

RELIGISKIE ASPEKTI VIDEOSPĒLĒS, GRAFISKAJĀS NOVELĒS UN KOMIKSOS

Diāna Lozko

Mg. theol.

Videospēļu, komiksu un grafisko noveļu industrijas izmanto reliģiskos motīvus, tēlus un idejas, kuras nereti savijas arī dažādos eklektiskos veidojumos. Šo industriju motivācija ir dažāda – daļa videospēļu izstrādātāju ir izvēlējušies spēlēs atspoguļot reliģiskos motīvus, koncentrējoties uz atbilstošu mērķauditoriju. Tā, piemēram, kristietība Rietumu pasaulē ir viena no populārākajām reliģijām, tāpēc arī ir iespējams pieprasījums pēc šādas preces. Tieši šī iemesla dēļ varam atrast arī dažādas specifiskas, piemēram, kristiešu, videospēles vai komiksus. Par piemēru varam ņemt videospēļu sēriju *Bible Adventure* (1991), kurā spēles ar nosaukumu “Noasa šķirsts” (*Noah’s Ark*) veidotāji par galveno varoni ir izvēlējušies Noasu, kurš skraida pa mežu un ņem dzīvniekus, kurus viņš nes uz savu milzīgo šķirstu. Savukārt nesen izstrādātā spēle “Apustuļa Pāvila misija” (*The Mission of Paul the Apostle*) seko līdzī Pāvila ceļam uz Damasku. Šajā spēlē ir ļoti daudz Bībeles citātu. Tiesa, spēle neiztiek arī bez klasiskiem videospēles paņēmieniem – Pāvilam ir jācīnās ar sīkspārņiem. Ja viņš tos nevar uzveikt paša spēkiem, spēlē var piesaukt Dieva izpalīdzīgo roku, kas sakauj visus sīkspārņus. Spēles izstrādātājs Levijs Hiltons (*Levi Hilton*) uzsver, ka šī ir izglītojoša spēle, kura māca par Bībeli un kura radīta tādēļ, lai bērni varētu aizraujošā un jautrā veidā apgūt zināšanas par Bībeli.¹

¹ Levi Hilton, “The Mission of Paul the Apostle: A Bible Video Game”, <https://www.kickstarter.com/projects/128714926/the-mission-of-paul-the-apostle-a-bible-video-game> (skatīts 18.01.2018.)

Citi videospēļu, komiksu un grafisko noveļu veidotāji savos darbos sajauc kopā dažādas reliģiskās, filozofiskās un mistiskās idejas, kā arī veido eklektiskus tēlus un pat jaunas reliģijas. Nereti pazīstamas reliģisko tēlu vai ideju konstrukcijas videospēļu un komiksu veidotāji izmanto tādēļ, ka šie tēli un idejas jau ir zināmi, līdz ar to spēlēm, komiksiem vai grafiskajām novelēm tiek nodrošināta lielāka atpazīstamība nekā gadījumā, ja tiktu veidoti pavisam jauni tēli.

Trešā kategorija ir tā, kurā visvairāk tiek apspēlēts garīguma jēdziens, piemēram, 2012. gada spēle “Ceļojums” (*Journey*). Tās radošais direktors Jenova Čens (*Jenova Chen*) uzsver, ka spēles pamatā ir Džozefa Kempbela (*Joseph John Campbell*) grāmata “Varonis ar tūkstoš sejām” (*The Hero with a Thousand Faces*), un ikviens šajā spēlē var atpazīt klasiskos varoņus, kā arī pats sevi varoņa ceļojumā.² Neiztrūkstoša ir arī “satīriskā” videospēļu, komiksu un grafisko noveļu kategorija, kurā pasmejas par dažādām reliģiskajām idejām un ar reliģiju saistītajiem tēliem, kā, piemēram, spēle “Dievu cīņa” (*Fight of Gods*). Spēlē savā starpā divcīņā var cīnīties Jēzus ar Budu vai kādu citu dievību, kā arī ar kādu no mitoloģiskajiem tēliem. Spēle ir bez šķietami padziļināta satura un drīzāk vienkārši jautra, taču tajā, protams, var aizstāvēt kādu no savām pārliecībām.

Reliģija populārajā kultūrā

Itakas koledžas (ASV) Reliģiju un filozofijas departamenta asociētās profesores Reičelas Vāgneres (*Rachel Wagner*) vārdiem, videospēles piedāvā sava veida kārtību šajā haotiskajā mūsdienu pasaulē, un tieši tādēļ tās ir tik populāras.³ Savukārt asociētais profesors Vīts Šislers (*Vít Šisler*, Kārļa Universitātes Jauno mediju institūts, Prāga) uzsver, ka līdz ar 2000. gadu reliģijas pētniecības nozare aizvien vairāk pievērsusies tieši videospēļu pētniecībai.⁴ Videospēles ar reliģisku kontekstu

² Oficiālā videospēles *Journey* mājaslapa, <https://www.playstation.com/en-us/games/journey-ps4/> (skatīts 26.01.2018.)

³ Rachel Wagner, “Video Games and Religion”, <http://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-8> (skatīts 23.01.2018.)

⁴ Vít Šisler, Kerstin Radde-Antweiler, Xenia Zeiler, *Methods for Studying Video Games and Religion* (New York: Routledge, 2017), n. p.

parādās tirgū, un tās iespaidojas no dažādām reliģiskajām tradīcijām, kā arī ir gan izglītojošas, gan veicina starpkulturālu dialogu, tāpēc videospēles var gan reflektēt, gan noraidīt, kā arī rekonfigurēt reliģiskās idejas.⁵

Reliģijas katedras doktors un pasniedzējs Konrāds Otsvalts (*Conrad Otswalt*) no Apalaču Valsts universitātes (*Appalachian State University, ASV*) postulē modeli, kādā veidā reliģija mijiedarbojas ar populāro kultūru. Viņaprāt, tās nav divas atdalāmas vienības un katra no tām atrod jēgu attiecībā pret otru. Viņš uzsver, ka reliģija ir kultūras forma, kas ir virzīta uz svēto un garīgo, un ka tā eksistē dialektiskās attiecībās ar citām kultūras formām, kuras dažbrīd skar reliģisko kontekstu. K. Otsvalts apgalvo, ka reliģija ir saistīta ar sekulāro kultūru un to nevar nošķirt no citām kultūras formām, kā arī tā nepastāv pilnībā ārpus kultūras konteksta.⁶ Līdz ar to arī popkultūras elementu – komiksu un videospēļu – pētniecība teoloģijas nozares paspārnē ir nepieciešama un gluži vai neizbēgama.

Supervaroņu teoloģija

Vairākiem komiksu varoņiem ir kāda reliģiska konteksta izcelsme. Ārons Dāvids Lūiss (*Aaron David Lewis*), pats būdams komiksu autors, kā arī reliģiju un literatūras pētnieks, sarakstījis grāmatu “Izgrebtais attēls: reliģija komiksos un grafiskajās novelēs” (*Graven Images: Religion in Comic Books and Graphic Novels*), kurā uzsvēris reliģijas tēmas nozīmi komiksu izveidē. Viņš akcentē, ka populāro kultūru saista dažādu reliģisko tēlu un kontekstu izmantošana. Daži eksperti uzskata, ka šāds reliģiskais konteksts attiecībā uz supervaroņiem nereti vērojams tieši ASV, kur supervaronis ir patriotisma, reliģisku simbolu un ideju savirknējums.⁷ Supervaronim ir jābūt kādas cilvēku grupas varonim, tāpēc viņš nereti aizgūst

⁵ Vīt Šisler, Kerstin Radde-Antweiler, Xenia Zeiler, *Methods for Studying Video Games and Religion* (New York: Routledge, 2017), n. p.

⁶ Conrad Otswalt, “Secular Steeples: Popular Culture and the Religious Imagination,” in *Understanding Religion and Popular Culture*, Terry Ray Clark, Dan W. Clanton Jr. (New York: Routledge, 2012), 8.

