



Kraków, 26 listopada 2024

**Recenzja rozprawy mgr Mateusza Pudlisa  
zatytułowanej  
„Kolorystyka gier Nintendo na przykładzie  
Super Mario Odyssey. Pogodna lekkość grania  
wobec groźnych zadań życia”**

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Przedstawiona do oceny praca mgr. Mateusza Pudlisa zatytułowana „Kolorystyka gier Nintendo na przykładzie *Super Mario Odyssey*. Pogodna lekkość grania wobec groźnych zadań życia” oparta jest o interesujący, oryginalny i płodny poznawczo kontekst analizy charakterystycznej palety kolorystycznej używanej przez japońską firmę, potraktowanej z całą powagą jako narzędzie sensotwórcze. Jest to, wedle mojej najlepszej wiedzy, przedsięwzięcie bezprecedensowe, gdyż w istniejących opracowaniach – stosunkowo licznych, kultura Nintendo budzi bowiem duże badawcze zainteresowanie – kolor traktowany jest jako zagadnienie poboczne, wskazywane zwykle na marginesie refleksji o stosowanych przez koncern technologiach wyświetlania obrazu. Nie bywa natomiast traktowany jako częściowo autonomiczny nośnik sensu oraz integralny element szerszej poetyki łączącej najpopularniejsze produkcje firmy zwanej niekiedy gigantem z Kioto. W tym zatem sensie, praca badawcze doktoranta przynosi niebagatelne korzyści poznawcze i już z tego powodu może z powodzeniem stanowić podstawę nadania stopnia naukowego doktora.

Dysertacja podzielona jest na dziesięć rozdziałów, zgodnie z regułami sztuki poprzedzonych wstępem i podsumowanych zakończeniem. Pierwsze dwa dotyczą zagadnień teoretycznych i służą prezentacji metody badawczej. Autor

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

krótko rekapitułuje w nich najważniejsze zagadnienia teorii koloru (czy też teorii barw – jak słusznie zauważa, polska terminologia nie jest tu stabilna), wskazując podstawowe trudności związane z jej stosowaniem i proponuje własny słownik badawczy, znacząco ułatwiając tym samym orientację w dalszej części wywodu. Dalsze dwa rozdziały dotyczą szlachetnie oszczędnej rekapitulacji historii oraz prezentacji podstawowych składników poetyki gier produkowanych przez Nintendo: tu szczególny nacisk położony został na aplikacyjność wyłożonych wcześniej teorii i metod do analizy gier cyfrowych w ogólności i tytułów wyprodukowanych przez firmę z Kioto. Na marginesie autor przypomina też złożoną kwestię relacji interkulturowych we wczesnych latach funkcjonowania japońsko-amerykańskiego przemysłu gier cyfrowych, wskazując przy tym bezzasadność jednoznacznego wiązania kodów kolorystycznych Nintendo z tradycją japońską (produkcje przygotowywane były wszakże z myślą o rynkach międzynarodowych, przy zastosowaniu reguły *mukokuseki* – które to pojęcie w pracy nie pada, a szkoda). Uzasadnia tym samym swoją podstawową metodę, to jest analizę stosowanych przez Nintendo kolorów jako nośników sensów w obrębie zamkniętego ekosystemu produkcyjnego firmy, odnoszącego się w pierwszym rzędzie do praktyk rozgrywki oraz ładunków semantycznych growych obiektów, a nie kompleksowego systemu odniesień do tradycji stosowania barw w kulturze japońskiej czy amerykańskiej (choć i ten wątek częściowo się pojawia).

