

Neonowy panteon. O queerowej mitologii w wybranych grach wideo i innych formach popkultury

Abstrakt:

Artykuł dotyczy tekstów popkultury, które ukazują mitologię (zwłaszcza klasyczną) w zwierciadle współczesnych sposobów myślenia o queerowości i odmienności, z wykorzystaniem zróżnicowanych strategii wyrażania swojej tożsamości przez nowe generacje odbiorców (i twórców). Autorzy w zawartych w tekście analizach biorą pod uwagę przede wszystkim system RPG *Miasto mgły* stworzony w 2017 roku przez Amita Moshego dla Son of Oak Game Studio oraz gry wideo *Hades* Supergiant Games (2020) i *Stray Gods: The Roleplaying Musical* Summerfall Studios (2023), a kontekstowo także inne dzieła popkultury, m.in. gry i seriale telewizyjne.

Słowa kluczowe:

groznawstwo, gry wideo, mitologia, pedagogika kultury popularnej, popkultura, *queer studies*, tożsamość

The Neon Pantheon: On Queer Mythology in Selected Video Games and Other Forms of Popular Culture

Abstract:

This text explores pop-cultural texts that portray mythology (especially the Classical one) through the lens of contemporary perspectives on queerness and otherness, using various strategies for expressing identities employed by new generations of recipients (and authors). In their analyses, the authors focus primarily on exam-

* Piotr Prósiniowski – dr, prezes Fundacji Inicjatywa Nox. Jego zainteresowania badawcze obejmują kulturotwórczą funkcję gier wideo, a także edukacyjne i wychowawcze aspekty kultury popularnej. Kontakt: piotr.games.research@gmail.com.

** Piotr Krzywdziński – mgr, wiceprezes Fundacji Inicjatywa Nox. Jego zainteresowania badawcze obejmują gry wideo, literaturę piękną, kulturę współczesną oraz metodologię prowadzenia badań społecznych. Kontakt: krzywdzinski.piotr@gmail.com.

ining the RPG system *City of Mist*, created in 2017 by Amít Moshe for Son of Oak Game Studio, and the video games *Hades* by Supergiant Games (2020) and *Stray Gods: The Roleplaying Musical* by Summerfall Studios (2023), with contextual references to other popular culture works, including games and TV series.

Key words:

game studies, video games, mythology, pedagogy of popular culture, popular culture, queer studies, identity

Wprowadzenie

Kultura popularna stanowi jeden z fundamentalnych obszarów tworzących przestrzeń naszego codziennego doświadczenia (Melosik, Szkudlarek, 2010, s. 97). Skupiając się na dzisiejszych problemach, popkultura niekoniecznie jednak wypiera to, co dawne. Pojawiają się w niej świeże odczytania i interpretacje dzieł klasycznych; dochodzi do zderzania się wywodzących się nawet ze starożytności systemów myślowych z tym, co „tu i teraz”, ale ta kolizja służy poszukiwaniu nowych uniwersalnych prawd i zasad uwzględniających obszary i zagadnienia bliskie współczesnemu człowiekowi. Najnowsze teksty kultury popularnej – choć stanowią odbicie dzisiejszej rzeczywistości: jej problemów, idei, dyskursów – wykorzystują więc klasyczne archetypy, toposy czy środki narracyjne, wytwarzając unikalną jakość. Przykładowo, poprzez odniesienia do zamierzchłej przeszłości czy mitologicznych przestrzeni istniejących poza czasem historycznym czy nieodnoszących się do realnych miejsc znajdują one wyjątkowe sposoby ekspresji jak najbardziej aktualnych tematów.

Różne przejawy kultury popularnej – w tym seriale, komiksy, gry fabularne, planszowe, a także wideo – łączą się dziś nieodzownie m.in. z eksploatacją tożsamości i ekspresją psychoseksualności (Prósinoski, Krzywdziński, 2018). Z jednej strony, odzwierciedlają je i komentują, a z drugiej – stanowią swego rodzaju narzędzie poszukiwań i eksterioryzacji pragnień, niepewności i aspiracji. Celem niniejszego tekstu jest spojrzenie na te inkarnacje popkultury, które zderzają elementy wywiedzione z kultury antycznej z aktualną problematyką, jednocześnie ukazując potrzeby i pytania współczesnego człowieka funkcjonującego w dynamicznej codzienności lat 20. XXI wieku. Jakościowa analiza treści (Silverman, 2005/2008, s. 203–207) dotyczy wybranych tekstów kultury popularnej: systemu RPG *Miasto mgły* stworzonego w 2017 roku przez Amíta Moshego dla Son of Oak Game Studio, gier *Hades* Supergiant Games (2020) i *Stray Gods: The Roleplaying Musical* Summerfall Studios (2023), a kontekstowo również innych dzieł, np. serialu *Amerykańscy*

bogowie (Fuller, Green, 2017–2021). Uwzględniając interpretację tak zapisu tekstowego, jak i graficznego przedstawienia postaci oraz wydarzeń, z uzupełnieniem w postaci nawiązań do badań nad kulturą i sztuką, taka analiza okazuje się pomocna w nakreśleniu znaczeń i symboli pojawiających się w omawianych tekstach, istotnych w kontekście współczesnych dyskursów – w tym przypadku zwłaszcza dyskursu queerowego, realizowanego np. za pomocą specyficznej, neonowej estetyki. To m.in. dlatego w dalszej części artykułu skupimy się nie tylko na teoretycznej podstawie omawianego tematu, lecz także na jego realizacjach w obrębie poszczególnych dzieł. Nim jednak przejdziemy do tej kwestii, nakreślimy kwestię obecności problematyki *queer* w odniesieniu do kultury popularnej, a zwłaszcza gier.

Queerowość a kultura popularna

Różne formy kultury popularnej, a także dziecięcej i młodzieżowej (co jest istotne w kontekście omawianych w tekście dzieł, w dużej mierze adresowanych do młodych ludzi i przez nich użytkowanych) niejednokrotnie analizowano w perspektywie *gender studies* i *queer studies*. Efekty takiej perspektywy badawczej można poznać, sięgając np. do takich opracowań jak *Innocence, Heterosexuality, and the Queerness of Children's Literature* Tisona Pugh (2011), *Gaga Feminism: Sex, Gender, and the End of Normal* J. Jacka Halberstama (2012) czy *Queer Pop: Aesthetic Interventions in Contemporary Culture* pod redakcją Bettiny Papenburg i Kathrin Dreckmann (2024). Pojawiają się również polskie publikacje naukowe dotyczące odmienności, queerowości i społecznej różnorodności w przestrzeni szeroko pojmowanej kultury popularnej – np. książka *Odmieńcza rewolucja. Performans na cudzej ziemi* Joanny Krakowskiej (2020). Nietrudno także znaleźć teksty odnoszące się do tego obszaru ludzkiej działalności i ekspresji w internecie (np. Góra, 2014). Temat ten bywa też poruszany w publikacjach analizujących psychoseksualność człowieka jako taką w kontekście tekstów kultury (np. Prósiniowski, Krzywdziński, 2018).

Zainteresowanie psychoseksualnością oraz tożsamością genderową i obszarami z nimi połączonymi jest zjawiskiem powszechnym – zarówno w dyskursie medialnym, twórczości artystycznej, działaniach ludycznych, jak i w pracy naukowej. Ciągłe przemiany ludzkiego życia wymuszają jednak nieustanne transformacje w powiązanych z nią sferach aktywności, co pociąga za sobą nowe perspektywy, style, technologie, ale też konieczność ciągłości badań i weryfikacji naszego stanu wiedzy. Zachodzące w tym zakresie metamorfozy określić można jako niezwykle dynamiczne i trudne do uchwycenia (Garbowski, 2022).

Pojawiające się w ostatnich latach prace naukowe coraz częściej poruszają też problematykę queerową w kontekście rozwoju technologicznego (Planella-Ribera, Pié-Balaguer, Gil-Rodríguez, 2020) oraz związanych z nim przemian i aktywności o charakterze ludycznym, np. gier wideo, których powstanie, szybki rozwój i wreszcie stabilizacja w przestrzeni współczesnej kultury symbolicznej odgrywają w tym zakresie istotną rolę. Pojawiają się już nawet raporty skupiające się na inkluzji zróżnicowania ze względu na orientację czy tożsamość w takich grach, czego przykładem może być chociażby dokument *GLAAD Gaming: The State of LGBTQ Inclusion in Video Games* (Shaw, Durkee, Cook, Marra, 2024).

