

EWA BARBARA NAWROCKA  
*Uniwersytet Gdański*

## RELIGIJNA KREACJA ŚWIATA W SERII GIER *DIABLO* I JEJ PRZEKŁADZIE

1. Wprowadzenie; 2. Gry z serii *Diablo*; 3. Aspekt wizualny; 4. Aspekt fabularny; 5. Aspekt językowy; 6. Wnioski

**Słowa kluczowe:** religia, *Diablo*, mit, terminologia religijna, metafora religijna, lore

### 1. WPROWADZENIE

Gry z serii *Diablo*, cieszące się kultowym statusem od ponad dwóch dekad, wyraźnie czerpią inspiracje z religii, zwłaszcza chrześcijańskiej. Religijną kreację świata można zaobserwować na różnych poziomach: wizualnym, fabularnym oraz językowym. Na poziomie wizualnym gry inspirowane są kościelną architekturą, a także wyobrażeniami aniołów i demonów oraz nieba i piekła. Na poziomie fabularnym gra buduje własną mitologię inspirowaną manichejskim odwiecznym konfliktem dobra ze złem. Na poziomie językowym natomiast gry odwołują się do religii poprzez zastosowanie symboli, metafor i terminów religijnych. Analiza tych zjawisk pozwala stwierdzić, że motywy religijne, wyznaczające oś całego uniwersum *Diablo*, w znacznej mierze przyczyniły się do popularności cyklu.

Bywa, że gry – jako medium stanowiące swoiste zwierciadło kultury – zawierają motywy religijne. Co więcej, niektóre tak mocno się na nich zasadzają, że gdyby nie one, w ogóle by nie powstały. Mowa tu o serii gier *Diablo*, wydanej w latach 1996–2023, charakteryzującej się specyficznym, mrocznym klimatem. Niepowtarzalny świat uniwersum *Diablo* czerpie garściami z religii, w szczególności chrześcijańskiej, na wielu poziomach: wizualnym, fabularnym i językowym. Warto więc przyjrzeć się tej religijnej kreacji świata i temu jak została oddana w pełnej polskiej lokalizacji. Może pozwoli to uchylić rąbka tajemnicy kryjącej się za ogromnym sukcesem gier z serii *Diablo*, które cieszą się kultowym statusem od ponad ćwierćwiecza.

## 2. GRY Z SERII *DIABLO*

„Seria *Diablo* to jeden z największych fenomenów gier wideo”<sup>1</sup>. Część pierwsza wydana 27 lat temu przyciągnęła grono dwóch i pół miliona graczy, co stanowiło ogromny sukces jak na tamte czasy. Gra *Diablo II* sprzedała się w 4 mln kopii<sup>2</sup>, a jej zremasterowana wersja *Diablo II: Resurrected* w 5 mln<sup>3</sup>. W samym dniu premiery części trzeciej natomiast sprzedano 30 mln egzemplarzy<sup>4</sup>. Premiera czwartej części odbyła się w czerwcu 2023 r. i w niespełna tydzień osiągnęła sprzedaż na poziomie 666 mln dolarów<sup>5</sup>.

Gry z serii *Diablo* zaliczają się do gatunku *hack and slash*. Gatunek ten koncentruje się przede wszystkim na walce, choć istotną rolę odgrywa w nim także fabuła, nadająca sens działaniom gracza. Gry te są więc także określane mianem fabularnych gier akcji (ang. *action rpg*). Jeśli chodzi o ich uniwersum, to jest ono utrzymane w konwencji *dark fantasy*<sup>6</sup>. Oprócz walki z hordami potworów, innym ważnym aspektem rozgrywki jest zdobywanie coraz lepszych przedmiotów i ulepszanie w ten sposób ryzsztunku postaci gracza. Sama postać przedstawia określoną klasę (do wyboru jest zawsze kilka klas) i awansuje na kolejne poziomy, rosnąc w siłę, co jest specyficzne dla gier fabularnych. W walce postać posługuje się bronią, zaklęciami lub umiejętnościami oraz ma zdrowie i manę, a w późniejszych częściach zdrowie i manę bądź inny zasób. Te drugie pozwalają im na korzystanie z zaklęć i zdolności. Czasem gry te są też klasyfikowane jako *dungeon crawler*<sup>7</sup>.

Pierwsza gra z serii *Diablo* została wydana w 1996 r. przez Blizzard Entertainment i wyznaczyła kierunek kolejnym odsłonom, m.in. przez rzut izometryczny i walkę w czasie rzeczywistym. Ponadto „gdyby nie mrok i pesymizm pierwszej części, cykl Blizzarda nie stałby się fenomenem”<sup>8</sup>. Z uwagi na swoją popularność została utytułowana grą 1996 r. przez portal GameSpot. W grze można wcielić się w wojownika, łotrzycę lub czarodzieja. W 1997 r. powstał nieoficjalny dodatek *Hellfire* stworzony przez Synergistic Software, który dodaje m.in. klasę mnicha, barda oraz barbarzyńcy.

<sup>1</sup> D. „DaeL” Biel, *Demoniczna inspiracja*, CD-Action (2023) 03, 78–81.

<sup>2</sup> Wikipedia [hasło:] *List of best-selling PC games*, [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_PC\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games) (dostęp: 21.12.2023).

<sup>3</sup> P. Słomka, *Diablo 2 Resurrected sprzedano w liczbie 5 milionów sztuk!*, Blizzplanet (2021) <https://blizzplanet.pl/gaming/diablo-2/diablo-2-resurrected-sprzedano-w-liczbie-5-milionow-sztuk/> (dostęp: 21.12.2023).

<sup>4</sup> D. „DaeL” Biel, art.cyt.

<sup>5</sup> G. Kubera, *Diablo 4 ze sprzedażą 666 mln dolarów w ciągu 5 dni. Idzie po miliard*, Business Insider (2023), <https://businessinsider.com.pl/technologie/diablo-4-ze-sprzedaza-666-mln-dolarow-w-ciagu-5-dni-idzie-po-miliard/xfcn47> (dostęp: 21.12.2023).

<sup>6</sup> Konwencja *dark fantasy* (mroczne fantasy) to podgatunek łączący ze sobą fantasy i horror. Źródło: wikipedia [hasło:] *dark fantasy*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark\\_fantasy](https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark_fantasy) (dostęp: 7.01.2024).

<sup>7</sup> Gatunek *dungeon crawler* koncentruje się na eksploracji lochów i walce z przeciwnikami, kolekcjonowaniu coraz lepszego ekwipunku i awansowaniu na kolejne poziomy. Źródło: słownik gracza [hasło:] *dungeon crawler*, <https://www.gry-online.pl/sownik-gracza-pojecie.asp?ID=362> (dostęp: 21.12.2023).

<sup>8</sup> D. „DaeL” Biel, art.cyt., 78.

Druga część serii, *Diablo II*, trafiła do graczy w 2000 r. i do dziś stanowi najbardziej ikoniczną część serii. W 2012 r. *Time* uznał ją za jedną ze stu najlepszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono<sup>9</sup>. Do wyboru jest pięć klas postaci – amazonka, paladyn, nekromanta, czarodziejka i barbarzyńca, z których każda ma specyficzne umiejętności. W 2001 r. wydano dodatek *Lord of Destruction*, w którym udostępniono dwie kolejne klasy: druida i zabójczynię. W 2021 r. pojawiła się odnowiona wersja gry pod nazwą *Diablo II: Resurrected*, co najlepiej świadczy o jej kultowym statusie.

Na *Diablo III* gracze musieli poczekać aż do 2012 r. Gra obejmuje pięć podstawowych klas: barbarzyńcę, szamana, czarownika, mnicha i łowcę demonów. Po raz pierwszy klasy nie są przypisane do określonej płci. Dodatek *Reaper of Souls* przyniósł dodatkową klasę krzyżowca, a rozszerzenie *Przebudzenie Nekromantów* – nekromantę.

