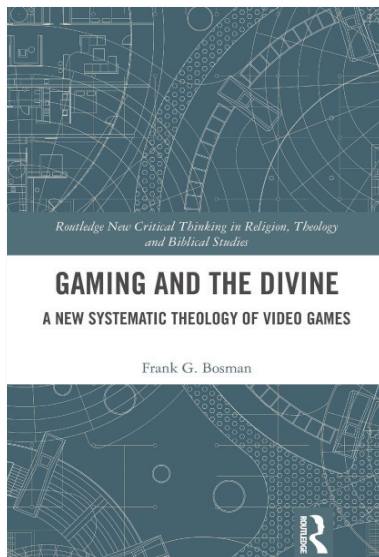


GAMING AND THE DIVINE

A New Systematic Theology of Video Games



Judul Buku	: <i>Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games</i>
Penulis	: Frank. G. Bosman
Bahasa	: Inggris
ISBN	: 978-0-429-50789-2
Terbit	: 2019
Tebal	: xi + 265 halaman
Penerbit	: Routledge

DEVI SUSANTI GINTING JAWAK
Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta
devijawak@gmail.com
DOI: 10.21460/aradha.2023.42.1324

Video game (permainan video) adalah fenomena yang populer saat ini. Namun, menurut pendapat Bosman, *video game* jarang dijadikan bahan penelitian, terutama dalam kaitannya dengan agama karena belum semua teolog bisa menganalisis *video game* seperti halnya film atau media lain. Bosman memandang bahwa *video game* memberikan kesempatan yang sangat menarik untuk refleksi dari teolog dan dapat dianggap sebagai medium pewahyuan Tuhan. Sayangnya, aspek ini sering diabaikan. Menurutnya, pada produksi *video game*, terdapat kontroversi dalam subyeknya sebagai contoh adalah *ludologi* (studi tentang mekanisme permainan) dan *naratologi* (analisis cerita) yang diambilkan di dalam game. Tujuan utama Bosman adalah membuat *game* dan ilahi sebagai salah satu monografi pertama yang merujuk topik *video game* dari sudut pandang teologis.

Dalam tulisannya, Bosman mengemukakan dua hipotesis mengenai hubungan antara *video game* dan iman Kristen. Pertama, *loci theologici* dianggap sebagai sumber pewahyuan Allah, Sang Pencipta (Bapa), Penyelamat (Putra), dan Pembawa keselamatan (Roh). Berdasarkan hal ini, Bosman berargumen bahwa *video game* dapat dilihat sebagai sumber pewahyuan Tuhan yang sejati. Kedua, bermain *game* dipandang sebagai tindakan religius, di mana seorang pemain bertindak secara religius, serupa dengan praktik-praktik tradisional seperti berpuasa, berdoa, dan merayakan. Bosman juga menekankan bahwa *game* yang interaktif membutuhkan partisipasi pemain, karena tanpa pemain, *game* tersebut tidak dapat dimainkan. Fokus utamanya adalah pada pemain tunggal. Dengan demikian, Bosman mendedikasikan buku ini untuk menjembatani kesenjangan antara teologi Kristen dan *video game*.

Bosman membahas dasar-dasar teologi budaya pada bab pertama, dengan pandangan bahwa teologi budaya merupakan respon penting terhadap perubahan sosial. Ia mengajak pembaca untuk mengeksplorasi potensi *video game* sebagai medium refleksi. Bosman juga menguraikan dasar-dasar permainan video, yang ia sebut sebagai bentuk video interaktif yang mengandalkan pengalaman naratif pemain. Selanjutnya, Bosman mengeksplorasi elemen-elemen religius dalam *video game*, antara lain: simbolisme, yaitu penggunaan simbol-simbol religius. Narasi, cerita dalam *video game* yang mengandung elemen spiritual dan moral. Mekanika permainan, cara permainan menciptakan pengalaman religius. Karakter, representasi konsep teologis atau moral. Dan, interaksi pemain. Selain itu, Bosman juga mengkaji atribut-atribut ilahi dalam pengalaman pemain dan hubungannya dengan teologi penciptaan. Bosman menyebut atribut-atribut seperti: onnipotensi, kekuatan pemain untuk memengaruhi dunia permainan. Omnisiensi, pengetahuan luas pemain mengenai dunia permainan yang melebihi karakter yang dimainkan. Imutabilitas, kewenangan pemain dalam mengambil keputusan, meskipun masih dibatasi oleh aturan permainan, seperti Allah yang menciptakan hukum alam. Bosman berpendapat bahwa pemain dan pengembang permainan tidak hanya berinteraksi dengan dunia permainan tetapi juga membentuknya melalui pilihan dan tindakan mereka. Hal yang sama juga ditekankan oleh Daniel White Hodge dalam tulisannya "*Role Playing Toward a Theology for Gamers*" di dalam buku "*Halos and Avatars: Playing Video Games with God*" bahwa *video game* dapat menjadi lensa bagi pemain *game* untuk melihat kehidupan. Akan tetapi bagi sebagian orang tidak mampu menggunakan lensa itu karena berbeda pengalaman yang dialami.

