

# Sulej, Tomasz

---

## Trudno jest być bogiem : elementy boskie w grach komputerowych

---

Warszawskie Studia Pastoralne 14, 124-133

---

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**Tomasz Sulej<sup>1</sup>**

**TRUDNO JEST BYĆ BOGIEM**  
– **elementy boskie w grach komputerowych**  
*IT'S TOUGH TO BE A GOD*  
– *godlike elements in computer games*

Czy nikt z nas nigdy nie zastanawiał się, jakby to było być bóstwem? Istotą o nadprzyrodzonej mocy, mogącej zmieniać świat wedle własnego uznania? Czy sprawdzilibyśmy się w roli boga, gdyby dano nam taką okazję? Do tej pory tego typu rozważania stanowiły głównie domenę wyobraźni, dość intensywnie eksploatowaną w różnych formach artystycznego wyrazu, od mitów i legend, poprzez bardziej współczesne nam książki czy też filmy. Wraz z rozwojem komputerów i gier je wykorzystujących, zaczęły także pojawiać się produkcje, które nawiązywały do tego tematu.

„*Gra w boga*”, „*boska piaskownica*”, „*god games*” to najpopularniejsze określenia gatunku gier komputerowych, w których gracz ma okazję zakosztować boskości. Boskości, która

---

<sup>1</sup> Tomasz Sulej – magister teologii w zakresie edukacji medialnej i dziennikarstwa. Studia magisterskie na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie ukończył w 2011 roku obroną pracy pt.: *Zagrożenia i szanse gier komputerowych we kulturze współczesnej. Próba oceny*. Praca została napisana pod kierunkiem ks. prof. J. Przybyłowskiego. Obecnie doktorant Sekcji Teologii Pastoralnej na UKSW.

oznacza możliwość kontrolowania gry w dużej skali, przy pomocy nadnaturalnych mocy jako bóstwo, przywódca tudzież bliżej niesprecyzowana siła, stawiając gracza w roli opiekuna/strażnika niezależnych istot zamieszkujących symulowany świat<sup>2</sup>.

Właśnie owa autonomiczność mieszkańców wirtualnych światów jest cechą charakterystyczną „*gier w boga*”. Paradoksalnie, nie mamy pełnego wpływu na postępowanie naszych podwładnych, jak ma to miejsce np. w grach strategicznych. Niemożność wydawania konkretnych rozkazów rekompensowana jest przez możliwość ingerencji w świat w stopniu przewyższającym opcje dostępne zwykłym „śmiertelnikom”. Tak w skrócie można scharakteryzować główne założenia tego gatunku gier komputerowych. Jak natomiast wyglądał jej rozwój na przestrzeni lat?

Za symboliczny początek uznać można grę *Utopia* (1981 – Don Daglow / Mattel), w której udział bierze dwóch graczy. Dostają oni do dyspozycji jedną z dwóch wysp, którymi mają zarządzać. Zyskują oni punkty za rozbudowę, wyżywienie mieszkańców i dbanie o spokój społeczny. Jednocześnie wzajemnie mogą sobie przeszkadzać nasyłając swoich żołnierzy na drugą wyspę w celu wywołania zamieszek. Choć gracze nie są tu istotami boskimi i nie dysponują cudownymi mocami, *Utopię* uznaje się za „*god game*”, ponieważ jej cechą charakterystyczną jest niemożność bezpośredniego wpływu na mieszkańców wysp, toczących swoje nieskomplikowane życie.

Kolejną grą, która może być już traktowana jako pełnoprawna „*gra w boga*” jest *Populous* (1989 – Bullfrog / Electronic Arts) autorstwa Petera Molyneux’go. Najlepszą formą

