

**ВИДЕОИГРИТЕ И БОГ
МАРТИН КИРИЛОВ**

**VIDEOGAMES AND GOD
MARTIN KIRILOV**

Резюме: Фокусът на изследването е да се проследи доколко с помощта на видеоигрите религиозните организации успяват да прокарат своите идеи, виждания и вярвания сред младежите и въобще вярващите, както и до каква степен игрите влияят върху формирането на определени стереотипи у играещия. Особен интерес за изследвателя представляват уебсайтовете на официално регистрираните вероизповедания в България и тяхната проповедническа и образователна дейност.

Ключови думи: религия, видеоигри, религиозни игри, електронни игри, обучението и играта

Summary: The focus of the study is to track the extent to which video games allow religious organizations to spread their ideas, views and beliefs among young people and believers in general, as well as the extent to which games influence the formation of certain stereotypes in the player. Of particular interest to the researcher are the websites of the officially registered religions in Bulgaria and their preaching and educational activities.

Keywords: religion, video games, religious games, electronic games, learning and play

Съвременните компютърни игри са ярък пример за бързото развитие на информационните аудиовизуални технологии на 21 век. Невероятно популярни сега, компютърните игри в своето развитие изминават дълъг път от примитивни аркади до пълноценни виртуални светове като Total War: Rome II (2013), Sims IV (2014) или Witcher 3: The Wild Hunt (2015), за пълното разучаване на които се нуждаете от неедин месец „реално“ време. Популярността на компютърните игри нараства всяка година, те отдавна престават да бъдат просто забавление за деца и юноши.

Видеоигрите навлязоха в различни социални и културни сфери – изкуство, образование, етика, психология, социални комуникации и дори спорт (в света отдавна се провеждат пълноценни първенства по киберспорт със значителни бюджети). Реалност в съвременните виртуални компютърни игри все по-често стават националните, расовите, политическите и религиозните противоречия. Видеоигрите днес са и територия за търсене на собствен религиозен опит; създателите моделират реалността на игровия свят, включвайки в него елементи от религиозни възгледи на различни епохи и култури.

Електронните игри са разделени от изследователите на групи според редица признаци, като една от най-често срещаните класификации е жанровата. Жанрът на една видеоигра, за разлика от жанра на филм или литературно произведение, не се определя от обстановката и сюжета на играта като такава. Основата за определяне на жанра на играта е т. нар. „геймплей“ – gameplay (самият игрови процес от гледна точка на играча), заедно с целта, която играта поставя на играча. Системата на дефинициите за жанровете на видеоигрите не е много ясна, освен това съществуват голям брой хибридни игри, но въпреки това могат да се разграничат няколко основни жанра:

1. **Екшън** (от английски – Action) – игра, в която играчът контролира персонаж, който преодолява препятствия във виртуална среда, като за успешното им преодоляване трябва да приложи физически умения – например скорост на реакция и добра координация. Действието в екшън игрите обикновено се развива много динамично, а самото понятие „екшън“ се интерпретира

широко, като може да включва и други жанрове (например шутър) или да предшества основния жанр на играта: например екшън–приключение (action-adventure).

2. **Шутър** (от английски – Shooter) – игра, в която целта на играча е стреляйки да убие противника. Това е един от най-старите жанрове; една от първите игри въобще е Spacemar.

Има няколко поджанра при шутърите: при аркадните игри, например, е бил характерен Shoot'em up. Днес най-често срещаните поджанрове са т. нар. „стрелец от първо лице“ (First Person Shooter – FPS), когато играч действа от името на героя и наблюдава през очите му, и „стрелец от трето лице“ (Shooter Third Person, TPS). Едни от най-популярните видеоигри принадлежат към FPS жанра.