Bosman dalam pembahasannya juga menelaah *video game* yang terkait dengan konsep Kristologi, di mana tema-tema seperti pengorbanan, penebusan, dan sifat heroik protagonis menjadi simbol nilai-nilai Kristiani. Sifat Kristologi ini dapat dilihat pada karakter-karakter yang menunjukkan keberanian, pengorbanan untuk orang lain, dan tema pengampunan serta kerendahan hati. Selanjutnya, Bosman membahas hubungan antara manusia dan kecerdasan

buatan (*artificial intelligence*) dalam *video game*. Ia berpendapat bahwa meskipun kecerdasan buatan dalam permainan dapat meniru sifat-sifat manusia, entitas ini tidak memiliki *Imago Dei* (citra Allah). Menurut Bosman, *video game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana refleksi tentang kemanusiaan dan spiritualitas, mengajak pembaca untuk merenungkan makna dari *Imago Dei* itu sendiri.

Selain itu, Bosman juga menyinggung tema kehadiran Tuhan dalam kejahatan yang ada di dunia, dengan menganggap *video game* sebagai medium untuk mengeksplorasi isu teodise. Isu ini relevan tidak hanya dalam teologi tradisional tetapi juga dalam konteks dunia *game* modern, yang seringkali menggambarkan konflik antara kebaikan dan kejahatan dalam cara yang mendalam. Lebih jauh, Bosman membahas aspek etika dalam *video game*, terutama bagaimana permainan dapat menciptakan dilema moral dan etis bagi pemainnya. Ia menguraikan berbagai kategori masalah etis dalam *video game*, seperti: *Tame problem*, yaitu masalah yang dapat diselesaikan dengan solusi langsung. *Semi-wicked problem*, yakni masalah kompleks yang solusinya tidak selalu jelas dan seringkali memerlukan kompromi. *Wicked problem*, atau masalah yang begitu rumit hingga tidak memiliki solusi definitif, menantang pemain dengan dilema etis nyata dan terakhir. *Super-wicked problem*, yang mencakup isu-isu global kompleks seperti perubahan iklim dan ketidakadilan sosial. Menurut Bosman, *video game* berpotensi menjadi medium untuk mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan etis, di mana pemain tidak hanya terlibat dalam permainan sebagai bentuk hiburan, tetapi juga diundang untuk merenungkan nilai-nilai serta prinsip etika yang dapat membantu memahami isu-isu di dunia nyata.

Bosman juga menyoroti pengalaman hidup dan mati dalam *video game* sebagai aspek yang penting. Kematian dalam permainan bukanlah akhir dari permainan namun, bersifat sementara karena ada kesempatan untuk “hidup kembali” sehingga menjadi pengalaman belajar bagi pemain. Bosman menekankan bahwa konsep *thanatologi* dapat memperkaya pemahaman pemain tentang kehidupan dan kematian dalam dunia nyata, menjadikannya pengalaman reflektif yang dalam. Akhirnya, Bosman lebih menyoroti kritik terhadap agama yang muncul dalam *video game*. Ia melihat bahwa beberapa *video game* menggambarkan agama sebagai sumber konflik, ketidakadilan, atau ilusi yang tidak sesuai dengan kenyataan. Dalam beberapa kasus, agama dipandang sebagai bentuk ketaatan buta yang tidak kritis terhadap ajaran religius, sehingga berpotensi memicu kekerasan dan konflik. Bosman juga menyoroti bagaimana agama dapat dilihat sebagai kegilaan ketika pengikut fanatik melakukan penindasan terhadap kelompok lain atas dasar keyakinan dan agama mereka. Senada dengan pendapat Bosman, bagi Hodge bukan hanya *video game* yang menggambarkan kekerasan melainkan juga Alkitab. Sebagai contoh, kisah peperangan antara bangsa Israel dengan bangsa lain.

Kesimpulan

Video game telah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat modern, melampaui batasan usia, latar belakang, dan gender. Banyak orang menganggap *video game* sebagai aktivitas yang menarik dan menghibur, bahkan seringkali dapat membuat seseorang lupa akan waktu. Namun, perkembangan industri *game* juga memicu berbagai kritik negatif terhadap pemain yang dianggap kecanduan. Pada sisi yang lain, bermain *video game* dapat memberikan kesempatan bagi individu untuk mendalami spiritualitas melalui peran yang mereka mainkan dalam permainan. Sebagaimana disampaikan oleh Bosman, seorang pemain *game* dihadapkan pada pemahaman tentang penciptaan, kristologi, serta pandangan moral dan etis. Hal ini dapat membantu mereka dalam menentukan sikap dalam menjalani kehidupan, baik di dunia *game* maupun di dunia nyata. Hodge menegaskan bahwa meskipun orang dewasa seringkali memiliki prasangka terhadap para pemain *game*, mereka tetap melihat sesama pemain sebagai komunitas yang saling terhubung.

Bagi para pemain, ini merupakan kesempatan untuk merenungkan posisi mereka dalam kehidupan, baik secara spiritual maupun eksistensial. Mereka dapat membangun koneksi antara dunia digital dan nilai-nilai keagamaan. Pembahasan ini sangat menarik karena *video game* memiliki peran signifikan dalam memperluas pemahaman para pemain tentang kehidupan, Tuhan, dan kemanusiaan. Tidak hanya bagi para pemain, Bosman juga mengajak pembaca untuk mempertimbangkan bahwa *video game* dapat berfungsi sebagai medium penting dalam diskusi teologis dan refleksi spiritual. Dengan demikian, *video game* mampu menghubungkan budaya populer dengan teologi Kristen, membuka ruang untuk dialog yang lebih dalam mengenai nilai-nilai spiritual dalam konteks modern.

Daftar Pustaka

- Bosman, Frank. G. 2019. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. London and New York: Routledge
- Hodge, Daniel White. 2010. "Role Playing Toward a Theology for Gamers." In *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*, edited by Craig Detweiler. Louisville-Kentucky: Westminster Jhon Knox Press.