

Monika Iwanicka¹

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

https://doi.org/10.29316/9788368103144_7

**ALTERNATYWNE FORMY DUCHOWOŚCI JAKO WYZWANIE
DLA TRADYCYJNYCH SYSTEMÓW RELIGIJNYCH.
STUDIUM PRZYPADKU GIER *FANTASY* RPG**

**ALTERNATIVE FORMS OF SPIRITUALITY AS A CHALLENGE TO
TRADITIONAL RELIGIOUS SYSTEMS.
A CASE STUDY OF FANTASY RPG GAMES**

Streszczenie

Przekonania z zakresu *New Age* stały się powszechniejsze po pandemii COVID-19. Badania pokazują, że znaczny odsetek osób deklarujących wiarę w ezoterykę jest również związanych z tradycyjną religią. Alternatywne światy magiczne są jednak często traktowane przez instytucje kościelne jako metafizyczne zagrożenie, które podważa tradycyjne wartości religijne ich definicję rzeczywistości. Skłania to reprezentantów chrześcijaństwa do naturalizacji dyskursów, opartych na deprecjacji wszelkich form magii, również tych występujących w produktach kulturowych. Celem artykułu jest zbadanie, w jaki sposób podobieństwa ontologiczne między uniwersami gier *fantasy* RPG a sferą *sacrum* wpływają na relacje tych gier z tradycyjnymi systemami religijnymi. W artykule uwzględniono koncepcje socjologiczne i groznawcze, dotyczące mechanizmów powstawania alternatywnych światów, w tym szczególną rolę nurtu *pop-theology*, który integruje elementy duchowości z popkulturą. Badanie, oparte na *desk-research* oraz studium przypadku, wskazuje jak światy *fantasy* mogą być postrzegane przez tradycyjne wspólnoty religijne jako konkurencyjne wobec zinstytucjonalizowanych systemów *sacrum*. Wnioski sugerują, że specyfika światotwórstwa gier *fantasy* RPG, może być jednym z czynników determinujących traktowanie ich jako wyzwania przez instytucje kościelne.

¹ 0009-0004-2495-1799, miwanicka@student.agh.edu.pl

Summary

New Age beliefs have become more prevalent following the COVID-19 pandemic, with research showing that a significant proportion of those claiming to believe in esotericism are also affiliated with traditional religion. However, alternative magical worlds are often treated by church institutions as a metaphysical threat that undermines traditional religious values with their definition of reality. This prompts representatives of Christianity to naturalise discourses based on the depreciation of all forms of magic, including those found in cultural products. The aim of this article is to explore how the ontological similarities between fantasy RPG universes and the realm of the sacred affect the relationship of these games to traditional religious systems. The article considers sociological and horror concepts concerning the mechanisms of alternative worlds, including the particular role of the pop-theology trend, which integrates elements of spirituality with pop culture. The study, based on desk-research and a case study, indicates how fantasy worlds can be perceived by traditional religious communities as competing with institutionalised sacred systems. The findings suggest that the specificity of fantasy RPG worldbuilding, may be one of the determinants of their treatment as a challenge by church institutions.

Słowa kluczowe: gry fantasy RPG, New Age, sacrum, religia, tradycyjna duchowość, alternatywna duchowość, subkreacja

Keywords: fantasy RPGs, New Age, sacrum, religion, traditional spirituality, alternative spirituality, subcreation

Wstęp

Ruch *New Age*

Wiara i zaangażowanie religijne są trwałymi cechami wyróżniającymi Polaków w porównaniu z innymi krajami w Europie (Landgeist, 2022). Jednak cechy te zostały również dotknięte pandemią COVID-19 i jej następstwami. Ze względu na ograniczenia, które towarzyszyły Polakom w trakcie pandemii, tradycyjny udział w praktykach religijnych nie zawsze mógł dorównać tej samej skali i zakresowi sprzed pandemii - religijność Polaków w społeczeństwie pandemicznym zmniejszyła się, a w społeczeństwie post pandemicznym nie osiągnęła tego poziomu, jaki miała w okresie przed pandemią, tj. w końcu drugiej dekady XXI wieku (CBOS, 2024). W początkowej fazie pandemii COVID-19

nie odnotowano ani znaczącego wzrostu religijności, ani jej wyraźnego osłabienia. Natomiast w dalszym przebiegu pandemii nastąpiło przyspieszenie procesów sekularyzacyjnych w Polsce. W wyniku tych zmian, wskaźnik regularnych praktyk niedzielnych spadł z 51% w 2018 roku do 38% w 2022 roku (Mariański, 2024). Badania CBOS z 2024 roku wskazują również na wzrost odsetka osób raczej lub całkowicie niewierzących – z 8% w 2019 roku do 14% w 2024 roku, oraz na najniższy w historii poziom uczestnictwa w cotygodniowych praktykach religijnych, wynoszący 34% (2024).

Podczas gdy część społeczeństwa ograniczyła lub zaprzestała angażowania się w tradycyjne formy religijności, inni zaczęli poszukiwać alternatywnych sposobów uczestniczenia w praktykach duchowych. Przykładem tego trendu są dane Nielsen BookScan Polska z 2020 roku, które pokazują, że literatura ezoteryczna odnotowała wzrost sprzedaży w trakcie pandemii. W okresie od marca do grudnia 2020 roku sprzedano ponad 1,2 miliona egzemplarzy książek ezoterycznych, co stanowiło wzrost o 18% w porównaniu z rokiem 2019. Całkowita wartość sprzedaży wyniosła ponad 32 miliony złotych, co oznacza wzrost o 19% (Polskie Stowarzyszenie Racjonalistów, n.d.). Z kolei badania z 2019 roku wykazały, że 43% Polaków deklaruowało czytanie horoskopów, a 11% uznawało je za wiarygodne. Ponadto w Polsce działa około 10 tysięcy osób zajmujących się wróżbiarstwem, a ich usługi cieszą się dużym zainteresowaniem (Polskie Stowarzyszenie Racjonalistów, n.d.).