Dalsze trzy rozdziały to szczegółowa – chwilami nawet drobiazgowa – analiza konkretnych rozwiązań kolorystycznych, ze szczególną koncentracją na zastosowaniu fioletu oraz czerni jako barw konotujących niebezpieczeństwo oraz tajemnicę. Towarzyszy mu znacznie oszczędniejsze omówienie wykorzystania innych barw, nie przynoszące skądinąd tak efektownych i zdecydowanych konkluzji. Ostatnie rozdziały rozprawy poświęcone są tematyce eskapistycznej: ogólniejsze właściwości poetyki Nintendo zostają tu efektownie ujęte jako próby „ucieczki”, to jest uchylenia się od zobowiązań wobec, kolejno, potencjału narracyjnego gier cyfrowych, wykorzystywania ich jako narzędzia umacniania hegemonicznych modeli tożsamościowych oraz jako medium komentarza

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

politycznego. Takie ujęcie prowadzi wywód do przewidywalnej konkluzji: gry giganta z Kioto to w pierwszym rzędzie ekspresja radosnego impulsu ludycznego, celowo pozbawiona potencjału politycznego i skojarzona z dziecięcą zabawą, a stosowana konsekwentnie paleta barwna umacnia ich rozrywkowy charakter. Cytując finałowy rozdział: „Sięgnie po niego ten, kto nie obawia się dobrze bawić.” (s. 193).

Tak skonstruowany wywód, przyznać muszę, budzi moje zasadnicze wątpliwości – nie na tyle poważne, by wahać się wobec przyjęcia rozprawy jako podstawy nadania stopnia doktora, rzecz jasna, ale wystarczająco istotne, by dać im wyraz w dalszej części niniejszej recenzji. Część z nich ma charakter porządkujący i dotyczy układu tekstu: nie należy przyjmować ich jako krytyki, czy nawet polemiki z tekstem i składam je raczej w trybie sugestii, z myślą o przyszłej publikacji książki opartej o dysertację. Inne to prośby o uzupełnienia w miejscach, gdzie – jak sądzę – nadmierna skrótowość nie pozwoliła myślom autora wybrzmieć w sposób, na jaki zasługują. Trzecia wreszcie grupa to uwagi merytoryczne, które składam w trybie polemicznym, z nadzieją wejścia w twórczą dyskusję i być może rozjaśnienia kilku kwestii, które rozprawa pozostawia niedopowiedziane.

Konstrukcja rozprawy zaskoczyła mnie bowiem i skonfundowała. Początek zgodny jest z regułami sztuki i prezentuje pozycję epistemiczną, z której artykułowane będą sądy oraz narzędzia analizy oraz tło kulturowe, na którym zostanie przeprowadzona. Tu uwag nie mam, poza być może szczegółarskim wskazaniem, że historia i poetyka Nintendo należą do najpowszechniej analizowanych w badaniach nad grami tematów, czemu praca nie daje zgoła wyrazu, opierając się prawie wyłącznie o artykuły z popularnych portali, w tym publikowane przez samą firmę na jej oficjalnych platformach. Rozpoznania badaczy dotychczas podejmujących podobną problematykę: Mii Consalvo, Dominica Arsenaulta, Carla Therriena, Rachel Huntigton, Florenta Gogesa czy Nathana Altice są w pracy całkowicie nieobecne (pomijam tu prace badaczy japońskich, niedostępne w języku angielskim). Poszerzenie prezentacji stanu badań nie tylko znacząco wzmocniłoby argumentację, ale pomogłoby

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

wyeksponować pionierską oryginalność perspektywy zaproponowanej w dysertacji, której tematyka nie powiela zgoła już obecnych w obiegu akademickim rozpoznai.

Większe problemy poznawcze sprawiła mi lektura dalszych partii, przede wszystkim decyzja o poprzedzeniu rozdziału omawiającego stosowane w grach Nintendo palety barwne ogólnie partią proponującą szalenie szczegółowe omówienie zastosowania koloru fioletowego: nie znając prawidłowości rządzących grami giganta z Kioto trudno zrozumieć jego wyjątkowe znaczenie i właściwie docenić bardzo szczegółowych analiz. Podobnie, koncentracja na Wario, któremu poświęcono cały rozdział, również wymaga uzasadnienia, zwłaszcza że postać ta nie pojawia się w *Super Mario Odyssey*.

