

SPĒLĒJOT DIEVU: DIEVSPĒLES VIDEOSPĒLES ŽANRS UZ SPĒLĒTĀJU BALSTĪTAS PIEEJAS INTERPRETĀCIJĀ

Nikita Andrejevs

Mg. theol., LU Teoloģijas fakultātes zinātniskais asistents

Ievads

Šī raksta mērķis ir izpētīt dievspēles (*god-game*) žanra videospēles prezentētās dievišķības koncepciju. Rakstā tiek analizēts reliģisko jēdzienu lietojums aplūkoto videospēļu mehānikas veidošanā uz spēlētāju orientētas pieejas interpretācijā. Uz spēlētāju orientēta pieeja vērsas pie spēlētājam pieejamām interaktīvām darbībām kā pētniecības objekta. Dievspēles žanra kontekstā šī pieeja sniedz ieskatu spēlētāja-dieva funkcijās; šī dieva veiksmes nosacījumos; attiecībās starp spēlētāju-dievu un viņa virtuālajiem sekotājiem. Šīs iezīmes veido gan atsevišķu spēļu, gan žanra kopīgu dievišķības koncepciju. Reliģijpētniecībā šī koncepcija tiek aplūkota kā daļa no postmodernas populāras refleksijas par dievišķību, reliģiju un to nozīmi cilvēces vēsturē.

Pieeja

Videospēle (*video game*) ir “spēle, kas tiek spēlēta ar datora starpniecību neatkarīgi no tā izmēra”. Savukārt, spēle ir “rotaļu darbības veids, kas tiek veikts iedomātās realitātes kontekstā, kurā dalībnieks vai dalībnieki mēģina sasniegt vismaz vienu pieņemto, netriviālo mērķi, rīkojoties saskaņā ar noteikumiem”. Ernests Adamss (*Ernest Adams*) uzskata videospēles par daļu no spēļu veseluma. Viņaprāt, videospēles no parastām spēlēm atšķir to spēja ietvert sevī citiem medijiem raksturīgas

izklaidēšanas tehnikas. Tāpat videospēlē dators kontrolē spēles noteikumu ievērošanu un spēles gaitas ātrumu. Līdz ar iedomātas pasaules grafisku attēlu tas ļauj spēlētājiem dziļāk iegremdēties spēlē un redzēt to nevis kā pagaidu mākslīgu vidi ar pieņemtiem mērķiem, bet kā alternatīvu Visumu.¹

1996. gadā videospēļu žurnāls *Next Generation* definēja dievspēli kā “stratēģijas (*strategy*) žanra atzaru, kurā tiek pārvaldīta civilizācija vai maza cilts”.² 2006. gadā videospēļu žurnāls *The Edge* to definēja kā celtniecības un pārvaldes simulācijas (*construction and management simulation*), reāllaika stratēģijas (*real-time strategy*) un mākslīgas dzīves simulācijas (*artificial life simulation*) žanru apvienojumu. Tajā spēlētājs pieņem kādas cilvēku grupas dievības lomu, tiem palīdzot.³ 2018. gadā dabaszinātņu vasaras izglītības nometņu centra *iD Tech* blogā publicētajā žanru klasifikācijā tā pieder pie dzīves simulācijas žanra. Tajā ietilpst arī spēles, kurām nav reliģiskas tematikas, bet kuras sniedz spēlētājam pārdabisku kontroli pār spēles tēliem un to apkārtni.⁴ Adamss raksta, ka žanru striktais nodalījums radies kopš laikiem, kad datoru jauda bija pārāk maza, lai piedāvātu ko vairāk par vienu spēles režīmu. Jaunākās spēles apvieno vairākus režīmus un izaicinājumu. Viņš definē videospēles žanru kā kategoriju, kas raksturo spēles pēc to izaicinājuma (*challenge*) tipa, neatkarīgi no spēles pasaules satura.⁵

Pats Adamss uzskata dievspēles par atsevišķu žanru, kaut arī tās izmanto elementus, kas ir raksturīgi minētiem spēļu žanriem. Pirmkārt, tās atšķiras principiāli ar dievību kā spēlētāja lomu – iepretī pilsētas cēlējam vai valdniekam.⁶ Otrkārt,

¹ Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (Berkeley: New Riders, 2010), 3–22.

² “The Next Generation 1996 Lexicon,” *Next Generation* 15 (Mar. 1996): 34.

³ *50 Greatest Game Design Innovations*, <https://web.archive.org/web/20100924064303/http://www.next-gen.biz/features/50-greatest-game-design-innovations?page=0%2C3> (skatīts 12.02.2018.)

⁴ *The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres*, <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> (skatīts 12.02.2018.)

⁵ Adams, *Fundamentals*, 70.

⁶ Šajā rakstā tiks aplūkotas arī spēles, kuru galvenie tēli ir dievības, bet kas nepieder pie dievspēles žanra.

tās atšķiras no stratēģijas spēlēm ar netiešo kontroli pār spēlētāja vienībām (*unit*) – visbiežāk dievspēlēs dievība tikai veido apstākļus saviem sekotājiem.⁷

Videospēļu pētniecībā identificē divas pamata pieejas. Formālistu pieeja analizē pašu spēli, koncentrējoties uz spēles analīzi vai ontoloģisku analīzi, pētot pašas spēles vai filozofiskus jautājumus, kas ir saistīti ar spēļu dabu. Situacionistu pieeja pamatā analizē spēlētājus vai plašāku kultūru, pie kuras tie pieder.⁸ Šajā rakstā uzmanība videospēlēs tiek analizēta no formālistu perspektīvas.

Simone Haidbrinka (*Simone Heidbrink*), Tobias Nols (*Tobias Knoll*) un Jans Visockis (*Jan Visocki*) definē divas pamata perspektīvas, pētot reliģiju un videospēles: 1) spēles imantā pieeja (*game-immanent*), kas nodarbojas ar visu spēles iekšējo saturu un analizē reliģiskās tēmas un atsauces spēles kontekstā, pētot spēles ainu (*gamescape*); 2) uz spēlētāju balstīta pieeja (*player-centered*), kas koncentrējas uz spēlētājam pieejamu mijiedarbību spēles ietvaros. Šīs perspektīvas ir nevis izslēdzošas, bet papildinošas, un to izvēle ir atkarīga no pētnieka interesēm.⁹ Raksta mērķis ir izpētīt dievišķības modelēšanas piemērus, kas ir atrodami dievspēles žanra videospēlēs, kuras sniedz spēlētājam iespēju iejusties dievības lomā. Šie dievišķības modeļi ir daļa no spēles mehānikas un tās noteikumiem, līdz ar to pamatā tiks izmantota uz spēlētāju balstīta pieeja.