Zjawisko poszukiwania alternatywnych form duchowości, znane również pod formą ruchu *New Age*, obecne jest w Polsce już od lat 80 XX wieku. Ruch *New Age* to złożony fenomen kulturowy i duchowy, który łączy elementy różnych tradycji religijnych, filozoficznych i naukowych (Hanegraaff, 2018). Utożsamiany jest głównie z pojęciami takimi jak „alternatywna duchowość”, „ezoteryzm” (Stolz, Sanchez, 2005) czy „astrologia”² (Campion, 2004). W przeciwieństwie do świeckiego podejścia naukowego, które – jak w ujęciu Stephena Hawkinga – traktuje odkrycia naukowe jako dowód na zbędność tradycyjnych koncepcji Boga, *New Age* postrzega naukę jako narzędzie wyjaśniające immanencję boskości w kosmosie (Hanegraaff, 2018). Ruch ten redefiniuje również „typowe” ujmowanie magii, nadając jej charakter techniki skoncentrowanej na transformacji świadomości - magia staje się narzędziem

² Sama astrologia jest uważana za wierzenie z zakresu *New Age* (York, 1995) lub „alternatywną religię” (Hunt 2003: 171-3).

służącym do osiągnięcia oświecenia, samorealizacji oraz nowego spojrzenia na świat jako *sacrum* (Magliocco, 2015).

Co ważne do nakreślenia w kontekście niniejszego artykułu, związek między tradycyjną religijnością, a alternatywną duchowością ma raczej konkurencyjny charakter. Przekonania z zakresu *New Age*, będąc niekiedy atrakcyjniejszą alternatywą wobec instytucjonalnej religijności, stanowią równocześnie jej konkurencję – jak pisze Folaron: „Moralność proponowana przez *New Age* cechuje relatywizm przyciągający coraz szersze kręgi chrześcijańskie” (Folaron, 2018, s. 289). Jak wykazuje Champion, te alternatywne formy wierzeń są uważane przez kościoły głównych nurtów za „rywala” lub zagrożenie duchowe, a socjologowie religii rutynowo klasyfikują je jako kult lub nowy ruch religijny (Champion, 2004).

Reprezentanci katolicyzmu w Polsce wyrażają jawny sprzeciw wobec podobnych praktyk, który manifestuje się m.in. poprzez negatywne dyskursy internetowe³. Utożsamiając poszukiwanie alternatywnej duchowości z paraniem się magią, wróżbiarstwem i okultyzmem, odrzucają to zjawisko i deprecjonują je jako niezgodne z doktryną katolicką. Ich stanowisko, uzasadnione z jednej strony samym lękiem przed utratą wyznawców, ma z drugiej wyjaśnienie historyczne i epistemologiczne.

Dostarczenie go wymaga cofnięcia się do źródła niechęci, które tkwi w samej historii formowania się chrześcijaństwa i jego gałęzi. Według Ks. P. Wygralaka, okres rozwoju omawianej religii charakteryzował się nie tylko tolerowaniem praktyk magicznych (wchodzących w skład elementów *New Age*), ale również wykorzystywaniem ich w codziennej rutynie (2013). Jak czytamy w artykule *Zło magii w pastoralnych wskazaniach ojców Kościoła*, starożytni wyznawcy parali się astrologią, alchemią, wróżbiarstwem, nekromancją, oniromancją oraz teurgią (Wypustek, 2001). Niemniej opisywane praktyki magiczne (w szczególności szeroko pojęte wróżbiarstwo), mające na celu uzyskania kontroli nad swoim losem, stoją w jawnej sprzeczności z założeniami chrześcijańskiej doktryny, która nakazuje oddanie siebie w ręce „Bożej Opatrzności”. Ten konflikt doprowadził do stopniowego odrzucania magii przez Kościół i zmiany jej statusu na oficjalnie niezgodną z wiarą chrześcijańską. Jakielkolwiek uczestnictwo w praktykach magicznych jest już w samej Biblii wyraźnie zabronione:

³ Jednoznacznie negatywne opinie na temat ruchu *New Age* pojawiły się m.in. na katolickim portalu Yuweg.pl (Yuweg.pl, n.d.) oraz Adonai.pl (Adonai.pl, n.d.).

Gdy tedy wejdiesz do ziemi, którą Pan, Bóg twój, ci daje, nie naucz się czynić obrzydliwości tych ludów; niech nie znajdzie się u ciebie taki, który przeprowadza swego syna czy swoją córkę przez ogień, ani wróżbita, ani wieszczbiarz, ani guślarz, ani czarodziej, ani zaklinacz, ani wywoływacz duchów, ani znachor, ani wzywający zmarłych; gdyż obrzydliwością dla Pana jest każdy, kto to czyni, i z powodu tych obrzydliwości Pan, Bóg twój, wypędza ich przed tobą (Biblia Tysiąclecia, Pwt 18, s. 9-13).

Ks. P. Wygralak wyróżnia również w swojej publikacji te poświadczenia Ojców Kościoła, które jednoznacznie wskazują na niepoprawny charakter praktykowania magii przez chrześcijan. W ogólnym ujęciu ojcowie kościoła postrzegali magię jako oznakę braku zaufania w boską zdolność zapewnienia opieki oraz siłę odciągającą jednostki od wiary. Uznawali naturę magii za jednoznacznie diabelską, poddaną wpływowi samego Szatana, który „nie tylko stoi u początku tych praktyk, jako ich inicjator, ale również zawsze w nich uczestniczy” (Wygralak, 2013, s. 305).

Konkludując przytoczone powody deprecjonowania magii przez wyznawców chrześcijaństwa, należy zauważyć, że myślą przewodnią było rzekomo demoniczne pochodzenie magii, „udowadniane” na wielorakie sposoby. Zaangażowanie w sztukę magiczną wiązało się z duchową niekonsekwencją, zniewoleniem duszy oraz z utratą łask, a więc powrotem do pogaństwa⁴ (Wygralak, 2013). Co istotne, postrzeganie magii i ezoteryki jako zła zdaniem Ks. Wygralaka „pozostaje aktualne również w czasach nam współczesnych” (2013, s. 316) – co widać po dyskursie wokół *New Age*, polaryzującym osoby tradycyjnie religijne oraz te z większą skłonnością do otwartej postawy.

