



## Hubert Sosnowski: Zapożyczenia z kultury europejskiej i bliskowschodniej w sposobie kreacji demonów w serii "Diablo"

Uniwersytet w Białymstoku  
[huberts1991@gmail.com](mailto:huberts1991@gmail.com)

### Abstrakt:

Tekst poświęcony zagadnieniom zapożyczeń kulturowych, ze szczególnym uwzględnieniem literackich, jakich dokonali twórcy serii gier "Diablo" przy tworzeniu mitologii oraz demonologii świata przedstawionego – ze szczególnym uwzględnieniem głównych przeciwników czyli tytułowego demona oraz dwóch jego braci – Baala i Mefisto. Będę udowadniał, że gry Blizzarda to specyficzna mieszanka, wykorzystująca motywy oraz symbolikę judeo-chrześcijańską z domieszką wierzeń ludów semickich i generalnie mieszkańców Bliskiego Wschodu. W całość spojono to za pomocą filozofii manichejskiej, w myśl której Dobro i Zło nie mogą bez siebie istnieć. Tutaj uosabiana jest przez odwieczny konflikt między siłami Niebios i Piekieł, w który wplątują się bohaterowie prowadzeni przez graczy. W pierwszej części pragnę przybliżyć zagadnienia postawione w tezie, wprowadzić w specyfikę specyfikę świata Sanktuarium, który w równym stopniu zbudowano na motywach biblijnych i historycznych (późno-gotycka estetyka i odwołania do wydarzeń z różnych etapów średniowiecza) wymieszanych z ludową demonologią, angelologią, szamanizmem i chrześcijańskimi apokryfami. W drugiej części przedstawię sylwetki samych demonów – oraz ich sług – Diablo, Mefisto, Baala, ale też występujących w najnowszej, trzeciej odsłonie Asmodana oraz Beliala. Wykażę, z jakich zapożyczeń i motywów zbudowano te postaci. Na zakończenie opowiem o funkcjach podobnej konstrukcji fabularnej oraz motywów (a są to przede wszystkim trzy: światotwórcza, komercyjna i osławiająca – każdą rozwinę). Przyjąłem jakościowe metody badań, połączone z obserwacją uczestniczącą – wszak przedmiot moich badań, gry komputerowe uczestnictwa bez wątplenia wymagają. Naturalnie znajdzie się też miejsce na analizę porównawczą niezbędną przy zestawianiu Diablo z dziełami literackimi i źródłami historycznymi.

---

"Diablo" to jedna z najbardziej zasłużonych i najpopularniejszych marek na rynku gier komputerowych. Najnowsza, trzecia odsłona została wyprzedana w zawrotnej liczbie 3,5 miliona egzemplarzy parę dni po premierze<sup>1</sup>. Te gry mają potężny impakt na kulturę

---

<sup>1</sup> Jak podaje serwis GRYonline.pl, w 2015 roku to mogło być już nawet 30 milionów sprzedanych egzemplarzy. Źródło: <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=93321> [dostęp 12.03.2012]

popularną, wywoływały kontrowersje<sup>2</sup>. Źródłem tych niepokojów jest obecność tytułowej postaci demonicznej i jego pobratymców. Nie oddziaływałyby tak potężnie na masową wyobraźnię, gdyby nie stała za nimi przemyślana konstrukcja i mocny wizerunek budowany na kulturowych zapożyczeniach, łatwo rozpoznawalnych, nawet jeśli wymieszanych w różnych proporcjach. To sylwetki fikcyjne, a jednak głęboko zakorzenione w strachach, które znamy.

Tytułem wstępu trzeba jednak wyjaśnić, czym same gry są. "Diablo" to najpopularniejszy przedstawiciel gatunku hack'n'slash, polegającego na prowadzeniu bohatera do walki z hordami potworów, rozwijania jego statystyk i zdobywania coraz lepszego ekwipunku po to, aby jeszcze skuteczniej rozprawiać się z zastępami przeciwników. Prosta, ale chwytliwa formuła, do której powstania przyczyniła się właśnie omawiana gra<sup>3</sup>.