Spēles aina, kas ir pirmās perspektīvas fokusā, tiek veidota no sižeta un estētikas. Vairākumā spēļu pastāv sižets. Tas var būt pasniegts caur spēles pamata sižetu, ko ir veidojuši autori, caur daļām, kur spēlētājam ir iespējams to ietekmēt ar savu darbību vai izvēlēm, vai caur daļām, kuras nav obligātas spēles galvenajam sižetam. Toties videospēļu pētniecība nevar būt ierobežota ar naratīvo aspektu. Atšķirībā no literatūras, teātra vai kino, spēlētāji ir aktieri un lēmumu pieņēmēji spēlēs

⁷ Ernest W. Adams, *What's Next for God Games?*, http://www.designersnotebook.com/Lectures/God_Games/god_games.htm (skatīts 12.02.2018.)

⁸ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (New York: Routledge, 2008), 10–11.

⁹ Simone Heidbrink, Tobias Knoll, Jan Visocki, “Researching Religion, Digital Games and Gamers: (E)Merging Methodologies,” in *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*, ed. Sariya Chervallil-Contractor & Suha Shakkour (London: Bloomsbury Academic, 2016), 159, 162.

sižeta atklāšanas procesā. Tāpat spēļu autori nestāsta stāstus vien – tie veido pasaules un telpu. Naratīvs saistībā ar vizuālo un skaņas dizainu piedalās telpiskuma un pasaules sajūtas veidošanā spēlētājiem – radot iegremdēšanās un citas pasaules sajūtu.¹⁰

Spēļu estētika daudzos gadījumos arī netiek paplašināti skaidrota. Tā ir fragmentāra un tiek veidota no alūzijām, kas balstās uz kultūras arhīvu vai kolektīvo atmiņu, kura veido dominējošo kultūras diskursīvo pavedienu kopumu. Tās izmanto pazīstamus vēsturiskus tēlus, attēlus, arhitektūru un citas vizuālās references, lai veidotu spēles pasaules estētiku. To iespējams definēt kā blīvo tekstu: kontekstu, atsauci, konotāciju kopumu, kas sniedzas pāri šī mediju žanra robežām un veido tēlu nozīmi. Tas notiek, pārceļot mediju stāstījumu uz citiem medijiem.¹¹

Piemērs šādam procesam var būt populārajā (ap 12 000 000 spēlētāju 2010. g., ap 5 500 000 spēlētāju 2017. g.)¹² tiešsaistes spēlē *World of Warcraft* pastāvošā reliģija “Svētās Gaismas baznīca” (*Church of the Holy Light*). Tās galva ir arhibīskaps, kuram ir bīskapu padome. Tajā kalpo priesteri, reliģiskie karotāji un laicīgie locekļi – neatkarīgi no dzimuma. Tai pieder klosteri, kas nodarbojas ar lauksaimniecību un peļņu ziedo nabagu vajadzībām. Tās absolūtā realitāte ir Gaisma, kas ir duālistisks pretstats Ēnai. Gaisma ir bezpersoniska dievišķā realitāte, kas dod tās sekotājiem maģiskās spējas dziedināt, stiprināt, aizsargāt un iznīcināt pretējā spēka, Ēnas, sekotāju maģiju. Vēsturiski (spēlē atrodamajos radīšanas mītos) šīs baznīcas locekļi ticēja “Dievam”, bet aktuālajā brīdī vairākums tās piekritēju nav teisti. Pastāv arī vairākās versijas par pasaules izcelsmi. Vizuāli tās estētika līdzinās Rietumu reliģiskajai

¹⁰ Simone Heidbrink, Tobias Knoll, Jan Visocki, “Researching Religion, Digital Games and Gamers: (E)Merging Methodologies,” in *Digital Methodologies in the Sociology of Religion*, ed. Sariya Cheruvallil-Contractor & Suha Shakkour (London: Bloomsbury Academic, 2016), 160.

¹¹ *Ibid*, 161.

¹² Estimated number of World of Warcraft subscribers from 2015 to 2023 (in millions), <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/> (skatīts 12.02.2018.)

arhitektūrai.¹³ Šīs reliģijas tēls balstās uz globāli pazīstamu reliģisku motīvu sapludināšanu, un tie ir ierakstīti spēles pasaulē un tai pārkārtoti.

Pētniecības koncentrēšanās uz spēlētāja iesaisti spēles ainās piedāvā citu analīzes veidu. Ir iespējams runāt nevis par spēles ainu, bet spēles pasauli (*gameworld*), kas sastāv no spēles ainas, mehānikas un visas potenciāli iespējamās komunikācijas un mijiedarbības starp spēlētāju un spēli. Šajā pasaulē notiek spēles spēlēšana jeb geimplejs (*gameplay*) – pastāv dažādi mijiedarbības līmeņi spēles procesā. Spēles pasaule un geimplejs veido “ludisko pieredzi”. Piedaloties pasaulē, spēlētājs top par spēles pasaules daļu. Reliģijpētniecībā iespējams aplūkot: a) spēlētājam sastopamās morālās izvēles un to reliģisku interpretāciju vai motivāciju; b) spēles mehāniku (videospēles noteikumi), kas ietver reliģiskās atsauces.¹⁴

Kopumā, lai analizētu spēles elementus, ir iespējams izmantot tās pašas metodes, kas ir pieejamas mākslas, mūzikas vai mediju pētniecībā. Vienīgais, ko šīs metodes nepārklāj, ir pati spēlēšana. Minētie autori piedāvā “spēlējošo pētniecību” (spēlēšanu kā metodi) – vienīgo veidu, kā ir iespējams izpētīt gan spēles saturu, gan mehāniku, gan arī spēlētāja iesaisti. Šāda pieeja balstās uz pārlicību, ka spēles un to veidotās realitātes mēdz būt atšķirīgas. Pastāv spēles, kas balstās uz notikumu attīstību un kas izaug no kāda neliela noteikumu klāsta, kas var dot vietu milzīgam apjomam iespējamo situāciju un iznākumu. Tās ir līdzīgas tradicionālām galda spēlēm. Otra kontinuuma puse ir progresijas spēles, kurās spēlētājam ir nepieciešams izpildīt noteiktu darbību kopumu, lai sasniegtu spēles rezultātu, bieži ir iespējams tikai viens sižeta ceļš. Daudzas spēles mūsdienās ietver abus šos aspektus.¹⁵

¹³ Church of the Holy Light, http://wowwiki.wikia.com/wiki/Church_of_the_Holy_Light (skatīts 12.02.2018.); God, <http://wowwiki.wikia.com/wiki/God> (skatīts 12.02.2018.)