Nurt *Pop-theology*

Niniejszy artykuł naukowy skupia się jednak na jednym wymiarze z zakresu Nowej Duchowości, a mianowicie nurcie *pop-theology*. Najprościej

⁴ W publikacji *New Age and Neopagan Magic* zostaje naświetlony fakt, że ruch *New Age* oraz Neopogaństwo mogą mieć pewne cechy wspólne – obydwa zjawiska obejmują szeroką gamę praktyk i wierzeń. Obie społeczności przylegają do siebie i podzielają światopogląd, który przedkłada doświadczenie nad wiarę, umiejscowienie duchowego autorytetu w sobie oraz skupienie się na samorealizacji i potencjale ludzkim. Obydwa zjawiska czerpały także inspiracje z duchowych i ezoterycznych ruchów XIX i początku XX wieku (Magliocco, 2015).

rzecz ujmując, *pop-theology* to zjawisko poszukiwania religijności w produktach kulturowych – np. za pośrednictwem radia, telewizji lub Internetu (Boguszewski, 2022). W świecie naukowym znajdziemy jednak więcej definicji *pop-theology*, co sprawia, że termin staje się niejednoznaczny. Zdaniem publicystów takich jak De Wildt oraz Aupers, zjawisko to wiąże się *stricte* z samą publiczną dyskusją na temat prawdy i znaczenia religii, Boga (bogów) i wierzeń – dyskusją w grupach różnie (ir)religijnych „amatorów”, w środowiskach offline lub online (De Wildt, 2023). Sednem jest więc internetowe zaangażowanie w religię, bogów i naturę świętych tekstów, poprzedzone, jak wskazuje De Wildt, potrzebą doświadczenia alternatywnej formy religii (2023). Inne źródła podają z kolei, że *pop-theology* jest dziedziną nauki, która analizuje produkty kulturowe przez pryzmat ich duchowości, odzwierciedlając kulturową dynamikę, kształtującą nasze przekonania (Smith, 2023). We wszystkich definicjach, *pop-theology* sprowadza się jednak do pojęcia alternatywnych form duchowości zagnieżdżonych w „światach kulturowych”. Turnau proponuje nam wręcz uznawać te światy jako alternatywne religie (Turnau, 2008). Skoro nurt w sposób oczywisty nawiązuje w pewnych aspektach do *New Age*, zdaje się stwarzać podobne zagrożenie dla tradycyjnych religii. I tak też wprawdzie jest postrzegany – o czym możemy się przekonać, czytając dyskursy cyfrowe na polskich forach i portalach katolickich, deprecjonujących wszelkie pop-kulturowe uniwersa religijne, magiczne lub po prostu zawierające elementy okultystyczne⁵.

Krytyce często poddawane są, z mniej lub bardziej uzasadnionych przyczyn, światy gier komputerowych. Nie da się ukryć, że obecność religii w grach wideo jest tak powszechna, że zarówno deweloperzy, jak i gracze zapominają o stopniu, w jakim gry wideo zależą od konwencji religijnych (De Wildt, 2023), albo odwrotnie – chociażby na Zachodzie młode osoby są bardziej skłonne do dostrzegania religii w grach, niż w miejscu kultu (Newzoo, 2017).

⁵ W 2019 roku krytyką została objęta Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach za przeprowadzenie dla dzieci warsztatów z „Harrym Potterem” – zdaniem rodziców zabawy imitowały lekcję magii i okultyzmu, „które są przeciwko pierwszemu przykazaniu” (Naszemiasto.pl, 2020). Z kolei wydanie chrześcijańskiego miesięcznika „W drodze” z 2008 roku przestrzega przed „powrotem magii” w literaturze, która jest „nośnikiem wiedzy na temat okultyzmu, ezoteryzmu i magii”, co, jak wskazuje autor, jest formą antykultu i odwróceniem się od Boga osób zainteresowanych podobnymi produktami kulturowymi (Kuźma, 2008). W Internecie znajdziemy również liczne zapytania na forach na temat książek, gier lub filmów *fantasy* i ich oddziaływań na wiarę, co wskazuje na wszechobecne wątpliwości (Faith, 2021).

Interesującym, a jednocześnie wciąż niewystarczająco zbadanym zjawiskiem, jest negatywne stanowisko dominujących grup społecznych, w szczególności przedstawicieli Kościoła katolickiego w Polsce, wobec uniwersów gier typu *fantasy* RPG (*role-playing games*). Jest to gatunek, który od dłuższego czasu spotyka się z dużą falą krytyki i niechęci. Idealnie obrazują to zjawiska skrajne, a mianowicie sporadyczne wybuchy panik satanistycznych, związane z rzekomą profanacją religijnych wartości przez światy *fantasy*. Najpopularniejszą paniką, podczas której uniwersa *fantasy* pojawiły się na celowniku środowisk religijnych, była oczywiście panika satanistyczna w USA z lat 80, kiedy to na amerykański rynek weszła pierwsza, tradycyjna gra *fantasy* RPG – *Dungeons&Dragons* – uznana jednocześnie za prekursora gatunku. Z pozoru nieszkodliwa rozrywka wywołała wśród opinii publicznej nieprawdopodobną historię, okraszoną postrzeganiem samych graczy jako niebezpiecznych satanistów, przynależących do sekty (Laycock, 2015). Socjolog religii Laycock, podczas przytaczania historii paniki satanistycznej z lat 80., wspomina o argumentacji pewnej ewangelickiej pisarki, która postulowała, że: „jednym z największych narzędzi szatana w naszym kraju są okultystyczne gry fabularne, które stały się tak popularne. Szatan używa tych gier by stworzyć ogromną armię najbardziej inteligentnych młodych ludzi w tym kraju; armię, którą Antychryst będzie mógł wykorzystać i kontrolować w jednej chwili” (zob. Brown, 1987, za: Laycock, 2015, s. 97). Analogicznych komentarzy ze strony osób duchownych było oczywiście wiele więcej.

