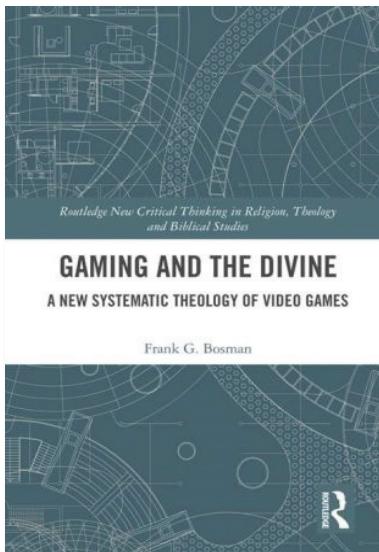


## GAMING AND THE DIVINE

### A New Systematic Theology of Video Games



Judul Buku	: <i>PGaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games</i>
Penulis	: Frank G. Bosman
Bahasa	: Inggris
ISBN	: 9780367786731
Terbit	: 2019
Ukuran	: 6,14 x 0,82 x 9.21 inci
Tebal	: 264 halaman
Penerbit	: Routledge

DOLY RANTE PANGLOLY

Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta

dolyrp@gmail.com

DOI: 10.21460/aradha.2025.52.1330

### Pendahuluan

Buku “Gaming and the Divine” oleh Frank G. Bosman ini menelusuri peran video game sebagai medium baru untuk eksplorasi religius dan teologis. Dalam dunia yang semakin serba digital, video game telah berkembang menjadi ruang untuk narasi moral, budaya, dan religius. Dengan pendekatan yang inovatif, Bosman, seorang teolog dari *Tilburg University*, mengembangkan teologi sistematis yang khusus diterapkan pada video game, memperlihatkan bagaimana game bisa mencerminkan tema-tema teologis Kristen dan pengalaman spiritual.

---

## Isi Buku

Buku ini terdiri dari beberapa bab yang masing-masing berfokus pada tema teologis atau aspek penting dalam game sebagai medium budaya. Di bab pembuka, Bosman menjelaskan latar belakang dan motivasi di balik studinya, dengan fokus pada hubungan antara agama dan video game dalam budaya modern. Ia menunjukkan bahwa, terlepas dari kontroversi dan stereotip negatif yang melekat pada video game, medium ini mengandung elemen-elemen yang mampu menyampaikan nilai moral dan religius kepada pemain. Video game dianggap sebagai *loci theologici* atau ruang di mana Tuhan dapat ditemukan, bukan hanya melalui simbol, tetapi juga melalui pengalaman reflektif yang dialami pemain (Bosman 2019, 6).

Bosman mengkaji konsep teologi budaya dan mengidentifikasi video game sebagai artefak budaya yang layak untuk dianalisis dari perspektif teologis. Ia mengeksplorasi bagaimana video game berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial dalam masyarakat kontemporer, khususnya bagi generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital. Bosman memperkenalkan konsep *Theomorphism*, yaitu gagasan bahwa pemain dan pengembang berperan sebagai pencipta bersama dalam menciptakan dunia virtual. Ini mencerminkan *imago Dei*, atau citra Allah, yang menurut ajaran Kristen dimiliki oleh manusia sebagai *co-creator* dengan Tuhan. Dalam konteks video game, pemain berpartisipasi aktif dalam menciptakan dunia, mengembangkan karakter, dan membuat pilihan moral yang mengubah jalan cerita permainan. Ini mencerminkan keterlibatan manusia dalam karya penciptaan yang lebih luas (Bosman 2019, 57).

