

dr hab.

Piotr Sobolczyk

IBL PAN

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

P. MATEUSZA PUDLISA

PT. KOLORYSTYKA GIER NINTENDO NA PRZYKŁADZIE

„SUPER MARIO ODYSSEY”.

POGODNA LEKKOŚĆ GRANIA WOBEC GROŹNYCH ZADAŃ ŻYCIA

Kiedy pierwszy raz usłyszałem od prof. Ewy Graczyk temat rozprawy doktorskiej mgr. Mateusza Pudlisa, pomyślałem intuicyjnie, że to ciekawy temat, ale na artykuł, nie na monografię; pomyślałem intuicyjnie, że monografia taka powinna obejmować zagadnienie koloru w kilku różnych grach czy uniwersach; pomyślałem wreszcie (intuicyjnie), że podtytułowe „groźne zadania życia” są określeniem w nieoczywisty sposób efektywnym.

W toku lektury rozprawy doktorskiej mgr. Pudlisa sukcesywnie i skutecznie wszystkie te intuicyjne obiekcje ulegały rozbiciu, albo może, trzymając się konwencji gier, rozstrzelaniu. W pierwszych słowach recenzji chcę więc zaznaczyć, że rozprawa ta spełnia kryteria stawiane doktoratom. Jest bardzo dobrze napisana eleganckim językiem, jest niezwykle precyzyjnie ustrukturyzowana i na dodatek czytelnika słabiej osadzonego w świecie gier nie pozostawi za burtą. Jej wielodyscyplinarny charakter – nadrzędnym terminem pewnie byłoby tu szeroko rozumiane kulturoznawstwo – wspiera rozległa i imponująca erudycja. „Pogodna lekkość tematu” zmienia się tu więc w pozorną lekkość tematu, a „groźne zadania życia” w postaci metodologii, przypisów, bibliografii i całego aparatu naukowego, są wobec niej komplementarne.

Nim przejdę do omówienia zalet pracy, a następnie, jak to jest oczekiwane od recenzji w przewodach, do wskazania wątpliwości, czy też zadania pytania, poruszę jeszcze kwestię owego nieoczywistego sformułowania „ciężkie zadania życia”. W pierwszej chwili myślałem, iż pojawiło się ono u Autora jako kryptocytat, może ironiczny, reprezentujący jakąś koncepcję filozoficzną; ta ciężkość (resp. groźność) odwołania popartego Figurą Autorytetu

wycofałyby moje podejrzenie o „pogodną banalność”, by raz jeszcze zagrać tytułowymi kategoriami. Pojawia się ono *explicite* na s. 154: *Wrażenie oderwania Nintendo od tego rodzaju groźnych zadań życia jest moim zdaniem pogłębiane przez „niepoważną”, kolorową stylistykę, którą stosuje w swoich grach.* (Podkreślenie M. Pudlisa). Pochodzi zatem od Autora, nie odsyła do żadnej filozoficznej czy socjologicznej koncepcji. Pomyślałem jednak w drugiej chwili, że mógłbym Autorowi coś podpowiedzieć, jeżeli chciałby tę kategorię rozwinąć i osadzić w pomocnych kontekstach. Byłaby to książka Lauren Berlant *Cruel optimism* (2011). Wydaje mi się, że propozycja ta pasuje z co najmniej trzech powodów: po pierwsze, Berlant jest cenioną teoretyczką queer, a Pudlis w swojej rozprawie umiejętnie osadza gry Nintendo w kontekstach queerowych i zadaje trafne pytania (oraz daje sugestywnie przewrotne odpowiedzi) o queerowy potencjał, czy, powiedzmy, *queer appeal* tych gier; po drugie Pudlis, korzystając ze swojej erudycji, posługuje się takimi, tj. z tej samej dyscypliny / stylu myślowego koncepcjami, jak np. koncepcja podmiotowości i „etyka autentyczności” Charlesa Tayora czy analiza relacji trud – zabawa w kapitalizmie u Jamesa E. Combsa; wreszcie po trzecie dlatego, że proponowana przez Berlant koncepcja sięga lat 80., aby opisać głównie amerykańską kulturę, bo tę badaczka zna najlepiej, jednak koncepcja ta wydaje się mieć zastosowanie do szerszej rozumianego „późnego kapitalizmu”, a więc także do Japonii. (Do kwestii Japonia/USA i in., powrócę). Nie mówię dalej, jak ewentualnie Mateusz Pudlis mógłby tę koncepcję zastosować, ponieważ nie chcę się narzucać z własną interpretacją, ale mówiąc najogólniej, wydaje się, że wspiera ona wyjście poza dychotomię „lekkość – groźne”, co wydaje mi się bliskie także Autorowi.

