

Gry wideo jako narzędzie rozwijania i nauczania duchowości chrześcijańskiej

Video Games as a Tool of Developing and Teaching Christian Spirituality

ABSTRAKT

Niniejsze opracowanie poświęcone jest zagadnieniu relacji między duchowością a medium gier wideo, zwłaszcza zaś możliwości rozwijania i nauczania chrześcijańskiej duchowości z wykorzystaniem już istniejących gier. Celem artykułu jest zaprezentowanie warunków koniecznych do tego, by określoną produkcję można było uznać za użyteczną dla rozwoju duchowości chrześcijańskiej. Chodzi o to, by struktura narracyjna tych gier skonstruowana była w sposób umożliwiający funkcjonowanie w jej ramach kluczowych dla rozumienia duchowości wartości nadprzyrodzonych, a także by kierowani przez gracza protagoniści gier odnosili się w ramach ich fabuł do wspomnianych wartości. Zastosowana metodologia nawiązuje do badań Antona Karla Kozlovica i polega na wyszukiwaniu religijnych podtekstów w grach wideo, które nie mają czysto religijnego charakteru. Przeanalizowane zostają trzy przykłady duchowości w grach wideo: *Final Fantasy XV*, *Night in the Woods* oraz *Journey*. Wysunięta zostanie również wątpliwość co do tego, czy w procesie grania duchowość gracza zaangażowana jest bezpośrednio, czy jedynie poprzez immersyjne zapośredniczenie. Z przeprowadzonych analiz wyciągnięte zostaną wnioski na temat możliwości kształtowania duchowości chrześcijańskiej poprzez gry wideo oraz procesualnego charakteru duchowości obecnej w tychże grach.

SŁOWA KLUCZOWE
duchowość, gry wideo,
chrześcijaństwo,
nauczanie,
Final Fantasy XV

KEYWORDS
spirituality, video
games, Christianity,
teaching,
Final Fantasy XV

SPI Vol. 24, 2021/1
ISSN 2450-5358
e-ISSN 2450-5366
DOI: 10.12775/SPI.2021.1.007

Nadesłano: 31.12.2020
Zaakceptowano: 18.01.2021

ABSTRACT

This paper focuses around the relationship between spirituality and video games as a medium, with special attention to the possibility of developing and teaching Christian spirituality through the analysis of already existing games. The aim of the paper is to present conditions necessary to treat a given game as a useful tool in developing our understanding of Christian spirituality. The point is that the narrative structure of such games should be constructed in such a way that it allows the functioning of supernatural values, which are crucial to understand the spirituality of the supernatural, and that the protagonists of the games led by the player refer to these values within the plots. The methodology used here refers to the studies conducted by Anton Karl Kozlovic and relies on finding religious subtexts in video games that are not religious in themselves. Three examples of spirituality in video games are analyzed here: *Final Fantasy XV*, *Night in the Woods* and *Journey*. Doubts will also be raised as to whether a player's spirituality is engaged directly or only through immersive mediation in the gaming process. From the analyzes carried out, conclusions will be drawn about the possibility of shaping Christian spirituality through video games and the processual nature of spirituality present in the games.

Wprowadzenie

Analizę zagadnienia zaproponowanego w tytule niniejszego tekstu można rozpocząć od przywołania pewnej obserwacji, którą poczyniło już wielu badaczy, m.in. Marek Chmielewski (2017: 160), mianowicie, że w czasach najnowszych, mniej więcej od przełomu tysiącleci (Mielicka-Pawłowska 2017a: 57), daje się zauważyć wzrost zainteresowania szeroko rozumianą duchowością, która nie zawsze pojmowana jest już jednak w wyraźnych kontekstach religijnych¹, np. jako duchowość chrześcijańska. Taka szeroko rozumiana, niekoniecznie związana z religią duchowość, jest bez wątpienia pojęciem istotnym do zrozumienia procesów kulturowych zachodzących

¹ Mowa tu o tzw. nowej duchowości, którą Janusz Mariański (2020) nazywa „megatrendem społeczno-kulturowym”, zwracając przy tym uwagę, że jest to do pewnego stopnia przeciwieństwo religii zinstytucjonalizowanej, którą jest również chrześcijaństwo (Mariański 2020: 19). O nowej duchowości piszą również Chmielewski (2017) i Mielicka-Pawłowska (2017) w przywoływanych powyżej tekstach.

w społeczeństwach pierwszych dwóch dekad XXI wieku, będących zaś w swej istocie przedłużeniem opisywanego w kontekście duchowości przez Philipa Sheldrake'a (2007) przejścia od modernizmu do postmodernizmu². Jednym z ważnych elementów tego przejścia było z kolei wyłonienie się popkultury jako kluczowego aspektu kultury w ogóle – spluralizowanego i zindywidualizowanego w równym stopniu, co sama koncepcja postmodernizmu, a przez to będącego bodaj najpełniejszym wyrazem kulturowej fragmentacji współczesnych społeczeństw, którą Jim Collins (1989) opisywał jako jeden z ważniejszych wyznaczników epoki postmodernistycznej.

W ten właśnie sposób przedstawić można powiązania, jakie zachodzą między duchowością – zjawiskiem o rosnącej ważności dla współczesnej kultury – a światem gier wideo, jednego z licznych przejawów kultury popularnej. Powiązanie tych dwóch rzeczywistości ma miejsce właśnie w kontekście, w którym duchowość wywiera wpływ (Sheldrake 2007: 173–174) na kulturę w ogóle, w szczególności zaś na popkulturę, której gry wideo są jednym z przejawów. Rzeczony wpływ można, rzecz jasna, pojmować bardzo różnorodnie, choć w przypadku dzieł popkulturowych, jakimi są gry wideo, za najbardziej oczywisty jego przejaw uznać można wzmożone zainteresowanie kwestią duchowości w tego typu grach. U podstaw tego zainteresowania znajdują się pojawiające się w grach w różnych postaciach wątki fabularne zawierające różnorodne odwołania do duchowości. W ramach niniejszego opracowania zostanie ukazane na przykładach wybranych gier, że takie zainteresowanie duchowością rzeczywiście daje się zaobserwować. Zostanie również przedstawiony pewien sposób myślenia o grach wideo jako o medium, za pomocą którego możliwe jest edukowanie masowego odbiorcy w zakresie duchowości, zwłaszcza tej chrześcijańskiej.