Gry, będąc nie tylko stosunkowo nowym, lecz także niezwykle szybko ewoluującym medium, stały się następną po kinie czy telewizji przestrzenią, w której kolejne pokolenia twórców eksplorują tematykę indywidualnej tożsamości genderowej czy psychoseksualności (Ruberg, 2019). Szczególną uwagę zwraca fakt, że nie tylko sama warstwa narracyjna gier (o ile jest obecna lub wystarczająco rozwinięta) stanowi odbicie przemian rzeczywistości społecznej. Również same mechaniki rozgrywki, czyli m.in. sposoby, w jakie gracz/odbiorca wchodzi w interakcję ze światem gry bądź innymi ludźmi biorącymi udział w zabawie, na poziomie strukturalnym mogą stanowić odbicie dyskursów mających wpływ na powstanie danej produkcji. Stylistyka artystyczna, interfejsy, sposób sterowania czy podejmowania decyzji – także służą ewokacji określonych wyobrażeń o naturze rzeczywistości lub też mogą stanowić komunikat same w sobie.

Podkreślił raz jeszcze, że kultura popularna korzysta z motywów mitologicznych, symboliki religijnej czy dawnych archetypów, nie czyniąc tego jednak na zasadzie samych tylko prostych zapożyczeń. Nowe iteracje klasycznych opowieści i wcielenia antycznych bohaterów wykraczają poza nieskomplikowaną zmianę dekoracji – zamiast tego składają się na istotny proces konstruowania pamięci zbiorowej. Sztuka i kultura popularna efektywnie konstruuje naszą pamięć, przenosząc to, co minione, do kolektywnej teraźniejszości (Campoli, 2020, s. 200–201). Liczne historie opowiadane na przestrzeni dziejów wielokrotnie zmieniały swoją treść i konteksty (społeczne, ekonomiczne, religijne itp.). Choć ich oryginalne znaczenie nierzadko już dawno zostało kulturowo zapomniane bądź znane jest jedynie wąskiemu gronu ekspertów i badaczy, to częstokroć pozostają one niezmiennie rozpoznawalne, a z tej przyczyny – dostępne naszej percepcji. W takich przypadkach szczególne znaczenie ma forma opowieści nabierającej sensu w procesie jej reinterpretacji, ponownego opowiedzenia (s. 202). Ze zmianami w treści idą w parze także odmienne sposoby opowiadania: od przekazu oralnego, przez literacki i wizualny, aż po ludycznie

zorientowane aktywności, takie jak narracyjne gry fabularne, czyli tradycyjne, rozgrywane na żywo RPG (Szeja, 2004), czy gry wideo.

Jeśli odbiorca (gracz) znacząco współuczestniczy w kształtowaniu treści poprzez swoje decyzje czy uczestnictwo w procesie narracyjnym, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnych gier RPG, to sposób interpretacji i opowiadania historii może ulegać znaczącym zmianom. W trakcie takiej rozgrywki uczestnik zabawy podejmuje znaczące decyzje na każdym jej etapie: od wyboru, jakiego rodzaju postać będzie odgrywać i w jaki sposób będzie to realizować (poprzez wygląd, język, zachowania), aż po sposoby rozwiązywania stawianych przed nim wyzwań czy odnoszenia się do postaci niezależnych wypełniających świat przedstawiony. Ten sam proces zachodzi też w odniesieniu do gier wideo. Warto zwrócić tutaj uwagę, że jego istotnym elementem są czynniki uzależnione od postawy gracza – takie jak np. sądy moralne lub po prostu chęć nadania danemu archetypowi wymarzonego przez użytkownika kształtu (Prósiniowski, 2013, s. 90–93). Bohaterowie, także ci powszechnie znani z ważnych dla danej kultury narracji, nabierają nowych cech w sposób emergentny – wynikający ze sposobu rozgrywki. Także wydarzenia składające się na jakąś opowieść bądź ich chronologia mogą ulec transformacjom, a nawet sam finał historii nie jest pewny. Co jednak istotne, mimo dużego stopnia swobody wciąż jednak jesteśmy w stanie rozpoznać kluczowe elementy (re)interpretowanej podczas gry oryginalnej narracji – np. jej główne motywy i punkty krytyczne.

Pamięć i rozpoznawalność mają tutaj często kluczowe znaczenie – choćby w kontekście interakcji odbiorcy ze światem gry. Poprzez przekształcanie historii sam przekaz kulturowy – odnoszący się do pamięci zbiorowej w odniesieniu do mitów, osób, wydarzeń historycznych – także przechodzi pewne przeobrażenia. Pamiętamy bowiem zazwyczaj nie fakty, lecz ich interpretacje i wyobrażenia na ich temat. Przykładowo, w kontekście gier opartych na motywach historycznych silnie dyskutowanym zjawiskiem jest świadome wykorzystywanie przez twórców elementów stylistyki wizualnej niezgodnych z aktualną wiedzą (np. archeologiczną), ale jasno przemawiających do świadomości potencjalnych odbiorców poprzez odwoływanie się do popularnej i funkcjonującej w zbiorowej wyobraźni wizji danej epoki (Szymański, 2021, s. 214–215). Jest to szczególnie istotne w przypadku tych gier (wideo, planszowych czy narracyjnych), które kładą silny nacisk na angażowanie gracza w opowieść bądź dążą do przekazania w ręce użytkownika jak największej swobody wyrażania siebie i swojej tożsamości – jak ma to chociażby miejsce w omawianym w następnym części tekstu systemie RPG *Miasto mgły*.

Samopoznanie w *Mieście mgły*

Miasto mgły jest jednym z wielu systemów RPG, które pozwalają graczowi na wcielenie się w jednostkę reprezentującą to, co zwyczajne, ludzkie, i to, co mityczne, nadnaturalne: każdy z uczestników zabawy kieruje tu postacią posiadającą z jednej strony swoją ludzką, dostosowaną do współczesności stronę, a z drugiej – reprezentującą wybrany mit, legendę czy też, bardziej konkretnie, bóstwo, a nawet miejsce lub artefakt. Postać może więc jednocześnie być pracownikiem biura i uosabiać np. zmiennokształtnego doppelgängera lub mitycznego Hermesa, posłańca bogów (trzeba zaznaczyć, że mitologia klasyczna to tutaj tylko jedno z wielu odniesień).

Już we wprowadzeniu do podręcznika gry – a dokładnie w *Przewodniku graczy* – można przeczytać:

Mity i legendy zawsze były integralną częścią ludzkiej kultury. Od zarania dziejów opowiadaliśmy historie, aby przekazywać uniwersalne prawdy i zrozumieć otaczający nas świat. Legendy rezonują z nami na głębokim poziomie – z tą częścią naszego jestestwa, która postrzega nie poprzez analizę, ale intuicję. Przekazują pewną historię, naukę, która przekracza zwykłe pojmowanie. Choć mogą wydawać się bardzo proste, to gdy się im uważniej przyjrzymy, możemy odkryć w nich sekrety wszechświata na temat kosmosu, sił, które działają na jego scenie, oraz roli przez nas odgrywanej. Legendy budzą uśpione w nas cechy, wzywają do rozmyślań, do odczuwania, do zadawania pytań (Moshe, 2018/2022a, s. 5).

Ten wstęp zasada się na idei podobnej do otwierającej niniejszy tekst myśli Zbyszka Melosika i Tomasza Szkudlarka (2010, s. 97) dotyczącej fikcji, która nas otacza i tworzy naszą codzienność. Taka koncepcja nie jest jednak wyłącznie domeną refleksji badawczej z zakresu nauk społecznych – coraz częściej znajduje bowiem swoje odbicie także bezpośrednio w dziełach kultury symbolicznej aktywnie podkreślających rolę fikcji jako czynnika budującego rzeczywistość.

Ten sam podręcznik nawiązuje również do współcześnie popularnego, ale i kontrowersyjnego tematu zaimków:

Użycie zaimków: W całej książce, o ile to możliwe, tekst jest skierowany do ciebie, czytelniku. Głównie są to zwroty do ciebie jako gracza, a w niektórych momentach do ciebie jako bohatera, którego odgrywasz. Gdy to konieczne, pojawia się stosowne wyjaśnienie; w pozostałych miejscach wszystko wynika z kontekstu.