W pierwszych partiach teoretycznych doktorant dokonuje niezbędnych porządkowań pojęć (kolor – barwa – odcień), nie pomijając kwestii subiektywnych (indywidualny odbiór, ale także reprodukcja koloru w różnych mediach, na różnych typach ekranów) oraz przede wszystkim kulturowych i językowych oraz ich nieprzekładalności (trafnie zilustrowany przykładem japońskiego słowa *aoi* oznaczającego zarówno błękitny, jak i zielony). Jest to kwestia istotna w przypadku gry obecnej na rynku globalnym, ale wywodzącej się z tradycji japońskiej. W związku z powyższym, a więc także w związku z tym, że czytelnik niniejszej pracy może grać w swoje gry Nintendo na zupełnie innym ekranie, niż grał Autor rozprawy, a także ze względu na to, że printscreen wklejony do pliku Word czy pdf z tekstem doktoratu (a także wydruk tejże pracy na papierze) mogą się różnić w zakresie reprodukcji koloru – nim ten przejdzie przez indywidualne receptory każdego z nas, odbiorców - Pudlis podjął słuszną decyzję, by w swoich analizach nieco „zintersubiektywizować” (skoro pozostajemy na

gruncie wyznaczanym jakoś przez tzw. hipotezę Sapira-Whorfa, unikamy słowa „zobiektywizować”) określenia kolorów, stosując kod RGB z odpowiednimi wartościami numerycznymi. *Zastosowanie symboli z przestrzeni barwnej RGB pozwoli na uzupełnienie słownego opisu i wydruku o jednoznaczny znak reprezentujący dany kolor*, komentuje tę decyzję Autor. Nie jest dla mnie jednak jasne, skąd czy w jaki sposób pozyskał te zintersubiektywizowane zapisy konkretnych kolorów (typu: obiekt X w grze ma kolor, dajmy na to, R259, G162, B208): co jest podstawą takiego opisu, czy subiektywna analiza doktoranta wykonana w odniesieniu do, wiemy to, niedoskonałego ekranu czy też użył jakiegoś programu, który po najechaniu kursorem na daną plamę na ekranie natychmiast oszacował właściwie te liczby (właściwie, tj. niezależnie dla różnych mediów – ekranów). Jak rozumiem, zdecydował się na jeden z trybów wyświetlania gry – „tryb przenośny” (por.: *Dlatego też uznałem, że optymalnym wyborem do analizy kolorystycznej gier Nintendo jest rozgrywka w trybie przenośnym*), co jednak nie rozstrzyga problemu, z jakiego źródła pochodzą wskazane wartości liczbowe. To nie jest z mojej strony zarzut. Ta kwestia nie ma ostatecznie wielkiego znaczenia dla całokształtu analiz. Gdyby jednak Autor przymierzał się do publikacji pracy, chyba powinien tę kwestię dopowiedzieć.

Po tej części wywody teoretyczne zostają przerwane na czas analizy kolorystyki gier Nintendo, która jest przeprowadzona wzorcowo, to znaczy z uwzględnieniem bogatych kontekstów i erudycyjnie. Przy tej części właściwie nie poczuwam się do skomentowania czegokolwiek w znaczący sposób. Może tyle, że jedna z moich pierwotnych, intuicyjnych obaw, żeby praca nie okazała się prostym przeglądem różnych kolorów, natychmiast się rozviała i doceniam tryb narracyjny, w którym analizy kolorów otwierają na różnorakie problemy wprowadzane w trybie quasi-dygresyjnym, to znaczy jakby „kieszonek” z mikroesejami dotyczącymi poszczególnych zjawisk na kanwie przeglądu różnych funkcji czy symbolik palety barwnej. Oto przykład: przy okazji analizy koloru fioletowego – skądinąd bodaj najważniejszego, bo najbardziej znaczącego a wieloznacznego w grach Nintendo – Mateusz Pudlis przechodzi do analizy postaci Wario. (Nawiasem mówiąc, wydaje się, że gdy doktorant wspomina o lustrzanym imieniu Wario wobec Mario – są antagonistami – i pokazuje, że odwrócenie lustrzane M i W semantycznie czerpie tu z japońskiego *warui*, ‘zło’, to chyba ta gra językowa jest bardziej złożona, bo umożliwia także anglojęzycznym użytkownikom w globalnym świecie uznać to za aluzję do ‘war’, ‘warrior’, a może i ewentualnie do derywatów ‘vario, variare’ w językach indoeuropejskich; a zatem reprezentuje doskonale h y b r y d y c z n y charakter tych gier). Metatematyczna i autoironiczna postać