Deprecjacja tego typu gier wideo pojawiła się również ze strony polskich wspólnot religijnych wyznania katolickiego, o czym świadczą, mniej

lub bardziej aktualne, wpisy na popularnych serwisach katolickich⁶. Można wysnuć przypuszczenie, że to właśnie gry *fantasy* RPG, jako produkt kulturowy, stały się *New Age*-ową alegorią – potraktowaną przez konserwatywne religijne podmioty jako konkurencyjne „uniwersa symboliczne”⁷, stanowiące wyzwanie dla utrzymania hegemonii.

Metody badawcze

Gry *fantasy* RPG (zarówno wideo, jak i tradycyjne), będące adekwatnym gatunkiem do analizy wymiaru duchowego czy analizy stopnia skłaniania ku refleksji na tle religijnym⁸, są jednocześnie klasyfikowane jako świat alterna-

⁶ W sieci można znaleźć chociażby artykuł zatytułowanym *Lista demonicznych gier - nie pozwól dzieciom w nie grać!!!*, będącym replikacją jednego z rozdziałów Miesięcznika Sygnały Trojski, napisanego przez br. Tadeusza Rucińskiego w 2010 roku (Ruciński, 2010 za: Fronda, 2017). Tekst właściwy w publikacji nawiązuje do ogółu „antychrześcijańskich” gier komputerowych (z czego większość stanowią gry *fantasy*) - tego typu gry „mogą umożliwiać otwieranie się na świat demoniczny”, natomiast „utożsamienie się z postacią prowadzoną w grze łączy się z mniej lub bardziej świadomą afirmacją zła i jego uosobienia” (Ruciński, 2010, za: Fronda, 2017). Innym przykładem niechęci Kościoła Katolickiego do gier *fantasy* RPG są blogi o jednoznacznych tytułach: *Pierwsza śmiertelna ofiara Diablo III. To ostrzeżenie dla rodziców* (Frona, 2012), *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?* (Jaworska, 2024) czy *Gry komputerowe – złe czy dobre?*. Dyskursem o kluczowym znaczeniu jest opublikowana przez Bractwo Najświętszej Maryi Panny lista pytań, stanowiąca „dodatek do rachunku sumienia” i wskazująca na wszelkie, zidentyfikowane przez księży egzorcystów zagrożenia duchowe - na obszernej liście (posiada 63 pozycji) znajdują się pytania szczególnie ważne dla niniejszej pracy, nawiązujące do ezoteryki, wróżbiarstwa, zabawy, ogółu gier cyfrowych oraz stricte gier RPG (Bractwokrolowejpolski, 2016). Autorzy listy podkreślają obecność satanistycznych, bluźnierczych i brutalnych treści „w dużej części gier”, które manipulują umysłem gracza.

⁷ „Uniwersum symboliczne” jest terminem wprowadzonym przez Bergera i Luckmanna, definiowanym jako kompleks teoretyczny, który integruje różnorodne obszary znaczeń i ujmując instytucjonalny porządek jako symboliczną całość. Stanowi ono podstawę dla wszelkich zarówno subiektywnych, jak i zobiektywizowanych „rzeczywistych” znaczeń, ale również dla sytuacji granicznych, odseparowanych od obszaru codziennych praktyk. Co ważne, nie istnieje jedno zasadnicze uniwersum symboliczne, lecz wiele współistniejących ze sobą uniwersum częściowych, nazywanych przez socjologów „subuniwersami znaczeń” (zob. Berger, Luckmann, 2010).

⁸ Nie twierdzę, że inne gatunki gier takiego potencjału nie posiadają – jednak biorąc pod uwagę specyfikę etykiety *fantasy* (Garda 2016) oraz proces „stawania się postacią” (*role-playing*) (Fine, 1983), można założyć, że są na wyższej pozycji w aspekcie zarówno wpływu na religijny światopogląd gracza (który jest niejednoznaczny (zob. Sparks, 2016)), jak i zawartości elementów ezoterycznych, okultystycznych, czy magicznych.

tywy czy inaczej – uniwersum symboliczne (Berger, Luckmann, 2010). Warto zaznaczyć, że na gruncie ontologicznym, światy *fantasy* ogółem, nie odróżniają się za bardzo od *New Age’owych* wierzeń, opartych na myśleniu magicznym⁹. Społeczny mechanizm kreacji obydwu systemów może być jednakowo wytlumaczalny ze społecznego punktu widzenia. Co istotne, zdaniem Laycocka, źródłem nieskrywanej niechęci środowisk religijnych do owych systemów może być samo podobieństwo ich definicji rzeczywistości z definicjami wspomnianych rzeczywistości magicznych (Laycock, 2015). Owe założenie socjologa stanowić będzie punkt wyjścia do dalszych rozważań.

Celem niniejszego artykułu będzie zatem próba odpowiedzi na pytanie: w jaki sposób podobieństwa ontologiczne między uniwersami gier *fantasy* RPG a sfery sacrum wpływają na relacje tychże gier z tradycyjnymi systemami religijnymi? Aby wyjaśnić źródło napięcia przeprowadzony zostanie *desk-research* koncepcji socjologiczno-groźnawczych na temat mechanizmu powstawania alternatywnych światów w oparciu o studium przypadku – uniwersum gier *fantasy* RPG (w ujęciu całościowym). Pozwoli to na okrojone dostrzeżenie pewnych zależności i ich potencjalnego wpływu na przekonania religijnych podmiotów, zakładając ich homogeniczność. W kontekście jakościowych badań naukowych studium przypadku wyróżnia się jako skuteczna metoda badawcza, umożliwiającą dogłębne zrozumienie danego zjawiska szczególnie wtedy, gdy granica pomiędzy przypadkiem a jego kontekstem jest niejasna (Wójcik, 2013). Badanie ma teoretyczno-eksploracyjny charakter i może stanowić podstawę dla dalszych analiz wyzwań, jakie alternatywne formy duchowości stawiają przed tradycyjnymi nurtami religijnymi. Problemem wiodącym staje się fakt ujmowania ich w kategorii metafizycznego zła, zagrażającego powszechnie wyznaczanym wartościom i hegemonii.