¹⁴ Heidbrink, “Religion,” 162–163.

¹⁵ *Ibid.*, 164.

Reliģija kā spēles mehānikas elements

Gājienu stratēģijā *Civilization VI* spēlētāja mērķis ir vadīt vienu no valstīm (kas attēlo vēsturiskās civilizācijas), sākot no akmens laikmeta līdz tuvai nākotnei, sacenšoties ar citām. Civilizācijām piemīt unikālas īpašības. Katrā gājienu var veikt vairākas darbības līdzīgi tam, kā tas ir galda spēlēs. Tās mehānika ir ārkārtīgi plaša – tā modelē diplomātiskās attiecības, zinātnes un kultūras progresu, pasaules atklāšanu, tirdzniecību, spiegošanu, karu, pilsētu attīstību un arī reliģiju. Spēlētājs kontrolē visas savas civilizācijas resursus,¹⁶ pilsētas un vienības (*unit*), lai sasniegtu uzvaru. Iespējamie uzvaras nosacījumi ir šādi: militāra, zinātniska, kulturāla, pēc punktiem un reliģiskā. Uzvarēt iespējams, gan iekarojot visu civilizāciju galvaspilsētas, gan pirmajam dibinot koloniju uz Marsa, gan ar muzejiem un pasaules brīnumiem piesaistot visvairāk tūristu, gan arī pakļaujot savai reliģijai vairāk nekā 50% katras civilizācijas pilsētu.

Tas notiek, vispirms ceļot savās pilsētas svētvietas, kuras sniedz spēlētājam “Lielo Praviešu punktus”. Tad ir iespējams radīt savu reliģiju (izvēloties vienu no 12 vēsturiskām piedāvātām reliģijām vai izveidojot savu). Tai neatkarīgi no izvēles var izraudzīt četrus ticējumus, kas sniegs noteiktus bonusus reliģiju piekopojošai civilizācijai. Tāpat spēlētājam ir pieejams ticības resurss. To izmanto, lai veidotu reliģiskās vienības, kuras lieto, lai reliģiju izplatītu spēles pasaulē. Spēlētāja reliģijai izplatoties, ticība pieaug. Šīs vienības var: a) pārvērst pilsētas; b) cīnīties pret pretinieku reliģiskajām vienībām, piedaloties “teoloģiskās batālijās”.¹⁷ Atrodoties kara stāvoklī, ienaidnieku misionārus savā teritorijā iespējams sodīt ar nāvi. Savā teritorijā misionāri ir spēcīgāki, kā arī tuvu svētvietām. Tāpat ir iespējams pasludināt reliģisko karu, par kuru valsts nesajņem sodus par militārismu.¹⁸

¹⁶ Tie tiek pasniegti kā konkrētās civilizācijas (kultūra, ticība, zelts, zinātnē, tūrismā) vai pilsētas (ēdiens, ražošana) “statistiskās vērtības”.

¹⁷ *Civilization 6 – Theological Combat Explained*, <https://youtu.be/wC60-vEN6wgg> (skatīts 09.05.2018.)

¹⁸ *Civilization VI In-Depth: Religion*, <https://youtu.be/WNFzIdbGKBU> (skatīts 09.05.2018.)

Civilization VI reliģijai piemīt šādas iezīmes: a) reliģija ir valsts struktūras daļa, tā kalpo tās interesēm; b) reliģijas būtībā ir relatīvas, un arī to saturs veidojas saskaņā ar valsts vajadzībām; c) reliģijas ir savstarpēji izslēdzošas, tikai viena var uzvarēt; d) reliģiska uzvara ir simboliski nolikta vienā līmenī ar pārējām. Spēlētājam tiek piedāvāta nosacītā pāvesta-ķēniņa loma – ietekmēt reliģisku politiku, darīt to agresīvu vai piesardzīgu. Toties “evanģelizēt” visu pasauli nav pienākums – var uzvarēt citādi, izmantojot reliģiju par atbalstu savai ekonomikai. Tāpat spēles brīvā rakstura dēļ, atkārtoti spēlējot, ir atšķirīgi nosacījumi – iespējams vienā brīdī saprast, ka, negribot zaudēt, nāksies izmantot agresīvo taktiku – iekarot pilsētas un izplatīt reliģiju tajās vēlāk. Līdz ar to spēle parāda spēlētājam reliģiju kā kultūras fenomenu, kura veidošanās ir neparedzama un nav esenciāli miermīlīga/agresīva, un ir dziļi saistīta ar valsts struktūru. Tāpat spēle neuzdod jautājumu par transcendentu, bet vērš uzmanību uz reliģijas funkcionālo aspektu.

Left Behind 3: Rise of the Antichrist pieder pie kristīgo spēļu žanra. Tā ir reāllaika stratēģija (atšķirībā no *Civilization VI*, notikumi risinās pasaulē, kur viss notiek nepārtraukti), kuras notikumi risinās Ņujorkā pēc paraušanas, – trimēnieāra dispensonālisma teoloģijas izpratnē, kur starp ticīgo paraušanu debesīs un Kristus otro atnākšanu septiņus gadus notiek lielās bēdas.¹⁹ Tās sižets ir pamatojas uz ASV evaņģelikāļu atbalstīto grāmatu sēriju ar identisku nosaukumu. Spēlētājs kontrolē kristiešu grupu, kas cīnās pret antikristu, kurš ir izveidojis pasaules valdību. Mērķis ir pievērst Ņujorkas iedzīvotājus kristietībai. Ir iespējams arī nogalināt antikrista piekritējus, toties tas pazemina spēlētāja pārvaldīto vienību gara spēku, kuram izbeidoties spēle tiek zaudēta. Funkcijas “lūgt” un “garīgā vadība” vai “kristīgā mūzika” atgriež zaudēto gara spēku. Tāpat ir iespējams spēlēt antikrista pusē, darot to pašu (lūgšanu vietā ļaunie tēli lamājas, garīgās vadības – zaimo); vai ASV zemessardzes pusē, kas nevar konvertēt, bet tikai nogalināt. Pamata sižets tomēr vērsts uz kristiešu uzvaru. Spēlētājs kontrolē kristiešus vai antikrista sekotājus, kas atšķiras pēc izskata, bet pēc būtības dara to pašu un tiek kontrolēti līdzīgi.