Tam, gdzie wymagane jest zastosowanie trzeciej osoby, książka ta używa dla wszystkich postaci oraz graczy zaimka „on”, a dla MC [Mistrza/Mistrzyni Ce-

remonii] zaimka „ona”. Jest to arbitralny podział mający zapewnić czytelność tekstu oraz równowagę w używaniu zaimków; postacie, gracze i MC mogą być dowolnej płci lub nie mieć jej wcale (Moshe, 2018/2022a, s. 10).

Warto zauważyć, że nie jest to tylko kwestia polskiego wydania podręcznika – autorzy zamieścili podobną adnotację w oryginalnej, angielskiej wersji językowej książki (Moshe, 2018, s. 10). Nie jest to zapewne działanie wynikające jedynie z lokalizacji produktu; tę decyzję można raczej postrzegać jako szersze odniesienie się do perspektywy postrzegania rzeczywistości oraz odpowiadania na nią przez autorów podręcznika.

Miasto mgły jako system RPG silnie bazuje na odniesieniach do mitów, baśni czy legend – czyni to jednak w sposób wyraźnie eklektyczny, a jednocześnie mocno skoncentrowany wokół problematyki identyfikacji i tożsamości. Postacie odgrywane przez graczy, jak wspomnieliśmy, nacechowane są dycho-tomiczną naturą: z jednej strony są zwykłymi ludźmi, prowadzącymi życie skoncentrowane wokół pracy czy rodziny, z drugiej jednak – ich codzienność ulega naglej bądź stopniowej przemianie w wyniku otwarcia się na nową rzeczywistość i nową tożsamość. Ta metamorfoza jest niezwykła, przekraczająca ramy codzienności, ale też nierozzerwalnie połączona z dążeniem do odegrania – zrealizowania – własnej historii użytkownika.

Samo przebudzenie bohatera, odkrycie swojej tożsamości, zostaje opisane w podręczniku jako doświadczenie euforyczne, potężne i związane z uzyskaniem samowiedzy:

Powoli wszystko zaczyna nabierać kształtów: przypominasz sobie twarze, miejsca i odległe czasy. Rzeczy, które wydarzyły się dawno temu – ale czy na pewno? Nie wydają się rzeczywiste, jak twoje obecne życie, przywodzą na myśl wyblakłe strony jakiejś książki, a jednak czujesz, że są prawdziwsze niż cokolwiek, co do tej pory przeżyłeś [...].

„Przebudzenie, które pozwala odkryć prawdziwego siebie, jest jak pierwszy haust powietrza. W człowieku wzbierają emocje i nagle pojawia się szokujące przeświadczenie i przejmujące pytanie: „Jak mogłem zapomnieć, kim jestem?”. Zdumiewa cię siła, która wybrała cię, byś stał się dla niej bramą do tego świata, a jednocześnie odczuwasz bezgraniczną wolność, tak jakbyś sam został wyzwolony. Czujesz się wręcz nieskończony. I w pewien sposób to prawda (Moshe, 2018/2022a, s. 5).

Przebudzenie jawi się tutaj jako coś dwoistego. Po pierwsze, może być ono postrzegane jako swoiste opętanie: oto zdaje się, że obca siła wkracza w życie bohatera i przejmuje częściowo kontrolę nad jego losem, kierując się potrzebą

odegrania swojej roli – swojego mitu – w przestrzeni ludzkiego świata. Taki odbiór sugeruje niepełną akceptację swoich pragnień lub tych fragmentów egzystencji, do których postać ma ambiwalentny stosunek, czując dysonans w postrzeganiu samej siebie objawiający się m.in. poprzez lęk i niepokój, jednak w toku rozgrywki jednostka może próbować zintegrować własne zniuansowanie. To oczywiście zostawia przestrzeń do dalszego rozwoju bohatera/bohaterki, a w konsekwencji – np. do zmniejszenia zantagonizowania względem własnych odczuć tak, aby nie postrzegać już całego wydarzenia jako zewnętrznego ogarnięcia przez obcą sobie siłę. Po drugie, przebudzenie to doświadczenie nagłego samopoznania – przyływu wiedzy na własny temat i zrozumienia swojej istoty oraz związanego z nimi poczucia wolności. W pewnym sensie to właśnie wyrwanie z codzienności, z tego, co powszednie i dobrze znane, przynosi postaci poczucie znalezienia swojego miejsca. Analogicznie – takie rozumienie przebudzenia można postrzegać właśnie jako zintegrowanie postrzegania siebie jako osoby wieloaspektowej.

W kontekście świata gry tytułowa mgła stanowi siłę przeciwstawną temu samopoznaniu – normalizującą, ograniczającą indywidualność i zamykającą ludzi na możliwość uświadomienia sobie, kim naprawdę są. Mgła dosłownie i metaforycznie przesłania wzrok większości ludzi, uniemożliwiając im pełne zrozumienie świata i partycypację w mitycznej warstwie rzeczywistości. Wraz z przebudzeniem bohaterowie stają się (przynajmniej częściowo) odporni na jej działanie. Mogą dostrzec prawdę o siłach, które zmagając się ze sobą, wpływają na funkcjonowanie rzeczywistości. Jednocześnie mgła izoluje takie postaci od osób, które same owego przebudzenia nie doświadczyły.

Ludzie pozostający pod wpływem mgły (śniący) nie są w stanie dostrzec nadludzkich wyczynów przebudzonych bohaterów czy efektów działania ich nadprzyrodzonych mocy. Zamiast tego racjonalizują wszystkie zaobserwowane anomalie bądź po prostu odwracają od nich wzrok, koncentrując się dalej na swoich dotychczasowych zajęciach, troskach i problemach codzienności. Choć *Miasto mgły* jest systemem koncentrującym się przynajmniej częściowo wokół fantastycznego i bohaterskiego aspektu narracyjnego, trudno oprzeć się wrażeniu, że gra otwarta jest na queerową interpretację narodzin bohaterów. Przebudzenie nasuwa bowiem na myśl wyraźne skojarzenie z coming outem bądź momentem klarowności co do własnej identyfikacji psychoseksualnej lub genderowej – doświadczeniem intymnej samowiedzy, zrozumieniem własnego „ja”, które może być odmienne od oczekiwań czy konwencji narzucanych przez środowisko społeczne. W parze z tym odkryciem idzie wątpliwość. Czy to możliwe, że kiedyś tej świadomości nie mieliśmy? Czy to rzeczywista zmiana, czy tylko rozproszenie się zasłony,

która dotychczas oddzielała nas od wiedzy o nas samych? Te pytania można z równym powodzeniem odnieść do rzeczywistej sytuacji coming outu / samorozpoznania i do motywu przebudzenia z omawianego systemu RPG. Podręcznik w jasny sposób sugeruje, że wszelka niezwykłość jest dla większości ludzi niewidoczna. Pytanie, czy śniący są ofiarami mgły, czy też jest ona produktem ich własnej ignorancji i niechęci, by dostrzec to, co wymyka się przyjętym konwencjom, pozostaje jednak kwestią otwartą (Moshe, 2018/2022a, s. 26).

Wiele aspektów związanych z budowaniem świata w *Mieście mgły* pozostaje zresztą kwestią otwartą. Zależnie od percepcji gracza czy charakterystyki odgrywanej postaci przebudzenie może być momentem radosnym bądź przerażającym; odnalezienie w sobie aspektu będącego odbiciem mitycznego herosa, starożytnego bóstwa czy baśniowego antagonisty bywa wyzwoleniem ze świata krępującej i przytłaczającej zwyczajności bądź zatrważającym początkowo porwaniem, momentem zawładnięcia życiem postaci przez nadnaturalne siły. Niemniej jednak, *Miasto mgły* nierozzerwalnie łączy kwestię autoidentyfikacji z odwieczną pasją ludzi do opowiadania historii i odnajdywania w nich ról, które odpowiadają naszemu własnemu umiejscowieniu na świecie. Jest to tym ważniejsze, że historia systemów gier RPG obfituje w przykłady problematycznych relacji twórców i odbiorców z kwestiami identyfikacji, tożsamości i reprezentacji (Stenos, Sihvonen, 2015). Jednocześnie ten element omawianego systemu RPG odnosi się do istotnego aspektu mitu, jakim jest wykorzystanie siły historii. Cytując Hannę Brady (2017):

Niektóre formy fantasy czy fantastyki naukowej są wprost mitologią – zmodernizowaną, przemienioną, wypaczoną lub odtworzoną. Dawni bogowie stają się superbohaterami. Pod tymi bohaterami, pod tymi mitami, owiniętymi popularnymi interpretacjami, spoczywają martwe religie. Sercem każdej religii jest zbiór historii. Dziedzictwem tych historii, ich języków i symboli zagrzebanych w ludzkich sercach – jest fantastyka we wszystkich jej formach. To, co fantastyczne, powstając z mitów, jest w najlepszym i najgorszym sensie okiełznaną siłą religijnych narracji. Ta nowa mitologia, ta religia popkultury, potrzebuje odmienności [queerness] i pełnego spektrum ludzkich doświadczeń (s. 68)¹.

