

Lollipop Chainsaw Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo

DOMINIKA STASZENKO

Uniwersytet Łódzki

Abstract

Goichi Suda's *Lollipop Chainsaw* and the problem of authorship in video games

This paper examines the phenomenon of the game designed by Goichi Suda, also known as Suda 51. It focuses on the analysis of Lollipop Chainsaw, detailing the characteristics of his work, such as a sense of humor, unique aesthetics and controversial solutions. This Japanese designer is sometimes considered as an artist who manifests his original ideas even in high-budget games. This paper also describes the problem of authorship in the video games medium using Suda's creation as an example.

KEYWORDS: Goichi Suda, aesthetics, remediation, authorship

1. Wprowadzenie

Kategoria autora w przypadku medium gier wideo nastrocza wiele trudności nie tylko w kwestii interpretacji, kim tak właściwie jest autor gry, ale

także w kontekście pytania, czy w ogóle używanie takiego pojęcia jest zasadne w stosunku do interaktywnego dzieła powstałego przy współpracy wielu osób. W teorii filmu przyjmuje się, że reżyser odpowiada zarówno za aspekty techniczne związane z produkcją utworu, jak i estetyczne, co pozwala określić reżysera mianem autora sprawującego pieczę nad wszystkimi etapami powstania dzieła, a także elementami decydującymi o wartości artystycznej obrazu (Carr, 2013, s. 11). Ze względu na fakt, że zarówno filmy, jak i gry powstają dzięki zaangażowaniu wieloosobowych zespołów, próba przełożenia takiej definicji autorstwa na grunt badań nad nowym medium wydaje się uzasadniona.

Jednakże problemem uniemożliwiającym zastosowanie analogii jest przede wszystkim trudność w rozstrzygnięciu, kto odpowiada za całokształt projektu. Yavuz Demirbaş zwraca uwagę, że w przypadku gier przez pojęcie twórcy rozumie się zarówno programistę posiadającego wiedzę techniczną, jak i projektanta realizującego w danym dziele swoją wizję artystyczną (2008, s. 3). Ponadto gry są niezwykle złożonym medium, w którym aspekty związane z przedstawieniem fikcyjnego świata oraz opowiadaną historią nie są jedynymi istotnymi elementami tekstu. Mechanika rozgrywki, interfejs czy też obowiązujące reguły także mają wpływ na odbiór danego tytułu. Należy również pamiętać, że w wielu produkcjach wartość estetyczna uzależniona jest od możliwości technicznych, dlatego tak ważna jest współpraca programisty odpowiadającego za silnik gry z projektantem tworzącym gotowy do eksploatacji wirtualny świat (tamże, s. 2).

Kai Tölle (2012) uważa, że pojęcie autora dzieła filmowego zostało wprowadzone, by kino mogło zostać uznane za medium realizujące również dzieła o wartości artystycznej. Obserwacja ta jest szczególnie ważna w kontekście częstych dyskusji akademickich o uznaniu gier za formę sztuki. Trudno przewidywać, czy wprowadzenie spójnej definicji autorstwa w przypadku tego medium rozwiązałoby problem i zakończyło spór o uznawanie bądź negowanie wartości artystycznych gier, ale z pewnością analizowanie konkretnych tytułów jako wyrazu ekspresji i wrażliwości ich twórców pozwoli przyjąć szerszą perspektywę badawczą i sprowokuje do głębszego namysłu nad treściami prezentowanymi w grach (Mitchell, 2012). Z tego względu poddam analizie *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2012) – grę zasługującą na miano autorskiej, wyprodukowanej w studiu zarządzanym przez Goichiego Sude, znanego także pod pseudonimem Suda 51. Demirbaş przypomina, że według Aarsetha twórca gier musi spełnić trzy warunki, żeby móc zostać uznanym za autora. Przede wszystkim gra musi być kojarzona z konkretnym nazwiskiem, a nie nazwą dewelopera lub wydawcy. Twórca musi posiadać w swoim dorobku więcej niż jeden tytuł, a stworzone przez niego produkcje powinny wyróżniać się na tle innych gier należących do

danego gatunku (Demirbaş, 2008, s. 4). Stąd też opisując *Lollipop Chainsaw* zwracam uwagę na kwestie wizerunku żeńskiej bohaterki, charakterystycznej estetyki, remediacji, autotematyzmu, a także licznych nawiązań do kultury popularnej stanowiących charakterystyczne cechy projektów Sudy.