Zanim przejdziemy do omawiania tła fabularnego i postaci, na których skupia się artykuł, muszę poczynić istotne zastrzeżenie. Pewne treści w cyklu mogą wydawać się odbiorcom niespójne – i intuicja prawdopodobnie nie będzie ich mylić. Przy tworzeniu zwłaszcza trzeciej odsłony posługiwano się zabiegiem nadpisywania treści z poprzednich części, tzw. retconem<sup>4</sup>. Utrudnia to odrobinę pracę nad materiałem źródłowym, ale nie aż tak bardzo.

Swoistą mieszankę treści dostajemy już na poziomie kosmogonii świata Sanktuarium (tak nazywa się uniwersum, w którym rozgrywają się wydarzenia z gier). Siły Światła i Ciemności powstały w wyniku starcia dwóch pierwotnych sił, reprezentującego Najwyższe Dobro Anu i siedmiogłowego smoka Tethametha będącego uosobieniem Najwyższego Zła. Obaj padli martwi w ostatecznym boju. Z ciała Anu zrodzili się pierwsi aniołowie, zaś z głów

---

<sup>2</sup> Niech za przykład posłuży wyjątek przytaczany w artykule Stevena L. Kenta *Cyberplay: Why do so many games have violence and devil imagery?* (<http://edition.cnn.com/SHOWBIZ/9705/29/cyber.lat/>): *If Jenkins is correct, backyard culture may have involved violent game play for the last century, but it certainly hasn't involved worshipping Satan. Games such as Doom and WarCraft II are littered with pentagrams, and Diablo, Phantasmagoria and Shivers 2 have pictures of devils on their boxes. (...) "That's one origin. You end up with a lot of images that are not Satanic in the minds of the people playing the game. They don't consider them Satanic; they're just occult. Whether or not that means they are automatically Satanic is a whole other argument. They're just window dressing. They're just neat."*

<sup>3</sup> Gatunek powstał w drodze uproszczeń, jakich dokonywali twórcy ze studia Blizzard podczas produkcji Diablo. Kilka szczegółów zdradza artykuł *Retrogram - Historia Blizzard Entertainment - Diablo dobra inwestycja* (<http://www.gram.pl/artykul/2010/09/05/retrogram-historia-blizzard-entertainment-diablo-dobra-inwestycja.shtml>) [dostęp 14.03.2017]: *(...) początkowo Diablo było grą turową bliższą Rogue, czy X-COM. Po pierwszym kamieniu milowym, wszyscy w Blizzardzie doszli do wniosku, że będzie dużo bardziej wciągająca, jako gra w czasie rzeczywistym. Alan Adham i ja zadzwoniliśmy do Dave'a Brevika i rozmawialiśmy z nim o zaproponowanej przez nas zmianie. Początkowo był oporny, ale mimo wszystko w ciągu dwóch dni zmienił kod. Jak później słyszałem, David opowiadał historię, że wtedy kliknął przycisk myszy, zobaczył, jak bohater trafia, po czym od razu rozwala szkielet i już wtedy się uzależnił.*

<sup>4</sup> Retcon to termin wywodzący się z branży komiksowej, oznaczał mniej więcej to samo – czyli dopisywanie fabuły i znaczeń do wydarzeń, które już miały miejsce – często w sposób, który je zmieniał tak, by pasowały do wizji twórcy, ale niekoniecznie do tego, co było pokazane w historii przed modyfikacją.

smoka – siedem pierwotnych demonów, w tym trzy najbardziej nas interesujące<sup>5</sup> - Diablo, Mefisto i Baal, których świat pozna później jako Mroczną Trójkę.

Czego tu nie ma. W tle wybrzmiewa manichejskie przeświadczenie o współzależności sił Dobra i Zła, przenikające zresztą przez całą trzecią część (w przeciwieństwie do poprzednich, gdzie Zło dominowało, a siły Światłości nie tylko były zepchnięte na krawędź przepaści, ale też miały relatywnie niewielką reprezentację w trakcie opowieści). Bohaterów mitu założycielskiego Sanktuarium wyciągnięto z dwóch różnych systemów religijnych. W narożniku światłości stał bowiem mezopotamski Bóg-Niebo, Anu, zwany też "Ojcem wszystkich bogów" - twórcy gry nie zmienili mu nawet imienia - jego przeciwnik pochodzi wprost z natchnionych wersetów "Apokalipsy Św. Jana"<sup>6</sup>. Wprawdzie brakuje w tym krajobrazie nierządnic babilońskiej, ale z czasem i ona się w "Diablo III" pojawi – do czego zresztą jeszcze wrócimy.