Kwestia edukowania masowej widowni na temat wątków związanych z religią chrześcijańską poprzez utwory popkulturowe była już wielokrotnie podnoszona przez rozmaitych badaczy zarówno popkultury, jak i religii. Jednym z nich jest chociażby Anton Karl Kozlovic, który sporo uwagi (Kozlovic 2003) poświęcił w swoich badaniach analizie różnego rodzaju religijnych podtekstów (zwłaszcza motywu

² Duchowość postmodernistyczna (a raczej: ponowoczesna) stanowi również przedmiot badań Mielickiej-Pawłowskiej (2015, 2017a, 2017b).

„Christ-figure”, czyli postaci chrystopodobnej – zob. m.in. Kozlovic 2004b) dających się odnaleźć w hollywoodzkich filmach, nawet tak popularnych, jak *E.T.* (reż. Steven Spielberg 1982; Kozlovic 2004a: 26, 28) czy *Matrix* (reż. Larry i Andy Wachowscy 1999; Kozlovic 2004b). Autor ten stwierdza wręcz, że filmy są „niedrogim, dramatycznie wciągającym i ogólnodostępnym środkiem ponownego prezentowania fundamentalnych mitów naszego zachodniego społeczeństwa jemu samemu, ale tym razem w medialnej szacie, którą przysłowiowym dzieciom mediów łatwiej jest rozpoznać”³ (Kozlovic 2005: 8). Podążając za takim właśnie rozumieniem powiązania między popkulturą i edukacją religijną oraz opierając się na opisywanej przez Kozlovica (2003: 317–318, 320–331) metodzie wyszukiwania religijnych podtekstów w dziełach „wyraźnie świeckich” (Kozlovic 2003: 317), w niniejszym opracowaniu podjęto kwestię przekazywania pewnych aspektów duchowości chrześcijańskiej w grach wideo. Jest to podejście, które sam Kozlovic (2003: 332) określa mianem „post-milenijnego podejścia do edukacji religijnej skrojonej pod pokolenie wideo”. Należy jednak najpierw zwrócić uwagę na dwa aspekty, w których poniższe analizy będą odbiegać od stylu badań realizowanych przez Kozlovica, chodzi tutaj mianowicie o samo rozumienie duchowości i obecność jej wątków w grach wideo.

Aby móc w ogóle mówić o duchowości (nowej – w sensie ogólnym, chrześcijańskiej zaś – w sensie szczegółowym) w grach wideo, należy wpięrcw określić dokładnie, co rozumiemy pod pojęciem „duchowości”. Jest ono bowiem, jak zauważa Chmielewski (2017: 159), „bardzo popularne we współczesnych czasach i przez to niejednoznaczne”⁴. Aby zaprezentować pokrótce przyjmowane tutaj rozumienie duchowości, należy raz jeszcze odnieść się do przytoczonego powyżej cytatu z Kozlovica, w którym pisze on o filmach jako „środku ponownego prezentowania fundamentalnych mitów naszego zachodniego

³ Wszystkie tłumaczenia anglojęzycznych cytatów występujących w niniejszym opracowaniu pochodzą od autora.

⁴ Na wieloznaczność pojęcia duchowości we współczesnych dyskusjach zwracał też uwagę m.in. Mariusz Sztaba, pisząc, że „pojęcie duchowości dzięki niedookreślonej zakresowi i treści jawi się dzisiaj jako nadrzędne, ale zarazem podatne na różnorakie manipulacje i zafalszowania. Wieloznaczność i niejasność terminu «duchowość» prowadzi często do upraszczających uogólnień i niebezpiecznych dwuznaczności” (Sztaba 2015: 45).

społeczeństwa jemu samemu”. Poprzez owe „fundamentalne mity” ma on przede wszystkim na myśli (Kozlovic 2005: 1–2) dzieje Jezusa Chrystusa⁵. Ważne jest tu jednak zwłaszcza to, że jeżeli chcemy mówić o duchowości, nie możemy się ograniczyć do takich kategorii narracyjnych, jak mit czy opowieść. Duchowość nie jest swojego rodzaju schematem narracyjnym, takim, jak ogólny schemat opowieści o Chrystusie (cudowne urodzenie – nauczanie i czynienie cudów – dobrowolna śmierć – zmartwychwstanie; por. Kozlovic 2004b), jest to określona postawa konkretnych osób. Dlatego gdy mówimy o duchowości w grach wideo, będziemy mieć do czynienia nie z wątkami fabularnymi, ale wewnętrznym życiem duchowym postaci, które się w tych wątkach przewijają. W ramach niniejszego tekstu przyjęto zatem w ogólnym zarysie rozumienie duchowości za koncepcją Waleriana Słomki, referowaną przez Chmielewskiego w *Leksykonie duchowości katolickiej*, w myśl której poprzez pojęcie to rozmiąć należy postawę, na którą składają się zwłaszcza trzy czynniki: „świadomość (poznanie) wartości nadprzyrodzonych, ich uznanie, czyli wpisanie w swoją hierarchię wartości, a także przejawiająca się w działaniu afirmacja tychże wartości” (Chmielewski 2002: 229). Wobec tego każde zajęcie określonej postawy wobec wartości nadprzyrodzonych jest już przejawem pewnej duchowości. O duchowości chrześcijańskiej można natomiast mówić zwłaszcza wtedy, gdy wartości te będą wynikały z treści Objawienia, a wspomnianą postawą będzie ich afirmacja i życie z nimi zgodne. Owe trzy wymienione wyżej elementy zostaną przyjęte w ramach niniejszego opracowania jako poszczególne etapy procesu, który można by określić mianem „drogi (albo nawet podróży) do duchowości”. Zasadność takiego ujęcia stanie się jasna po omówieniu poszczególnych przykładów.