Sama narracyjna siła nie wystarczy, by stworzyć przekonujący i bliski odbiorcy przekaz. Konieczne jest wypełnienie struktury treścią – odpowiadającą

¹ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia autorów artykułu – Piotra Prósiniowskiego i Piotra Krzywdzińskiego.

uwarunkowaniom kulturowym oraz korespondującą z doświadczeniem naszej codzienności. Opowieść musi mieć znaczenie, które jesteśmy w stanie odczytać, zinterpretować – by w rezultacie móc samemu przenieść je dalej.

Miłość i wyzwania w podziemiach – *Hades*

Inną popularną grą (tym razem wideo, konkretnie z gatunku *roguelike*²), która z jednej strony opowiada o mitycznej boskości, a z drugiej strony o codziennych relacjach (tak rodzinnych, jak romantycznych) jest *Hades* wyprodukowany i wydany przez Supergiant Games (2020). Gra bazuje na mitologii greckiej, a wcielamy się w niej w Zagreusa, syna Hadesa – boga świata umarłych. Jako Zagreus gracz stara się przejść przez labirynt podziemnych komnat, wypełniony wrogimi istotami, w celu wzniesienia się ponad krainę umarłych, poznania swojej matki Persefony i (przynajmniej początkowo tak się wydaje) ucieczki na Olimp. W wędrówce pomagają różni inni bogowie (np. Atena, Demeter, Posejdon, Zeus), pojawiają się też herosi oraz inne postacie mitologiczne (np. Achilles, Furie, Charon, Orfeusz, Eurydyka czy wrogo nastawiona Hydra).

Chociaż wydawać by się mogło, że *Hades* w swojej strukturze szczególnie eksponuje walkę jako naczelną element rozgrywki, to równie istotne okazują się relacje międzypersonalne i historie, które powoli opowiadane są na przestrzeni gry. Gracz między kolejnymi próbami wydostania się z podziemnego świata i spod jarzma swojego ojca dostaje strzępki informacji o mitycznych postaciach i wydarzeniach. Na końcu drogi Zagreusa zawsze znajduje się jego ojciec, Hades, który stara się wzbudzić poczucie niewiarę syna we własne siły oraz wątpliwości co do zamiarów i pragnień. Dialog

² *Roguelike* to rodzaj gry, w której postać każdorazowo (po każdym uruchomieniu gry, przegranej, a często i wygranej) przemierza świat, którego poszczególne składniki – wrogowie, ustawienie niektórych pomieszczeń, nagrody czy inne elementy, także interaktywne – są generowane losowo. Odkrywając wygenerowaną na potrzeby danej rozgrywki sekwencję lokacji, postać zazwyczaj mierzy się z wrogami, rozwiązuje zagadki, rozwija swoje zdolności czy np. zbiera nowe elementy ekwipunku. W przypadku zakończenia danej próby przejścia (z jakiegokolwiek powodu) cały progres bądź jego znaczna część zostają zresetowane, a gracz rozpoczyna nową rozgrywkę. Niektóre z gier *roguelike* pozwalają na zachowanie jakiejś (zazwyczaj niewielkiej) części progresu lub korzystają z konwencji do opowiedzenia szerszej historii – wówczas każda z poszczególnych sekwencji pozwala na odkrycie nowej informacji o przedstawionym świecie jako takim, o postaciach itp. Historycznie termin jest definiowany w sposób bardzo zróżnicowany, często pokrywający się ze zbliżonym znaczeniowo gatunkiem *roguelite*; różnice między nimi są w najlepszym razie płynne (Zapata, 2017).

poprzedzający finałową konfrontację zmienia się jednak wraz z biegiem gry i rozwojem relacji łączącej obie postacie. Na początku – w ramach pierwszych prób, w trakcie których gracz dochodzi do ostatniego etapu danej rozgrywki – wypowiedzi Hadesa cechują się agresją, niechęcią czy stawianiem się w roli ofiary nieodpowiedzialności i lekkomyślności Zagreusa (co w ciekawy sposób wpisuje się we współcześnie szeroko omawiane zjawisko gaslightingu; Romańczuk-Grącka, 2021). Jednak – jak już wspomnieliśmy – Zagreus spotyka także postacie, które wykazują chęć pomocy (to np. Achilles), czy takie, które z czasem kierować się będą w kierunku romansu z postacią kierowaną przez gracza (Duza – czyli Meduza, Megaera – jedna z trzech Furii, Tanatos).

Gra – tak wizualnie, jak i poprzez narrację – ciekawie odbija dyskursy współczesności. Mówi o niekoniecznie łatwych relacjach rodzinnych (np. poniżaniu w rodzinie, manipulowaniu), ale także otwiera się na kwestię miłości queerowej: gracz może bowiem budować nie tylko heteronormatywną relację romantyczną z Furią czy odpowiedniczką Meduzy, lecz także kierując poczynaniami Zagreusa, związać go z drugim mężczyzną, na dodatek – będącym synonimem zniszczenia (w końcu greckie Θάνατος, *Thánatos*, oznacza także po prostu śmierć). Również inni bogowie uwzględniają taką formułę miłości w swoich rozmowach z Zagreusem, komunikując się z nim podczas jego wędrówki na Olimp (il. 1).



ILUSTRACJA 1. Bogini Miłości Afrodyta mówiąca o osobach potencjalnie zainteresowanych Zagreusem (*Hades*).

Jeden z twórców gry w jasny sposób odniósł się do sposobu portretowania psychoseksualności w Hadesie:

„Zawsze intencjonalnie projektowaliśmy Zegreusa jako biseksualnego”, mówi Greg Kasavin z Supergiant Games. „Ma to sens, szczególnie w tym settingu; wartości w Stanach Zjednoczonych czy Zjednoczonym Królestwie, czy gdziekolwiek indziej w 2021 roku, są inne niż te znane z antycznej Grecji. Tworząc fikcję o charakterze fantastycznym, zasadniczo mamy okazję do wykreowania świata wyznającego wartości, które niekoniecznie będą takie same, jak te, które znamy. Byłoby to nudne. Po co nam świat fantastyczny kierowany dokładnie tymi samymi zasadami i wartościami co świat, w którym żyjemy? Co więcej, myślę, że możliwość stworzenia świata niejako wolnego od pewnego rodzaju uprzedzeń i obaw znanych z naszego jest ożywcza dla nas jako twórców” (Peppiatt, 2021).

Posługiwanie się treściami i elementami opowieści zaczerpniętymi z mitologii nie jest więc postrzegane jako wiążące przy tworzeniu nowej, własnej opowieści. Kontekst społeczno-historyczny jest zmienny, a odniesienie mitologiczne stanowi tu raczej narzędzie pozwalające oderwać się od typowych ramifikacji tego kontekstu.

Jednocześnie trudno oprzeć się wrażeniu, że sama konstrukcja rozgrywki w kreatywny sposób czerpie ze struktury charakterystycznej dla mitu. Rozgrywka w Hadesie ma charakter powtarzalny, cykliczny. Zagreus podejmując próbę ucieczki ze świata podziemnego, każdorazowo pokonuje przeciwności i zwycięża wrogów stojących na jego drodze po to, by ostatecznie po dotarciu do celu umrzeć i odrodzić się ponownie w królestwie swego ojca. Każda rozgrywka jest kolejną iteracją tej sekwencji zdarzeń. Tej samej – lecz nie takiej samej. Kolejne podejścia odnoszą się do tej samej historii (o próbie ucieczki), opowiedziana jednak zostaje ona każdorazowo w odmienny sposób. Bohater może dzierżyć inną broń, stanąć do walki z innymi przeciwnikami, napotkać inne przyjazne mu osoby, ale sama struktura pojedynczej próby opuszczenia Hadesu – struktura „opowiadania” – pozostaje w gruncie rzeczy niezmienna. Przerwy między kolejnymi ucieczkami stanowią okazję do rozmów z postaciami zamieszkującymi świat podziemny – bogami, mitycznymi istotami i duchami zmarłych. Zagreus ma okazję pogłębić swoje relacje z nimi, poznać lepiej ich historie, motywacje i przekonania. Każda rozgrywka pogłębia naszą znajomość świata i zamieszkujących go postaci; każde opowiedzenie historii poszerza jej kontekst i dodaje jej nowych znaczeń – stanowiąc też okazję do lepszej eksploracji psychiki samego protagonisty, zrozumienia kierujących nim uczuć i emocji.