¹⁹ “Dispensationalism,” in Daniel Patte, ed., *The Cambridge Dictionary of Christianity* (Cambridge: Cambridge University Press, 2010), 328.

No vienas puses, konversija risinās ļoti vienkāršoti – nostādot spēlētājam piederīgu vienību blakus neitrālam iedzīvotājam un pielietojot viņam funkciju “pievērst”. No otras puses, katram iedzīvotājam ir pievienots unikāls dzīves stāsts, kaut arī tas neietekmē spēles procesu. Pēc tam konvertēto var mācīt apgūt kādu profesiju, kas stimulēs Kristus vai antikrista sekotāju veiksmi.²⁰

Šīs spēles mehānika visumā ir līdzīga daudzām dievspēles žanra spēlēm. Gara punkti ir analogiski ticības parametram citās spēlēs. Spēlētājs izmanto tos, lai veiktu reliģiskās darbības spēles pasaulē, atklājot dievības spējas ietekmēt pasauli. Spēlē *Left Behind* šiem punktiem izbeidzoties, spēlētājs zaudē. Tas notiek tādēļ, ka spēlētājs kontrolē sekotājus, nevis pašu Dievu. Izbeidzoties sekotāju Gara punktiem, zūd arī to spējas izplatīt kristietību un spēja uzvarēt.²¹

Keivins Šats (*Kevin Schut*) min šīs spēles par piemēru reliģijas mehanizācijai videospēlēs. Viņš kritizē ticības formulēšanu skaitliskajā izteiksmē, ko nav iespējams veikt ārpus simulācijas, fiziskajā pasaulē. Tās, viņaprāt, arī reprezentē teoloģiju, kurā nav vietas neparedzamai dievības rīcībai. Dievības mistērija un nesaprotamā daba nevar būt izteiktas spēles noteikumos. Šats iestājās par spēlēm, kas demehānizē reliģiju caur sižetu, attēlojot reliģiskās pieredzes sarežģīto raksturu. Toties viņš atzīst, ka spēles noteikumi, kas veido spēles robežas, nevalda pār spēlētāju iztēli un spēju uzspiest spēlei savu naratīvu.²²

Klasiskais dievspēles veids

1989. gadā radītā spēle *Populous* tiek uzskatīta par pirmo spēli dievspēles žanrā.²³ Tajā spēlētājs-dievs (ar brīvi izvēlēto vārdu) vada sekotāju tautu uzvarā pār citām tautām, kuras

²⁰ Left Behind 3 Rise of the Antichrist review – ChristCenteredGamer.com, <https://youtu.be/4nUKtFTM01o> (skatīts 09.05.2018.)

²¹ Antikrista sekotājiem ir jāpazemina šie paši punkti, lai spētu rīkoties, un maksimālā “Gara” punktu skaita sasniegšana liek tiem zaudēt.

²² Kevin Schut, “They Kill Mystery,” in *Playing With Religion in Digital Games*, ed. Heidi A. Campbell & Gregory P. Grieve (Bloomington: Indiana University Press, 2014), 258, 261–264, 272–273.

²³ 50 Greatest Game Design Innovations, <https://web.archive.org/web/20100924064303/http://www.next-gen.biz/features/50-greatest-game-design-innovations?page=0%2C3> (skatīts 11.07.2018.)

tāpat vada viņu dievi. Spēlētājs-dievs var: 1) paaugstināt vai pazemināt ainavas līmeni, lai ļautu sekotājiem izplatīties un uzcelt jaunus mājokļus; 2) uzsūtīt ienaidniekiem maģiskus stihijas spēkus, lai veicinātu savas tautas izplatīšanās ceļu. Dievība nevar kontrolēt sekotājus tiešā veidā, bet var radīt apstākļus to labklājībai. Tāpat tikai sekotāji, kuri ir sasnieguši pietiekami lielu skaitu un ir spēlētāja-dieva pieskatīti, var pievārēt pretinieku tautu. Spēlētājs var noteikt sekotāju uzvedību (karot vai celt pilsētu). Sekotāju daudzums palielina spēlētāja “manas” apjomu – jo vairāk ir “manu”, jo lielāka ir spēlētāja pārdabiskā ietekme uz pasauli.²⁴ *Populous 2*, kas tika izdota 1991. gadā, lielākoties atkārtoja pirmās spēles principus, plašinot dievu ietekmes iespējas.²⁵

Populous sērijas spēlēs spēlētājs-dievs var ietekmēt tikai savu sekotāju darbības virzienu. Tā ir netiešā kontrole. Citādi sekotāji spēj rīkoties un attīstīt savu tautu un tās pilsētu patstāvīgi. Dievības iejaukšanās ir nepieciešama, lai atbrīvotu vietu sekotāju mītnēm un atbalstītu tos karā pret svešo cilti. Veiksmīgs atbalsts ietekmē arī dievības spējas, jo lielākais sekotāju skaits palielina spēlētāja manu. “Mana” *Populous* sērijā līdzinās ticības punktiem vēlākajās diev spēlēs, parādot gan dievības iespējas ietekmēt pasauli, gan viņa sekotāju kvalitāti, *Populous* gadījumā – skaitu.

ActRaiser (1990) ir diev spēle ar platformas spēles elementiem. Spēlētājs-dievs jeb Pavēlnieks (*The Master*) spēles pasaulē cīnās pret Tanzru jeb Ļauno, dēmonu valdnieku, kas ir pārņēmis pasauli. Dievs ceļo pa pasauli “debesu pilī”. Pirms kāda teritorija paliek atvērta sekotāju apdzīvošanai, dievam tā ir jāattīra no briesmoņiem. Viņš sūta atdzīvinātu statuju ar zobenu, kuru kontrolē spēlētājs.²⁶ Ierodoties iedzīvotājiem, spēlētājs-dievs norāda tiem pilsētas celtniecības virzienu un palīdz ar maģiskām darbībām, piemēram, aplaistot ražu ar lietu. Pilsētas pārvaldes režīmā spēlētājs kontrolē eņģeli, kas lido virs pilsētas un īsteno pavēles. Tāpat eņģelis var ar bultām atvairīt mošķus, kas lien ārā no mošķu bedrēm ap to. Sekotāju

²⁴ Populous (PC), <https://youtu.be/u6hHkmn3DI0> (skatīts 11.07.2018.)