---

<sup>2</sup> Por. Wikipedia EN, *God game*, [http://en.wikipedia.org/wiki/God\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/God_game), [dostęp: 02.09.2011]

opisu jest wprowadzenie dostępne w początkowej fazie gry o następującej treści: „Jako istota boska, posiadasz grupkę wyznawców, których wiara dostarcza mocy niezbędnej do działania. Im więcej wyznawców posiadasz, tym więcej mogą oni osiągnąć oraz tym większą mocą dysponujesz. Niestety, w pobliżu znajduje się inna grupa, która wielbi innego boga...”. Zadaniem gracza staje się opieka nad jego grupą wyznawców, pomoc w ich rozwoju, przekształcanie świata oraz przekonanie innowierców, że to właśnie my jesteśmy bogiem, w którego powinni wierzyć. Środki i metody, za pomocą których będziemy dążyć do tego celu, zależą wyłącznie od nas. Możemy być bóstwem miłosiernym, które za najwyższy cel stawia sobie szczęście własnych wyznawców, nakłaniając niezdecydowanych dobrobytem dostępnym pod naszą opieką. Równie dobrze możemy spróbować gry jako okrutny bóg, który do wiary w siebie przekonuje terrorem i zniszczeniem. Wolny wybór pomiędzy miłosierdziem i okrucieństwem, bądź też zachowanie równowagi, dają dodatkowy wymiar dla – z pozoru – czysto strategicznej rozrywki.<sup>3</sup> „Głównym źródłem radości w *Populousie* było mieszanie szyków oponentowi. (...) Jednakże zdecydowanie największą frajdą było używanie boskich mocy w celu wywoływania pożarów, tornad, czy trzęsień ziemi pośrodku obcych siedlisk”<sup>4</sup>.

*Populous* doczekał się kontynuacji w postaci *Populous II* (1991 – Bullfrog / Electronic Arts) i *Populous: The Beginning* (1998 – Bullfrog Productions / Electronic Arts). Część druga to głównie rozbudowa i ulepszanie pomysłów dostępnych pierwowzorze. Fabularnie przestajemy być nieznanym bóstwem.

---

<sup>3</sup> Por. *Populous*, <http://games.ign.com/halloffame/populous.html> [dostęp 02.09.2011]

<sup>4</sup> Zob. Elektryczny, *Populous: The Beginning*, Świat Gier Komputerowych, 1998, nr 12, s. 18

Wkraczamy w sferę mitologii greckiej, jako jeden z pół-boskich potomków Zeusa. Otrzymujemy od naszego ojca obietnicę, że w przypadku pokonania pozostałych pół-bogów, dostaniemy możliwość wstąpienia do panteonu olimpijskiego. Nowością jest także zwiększenie ilości dostępnych mocy z ośmiu do trzydziestu, podzielonych wedle sześciu kategorii oddziaływania: ziemia, woda, wiatr, ogień, rośliny i ludzie. Ciekawostką były także „postacie herosów – po jednym dla każdego z żywiołów występujących w grze. Każdy z herosów dysponował specjalnymi umiejętnościami: przykładowo Helena Trojańska wabiła wrogów w morskie odmęty, Herakles był niezrównanym siłaczem a Odyseusza nikt nie był w stanie prześcignąć”<sup>5</sup>.

Trzecia część serii, *Populous: The Beginning* (1998 – Bullfrog Productions / Electronic Arts) to przejście do „trójwymiaru”<sup>6</sup> i zasadnicze zmiany, jeśli chodzi o rozgrywkę. „Historia najnowszego *Populousa* rozgrywa się na długo przed akcją poprzednich gier z serii. Wkraczasz do gry jako szamanka jednego z plemion zaludniających planety pewnego układu słonecznego. Twój lud długo żył w oczekiwaniu na nadejście swego bóstwa, czyli – na Twoje przyjście. Zrodzona z człowieka szamanka nie jest jednak w pełni istotą boską – o miano władcy tego zakątka kosmosu musi walczyć z innymi szamanami. Ich pojedynki będą kosztowały życie masy istot, zmieniają na zawsze oblicza planet, rozbudzą dzikie żywioły, a co najważniejsze – wyłonią spośród konkurentów tego, którego imię po wsze czasy będzie wymieniane w modłach przez wiernych na wszystkich zamieszkałych planetach”<sup>7</sup>. Seria *Populous* można uznać za jedną z pierwszych, w których gracz mógł dostąpić zaszczytu boskości.

<sup>5</sup> Tamże.