2. Rola kobiecych postaci

Gry firmowane nazwiskiem Goichiego Sudy wzbudzają wiele kontrowersji wśród odbiorców z Europy oraz Stanów Zjednoczonych ze względu na sposób przedstawiania żeńskich postaci. Japońskiemu twórcy zarzuca się nadmierną koncentrację na aspektach związanych z seksualnością, poniżające i uprzedmiotawiające sportretowanie kobiet oraz stawianie ich w rolach swego rodzaju uzupełnienia dla męskiego protagonisty lub obiektu, który należy wybawić z opresji. Tuż po premierze niemal każdej gry Sudy pojawiają się opinie, że to, co najwyraźniej bez zastrzeżeń przyjmowane jest w Kraju Kwitnącej Wiśni, niekoniecznie sprawdza się na zachodnim rynku. Mimo tego twórca konsekwentnie wprowadza do swoich projektów hiperseksualizowane bohaterki, prowokacyjne dialogi oraz fragmenty rozgrywki koncentrujące się na erotycznych relacjach zachodzących pomiędzy postaciami.

Wyeksponowaną seksualność doskonale widać w grze *Lollipop Chainsaw*, której bohaterką jest osiemnastoletnia pogromczyni zombie, Juliet Starling. Fizyczna atrakcyjność dziewczyny podkreślona została zarówno przez skąpy strój *cheerleaderki*, jak i niewybredne komentarze padające ze strony napotkanych w czasie rozgrywki mężczyzn, dla których ewidentnie stanowi ona obiekt seksualny. Znaczący jest również brak możliwości jakiegokolwiek reakcji na wspomniane komentarze, ponieważ ani bohaterka nie odpowiada tymże postaciom, ani gracz nie może podjąć działania sprzeciwiającego się zachowaniom stanowiącymi przykład słownego molestowania seksualnego (Carr, 2013, s. 18). Erotyka oraz seksualność pojawiają się także w innych grach Sudy. Warto w tym kontekście przywołać produkcję *Killer is Dead* (Grasshopper Manufacture, 2014) zawierającą kontrowersyjny tryb „Gigolo Mode”, w którym zadaniem gracza jest uwiedzenie kilku kobiet.

Goichi Suda zdaje się jednak nie przejmować zastrzeżeniami wobec wizerunku kobiecych postaci w jego grach, ponieważ jak sam stwierdził w wywiadzie zamieszczonym na portalu Edge, w Japonii produkcje te nie wzbudzą kontrowersji, więc nie obawia się, że z powodu epatowania seksualnością zostaną odrzucone przez graczy ze Stanów Zjednoczonych lub Europy (Edge, 2014). Analizując kwestię portretowania żeńskich postaci w tytułach sygnowanych nazwiskiem Sudy muszę jednak zwrócić uwagę na pewien rodzaj

dwuznaczności, który sprawia, że w przesadnie eksponowanej erotyce oraz protekcjonalnym obrazowaniu bohaterki paradoksalnie można dopatrzeć się krytyki stereotypowego ukazywania kobiet w grach. Paulina Ewa Rajkowska jednoznacznie stwierdza, że postać Juliet została stworzona po to, by sparodiować najpopularniejsze klisze i uprzedzenia względem protagonistek w grach (Rajkowska, 2014, s. 41).