²⁵ Populous 2: Trials Of The Olympian Gods (SNES) – Gameplay, <https://youtu.be/g9HL73MeRMQ> (skatīts 11.07.2018.)

²⁶ Šajā brīdī spēlē pāriet platformas spēles režīmā.

civilizācijai augot un izplatoties visā spēles pasaulē, aug arī spēlētāja-dieva spējas veikt brīnumus vai viņa avatāru (eņģeļa un statujas) dzīvības punktu apjoms.²⁷

Spēlē *ActRaiser* spēlētājs var kontrolēt savus sekotājus stingrāk nekā *Populous* sērijas spēlēs, kur tie automātiski izplatās visur, kur dievs atbrīvo teritoriju. Dievam ir vara pār pilsētas plānošanu, un viņa sekotājiem nav ticības parametra. Toties arī spēlē *ActRaiser* spēlētājs-dievs tiešā veidā kontrolē tikai dievības avatāras. Dieva līmenis, kas nosaka spēlētāja spējas, ir atkarīgs no sekotāju skaita. Sekotāju civilizācijas celšana līdz ar to ir cieši saistīta ar dievības spēka atgriešanu, kas ir nepieciešama soterioloģiskajiem mērķiem.

Spēlē *Afterlife* (1996) spēlētājs-dievs ir demiurģs, kurš pārvalda kādas planētas pēcnāvi (*Afterlife*). Tā ir realitāte, kur atrodas šīs planētas elle un paradīze. Spēlētājam ir jāpārvalda un jāattīsta gan elle, gan paradīze atbilstoši mirušo dvēseļu plūsmai. Ellē dvēselēm tiek iedalītas soda vietas saskaņā ar septiņiem nāves grēkiem, paradīzē – saskaņā ar septiņiem atbilstošiem tikumiem. Mirušo dvēseles pēcnāvē uzvedas atbilstoši savai reliģiozitātei.²⁸ Ja spēlētājs nespēj organizēt pietiekami daudz vietu visām dvēselēm, tās tiek zaudētas un demiurģs zaudē līdzekļus. Ik pa laikam uz nenosauktās planētas notiek katastrofas, kas liek plūsmai strauji pastiprināties. Tāpat dvēseles, kas paliek pēcnāvē, mūžīgi ir iespējams apmācīt par dēmoniņiem vai eņģeļiem, kas strādās spēlētāja pēcnāvē, pazeminot izmaksas darbinieku algošanai.²⁹

Liela daļa *Afterlife* mehānikas ir raksturīga ekonomiskās stratēģijas spēles žanram, piemēram, restorāna vai pilsētas pārvaldes spēlei. “Diev spēļu” kontekstā *Afterlife* izceļas ar vienlaicīgu kontroli pār eli un paradīzi, kā arī ar mērķi pārvaldīt mirušos, nevis dzīvos. Demiurģam nav varas pār dvēseļu plūsmu un atbildības par dvēseļu nonākšanu ellē vai paradīzē,

²⁷ SNES Longplay [056] ActRaiser, <https://youtu.be/Tmm0R5mJzA> (skatīts 11.07.2018.)

²⁸ Dvēseles “reliģiozitāti” nosaka šīs izvēles: 1) pārliecība par eli vai paradīzi kopumā – vai jāiziet abas vai tikai viena, vai arī pastāv tikai viena no tām; 2) mūžīgais stāvoklis pēcnāvē vai reinkarnācija; 3) sods/atalgojums par visiem grēkiem vai tikai par galveno.

²⁹ Let's Play Afterlife – 1 (Tutorials), <https://youtu.be/FvL2FW2btXg> (skatīts 09.05.2018.)

kā arī par viņu reliģiozitāti. Spēlētājam ir tikai spējas uzturēt pēcnāves realitāti atbilstoši planētas mirušo dvēseļu pieprasījumam.

Spēlē *Dungeon Keeper* (1997) spēlētājam ir jāvada un jāattīsta briesmoņu pazemes midzenis, kuram uzbrūk varoņi. Spēlētājs kontrolē midzeņa celtniecību pilnībā, bet, lai viņa vadītie briesmoņi funkcionētu efektīvi, tiem ir jānodrošina ēdiens, izklaides un alga. Tāpat daži briesmoņi, kurus iespējams iemitināt midzenī, nevar sadzīvot savā starpā un var sacelt nemierus. Spēlētājs nevar pavēlēt briesmoņiem tiešā veidā, bet var tos pārcelt vai sodīt “ar roku”. Lai veiktu maģiskās darbības, tiek izmantots zelts, kuru vāc spēlētāja celtnieki.³⁰

Līdzīgi citām dievspēlēm *Dungeon Keeper* spēlētāja veiksmē ir atkarīga no pareizo apstākļu veidošanas saviem sekotājiem jeb no sadarbības starp (šajā gadījumā – ļauno) dievību un tiem. Tikai sekotāji var sasniegt spēles mērķi, tikai ar spēlētāja palīdzību. Šajā spēlē nepastāv ticības parametrs, bet demonisku sekotāju uzticība ir atkarīga no to vajadzību un īpatnību ievērošanas.

Spēle *Black & White* (2001) (*Black & White 2* izdota 2009. g.) ir reāllaika stratēģija. Grieķu ciltij, kas mīt nenosauktajā pasaulē, uzbrūk acteku cilts un iznīcina viņu pilsētu. Spēlētājs parādās pasaulē kā dievs, kuru grieķu cilts aicina ar tīro lūgšanu no nebūtības. Spēlētājam ir jāizglāb noteikts cilvēku skaits, un tie pārceļas citā realitātē, kur dievs palīdz šai ciltij attīstīties. Spēlētājs kontrolē šī dieva darbības izpausmes ar kursoru ekrānā, kas ir veidots rokas formā, ar kuru var pārcelt cilvēkus, objektus un citādi ietekmēt pasauli. Sekotāji izvēlas sev nodarbes paši, bet dievība var tos ielikt spēlētājam vajadzīgajā vietā (uz lauka, templī utt.). Tāpat dievam ir manifestācija dzīvnieka formā, kas pilda viņa pavēles. Dievs var veikt brīnumus (uguns, vairogs, dziedināšana utt.). Spējas ir ierobežotas ar lūgšanas spēku vai “manu”, kas palielinās sekotāju lūgšanu vai to upurēšanas dēļ. Spēlētājs var būt labais dievs, koncentrējoties uz cilts labklājību, aizsargājot citas pilsētas un miermīlīgi tās pievēršot savai reliģijai. Ļaunais dievs karo, upurē savus iedzīvotājus (jaunieši sniedz lielāku bonusu),