Bosman juga membahas bagaimana protagonis dalam video game sering kali mencerminkan figur Kristus dalam aspek pengorbanan diri. Konsep *Christophorisme* digunakan untuk mengidentifikasi karakter dalam video game yang berfungsi sebagai tokoh penyelamat atau figur pengorbanan, yang mengorbankan diri mereka demi kebaikan yang lebih besar, seperti dalam *Mass Effect* atau *Fallout*. Melalui karakter seperti ini, Bosman mengusulkan bahwa pengalaman bermain video game dapat mendorong pemain untuk merenungkan nilai-nilai kristiani tentang pengorbanan dan keselamatan (Bosman 2019, 79). Selanjutnya, Bosman mengeksplorasi hubungan antara manusia dan mesin, termasuk tema tentang kecerdasan buatan dan moralitas. Ia menganalisis game seperti *The Talos Principle* dan *The Turing Test*, yang menghadirkan karakter AI yang dihadapkan pada dilema moral dan filosofis, sehingga memicu refleksi tentang makna keberadaan manusia dan penciptaan (Bosman 2019, 101).

Tema teodisi atau masalah kejahatan dan penderitaan di dunia, juga dieksplorasi oleh Bosman dengan menggunakan game *Assassin's Creed: Rogue* sebagai contoh. Dalam game ini, pemain berhadapan dengan tragedi besar dan menghadapi pertanyaan yang sering kali menjadi pusat diskusi dalam teologi: jika Tuhan itu ada, mengapa ada kejahatan dan penderitaan di

dunia? Bagian ini menyoroti bagaimana video game bisa menjadi medium bagi refleksi filosofis tentang kejahatan dan peran Tuhan dalam dunia yang penuh penderitaan (Bosman 2019, 125). Bosman mengeksplorasi bagaimana video game sering kali menghadapkan pemain pada pilihan-pilihan moral yang kompleks. Pada bagian ini, ia membahas konsep moralitas dan bagaimana permainan seperti *Bioshock Infinite* dan *Mass Effect* menggunakan sistem pilihan moral yang memungkinkan pemain merenungkan tentang keadilan, pengampunan, dan konsekuensi dari tindakan mereka. Ia menunjukkan bahwa pengalaman moral ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk pemahaman pemain tentang etika dan nilai-nilai dalam kehidupan nyata (Bosman 2019, 150).

Dalam buku ini juga dibahas tentang *thanatologi*, atau studi tentang kematian, Bosman menghubungkan konsep kematian permanen (*permadeath*) dalam video game dengan refleksi teologis tentang kematian dan dosa. Ia menunjukkan bagaimana pemain menghadapi kematian dalam game, baik dalam bentuk karakter yang benar-benar mati atau fitur permadeath yang membuat permainan berakhir tanpa kesempatan melanjutkan. Konsep ini, menurut Bosman, memungkinkan pemain untuk merenungkan arti kehidupan, kematian, dan konsekuensi dari tindakan mereka dalam konteks teologis (Bosman 2019, 171). Bosman mengamati bahwa beberapa game seperti *The Binding of Isaac* menyertakan kritik terhadap agama, memperlihatkan agama sebagai sesuatu yang ilusif, kekerasan, atau menekan. Bagian ini membahas bagaimana video game dapat menjadi ruang untuk mempertanyakan dan mengkritik agama institusional, dan bagaimana permainan ini menampilkan agama sebagai objek yang perlu ditantang, terutama dalam konteks budaya sekuler kontemporer (Bosman 2019, 202).

---

## Kesimpulan & Penutup

Sebagai seorang yang sangat aktif bermain game, buku ini sangat menarik bagi saya. Nama-nama game yang disebutkan dalam buku ini cukup akrab di telinga saya bahkan beberapa di antaranya telah saya mainkan. Membaca buku ini membuat saya *flashback* pada banyak momen bermain game sejak saya kecil. Sangat senang membaca konsep berpikir Frank G. Bosman ini, membuat saya menyadari bahwa selama ini melalui beberapa game saya tidak sekedar bermain, ternyata ada banyak makna yang telah saya dapatkan dan bahkan secara tak sadar beberapa nilai dan pemahaman moral saya terbentuk dengan game-game tersebut.