Opinię tę potwierdza nie tylko skąpy strój bohaterki, ale także perspektywa wirtualnej kamery oraz sposób, w jaki śledzi ona każdy ruch dziewczyny w trakcie przerywników fabularnych. Stały, trzecioosobowy widok zmusza użytkownika do ciągłego oglądu sylwetki postaci, co natychmiast budzi skojarzenia z teorią o obecności w mediach tak zwanego męskiego spojrzenia, służącego umocnieniu patriarchalnego systemu sytuującego kobietę w roli atrakcji wizualnej (Carr, 2013, s. 7). Nachalność oraz przesada, z jakimi Goichi Suda eksponuje seksualność bohaterki trudno byłoby odczytywać jako sprzeciw wobec wspomnianych wcześniej stereotypów, gdyby nie dysonans, jaki pojawia się w momencie analizy charakteru postaci. Bohaterkę *Lollipop Chainsaw* wyróżnia bowiem nie tylko atrakcyjny wygląd i egzaltacja, ale także inteligencja, odwaga oraz doskonale przygotowanie do walki z próbującymi opanować świat zombie. Z pewnością Juliet Starling nie odpowiada wzorcowi damy w opałach, która musi zostać uratowana przez mężczyznę. Wręcz przeciwnie, to właśnie ona spełnia w tej historii nadrzędną rolę, ponieważ okazuje się bardziej skuteczna od męskich postaci, a na dodatek sama musi zapewnić ochronę swojemu ukochanemu.

Twórca gry w ten sposób unika tradycyjnego podziału uczestników historii ze względu na płeć, wymykając się popularnemu założeniu, że kobieca postać pełni jedynie pomocnicze funkcje, a sprawczość przynależy mężczyźnie. Ponadto Juliet nie zachowuje się prowokacyjnie i w żaden sposób nie wykorzystuje swojej seksualności. Poprzez ten ogromny kontrast pomiędzy wyglądem a charakterem postaci Suda zdaje się drwić z odbiorców chcących widzieć w kobiecie jedynie hiperseksualną, bezwolną, niewiele znaczącą atrakcję wizualną, ponieważ to właśnie mężczyźni zostali sportretowani jako nieporadne ofiary epidemii, dla których każda sytuacja jest okazją do wygłoszenia opinii o erotycznym podtekście.

Podsumowując – z jednej strony ekscentryczny twórca wpisuje swoje dzieła w paradygmat cechujący się według Karen E. Dill i Kathryn P. Thill przedstawieniem kobiet w relacjach heteroseksualnych jako obiektów istniejących tylko po to, by spełniać erotyczne fantazje i pragnienia mężczyzn (2014); jednak z drugiej strony – charakterystyczna dla gier Sudy groteskowość połączona ze zniekształceniem i hiperbolizacją pewnych motywów i wątków

pozwala postawić też tezę, że Goichi Suda kreuje żeńskie postaci w sposób bardzo świadomy i celowo prowokujący dyskusje.

3. Estetyka jako wyraz artystycznej ekspresji

Grant Tavinor uważa, że przez kilkadziesiąt lat istnienia gry komputerowe ewoluowały od prymitywnych, nakierowanych jedynie na dostarczanie rozrywki tekstów do prawdziwie artystycznych form należących do sztuki popularnej (2009, s. 12). Jego zdaniem obecnie w medium tym pojawiają się produkcje zaawansowane zarówno pod względem technicznym, jak i estetycznym, osiągając przypisywany sztuce stopień wyrafinowania (tamże). Dyrektor studia Grasshopper Manufacture deklaruje, że tworząc swoje dzieła, pragnie przeciwstawić się głównonurtowym trendom nakazującym standaryzację i projektowanie pod gusta szerokiego grona odbiorców, ponieważ gry powinny zostać wprowadzone w sferę kultury i sztuki (Edge, 2014). Takie stwierdzenie brzmi dość kontrowersyjnie, biorąc pod uwagę fakt, że mimo aury „autorskości” otaczającej osobę Goichiego Sudy, projektant i reżyser raczej nie jest kojarzony z niezależną, niskobudżetową twórczością. Niemniej nie można japońskiemu designerowi odmówić posługiwania się charakterystycznym estetycznym schematem, dzięki któremu oprawa wizualna w jego produkcjach jest w środowisku graczy rozpoznawalna bez trudu.