³⁰ *Dungeon Keeper* – Gameplay, <https://youtu.be/wLzBb2BT0ZI> (skatīts 11.08.2018.)

iebidē tos ar agresīviem brīnumiem, svaida tos apkārt utt. Iespējams “dresēt” savu manifestāciju, lai arī tā būtu ļauna vai laba. Tāpat šīs rīcības dēļ mainās templis, kas ir uzcelts spēlētājam-dievam – vai nu balts un gluds, vai tumšs un dzelkšņains, arī attiecīgi naktis paliek garākas un debess pa dienu kļūst tumšāka, un otrādi. Neatkarīgi no labā/ļauņā izvēles spēlētājam ir ienaidnieks-dievs, kuru pievarot spēlētājs kļūst par vienīgo dievu tajā universā (*Black and White*) vai nosargā savu cilti (*Black & White 2*).³¹

Spēlē *Black and White* vienas ētiskās izvēles pieņemšana netiek uzskatīta par uzvaras nosacījumu. Ir iespējams arī būt neitrālam, rīkojoties gan labi, gan ļauni, kaut arī tas vizuāli ietekmēs spēlētāja cilti, pilsētas un spēles principu. Svarīga ir dieva veiksmē – rīkojoties prātīgi, labi vai ļauni, dievs iegūs savu sekotāju maksimālo atbalstu un uzvarēs pretinieku cilti. Zaudējot ticīgo atbalstu, dievs zaudē spēju ietekmēt pasauli un kļūst par visu cilšu dievu.

Spēle *Heaven & Hell* (2003) ir reāllaika stratēģija, kurā spēlētājs izvēlas labo vai ļauno dievu. Mērķis ir uzvarēt dievu-oponentu, pievēršot sev ciematus, kurus apdzīvo viņu sekotāji vai neticīgi. Līdzīgi kā spēlē *Black & White*, saskaņā ar sekotāju pārliecības maiņu mainās arī viņu drēbju un mītņu izskats. Sekotāji nav pakļauti dievības kontrolei, bet spēlētājs var norīkot no viņu vidus praviešus, kas pilda spēlētāja-dieva pavēles: pievērš savai reliģijai iedzīvotājus, māca karavīrus, zog pretiniekam “manu” utt. Sekotājiem piemīt ticības parametrs – tikai sasniedzot noteiktu līmeni, tie pievēršas spēlētāja reliģijai. Ticību palielina spēlētāja praviešu veiktie brīnumi. Pievērstie sekotāji ģenerē “manas” punktus, kurus spēlētājs izmanto, lai veiktu brīnumus un attīstītu pievērstos ciemus. Ļaunā un labā dieva spējas ir identiskas, atšķiras viņu nosaukums un izskats. Ļaunā mērķis ir iznīcināt pasauli, labā mērķis – to izglābt.³²

³¹ Black & White 1 HD ► God Game 2001! – Download & Gameplay on Windows 10 – [Abandonware Adventures!], <https://youtu.be/JuScYpFqiEg> (skatīts 09.05.2018.); Black & White 2 | Let's Play #1 | Meet Buttercup, https://youtu.be/Ue4i44e_7W8 (skatīts 09.05.2018.)

³² Heaven and Hell – Good Campaign – Mission One, <https://youtu.be/mvYVsjSDK8s> (skatīts 25.07.2018.)

Spēlē *Heaven & Hell* spēlētājs-dievs ietekmē pasauli ar savu praviešu palīdzību. Tie nāk no sekotāju vidus un ir kontrolēti tiešā veidā. Pārējie sekotāji ģenerē spēlētāja “manas” punktus un citādi ir autonomi un pasīvi. Kaut arī dievība var veikt brīnumus bez praviešu starpniecības, tikai pravieši var sasniegt spēles uzvaras nosacījumus – pievēršot savai reliģijai iedzīvotāju un pārvarot pretinieka praviešu centienus sasniegt to pašu.

Spēle *From Dust* (2011) līdzīgi vairākumam spēļu žanrā ir reāllaika stratēģija.³³ Arī šeit spēlētājam-dievam tiek uzticēts viņa sekotāju cilts liktenis un to vadīšana. Šīs spēles dievība tiek pasniegta kā “dvaša”, kuru cilts piesauc, izpildot rituālo mūziku. “Dvaša” palīdz cilvēkiem “sarunāties” ar pasauli – savaldīt haotiskus spēkus (ūdeni, vulkānus, uguni) un norāda tiem ceļu. Tā arī piešķir ciltij spēkus, kas palīdz savaldīt dabu. Cilts mērķis ir atrast “Senos”, kas ir devušies caur šo pasauli pirms viņiem. Veicot rituālus, cilts ceļ ciemus pie “Seno” totēmiem un veicina augu izplatīšanos pasaulē.³⁴

Spēles *From Dust* spēlētājs-dievs var kontaktēties ar matēriju un pārcelt to no vietas vietā, pārveidojot pasaules ainu. Tāpat “dvaša” norāda sekotājiem virzienu, bet nevar kontrolēt tos tiešā veidā. Ja tiem kas draud, tā ir spiesta palīdzēt ar matērijas kustināšanu (piem., paberot smilšu kalnu zem sliksstošā sekotāja). Spēlētāja pavēles tiek pildītas bez ierunām, ikviens “dvašas” sekotājs pilda tās pat nāves briesmu priekšā. To neietekmē kāds ticības parametrs. Līdz ar to spēlētājs-dievs kontrolē kādu neskaidras izcelsmes radošo spēku.

Spēlē *Reus* (2013) spēlētājs-dievs pārvalda pasauli un rūpējas par cilvēkiem, kontrolējot dabas procesus. Spēlētājs var kādā planētas daļā mainīt ainavas tipu (tuksnesis, okeāns, mežs, purvs) vai izveidot tajā kādu sekotājiem vajadzīgo resursu (ogas, dzīvniekus, minerālus utt.). Spēlētājs kontrolē milžus, kas reprezentē pirmatnējās stihijas spēkus. Tie veic dažādas darbības, kā arī attīsta jau izvietoto resursu ieguvī. Resursi piesaista sekotājus, un tie dibina pilsētas to apkārtņē.