Przesunięcie ciężaru znaczeniowego z kategorii narracyjnych na rodzaj określonej postawy zajmowanej przez człowieka koresponduje tu z drugim kierunkiem badań przyjętym w ramach niniejszego

⁵ Christine Downing (1968: 21–23) wyraźnie krytykowała pojmowanie dziejów Chrystusa w kontekście literackiego wykorzystania motywu „Christ-figure” w kategorii mitu, proponując zamiast tego mówienie o figuracji. Sam Kozlovic (2003) zresztą w szerszym kontekście również pisał o podtekstach religijnych w filmach jako o rozmaitych figuracjach, a nie mitach. Użycie przez niego w powyższym cytacie kategorii mitu należy zatem zapewne rozumieć w perspektywie bardzo ogólnego charakteru tej stanowiącej jeden z końcowych wniosków jego tekstu wypowiedzi.

tekstu, on również wiąże się bowiem z przejściem od medium odbieranego na sposób bierny, którym jest przecież zarówno mit, jak i film, do sytuacji aktywnego zaangażowania, która ma miejsce nie tylko przy przyjmowaniu określonej postawy wobec wartości nadprzyrodzonych, lecz również, z definicji, podczas grania w gry wideo. Biorąc pod uwagę to, jak wiele uwagi poświęcono w badaniach naukowych refleksji na temat związku gier wideo z interaktywnością (Weber, Behr, DeMartino 2014: 79–81), stwierdzenie, że interaktywna natura tego medium w znaczący sposób wpływa na sposób obioru przekazywanych przez te gry treści i umożliwia tym głębsze zanurzenie odbiorcy w fikcyjnych światach i powiązanej z nimi problematyce jest już dziś truizmem. Interaktywność sprawia, że gry wideo są zatem doskonałym narzędziem nie tylko do przekazywania przemyśleń ich twórców, ale też w edukacji ich odbiorców (Squire 2003), i to na dowolne zgoła tematy, od historii starożytnego Egiptu⁶ po formację życia duchowego. Aktywna natura postawy, jaką jest duchowość, odnajduje więc w grach wideo, przynajmniej potencjalnie, dobre odwzorowanie w postaci aktywnej natury zaangażowania gracza w interaktywny proces gry, w której nie jest on, jak w przypadku filmu, jedynie biernym obserwatorem, ale tym, kto doświadcza rozgrywki jako przydarzającej się jemu samemu. Sytuacja, w której w doświadczeniu tym niepoślednią rolę odgrywa duchowość, również ta chrześcijańska, nie jest zaś wcale tak rzadka, jak mogłoby się to wydawać.

Duchowość w grach wideo

Nie ulega wątpliwości, że uwzględnienie indywidualnej duchowości (czy też życia duchowego) edukowanych osób w procesie nauczania ma istotne z punktu widzenia pedagogiki znaczenie (Sztaba 2015: 56–58). Czym innym, jak należy zaznaczyć, jest jednak zwracanie uwagi na powiązanie między duchowością a pedagogiką osoby, a czym innym samo nauczanie o tym, czym jest duchowość i jak należy ją formować. W tym pierwszym przypadku duchowość traktowana jest jako czynnik wpływający na proces edukacji, w tym drugim

⁶ Por. tzw. tryb „Discovery Tour” w grze *Assassin’s Creed: Origins* (Ubisoft Montreal 2017); podobny tryb dotyczący starożytnej Grecji pojawił się również w kolejnej grze z tego cyklu – *Assassin’s Creed: Odyssey* (Ubisoft Quebec 2018).

zaś – jako sam przedmiot tego procesu, i to właśnie to drugie ujęcie będzie podjęte w ramach niniejszego opracowania, ponieważ to właśnie za jego pomocą dostrzec można potencjał leżący w już istniejących grach wideo i w tym, w jaki sposób traktują one o duchowości.

Aby można było mówić o tym, że dana gra wideo może odgrywać rolę w nauczaniu o duchowości, musi ona spełniać pewne określone warunki. Po pierwsze, struktura narracyjna tego typu gry musi być skonstruowana w sposób, który umożliwi funkcjonowanie w jej ramach „wartości nadprzyrodzonych”, o których pisał Słomka (Chmielewski 2002: 229), ponieważ jednak światy, w których toczy się akcja zdecydowanej większości gier wideo, są światami fikcyjnymi albo znacząco „ufikcyjnionymi” wersjami świata rzeczywistego, pewne elementy nadprzyrodzone stanowią w nich z reguły powszechny i namacalny fragment rzeczywistości. Nie musi to, rzecz jasna, od razu pociągać za sobą wprowadzania do nich wartości nadprzyrodzonych – wszak fakt, że w świecie danej gry obecne jest zjawisko magii nie oznacza jeszcze, że wiąże się ono ze sferą wartości, może bowiem stanowić jedynie uzasadniony fabularnie fragment mechaniki gry. Niemniej w grach nastawionych na przedstawienie pewnej opowieści elementy nadprzyrodzone często pociągają za sobą również nadprzyrodzone wartości, do których postaci w świecie gry zmuszone są w jakiś sposób się ustosunkować.