3. **Приключения** (от английски – Adventures): куестове (Quests), текстови приключения (Text adventures), визуални новели (Visual novels). Това са игри, в които играчът контролира героя и го води по релсите на сюжета. Характерно е взаимодействието на управлявания от играча герой със света около него. Често това са различни места, във всяко от което трябва да решите някаква загадка или пъзел. Обикновено действието в приключенските игри протича по-плавно от екшън игрите и в тях се среща по-малко насилие, отколкото в шутърите.
4. **Платформени игри** (от английски – Platform game), в които персонажът, контролиран от играча, трябва да се движи около или на платформи/етажи, скачайки, бягайки и катерейки се. Героят се вижда отстрани, което създава усещане за отгоре и отдолу.
5. **Ролева игра** (от английски Role Playing Game – RPG) – игра, в която персонажът, контролиран от играча, има конкретна задача, (специфичен куест или мисия), която трябва да бъде изпълнена, като по пътя развива уменията си, често при изпълнението и на странични задачи. В допълнение, на играча може да се даде възможност да избира външния вид/раса/клас/първоначални способности на героя и по време на играта да развие и промени характера, избирайки действия и забележки, адресирани до

NPC (NPC – Non Player Character – герои, които не са играчи). Има няколко подвида ролеви игри: Класически, Екшън ролеви, Масови онлайн (MMORPG).

6. **Стратегия** (от английски – Strategy) – игра, в която играчът трябва да действа, като предварително обмисля и изчислява всеки свой бъдещ ход. Често основата на подобни игри е военен конфликт: играчът действа като командир. Жанрът е разделен на две: походова стратегия (англ. Turn-based Strategy, TBS) – играчът и опонентът (друг играч или изкуственият интелект) правят ходове по определен ред; и стратегия в реално време (от английски – Real Time Strategy, RTS) – липсва определен ред при ходовете.
7. **Спортни игри** (от английски – Sports games) – игри на спортна тематика. Доста размито понятие, като този жанр може да включва елементи от другите жанрове: симулатори, стратегия, файтинг и екшън в различни пропорции.
8. **Симулатор** (от английски – Simulation game) – игра, в която играчът контролира редица елементи от динамична система, която модулира игровия свят, възпроизвеждайки всеки аспект, най-често близък до реалния живот. Тук различните поджанрове са: Превозни средства (vehicle); Спортни симулатори; Симулатори на явления и процеси; Симулатори на живот (life simulation).
9. **Файтинг** (от английски – Fighting, бой) – игра, в която два или повече персонажа се бият помежду си, най-често във формат „един срещу друг“. Героите в повечето случаи са антропоморфни, борят се в ръкопашен бой, използвайки техники от бойните изкуства.
10. **Ужаси** (на английски Horror, често survival horror) са игри, в които основната задача на играча е да оцелее в постоянна опасност. Главният герой е атакуван от чудовища, като в повечето игри от този жанр се създава потискаща, напрегната атмосфера – както чрез плашещите врагове с отблъскващ вид, така и с помощта на различни елементи от игровата среда.
11. **Сериозни игри**. Игрите, които са правени с цел отвъд забавлението, се наричат сериозни игри. Сериозните игри заимстват от всички игрови жанрове. Най-популярни са рекламните игри и детските образователни игри,

а за професионално обучение широко са се наложили пилотните симулации, военните и медицинските обучения.

Игрите и религията

На пръв поглед между игрите и религията има малко общи неща. Игрите се асоциират с новите технологии, съвременния стил на живот, с развлекателното и несериозното. Религията, напротив, изглежда пределно сериозна и консервативна сфера. Въпреки всичко тези области често се пресичат.

Има няколко хипотези за това защо религиозното, мистичното, загадъчното са така силно застъпени в игрите. В светския живот потребността на хората от религия не е изчезнала, а се въплъщава в нови форми. За други, напротив, тази ситуация е признак за смъртта на религията като такава, превръщането ѝ в нещо, с което да се шегуваме и с което можем да се забавляваме, играейки. Но прониквайки по едни или други причини в игрите, религията се променя, придобива нови черти и свойства.