⁹ Samo zagadnienie magii w nurcie socjologicznym określane jest mianem myślenia magicznego, bądź magiczno-mitycznego (Musiał, 2017). Musiał ujmuje to następująco: „magia we współczesnej kulturze obecna jest zarówno jako sposób uczestnictwa w świecie, jak i jako sposób refleksowania nad nim (ujmując rzecz ściślej: jako inspiracja dla refleksowania nad nim)” (2017). Dominacja perspektywy pierwszoosobowej oraz fenomenologiczno-biblijnego myślenia, połączona z odrodzeniem wiary w astrologię, horoskopy, różnorodne formy neoszamanizmu oraz nurt *New Age*, może być interpretowana jako przejaw swoistego „powrotu” magii. Zjawisko to wydaje się wynikiem mniej lub bardziej świadomego odrzucenia trzecioosobowej postawy poznawczej.

Wyniki badań

Z punktu widzenia niniejszego artykułu ważne jest na początek zadanie sobie kluczowego pytania: jak wygląda proces twórczy powstawania światów *fantasy*?¹⁰. Zrozumienie procesu pozwoli na przedstawienie analogiczności jego cech z charakterystykami światów sakralnych.

Należy zacząć od przybliżenia koncepcji wyobraźni pierwotnej i wtórnej – czyli dwóch odrębnych pojęć, których rozróżnienia dokonał S.T Coleridge. Postrzegał on tą pierwszą jako „żywą Siłę i głównego Agenta wszelkiego poznania ludzkiego, a także jako powtórzenie w skończonym umyśle wiecznego aktu stworzenia w nieskończonym Byciu”, której „echem” jest wyobraźnia wtórna „współistniejącą ze świadomą wolą, ale nadal tożsamą z pierwotnym rodzajem działania, różniącą się jedynie stopniem i sposobem działania” (tłum. własne, Coleridge, 1969, s. 304). Owe metaforyczne przesłanie, pochylające się nad znaczeniem wyobraźni, przedstawia nam w sposób niedosłowny sam proces aktu stworzenia, bazującego na świadomej i celowej wyobraźni wtórnej. Jak pisze sam autor, wyobraźnia wtórna „rozpuszcza”, „rozprawdza” i „rozprasza”, aby odtworzyć – tworzy zatem nie-całkowicie nowy świat, a raczej przestrzeń wtórną, czerpiącą z elementów zastanych. Nie może ona jednak zaistnieć bez wyobraźni pierwotnej, traktowanej przez Coleridge’a jako katalizator dla ludzkiego poznania. Pozwala nam ona na koordynowanie i interpretowanie danych, przekształcając je w tzw. percepcję, dzięki której rozumiemy świat wokół nas. Użycie wyobraźni pierwotnej, w przeciwieństwie do wtórnej, zachodzi w sposób całkowicie nieświadomy, jednak konieczny, abyśmy mogli poprawnie funkcjonować i kreować inne światy (Wolf, 2012). Sam prekursor literatury *fantasy* J.R.R. Tolkien nazwał tworzenie świata wtórnego mianem subkrecji¹¹, co oznacza „tworzenie pod” - ponieważ ludzie, według Tolkiena i zgodnie z koncepcją wyobraźni wtórnej, są ograniczeni do korzystania z istniejących, w „świecie pierwotnym”¹², pojęć (Wolf, 2012). Zatem potencjalny

¹⁰ Opisywany w niniejszym podrozdziale mechanizm kreacji światów *fantasy* jest wspólny dla wszystkich mediów (utworzone w taki sposób światy *fantasy* mogą występować zarówno w szeroko pojętych grach, jak i książkach, filmach etc.)

¹¹ Omawiana w tym podrozdziale „tolkienowska” subkrecja i tworzenie światów wtórnych wywodzi się z literatury *fantasy*, jednak obydwie koncepcje wykorzystuje się również w groźnawstwie.

¹² Termin „świat pierwotny” w myśl J.R.R. Tolkiena oznacza nasz świat – materialny i fizyczny (Wolf, 2012).

twórca świadomie buduje wyimaginowany świat, który, na pozór odmienny od rzeczywistości, jest co najwyżej jej „skrzywionym” odbiciem¹³. Podążając za tłumaczeniem zaproponowanym przez Wolfa, wskazane jest ujmować subkreację jako proces, polegający na „tworzeniu nowych kombinacji istniejących pojęć, które w procesie budowy świata wtórnego stają się wynalazkami zastępującymi lub resetującymi domyślne ustawienia pierwotnego świata” (Wolf, 2012, s. 24). Warto zaznaczyć, że w miarę zmieniania „ustawień domyślnych”, świat wyimaginowany przez subkreatora staje się coraz bardziej odrębny od naszej rzeczywistości, nie uzyskując jednak nigdy statusu całkowicie-nowego-swiata. Prowadzi to także do konkluzji, że aby powstał świat wtórny, „projektant/ka” musi wyekstrahować sens z nieuporządkowanego zbioru treści. Takie zjawisko tworzenia znaczenia z chaosu, według teorii Clifforda Geertza, jest procesem religijnym. Amerykański antropolog samą funkcję religii określił jako „tworzenie ogólnego porządku istnienia”, co odpowiada w dużej mierze mechanizmowi tworzenia światów *fantasy* (Geertz, 1973). Jak podkreśla również sam Laycock:

Mechanizm, dzięki któremu światy fantasy są tworzone i nadawane im znaczenia, jest ściśle zgodny z socjologicznymi modelami tego, jak kultury pracują nad konstruowaniem idei świętego porządku. Chociaż nie twierdzę, że gry RPG fantasy są religią, istnieją dowody na to, że zarówno światopoglądy religijne, jak i światy gier RPG fantasy są wytworami jednej zdolności, dzięki której istoty ludzkie wspólnie tworzą znaczenie (tłum. własne, Laycock, 2012, s. 180).