Także budowanie relacji – w tym romantycznej – z postaciami niezależnymi oparte jest o dokładnie ten sam schemat. Z każdą próbą ucieczki jesteśmy

o krok bliżej osób zamieszkujących krainę, którą nieustannie próbujemy opuścić, a do której nieuchronnie przyjdzie nam powrócić, by rozpocząć cały cykl od nowa. Jak zauważa Alessandra Campoli (2020, s. 204), jest to rozwiązanie charakterystyczne dla opowiadania mitu, polegające na każdorazowym wypełnianiu istniejącej formy narracyjnej interpretacją odbiorcy. Mit jest tutaj narzędziem, środkiem przekazu – wykorzystywanym w celu komunikowania znaczeń bardziej złożonych, niż sugerowałyby sama opisywana przez ów mit historia.

Dość powiedzieć, że bogowie i inni mieszkańcy świata przedstawionego są zbiorowością zróżnicowaną i barwną. Identyfikacja wizualna bohaterów jest jasna i czytelna – a jednocześnie daleka od klasycznych interpretacji mitologicznych postaci czy zdarzeń. Przykładem może być tu Chaos – ukazany jako bóstwo antropomorficzne, lecz nie do końca przypominające człowieka, o androgynicznej urodzie; zarazem piękne i groteskowe, barwne i mroczne, wymykające się jednoznacznej interpretacji (il. 2).



ILUSTRACJA 2. Prastary stwórca Chaos (*Hades*).

Projekt wizualny wielu postaci pozostawia zresztą przestrzeń na niejednoznaczność i wielość interpretacji. O ile część z nich wpisuje się w różnie pojmane kanony piękna, o tyle pozostałe potrafią balansować na jego granicach – w obszarach trudnych do ścisłego zdefiniowania. Część zaś wprost wymyka się swoim wizerunkiem tradycyjnym stereotypom płciowym – przykładem może być prezentacja Orfeusza z burzą ciemnych włosów, silnym makijażem, umalowanymi paznokciami, w zwiewnej szacie (il. 3).



ILUSTRACJA 3. Orfeusz, nadworny muzyk (*Hades*).

Sposób przedstawienia postaci pozostaje ponadto spójny z ogólną stylistyką gry – jaskrawą, neonową, a jednocześnie bawiącą się klasycznymi wzorami czy charakterystycznymi elementami zdobnictwa lub architektury. To wizja fantastycznego antyku, w której groza miesza się z poczuciem humoru; w którym królestwo umarłych tętni życiem, przeciwnicy stają się przyjaciółmi, a porażka i śmierć przeplatają się z codziennością.

Pieśń nowego pokolenia bogów – *Stray Gods: The Roleplaying Musical*

Stray Gods: The Roleplaying Musical to gra wydana przez Humble Games, wyprodukowana przez Summerfall Studios (2023). Wcielamy się niej w Grace – utalentowaną wokalnie młodą dziewczynę, która szuka swojego miejsca w zmieniającej się teraźniejszości. Podczas castingu do zespołu, którego jest członkinią, poznaje Calliope. Po wykonaniu wspólnego utworu ich ścieżki rozdzielają się, lecz jedynie na chwilę, gdyż niedługo później Calliope staje ranna w progu mieszkania Grace, a chwilę później umiera. Wkrótce jednak okazuje się, że jest ona jedną z greckich muz, a umierając, przekazuje swoją boskość Grace. Dziewczyna zostaje wezwana przez bogów, którzy pragną wyjaśnienia, co się właściwie stało. Grace musi podjąć wyzwanie: udowodnić, że to nie ona dokonała mordu na Calliope – wypełniając to zadanie, pracować będzie tak z ludźmi, jak i z bogami, by oddalić zarzuty o morderstwo.



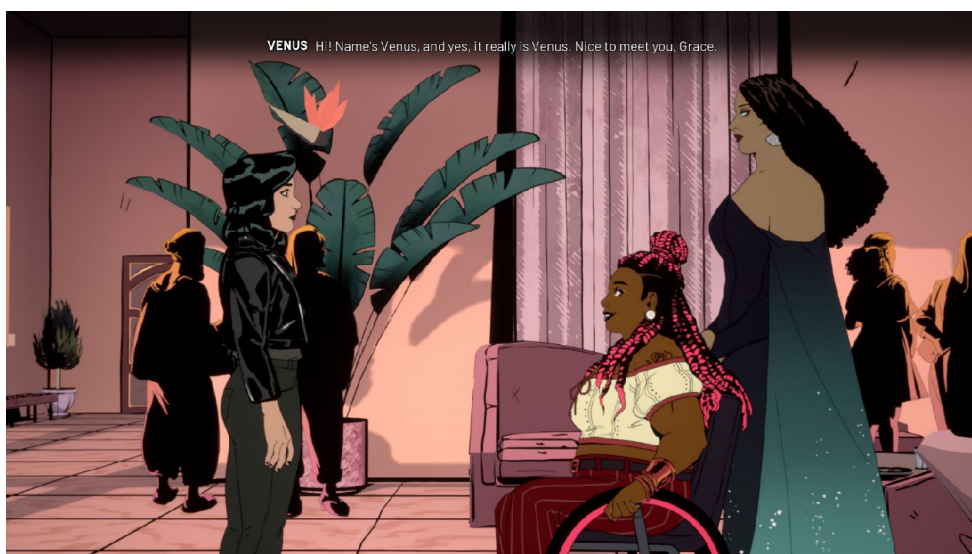
ILUSTRACJA 4. Kolejno: Hermes, Grace, Persefona, Apollo (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

Grę można traktować jako interaktywny musical, którego kształt zależy od decyzji gracza. Podczas rozgrywki użytkownik musi bowiem podejmować decyzje o charakterze fabułotwórczym i wybierać opcje dialogowe spośród kilku możliwości, a w wybranych momentach wprowadzane są utwory muzyczne, które zmieniają się w nastroju i słowach zależnie od działań gracza. Także i w tej produkcji – podobnie jak w *Hadesie* – pojawiają się bohaterowie o charakterze inkarnacji znanych z mitologii bogów, którzy są zróżnicowani ze względu na swoje motywy i nastawienie, ale też etniczność, identyfikację płciową itd. Spotykamy tu więc np. Hermesa, Apollona i Persefonę, których wizerunki można określić jako mocno współczesnione pod względem wyglądu, w tym stroju (il. 4). Jednak przynajmniej część z nich poprzez atrybuty, zachowania czy charakterystyczną symbolikę nawiązuje do tradycyjnych interpretacji mitologicznych postaci. Nowe inkarnacje bóstw są zakorzenione w dzisiejszej estetyce, ale przede wszystkim we współczesnych dyskursach płciowości i cielesności. Szczególnie warto przyjrzeć się tutaj Hermesowi, który zaprezentowany zostaje jako postać niebinarna. Także osoba udzielająca głosu Hermesowi – Erika Ishii – identyfikuje się jako *genderfluid* [płynnopłciowa]³,

³ Na swojej stronie internetowej <http://www.erikaishii.com/> (pobrane 15 stycznia 2024) wskazuje, że korzysta z różnych zaimków; również w wywiadach, których udziela, wspomina o płynności genderowej (np. Anderson-Minshall, 2021).

co ma znaczenie w kontekście uwzględniania różnorodnych aktorów w tworzeniu gier wideo oraz uwidaczniania zdywersyfikowanych twórców.

Różnorodność nie dotyczy jednak tylko kwestii związanych z psychoseksualnością i płciowością, gdyż w historii uwzględnione zostają też postacie cechujące się np. niepełnosprawnością ruchową – jak następczyni Afrodyty, młoda dziewczyna o imieniu Venus, która porusza się na wózku (il. 5). Także i w tym kontekście dochodzi więc do ważnej inkluzji i zapewnienia widoczności postaci zróżnicowanych, reprezentujących realnie funkcjonujące grupy społeczne.