Przez franczyzę Diablo – obejmującą też książki – przewija się wiele postaci demonicznych o swojsko brzmiących imionach jak Belial czy Azmodan, ale by zachować konsystencję skupmy się na trzech głównych graczach, od których zależy większość historii.

Na pierwszy ogień pójdzie Mefisto, zwany Panem Nienawiści. Jest finalnym przeciwnikiem (bossem) w trzecim akcie "Diablo II", pojawia się też w przerywnikach filmowych. Choć na pierwszy rzut oka niewiele, prócz imienia na to wskazuje, można znaleźć sporo podobieństw do Goethowskiego Mefistofelesa, zakorzenionego mocno w ludowej kulturze germańskiej. Przypomina demoniczny złowrogi szkielet unoszący się w chmurze energii. Działaniami bardzo wdał się w Faustowskiego diabła. Przede wszystkim jest mistrzem zwodzenia, oszukiwania i mamienia. Będąc zamkniętym w podziemnym więzieniu – nazwanym w grze Kazamatami Nienawiści – był w stanie ściągnąć na złą drogę cały Kościół Zakarum – mocno nawiązujący do średniowiecznych zakonów rycerskich. Jako najsprytniejszy z Mrocznej Trójcy brał czynny udział w powstawaniu większości planów, które wdrażała Mroczna Trójca i jej poplecznicy. Nie jest wprawdzie "siłą, która wiecznie zła pragnąc, wiecznie dobro czyni"<sup>7</sup>, ale wynika to z ogólnie przyjętego założenia współczesnych twórców na odzieraniu postaci demonicznych z romantycznej i buntowniczej moralnej dwuznaczności, z jaką współcześni twórcy potrafią portretować np. Lucyfera<sup>8</sup>. Działania tej interpretacji Mefisto mogą wyglądać na złożone intrygi, ale wiodą do jednego celu – jak największego zaszkodzenia ludzkości i przedstawicielom Światłości.

Drugim – i najmłodszym z braci – jest Baal, Pan Zniszczenia. To interesujący konstrukt, w którym można dopatrzeć się inspiracji z kilku różnych źródeł. Postać o tym imieniu była

---

<sup>5</sup> Co ciekawe, cała nadbudowa kosmogoniczna została dopowiedziana dopiero w trzeciej części serii. Diablo 1 i 2 uchylały nam jedynie rąbka tajemnicy na temat tego, jak wygląda sytuacja globalna w Sanktuarium oraz jak działa ten świat.

<sup>6</sup> *Oto wielki Smok, barwy ognia, mający siedem głów i dziesięć rogów*, AP 12,3, *Niewiasta i Smok* [w:] *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, Biblia Tysiąclecia*, s. 1406 wyd. Pallottinum, Poznań-Warszawa 1980

<sup>7</sup> Von Goethe Johann Wolfgang, *Faust*, tłum. Emil Zegadłowicz, <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/goethe-faust.pdf> [dostęp: 27.04.2017]

<sup>8</sup> Czyny tak na przykład brytyjski pisarz Neil Gaiman, który w swoim komiksach *Sandman* prezentuje odrobinę odmienną wizję upadłego anioła – pokazuje go jako czarującą, dwuznaczną postać, wiktającą się w wielkie gry, ale mającą też rozmaite problemy osobiste.