Część ostatnia, problemowa, wprowadza znaczącą liczbę wątków wcześniej nieobecnych: dopiero tam pojawia się problem niechęci głównych projektantów firmy z Kioto do gier silnie narracyjnych, kwestia docelowej demografii czy często formułowane przez krytyków zarzuty o konserwatywną mizoginię oraz casualową homofobię. Wszystkie te wątki wykorzystane są tu do sformułowania konkluzji – ponownie jednak, ich wcześniejsze wprowadzenie ułatwiłoby uzasadnienie eksponowania związków fioleto z androgynią czy budowy przestrzeni poziomów, omówione wcześniej. Również rozbudowanie szalenie oszczędnego zakończenia o podsumowanie wątków politycznych, wprowadzonych w ostatniej partii rozprawy, znacząco poprawiłoby jej odbiór: ponieważ koncentruje się wyłącznie na kwestiach stosowania barw, zapoznaje niemal całkowicie najważniejszą konkluzję, wyrażoną w ostatnich akapitach rozdziału dziesiątego.

Tyle uwag związanych ściśle z kompozycją dysertacji – choć dalsze uwagi lokują się na jej pograniczu. Jak wspomniałem wyżej, rozszerzenia wymaga stan badań nad firmą Nintendo i jej produkcjami, zwłaszcza że jego rozbudowa jest w jak najlepszym interesie rozprawy. Orientację lekturową ułatwiłoby również mocniejsze uzasadnienie doboru materiału do analizy: chwilami praca koncentruje się na grze *Super Mario Odyssey*, co obiecuje tytuł, chwilami jednak od tej gry odchodzi (jak w obfitej partii poświęconej Wario), albo wprowadza inne serie,

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

arbitralne ignorując pozostałe. Wyjaśnić więc należy, dlaczego chwilami za argument służą przykłady z serii *Zelda* czy *Metroid* (której znaczenie praca zdecydowanie przecenia – najbardziej ikoniczną postacią kobiecą w kulturze gier cyfrowych nie jest Samus Aran, ale Lara Croft), natomiast najważniejsza prócz *Mario* marka Nintendo, czyli *Pokemon*, pojawia się wyłącznie w przypisach – a o *Animal Crossing*, serii która nabrała szczególnego znaczenia podczas pandemii Covid-19 (i nieco inaczej gospodaruje fioletem) nie słycać wcale. Nie twierdzą przy tym, że wybór przykładów jest nietrafny albo przygodny: ale bez odpowiedniego opisu metody doboru, niezyczliwy czytelnik mógłby odnieść wrażenie, że autor dopiera przykład w taki sposób, by zgrabnie uzasadnić swoje tezy i dogodnie pomija kwestie, które mogłyby je zniuansować. Jak choćby stopniowe otwieranie ekosystemu Nintendo na gry producentów zewnętrznych.

Uzupełnienia wymaga niewątpliwie przedstawiona stosunkowo oszczędnie historia Nintendo, zwłaszcza obecności firmy na rynku amerykańskim. Wątek ten potraktowany jest właściwie wyłącznie jako uzasadnienie odejścia od interpretacji kolorów gier firmy w kluczu kultury japońskiej, pozostawiając fałszywe wrażenie, jakoby gigant z Kioto i jego wybory estetyczne pozostawały bez wpływu na kulturę gier. Nie dopraszam się o to uzupełnienie wyłącznie z zamiłowania do szczegółu ani pedanterii: historyczne relacje Nintendo z amerykańskim rynkiem gier mają kapitalne znaczenie dla problematyzowanych w pracy kwestii, niunasując relacje firmy z hegemonicznym modelem męskości oraz uzasadniając przynajmniej część wyborów estetycznych. Należałoby zatem opisać wpływ marketingu japońskiego przedsiębiorstwa na zmiany demograficzne w kulturze graczy w pierwszej połowie lat 1980-tych, przede wszystkim na przeobrażenie gier cyfrowych w „rozrywkę dla chłopców” oraz rolę estetyki produkowanych przez nią gier w dyskusji o chronieniu dzieci przed grową przemocą. Obydwa te wątki: niechęć do agresji oraz ambiwalencja wobec modeli męskości, się w pracy pojawiają, a wobec braku kontekstu budują wrażenie, jakoby Nintendo było jednoznacznie pozytywnym aktorem pola gier cyfrowych, którego wesołe produkcje dają się jednoznacznie przeciwstawić brutalnym tytułom konkurencji.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