³³ From Dust, https://store.steampowered.com/app/33460/From_Dust/ (skatīts 11.08.2018.)

³⁴ From Dust Walkthrough – Part 1 XBLA (Gameplay & Impressions), <https://youtu.be/h5B1wHhhK7c> (skatīts 11.08.2018.)

Sekotāju pilsētu attīstība ir atkarīga no šo darbību veiksmes. Kombinējot atšķirīgus resursus un apmierinot sekotāju vajadzības, dievība veicina sekotāju izplatīšanos planētā. Bet, ja attīstība nenotiek vai ir pārāk strauja, sekotāju pilsētām pieaug alkātības parametrs, kas liek tiem uzsākt karu pret citām pilsētām.³⁵

Spēle *Reus* līdzinās citām dievspēlēm netiešās kontroles īstenošanā. Vides (dabas) attīstība vai iznīcināšana ir vienīgais sekotāju atbalsta veids. Šai spēlē nepastāv ticības parametrs un spēlētāja darbības ir ierobežotas nevis ar kādu kvantitatīvu parametru, bet ar planētas robežām un tajā jau izveidoto biosfēru. Toties sekotāju stāvoklis (alkātības parametrs) ietekmē viņus pašus – uzsākot karu, tie pārstāj attīstīt pilsētu un spēj iznīcināt arī citas pilsētas, graujot spēlētāja-dievības veidoto sistēmu.

Spēle *Crest* (2018) ir reāllaika stratēģija.³⁶ Tajā, līdzīgi citām rakstā aplūkotām spēlēm, spēlētājam dieva lomā ir jārūpējas par sekotāju cilti. Tā vāc resursus, dzemdē pēcnācējus, dibina jaunās pilsētas. Šīs spēles mehānikas pamatā, atšķirībā no citām žanra spēlēm, ir netiešā kontrole. Spēlētājs-dievs nevar ietekmēt savas darbības pasauli – ne ainavu, ne vienības. Kontrole tiek īstenota, dodot sekotājiem “baušļus”, piemēram, vārdi “sekotāji, kas dzīvo džungļos” ar vārdiem “vākt” un “ogas” mudina sekotājus vākt ogas. Ar laiku cilts iemācās jaunus vārdus. Baušļiem ir iedarbības ilgums, un sekotāji var tos arī ignorēt tādēļ, ka tie nesakrīt ar viņu pārlicību vai situāciju. Pilsētām piemīt “doktrīna”, kas nosaka viņu intereses un reakciju uz baušļiem; kad reakcija ir negatīva, pilsētas izveido savas interpretācijas baušļiem. Slikto apstākļu dēļ cilts spēj nonākt līdz kanibālismam. Spēlētājam-dievam ir iespēja nolādēt vai svētīt sekotāju radītās interpretācijas. Nolādējot tiek pazemināta pilsētnieku ticība, svētot – paaugstināta. Tāpat pilsētas karo savā starpā atšķirīgu interpretāciju dēļ.³⁷

³⁵ Reus – God Game of Ancient Giants, <https://youtu.be/giDFdSjvMwo> (skatīts 11.08.2018.)

³⁶ Crest – an indirect god sim, https://store.steampowered.com/app/341710/Crest__an_indirect_god_sim/ (skatīts 11.08.2018.)

³⁷ Tribal Survival and Hippo Rampage! – Let’s Play Crest Gameplay, <https://youtu.be/hBRDcWH3xYA> (skatīts 11.08.2018.)

Spēlē *Crest*, iepretī *Black & White* sērijai līdzīgām spēlēm, kur spēlētājs-dievs var kontaktēt ar pasauli burtiski “ar roku”, tiek modelēta dievība, kas spēj tikai vērot notiekošo un mēģina dot pareizās pavēles cilvēkiem. Tāpat tiek modelēta sekotāju brīvā griba, kas padara tos neatkarīgus arī no dievības pavēlēm gadījumos, kad sekotāji tām nepiekrīt. Šajā modelī dievība nekontrolē pasauli, bet uzrunā savus sekotājus, aicinot tos attīstīt savu kultūru, nenodoties vardarbībai un neiznīkt. Šajā spēlē dievības veiksmē tiek mērīta ar tās cilts izdzīvošanu un spēju dot sekotājiem tai nepieciešamos “baušļus”, kā arī apturēt to patvaļīgās interpretācijas, kas draud iznīcināt cilts labklājību. Veiksme ļauj saglabāt sekotāju ticību, kas izsaka viņu gatavību sekot dievības pavēlēm.

Citu žanru “dievi”

Patapon (2007)³⁸ ir ritma spēle, kurā pataponu cilts dievs vada tos viņu leģendārajā ceļojumā uz pasaules malu. Dievs komunicē ar cilti un vada to ar sakrālo kara bingu starpniecību. Spēlētājs spiež pogas, veidojot vienu no iespējamajiem ritmiskiem attēliem, kas atbilst kādai pavēlei. Spēles sākumā cilts atpazīst dievību pēc rituālo bingu skaņas un paklausa tai tikai tad, kad spēlētājs uztur pareizo ritmu. Bez dievišķā ritma cilts nevar uzvarēt savus ienaidniekus.³⁹ Līdzīgi klasiskām dievspēlēm, veiksmē veidojas, dievībai sadarbojoties ar sekotājiem, kaut arī šajā spēlē sekotāji nedarbojas autonomi, bet, radot ritmu, spēlētājs rada nepieciešamos nosacījumus to uzvarai.

Loģiskas spēlē *Doodle God* (2010) spēlētājs dieva lomā kombinē dažādus dabas elementus, lai no tiem izveidotu jaunus. Spēle sākas ar četrus klasisku elementu savienojumiem (uguns, ūdens, zeme, gaiss), no kuriem tiek atklāti jauni. Spēlētājam ir jāturpina kombinēt elementi, kamēr tiks atklāti visi. Elementu starpā mēdz būt arī instrumenti un dzīvnieki. Dievībai atklājot jaunus elementus, tie parādās arī uz dievības pārvaldītās

³⁸ Patapon PSP, <https://www.gamepressure.com/games/patapon/z6201c> (skatīts 19.07.2018.)