Wspomniana zdolność pełni ważną rolę w ludzkim doświadczeniu – dążymy do zamieszkiwania w uporządkowanym światach, gdzie nasze życie ma określony cel (Berger, 1969). W celu stworzenia takich „znaczących przestrzeni”, łączymy chaotyczne elementy, które nas otaczają, wspólnie wyobrażając sobie

¹³ Tak samo rzeczywistości odmienne od pierwotnego świata postrzegał Shutz, a o jego podejściu wspomnieli P.L. Berger i T. Luckmann w dziele pt: *Społeczne tworzenie rzeczywistości*: „w porównaniu do rzeczywistości życia codziennego [utożsamianej ze światem pierwotnym – przyp. M.I], inne jawią się jako ograniczone obszary znaczeń, enklawy w obrębie rzeczywistości podstawowej, wyróżniające się zawężonymi znaczeniami i sposobami doświadczenia. [...] świadomość wraca do niej [rzeczywistości podstawowej – przyp. M.I] jak z wycieczki. [...] Podobne „podróże” występują między światem życia codziennego, a światem zabawy. [...] Religijne doświadczenia dają niezliczone możliwości tego rodzaju przejść [między rzeczywistościami – przyp. M.I] (Berger, Luckmann, 2010: 39-40).

nowy porządek. W tym kontekście zarówno twórcy i gracze *fantasy*, jak i ich krytycy religijni, zaangażowani są w podobne przedsięwzięcia. Z perspektywy przytoczonych koncepcji, sfera sacrum religii chrześcijańskiej, a więc wszystko, co przynależy do „duchowego ładu”, jest rezultatem procesu analogicznego do omawianej subkrecji.

Przy okazji teorii „świata wtórnego”, ale w aspekcie uczestnictwa w samych już światach *fantasy*, warto nakreślić również koncepcje tzw. „magicznego kręgu”, opracowaną przez H. Huizinga (1955). Z założenia magiczny krąg odnosi się do czynności zabawy, rozgrywającej się w kognitywnej „przestrzeni”, oddzielonej od zwykłego życia. Można nazwać ją swobodną aktywnością, całkowicie absorbującą uczestników, postępującą we właściwych sobie granicach czasu i wedle ustalonych zasad. Zdaniem prekursora omawianego pojęcia, zabawa „sprzyja tworzeniu się grup społecznych, które mają tendencję do otaczania się tajemnicą i podkreślania swojej odmienności od zwykłego świata za pomocą przebrania lub w inny sposób” (Huizinga, 1955: 20) Historyk wyjaśnia również, w jaki sposób następuje „wyjście” z magicznego kręgu, utworzonego podczas zabawy:

Nastrój zabawy jest z natury zmienny. W każdej chwili „zwykłe życie” może odzyskać swoje prawa albo przez uderzenie z zewnątrz, które przerywa grę, albo przez naruszenie zasad, albo też od wewnątrz, przez upadek ducha zabawy, otrzeźwienie, rozczarowanie (Huizinga, 1955, s. 21).

Wspomniany „nastrój zabawy” zostaje porównany przez Huizingę do atmosfery świąt sakralnych, podczas których nierzadko występują brutalne rytuały i obrzędy, odprawiane w atmosferze uroczystości, wyznaczając tym samym „przestrzeń” zupełnie odmienną od codzienności. Zdaniem Holendra „rytuały mogą być krwawe, próby młodych mężczyzn oczekujących na inicjację okrutne, maski przerażające”, jednak nie jest to w żaden sposób kontrowersyjne, ponieważ „całość ma charakter odświętny” (Huizinga, 1959, s. 21). Ta „odświętność” zamknięta jest w magicznym kręgu, który znika wraz z zakończeniem biesiady – w życiu codziennym brutalne rytuały nie mogą mieć miejsca, a praktykowanie ich po święcie w większości przypadków spotka się ze społeczną dezaprobatą. Teoria Huizingi skłania więc do zestawienia zgrupowań uczestników zabawy z grupami sakralnymi, co jest zgodne również z koncepcją Émile’a Durkheima. Dla francuskiego socjologa głównym kryterium sacrum jest to, że jest ono „oddzielone i zakazane”, a więc oddmienne od świeckiej rzeczywistości. (Durkheim, 1995, s. 170) Podobnie jak zabawa, *sacrum* może

istnieć tak długo, jak długo jest oddzielone od *profanum*, które z kolei według J. Laycocka może być odpowiednikiem „świata życia codziennego” Shutza (Laycock, 2015), a więc i samym „światem pierwotnym”. W takim dycho-
tomicznym ujęciu *sacrum* ujmować należy w odniesieniu do *profanum*, jako porządek alternatywny, oddzielny, odrębny oraz zarezerwowany dla konkretnych osób, spełniających określone wymogi – jednym słowem: wtórny. Jak czytamy w *Homo Ludens*:

*Odgrodzenie uświęconego miejsca jest także pierwszą cechą charakterystyczną wszelkiej czynności sakralnej. [...] Czarownik, wróż, ofiar-
nik rozpoczyna swoje czynności od obrysowania swej uświęconej prze-
strzeni. Sakrament i misterium zakładają z góry istnienie uświęconego
miejsca* (Huizinga, 1985, s. 37).

Również w książce Roberta Bellaha zatytułowanej *Religion in Human Evolution* pojawia się postulat przyrównujący zabawę do czynności religijnej. Autor argumentuje, że zabawa jest cechą biologii człowieka, która w naturalny sposób doprowadziła do rytuału, a następnie pojawienia się religii. Ponadto dodaje, że świat tworzony podczas zabawy to „pierwsza alternatywna rzeczywistość”, z której ostatecznie wywodzą się ramy nie tylko religii, ale także nauki i filozofii (Bellah, 2011, s. 77-80.). Turner z kolei przyjmuje założenie, iż niektóre święta sakralne same w sobie mają charakter ludyczny, gdyż w trakcie nich ludzie tańczą, śpiewają i krzyczą, przyćmiewając tym samym prywatne problemy (Turner, 1969).-