To zresztą kwestia, która dotyka bezpośrednio moje pierwsze bezpośredniego zarzutu. Rozprawa sprawia chwilami wrażenie pisanej z perspektyw jednoznacznie fanowskich. Wielokrotnie waloryzuje wybory estetyczne i chwyt marketingowe Nintendo jednoznacznie pozytywnie, a ze względu na nadreprezentację materiałów prasowych sankcjonowanych przez koncern wśród źródeł – buduje narrację zgodną z polityką firmy, zwłaszcza w zakresie konkluzji o charakterze politycznym. Taka postawa wydaje mi się kontrowersyjna – przy czym nie upominam się tu o pozytywistyczny „dystans badawczy”, ale o sceptycyzm wobec oświadczeń o charakterze reklamowym. Albo o sproblematyzowanie i artykulację własnej postawy, chociażby w duchu wielokrotnie wszak krytykowanej pozycji jenkinsowskiego aca-fana. Nawet wśród słynnych z braku transparentności firm projektujących gry cyfrowe, Nintendo wyróżnia się spójną polityką informacyjną maskującą (jak widać, skutecznie) polityczne i kulturowe uwikłania przedsiębiorstwa. Stąd branie za dobrą monetę wypowiedzi autoryzowanych przez jego przedstawicieli utrudnia krytyczną analizę. Skutki takiej optyki są w pracy jednoznacznie widoczne w partii trzeciej, politycznej, zwłaszcza wtedy, gdy tekst łączy estetykę kawaii z apolitycznością, nie zwracając uwagi na jej dość wyraźne polityczne znaczenie, zarówno jako strategii przetrwania, jak podstawowego składnika polityki kulturowej cool Japan, służącej jako narzędzie japońskiej soft power jeszcze w czasach Cesarstwa. Czy też redukując sposób przedstawiania Nowojorczyków (a nie smętnych mieszkańców Tokio, co z perspektywy regionu Kansai byłoby równie sensowne!) do pozytywnej waloryzacji zabawy – motywu rozbieranego już w analizach *Super Mario Bros* sprzed dwudziestu lat.

Być może wynikiem takiego właśnie podejścia badawczego jest podskórnie obecne przeciwstawianie zabawy opowiadaniu: traktując poważnie wypowiedzi Miyamoto Shigeru o wyższości rozgrywki, tekst rozprawy sugeruje niewielką zawartość narracyjną gier Nintendo i wyciąga z tego polityczne wnioski. To stanowisko charakterystyczne dla starej ludologii, z dana jednak nieaktualne: gry japońskiej firmy posługują się po prostu innymi narzędziami, sprzyjającymi

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

powstawaniu narracji emergentnej. Autor jest świadomy ich istnienia – pisze o opowiadaniu przestrzenią – ale sprowadza je właściwie do dygresji, choć w samych analizach perspektywa fabularna wyraźnie dominuje. W rezultacie wywód staje się niekonsekwentny; najpierw kolory sprowadzone zostają w znacznej mierze do ich znaczenia w obrębie fabuły gier, na przykład tożsamości spotykanych postaci, a potem rozprawa upiera się, że fabularność ma dla produkcji Nintendo znaczenie drugorzędne. Skoro tak, zapewne należałoby wzmocnić analizę rozgrywki, na przykład w duchu postludologicznym, ta jednak jest właściwie nieobecna, wyjąwszy kilka uwag o zmianach możliwości awatara wskutek przemiany w inną postać oraz solidnej analizy groźnej „fioletowej cieczy”, przeprowadzonej kompleksowo, ale przecież niewielkiej objętościowo.