*Diablo IV* miało swoją premierę całkiem niedawno, w 2023 r., i także było długo wyczekiwany tytułem. Gra obejmuje pięć klas do wyboru: barbarzyńcę, druida, nekromantę, łotra oraz czarodzieja, przy czym dostępne są obie płcie.

### 3. ASPEKT WIZUALNY

Z wizualnego punktu widzenia w serii *Diablo* można zaobserwować „wpływy sztuki sakralnej, malarstwa religijnego i architektury kościelnej”<sup>10</sup>. Ponadto często zniszczony stan budowli sugeruje, że walka dobra ze złem wcale nie przebiegła pomyślnie, budując mroczną atmosferę rodem z horroru<sup>11</sup>. „Obrazy tortur, rozpadających się ciał i cmentarzy oddają brutalny, surowy i pozbawiony nadziei charakter zmagania się z siłami piekielnymi”<sup>12</sup>. Dzięki tym elementom *Diablo* działa silnie na podświadomość odbiorców, przepełniając ich grozą, zwłaszcza w obliczu najmocniejszych demonicznych przeciwników<sup>13</sup>.

---

<sup>9</sup> Szeranf, *Diablo 2 – Jedna ze stu najlepszych gier wszech czasów*, Imperium Diablo (2023), <https://web.archive.org/web/20121121041318/http://diablo.phx.pl/news/diablo-2--jedna-ze-stu-najlepszych-gier-wszech-czasow/> (dostęp: 21.11.2023).

<sup>10</sup> D. „DaeL” Biel, art.cyt., 81.

<sup>11</sup> Tamże.

<sup>12</sup> Tamże, 81.

<sup>13</sup> Tamże.

Akcja pierwszej gry *Diablo* rozgrywa się w mieście Tristram i jego lochach. Już na pierwszy rzut oka dostrzegalne są religijne inspiracje: eksplorowane przez gracza podziemia znajdują się pod kościołem, obok którego położony jest cmentarz. Strona wizualna gry cechuje się charakterystycznym mrocznym klimatem, który okaże się nieodłącznym atrybutem serii. Okna kościoła mają kształt krzyży (patrz Zrzut 1). Niemalże niekończące się podziemia Tristram, pełne przeciwników, takich jak: szkielety i demony, są skąpane w mroku.



Zrzut 1. *Diablo Hellfire*, Blizzard Entertainment (1997)

Gra *Diablo II*, choć wydana zaledwie cztery lata po pierwszej odsłonie serii, charakteryzuje się dużo lepszą grafiką, która nie zestarzała się w równym stopniu. Za sprawą wersji *Resurrected*, wydanej w 2021 r., tytuł ten jest grywalny nawet na chwilę obecną. Lokacje są również dużo bardziej zróżnicowane i oprócz lochów obejmują otwarte przestrzenie. Włącznie z dodatkiem *Lord of Destruction* w grze jest pięć głównych lokacji: Obóz Łotrzyc, Luth Golein, Doki Kurast, Forteca Pandemonium oraz Harrogath. Najwięcej motywów religijnych można znaleźć w pierwszej z nich, a zwłaszcza w ogromnej katedrze inspirowanej architekturą religijną z wyraźnie widocznymi krzyżami (patrz Zrzut 2).



Zrzut 2. *Diablo II Resurrected*, Blizzard Entertainment (2000)

W miarę postępu technologicznego grafika gier z serii *Diablo* stawała się coraz bardziej zaawansowana i miła dla oka, co widać wyraźnie w grze *Diablo III*. Gra obejmuje pięć głównych lokacji, odpowiadających pięciu aktom gry. I tym razem widoczne są religijne inspiracje w architekturze, np. Katedry Zakarum, obejmujące posągi i witraże w oknach (patrz Zrzut 3). Tym razem jednak twórcy powstrzymali się od umieszczania w grze krzyży, co jest prawdopodobnie związane z chęcią przekazania bardziej subtelnego nawiązania do religii chrześcijańskiej.



Zrzut 3. *Diablo III. Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

We wnętrzu Katedry Zakarum znajduje się ołtarz, na którym także nie widać krzyży, a jedynie księgę i świece (patrz Zrzut 4).



Zrzut 4. *Diablo III. Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

Najnowsza odsłona gry tradycyjnie już zawiera religijne nawiązania architektoniczne, czego przykładem może być Katedra Światłości w Kiwosadzie z charakterystycznymi dla kościołów rzędami ław (patrz Zrzut 5).



Zrzut 5. *Diablo IV*, Blizzard Entertainment (2023)



Postacie aniołów i demonów odgrywają w grze jedną z kluczowych ról i trudno wyobrazić sobie sagę *Diablo* bez ich udziału. W samym interfejsie pierwszych trzech odsłon anioł lub diabeł trzyma kulę zdrowia<sup>14</sup> (czerwoną) bądź kulę many lub innego zasobu<sup>15</sup> (niebieską lub innego koloru). W pierwszej części diabeł trzyma zdrowie, a anioł manę (patrz zrzut 1). W drugiej części jest na odwrót (patrz zrzut 2). W trzeciej części ponownie zamieniają się rolami i diabeł trzyma zdrowie, a anioł zasób dodatkowy (patrz Zrzut 3). W czwartej odsłonie zrezygnowano z wizerunków anioła i diabła trzymających kule.

Chyba najbardziej rozpoznawalnym aniołem w serii *Diablo* jest archanioł Tyrael, występujący w jednej z głównych ról w odsłonie drugiej i trzeciej. Tyrael ma charakterystyczne skrzydła (patrz zrzut 6), które traci w trzeciej części, gdyż spada z nieba, porzucając swoją anielską naturę, stając się śmiertelnikiem.



Grafika 1. Archanioł Tyrael<sup>16</sup>

Archanioła Imperiusa można z kolei spotkać w trzeciej odsłonie gry, a także upadłego archanioła Maltaela w dodatku *Reaper of Souls*. W czwartej odsłonie zaś gracz poznaje archanioła Inariusza.

<sup>14</sup> Zasób zdrowia maleje w miarę jak postać jest atakowana. Gdy się wyczerpie, postać ginie.

<sup>15</sup> Mana i inne zasoby (np. gniew) pozwalają postaci gracza rzucać czary i korzystać z umiejętności.

<sup>16</sup> Źródło: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=239521> (dostęp: 05.01.2023).

Chociaż trudno wyobrazić sobie grę bez aniołów, najbardziej ikoniczne są demony serii *Diablo*, a zatem główni przeciwnicy, z którymi mierzy się gracz, w tym tytułowy *Diablo*. Jednym z takich przeciwników jest Baal z trzeciej odsłony sagi (patrz grafika 2).



Grafika 2. Baal<sup>17</sup>

Z kolei w najnowszej odsłonie rolę antagonisty w grze odgrywa postać żeńska – Lilit, Matka Sanktuarium. Jej demoniczny wygląd stał się znakiem rozpoznawczym tej części serii (patrz grafika 3).



Grafika 3. Lilit<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Źródło: <https://screenrant.com/diablo-2-resurrected-beat-baal-final-boss-guide/> (dostęp: 5.01.2023).

<sup>18</sup> Źródło: <https://diablo.fandom.com/wiki/Lilith> (dostęp: 05.01.2023)

Wizerunki nieba i piekła w cyklu wyrastają z tradycyjnych wyobrażeń chrześcijańskich. Wizja niebios w trzeciej odsłonie gry obejmuje więc przede wszystkim kolory, takie jak: biel, złoto i błękit. Platformy, po których porusza się gracz, unoszą się wysoko w powietrzu; widać ozdobne schody i posąg archanioła dźwigającego miecz (patrz Zrzut 6).