Самата структура на играта налага определени характеристики на всеки обект, който тя се опитва да изобрази. Религията не е изключение. Виртуалните компютърни игри са многообразен пример за модерна интерактивна медия. Подобно на другите повествователни културни явления, игрите могат да бъдат както реалистични, така и нереалистични.

Поставяйки религиозни идеи в своите културни текстове, виртуалните компютърни игри могат да се използват като успешен елемент на явна и имплицитна пропаганда за формиране на мироглед, който е особено ефективен при работата с младежи и подрастващи.

Религиозните реакции в развитието на играта „Покемон“

Започнала само като видео игра за конзолата GameBoy (през 1995г.), Покемон се превръща в мания по целия свят. Появява се аниме, манга, карти за игра, играчки, книги, приложения за смартфони и други забавления, свързани с Покемоните.

Потенциалът на играта е забелязан и от Ватикана, който пуска свой вариант, озаглавен *Follow JC Go*. Подобно на оригинала *Pokemon Go* и тук се събират герои, като вместо Пикачу и Скуиртъл потребителите трябва да „събират“ светци и други библейски фигури, като отговарят на въпроси за тях.

Снимка 1:



Източник: <https://pixelmedia.bg/ватиканът-пусна-собствен-pokemon-go-с-който-се/>

Някои религии не одобряват Покемон и играта е забранена, например в Малайзия, Иран и Саудитска Арабия. Като причина за забраната се изтъква наличието в играта на „извратени“ религии и религиозни символи¹, както и – както бе написано другаде – „реклама на еволюцията на Дарвин“.

У нас *Покемон* навлиза първо чрез анимационните сериали, които се излъчват по „Нова ТВ“ всяка събота и неделя от ноември 2001 г. Нека да разгледаме как религиозните организации у нас използват силата на комиксите, анимационните герои и видеоигрите за нуждите на своята просветителска и проповедна дейност.

Още в самото начало на този анализ е редно да се спомене, че религиозните организации като цяло, не само у нас, а и в по-голямата част от света, все още не дооценяват видеоигрите и тяхната потенциална възможност за

¹ https://clubz.bg/43086-bez-pokemoni_v_iran_i_malajziq

популяризирането на вярата. На тази сравнително нова медия се гледа с голяма доза предубеденост и недоверие. От една страна това е обяснимо, като се имат предвид многото материали в светските медии за негативните страни на игрите: провокират насилие, съдържат еротика, правят връзки с различни несъвместими култове и сатанизъм, пристрастяват и т.н. От друга страна самите учения на някои от големите религии отричат играта като безсмислено занимание, което отвлича вярващия от по-важни задачи и безвъзвратно губи ценното му време, предоставено от Всевишния за по-богоугодни дела. В тази връзка (с играенето), ето какво най-често те цитират от своите свещени писания „*Когато ядете, когато пиете или вършите нещо друго, вършете всичко, за да прославяте Бога.*“ (1 КОРИНТЯНИ 10:31) (звучи по подобен начин и от представителите на други религии). Оценява се важноста на играта като дидактическо средство в обучението на подрастващите, но по-скоро в нейния „класически“, стар вариант на реална физическа или умствена дейност, не и като виртуална. Можем да срещнем подробни методически насоки за различни такива игри с религиозно съдържание. Ето например какво пише в „Указания за дидактически игри по религия за начална и предучилищна възраст за православни“:

...„Игровите средства (материали) при игрите с дидактичен характер са нагледни и словесни. Нагледни са иконите, картинките, пъзелите, мозайките, снимките, ребусите и др. Словесните са думи, изрази, словосъчетания, стихотворения, забавни нравоучения, кратки религиозни текстове и т.н., в които са заложен обучавачото и игровото начало. Игровите средства улесняват участниците в играта, правят я интересна и занимателна, спомагат в игровото действие за постигане на верен резултат“².

Религиозните дейци не отричат ролята на игровите средства в просветителската дейност, но тя е сведена до едно „по-традиционно“ и познато от стотици години ниво, нивото на натуралната детска игра, без помощта на нейните нови електронни варианти.