<sup>6</sup> Trójwymiar - inaczej przestrzeń trójwymiarowa

<sup>7</sup> Zob. Elektryczny, *Populous: The Beginning*, Świat Gier Komputerowych, 1998, nr 12, s. 16

Innym bardzo interesującym tytułem, również autorstwa Petera Molyneux'go jest *Black & White* (2001 – Lionhead Studios / EA Games) oraz jej kontynuacja *Black & White 2* (2005 – Lionhead Studios / Electronic Arts). Jest to powrót do idei „pełnoprawnego boga”, gdzie gracz wciela się w bezosobową istotę nadprzyrodzoną, dysponującą możliwością czynienia cudów i kontrolowania otaczającego go świata. Za doskonale wprowadzenie w realia gry może posłużyć fragment recenzji: „Jak to się wszystko zaczyna? Spójrzcie, oto cudowna wyspa zwana Edenem. Lecz szczęście żyjących na niej ludzi okazuje się być bardzo nietrwałe: chłopiec, który wybrał się na plażę, kierowany nierozumnym instynktem lub, być może, palcem losu wskakuje do wody, nie bacząc, że żerują w niej rekiny!... Rozgrywająca się tragedia i echo rozpaczliwego krzyku rodziców, których dziecko znalazło się w obliczu straszliwej śmierci i dotarło do miejsca, w którym spoczywają bogowie, przywołuje cię na ten świat!... Tak staje się... bóg. Tak. *Black & White* to opowieść, w której właśnie ty stajesz się bogiem... I tylko do ciebie należy decyzja, jakim bogiem będziesz i jak będziesz odnosić się do swych wyznawców, wreszcie, jak ma wyglądać świat, którym przyszło ci władać”<sup>8</sup>. Jako świeżo upieczony bóg, posiadając garstkę wyznawców, gracz musi podjąć działania, które przysporzą mu większą liczbę wiernych, zwiększając w ten sposób jego boską moc. *Black & White* stosuje tutaj model z wierzeń skandynawskich, gdzie istnieje przeświadczenie, że moc boga zależy od liczby jego wyznawców. A gdy ta maleje, słabnie również sam bóg.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem zastosowanym w *Black & White* jest forma przedstawienia obecności gracza w świecie Edenu: „Twoim ziemskim wyobrażeniem pełniącym jedno-

---

<sup>8</sup> Gem.ini, *Black & White*, CD-Action, 2001, nr 5, s. 77

cześnie rolę kursora jest olbrzymia dłoń<sup>9</sup>. Owa dłoń stanowi środek interakcji pomiędzy graczem a światem i jego mieszkańcami. Dzięki niej jesteśmy w stanie np. podnosić ciężkie głazy bądź dosłownie wrywać drzewa z korzeniami. Nasze działanie może być nacechowane miłosierdziem, jak np. podczas przywoływania deszczu na pola uprawne naszych wierznych, ale równie dobrze możemy pokazać się z okrutniejszej strony, siejąc terror i zniszczenie w postaci kul ognia i zabijania ludzi: własnych – dla utwierdzenia swojej pozycji i wiary opartą na strachu, bądź cudzych – którzy wielbią innego boga. Gra bacznie analizuje nasze postępowanie, czy to poprzez system moralności oparty na sumieniu zobrazowanym w żartobliwej formie „aniołka” i „diabełka”, czy też w postaci tego jak się prezentujemy w świecie. W przypadku, gdy jesteśmy tym „złym”, nasze włości przybierają ponury i posępny charakter. Podobnie zresztą jak nasz kursor, który zaczyna przypominać rękę demona. Z kolei, gdy jesteśmy przyjaznym bogiem, nasza kraina wygląda sielankowo a kursor ukazuje piękną dłoń emanującą świetlistą poświatą.