bóstwem ludów semickich. W mitologii ugaryckiej obrazowano go jako młodego i porywczego boga burzy. Co roku ginął w walce toczonej z bogiem śmierci. Baal pojawiał się też w mitologii Egipskiej i Rzymskiej. Znalazło się też dla niego miejsce w Biblii jako bóstwa Fenicjan. Chrześcijaństwo czyniło z podobnych figur postacie antagonistyczne, więc i w Piśmie Świętym można dopatrywać się inspiracji. Co ciekawe w XVII-wiecznej tradycji goeckiej<sup>9</sup> figurował jako jeden z siedmiu książąt piekielnych – trop ten można więc połączyć z omawianą wcześniej kosmogonią świata Sanktuarium, w której przeciw z siedmiu głów Tethametha uosabiającego Pradawne Zło zrodził się Baal oraz jego bracia. Demon pokazany w grze to z kolei wojownicza postać o posturze humanoida osadzonego na czterech pajęczych nogach. Przerwywniki filmowe portretują go jako śmiałego, okrutnego i porywczego potwora wiodącego do otwartej walki potężną, piekielną armię. Jego domenę, Zniszczenie, można z dużym prawdopodobieństwem utożsamiać z burzą właściwą bóstwu semickiemu. Wojna wydaje się jego naturalnym żywiołem, dlatego gdy w przerwywniku filmowym wprowadzającym do rozszerzenia "Diablo II", zatytułowanego "Lord of Destruction", posyła swoje hordy do boju, czyni to z lekkim uśmiechem i nonszalanckim gestem.

Diablo, Pan Grozy mógł być najbardziej skomplikowaną propozycją do zbadania ze wszystkich wymienionych. Jego imię, pomijając południowe korzenie, odnosić się mogło do kreatury uosabiającej ostateczne zło w dowolnej kulturze opartej o religię monoteistyczną, wzbogaconej o wizerunek ludowej, demonologicznej rogaczyny na sterydach. Wątpliwości rozwiewa jednak dokument projektowy pierwszej części, pochodzący z czasów gdy późniejszy oddział Blizzarda, North, nie był jeszcze integralną częścią firmy i nazywał się Kondor. Projektanci tworząc antagonistę, kierowali się wizerunkami chrześcijańskiego diabła. Nie znaczy to jednak, że nie mamy czego w tym przypadku badać. W tym wypadku chodzi nie tylko o pochodzenie i tło postaci, ale też wydarzenia, w których uczestniczy i których jest przyczyną. Przy okazji wprowadzania Diablo w fabułę twórcy bawią się chociażby motywem Legionu i – ponownie – siedmiogłowego smoka powiązanego z Apokalipsą. W wyniku planu, w którym uczestniczy wiedźma Adria, postać z "Diablo" i "Diablo III" – która zresztą pełni, najprawdopodobniej, funkcję Niewiast z 12 ustępu tekstu św. Jana (oczywiście zmodyfikowaną na potrzeby gry) – Pan Grozy wchłania dusze swoich braci i kilku innych demonów, stając się tym samym Legionem, Najwyższym Złem, nowym wcieleniem Tethametha.

Z postacią Diablo wiąże się też kwestia opętania. Jednym z głównych środków Pana Grozy do osiągnięcia celu – zniszczenia świata śmiertelników i pokonania aniołów – było przejmowanie kontroli nad śmiertelnikami, osadzenie swojej duży w ich ciele. Czynił to za pomocą tak zwanego Kamienia Dusz, w którym została uwięziona jego esencja. Proces przebiegał zgodnie ze wszystkimi znanymi regułami opętania. Pisze o nich między innymi Di Nola:

*"Wszelako przy opętaniu ciało fizyczne zajęte zostaje przez inną rzeczywistość, przez moc przejawiającą się konkretnie, mogącą powodować*

---

9 Goecja to sztuka przyzywania duchów i demonów do naszego świata, pisali o niej między innymi MacGregor Mathers i Aleister Crowley w *Goecji wg Crowleya*.



*gwałtowne reakcje fizjologiczne, miotanie się, drgawki, aż w końcu opętany nieruchomieje, wchodząc w stan, który – w odróżnieniu od ekstazy – nie jest nieobecnością, katalepsją, pozorną śmiercią. W takim zneruchomieniu – o ile ono występuje – coś obecnego działa, mówi, objawia się i porusza poprzez struktury fizjologiczne opętanej osoby. W istocie ekstaza jest "wyjściem duszy", skierowaniem się duszy gdzieś na zewnątrz, podczas gdy opętanie "zstąpieniem mocy", pozytywnej albo negatywnej do duszy. [...] W pewnych na przykład sytuacjach opętanie jako opanowanie duszy przez uobecnioną moc bywa poprzedzone przez formy ekstazy, "opróżnienia" osobowości fizycznej, tak, by mogła zaistnieć przestrzeń materialna, którą zajmie obca siła. [...] Wiedźma lub czarownik bywają okazjonalnie opętywani przez demona lub diabła, mogą jednak również dobrowolnie urzeczywistniać doświadczenie opętania, tzn. prowokować wtargnięcie tego lub innego diabła w swoje własne ciało bądź w ciała innych."<sup>10</sup>*