Już na takim poziomie możemy mówić o duchowości w grach wideo, ale by sytuacja ta przybrała jeszcze waloru edukacyjnego, gry te muszą spełniać jeszcze jeden warunek. Nie wystarczy bowiem, by w fabule tego typu produkcji pojawiały się jakieś postacie, które ustosunkowują się do właściwych temu światowi wartości nadprzyrodzonych; potrzeba jeszcze, by jedna z tych właśnie postaci była kierowana przez gracza. Jest tak, ponieważ w znaczącej liczbie nastawionych na narrację gier wideo silna immersja w świecie gry jest osiągalna właśnie dlatego, że gracz wciela się w nich w jedną, konkretną, ściśle określoną postać – protagonistę. Przyjmowanie roli tej postaci – kierowanie jej poczynaniami i podejmowanie za nią wyborów – jest tym, co decyduje o możliwości znacznie lepszego utożsamienia się z fikcyjną postacią niż ma to miejsce w mediach odbieranych na sposób bierny, takich jak film czy powieść. Ponieważ gracz wciela się w protagonistę, dlatego – o ile tylko postać protagonisty posiada

w świecie gry jakiegoś rodzaju duchowość⁷ – ma on do tejże duchowości dostęp na tyle bezpośredni, na ile jest to tylko możliwe. Jeżeli immersja polega tu na wyobrażaniu sobie (Walton 1990: 13–20), że jest się protagonistą, jeżeli nasze oczy stają jego oczami, a nasze decyzje jego decyzjami, to również nasza duchowość staje się, przynajmniej na czas gry, jego duchowością. Udawanie, że tak jest, stanowi wysiłek naszej wyobraźni, który może potencjalnie mieć charakter transformujący – ponieważ graczowi zależy, by jak najściślej zjednoczyć się z protagonistą, dlatego procesy zachodzące w duchowości tej fikcyjnej postaci (zwłaszcza zaś jej rozwój) mogą wpłynąć na rozwój duchowości samego gracza. W końcu: jeżeli duchowość protagonisty realizuje jakiś określony „model” duchowości, np. duchowość nową albo chrześcijańską, to proces rozgrywki może pozwolić graczowi zrozumieć, czym jest taka duchowość.

Analiza wybranych przykładów

Przyjrzyjmy się teraz tego typu formie przekazu pewnych treści duchowych na konkretnym przykładzie, za który możemy tu, jak się wydaje, do pewnego stopnia uznać grę *Final Fantasy XV* (Square Enix 2016). Tę japońską produkcję przywołano tutaj nieprzypadkowo, gdyż w przeszłości była już ona wykorzystana w projekcie edukacyjnym do pewnego stopnia zbliżonym do tej formy nauczania o duchowości, o której traktuje niniejsze opracowanie. Potencjał do nauczania o judeochrześcijańskim rozumieniu królowania za pomocą *Final Fantasy XV* został w 2019 roku zbadany przez T. Wade’a Langerera Jr. i opisany w jego dysertacji doktorskiej (Langer 2019), w której dowodzi on skuteczności tego typu metod edukacyjnych. Choć judeochrześcijańskie rozumienie królowania i chrześcijańska

⁷ Kwestia tego, czy postaci fikcyjne mogą posiadać autentyczną duchowość, choć niezwykle interesująca, leży poza zakresem badań niniejszego opracowania. Na jego potrzeby zakłada się, że „duchowość” postaci fikcyjnych ujawnia się we wszelkiego rodzaju zewnętrznych przejawach działań postaci występujących w fabule danej gry, zwłaszcza zaś w wypowiedziach tych postaci. Tylko w ten sposób zresztą jesteśmy w stanie wnioskować na temat duchowości innych osób również i w świecie rzeczywistym, jako że nie mamy bezpośredniego do niej dostępu. Różnica jest taka, że o ile tylko nie przyjmujemy solipsyzmu, zakładamy istnienie duchowości u innych ludzi, ale u postaci fikcyjnych już nie.

duchowość nie są ze sobą tożsame, argumentować można, że wiedza na temat tego pierwszego może się przyczynić również do rozwoju tej drugiej, co zresztą zaobserwował poniekąd sam Langer, opisując efekt, jaki uczestnictwo w prowadzonym przez niego kursie o *Final Fantasy XV* wywarło na studentach (Langer 2019: 5)⁸. Z tego też względu zostaną poniżej przedstawione powiązania między fabułą tej gry i zagadnieniem chrześcijańskiej duchowości w takim rozumieniu, w jakim tego pojęcia używa się w ramach niniejszej pracy, bowiem z tego, jak *Final Fantasy XV* traktuje o duchowości wywnioskować możemy bezpośrednio, jak granie w tę produkcję może wpłynąć na duchowość gracza.

Postacią centralną fabuły omawianej tutaj gry jest książę Noctis Lucis Caelum, młody mężczyzna będący dziedzicem korony potężnego Królestwa Lucis. Książę Noctis żyje w przedziwnym fantastycznym świecie, który stanowi złożoną mozaikę elementów zaczerpniętych z bardzo różnych kierunków estetycznych – od stylistyki właściwej Stanom Zjednoczonym z lat pięćdziesiątych XX wieku, przez sposoby walki za pomocą broni o starożytnym rodowodzie, takich, jak np. miecze czy topory, po postaci zainspirowane japońską szkołą tworzenia filmów i seriali animowanych. Z punktu widzenia historii opowiedanej przez *Final Fantasy XV* najważniejszym elementem świata Eos jest jego sytuacja geopolityczna, którą interpretować można wprost jako alegorię walki Dobra ze Złem. Siły ontologicznego Zła reprezentuje tutaj militarna i technologiczna potęga, jaką jest Imperium Niflheimu, które za wszelką cenę dąży do przejęcia kontroli nad całym światem. W momencie, w którym toczą się wydarzenia gry, odpór daje mu już tylko Królestwo Lucis, które swą siłę opiera z kolei na magii. Historia gry rozpoczyna się od upadku tegoż królestwa i przedstawia dzieje młodego księcia, który poprzez liczne zmagania i próby stara się przewyciężyć siły potężnego Imperium i zostać godnym następcą swojego ojca na tronie Lucis.