Wario pozwala Pudlisowi w tej kieszonce, ni to dygresji, ni to koniecznej jednak analizie wątku, pokazać relacje przemysłu growego z globalnym kapitalizmem.

Wątki teoretyczne powracają w trzech ostatnich rozdziałach pracy. Bardzo dobra jest tu analiza i eksplikacja nienarracyjności gier Nintendo i przestrzeni, jaką ów gest redukcji narracji czyni dla roli koloru, a ten zaś dla nieużytecznej rozrywki. Dobre są analizy genderowe i queerowe, co już incydentalnie zaznaczyłem wyżej: Pudlis obronił niejako Nintendo stosujące klasyczny motyw „damy w opałach”, dokonując subwersyjnej analizy szerszego kontekstu tych gier (dama nie potrzebuje obrony, a obrońca jest dość nieudolny). Doktorant jest świadomy, że trudno tu mówić o pełnej i świadomej subwersyjności. Ponieważ cytuje moją książkę *Queerowe subwersje*, gdzie w nazbyt może skomplikowanej formie przedstawiłem gradualną siatkę pozycji relacji subwersji do zmiany społecznej, powiedziałbym, że w moim ówczesnie forowanym języku poetyka/polityka Nintendo inteligentnie odczytana przez Pudlisa reprezentuje pozycję *kenosis*, charakteryzującą się stanowiskiem „kapkę subwersyjną, kapkę hegemoniczną”.

O ile obecność powyższego (ósmego) rozdziału na końcu pracy, jak i ostatniego (dziesiątego – o zagadnieniu „ucieczki od rzeczywistości”, a więc i kwestii „realizmu” w grach Nintendo) wydaje mi się uzasadniona – przedstawiają one konkluzje istotne dopiero po analizie palety barw gier – o tyle zawahałbym się, czy rozdział 9., bądź część wątków w nim obecnych, nie powinny się znaleźć jednak w początkowych partiach pracy. Pojawia się tam bowiem fundamentalny wątek, czy w kapitalistycznym społeczeństwie „wolno” myśleć o grach w oderwaniu od wszelkiego utylitaryzmu; czy, innymi słowy, granie w gry ma wartość tylko o tyle, o ile pomaga nam się nauczyć języków bądź rozwinąć jakąś inną kompetencję. To szalenie ciekawe zagadnienie i fundamentalne właściwie dla całego sektora gier, ale i myślenia o rozrywce w społeczeństwie późnego kapitalizmu czy neoliberalnym (pytanie: jakie kompetencje rozwijam, oglądając tylko, nie grając, siatkówkę?, może wiem, może tylko dorabiam ideologię). Autoanalizuję teraz ten swój quasi-zarzut czy wątpliwość. Po pierwsze więc wydaje mi się, że moje oczekiwanie tak fundamentalnych kwestii na początku jest, by tak rzec, *outsiderskie*. Po drugie być może narzuca je scjentyficzne myślenie o rozprawach na tytuł (w myśl którego: metodologia i fundamentalne pytania – na początku), które jednak sam nie raz kwestionowałem. Podsuwam tę wątpliwość do przemyślenia Autorowi, gdy będzie komponował książkę, nie upierając się przy swoim.