Należy zwrócić uwagę na niesamowicie barwną, pełną żywych, radosnych kolorów przestrzeń w *Lollipop Chainsaw*, która w połączeniu z obecnością przerażających potworów i motywem apokalipsy zombie nadaje całej rozgrywce groteskowego, absurdalnego wymiaru. Dodatkowo gra zdaje się komunikować odbiorcom, że nie powinni traktować jej tak poważnie jak innych produkcji wpisujących się w gatunek *survival horroru* lub *slaschera*, ponieważ eliminacja kolejnych przeciwników przybiera formę zabawy nie tylko dla użytkowników, ale także dla głównej bohaterki. Wszystko wskazuje na to, że Juliet Starling nie tylko nie odczuwa lęku w związku z czekającym ją zadaniem, ale właściwie fakt pojawienia się nieumarłych uważa za całkiem naturalne zjawisko. Groteskowe ujęcie motywu obrony świata przed zagrożeniem ze strony zombie doskonale obrazuje także sam tryb walki, ponieważ główne narzędzie wykorzystywane do usuwania potworów, jakim jest piła mechaniczna, po każdym użyciu pozostawia tęczyowy rozbłysk. Natomiast szczególnie udane chwytaki zostają nagrodzone krótkim przerywnikiem pozwalającym graczowi dokładnie prześledzić, co dzieje się w chwili starcia protagonistki z przeciwnikiem. Na planszy pojawia się wówczas feeria barw

podkreślona dodatkowo przez liczne błyszczące serca, gwiazdy i inne infantylne symbole.

Bryan Carr powołując się na Shapiro przypomina, że w grach Sudy 51 często eksponowane są motywy związane z seksualnością oraz erotyką (2013, s. 13). Wspomnianą piłę mechaniczną można więc interpretować nie tylko jako przekształcenie elementu znanego z kinowych *slasherów*, ale także jako symbol falliczny. *Lollipop Chainsaw* nie korzysta jedynie z konwencji horroru, ale nawiązuje również do opowieści o romantycznych uniesieniach amerykańskiej młodzieży. Kontekst kulturowy jest szczególnie ważny dlatego, że Suda odwołuje się do tekstów charakterystycznych dla popkultury, w których pojawiają się figury zakochanych nastolatków. Juliet jako atrakcyjna, lecz nieco naiwna cheerleaderka oraz jej chłopak noszący ubrania wskazujące na przynależność do drużyny sportowej stają się przykładem pary rodem z filmów lub powieści, w których eksponuje się motyw podziału uczniów na grupy względem stopnia ich „popularności”. Nawiązania do innych tekstów to kolejny wątek wart poruszenia w kontekście tego tytułu, ponieważ autor zadbał o to, by wiele elementów gry odnosiło się do innych dzieł lub osób.

Najbardziej oczywistym nawiązaniem jest nazwa szkoły – San Romero High School natychmiast budzi skojarzenia z reżyserem George'em Romero i jego filmami o walce z zombie. W dalszej części rozgrywki bohaterka trafia do salonu gier arkadowych Fulci Fan Center, którego nazwa również jest odniesieniem do osoby reżysera, Lucio Fulciego, tworzącego filmy o żywych trupach. Jednakże *Lollipop Chainsaw* obfituje również w nieco mniej oczywiste nawiązania, np. Juliet może przebrać się w strój Ash z gry *Evil Dead*. Ważną rolę odgrywa także muzyka, ponieważ każdy z pięciu bossów powstał w oparciu o inny gatunek muzyczny. Carr przypomina, że współczesne gry często wykorzystują znane piosenki oraz motywy muzyczne do tworzenia pastiszu, uruchamiającego określone skojarzenia (tamże, s. 15). Na tej zasadzie wykreowano głównych przeciwników Juliet, przekształcając groźne potwory w melomanów walczących przy pomocy dźwięków lub innych atrybutów związanych z muzyką. Estetyka w grach Sudy stała się jedną z cech gwarantujących jego projektom rozpoznawalność. W warstwie wizualnej zazwyczaj występuje połączenie ikonografii typowych dla kilku różnych gatunków, wywołujące efekt groteskowych przedstawień. Obok odrażających potworów znajdują się kolorowe znaczniki, a tęcze, świecące ślady towarzyszą każdej wymianie ciosów.