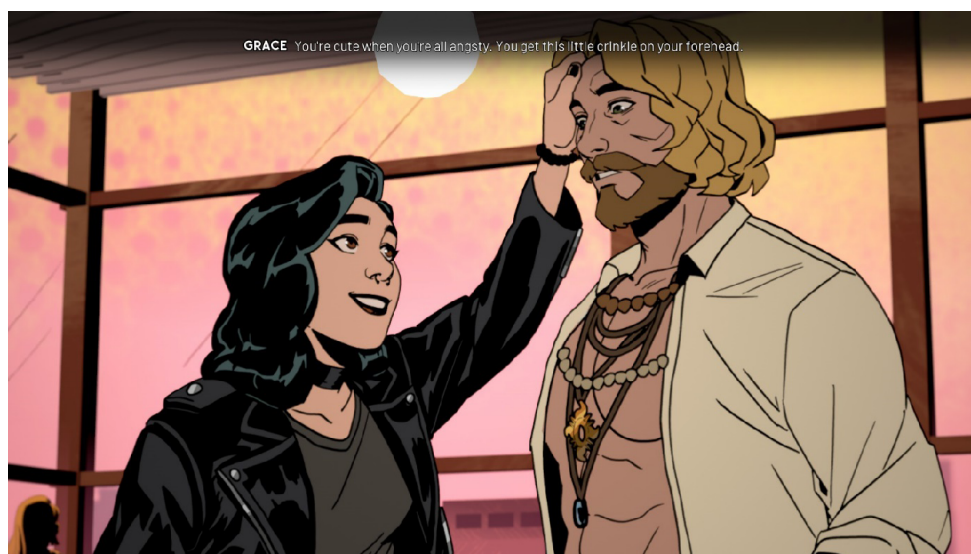


ILUSTRACJA 5. Grace, Venus i Afrodyta (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

W *Stray Gods*, podobnie jak w *Hadesie*, uwzględniono rozmaite opcje budowania przez Grace relacji romantycznej: z jej przyjaciółką Freddie, bogiem Apollonem (il. 6), mitycznym Panem lub Persefoną. Dziewczyna więc może – zależnie od wyboru gracza – wejść w związek zarówno z osobą innej płci niż własna, jak i obdarzyć uczuciem kogoś tej samej płci. Pozwala to graczom na kreowanie takiej wersji Grace, która jest zgodna z ich pragnieniami lub poczuciem adekwatności względem historii.

Stray Gods jest ciekawą produkcją także pod tym względem, że przez swoją formę i tematykę nawiązuje już nie tylko do samych mitów czy też filmów lub seriali, lecz także do popularnych musicali – chociażby *Hadestown* Anaïs Mitchell (2016), czyli uwspółcześnionej historii Orfeusza i Eurydyki osadzonej

w mrocznej, uprzemysłowionej i surowej wersji greckich zaświatów. Można uznać, że mamy tu do czynienia z formą przeplatania się dzieł i obiegów współczesnej kultury i sztuki, która z jednej strony bazuje na mitologii, a z drugiej – tworzy nową jakość poprzez taką wersję mitu, która nie pozostaje obojętna na inne istniejące współcześnie interpretacje słowne, muzyczne czy wizualne.



ILUSTRACJA 6. Grace i Apollo – moment zbliżenia bohaterów dający możliwość budowania bardziej zażyłej relacji (*Stray Gods: The Roleplaying Musical*).

Neonowy panteon popkultury w służbie inkluzji

Omawiane gry swoją estetyką wprowadzają użytkowników w jaskrawy świat wielobarwnych neonów. Taka stylistyka obecna jest także w innych produkcjach kultury popularnej. Spójrzmy chociażby na kadr z sekwencji otwierającej serial *Amerykańscy bogowie* (il. 7) wyprodukowany przez Bryana Fullera oraz Michaela Greena (2017–2021) na podstawie powieści Neila Gaimana pod tym samym tytułem (2011).

Produkcja ta, zgodnie z materiałem źródłowym, również buduje świat, wspierając się na treściach wywiedzionych z przekazów religijnych i mitologicznych i je uwspółcześniając. Wizja Gaimana była w tym zakresie przełomowa, a jej wpływ znajduje odbicie także w tytułach, które przeanalizowaliśmy wcześniej. Dawni bogowie, przywiezieni na kontynent amerykański, stanowią w powieści rodzaj antropomorficznych manifestacji historii, narracji i ludzkiej



ILUSTRACJA 7. Kadr z sekwencji początkowej serialu *Amerykańscy bogowie*.

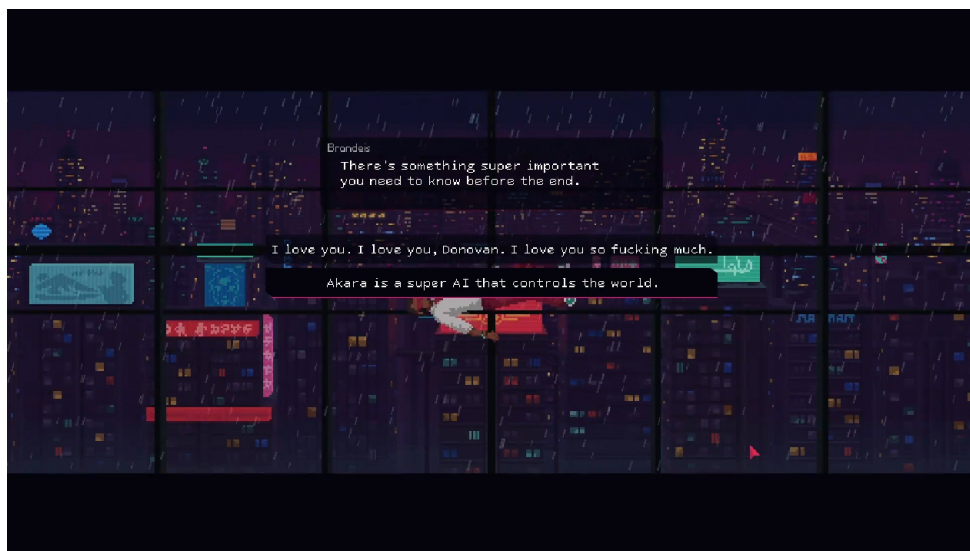
wiary. W nowej rzeczywistości funkcjonują o tyle, o ile pamięć o nich wciąż jest żywa w ludzkich umysłach: są wyraźnie podatni na zachodzące w kulturze transformacje, ale sama ich dalsza egzystencja zależna jest od tego, czy zdołają podtrzymać swoją obecność w zbiorowej świadomości. Serial, idąc w ślad za literackim pierwowzorem, odbija boskość w zwierciadle ekranu, a swoją estetyką zbliżony jest przynajmniej częściowo do omawianych przez nas dzieł. Jaskrawość barw kontrastująca z ciemnością i szarościami podkreśla wymownie siłę rozmaitych opowieści – owa wielobarwność stanowi w istocie odbicie ich różnorodności. Jak w wersji literackiej, tak i w telewizyjnej adaptacji łączą się nie tylko historie różnych kultur czy bogowie wielu panteonów, lecz także wielość doświadczeń, osób i relacji – w tym romantycznych.

Boskość, mity i opowieści, ale też widoczność, inkluzywność – obszary te odbijają się w ekranach, na stronach książek, plakatach, obrazach; widzimy je też, włączając popularne serwisy streamingowe. Produkcje takie jak serial animowany *Blood of Zeus* (V. Parlapánides, C. Parlapánides, 2020–), gry *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec, 2018) i *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023), komiks *Ordinary Gods* (Higgins, Watanabe, William, Cowles, 2021) czy opisane przez nas wcześniej teksty kultury wskazują, że mity nie odchodzą, a raczej pozostają z nami jako opowieści o sile, wierze, kontrastach i mieniących się znaczeniach; opowieści, które dotyczą i dotyczyć będą nie tylko tego, co jest istotne dziś, lecz także tego, co przychodzi wraz z nowymi pokoleniami.

Warto podkreślić pojawiającą się w większości tych tekstów estetykę, w której główną rolę gra neonowe światło – przyciąga ono uwagę, wyróżnia się, buduje kontrast, szczególnie na tle ciemności czy szarości. Efektywnie uwiadczenia też komunikat, nie pozwalając osobom postronnym na obojętność. Jednocześnie, w większej liczbie i różnorodności, neony tworzą spektakularny obraz walczących i mieszających się ze sobą barw, tańczących w nieustannym procesie łączenia się i rozdzielania. Pod względem narracyjnym znajduje to odbicie w niekończącym się, transformatywnym procesie opowiadania historii: te same mity, żyjąc wciąż w zbiorowej pamięci, powtarzane są we wciąż nowych iteracjach. Te warianty przyciągają uwagę – choćby na chwilę, rzucając swoje światło, by po chwili zniknąć w barwnym morzu i ustąpić miejsca jeszcze nowszym wersjom opowieści.