Buku ini tentu memiliki kontribusi yang penting dan relevan dalam kesadaran berteologi di masa kini, khususnya dengan semakin kuatnya pengaruh budaya populer dan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Bosman mengajukan bahwa video game, yang sering dipandang sekadar sebagai hiburan, sebenarnya memiliki potensi untuk menjadi *loci theologici*, tempat di

mana nilai-nilai religius dapat dieksplorasi dan dialami. Pendekatan ini menyoroti bagaimana teologi tidak harus terbatas pada ruang ibadah atau studi kitab suci, tetapi juga dapat berkembang di tempat-tempat baru yang lebih dekat dengan kehidupan modern, seperti dalam dunia virtual dan permainan digital.

Bosman berhasil mengajak kita untuk melihat teologi sebagai sesuatu yang dapat hadir di luar ruang-ruang religius formal. Dengan memperkenalkan video game sebagai medium teologis, Bosman memperluas ruang di mana pengalaman religius dan refleksi teologis dapat terjadi. Dalam konteks ini, teologi tidak terbatas pada ruang sakral, melainkan meluas ke ruang digital yang lebih inklusif dan dapat diakses oleh masyarakat luas. Ini penting di masa kini, ketika banyak orang mencari spiritualitas dan makna di luar lembaga agama formal. Buku ini sangat relevan bagi generasi muda, khususnya Generasi Z, yang tumbuh dalam dunia yang sangat digital dan terhubung dengan budaya populer. Generasi ini cenderung mencari spiritualitas dalam pengalaman yang bersifat pribadi dan fleksibel, seringkali melalui media digital seperti video game. Dengan memandang game sebagai ruang potensial untuk refleksi teologis, Bosman menjawab kebutuhan generasi ini akan pengalaman religius yang dapat disesuaikan dengan gaya hidup dan minat mereka. Ini mencerminkan kesadaran bahwa teologi harus responsif terhadap perubahan sosial dan perkembangan teknologi.

Video game, sebagai bagian penting dari budaya digital, memiliki kemampuan untuk mencerminkan dan membentuk nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan menghubungkan elemen-elemen teologis dengan narasi dan mekanisme dalam game, Bosman mengajak teolog dan akademisi untuk mengambil sikap yang lebih terbuka dan inklusif dalam memahami bagaimana nilai-nilai religius dapat diintegrasikan dalam media baru. Hal ini memperkuat kesadaran bahwa teologi perlu adaptif dan dapat berkembang seiring dengan dinamika budaya. Buku ini menawarkan wawasan bahwa dalam masyarakat yang semakin sekuler, pengalaman religius tidak serta-merta menghilang tetapi “bermigrasi” ke medium-medium yang lebih universal dan akrab bagi banyak orang. Melalui pendekatan Bosman, saya dapat memahami bahwa video game dapat berfungsi sebagai ruang di mana pemain mengalami refleksi moral, keberanian, pengorbanan, dan pertanyaan eksistensial yang biasanya terkait dengan religiusitas. Dengan demikian, buku ini membantu menyoroti bahwa religiusitas tetap relevan di masa kini, meskipun sering kali hadir dalam bentuk dan ruang yang berbeda dari yang tradisional.

Secara keseluruhan, buku ini sangat berarti bagi kesadaran teologis di era modern. Buku ini adalah salah satu upaya mendorong teologi untuk beradaptasi dengan dunia digital dan mengajak kita untuk lebih terbuka terhadap manifestasi spiritualitas di media-media baru. Di masa kini, ketika minat terhadap agama formal menurun namun pencarian spiritual tetap kuat, Bosman memberikan kerangka untuk memahami bagaimana pengalaman religius

dapat muncul dalam konteks budaya populer, khususnya melalui video game. Buku ini adalah panggilan bagi teolog untuk melihat potensi yang ada dalam budaya populer sebagai arena baru untuk refleksi spiritual yang semakin mendalam.

### **Daftar Pustaka**

---

- Bosman, F.G. 2019. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Abingdon: Routledge.