⁷ N. a., “Superheroes and spirituality: The religion of the comic book,” <http://www.religionlink.com/source-guides/superheroes-and-spirituality-the-religion-of-the-comic-book/> (skatīts 18.01.2018.)

savas rašanās vides ideoloģiju, atpazīstamo kontekstu un cēlošos ideālus. Labs piemērs tam ir Latvijā izdotā Kao Vieta Ngujena (*CaoViet Nguyen*) grafiskā novele “Lāčplēša hronika” (2012). Pirmajā šīs grafiskās noveles lapaspusē attēlota Dievu sapulce, kurā norit Kārtas un Dēklas saruna par to, ka nav iespējams mainīt Lāčplēša likteni, lai cik tas arī rādās grūts. Turpmāk grafiskā novele attēlo gan Svētā Pērkona vecāko dēlu Zibeni, gan jūras dievu Antripu, kā arī veļu valstību, Ūsiņu, Pērkontēvu, Laimu un pašu Likteņtēvu. Daudziem cilvēkiem Latvijas kontekstā ir saprotami šie tēli, viņu nestās idejas, un to ir svarīgi apzināties, pētot katra attiecīgā komiksa un grafiskās noveles izcelsmes vietu, tur valdošos uzskatus un idejas.

Tēli nereti iegūst sev pazīstamas vides kontekstu, taču notiek arī dažādu reliģisko kontekstu saplūšana un to robežu sajaukšana. Tas uzskatāmi redzams komiksos un grafiskajās novelēs, kurās tēliem ir dažādu reliģisko tradīciju konteksts, tādējādi komiksu tēls kļūst atpazīstamāks aizvien vairākiem reliģiskajiem kontekstiem. Šāds paņēmieni, kā jau minēts iepriekš, var tikt izmantots, lai grafiskā novele gūtu lielāku popularitāti, kā arī lai attiecīgo tēlu padarītu vēl interesantāku, gluzī vai piesātinātu ar reliģiskām idejām, misticismu un filozofiskām atziņām. Protams, ir arī piemēri, kad grafisko noveļu un komiksu autori reliģisko kontekstu izmanto kā satīru un retos gadījumos arī kā kādas reliģiskās tradīcijas aizskarošu paņēmieni.

Komiksi un grafiskās noveles ir platforma, kurā reliģijas kontekstu var gan aplūkot virspusēji, gan arī iedziļināties tajā, tādējādi paverot plašas diskusijas iespējas. Tieši šie piemēri liek apzināties, ka komiksi un grafiskās noveles būtu jāņem vērā daudz nopietnāk, nekā tas sākumā varētu šķist. Nemanot tieši šis medijs var ienest aizvien svarīgākus un vienmēr aktuālus jautājumus sabiedrībā. Tā, piemēram, grāmatas “Karš, politika un supervaroņi: ētika un propaganda komiksos un filmās” (*War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*) autors Marks Dipaolo (*Marc DiPaolo*) uzsver, ka gan kādreizējais ASV prezidents Baraks Obama (*Barack Obama*), gan amerikāņu žurnāliste, feministe un politiskā aktīviste Glorija Steinema (*Gloria Steinem*), kā arī literatūras profesors Edvards Saids (*Edward Said*) ir publiski atzinuši, ka tādi supervaroņi kā Brīnumsievieta (*Wonder Woman*) un

Zirnekļcilvēks (*Spider man*) ir viņus iedvesmojuši.⁸ Komiksu un grafisko noveļu autors Marks Millars (*Mark Millar*) novērojis, ka visaktuālākie komiksu un grafisko noveļu tēli un stāsti kļūst tieši dažādu nemieru un sarežģītu politisko situāciju laikā, tādējādi norādot uz to, ka tie atspoguļo apkārt notiekošo.⁹ Šajā laikmetā publisko domu visvairāk var ietekmēt tieši stāsti par supervaroņiem, kuri ir daudz nopietnāka platforma, nekā tas sākumā varētu šķist.¹⁰ Taisni tādā pašā veidā komiksu un grafisko noveļu platforma ir milzīgs un nozīmīgs lauks, kurā var notikt un notiek reliģiskais dialogs.