³⁹ Let's Play – Patapon (PSP) – Part 1, <https://youtu.be/yHrZKi0wpaQ> (skatīts 19.07.2018.)

planētas attēla.⁴⁰ Šajā spēlē dievībai nav sekotāju, bet ir tikai ietekme uz pasaules radīšanu. Tāpat dievība nav omnipotentā radīšanas procesā. Tā atklāj jaunus elementus atkarībā no jau esošajiem.

Godville (2010) ir pieteikta kā bezspēlētāja spēle (*zero-player game*).⁴¹ Spēles sākumā spēlētājs izveido dievību un varoni, dodot tiem vārdus un izvēloties dzimumu. Spēlētājs kontrolē dievību, bet varonis pats par sevi cīnās ar ienaidniekiem, meklē artefaktus un attīsta savas spējas. Par viņa situāciju spēlētājs-dievs uzzina no teksta loga. Dievība var ietekmēt varoni, izmantojot dažas vienkāršas pavēles, atlīdzinot par pūlēm vai sodot viņu par nepaklausību. Tāpat tā var aicināt varoni lūgt, tas atjauno punktus, kas nepieciešami, lai pavēlētu. Ja dievība soda varoni pārāk bieži, tas pārstāj lūgt un dievība zaudē varu pār viņu.⁴² Šīs spēles dievība ir gandrīz pilnībā atdalīta no varoņa, tās vienīgā sekotāja. Varonis var dzīvot un attīstīties bez tās palīdzības, pat zaudējot ticību. Sekotājs ir pilnīgi autonomš no dievības.

Spēlē *Pocket God* (2012) dievība pārvalda salu, kur mīt maza pigmeju cilts. Spēlētājs kontrolē laika apstākļus, gravitāciju, priekšmetu parādīšanos salā, dzīvniekus, kā arī pārvieta pašus cilts iedzīvotājus un maģiski ietekmē tos. Spēles mērķis ir dažādos veidos mocīt un iznīcināt cilts iedzīvotājus. Tos ir iespējams atjaunot, nospiežot pogu. Cilts iedzīvotājus nevar kontrolēt tiešā veidā, bet tie reaģē uz spēlētāja darbībām.⁴³ Spēlē *Pocket God*, iepretī vairumam dievspēļu, dievības darbība tiek ierobežota destruktīvajā aspektā. Toties tā līdzinās klasiskai dievspēlei netiešas kontroles aspektā.

Secinājumi: dievišķības modelis dievspēlēs

Dievspēlēm piemīt vairākas kopīgas raksturīgas īpašības, kuras veido dievspēļu dievišķības modeli. Pirmkārt, līdzīgi citām spēlēm, kurās reliģijas ir daļa no spēles mehānikas,

⁴⁰ What do I need to make next? – Doodle God #1, <https://youtu.be/m2xZjVsmHdg> (skatīts 19.07.2018.)

⁴¹ Ar to tiek domāta spēles varoņa automatizētā darbība.

⁴² Godville, <https://godvillegame.com> (skatīts 19.07.2018.)

⁴³ [Android] Pocket God, <https://youtu.be/BqDeWbnbVnU> (skatīts 19.07.2018.)

vairākumā dievspēju vienā vai citā veidā dievišķā spēka resurs ir atkarīgs no spēlētāja-dieva sekotāju stāvokļa – viņu labklājības atkarībā no konkrētas spēles noteikumiem. Tas tiek izteikts ar ticības vai tiem analogiskiem “manas” punktiem, kurus ģenerē sekotāji. Vairākumā spēļu tas ir atkarīgs no sekotāju skaita. Otrkārt, vairākumā spēļu attiecības starp dievību un sekotājiem tiek netieši kontrolētas. Virtuālie sekotāji imitē mākslīgo dzīvi, bet spēlētājs-dievs kontrolē to no ārpusēs. Daudzās spēlēs netiešā kontrole ir nomināla un spēlētājam-dievībai ir iespējas precīzi norādīt sekotājiem darbības virzienu. Toties šī atšķirība starp sekotājiem un dievību tiek izteikti pasvītota. Treškārt, praktiski visās dievspēlēs galvenais izaicinājums spēlētājam ir veiksmīgi izmantot dievībai pieejamus spēkus, lai veicinātu sekotāju progresu, kura būtība mainās atkarībā no spēles.

Padarot dievību par atkarīgu no sekotāju ticības apjoma un no veiksmīgas sadarbības ar tiem, dievspēles attēlo dievišķību kā atšķirīgu, bet nedalāmi saistītu ar cilvēku, galvenokārt pozitīvi saistītu. Savukārt ticības parametra lietojumu dievspēlēs var saprast kā refleksiju par reliģisku uzplaukumu un norietu. Piemēram, dievspēju interpretācijā vēsturiskai asīriešu reliģijai vairs nav piekirtēju, tās dievībām nav ticības punktu un līdz ar to spējas ietekmēt mūsu pasauli. Tāpat “baušļu” padarīšana par daļu no spēles mehānikas (kurā sekotāji tos interpretē un pārprot) ir refleksija par sakrālo tekstu interpretāciju un reinterpreterāciju pasaules reliģijās gadsimtu gaitā. Vairākuma dievspēju izaicinājums – izveidot veiksmīgu jeb laimīgu sekotāju civilizāciju – pats par sevi ir apgalvojums par reliģijas nozīmi un vērtību pasaules vēsturē.

Dievspēles iespējams kritizēt par daudzpusīgu reliģisku jēdzienu (ticība, sekošana, baušļi) mehanizāciju spēles noteikumu veidošanas procesā. Toties mehanizācija tiek veikta apzināti, veidojot spēles noteikumus. Tas neliedz dievspēlēm reflektēt par reliģiskām norisēm. Spēles noteikumi izsaka apgalvojumus par tradicionālo reliģisku kategoriju nozīmi, veidojot dievišķības un reliģiozitātes modeļus spēles pasaulē. Toties šīs kategorijas saglabājas refleksijas pamatā, un tas ļauj dievspēles nolikt blakus citu modernu mediju refleksijai par reliģisko, garīgo un dievišķo.

Summary

Playing God: the God-game Videogame Genre according to the Player-centered Approach

The paper analyzes the model of divinity in the god-game videogame genre in the light of the player-centered approach. The player-centered approach focuses on the available interaction between a player and the gameworld. The challenge that god-games offer to a player is to be a god for a certain world or a group of followers. The success of a player-god depends on collaboration with its followers. The model of divinity consists of religious references found in the rules of the game. Traditional religious categories are adapted to the game rules.