Inną ciekawostką w tej grze jest postać chowańca. W ogromnym skrócie, jest to cudowne stworzenie, które jest czymś w rodzaju naszego kompana i pomocnika w świecie gry. „Z początku są to małe przerażone zwierzęta, pod Twoim baczynym, boskim okiem zamieniają się w gigantów mogących jednym stąpnięciem zniszczyć całą wioskę<sup>10</sup>. Wychowanie ich to ogromne wyzwanie, które można przyrównać do opieki nad własnym zwierzątkiem. Są ciekawskie, bacznie obserwując nasze działanie, często je kopiując, dlatego w ich obecności należy uważać, co się robi. Wpływanie na rozwój osobowości cho-

<sup>9</sup> Bazyl, *Black & White*, Świat Gier Komputerowych, 2001, nr 05, s. 38

<sup>10</sup> Tamże.

wańca jest możliwe przy pomocy systemu kar i nagród. Karą może być przysłowiowy klaps w pupę, nagrodą zaś podrapanie za uszkiem. W ten sposób pokazujemy naszemu pupilowi, że jego zachowanie jest, według nas, złe bądź dobre. Obserwowanie jak chowaniec rozwija się i rośnie, to jedna z największych radości gry, zaś jego charakter i umiejętności są w dużej mierze zasługą naszego talentu wychowawczego. Z tego też powodu wychowanie chowańca można uznać za ciekawą formę sprawdzenia się w roli opiekuna. Black & White z pewnością można uznać za jedną z bardziej interesujących gier tego zestawienia. Jej innowacyjność i ciekawe podejście do tematu gwarantują dużą ilość rozrywki oraz uwrażliwiają odbiorcę na moralność. Wybory pomiędzy miłosierdziem i okrucieństwem oraz ogromna swoboda – to największe plusy tej serii.

*Darwinia* (2005 – Introversion Software / Introversion Software) – to odrobinę inne podejście do tematu boskości w grach. W *Darwinii* mamy do czynienia z wirtualnym światem utworzonym przez Dr. Sepulvedę. Zamieszkały jest on przez tzw. Darwinian. Są to komputerowe byty, wyposażone we własną sztuczną inteligencję, żyjące i rozwijające się we własnym tempie. Są istotami śmiertelnymi, więc dotyczy ich proces starzenia się i śmierci. Każdy z nich jest wyjątkowy, dysponuje własną „cyfrową” duszą, która wraca do „Centralnego Repozytorium” w centrum ich wszechświata, gdzie są przechowywane, a ich doświadczenia są wykorzystywane w tworzeniu nowych dusz.

Pewnego dnia eksperyment przeradza się w tragedię. Świat Darwinian i oni sami zostają zaatakowani przez tajemniczego wirusa. Gracz wciela się w rolę hakera, który natrafia na Darwinie czystym przypadkiem. Dr. Sepulveda, bliski paniki, zwraca się do nas z prośbą o pomoc. Przyjmując to zadanie, stajemy się obrońcą *Darwinii* i swego rodzaju antywirusem, który ma przywrócić dawny ład.



Wątek boski tej gry to postać samego Dr. Sepulvedy, który jest twórcą świata Darwinii i jej mieszkańców. W obliczu zagrożenia, wraz z graczem, stara się on zapobiec katastrofie. Można to uznać za boską interwencję, która podyktowana jest troską samego doktora o swoje dzieło (i czas poświęcony na jego powstanie). Poza tym elementem, Darwinia to czysta gra strategiczna, w której gracz, przy pomocy dostępnych programów, stara się opanować infekcję.

*Spore* (2008 – Maxis / Electronic Arts) – Jest to gra, która stawia gracza w roli twórcy życia. To on wyznacza kierunki, w których przebiega rozwój danego organizmu, łącząc w ten sposób kreacjonizm z teorią ewolucji. Poprzez wybory, doskonalimy nasz twór, śledząc jego poczynania od fazy mikroorganizmu, po w pełni wykształconą formę życia. Będziemy odpowiedzialni za kontakty z innymi mieszkańcami naszej planety, wspólny rozwój bądź całkowitą dominację. Przechodząc przez etapy plemienne, poprzez budowanie własnej cywilizacji i loty międzygwiazdne. A i tam przekonujemy się, że nie jesteśmy sami i podobnie jak wcześniej, możemy starać się rozwiązywać problemy na drodze pokojowej, bądź dominacji.