Działania Diablo i jego pobratymców bardzo pasują do przytoczonego powyżej opisu. Powoli łamał wolę ofiary, zsyłał na nią koszmary, by ostatecznie przejąć całkowitą kontrolę. W filmie otwierającym historię Diablo II, zatytułowanym "Lament Sióstr", widać, jak przybywający do Cytadeli Łotrzyc wymęczony Mroczny Wędrowiec ulega lekkiemu przeobrażeniu fizycznemu – jego twarz zostaje wykrzywiona w paroksyzmie ból, a gra światła sprawia, że wygląda, jakby z czoła wyrastały mu rogi - gdy esencja Diablo – którą nosi w sobie – przejmuje kontrolę i doprowadza do napaści potworów na przybytek oraz śmierci wielu osób. Z kolei w przerywniku filmowym w Diablo III zatytułowanym "Diamentowe wrota" Archanioł Imperius dokonuje nawet aktu zbliżonego do biblijnych i opisywanych współcześnie egzorcyzmów – zmusza demona do podania imienia ujawnienia swego prawdziwego oblicza. Przypomina to prawidłowości, jakie wyodrębnił Di Nola:

*"Formuły egzorcyzmów opracowywano według mniej więcej stałego schematu. Zawierały więc one inwokację z użyciem potężnych imion, nakaz skierowany do demona, by opuścił ofiarę(...) w pewnych przypadkach zaś przypadkach również odniesienia do konkretnych ustępów z Ewangelii opowiadających o egzorcyzmowaniu złych duchów przez Jezusa bądź świętych. [...] Z punktu widzenia ściśle typologiczno-religioznawczego egzorcyzm jawi się jako ryt obronny bądź apotropaiczny, wybitnie magiczny, [...]."<sup>11</sup>*

Co ciekawe, Diablo ze szczególnym upodobaniem obrał sobie za cel potomstwo panującej w Zachodniej Marchii Króla Leoryka, obu jego synów – i wnuczkę, Leę. Niestety dla opętanych śmiertelników w świecie Sanktuarium przewidziano tylko jedno rozwiązanie – unicestwienie i śmierć. Jest to więc element różniący serię od opętań znanych chociażby z Pisma Świętego,

---

<sup>10</sup> Di Nola Alfonso Maria, *Diabeł. O formach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowroziej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, s. 289-291 tłum. Ireneusz Kania, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2000

<sup>11</sup> Ibidem, s. 294-295



gdzie egzorcyzmy jednak czasem się udawały i demon zostawał wypędzony. Kolejną ciekawostkę powinien stanowić fakt, że również działania wiedźm w Sanktuarium pasują do opisu Di Noli. Występująca w części pierwszej i trzeciej Adria, kobieta władająca magią, ostatecznie okazuje się służebnicą Pana Grozy, która swoją intrygą doprowadza do opętania wspomnianej Lei i ponownego uwolnienia swego mistrza pod koniec trzeciego aktu "Diablo III". Nie tylko więc służy diabłu, ale też poświęca własne dziecko.

Intrygującym tropem wydają się same Kamienie Dusz, w których zamykano esencje pokonanych demonów (jedną na każdy kamień). W "Diablo II" mieliśmy za zadanie znaleźć i rozbić jeden z nich, zaś w kontynuacji obcujemy z artefaktem o wiele potężniejszym – Czarnym Kamieniem Dusz, który zdolny jest uwięzić wszystkich siedmiu księżąt piekieł. W oczywisty sposób przywodzi to na myśl pieczęć tajemną Salomona, dzięki któremu biblijny król zamknął 72 demony w naczyniu<sup>12</sup> – a wśród nich znajdował także Belial, jeden z bossów, głównych przeciwników występujących w "Diablo III".