⁸ Jeden z nich miał nawet stwierdzić, że dzięki studiowaniu wątków biblijnych obecnych w *Final Fantasy XV* odkrył w sobie miłość do Pisma Świętego (Langer 2019: 5), co z pewnością uznać można za pewną formę rozwoju duchowości. Zresztą sam Langer opisując swoje przeżycia związane z graniem w tę produkcję stwierdził, że proces ten stał się dla niego „swego rodzaju dyscypliną duchową” (Langer 2019: 3).

Nie ulega wątpliwości, że Langer miał rację, stwierdzając, iż w przypadku *Final Fantasy XV* daje się zauważyć „nieprawdopodobne paralele między fabułą gry i starotestamentalnymi opowieściami o królach” (Langer 2019: 3), przede wszystkim jednak podobieństwa te nawiązują, moim zdaniem, do jednej konkretnej biblijnej opowieści – tej najważniejszej, o Królu Królów, którym, wedle wiary chrześcijańskiej, jest Jezus Chrystus. Można to stwierdzić już na podstawie samego początku gry, w której przedstawioną w niej historię określa się mianem „Opowieści o Wybranym Królu, Wybawicielu Gwiazdy”, którym jest sam książę Noctis. Jest on przez narrację gry określany tymi właśnie mianami, ponieważ stanowi on w świecie tej produkcji przedmiot przepowiedni, w myśl której złe Imperium zostanie pokonane, a światu przywrócone zostanie Światło. Przepowiednia ta przypisuje postaci gracza misję mesjańską, zaś nieprzypadkowe określenie „Wybrany Król” wprost nawiązuje do Jezusa Chrystusa jako Króla Królów. Jest to zresztą jeden z faktów, po których, jak twierdził Kozlovic (2004b), rozpoznać można fikcyjne postacie realizujące motyw „Christ-figure”.

Tak więc grając w *Final Fantasy XV* gracz ma okazję się wcielić w postać analogiczną w świecie gry do Chrystusa, której osobista historia jest w zasadzie historią rozwoju jej duchowości. W trakcie fabuły gry odbiorca ma wprawdzie okazję uczestniczyć w rozpoznawaniu przez Noctisa wartości nadprzyrodzonych związanych zwłaszcza z rolą króla, takich jak np. poświęcenie z miłości do innych, które obserwuje on u swojego ojca, a następnie również u swojej ukochanej księżniczki Lunafreyi. Następnie dochodzi w Noctisie-graczu do wewnętrznej walki o przyjęcie tych wartości jako jego własnych, by wreszcie podczas ostatecznej walki Noctisa z siłami Zła gracz mógł w immersyjnym, interaktywnym środowisku narracyjnym wcielić w życie przyjęte przez protagonistę wartości.

W tym świetle proces grania w *Final Fantasy XV* jawi się jako symulacja rozwoju duchowości gracza, i to nie w jakimś sensie ogólnym, ale w ujęciu silnie zbliżonym do chrześcijańskiego, czego najlepiej dowodzą liczne podobieństwa, jakie zachodzą między księciem Noctisem a Jezusem Chrystusem. Wcielając się w Noctisa gracz może, dzięki immersyjnej i interaktywnej naturze tego doświadczenia, przystąpić do pewnej konkretnej formy „dyscypliny duchowej”, jak ujął to Langer (2019: 3), mianowicie do naśladowania Chrystusa.

Analiza fabuły tej gry i procesów zachodzących w graczku podczas grania w nią może zatem z kolei służyć jako dobre narzędzie do zrozumienia, czym właściwie jest duchowość chrześcijańska, jakimi wartościami się ona kieruje i w jaki sposób można ją formować.

Final Fantasy XV nie jest jednakże jedyną grą, w ramach której eksplorowana jest duchowość postaci protagonisty. Wiele innych współczesnych produkcji podchodzi bowiem do tego samego tematu na rozmaite sposoby, niekiedy wprost są one związane z duchowością chrześcijańską, w innych zaś przypadkach raczej przywodzą one na myśl nową duchowość. I tak np. tocząca się w fikcyjnym odpowiedniku współczesnych Stanów Zjednoczonych produkcja zatytułowana *Night in the Woods* (Infinite Fall 2017) stanowi w rzeczy samej duchowy i emocjonalny portret pokolenia współczesnych „młodych dorosłych”, które w narracji tej gry uosabia postać jej głównej bohaterki – Mae Borowski. Jest to młoda kobieta, która porzuciła studia po kilku miesiącach nauki i powróciła do rodzinnej miejscowości Possum Springs. Jednym z wyraźnie zaznaczonych tematów gry jest duchowość głównej bohaterki, z którą odbiorca, zwłaszcza będący w jej wieku, może się utożsamić. Produkcja ta prezentuje ambiwalentny stosunek Mae do fikcyjnej wersji chrześcijaństwa, widoczny np. w jej rozmowach z pastorką lokalnej parafii oraz z jej matką, która w pracuje w kościele należącym do tej parafii, a także w doświadczeniach przez Mae wizjach obojętnego Boga, który nie dba o losy świata. Analiza gry odsłania więc duchowość młodego człowieka w kryzysie – w sytuacji, w której waha się on, czy przyjąć jako swoje wartości nadprzyrodzone, które oferuje mu chrześcijaństwo. Choć dzieło to pozostawia ważne duchowe pytania bez odpowiedzi, niejako w stanie zawieszenia, jego dalsza dyskusja, np. w procesie nauczania, z pewnością umożliwiłaby lepsze zrozumienie problemów i zagrożeń, na jakie w dzisiejszych czasach napotyka duchowość młodych ludzi. Również samo granie w *Night in the Woods* stanowić może dla gracza zachętę do autorefleksji na temat jego własnej duchowości, gdyż produkcja ta stawia przed nim te same wyzwania, jakie stają na drodze duchowego rozwoju protagonistki gry.