*From Dust* (2011 – Ubisoft Montpellier / Ubisoft) autorstwa Erica Chahi, to ostatnia gra w tym „boskim” zestawieniu. „Fabuła przedstawiana w kolejnych rozdziałach *From Dust* opowiada o wędrownicy małego plemienia, poszukującego drogi do zjednoczenia się ze Starożytnymi – tajemniczym ludem, który zniknął z powierzchni świata, zostawiając po sobie relikty i totemy, mające pomóc podążającym ich śladami”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Maciej Kowalik, *From Dust*, [http://polygamia.pl/Polygamia/1,108240,10008967,Zabawa\\_w\\_boskiej\\_piaskownicy\\_\\_From\\_Dust.html](http://polygamia.pl/Polygamia/1,108240,10008967,Zabawa_w_boskiej_piaskownicy__From_Dust.html), [dostęp: 2.09.2011]

Gracz wciela się tu w Tchnienie, bezosobową istotę boską, która wyłania się z nicości w wyniku rytuału przeprowadzonego przez szamanów plemienia. Ludzie ci zwracają się do Ciebie z prośbą o opiekę i pomoc we wskazaniu im drogi do celu. Jako istota nadprzyrodzona, dysponujesz mocą manipulowania materią. Polega ona na zbieraniu jej z jednego miejsca i przenoszenie w inne. Przykładem może tu być zaczerpnięcie płynnej lawy z wulkanu, by móc przy jej pomocy wyrzeźbić pasmo górskie, chroniące naszych wyznawców przed potopem, czy też zmieniając bieg rzeki w jej górnym biegu, przez co odsłonięta zostaje droga, którą mogą się przeprawić członkowie plemienia. *From Dust* w porównaniu do *Black & White* bardziej skupia się na przekształcaniu świata, niż opiece nad osiadłymi wyznawcami i walce z innymi bogami. Choć gracz faktycznie opiekuje się swoim plemieniem, opieka ta bardziej polega na niesieniu pomocy w wędrówce i ochrony przed różnymi żywiołami. Niemniej jednak *From Dust* potrafi dostarczyć wielu godzin wyśmienitej zabawy i poczuć się przez chwilę wszechmocnym.

Jak widać, bycie bogiem może być pouczającym doświadczeniem. Czasami bycie wszechmocnym nie musi oznaczać, że wszystko jest bajecznie proste. Boskość to ogromna odpowiedzialność, za działania, których podejmujemy się wobec świata i jego mieszkańców. To sprawdzian naszych umiejętności przywódczych, oraz naszej moralności. To czy będziemy rozwiązywać konflikty w sposób pokojowy, czy też zasięgniemy argumentu siły – zależy tylko od nas. We wspomnianym *Black & White* dochodzi dodatkowy czynnik wychowawczy w postaci chowańca. Gry tego typu, pomimo, iż nie są to symulacje na wielką skalę, każą jednak zastanowić się nad mechanizmami funkcjonowania naszego świata. Zwracają szczególną uwagę na walkę Dobra ze Złem, pytanie o sens ludzkiego życia,

o istotę człowieczeństwa i emocji, które im towarzyszą. Uczą nas cierpliwości, empatii. Ukazują efekty naszych działań, zarówno tych dobrych jak i złych. W tym ujęciu gry komputerowe spełniają swoją rolę edukacyjną i wychowawczą, dodając swoją cegiełkę do duchowego rozwoju ludzkości.

## Summary

This text is written for the purpose of analyzing the aspect of godhood in computer games. The author, based upon several works, tries to show the multifaceted aspect of godhood, which appear in „*god games*”. After describing the genre, the games themselves are presented with regards to the story, mechanics and characteristic elements in them. This text’s purpose was to highlight the motif of „*becoming god*”, which is seen very often in other artistic and cultural works. Computer games, with regards to their interactivity, give a chance to actively participate in events presented in them. Thanks to their simulated nature, they can show the effects of our actions – or a lack of them. They teach logical and strategic thinking. While entertaining, they can also show important messages and morals about ourselves and our humanity. They make us more sensitive about problems in a different scale and let us choose many different kinds of solutions. By showing our morality based on our choices and decisions, computer games can show us something about our selves and prove, that it is, indeed, tough to be a god.