To oczywiście nie jedyne tropy kulturowe wskazujące na bliskie pokrewieństwo Sanktuarium z naszym światem i jego tekstami, lecz nie wszystkie dotyczą bezpośrednio kwestii demonicznych. Do takich należy wszechobecna romańska i gotycka architektura, zmiękczone w trzeciej części przez akcenty azjatyckie (co wiązało się najpewniej z chęcią otwarcia na tamtejsze rynki zbytu) czy obecność znanych z "Księgi Rodzaju" nefilimów<sup>13</sup>, którzy, przedstawianych w grze jako nefalemowie. Według mitologii świata Sanktuarium pochodzili ze związków zbuntowanych aniołów oraz demonów.

Na koniec warto się zastanowić, po co to wszystko? Dlaczego Blizzard przyjął światotwórcze założenia tak mocno zakorzenione w znanych kulturach, zamiast – wzorem konkurencji – tworzyć całkowicie wymyślone światy z bardziej dopasowanych elementów i mniej bezpośrednich tropów kulturowych?

Najprostsza dopuszczalna odpowiedź wykracza poza kwestie kreacyjne, a skupia się na komercyjnych. Świat Sanktuarium to okrutne miejsce, gdzie śmiertelnicy są skazani na porażkę, a bohaterowie umierają opętani, skorumpowani lub ogarnięci szaleństwem. Dlatego, w ramach przeciwwagi, potrzeba czegoś znajomego, by odbiorca nie poczuł się zagubiony i przytłoczony wylewającym się z ekranu złem i atmosferą beznadziei. Bezpośrednie, wyraźne tropy kulturowe tworzą wrażenie swojskości, bliskości, dają wrażenie – że gdzieś już to widzieliśmy, a więc możemy się łatwiej odnaleźć wkraczając do nowego, mrocznego uniwersum. Czynniki te wpływają na zasięg produktu, a więc i jego sprzedaż. Na tę zaś – firma Blizzard nigdy nie mogła narzekać.

---

<sup>12</sup> Mathers MacGregor, Crowley Aleister: *GOECIA wg Aleistera Crowleya*. s.137-138 Wydawnictwo FOX, Wrocław 2000

<sup>13</sup> Nefilimowie pojawiają się w Księdze Rodzaju, w polskim tłumaczeniu jako "olbrzymy" lub "giganci".

### Bibliografia:

1. Di Nola Alfonso Maria, *Diabeł. O formach, historii i kolejach losu Szatana, a także o jego powszechnej a złowrogiej obecności wśród wszystkich ludów, od czasów starożytnych aż po teraźniejszość*, tłum. Ireneusz Kania, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2000
2. [http://www.graybeardgames.com/download/diablo\\_pitch.pdf](http://www.graybeardgames.com/download/diablo_pitch.pdf) [dostęp 20.03.2017]
3. Kent Steven L., *Cyberplay: Why do so many games have violence and devil imagery?*<http://edition.cnn.com/SHOWBIZ/9705/29/cyber.lat/> [dostęp 23.03.2017]
4. <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=93321> [dostęp 12.03.2017]
5. Nowicki Michał, *Retrogram - Historia Blizzard Entertainment - Diablo dobra inwestycja*, <http://www.gram.pl/artukul/2010/09/05/retrogram-historia-blizzard-entertainment-diablo-dobra-inwestycja.shtml> [dostęp: 14.03.2017]
6. Von Goethe Johann Wolfgang, *Faust*, tłum. Emil Zegadłowicz, <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/goethe-faust.pdf> [dostęp: 27.04.2017]
7. Mathers MacGregor, Crowley Aleister, *GOECJA wg Aleistera Crowleya*. Wydawnictwo FOX, Wrocław 2000
8. *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, Biblia Tysiąclecia*, wyd. Pallottinum, Poznań-Warszawa 1980
9. *Diablo*, Blizzard North, 1996
10. *Diablo II*, Blizzard North, 2000
11. *Diablo III*, Blizzard Entertainment, 2012