Inny ciekawy przykład stanowi głośna swego czasu gra *Journey* (Thatgamecompany 2012), która przybiera postać mocno alegorycznej opowieści o podróży nienazwanej istoty przez piaski pustyni ku widocznej na horyzoncie górze. Choć jest to historia opowiedziana

bez słów, jej sens nie pozostawia wątpliwości – *Journey* jest grą o życiu od narodzin aż do śmierci i wejścia w zaświaty, co zresztą najwyraźniej widać w strukturze muzycznej tej produkcji. Zaczyna się ona bowiem od utworu zatytułowanego *Nascence*, czyli „narodziny”, kończy zaś na utworach zatytułowanych *Apotheosis* oraz *I Was Born For This*, czyli kolejno „apoteoza” i „po to się narodziłem”. Właśnie te dwa ostatnie tytuły zdradzają, że życie człowieka, naczelny temat *Journey*, jest w ramach tej gry pojmowane w pierwszej kolejności w aspekcie duchowym. Nawet tytuł tej produkcji traktować można jako nawiązanie do popularnego anglojęzycznego sformułowania *spiritual journey*, czyli „duchowa podróż”, którą jest tutaj całe życie. Tym, co odróżnia jednak *Journey* od *Final Fantasy XV* i *Night in the Woods*, jest brak wyraźnego nawiązania do chrześcijaństwa – w rzeczy samej, gra ta operuje alegorią na tak dalekim poziomie abstrakcji, że trudno jest określić, czy występujące w niej obficie treści związane z duchowością w ogóle odczytywać należy koniecznie w odniesieniu do jakiegokolwiek formy religii. Duchowość *Journey* jest zatem przejawem duchowości nowej, takiej, w której ściśle określone i zrytualizowane formy i wierzenia religii instytucjonalnych odrzucane są na rzecz mniej zobowiązujących, dalece abstrakcyjnych pojęć – „odwoływania się do jakiegokolwiek transcendencji”, jak o tym pisał Chmielewski (2017: 163). Mimo to *Journey* może służyć w nauczaniu i studiowaniu duchowości do zwiuzualizowania ogólnego wniosku, ważnego również z punktu widzenia duchowości chrześcijańskiej, a mianowicie, że duchowość jest nieodłącznym i definiującym elementem życia każdego człowieka (jako że mamy tu do czynienia z opowieścią o charakterze uniwersalnym).

Istnieje również wiele innych przykładów gier traktujących o duchowości, przydatnych w naszych próbach zrozumienia tego pojęcia, takich jak np. *The Witness* (Thekla, Inc. 2016), zbliżone nieco w swym abstrakcyjnym charakterze do *Journey*, czy operujący złożoną terminologią powiązaną z duchowością *Hollow Knight* (Team Cherry 2017). Również samo *Journey* zapoczątkowało nurt w grach wideo, którym podążyły później takie produkcje, jak *Abzû* (Giant Squid 2016) czy *AER: Memories of Old* (Forgotten Key 2017). Jak więc widać, istnieje zauważalna grupa gier wideo, które traktują o duchowości i mogą być wykorzystane jako cenny zasób w próbach lepszego zrozumienia tego zjawiska, zarówno w ramach duchowości chrześcijańskiej, jak i w innych ujęciach.

Wątpliwość co do duchowości wobec immersji

Rozważając problem, w jaki sposób gracz wchodzi w interakcję ze światami gier wideo i wciela się w ich protagonistów, w jaki sposób jego duchowość uosabia duchowość tych postaci i przemiany w tej drugiej wpływają na przemiany w tej pierwszej, zapytać możemy: na ile granie w gry wideo jest jedynie „bezpiecznym” i niebezpośrednim symulowaniem duchowości, a na ile jest ono po prostu praktyką duchową, która ma bezpośredni wpływ na naszą własną duchowość? Jest to pytanie wielkiej wagi, jeżeli bowiem gry wideo angażują naszą duchowość w sposób bezpośredni, a nie jedynie poprzez immersyjne zapośredniczenie, to np. zagrożenia dla duchowości, jakie gracz napotyka np. podczas rozgrywki w *Night in the Woods*, nie dotyczą jedynie Mae, bohaterki gry, lecz również samego gracza i stanowią niebezpieczeństwo również dla niego.

Nie jest to rozważanie czysto teoretyczne. Znany jest przypadek nastawionej krytycznie do chrześcijaństwa gry *BioShock Infinite* (Irrational Games 2013), która oprócz wielu innych wartych uwagi motywów religijnych zawierała w sobie scenę chrztu głównego bohatera, Bookera DeWitta, poprzez który nominalnie zostaje on przyjęty do fikcyjnej wspólnoty religijnej, której członków Frank G. Bosman (2014: 174) nazwał „w zasadzie ultranacjonalistycznymi białymi suprematystami”. Abstrahując od obecnej w tej produkcji krytyki chrześcijaństwa oraz wątków politycznych i skupiając się jedynie na tej jednej scenie chrztu, należy przywołać tutaj obawy, jakie wielu wierzących graczy miało w trakcie wirtualnego uczestnictwa w tym rytuale⁹, nawet pomimo tego, że do chrztu przystępował przecież Booker, a nie sam gracz. Decydujący był tu zapewne fakt interaktywnej natury omawianej tu sceny – by Booker mógł przyjąć chrzest, gracz musi wcisnąć przycisk, a zatem podjąć się jak najbardziej

⁹ Jak donosi znany branżowy serwis „Kotaku” (Hernandez 2013), jeden z graczy, Breen Malmberg, miał wręcz stwierdzić: „jako że chrzest w Duchu Świętym jest dla chrześcijaństwa, religii, której jestem wiernym wyznawcą, kluczowy, jestem w zasadzie zmuszany do wybrania albo tego, by popełnić radykalne bluźnierstwo, decydując się zaakceptować ten «wybór», albo porzucić granie w tę grę nim się ona w ogóle na dobre rozpocznie”. Co ciekawe, już po przywołaniu cytatu z Malmberga autorka artykułu, Patricia Hernandez, przyznaje, że również ona sama, jako osoba niereligijna, wahała się podczas sceny chrztu, nie będąc pewną duchowych konsekwencji, które się z tym wiążą.

realnego działania. Czy jednak fakt, że to on, a nie Booker, podejmuje w tej sytuacji ostateczną decyzję naprawdę może rzutować na jego własną duchowość?