Omawiane powiązania mają ściśle przełożenie na kontrowersje wokół fantastycznych gier RPG, których światy wytwarzane są w procesie subkrecacji, a uczestnictwo, według przytoczonych wyżej teorii, polega na wejściu w przestrzeń magicznego kręgu. Ta wyodrębniona, metafizyczna przestrzeń, występująca zarówno podczas zanurzenia w świecie *fantasy*, jak i w sferze *sacrum*, stanowi wyjaśnienie ich „konkurencyjnej” relacji. Przeciwnicy mogą traktować alternatywne formy duchowości jako konkurencyjne „uniwersa symboliczne”, rządzone przez siły demoniczne i zagrażające ich definicji rzeczywistości i przyjętym zasadom. Analizując to w myśl teorii Bergera i Luckamanna, osoby praktykujące okultyzm i magię, czyli przymioty niezgodne z doktryną religijną krytyków, tworzą „dewiacyjną wersję rzeczywistości”, odseparowującą ich od „nadrzędnego” uniwersum symbolicznego i odrzucającą funkcjonujące w nim zasady, nakazujące m.in. stronięcie od wszelkich przejawów magii i okultyzmu. W publikacji wspomnianych socjologów znajdziemy odniesienie

do takich grup, dokonujących obiektywizacji dewiacyjnej rzeczywistości: „nie wymaga już dodatkowych wywodów, że taka ‘heretycka’ grupa stwarza nie tylko teoretyczne zagrożenie uniwersum symbolicznego, ale także zagraża praktycznie porządkowi instytucjonalnemu uprawomocnianemu przez to uniwersum symboliczne” (Berger, Luckmann, 2010, s. 157). Socjologowie wspominają również o aparatach represyjnych, stosowanych przeciwko takim grupom przez „strażników ‘oficjalnych’ definicji rzeczywistości” (Berger, Luckmann, 2010, s. 157), z którymi wiążą się działania obejmujące wprowadzenie rozmaitych „mechanizmów pojęciowych”, które mają na celu podtrzymać „oficjalne” uniwersum w obliczu „heretyckiego” świata symbolicznego.

Wnioski

Przeprowadzone badania pozwoliły na wskazanie kluczowych mechanizmów powstawania alternatywnych światów *fantasy*, które są ważnym elementem popkulturowych form duchowości. W fikcyjnych uniwersach można dostrzec cechy i motywy charakterystyczne dla nurtu *New Age* – oferują bowiem alternatywne wizje rzeczywistości, oparte na obecności magii i ezoteryki. W konsekwencji tradycyjne wspólnoty religijne nierzadko percypują je jako światy wspierające sekularyzację i redefinicję sacrum, mogące w ten sposób podważyć znaczenie religijnych instytucji i ich dogmatów. Krytyka ze strony reprezentantów chrześcijaństwa opiera się również na historycznej tendencji odrzucania magii przez Ojców Kościoła, którzy identyfikowali ją poprzez jej demoniczne pochodzenie (zob. Wygralak, 2013).

Proces subkreacji, opisany przez Tolkiena w kontekście światów *fantasy* (zob. Wolf, 2012), wykazuje analogie do socjologicznych teorii konstrukcji rzeczywistości sakralnych (Berger, Luckmann, 2010). Tworzenie światów wtórnych, bazujących na elementach zastanych w świecie pierwotnym, pozwala na powstanie przestrzeni o charakterze sacrum, której uczestnicy nadają znaczenie w sposób zbliżony do praktyk religijnych (Geertz, 1973). Owa analogiczność alternatywnych form duchowości z tymi tradycyjnymi jest wyodrębniona jako jeden z czynników doprowadzających do arbitralnego nadania im etykiety „konkurencyjności” wobec dominujących, zinstytucjonalizowanych systemów religijnych.

Dyskusja

Przeprowadzone badania rzucają światło na mechanizmy powstawania i funkcjonowania alternatywnych światów w grach *fantasy* RPG, wskazując na ich postrzeganie jako konkurencyjnych wobec tradycyjnych systemów religijnych. Niemniej jednak jest to jedno z potencjalnych możliwych wyjaśnień i może stanowić bazę dla szerszych badań.

Warto również podkreślić, że chociaż analogie między uniwersami gier *fantasy* a duchowością *New Age* wydają się uzasadnione na poziomie ontologicznym, istotne różnice w funkcji społecznej obu fenomenów mogą podważać tezę o konkurencyjności samych gier wobec religii instytucjonalnej. Duchowość *New Age*, jak wskazuje York (1995), rzeczywiście redefiniuje rolę sacrum w nowoczesnym społeczeństwie, przyciągając osoby poszukujące bardziej osobistego i elastycznego podejścia do duchowości. Gry *fantasy* RPG natomiast, choć mogą pełnić funkcję eskapistyczną i symbolicznie nawiązywać do duchowych motywów, są przede wszystkim medium rozrywki, a ich pierwotnym celem nie jest zaspokajanie potrzeb duchowych, choć wykazują taki potencjał w kontekście nurtu *pop-theology*.

Uniwersa gier *fantasy* mogą inspirować uczestników do eksploracji duchowości, jednak ich wpływ rzadko prowadzi do odrzucenia religii instytucjonalnej – jak uzasadnia Kłosiński, gry mogą utrzymywać naszą obecną wizję siebie oraz wzmacniać istniejące wzorce zachowań (zob. Kłosiński, 2018, s. 198-199). Thomas Sparks w artykule *How Games Affect Our Behavior: An Examination Through Symbolic* również odwołuje się do modelującej roli gier cyfrowych, tłumacząc swoje tezy za pomocą interakcjonizmu symbolicznego Herberta Blumera i jednocześnie dając do zrozumienia, że wpływ behawioralny wszelkich interakcji (zarówno międzyludzkich, jak i z wybranym medium cyfrowym) uzależniony jest od osobistej wizji świata jednostki (zob. Sparks, 2016, s. 6). Oznacza to, że obawy grup tradycyjnie religijnych mogą być bardziej związane z percepcją zagrożenia niż rzeczywistym wpływem tych gier na wyznawców.

Podziękowania

Chciałabym wyrazić serdeczne podziękowania mojemu promotorowi pracy licencjackiej, dr. Dariuszowi Szklarczykowi, za jego bezcenne wskazówki w zakresie opracowania analiz, teorii oraz struktury publikacji naukowych.

W tym miejscu pragnę również wyrazić głęboką wdzięczność dr. Krzysztofowi M. Majowi za wsparcie udzielone podczas procesu przeglądu literatury.