Kā min Leks Lutors (*Lex Luthor*) 1978. gada filmā “Supermens: filma” (*Superman: The Movie*), daži cilvēki var izlasīt grāmatu “Karš un miers” un uztvert to kā vienkāršu piedzīvojumu stāstu, bet citi var izlasīt izejvielu sastāvu uz košļājamās gumijas iepakojuma un atminēt visa universa noslēpumus.¹¹

Tā arī teoloģijas laukā nevajadzētu atstāt novārtā populārās kultūras fenomenu pētniecību. Šajā jomā ir nepieciešama padziļinātāka pētniecība un nevajadzētu šos medijus un to pētniekus atstāt bez iespējas diskutēt un radīt aizvien jaunu reliģisko diskursu.

Reliģijas attēlojums videospēlēs

Grāmatas “Dievs mašīnā: videospēles kā tiekšanās pēc garīguma” (*God in the Machine: Video Games as Spiritual Pursuit*) autors Liels Leibovics (*Liel Leibovitz*) uzdod retoriskus jautājumus par to, ko gan Heidegers teiktu par videospēli “Halo” vai ko svētais Augustīns teiktu par spēli *Assasin’s Creed*. Var jau būt, ka lielie filozofi un teologi neskartu tik nenozīmīgu tēmu kā videospēles, taču L. Leibovics uzsver, ka videospēles kļūst par vienu no noteicošajiem mūsdienu aspektiem. Tieši dažādo aizspriedumu dēļ videospēļu lauks vēl aizvien netiek pietiekami pētīts, taču tas ir jādara. Videospēles ir daļa no populārās

⁸ Marc DiPaolo, *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* (North Carolina: McFarland, 2011), 1.

⁹ Mark Millar “Wanted,” in *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*, Marc DiPaolo (North Carolina: McFarland, 2011), 1.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Richard Donner, *Superman: The Movie* (Warner Bros. Entertainment Inc., 1978).

kultūras, taču tās cilvēku ietekmē daudz citādāk nekā televīzija, drukāta prese vai interneta vidē pieejamais saturs. Videospēļu spēlēšanā iesaistās cilvēka maņas, un piedāvāto informāciju viņš uztver tādā veidā, kurā viņš var iesaistīties pilnībā.¹² Tā, piemēram, jau darba sākumā minēto spēli *Journey* cilvēki mēdz uztvert dažādi. Kādam tā ir garlaicīga skraidīšana ar varoni pa dīvainu pasauli, bet kādam citam šī spēle nozīmē ļoti daudz un sniedz tādu pašu garīguma izjūtu un pieredzi, kā to darītu kādi svētie raksti vai atrašanās kādā no reliģiskajām svētvietām, dievkalpojumiem vai meditācijā. Tā, piemēram, oficiālajā spēles mājaslapā kāda no spēlētājiem teic, ka tieši šī spēle ir bijusi viņas dziedināšanas pamatnosacījums – iešana kaut kam cauri. Kādam citam spēlētājam šī spēle palīdzējusi atskārst, ka viņam nav jāizdzīvo savas bēdas vai iekšējie ceļojumi vienatnē.¹³ Šis fenomens atklāj ko būtisku – videospēļu spēju vienot cilvēkus, kā arī piedāvāt tiem jebko, kas tiem ir nepieciešams, – ideoloģiju, antiideoloģiju, vienkāršu izklaidi vai arī garīgu pārdzīvojumu.