Mam natomiast jedno pytanie – upomnienie się nieco bardziej zasadnicze i to już bym traktował jako postulat – dopisania do wersji książkowej. Potraçałem o tę kwestię parokrotnie w toku recenzji. Doktorant w części teoretycznej i w różnych miejscach analitycznych jest świadom tego, że różne aspekty czy elementy gry powstałej w Japonii, powiązane mniej lub bardziej z kolorem, mają inne kulturowe znaczenie niż w, powiedzmy, Stanach Zjednoczonych, które są jednym z największych i kluczowych rynków zbytu. Wydaje mi się, że powinien szerzej przedstawić model relacji tego, co japońskie a tego, co jest grą z globalnym rynkiem, czyli grą w, powiedzmy umownie, globalizację różnych aspektów scenografii czy koloru. W moim odczuciu pomocna byłaby tu kategoria *h y b r y d y z a c j i*. Nintendo świadomie nawiązuje do pozajapońskich emblematów kulturowych, jak choćby gotyckie zamki czy sceneria gotycka, nie mówiąc już o metropoliach wzorowanych bardziej na Nowym Jorku aniżeli na Kioto. Pudlis te kwestie zauważa. Oto fragment o zamkach – tu przy okazji forticy Bowsera: *W przeciwieństwie do zamków z innych odsłon serii, nawiązujących do europejskich średniowiecznych budowli, zawiera ona liczne odniesienia do japońskiej kultury. A to w odniesieniu do jednej z metropolii: Istotnie, świat ten wprowadza nieco zaskakującą dla serii Super Mario stylistykę. Fikcyjne miasto jest silnie inspirowane Nowym Jorkiem. Oprócz charakterystycznej scenerii pełnej wieżowców i żółtych taksówek mieszkańcy metropolii noszą miano New Donkers, co przypomina angielskich New Yorkers, czyli nowojorczyków. Oraz: Jego emanacją jest obecne w grze miasto New Pork City, bezpośrednio nawiązujące do New York City, czyli Nowego Jorku.* Te incydentalne uwagi należałoby, moim zdaniem, osadzić w szerszej ramie problemowej. Pytanie szłoby więc o strategię firmy w tym zakresie, jak i o kwestie recepcyjne (Autor porusza okazjonalnie kwestię recepcji, ale w odniesieniu do innego zagadnienia, tj. czy gry Nintendo są czystą rozrywką, ludyczne, czy też mają wartości narracyjne; por. komentarz Autora: *w przestrzeni internetowej toczą się liczne dyskusje na ten temat. Są one dowodem na zawiedzione oczekiwania znacznej części graczy*; doktorant zatem jest świadom korzyści płynących ze stosowania tego narzędzia). Pytanie o recepcję oznaczałoby m.in. na ile dla gracza z, powiedzmy, Europy, czytelne są pewne elementy jako japońskie, a na ile dla, powiedzmy, Japończyka, czytelne jest nawiązanie do scenerii (angielskich) powieści gotyckich. Czy ta kwestia ma w ogóle znaczenie, albo też jak te różnice są redukowane w procesie asymilacji kulturowej, czy da się stwierdzić różnice w reagowaniu na takie wybrane emblematy pomiędzy użytkownikami z kontekstu macierzystego a, powiedzmy, zachodnimi, oraz czy owa hybrydyzacja (kapkę japońskie, kapkę zachodnie) tłumaczy się jedynie kapitalistyczną rentownością, a może ma jakieś inne skutki (mogłaby mieć inne skutki, np. utylitarne,

uczymy się wzajemnie różnic kulturowych). Ponieważ pozostajemy tu w obrębie hipotezy Sapira-Whorfa w odniesieniu do koloru, języka, ale i szerzej, wydaje mi się, że taki rozdział bądź podrozdział byłby bardzo na miejscu. Albo odpowiedź Doktoranta podczas obrony.

Przechodząc do konkluzji: jest to znakomicie obmyślana praca i w precyzyjny oraz umiejętny sposób napisana, wydaje mi się również, iż byłoby miejsce w polskim kulturoznawstwie na książkę na podstawie tejże pracy. Wątpliwości czy pytania, które przedstawiłem, nie rzutują na ocenę całokształtu tej udanej pracy. Rozprawa magistra Mateusza Pudlisa spełnia kryteria stawiane pracom doktorskim i wnoszę o nadanie Mu stopnia doktora.

Kraków, 5 listopada 2024

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.