Zrzut 6. *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

Z kolei piekło to kraina wiecznego ognia, w której dominuje czerwień i czerni. Kraina ta leży w głębi ziemi, głęboko w kraterze Góry Arreat. Stylistyka obejmuje szkieletowe kolce i rozrastającą się bez końca tkanę spaczenia z guzami i naroślami (patrz Zrzut 7).



Zrzut 7. *Diablo III: Reaper of Souls*, Blizzard Entertainment (2012)

#### 4. ASPEKT FABULARNY

Fabula gier z serii *Diablo* czerpie garściami z religii chrześcijańskiej<sup>19</sup>. Kreuje przy tym własne uniwersum za pośrednictwem narracji, która może być rozpatrywana w kategoriach mitu religijnego.

Mit opowiada historię świętą, opisuje wydarzenie, które miało miejsce w okresie wyjściowym, legendarnym czasie „początków”. Inaczej mówiąc: mit opowiada, w jaki sposób za sprawą Istot Nadnaturalnych, zaistniała nasza rzeczywistość; bądź rzeczywistość globalna – Kosmos, bądź tylko pewien jego fragment: wyspa, gatunek rośliny, ludzkie zachowania, instytucja. Tak więc zawsze jest to opowieść o „stworzeniu”, relacja o tym, jak coś powstało, zaczęło być<sup>20</sup>.

Choć jego fundamentalna funkcja polega na wyjaśnianiu pewnych zjawisk, mit, w tym także mit religijny, można traktować nieco szerzej: „Mit to przede wszystkim narracja, opowieść o pewnych wydarzeniach, przedstawienie zdarzeń w pewnym następstwie czasowym i przyczynowo-skutkowym”<sup>21</sup>. Można w tym dostrzec odniesienie do tego, co bywa w grach kreujących własne uniwersa, określane mianem *lore*. Termin *lore* nie ma w języku polskim dobrego odpowiednika, czasem tłumaczy się go jako historię, ale jest czymś więcej. Stanowi osnowę i kontekst gry<sup>22</sup>. Obejmuje bowiem całokształt narracji określonej gry, w tym także wszelkie opowieści poboczne prezentowane, np. w postaci znajdujących w świecie gry książek czy wierszy. W przypadku *Diablo*, jest więc *lore* swoistym mitem religijnym.

Świat śmiertelników w serii *Diablo* nosi nazwę Sanktuarium, jego stwórcami zaś byli archanioł Inarius i demonica Lilit. Ze związku Inariusza z Lilit powstałi Nefalemowie, pół-anioły, pół-demony, którzy z czasem utracili swoje moce i stali się ludźmi<sup>23</sup>. Sanktuarium, mające pierwotnie być ostoją spokoju, stało się miejscem odwiecznego konfliktu Wysokich Niebios i Płonących Piekieł, trwającego od eonów i który nigdy nie został rozstrzygnięty<sup>24</sup>. Siły te są większe od każdej pojedynczej osoby, w tym gracza będącego Nefalemem, który choć jest w ową wojnę uwikłany, jego działania ostatecznie niewiele znaczą, co stanowi wizję dość pesymistyczną<sup>25</sup>. Tuż przed rozpoczęciem się głównego wątku, znanego z serii Zakon Horadrimów, odniósł tymczasowe zwycięstwo, więząc arcydemonia Diablo w Kamieniu Dusz.

Charakterystyczną inspirację *lore* cyklu motywami religijnymi zapoczątkowała część pierwsza z 1996 r.

<sup>19</sup> D. „DaeL” Biel, art.cyt.

<sup>20</sup> M. Eliade, *Aspekty mitu*, tłum. z rum. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, 11.

<sup>21</sup> S. Sztajner, *Język a konstytuowanie świata religijnego*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp: 21.12.2023). 108.

<sup>22</sup> R. Kochanowicz, *Game lore — dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*, w: *Literatura i Kultura Popularna XXV*, red. A. Gemra, Wrocław 2019, <https://researchportal.amu.edu.pl/docstore/download/UAM9f805af36cd745afa559264679f4ed12/11874-Tekst+artyku%C5%82u-11251-1-10-20200728.pdf> (dostęp: 21.12.2023)

<sup>23</sup> Devvra, *Diablo IV - o czym jest ta gra? Przypominamy historię Sanktuarium*, <https://pl.ign.com/diablo-iv/55867/feature/diablo-iv-o-czym-jest-ta-gra-przypominamy-historie-sanktuarium> (dostęp: 21.12.2023)

<sup>24</sup> blizzplanet.pl [hasło:] *Sanktuarium*, <https://blizzplanet.pl/wiki/sanktuarium/> (dostęp: 21.12.2023)

<sup>25</sup> D. „DaeL” Biel, art.cyt.

Przerazająca wizja niemal biblijnej apokalipsy z intra czy zakończenie gry, w którym wojownik wbija w swoje czoło Kamień Duszy, skazując się na ostateczne opętanie przez arcywroga ludzkości i zmieniając wysiłki gracza w tryumf zła, nie były pomysłami twórcy serii, ale zainspirowały go do uczynienia produkcji jeszcze mroczniejszą i jeszcze głębszego zakorzenienia jej w chrześcijańskich alegoriach i zrodzonym z nich folklorze<sup>26</sup>.

To właśnie ów początek nakreślił podstawy fabuły serii oraz zbudował jej mitologię i atmosferę, która porwała wyobraźnię graczy<sup>27</sup>. „To, że zaczerpnięty z chrześcijaństwa – a właściwie z jego najbardziej dualistycznych odłamów – centralny konflikt stanowi serce gry, jest oczywiste”<sup>28</sup>. Manicheizm pierwszego *Diablo*, przejawiający się w walce dobra ze złem, z której żadna ze stron nie wychodzi zwycięsko, wywarł wpływ na całą serię<sup>29</sup>.

Diablo, opowiadając o kosmicznej walce między aniołami a demonami, musi odzwierciedlać koncepcję niebiańskiej wojny obecną w tradycjach religijnych. Motywy konfliktu dobra ze złem, zepsucia, odkupienia oraz zmagania o losy ludzkości wpisują się w narracje większości wierzeń powstałych na fundamencie biblijnym<sup>30</sup>.

Akcja pierwszej części *Diablo* rozgrywa się w miasteczku Tristram, pod którego katedrą mieszczą się lochy pełne demonów. Źródłem zła jest przeklęty Kamień Duszy, w którym Zakon Horadrimów, powołany przez archanioła Tyraela, uwięził arcydemona Diablo, jednego z Trzech Najwyższych Złych. Kościół Zakarum wysłał biskupa Lazarusa, aby zaradzić problemowi, a ten z kolei sprowadził króla Leoryka. Leoryk za sprawą podszeptów Diablo jednak oszalał i zwrócił się przeciwko swoim poddanym. Gdy zapanował terror, do Tristram przybyła drużyna trzech bohaterów – wojownik Aidan (syn króla Leoryka), czarodziej Jazreth, z zakonu Vizjerei, oraz łotrzyca Moreina<sup>31</sup>. Po pokonaniu hord potworów i kilku potężnych przeciwników, a ostatecznie samego Diablo, Aidan, chcąc powstrzymać arcydemona, wbija w swoje czoło Kamień Duszy i zostaje przezeń opętany. Tak powstaje Mroczny Wędrowiec, będący kluczową postacią w kolejnej odsłonie gry<sup>32</sup>.

W drugiej części cyklu Mroczny Wędrowiec wyrusza na wschód do Luth Golein, a następnie do Travincał, by uwolnić z Kamienia Duszy swoich dwóch braci, Baala i Mefista, co mu się udaje. Tristram zostaje zniszczone, a Decard Cain, mędrzec z pierwszej części serii, trafia do niewoli, z której uwalnia go gracz. W Luth Golein, mieście położonym na skraju pustyni, gracz ratuje archanioła Tyraela i dowiaduje się, że demon Baal został uwolniony. Następnie historia doprowadza gracza do okolic leżącego głęboko w dżungli Travincał, gdzie Mefisto skorumpował część kapłanów kościoła Zakarum, niemniej demon zostaje pokonany<sup>33</sup>. Sam Diablo opuszcza

<sup>26</sup> Tamże, 79.