² <http://hristianche.ucoz.com/5047/index.html>

Подобна е ситуацията и при останалите вероизповедания. Видеоигри на религиозна тематика и на български език, такива, каквито си представяме като чуем за видеоигра (като Покемон например), поне в рамките на това изследване, не бяха намерени. По-скоро откритите на сайтовете игри се свеждат до онлайн варианти на настолните главоблъсканица, бесенка, цифренка и буквенка, изпъстрени с елементите на конкретната религия.

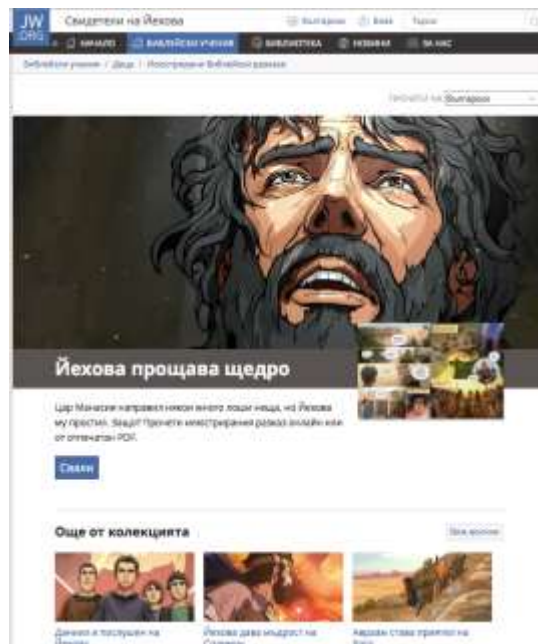
Най-използваните игрови форми за обучение в онлайн среда при религиозните сайтове у нас са комиксът, книжките за оцветяване и изрязване с техните онлайн варианти, както и специализираните анимационни филми.

Ако започнем с православните като най-многобройната група от вярващи у нас, то ето какво откриваме на уебстраницата на детското „Православно християнче“, издавано от Българската патриаршия. Под формата на онлайн книжка за оцветяване, децата се запознават със светците, православните вярвания и традиции, с конкретни обичаи, ритуали и празници. На друг голям православен сайт – Verouchenie.com – откриваме забавни игри за принтиране, оцветяване и самостоятелно изработване от децата. На „Светлината на храма“ – сайт за православна духовност и образование – в рубриката „Помощни материали за копиране“ откриваме съвети за: направата на макет на Рождество; диплянка на Сътворението; макет на Ноев ковчег; книжки за оцветяване и много други.

На сайта на „Свидетели на Йехова“ има множество образователни комикси, които са в PDF формат и могат да бъдат изтеглени и принтирани.

Адвентистите, едни от най-прогресивните в технологично отношение, разполагат с няколко уеб платформи, отделно структуриран образователен уебпортал с различни курсове за изучаване на религията, включително и „Курс за мюсюлмани“. Имат също разнообразни онлайн игри и пъзели за най-малките.

Снимка 2:



Източник: <https://www.jw.org/bg/библейски-учения/деца/илюстрирани-библейски-разкази/йехова-прощава-щедро-манасия/>

Можем да обобщим, че повечето религиозни организации у нас използват игрите в своята просветителска и мисионерска дейност само във вид на онлайн комикс или, в най-добрия случай, под формата на онлайн тест, пъзел или главоблъсканица. По всяка вероятност точно този тип представяне отговаря най-добре на изискванията, които имат вярващите към образователните средства и методи, и затова в сайтовете са се спрели именно на него – като, така да се каже, неутрален.