Ponownie należy tu zaznaczyć, że przejaw aktywności człowieka, jakim jest granie w dowolną w zasadzie grę wideo, jest już swojego rodzaju przejawem jego duchowości – ale tylko trywialnie, w najbardziej ogólnym, antropologicznym sensie tego słowa, o którym pisał m.in. Antoni J. Nowak (1998: 180; za Chmielewski 2002: 229). Jednakże takie pojmowanie duchowości jako jednej z cech właściwych naturze człowieka i przejawiającej się w różnorodnych jego wytworach, również w rozrywce, nie implikuje jeszcze tak głębokiego i zaangażowanego udziału ludzkiej duchowości w sytuacji wcielania się w inną postać jak mogłoby się to wydawać. Obawa, że grając w gry wideo angażujące duchowość protagonisty, a przez to również nas samych, narażamy się bezpośrednio na jakiegoś rodzaju zagrożenia duchowe bierze się, jak należy sądzić, z dwóch różnych źródeł. Po pierwsze, interaktywna i immersyjna natura medium gier wideo pozwala graczowi wczuć się w przeżycia i doświadczenia protagonisty w znacznie większym stopniu niż w mediach charakteryzujących się biernym sposobem odbioru, o czym zresztą wspomniano już w niniejszym opracowaniu. Drugi powód jest znacznie ciekawszy, wiąże się bowiem z „nienamacalnym” charakterem samej duchowości. Opisując sposób działania immersji, Kandall Walton, czołowy teoretyk tego zagadnienia, sporo uwagi poświęcił roli, jaką w immersji pełnią rekwizyty (Walton 1990: 38–42). W grach wideo takim rekwizytem jest np. obraz wyświetlany na ekranie komputera, który w naszej wyobraźni zastępuje np. obraz docierający bezpośrednio do oczu protagonisty. Immersja jest tutaj skuteczna właśnie dlatego, że wyobrażamy sobie, iż rekwizyt (obraz na ekranie) jest tym, co reprezentuje (pole widzenia protagonisty). Tak samo jest z duchowością gracza, który wyobraża sobie, że jest protagonistą – jedyna różnica jest taka, że duchowości nie da się zobaczyć. Podstawowy fakt nienamacalności duchowości generować może wątpliwość co do tego, czy to, czego doświadcza gracz, rzeczywiście ma jedynie charakter wyobrażony, ponieważ nie może on ujrzeć swojej duchowości i duchowości protagonisty i upewnić się, że są to dwa osobne zjawiska, tak jak nieustannie zauważa, że obraz komputerowy i jego wzrok nie są ze sobą tożsame. Dwoistość rekwizytu i tego, co rekwizyt reprezentuje, wyznaczają nieprzekraczalne granice

immersji, ale gdy jest ona nienamacalna, granice te rozmywają się i zdawać się może, że fikcja (duchowość protagonisty) jest tożsama z rzeczywistością (duchowość gracza). Ma to zresztą pewne interesujące skutki również dla nauczania o duchowości, bowiem, jak dało się to zauważyć na przykładzie niektórych graczy *BioShocka Infinite*, samo granie potrafi skłonić nawet osoby niereligijne do refleksji nad tym, czy coś takiego jak duchowość rzeczywiście nie istnieje.

Ostatecznie jednak, jakkolwiek realne by się nie zdawały graczowi duchowe przeżycia protagonisty, są one tylko pewnym złudzeniem i wcale nie dotyczą bezpośrednio jego samego. Zapośredniczenie poprzez immersyjną symulację jest sytuacją o tyle istotną z punktu widzenia nauczania i rozumienia duchowości, że pozwala kluczowe dla tego zjawiska procesy i doświadczenia pojmować w sposób zaangażowany, ale mający ograniczony wpływ na naszą własną duchowość. Toteż chociaż przejście krytycznej wobec chrześcijaństwa gry jak najbardziej może negatywnie wpłynąć na duchowość gracza, umiejętnie kierując jego przemyśleniami, to jednak same obecne w jej fabule zagrożenia duchowe grożą mu nie bardziej, niż przejście na islam grozi aktorowi-katolikowi, który w przedstawieniu teatralnym wciela się w Sindbada Żeglarza. Z tego też powodu przyjęcie chrztu przez Bookera nie jest dla gracza wcale takim „radikalnym bluźnierstwem” (Hernandez 2013), jak mogłoby się wierzącym graczom wydawać.