<sup>27</sup> Tamże.

<sup>28</sup> Tamże, 80.

<sup>29</sup> Tamże.

<sup>30</sup> Tamże, 80-81.

<sup>31</sup> Są to trzy postacie grywalne do wyboru w pierwotnej wersji gry. Źródło: J. Pamięta-Borkowska, „Ranafe”. *Fabula serii Diablo. Wyjaśniam, o co tam właściwie chodzi*, 2022, <https://cdaction.pl/publicystyka/fabula-serii-diablo-wyjasniam-o-co-tam-wlasciwie-chodzi>, (dostęp: 21.12.2023)

<sup>32</sup> Devvra, art.cyt.

<sup>33</sup> Tamże.

Sanktuarium i udaje się do Płonących Piekieł, gdzie odnajduje i pokonuje go gracz. W tym czasie Baal udaje się do Góry Arreat, aby dostać w swoje ręce Kamień Świata, który położył podwaliny pod stworzenie Sanktuarium<sup>34</sup>. Archanioł Tyrael odkrywa ten plan i główny gracz zgładza Baala, podczas gdy Tyrael niszczy Kamień Świata, co ujawnia położenie Sanktuarium.

*Diablo III* rozgrywa się dwadzieścia lat później. Stare Tristram popadło w ruinę. Gracz trafia do Nowego Tristram, gdzie proszony jest o zbadanie miejsca, w którym spadła gwiazda. Miejsce to znajdowało się na terenie Katedry, w której gracz odnajduje Decarda Caina oraz tajemniczego nieznanego, który stracił pamięć. Nieznanym okazuje się archanioł Tyrael, który opuścił Niebios, stając się śmiertelnikiem, by wesprzeć ludzi w obronie Sanktuarium. Wraz z Leą, wychowanicą Decarda Caina, cała trójka jednoczy siły w walce z demonicznymi wrogami ludzkości, którzy zamierzają całkowicie podporządkować sobie Sanktuarium. W wyniku działań czarownicy Maghdy, Decard Cain umiera, a pozostali sprawiają mu pogrzeb. Następnie udają się do Kaldeum, miasta na wschodzie, tropem Pana Grzechu, Azmodana, oraz Pana Kłamstwa, Beliala. W Kaldeum bohaterowie natrafiają na matkę Lei, Adrię, która najpierw pomaga uwięzić Azmodana i Beliala w Czarnym Kamieniu Dusz, lecz potem zdradza i sprawia, że Diablo opętuje jej córkę Leę. Za sprawą Adrii, Diablo w ciele Lei przejmuje moc pozostałych sześciu uwięzionych w kamieniu demonów i ogłasza się Pierwotnym Złem, przypuszczając atak na Niebios. Tam bohaterowie ponownie pokonują siły Diablo, po czym udają się do piekieł, by zgładzić jego samego. Gdy już wydaje się, że zło zostało pokonane, na horyzoncie pojawia się kolejny wróg ludzkości – anioł śmierci Maltael, który karmi się duszami żyjących. Maltael kradnie Czarny Kamień Dusz, a następnie go niszczy, uwalniając uwięzionych w nim Diablo, Mefisto, Baala, Andariel, Duriela, Azmodana i Beliala.

W czwartej odsłonie cyklu, rozgrywającej się pięćdziesiąt lat później, Sanktuarium popadło w ruinę, a demony i inne potwory szerzą się niepowstrzymanie. Wyznawcy Lilit<sup>35</sup>, Córy Nienawiści i córki Mefista, wezwali więc swoją matkę-stwórczynię, by ich ocaliła. Do Sanktuarium powraca też ich ojciec, archanioł Inarius, będący obecnie jej rywalem<sup>36</sup>. Tym razem to demonica pragnie ocalić świat ludzi, podczas gdy Inarius dąży do jego zniszczenia, uważając ludzkość za niegodną. Wyraźna ongiś granica między dobrem a złem zostaje nieco rozmyta. Gracz podąża śladami Lilit i jej wyznawców, w tym tajemniczego Eliasza, sprzymierzając się z dwoma Horadrimami, Loratem i Donanem, oraz młodą dziewczyną, Neirelą, której matka została zwiedziona przez Lilit. Niespodziewanym sojusznikiem gracza okazuje się także Mefisto, ukazujący się w postaci wilka. Głównym wątkiem osnowy ponownie jest konflikt Niebios i Piekieł, a dokładniej potyczka pomiędzy Lilit a Inariusem, z której to Lilit wychodzi zwycięsko. Niemniej, ostatecznie Lilit zostaje pokonana przez gracza i zamienia się w kamień. Nie wiadomo jednak, czy

<sup>34</sup> J. Pamięta-Borkowska, art.cyt.

<sup>35</sup> Lilit jest postacią pochodzącą z wierzeń żydowskich; pierwotnie uważana za upiora, później stała się pierwszą żoną Adama. Niektóre komentarze do Tory uznawały ją za węża, który skusił Ewę, co pasuje do wizji Lilit jako kusicielki, którą buduje gra *Diablo IV*. Źródło: D. „DaeL” Biel, art.cyt.

<sup>36</sup> Devvra, art.cyt.

została pokonana nieodwracalnie, czy tylko zesłana do piekła, skąd będzie mogła zostać ponownie wezwana. Po tych wydarzeniach Neirela znika wraz z Kamieniem Dusz i Mefistem, wyjaśniając swoje motywacje pragnieniem zakończenia odwiecznego konfliktu<sup>37</sup>.

## 5. ASPEKT JĘZYKOWY

Gdyby nie język, nie byłoby świata takiego, jaki znamy – język narzuca bowiem rzeczywistości struktury, których doświadczamy<sup>38</sup>. Nie chodzi tu o rzeczywistość niezależną od człowieka, lecz o rzeczywistość społeczno-kulturową, której częścią jest religia. Intersubiektywny „świat nie jest człowiekowi dany, lecz jest przezeń konstruowany”<sup>39</sup>. Zdaniem W. Humboldta<sup>40</sup>, język udostępnia świat w postaci pewnego sposobu widzenia go, gdyż przedmioty są dane wyłącznie przez pojęcia<sup>41</sup>. Zgodnie z tezą E. Cassirera<sup>42</sup>, obraz świata w umyśle nie jest zatem kopią jakiegoś świata transcendentnego wobec umysłu, lecz wynikiem twórczej aktywności samego umysłu<sup>43</sup>.

Świat ludzki to rzeczywistość symboliczna, język jako taki (a nie jako ten czy ów język etniczny) odgrywa w jego udostępnianiu zasadniczą rolę. Ale istnieje też drugi, mniej ogólny i łatwiej uchwytne empirycznie aspekt językowego konstytuowania świata, który polega na tym, że różne języki w różny sposób kategoryzują świat. Pogląd na świat obiektywny jest zawsze wynikiem tej kategoryzacji<sup>44</sup>.

Stąd jest już tylko krok do stwierdzenia, że różne języki mają różne „okna na świat”<sup>45</sup>, a zatem różnie postrzegają rzeczywistość, co jest zasadniczym założeniem tzw. hipotezy Sapira-Whorfa, zwanej hipotezą relatywizmu językowego. Człowiek myśli w kategoriach podsuwanych mu przez dany język, przede wszystkim jego gramatykę, ale także słownictwo; innymi słowy, w języku zawarta jest pewna interpretacja rzeczywistości<sup>46</sup>.

Jeśli więc język konstruuje ludzki świat, jest to tym bardziej prawdziwe w przypadku języka religijnego, mówiącego o rzeczach, które często nie są człowiekowi dane w obiektywnym doświadczeniu, lecz istnieją właśnie poprzez zapośredniczenie

---

<sup>37</sup> P. Homa, *Diablo 4 – zakończenie gry, co się wydarzyło*, <https://www.eurogamer.pl/diablo-4-zakonczenie-gry-co-sie-wydarzylo> (dostęp 21.12.2023).

<sup>38</sup> S. Sztajer, *Język a konstytuowanie świata religijnego*, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp 21.12.2023).

<sup>39</sup> S. Sztajer, dz.cyt. 15.

<sup>40</sup> W. von Humboldt, *Rozmaitość języków a rozwój umysłowy ludzkości*, tłum. z niem. E. Kowalska, Lublin 2001.

<sup>41</sup> S. Sztajer, dz.cyt.

<sup>42</sup> E. Cassirer, *Symbol i język*, tłum. z niem. B. Andrzejewski, Poznań 2004.

<sup>43</sup> S. Sztajer, dz.cyt.

<sup>44</sup> Tamże, 19.

<sup>45</sup> G. Steiner, G., *Translation as conditio humana*, w: *Übersetzung – Translation – Traduction: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung – An International Encyclopedia of Translation Studies – Encyclopédie internationale de la recherche sur la traduction*, red. H. Kittel et al., Vol. 1. Berlin, New York 2004.

<sup>46</sup> S. Sztajer, dz.cyt.

przez język – czy to poprzez język świętych ksiąg, modlitwy, czy też rytuału religijnego lub bardziej ogólnie, poprzez religijny symbol i metaforę<sup>47</sup>. „Funkcja reprezentatywna i komunikatywna pełni w języku religii rolę drugorzędną, albowiem powiedzieć można, że język religijny przywołuje i komunikuje swój przedmiot, konstruując go jednocześnie”<sup>48</sup>. Językowa kreacja rzeczywistości jest więc w języku religijnym jeszcze bardziej uwydatniona, gdyż „świat religijny nie mógłby powstać bez języka”<sup>49</sup>. Tym samym religia zawiera pewien obraz świata kształtowanego przez człowieka<sup>50</sup>.

Język religijny kształtuje ów obraz m.in. za pośrednictwem symboli i metafor. W sensie ogólnym symbol jest znakiem zastępującym pewne treści i przedmioty, obejmującym dwa elementy: symbolizujące i symbolizowane<sup>51</sup>. Choć każdy symbol jest znakiem, różnica między nimi polega na tym, że znak jest jednowartościowy, podczas gdy symbol jest wielowartościowy<sup>52</sup>. Co za tym idzie, „[s]pecyficzna funkcja symboli religijnych polega między innymi na tym, że dokonuje się za ich pośrednictwem kreowanie konkretnych religijnych obrazów świata oraz że wywołują one pewne specyficznie religijne uczucia i nastawienia”<sup>53</sup>. Symbole religijne mają to do siebie, że reprezentują zastępowaną przezeń rzeczywistość transcendentną, a zatem „czynią możliwym mówienie o rzeczach nieobecnych”<sup>54</sup>. Ich funkcja polega na spajaniu dwóch różnych rzeczywistości: danej w obiektywnym doświadczeniu i transcendentnej.

Metafora z kolei polega na zastąpieniu właściwej nazwy inną, użytą przenośnie<sup>55</sup>. Składa się ona z dwóch elementów: tematu (*tenor*) i nośnika (*vehicle*); pierwszy jest tym, o czym się orzeka, a drugi jest jego metaforycznym określeniem<sup>56</sup>. Innymi słowy, orzeka się o temacie pewne jakości przynależne nośnikowi. Kreatywność metafor przejawia się w tym, że mogą konstruować podobieństwa między niemalże dowolnymi przedmiotami, co jest widoczne zwłaszcza w języku poetyckim i religijnym<sup>57</sup>. Metafora umożliwia zatem rozumienie pewnych rzeczy i doświadczanie ich w kategoriach innych rzeczy, umysł ludzki zaś pozwala „połączyć dwie dowolne rzeczy na nieskończenie wiele sposobów”<sup>58</sup>.

Metafora może bowiem przekształcać doświadczenie, nadając mu zupełnie nowy charakter. Jest wówczas narzędziem tworzenia pewnych aspektów rzeczywistości, w szczególności tych, które – jak ma to miejsce w świecie społecznym i kulturowym – są zależne od języka i myśli<sup>59</sup>.

---

<sup>47</sup> Tamże.

<sup>48</sup> Tamże, 9.

<sup>49</sup> Tamże 10-11.

<sup>50</sup> Tamże.

<sup>51</sup> Tamże.

<sup>52</sup> T. Todorov, *Wstęp do symboliki*, w: *Symbole i symbolika*, wyb. M. Głowiński, Warszawa 1990.

<sup>53</sup> S. Sztajer, dz.cyt., 78.

<sup>54</sup> Tamże, 82.

<sup>55</sup> Tamże.

<sup>56</sup> I.A. Richards, *The Philosophy of Rhetoric*, London 1936.

<sup>57</sup> S. Sztajer, dz.cyt.

<sup>58</sup> Tamże, 91.

<sup>59</sup> Tamże, 89.



Nowe metafory tworzą więc niejako nową rzeczywistość, nadając jej głębię<sup>60</sup>. Ponadto część metafor wychodzi z użycia, a ich miejsce zajmują inne. Nie należy także zapominać o metaforach skonwencjonalizowanych w języku, na które jego użytkownicy zwykle nawet nie zwracają uwagi i nie postrzegają ich już w kategoriach przenośni<sup>61</sup>. Wśród nich są także metafory religijne, np. metafora „Bóg to Ojciec”, powszechnie używana przez wyznawców religii chrześcijańskiej, polegająca na rzutowaniu znajomego z doświadczenia pojęcia ojca na transcendentne pojęcie Boga<sup>62</sup>. W tej i innych metaforach religijnych można więc dostrzec językowe konstytuowanie rzeczywistości religijnej, swoiste budowanie religijnego obrazu świata<sup>63</sup>.

Oprócz symboli i metafor język religijny posługuje się również własną terminologią. Termin to słowo lub wyrażenie oznaczające koncepcję należącą do specjalnej sfery komunikacji w dowolnej dziedzinie wiedzy bądź działalności człowieka. Od zwykłego słowa lub wyrażenia termin różni się tym, że jest nośnikiem specjalnego znaczenia w ramach danej dziedziny, będącej podsystemem języka. Termin religijny to z kolei słowo lub fraza oznaczające specjalną koncepcję lub przedmiot ze sfery religijnej, a mianowicie: idee, koncepcje, kategorie religijne, jak również nazwy działań, procesów, obiektów, symboli i przedmiotów praktyki religijnej oraz jej nazwy własne<sup>64</sup>.

### **Poniższą kwestię wypowiedział archanioł Tyrael do gracza w Akcie IV *Diablo II***

#### **Tyrael**

*I knew that you would eventually find your way here. The Pandemonium Fortress is the last bastion of Heaven's power before the Gates of Burning Hells. This place has been hallowed by the blood of thousands of champions of the Light, many of whom were mortal, like yourself. Now the final battle against the Prime Evils draws near... and you must face it alone. I have been forbidden to aid you directly, save for a few bits of wisdom. For this is the hour of mortal Man's triumph... your triumph. May the Light protect you and the powers of Heaven shine upon your path...*

#### **Tyrael**

*Wiedziałem, że w końcu uda ci się tutaj trafić. Twierdza Pandemonium jest ostatnim bastionem mocy Niebios przed Wrotami Płonących Piekieł. To miejsce zostało poświęcone krwią tysięcy mistrzów Światła, spośród których wielu było śmiertelnikami tak jak ty. Teraz nadchodzi czas ostatecznej bitwy przeciw Pierwotnym Złym... i musisz do niej stanąć samotnie. Nie mogę ci pomóc, poza kilkoma okrucami mądrości. Bo to jest godzina triumfu śmiertelnego człowieka... Twojego triumfu. Niech chroni cię Światło, a moce Niebios rozświetląją twój szlak.*

<sup>60</sup> G. Lakoff, M. Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago 1980.

<sup>61</sup> Tamże.

<sup>62</sup> S. Sztajer, dz.cyt.

<sup>63</sup> Tamże.

<sup>64</sup> M.-D. Mykytka, *The concept of 'religious term' and its basic features*, *Scientific Journal of Polonia University* (2020), 41, 4., <http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/507/477> (dostęp: 21.12.2023).

W przytoczonym fragmencie jest kilka symboli religijnych. Pierwszym z nich są Niebiosy (ang. *Heaven*). Co ciekawe, język polski ma tu dwa ekwiwalenty pojedynczego wyrażenia źródłowego – „niebo” i „niebiosy”, z których to drugie, zastosowane w tłumaczeniu, występuje często w kontekście religijnym i literackim. W religii „niebiosy” symbolizują siedzibę bóstwa i aniołów. „Niebo” jest też miejscem, do którego trafiają zbawione dusze. Drugim symbolem jest „Światło” (ang. *Light*). Tutaj ponownie mamy dwa możliwe ekwiwalenty – „światło” i „światłość”. Oba symbolizują dobro przeciwstawione ciemności, a zatem złu. Ten drugi podobnie występuje często w kontekstach religijnych i literackich. „Płonące Piekła” przeciwstawione „Niebiosom” to z kolei siedziba zła ucieleśnionego przez Pierwotnych Złych.

Można także zaobserwować kilka metafor religijnych<sup>65</sup>. Pierwsza z nich to „ostatni bastion mocy Niebios” (ang. *last bastion of Heaven's power*). Twierdza Pandemonium jest więc określona jako „bastion”, ufortyfikowana budowla, a jednocześnie ostoja: „miejsce, w którym jakieś idee lub tradycje najmocniej się zakorzeniły”<sup>66</sup>. Kolejną metaforą religijną jest wyrażenie „Niech chroni cię Światło” (ang. *May the Light protect you*). Światło, a zatem dobro, jest tu personifikowane jako mogące zapewniać ochronę. Podobną funkcję pełni fragment „a moce Niebios rozświetlają twój szlak” (ang. *and the powers of Heaven shine upon your path...*). „Rozświetlanie szlaku” przez „moce Niebios” należy rozumieć jako udzielanie przez nie wsparcia w misji, której podejmuje się gracz.

Przytoczony fragment zawiera także terminy religijne. Pierwszym z nich jest przymiotnik „uświęcony”, oznaczający: „mający cechy świętości”<sup>67</sup>. Kolejny to „śmiertelnik” i „śmiertelny”, oznaczające człowieka, którego naturalną koleją rzeczy jest śmierć w przeciwieństwie do istot nieśmiertelnych, a zatem w jakiś sposób boskich. Za termin religijny można też uznać przymiotnik „ostateczna”, odnoszący się do rozstrzygającej bitwy dobra ze złem, ponieważ odwołuje się do „czasów ostatecznych”, co z kolei stanowi aluzję do Apokalipsy św. Jana w religii chrześcijańskiej.

## **Poniższe kwestie wypowiada Wielebna Matka Pradia w *Diablo IV***

### **Reverend Mother Prava**

*We were born in sin, children of darkness. But the Father's Light can be sought through penitence and faith. Walk in the Light!*

*Let the Light of Inarius burn away wickedness. Let not temptation lead you from his holy radiance. Let righteousness sear away corruption and sin. Cast out thy Darkness, for only Light must remain!*

---

<sup>65</sup> Można też zauważyć dwie niereligijne metafory skonwencjonalizowane: „okruchy mądrości” i „godzina triumfu”.

<sup>66</sup> [sjp.pwn.pl \[hasło:\] bastion, https://sjp.pwn.pl/szukaj/bastion.html](https://sjp.pwn.pl/szukaj/bastion.html) (dostęp 07.01.2024)

<sup>67</sup> [sjp.pwn.pl \[hasło:\] uświęcony, https://sjp.pwn.pl/slowniki/u%C5%9Bwi%C4%99cony.html](https://sjp.pwn.pl/slowniki/u%C5%9Bwi%C4%99cony.html) (dostęp 07.01.2024).

## Wielebna Matka Pradia

*Zrodziliśmy się z grzechu. Jesteśmy dziećmi ciemności. Ale Światłość Ojca można odnaleźć dzięki szczeremu pokucie i niezachwianej wierze. Kroczy w Światłości!*

*Niech Światłość Inariusza wypali wszelką nieprawość. Niech pokusa nie odwodzi cię od jego blasku. Niech prawość zmyje wszelki brud grzechu. Odrzućmy Ciemność, albowiem Światłość musi zwyciężyć.*

W przytoczonym fragmencie Wielebna Matka Pradia wypowiada się w sposób przypominający kazanie religijne, nawołując do dobrego postępowania i wyzbycia się zła. Tutaj także widać wyraźnie przeciwstawione sobie pojęcia dobra i zła. Dobro to pokuta, wiara, Światłość, blask i prawość. Zło z kolei to grzech, ciemność, nieprawość, pokusa i brud. Symbolami religijnymi są tu przede wszystkim „Światłość” i „Ciemność” oraz odpowiadające im „blask” i „brud”. Warto także zwrócić uwagę na sformułowania rozpoczynające się od „Niech...” (ang. *Let...*). Stanowią one pewien wstęp do rytuału religijnego mający na celu wywołanie określonego stanu rzeczy.

Pierwsza metafora pojawia się już w pierwszym zdaniu: „Zrodziliśmy się z grzechu”. Widać tu aluzję do pojęcia „grzechu pierwotnego”, choć w mitologii *Diablo* źródłem owego grzechu jest fakt, iż ludzkość powstała ze związku anioła z demonicą. Kolejne zdanie to parafraza pierwszego, stwierdzająca, iż ludzie są „dziećmi ciemności”, a zatem pochodzą od zła. Jest to wizja odmienna od chrześcijańskiej, gdzie stwórcą człowieka jest dobry Bóg.

Z kolei wyrażenie „Kroczy w Światłości!” to metafora oznaczająca pożądane dobre postępowanie, które może ocalić człowieka. Zwróćmy uwagę, że tym razem angielskie *Light* zostało przełożone jako „Światłość”, co wydaje się lepszym odpowiednikiem niż „Światło”, ponieważ przywołuje rejestr religijny. Gdy z kolei mowa o „blasku” (ang. *radiance*) archanioła Inariusza, mamy do czynienia z metaforą wskazującą na jego dobro i potęgę. „Wypalanie wszelkiej nieprawości” przez Światłość Inariusza to także metafora oznaczająca pokonywanie zła. Podobne znaczenie ma „zmywanie wszelkiego brudu grzechu” przez prawość<sup>68</sup>.

Analizowany fragment zawiera także terminy religijne. Część z nich to atrybuty zła, a część to przeciwstawione im atrybuty dobra. Pierwszy jest „grzech” (ang. *sin*), oznaczający złe postępowanie i naruszenie boskich nakazów. Kolejnym jest „nieprawość” (ang. *wickedness*), będąca cechą ludzi grzesznych. Następnie występuje „pokusa” (ang. *temptation*), oznaczająca coś zakazanego. Angielskiemu *corruption* w polskiej wersji odpowiada „brud” (a konkretniej „brud grzechu”), podczas gdy bardziej dosłownym tłumaczeniem byłoby „zepsucie”. Z kolei terminy związane z dobrem to: „pokuta” (ang. *penitence*), „wiara” (ang. *faith*) i „prawość” (ang. *righteousness*). „Pokuta” pozwala zadośćuczynić za grzechy, „wiara” to pojęcie bardzo ogólne, charakteryzujące osobę wyznającą określoną religię, „prawość” zaś to cecha ludzi postępujących zgodnie z kodeksem moralnym.

<sup>68</sup> Warto także zwrócić uwagę na zwroty „albowiem” i „wszelki”, także przywołujące rejestr religijny/literacki.

Następny fragment to *Przepowiednia Rathmy*, syna archanioła Inariususa i demonicznej Lilit, pierwszego Nefalema, który urodził się w Sanktuarium<sup>69</sup>.

### **Rathma's Prophecy**

*I saw my corpse,  
and from my mouth crawled Hatred,  
A father burned his children on a pyre,  
and a mother molded a new age from the ashes,  
I saw the weak made strong,  
a pack of lambs feasting on wolves,  
Tears of blood rained on a desert jewel,  
and the way to Hell was torn asunder,  
Then came a spear of light, piercing Hatred's heart,  
And he who was bound in chains was set free*

### **Przepowiednia Rathmy**

*Ujrzałem własne zwłoki,  
a z rozwartych ust trupa wypełzła Nienawiść,  
Ojciec spalił na stosie własne dzieci,  
a z ich popiołów matka ukształtowała nową epokę,  
Słabi stali się silni,  
jak stado owiec, które poluje na wilki,  
Krwawe łzy spadły na klejnot pustyni,  
a droga do Piekła rozdarła się na dwoje,  
Następnie Włócznia Światłości przeszła serce Nienawiści,  
a ten, który był spętany łańcuchami odzyskał wolność.*

Przytoczony tekst przepowiedni stanowi kolejną aluzję do Apokalipsy św. Jana, będący chrześcijańską wizją czasów ostatecznych. Zawiera on symbole, takie jak: ojciec, matka i dzieci. Symbol „ojca” w religii chrześcijańskiej jest zarezerwowany dla Boga Ojca, stwórcy człowieka, lecz w serii *Diablo* rolę tę pełni archanioł Inarius. „Matka” z kolei oznacza stwórczynię. „Dzieci” to w *Diablo* zrodzeni z tego związku Nefalemowie, a następnie ludzie. Są też „owce” i „wilki”, oznaczające odpowiednio ofiary i drapieżników – „słabych” i „silnych”.

Tekst jest także bardzo bogaty w oryginalne metafory. Pierwsza z nich to „z rozwartych ust trupa wypełzła Nienawiść” (ang. *from my mouth crawled Hatred*). Zwykle z ust wydobywa się mowa, więc można to rozumieć jako mowę przepelnioną nienawiścią. Kolejna to: „z ich popiołów matka ukształtowała nową epokę” (ang. *a mother molded a new age from the ashes*). Można to interpretować w sensie zapoczątkowania nowego etapu przez matkę Sanktuarium, a więc Lilit. Następną metaforą jest „Krwawe łzy spadły na klejnot pustyni” (ang. *Tears of blood rained*

<sup>69</sup> diablo.fandom.com [hasło:] *Rathma*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Rathma> (dostęp 04.01.2024).

on a desert jewel). „Krwawe łzy” (ang. *Tears of blood*) to metafora sama w sobie odwołująca do czerwonych płatków pozostawianych przez Lilit, zsyłających graczowi wizje. „Klejnot pustyni” (ang. *desert jewel*) to z kolei pewne ważne miejsce znajdujące się na pustyni lub sama pustynia przyrównana do klejnotu. Występuje również „Włócznia Światłości” (ang. *spear of light*), która przeszywa „serce Nienawiści” (ang. *Hatred's heart*) – a zatem dobro pokonujące zło. Skutkiem tego jednak uwolniony zostaje ten, który „był spętany łańcuchami” (ang. *he who was bound in chains*) – prawdopodobnie chodzi tu o Mefista<sup>70</sup>, ale może też być mowa o samym Diabło. W tym fragmencie występuje tylko jeden termin religijny: „Piekło” (ang. *Hell*), oznaczający miejsce zamieszkania demonów i potępionych dusz.

## 6. WNIOSKI

Religijna kreacja świata w serii gier *Diablo* jest widoczna zarówno na poziomie wizualnym, jak i fabularnym oraz językowym. Z wizualnego punktu widzenia cykl wyraźnie czerpie inspiracje z chrześcijaństwa. Pierwszym tego typu obszarem jest charakterystyczna architektura: katedry prezentowane w grach jawnie nawiązują do kościołów chrześcijańskich, z typowymi gotyckimi łukami, a w nowszych odsłonach obejmują także rzeźby, witraże czy nawy z rzędami ław. Pierwsze dwie części zawierały również symbole religijne w postaci krzyży, z których zrezygnowano w części III i IV na rzecz bardziej subtelnych aluzji religijnych, takich jak: ołtarz z księgą i świecami, przywodzący na myśl zbory protestanckie. Występujące w grze postaci aniołów i demonów oraz wizje nieba i piekła także stanowią jednoznaczne odwołania do religii. Widać zatem, że w swojej kreacji świata twórcy serii *Diablo* oparli się na tradycyjnych wyobrażeniach, a następnie rozwinęli je we własną wizję.

Fabula cyklu *Diablo*, będąca elementem jego *lore*, także mocno zasadza się na wątkach religijnych. Historia o stworzeniu Sanktuarium, Nefalemów oraz ludzkości przez archanioła Inariusza i demonicę Lilit stanowi klasyczny religijny mit stworzenia. Dzieje konfliktu Niebios z Płonącymi Piekłami budują swoistą mitologię serii *Diablo*, opartą na manichejskiej odwiecznej walce dobra ze złem, w którą uwikłany jest gracz. Choć gracz jest potężnym bohaterem, pokonującym kolejno Pierwotnych Złych oraz Lilit, jego zwycięstwo nigdy nie jest ostateczne, co stanowi wizję dość pesymistyczną, lecz jednocześnie otwiera twórcom serii drogę do snucia dalszych epickich historii pełnych niekończących się potyczek ze złem.

W warstwie językowej cyklu *Diablo*, podobnie jak na poziomie fabuły, przejawia się odwieczny konflikt dobra ze złem. Świadczą o tym zidentyfikowane symbole, metafory i terminy religijne. Spośród najważniejszych symboli można wymienić „światło” oraz „ciemność” symbolizujące dobro i zło. Wśród metafor warto wymienić choćby „wypalanie wszelkiej nieprawości” i „zmywanie wszelkiego brudu grzechu”, czy też „rozświetlanie szlaku” bohatera przez „moce Niebios”. Terminy

<sup>70</sup> Devvra, *Przepowiednie Rathmy – czy mówią o tym, co się dalej wydarzy w Diablo 4?*, 2023, <https://pl.ign.com/diablo-4/56623/feature/przepowiednie-rathmy-czy-mowia-o-tym-co-sie-dalej-wydarzy-w-diablo-4> (dostęp 21.12.2023).

religijne związane ze złem to przede wszystkim: grzech, nieprawość i zepsucie. Natomiast terminy wiążące się z dobrem, to: prawość, pokuta i wiara. Przekład jest zasadniczo bliski oryginałowi, choć zdarza się, że jednemu pojęciu z języka angielskiego odpowiadają dwa polskie ekwiwalenty. Chodzi tu o „niebo” i „niebiosa” oraz „światło” i „światłość”, z których te drugie charakteryzują się rejestrem religijno-literackim.

Tak przedstawiona religijna kreacja świata jest niewątpliwie w dużej mierze odpowiedzialna za ogromny sukces serii gier *Diablo* i jej kultowy status. Jej swoista mroczna atmosfera, podkreślana przez smutne dźwięki gitary, jest jedyna w swoim rodzaju. Jej epicka mitologia i język pełen symboli, metafor i pojęć religijnych opowiadają o rzeczach wielkich i ostatecznych. Udział głównego bohatera w odwiecznym konflikcie dobra ze złem może być więc rozpatrywany jako bardziej ogólna alegoria ludzkiego życia na krawędzi dobra i zła – sytuacji człowieka targanego sprzecznościami i będącego ledwie zabawką w rękach większych od niego nadprzyrodzonych sił.

## BIBLIOGRAFIA

- Biel, Dawid „DaeL”, *Demoniczna inspiracja*, CD-Action (2023) 03, 78–81.  
blizzplanet.pl [hasło:] *Sanktuarium*, <https://blizzplanet.pl/wiki/sanktuarium/> (dostęp: 21.12.2023).  
Cassirer E., *Symbol i język*, Poznań: Wydaw. Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogiki i Administracji 2004.
- Devvra, *Diablo IV – o czym jest ta gra? Przypominamy historię Sanktuarium*, <https://pl.ign.com/diablo-iv/55867/feature/diablo-iv-o-czym-jest-ta-gra-przypominamy-historie-sanktuarium> (dostęp: 21.12.2023)
- Devvra, *Przepowiednie Rathmy – czy mówią o tym, co się dalej wydarzy w Diablo 4?*, <https://pl.ign.com/diablo-4/56623/feature/przepowiednie-rathmy-czy-mowia-o-tym-co-sie-dalej-wydarzy-w-diablo-4> (dostęp: 21.12.2023)
- diablo.fandom.com [hasło:] *Rathma*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Rathma> (dostęp: 04.01.2024).
- Eliade M., *Aspekty mitu*, tłum. z rum. P. Mrówczyński, Warszawa: Wydawnictwo KR 1998.  
fandom.com [hasło:] *Diablo (gra)*, [https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Diablo\\_\(gra\)](https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Diablo_(gra)) (dostęp: 21.12.2023)
- fandom.com [hasło:] *Horadrimowie*, <https://diablo.fandom.com/pl/wiki/Horadrimowie> (dostęp: 21.12.2023)
- Homa P., *Diablo 4 – zakończenie gry, co się wydarzyło*, <https://www.eurogamer.pl/diablo-4-zakonczenie-gry-co-sie-wydarzylo> (dostęp: 21.12.2023)
- Humboldt W. von, *Rozmaitość języków a rozwój umysłowy ludzkości*, tłum. z niem. E. Kowalska, Lublin: Wydawnictwo KUL 2001.
- Kochanowicz R., *Game lore – dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*. Literatura i Kultura Popularna XXV (2019), <https://researchportal.amu.edu.pl/docstore/download/UAM9f805af36cd745afa559264679f4ed12/11874-Tekst+artyku%C5%82u-11251-1-10-20200728.pdf> (dostęp: 21.12.2023)
- Kubera G., *Diablo 4 ze sprzedażą 666 mln dolarów w ciągu 5 dni. Idzie po miliard*, Business Insider (2023), <https://businessinsider.com.pl/technologie/diablo-4-ze-sprzedaza-666-mln-dolarow-w-ciagu-5-dni-idzie-po-miliard/xfcn47> (dostęp: 21.12.2023)
- Lakoff G., M. Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago: The University of Chicago Press 1980.
- Mykytka M.-D., *The concept of ‘religious term’ and its basic features*, Scientific Journal of Polonia University (2020) 41, 4, <http://pnap.ap.edu.pl/index.php/pnap/article/view/507/477> (dostęp: 21.12.2023)

- Pamięta-Borkowska J., „Ranafe”, *Fabula serii Diablo. Wyjaśniam, o co tam właściwie chodzi*, 2022, <https://cdaction.pl/publicystyka/fabula-serii-diablo-wyjasniam-o-co-tam-wlasciwie-chodzi>, (dostęp: 21.12.2023)
- Richards I.A., *The Philosophy of Rhetoric*, London: Oxford University Press 1936.
- sjp.pwn.pl [hasło:] *bastion*, <https://sjp.pwn.pl/szukaj/bastion.html> (dostęp: 07.01.2024)
- sjp.pwn.pl [hasło:] *uświęcony*, <https://sjp.pwn.pl/slovníki/u%C5%9Bwi%C4%99cony.html> (dostęp: 07.01.2024)
- Słomka P., *Diablo 2 Resurrected sprzedano w liczbie 5 milionów sztuk!* Blizzplanet (2021), <https://blizzplanet.pl/gaming/diablo-2/diablo-2-resurrected-sprzedano-w-liczbie-5-milionow-sztek/> (dostęp: 21.12.2023).
- słownik gracza [hasło:] *dungeon crawler*, <https://www.gry-online.pl/slovník-gracza-pojecie.asp?ID=362> (dostęp: 21.12.2023)
- Steiner G., *Translation as conditio humana*, w: *Übersetzung – Translation – Traduction: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung – An International Encyclopedia of Translation Studies – Encyclopédie internationale de la recherche sur la traduction*, red. H. Kittel et al., Vol. 1, Berlin, New York: Walter de Gruyter 2004, 1–11.
- Szeranf, *Diablo 2 – Jedna ze stu najlepszych gier wszech czasów*, Imperium Diablo (2012), <https://web.archive.org/web/20121121041318/http://diablo.phx.pl/news/diablo-2--jedna-ze-stu-najlepszych-gier-wszech-czasow/> (dostęp: 21.11.2023).
- Sztajer S., 2009, *Język a konstituowanie świata religijnego*, Poznań 2009, <https://repozytorium.amu.edu.pl/items/c6f3acdb-9df7-4a23-8e64-496796fa73d3> (dostęp: 21.12.2023).
- Todorov T., *Wstęp do symboliki*, w: wyb. M. Głowiński, *Symbole i symbolika*, Warszawa: Czytelnik 1990, 30-97.
- wikipedia [hasło:] *dark fantasy*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark\\_fantasy](https://pl.wikipedia.org/wiki/Dark_fantasy) (dostęp: 07.01.2024)
- wikipedia [hasło:] *List of best-selling PC games*, [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_PC\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_games) (dostęp: 21.12.2023)

## RELIGIOUS CREATION OF THE WORLD IN THE *DIABLO* GAME SERIES AND ITS TRANSLATION

### Summary

The games of the *Diablo* series, which have enjoyed cult status for more than two decades, clearly draw inspiration from religion, especially Christianity. The religious creation of the world can be observed on various levels: visual, storyline and language. On the visual level, the games are inspired by church architecture, as well as depictions of angels and demons as well as heaven and hell. At the story level, the games build their mythology by alluding to the Manichean eternal conflict between good and evil. On the linguistic level, on the other hand, the games refer to religion using symbols, metaphors and religious terms. An analysis of these phenomena allows to conclude that religious motifs constituting the axis of the entire *Diablo* universe have largely contributed to the popularity of the series.

**Key words:** Diablo, game localization, religion, religious motifs, religious symbols, religious metaphors, religious terminology, world creation

### Nota o Autorce

**Ewa Barbara NAWROCKA** – adiunkt w Zakładzie Translatoryki Anglistycznej w Instytucie Anglistyki i Amerykanistyki na Uniwersytecie Gdańskim. W 2014 r. obroniła rozprawę doktorską *Semiotyka dzieła literackiego w przekładzie*, koncentrującą się na semiotyce kreatywnego przekładu. Wykładowca

w dziedzinie lokalizacji gier i zarządzania projektami tłumaczeniowymi. Tłumaczka i korektorka z siedemnastoletnim doświadczeniem, specjalizująca się w lokalizacji gier wideo. Entuzjastka gier RPG i strategicznych. Zapalona fanka konwencji fantasy i science-fiction w grach, literaturze i filmie. Jej publikacje dotyczą różnych aspektów lokalizacji gier, w tym kreatywnego tłumaczenia, wielotekstowości, kreatywnego i standardowego stylu, kreatywnej i standardowej terminologii, kwestii płci i zmiennych. ORCID: 0000-0002-4365-0797

Kontakt e-mail: [e.b.nawrocka@ug.edu.pl](mailto:e.b.nawrocka@ug.edu.pl)