Kā min R. Vāgnere, videospēles sniedz sava veida kārtību šajā haotiskajā pasaulē un gluži kā Dž. Kempbela varoņa ceļojumā ikvienam cilvēkam reizumis jānokļūst tumšākajā alā. Videospēles palīdz šādu cīņu pārdzīvot uz ekrāna un ar videospēles varoņu palīdzību izspēlēt arī savas dzīves nozīmīgākās cīņas, šajās cīņās ietilpst arī garīgie pārdzīvojumi. Kā savā grāmatā “Ceļi uz svētlaimi: mitoloģija un personīgā transformācija” (*Pathways to Bliss: Mythology and Personal Transformation*) min Dž. Kempbels, cilvēku jaunībā sagaida vilšanās, kad viņš vairs nevar paļauties tikai uz tēvu un māti, bet viņam pašam jāklūst par tēvu vai māti un jāuzņemas rūpes un atbildība. Tikai stājoties pretī dzīves izaicinājumiem, cilvēks var kļūt pieaudzis.¹⁴ Dž. Kempbels uzsver: lai cilvēks kļūtu pieaudzis, viņam ir jāiziet cauri šiem tumšajiem vārtiem, kuriem ir grūti iziet cauri, ja cilvēks uzskata, ka viņa ego ir

¹² Liel Leibovitz, *God in the Machine: Video Games as Spiritual Pursuit* (New York: Templeton Press, 2015), 3.

¹³ *Playstation* oficiālā tīmekļa vietne, <https://www.playstation.com/en-us/games/journey-ps4/> (skatīts 26.01.2018.)

¹⁴ Joseph Campbell, *Pathways to Bliss: Mythology and Personal Transformation* (N. p.: RHYW, 2009), 116.

viņš pats.¹⁵ Līdz ar to arī videospēles palīdz iet cauri šiem vārtiem, kaut uz laiku radot cilvēkā *alter ego*, kurš uz to brīdi tad arī nes viņa ego patību, kamēr cilvēks pats var palikt novērotāja lomā.

Nobeigums

Komiksi, grafiskās noveles un videospēles populārajā kultūrā nereti nes daudz dziļāku vēstījumu, nekā tas sākotnēji varētu šķist. Šie mediji atspoguļo populāro kultūru, un tajos ir vērojamas reliģiskas atsaucis. Tās ne vienmēr tiek izmantotas tikai jaunu skatītāju, spēlētāju un lasītāju piesaistei, bet sniedz arī padziļinātāku iespēju reliģisko tēmu diskursam. Dažādi autori reliģiskos motīvus un idejas savos darbos izmanto dažādu mērķu vadīti, taču nevaram noliegt, ka no tiem var iegūt dažāda spektra informāciju, kā arī pieredzi. Dažreiz kāda grafiskā novele, supervaroņa stāsts vai videospēle cilvēkam ļauj piedzīvot visgarīgāko savas dzīves pieredzi un veikt pašam savu varoņa ceļojumu.

Minētie mediji ir populārās kultūras un attiecīgā laika spogulis, kurā reliģiskie tēli un idejas var ieņemt dažādas vietas. Būtībā aktuāls jautājums ir nevis par to, ka šie mediji ietekmē cilvēku, viņa garīgos meklējumus un reliģiskās atklāsmes, bet par to, kā tieši tas notiek un kādā veidā šis process var cilvēkus aizvest līdz daudz dziļāku jautājumu atklāšanai. Tieši tādēļ ieteicams veikt turpmākus pētījumus par popkultūras un reliģijas simbiozes jautājumiem un piemēriem, kā arī pētīt reliģisko un garīguma konceptu esamību komiksos, grafiskajās novelēs un videospēlēs.

¹⁵ Joseph Campbell, *Pathways to Bliss: Mythology and Personal Transformation* (N. p.: RHYW, 2009), 116.

Summary

Religious aspects in video games, graphic novels and comic strips

Religious aspects in video games, graphic novels and comic strips appear for a variety of reasons, and it cannot be denied that the study of this topic is important in theology. In the context of popular culture, it is necessary to study the aspects of religion as well as the symbiosis of contemporary cultural and religious ideas. If the research of pop culture elements is left aside, the field of theology loses a significant insight into these different phenomena and their impact on religious studies.