Wnioski

Dzięki swej interaktywnej i immersyjnej naturze gry wideo są medium, którego analiza umożliwia prowadzenie ciekawych dociekań na temat duchowości, również tej chrześcijańskiej. Powyższe przykłady mogą stanowić przydatny materiał zarówno w osobistym rozwoju duchowości gracza, jak i nauczaniu znaczenia duchowości. Aby jednak można było prowadzić na ich podstawie tego typu rozważania, muszą one spełniać dwa podstawowe warunki: ich struktura narracyjna musi być skonstruowana w sposób, który umożliwia funkcjonowanie w jej ramach kluczowych dla rozumienia duchowości wartości nadprzyrodzonych oraz postaciami, które w światach tych gier odnoszą się do owych wartości, muszą być ich protagonistami, postaci kierowane przez graczy. Sytuacja tego typu ma miejsce

w takich grach, jak np. *Final Fantasy XV*, *Night in the Woods* oraz *Journey*, a także w wielu innych. Ponieważ rozgrywka stanowi w nich proces, również rozwój duchowości jest w nich zaprezentowany procesualnie: od poznania wartości nadprzyrodzonych, przez ich uznanie (bądź odrzucenie), po ich afirmację przejawiającą się w interakcji, a więc w działaniu. Choć wyrazić można wątpliwość co do tego, czy w procesie grania duchowość gracza zaangażowana jest bezpośrednio, czy jedynie poprzez immersyjne zapośredniczenie, można również argumentować, że ta druga możliwość także może mieć miejsce.

Bibliografia

Opracowania naukowe

- Bosman F.G. (2014). „*The Lamb of Comstock*”. *Dystopia and Religion in Video Games*, „Heidelberg Journal of Religions on the Internet”, t. 5: *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches*, s. 162–182.
- Chmielewski M. (2002). *Duchowość*, [w:] *Leksykon duchowości katolickiej*, red. M. Chmielewski, Lublin–Kraków: Wydawnictwo „M”, s. 226–232.
- Chmielewski M. (2017). *Duchowość chrześcijańska na tle współczesnych koncepcji duchowości. Zarys problematyki*, „Roczniki Teologiczne”, t. 64, nr 5, s. 159–179.
- Collins J. (1989). *Cultural Fragmentation and the Rise of Discursive Ideologies*, [w:] *Uncommon Cultures: Popular Culture and Post-Modernism*, New York–London: Routledge, s. 1–28.
- Downing Ch. (1968). *Typology and the Literary Christ-Figure: A Critique*, „Journal of the American Academy of Religion”, t. 36, nr 1, s. 13–27.
- Kozlovic A.K. (2003). *Sacred Subtexts and Popular Film: A Brief Survey of Four Categories of Hidden Religious Figurations*, „Journal of Contemporary Religion”, t. 18, nr 3, s. 317–334.
- Kozlovic A.K. (2004a). *The Cinematic Christ-Figure*, „The Furrow”, t. 55, nr 1, s. 26–30.
- Kozlovic A.K. (2004b). *The Structural Characteristics of the Cinematic Christ-Figure*, „The Journal of Religion and Popular Culture”, t. 8, nr 1, <https://doi.org/10.3138/jrpc.8.1.005>.
- Kozlovic A.K. (2005). *The Christ-Figure in Popular Films*, „Kinema: A Journal for Film and Audiovisual Media” (November), <https://doi.org/10.15353/kinema.vi.1090> [dostęp: 31.12.2020].
- Langer T.W. Jr. (2019). *The Gamification of Kings: Teaching Judeo-Christian Kingship through Final Fantasy XV*, Wilmore (KY): Asbury Theological

- Seminary, <https://place.asburyseminary.edu/eccommonsatsdissertations/1422/> [dostęp: 31.12.2020].
- Mariański J. (2020). *Nowa duchowość jako megatrend społeczno-kulturowy*, [w:] *Małe miasta. Duchowość pozakanoniczna*, red. M. Zemeło, Białystok–Supraśl: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Futoma, s. 15–55.
- Mielicka-Pawłowska H. (2015). *Duchowość jako forma moralności religijnej*, „Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych AMW”, t. 4, s. 115–132.
- Mielicka-Pawłowska H. (2017a). *Duchowość jako forma konstruowania porządku aksjonormatywnego*, „Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne”, t. 21, nr 4, s. 67–74.
- Mielicka-Pawłowska H. (2017b). *Duchowość jako religijność ponowoczesna*, [w:] *Religie w dialogu kultur*, t. 2, red. M. Szulakiewicz, Ł. Dominiak, Toruń: Fundacja Societas et Ius, s. 103–116.
- Nowak A.J. (1998). *Duchowość osób konsekrowanych*, [w:] *Vita consecrata. Adbortacja. Tekst i komentarze*, red. A.J. Nowak, Lublin: Wydawnictwo KUL, s. 179–189.
- Sheldrake P. (2007). *A Brief History of Spirituality*, Malden (MA): Blackwell Publishing.
- Squire K. (2003). *Video Games in Education*, „International Journal of Intelligent Games & Simulation”, t. 2, nr 1, s. 49–62.
- Sztaba M. (2015). *Pedagogika osoby wobec zagadnienia duchowości*, „Forum Pedagogiczne”, t. 5, nr 2, s. 41–62.
- Walton K. (1990). *Representation and Make-Believe*, [w:] *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (MA)–London: Harvard University Press, s. 13–69.
- Weber R., Behr K., DeMartino C. (2014). *Measuring Interactivity in Video Games*, „Communication Methods and Measures”, t. 8, nr 2, s. 79–115.

Netografia

- Hernandez P. (2013). *Some Don't Like BioShock's Forced Baptism: Enough to Ask for a Refund*, „Kotaku”, <https://kotaku.com/some-dont-like-bioshocks-forced-baptism-enough-to-as-473178476> [dostęp: 31.12.2020].

Gry wideo

- Abzu*, Giant Squid 2016.
- AER: Memories of Old*, Forgotten Key 2017.
- BioShock Infinite*, Irrational Games 2013.
- Final Fantasy XV*, Square Enix 2016.
- Hollow Knight*, Team Cherry 2017.



Journey, Thatgamecompany 2012.
Night in the Woods, Infinite Fall 2017.
The Witness, Thekla, Inc. 2016.

ADRES DO KORESPONDENCJI

Mgr Maciej Jemioł
Akademia Ignatianum w Krakowie
Instytut Filozofii
e-mail: maciej.jemiol.academia@gmail.com