Kontrast oraz światło w historii sztuki mają swoje specjalne miejsce. Studium kontrastu można odnaleźć choćby w sztuce Vincenta van Gogha – światło i blask grają naczelną rolę w jednym z jego najbardziej rozpoznawalnych dzieł, *Gwiaździstej nocy* (1889). Światło w historii sztuki m.in. – choć nie wyłącznie – dzięki rozwojowi technologicznemu stało się emanacją sztuki samej w sobie i przedmiotem analiz artystycznych. W opracowaniach naukowych (np. Nikolic, 2017) znajdziemy spostrzeżenia o wykorzystaniu światła do budowania pożądanej atmosfery (s. 27), tworzenia kontrastu, a tym samym wywoływania wrażenia wyłaniania się eksponowanych elementów z ciemności (s. 30), ściągania uwagi (s. 81). Zabawa światłem i cieniem jest też istotnym aspektem wielu gier, tak dotyczących kwestii splotu człowieczeństwa oraz boskości, jak i zwyczajnie chcących ukazać świat realnych społecznych kontrastów. Światła, neony, ale i cienie stają się ważnymi elementami budowania rzeczywistości – widać to zarówno w mniejszych produkcjach, takich jak cyberpunkowa przygodówka *Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018; il. 8) i detektywistyczna gra cRPG *Tails Noir* (EggNut, 2021; il. 9), jak i w popularnych, dużych tytułach światowej sławy, np. w *Cyberpunku 2077* (CD Projekt Red, 2020). Wszystkie te gry operują światłami i kontrastami – tak i wizualnie, jak i na poziomie opowiadanej historii.

Omawiane gry oraz inne teksty kultury popularnej poprzez neonową estetykę, dobór określonych barw itp. zręcznie operują kontrastami i światłem, dzięki czemu osiągają mniej lub bardziej intencjonalnie efekty ujawniania i ekspozycji; ukazują elementy przestrzeni, a zwłaszcza postaci w niej występujące, jako wyraziste, warte wyciągnięcia na pierwszy plan. W przypadku gier wideo operowanie światłem odbywa się na poziomie wizualnego komponentu rozgrywki – tego, co gracz widzi np. w *Hadesie* czy *Stray Gods*. W przypadku klasycznej gry RPG, takiej jak *Miasto mgły*, komponent wizualny funkcjonuje oczywiście poprzez ilustracje zaprezentowane w podręcznikach,



ILUSTRACJA 8. Ostatnia rozmowa pomiędzy mężczyznami: Brandeisem i Donovanem na tle wizji upadku wśród nocnych świateł i miejskich neonów (*Red Strings Club*).



ILUSTRACJA 9. Neony i światła nocnego miasta podczas prowadzenia śledztwa (*Tails Noir*).

ukierunkowujące percepcję graczy, ale także na poziomie narracyjnym. Widzi się ją oczami wyobraźni – jest obecna w opisach miejsc, w kreacjach bohaterów, stanowi domyślne tło wydarzeń. Sposób operowania kontrastami, barwami i światłem zależny jest od konkretnej produkcji oraz pożądanego przez twórców stylizacji. Neonowość omawianych przez nas tekstów kultury bazuje właśnie na kontrastach, kolorystyce i świetle, ale także – na głębszym, sensotwórczym poziomie – na tym, co wybór takiego wyrazu artystycznego niesie za sobą; mowa tu np. o wyróżnieniu i uwidocznieniu tego, co na co dzień, pośród szarej codzienności, jest ukryte, a co zostaje wyeksponowane nocą – jest to szczególnie ważne w kontekście omawianych tematów queerowości i, szerzej, ludzkiej różnorodności.

Same kolory i światło wykorzystywane są w kulturze jako narzędzia kodowania określonych tożsamości. W dyskursie mediów wizualnych mówi się często o zjawisku tzw. *bisexual lighting* [biseksualnego oświetlenia], czyli wykorzystania kombinacji różowej, niebieskiej i fioletowej barwy, mającej wskazywać na biseksualną orientację postaci (Pierpoint, 2018). Prócz kodowania tożsamości takie połączenie barw – raczej niespotykane naturalnie – wywołuje również skojarzenia z tym, co niezwykle, fantastyczne, obce. Są to też kolory nocnych klubów i towarzyszących im neonów rozświetlających futurystyczne miasta rodem z science fiction (Hochwender, 2022). Taka paleta kolorystyczna w połączeniu z neonowym oświetleniem wiązana jest często z retrofuturystyczną, cyberpunkową stylizacją wywodzącą się z lat 80. i początku 90. XX wieku (Barbeau, Blanchard, Qisin, Almeida, 2022). Charakterystyczny jest związek tej stylizacji z przestrzenią miejską i jej symboliką. To wśród ciemnych, szarych ulic neonowy blask przyciąga największą uwagę. Pozornie zorganizowana i uporządkowana przestrzeń, którą zamieszkują rzesze ludzi, jednocześnie staje się naturalną przestrzenią dla różnorodności. Dodatkowo, takie właśnie wykorzystanie światła neonów i ciemności nocy, zaułków i zakamarków ukazuje kontrast między tym, co jaśniejące, jarzące się wielobarwnym światłem, a tym, co zepchnięte na dalszy plan.

Tworzone w tej estetyce przestrzenie gier z jednej strony oferują świat kontrastów, ale z drugiej – zmuszają do ciągłego oscylowania między widocznością i niewidocznością. Dotyczy to nie tylko kluczowych przestrzeni, tętniących blaskiem jaskrawych reklam, lecz także obrzeży – widać to na ilustracjach w jednym z podręczników do *Miasta mgły*, gdzie kontrasty świetlne ogarniają zarówno serce miasta, czyli Śródmieście, jak i znajdujące się na uboczu Nadbrzeże (il. 10–11).

Zresztą w podręczniku do *Miasta mgły* neonowość, zabawa światłem czy operowanie kontrastem nie dotyczą wyłącznie miejsc, ale też postaci, które

prezentowane są często jako barwne, oblane światłem lub przynajmniej znaczone wizualnie neonowością i dzięki temu zyskujące zintensyfikowaną widoczność (il. 12). Zwłaszcza w przypadku prezentowaniu ich mityczności – boskości – często wykorzystywane są żywe barwy, a niekiedy także ekspresyjna kompozycja obrazów ukazująca postacie z uniwersum gry w konkretny sposób, np. w odniesieniu do osób przebudzonych – nawiązując do ich mocy i źródeł inspiracji. Tworzy to ciekawą paralełę z dyskursem widzialności osób LGBTQ+. Światłość i swoista przyzmatyczność znajdują przeciwieństwo odzwierciedlenie w symbolice tęczy, która pojawia się w życiu społecznym i politycznym jako znak dumy i obecności.



ILUSTRACJA 12. Przykładowe postacie (Miasto mgły. Przybornik Mistrzynie Ceremonii).

Operowanie kolorami i ich specyficznymi zestawieniami jest zresztą istotnym elementem strategii widoczności – czy to w aspekcie indywidualnym (manifestowania własnej tożsamości), grupowym (np. politycznym), czy instytucjonalnym (zarządzanie przestrzenią i rozpoznawalnością; Wolowic, Heston, Saewyc, Porta, Eisenberg, 2016). Gra kolorystyką stanowi silnie zakorzonioną kulturowo praktykę klasyfikowania rzeczywistości, rozróżniania jej elementów – zarówno w kontekście pozytywnym (afirmacyjnym), jak i jako element umacniania m.in. negatywnych stereotypów (Cheung, 2021). W tym zakresie

twórcy omawianych przez nas gier podejmują dość śmiało decyzje artystyczne o wysunięciu kolorystyki oraz światła i cienia na pierwszy plan, wykorzystując je jako istotny element komunikacyjny. Neonowa, jaskrawa paleta nie tylko uwidacznia i przykuwa uwagę, lecz także odzwierciedla różnorodność, bogactwo doświadczeń i otwartość interpretacyjną mitycznych pierwowzorów.