Trzecia kwestia zasadnicza dotyczy bardzo oględnej obecności w pracy perspektywy studiów platformowych. Wprawdzie tematyka technologiczna kilkakrotnie się w rozprawie pojawia, na przykład tam gdzie mowa o wyświetlaczach OLED w najnowszych wersjach konsoli Nintendo Switch, albo podczas analizy fioletu jako zamiennika czerni na wyświetlaczu, jest traktowana pobocznie, a kwestia prezentacji kolorów zostaje zredukowana do możliwości technologicznych wyświetlacza. Tymczasem głębsze wejście w problematykę architektury sprzętu Nintendo, zwłaszcza konsoli Super Nintendo Entertainment System mogłoby przynieść dodatkowe rozpoznania na temat roli charakterystycznej estetyki dużych plam kolorystycznych dla płynności rozgrywki w relacji do możliwości obliczeniowych sprzętu, zidentyfikować znaczenie rozdzielania procesorów graficznych od centralnych jednostek obliczeniowych dla zmiany estetyki gier cyfrowych, czy też zwrócić uwagę, że o ile problematyka oświetlenia nie ma znaczenia dla gier wykonanych w dwuwymiarowej technologii sprite (gdzie, istotnie, każdy obiekt emituje światło samodzielnie), o tyle staje się problemem w wypadku środowisk trójwymiarowych, gdzie bryły oświetlane są z zewnątrz, w czasie rzeczywistym. Uzupełnienie wywołu o perspektywę studiów platformowych przyniosłoby znaczące korzyści poznawcze, zapewniając dodatkowe wyjaśnienia dla wyborów estetycznych, które z perspektywy

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)





UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

technologii współczesnej wydają się arbitralne, ale mogą być zakorzenione w uwarunkowaniach technologicznych konsol wcześniejszych.

I wreszcie rzecz ostatnia, drobna w zasadzie, ale być może pomocna w przygotowaniu publikacji: tekst niewłaściwie posługuje się pojęciem afordancji. To przejęte z psychologii pojęcie nie oznacza „interaktywnych elementów gry”, ale modelowane przez sam obiekt oraz dotychczasowe doświadczenia użytkownika możliwości działania, postrzegane i podejmowane przez graczy. Różnica wydaje się subtelna, ale ma znacznie fundamentalne: pojęcie „elementu interaktywnego” sugeruje istnienie elementów nie-interaktywnych, które pomimo braku responsywności mają przecież afordancje: na przykład afordancją wirtualnej ściany jest blokować możliwość ruchu. Myślę, że kategoria „elementów interaktywnych” (albo jeszcze lepiej – „responsywnych”), albo bardziej szczegółowy opis afordancji elementów oznaczonych fioletem lepiej oddawałaby tu intencję autora, tak jak ją rozumiem.

Jak zatem widać, pracę przyjmuję nie bez wahania. Uważam jednak, że pomimo wyliczonych powyżej niedoskonałości stanowi znaczący wkład w rozwój refleksji nad grami cyfrowymi: wprowadza nową kategorię analizy, wskazuje narzędzia które można w niej wykorzystać oraz konsekwencje poznawcze jej stosowania. Większość wskazanych wyżej kwestii dotyczy zresztą rozprawy jako pracy poświęconej grom firmy Nintendo, i tu faktycznie wskazane byłyby dalsze, bardziej krytyczne i pogłębione badania. Przyjmuje ją jednak z radością jako propozycję metodologiczną, dobrze osadzoną w paradygmatach poznawczych humanistyki, świadomą własnych uwarunkowań, autorefleksyjną i, co najważniejsze, opreacjonalizowalną. Użyteczność metody i związanej z nią perspektywy zostaje dowiedziona ponad wszelką wątpliwość. Dlatego właśnie z przyjemnością uznaję rozprawę za spełniającą warunki stawiane rozprawom doktorskim i proszę o dopuszczenie jej do dalszych etapów postępowania.

dr hab. Tomasz Z. Majkowski  
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

[groznawstwo@uj.edu.pl](mailto:groznawstwo@uj.edu.pl)

[groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl](http://groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl)