skupnostih različno obravnavano, vendar vedno nekaj »nudi«, človeku pri odrešenju pomagajo dejanja njega ali drugih, pri tem pa mora doseči neke cilje. Odrešenje je večinoma povezano s koncem našega bivanja, to je s smrtjo.

V sedmem poglavju so predstavljene stične točke oziroma analogije med religijami in računalniškimi rešitvami glede odrešenja. Te so: simbolna govorica (sodni dan, miti, religijska zgodba itd.), etika v igrah, skupnost in komunikacija ter kriteriji za odrešenje. Sledi vprašanje identitete in elektronske prihodnosti ter iger kot kopije religioznosti. Poglavje je obsežno in eno ključnih za celotno disertacijo, saj v njem avtor prikazuje podobnosti med poglavitnimi svetovnimi religijami in igrami. Tako iz pogostega umiranja in oživljanja vidi podobnost z religijskim ukvarjanjem s posmrtnim življenjem. Analizira vrsto najbolj pomembnih in znanih svetovnih iger ter religiozne komponente, ki so v njih prisotne. Sedmemu poglavju sledi zaključek.

V disertaciji je Aljaž Peček dokazal, da računalniške igre vsebujejo elemente, ki jih najdemo v odrešenjskih naukih vseh religij. Prvi element je vsebina, pripoved, ki se v računalniških igrah izraža kot etični nauk, ki je že drugi element. Tretji element pa je komunikacija, ki je lastna računalniškim igram. Že zgolj delovanje teh elementov igralcu nudi nekakšno odrešenje oziroma mu življenje osmišlja in omogoča. Nadgradnja prve teze je prisotna v celotnem besedilu disertacije, ki poudarja, da računalniške igre spodbujajo igralce k razmisleku o smiselnosti življenja, prizadevanju za dobro in komunikaciji.

Mari Jože Osredkar