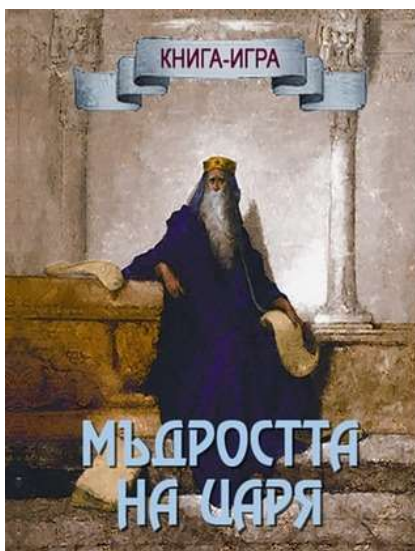
Религиозната тематика в един възродил се жанр

Жанрът на книгите-игри бе особено популярен у нас в средата 1990-те, после почти се изгуби, но като че ли напоследък търпи своя ренесанс, заедно с възраждането на настолните игри.

Книгата-игра е смесица от комикс и реална игра. Тя е литературно произведение, което е структурирано по начин, позволяващ на читателя да взема решения, които впоследствие оказват влияние върху развитието на историята. Игралният елемент може да варира от най-семпло избиране и следване на препратките до сложни системи за игра, битки, избор на умения, екипировка и т.н. Често срещана е нуждата от „дневник на приключението“, в който читателят да води записки, както и от зарове, чрез използването на които се добавя допълнителен елемент на шанс. Нека разгледаме някои примери на български книги-игри, някои от които засягат и изследваната от нас религиозна тематика.

В „Мъдростта на царя“ от Колийн Ливингстън (артистичен псевдоним, зад който стоят Д. Стефанов и Л. Лисичков) читателят влиза в ролята на цар Соломон, като целта е да управлява царството разумно, както именития владетел. Няма определен край, защото читателят е този, който решава какво ще се случи в хода на събитията. На края на всяка глава можете да избирате от няколко възможности как да продължи историята.

Снимка 3:



Източник: <https://www.goodreads.com/book/show/27884989>

Друго заглавие от същите автори е книгата-игра „Самсон“, основана отново на строго библейски сюжет.

Снимка 4:



Източник: <https://www.legacyofkreya.com/bg/books/samson>

Книгите-игри се пренасят и на смартфоните, като „Спасението на Аврея“ от Ал Торо (артистичен псевдоним на Александър Торофиев). Можем да я открием както в Google Play, така и на хартиен носител. В тази история читателят влиза в ролята на един котарак, преминаващ през редица изпитания, срещи с мошеници, стражи и др., за да спаси пленената Аврея.

Заклучение

Видеоигрите могат да бъдат мощен инструмент за пропаганда на едни или други движения и успешно да въздействат върху психиката на подрастващите. Потенциалът им обаче засега е недооценен. Представените в

България религиозни организации на този етап са се ограничили до използването на комиксите и примитивните електронни игри за популяризирането на вярата си. Религиозните представители на различни деноминации са много предпазливи по отношение на видеоигрите като средство за популяризиране на техните идеи и послания. Те все още по-скоро избягват тази медия и не бързат да се възползват от предимствата, които тя предоставя. Повечето религиозни организации предпочитат да използват традиционни и изпитани с времето методи за обучение и разпространение на вярата си. Не можем да ги съдим за техния избор, вероятно той е най-разумният, но така те трудно биха се преборили за вниманието на младите, които именно благодарение на вълнуващите видеоигри откриват нови и непознати светове. Световите на мистичното, на окултните религии, на магиите и магьосниците и на приказните същества или супер герои, на които се опитват да подражават.

Мартин Кирилов е докторант в катедра „Радио и телевизия“ на ФЖМК с научен ръководител доц. д-р Вяра Ангелова. Завършил е магистратура „Онлайн журналистика и медии“ в същия факултет. В момента работи над дисертация на тема “Религиозни онлайн медии в България 2019 – 2022 г. (Типологизация на медийните образи и съдържания)”.

Martin Kirilov is a PhD student at the ‘Radio and Television’ Department of FJMC, under the supervision of assoc. Prof. Vyara Angelova, PhD. He holds a Master’s degree in ‘Online journalism and media’ from the same faculty. He is currently working on a dissertation on ‘Religious online media in Bulgaria 2019 – 2022 (Typology of media images and contents)’.