Zakończenie

Zaryzykujemy tezę, że dyskurs wokół kultury antycznej – i wywodzących się z niej mitów – zbyt często nacechowany jest swoistą sterylnością. Starożytność to w powszechnym odbiorze biel marmuru i majestatyczne posągi zastygłe na wieki – statyczne i niezmiennie. Dzięki badaniom archeologicznym wiemy jednak, że jest to obraz daleki od rzeczywistości. Marmurowe posągi, oglądane w muzeach czy poznawane na podstawie podręczników do historii, malowane były w jaskrawe barwy, nadające im wygląd pełen życia (Kiilerich, 2016, s. 2). Nie bez powodu jedna z głośniejszych wystaw rzeźby antycznej – przygotowana przez Vinzenza Brinkmanna i Raimunda Wünschego dla monachijskiej Gliptoteki w Monachium w 2003 roku i wystawiana w wielu niemieckich muzeach, a ukazująca eksponaty odrestaurowane, o przywróconych oryginalnych barwach – nosi oryginalnie tytuł *Bunte Götter – Die Farbigkeit antiker Skulptur* [Malowani bogowie – polichromia rzeźby antycznej], a po angielsku – *Gods in Color* [Bogowie w kolorze] (Liebeghaus, 2021).

Barwne, neonowe reprezentacje mitów obecne w kulturze popularnej są czymś więcej niż efektem wyboru stylistycznego. Warstwa wizualna koresponduje tutaj ze zreinterpretowaniem sensu tych opowieści, z przywróceniem ich do życia dzięki nadaniu im nowych znaczeń odnoszących się do świata współczesnego, w tym – do dorastania przedstawicieli nowych pokoleń, którzy mimo starożytnego kostiumu danej opowieści mogą odnaleźć w niej siebie samych zarówno w tym, co z dawne, jak i w tym, co nowe, oświetlone blaskiem neonów.

Bibliografia

- Barbeau, E., Blanchard, E., Qişin, L., Almeida, V. S. (2022). Queer fragmentation and trans urban aesthetics: From cyberpunk to cottagecore. *Glocalism*, 1, 1–38. <https://doi.org/10.12893/gjcpi.2022.1.4>.
- Brady, H. (2017). Building a queer mythology. W: B. Ruberg, A. Shaw (red.), *Queer game studies* (s. 63–68). University of Minnesota Press.

- Campoli, A. (2020). Art, myth and memory: An investigation into the relationship between ancient myths, collective and cultural memory and the visual arts. *Visual Review*, 7(2), 199–206. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v7.2647>.
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [gra wideo]. CD Projekt Red.
- Cheung, V. (2021, 20 grudnia). *Colour: Its influence and impact on the way we live*. Spotlight Leeds. Pobrane 26 kwietnia 2024 z: <https://spotlight.leeds.ac.uk/world-changers/colour/index.html>.
- Deconstructeam. (2018). *The Red Strings Club* [gra wideo]. Devolver Digital.
- EggNut. (2019). *Tails noir* [gra wideo]. Raw Fury.
- Fuller, B., Green, M. (prod.). (2017–2021). *Amerykańscy Bogowie* [serial telewizyjny]. Starz.
- Garbowski, M. (2022). Seksualność wobec postępu technicznego. Czy technologia rozwiąże dylematy moralne?. *Filozofuj!*, 47(5), 41–43.
- Góra, M. (2014, 2 września). Niewygodne role. Queerowa tożsamość w serialach. *Kultura Liberalna*, 295(34). Pobrane 4 stycznia 2024 z: <https://kulturaliberalna.pl/2014/09/02/queerowa-tozsamosc-w-serialach/>.
- Halberstam, J. J. (2013). *Gaga feminism: Sex, gender, and the end of normal*. Beacon.
- Higgins, K., Watanabe, F., William, F., Cowles, C. (2021). *Ordinary gods. Vol 1: God spark TP*. Image Comics.
- Hochwender, L. (2022, 1 lutego). *The bisexual movie canon reaches beyond the obvious*. Polygon. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://www.polygon.com/22911912/bisexual-movies-canon>.
- Kiilerich, B. (2016). Towards a ‘polychrome history’ of Greek and Roman sculpture. *Journal of Art Historiography*, 15, 1–18.
- Krakowska, J. (2020). *Odmieńcza rewolucja. Performans na cudzej ziemi*. Karakter.
- Liebieghaus. (2020). *Golden edition. Gods in color: Polychromy in antiquity*. Pobrane 26 kwietnia 2024 z: <https://buntegoetter.liebieghaus.de/en/>.
- Melosik, Z., Szkudlarek, T. (2010). *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*. Impuls.
- Moshe, A. (2018). *City of mist: Player’s guide*. Son of Oak Game Studios.
- Moshe, A. (2022a). *Miasto mgły. Przybownik Mistrzyni Ceremonii* (P. Olchowy, tłum.). Black Monk Games. (wyd. oryg. 2018).
- Moshe, A. (2022b). *Miasto mgły. Przewodnik graczy* (P. Olchowy, tłum.). Black Monk Games. (wyd. oryg. 2018).
- Nikolic, B. (2017). *Light art in contemporary architectural lighting design* [nieopublikowana praca magisterska]. School of Architecture and the Built Environment, Kungliga Tekniska högskolan, Sztokholm.
- Papenburg, B., Dreckmann, K. (red.). (2024). *Queer pop: Aesthetic interventions in contemporary culture*. De Gruyter.

- Parlapanides, V., Parlapanides, C. (2020–). *Blood of Zeus* [serial telewizyjny]. Netflix.
- Peppiatt, D. (2021, 6 sierpnia). *Gorgeous, god-like and... bisexual? How Hades' developers made sexuality part of the power fantasy*. NME. Pobrane 4 stycznia 2024 z: <https://www.nme.com/features/gaming-features/gorgeous-god-like-and-bisexual-how-hades-developers-made-sexuality-part-of-the-power-fantasy-3013075>.
- Pierpoint, G. (2018, 22 kwietnia). *Is 'bisexual lighting' a new cinematic phenomenon?*. BBC. Pobrane 11 sierpnia 2024 z <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-43765856>.
- Planella-Ribera, J., Pié-Balaguer, A., Gil-Rodríguez E. P. (2020). Technology and queer education: Subversions and educational resistances. *Indian Journal of Gender Studies*, 27(2). <https://doi.org/10.1177/0971521520910965>.
- Prósnowski, P. (2013). Sumienie graczy. Podejmowanie decyzji w fabularnych grach komputerowych w kontekście socjalizacji i wrażliwości społecznej. *Ars Educandi*, 10, 83–100. <https://doi.org/10.26881/ae.2013.10.06>.
- Prósnowski, P., Krzywdziński, P. (2018). *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*. Libron.
- Pugh, T. (2011). *Innocence, heterosexuality, and the queerness of children's literature*. Routledge.
- Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Rundisc. (2023). *Chants of Sennaar* [gra wideo]. Focus Entertainment.
- Shaw, A., Durkee, B., Cook, A., Marra, T. (2024). *GLAAD gaming: The state of LGBTQ inclusion in video games*. GLAAD. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://glaad.org/glaad-gaming/2024/>.
- Silverman, D. (2008). *Prowadzenie badan jakościowych* (J. Ostrowska, tłum.). WN PWN. (wyd. oryg. 2005).
- Stenros, J., Sihvonen, T. (2015). Out of the dungeons: Representations of queer sexuality in RPG source books. *Analogue Game Studies*, 2(5), 71–92.
- Summerfall Studios (2023). *Stray gods: The roleplaying musical* [gra wideo]. Humble Games.
- Supergiant Games. (2020). *Hades* [gra wideo]. Supergiant Games.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid.
- Szymański, M. (2021). Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy. *Homo Ludens*, 14(1), 207–239. <https://doi.org/10.14746/HL.2021.14.12>.
- Ubisoft Montréal, Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's creed: Odyssey* [gra wideo]. Ubisoft.
- Wolowic, J. M., Heston, L. V., Saewyc, E. M., Porta, C., Eisenbergd, M. E. (2016). Chasing the rainbow: Lesbian, gay, bisexual, transgender and queer youth and pride semiotics. *Culture, Health and Sexuality*, 19(5), 557–571. <https://doi.org/10.1080/13691058.2016.1251613>.
- Zapata, S. (2017, 11 listopada). On the historical origin of the 'roguelike' term. *Slashie*. Pobrane 11 sierpnia 2024 z: <https://blog slashie.net/on-the-historical-origin-of-the-roguelike-term>.