Literatura:

1. Adonai.pl. (b.d.). *Pięć sfer współczesnych zagrożeń duchowych*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://adonai.pl/zagrozenia/?id=175>
2. Bellah, R. (2011). *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
3. Berger, P. (1969). *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. New York: Anchor Books.
4. Berger, P. L., Luckmann, T. (2010). *Społeczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
5. Biblia Tysiąclecia (2003). *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu w przekładzie z języków oryginalnych*. Poznań: Wydawnictwo Pallottinum.
6. Boguszewski, R. (2022). Praktyki religijne zapośredniczone medialnie jako alternatywa dla tradycyjnej religijności Polaków w czasie pandemii COVID-19. *Przegląd Religioznawczy – The Religious Studies Review*, 2(284), 3-16.
7. Bractwo Królowej Polski (2016). *Zagrożenia duchowe*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://bractwokrolowejpolski.pl/2016/12/zagrozenia-duchowe/>
8. Campion, N. (2004). *Prophecy, cosmology and the New Age movement: the extent and nature of contemporary belief in astrology* (praca doktorska, Bath Spa University).
9. CBOS (2024). *Komunikat z badań: Tytuł raportu* (Raport nr K_050_24). Pobrano 19 stycznia 2025 z: https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2024/K_050_24.PDF

10. Coleridge, S. T. (1969). Chapter XIII of *Biographia Literaria I*. W K. Coburn (red. ogólny), J. Engell, W. J. Bate (red. tomu), *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge* (Vol. 7). London: Routledge & Kegan Paul; Princeton: Princeton University Press.
11. De Wildt, L. (2023). *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion* (p. 160). Amsterdam University Press.
12. Durkheim, E., Fields, K. E. (1995). *The elementary forms of religious life*. New York: Free Press.
13. Faith. (2021). *Książki fantasy, jak się odnosić?*. Z Chrystusem. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://zchrystusem.pl/viewtopic.php?t=12533>
14. Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Paperback edition. Chicago: University of Chicago Press.
15. Folaron, M. (2019). New Age jako współczesne zagrożenia duchowe. 289.
16. Fronda (2017). *Lista demonicznych gier - nie pozwól dzieciom w nie grać!*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: Lista demonicznych gier – nie pozwól dzieciom w nie grać!!! | Fronda.pl
17. Fronda (2017). *Lista demonicznych gier - nie pozwól dzieciom w nie grać!* Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://www.frona.pl/a/psychoterapeuta-dla-frondapl-pierwsza-smiertelna-ofiara-diablo-iii-to-ostrezenie-dla-rodzicow,20066.html>
18. Garda, M. B. (2012). Limits of Genre, Limits of Fantasy: Rethinking Computer Role-Playing Games. W A. L. Brackin, N. Guyot (red.), *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player* (s. 94). Oxford.
19. Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
20. Hanegraaff, W. J. (2018). *New Age religion and Western culture: Esotericism in the mirror of secular thought* (Vol. 72). Brill.
21. Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: The Beacon Press.
22. Hunt, S. J. (2003). *Alternative Religions: A Sociological Introduction*. Ashgate Publishing.
23. Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.

24. Kuźma, A. (2008). Okultyzm i magia w literaturze. *W Drodze*, 9(421).
Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://wdrodze.pl/article/okultyzm-i-magia-w-literaturze/>
25. Landgeist. (2022). *Believe in God*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://landgeist.com/2022/07/23/believe-in-god/>
26. Laycock, J. P. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Univ of California Press.
27. Magliocco, S. (2015). New Age and neopagan magic. W: D. C. Kaiser, M. B. Hickey (red.), *The Cambridge History of Magic and Witchcraft in the West: From Antiquity to the Present* (s. 635-664). Cambridge University Press.
28. Mariański, J. (2024). Praktyki i zaangażowanie religijne Polaków w społeczeństwie pandemicznym – analiza socjologiczna. *Youth in Central and Eastern Europe*, 11(17), 33-42.
29. Musiał, M. (2017). Obecność magii we współczesnej kulturze zachodniej. *Filo-Sofija*, 17(36), 507-520.
30. Naszemiasto.pl (2020). *Warsztaty z Harrym Potterem w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Kielcach*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: Warsztaty z „Harrym Potterem” w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Kielcach wywołały oburzenie. Nie uwierzycie, dlaczego? | Kielce Nasze Miasto.
31. Polskie Stowarzyszenie Racjonalistów (b.d.). *New Age w Polsce*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://www.psr.org.pl/new-age-w-polsce/>
32. Prawy.pl (b.d.). *E-podręczniki dla szkół podstawowych promują gender i okultyzm* [Wideo]. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://prawy.pl/1225-6-E-podreczniki-dla-szkol-podstawowych-promuja-gender-i-okultyzm-WIDEO>
33. Smith, J. A. (2023). *Exploring Pop Theology Books: Bridging Faith and Popular Culture*. *New Book Recommendation*.
34. Sparks, T. (2016). *How Games Affect Our Behavior: An Examination Through Symbolic Interactionism* (praca doktorska, University of Virginia).

35. Stolz, J., Sanchez, J. (2005). From New Age to alternative spirituality. Remarks on the Swiss case. W: M. Moravcikov (red.), *New Age* (ss. 530-545). Bratislava.
36. Turnau, T. A. (2008). Popular Cultural “Worlds” as Alternative Religions. *Christian Scholar’s Review*, 37(3).
37. Ulfik-Jaworska, I. (2024). Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne? *Katolik*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://m.katolik.pl/czy-gry-komputerowe-moga-byc-niebezpieczne-,2110,416,cz.html?s=2>
38. Wolf, M.J.P. (2013). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
39. Wygalałak, P. (2013). Zło magii w pastoralnych wskazaniach Ojców Kościoła. *VoxP*, 59
40. Wypustek, A. (2001). *Magia antyczna*. Wrocław.
41. York, M. (1995). *The Emerging Network: A Sociology of the New Age and Neo-Pagan Movements*. Rowman & Littlefield.
42. Yuweg.pl. (b.d.). *New Age – zagrożenia duchowe*. Pobrano 19 stycznia 2025 z: <https://yuweg.pl/new-age-zagrozenia-duchowe/>