4. Zjawisko remediacji oraz specyficzny rodzaj humoru

W większości gier Goichiego Sudy występuje zjawisko remediacji, będące przeniesieniem estetyki wykorzystywanej w starszym medium i kojarzonej z przedstawieniami dla niego typowymi do dzieł należących do nowszego medium (Bolter, Grusin, 2000, s. 11–15). W przypadku analizowanego tytułu obecne są estetyczne nawiązania do komiksu oraz mangi. Co jakiś czas dynamiczna rozgrywka zostaje przerwana przez statyczny, wyraźnie odmienny stylistycznie kadr, zawierający podstawowe informacje o nowo poznanych bohaterach. Podobnie zaprojektowano także ekran głównego menu prowadzący do udostępnianych w trakcie rozgrywki lokacji oraz przerywniki pojawiające się w momencie wczytywania kolejnego poziomu. Zapożyczeniem z komiksowego designu są również wszelkie wiadomości i podpowiedzi wyświetlane na ekranie już po odzyskaniu kontroli nad postacią, ponieważ wyglądają jak narracyjne, komiksowe ramki. Konotacje z tym medium wykorzystano także przy tworzeniu krótkich, jednoznacznych komunikatów sygnalizujących, że w pobliżu ktoś potrzebuje pomocy, umieszczonych w formie rozpoznawalnego kształtu stosowanego w komiksach dla podkreślenia dynamiki akcji. Ponadto elementy należące do graficznego interfejsu, a zatem paski określające stan zdrowia bohaterki, liczbę zdobytych punktów, aktualne zadanie do wykonania lub informacje o tym, jaki przycisk na kontrolerze odpowiada za konkretne działanie, również sprawiają wrażenie narysowanych, a nie wygenerowanych komputerowo obrazów.

Ciekawym zabiegiem podkreślającym samoświadomość medium jest także remiks gier retro, pojawiający się w kilku sekwencjach bazujących na zręczności gracza oraz jego wiedzy na temat historii medium i popularnych produkcji głównie z lat osiemdziesiątych. Gdy bohaterka trafia do wspomnianego Fulci Fun Center, rozgrywka toczy się w miejscach przypominających między innymi labirynt z *Pac-Mana* (Namco, 1980) oraz planszę z *Ponga* (Atari, 1972). Referencyjność lub nawet autoreferencyjność należy zresztą do kolejnych wyznaczników stylu Goichiego Sudy sprawiających, że jego twórczość bywa porównywana przez publicystów do dorobku Quentina Tarantino (Harper, 2015). Japoński projektant często odnosi się do własnych dzieł oraz do popularnych w zachodniej kulturze motywów znanych z tamtejszych filmów, komiksów czy również gier komputerowych, przyznając, że intryguje go zderzenie elementów typowych dla kultury amerykańskiej i japońskiej (Torres, 2012).

W grach stworzonych przez Sudę 51 bardzo często obecny jest także komizm balansujący na granicy akceptowalnej przez większość odbiorców frywolności z wulgarnym, rubasznym humorem. Wskazana już wcześniej koncentracja na seksualności w produkcjach japońskiego projektanta nie ogra-

nicza się jedynie do wyglądu postaci, ponieważ objawia się także w konkretnych, nacechowanych erotycznie żartach. Mniej zapadającym w pamięć, ale również adekwatnym do zilustrowania tego zagadnienia przykładem jest także wypowiedź protagonistki *Lollipop Chainsaw*, która w pewnym momencie ostrzega gracza, by nie zaglądał pod jej spódnicę. Ponadto, ta sama uwaga pojawia się również w formie napisu na ekranie ładowania kolejnej planszy. Oczywiście Goichi Suda nie wykorzystuje jedynie rubasznych żartów, niemniej ze względu na wzbudzone kontrowersje, to właśnie przez ich pryzmat twórczość artysty bywa definiowana jako dziwna, niewłaściwa i wulgarna.

5. Podsumowanie

Goichi Suda zdaje się wpisywać w ramy określające autora gier zaproponowane przez Espena Aarsetha. Jako twórca kilku tytułów, promowanych jako jego dzieła, a nie wytwory konkretnego studia, oraz prezentujący rozpoznawalny przez odbiorców styl Suda spełnia warunki wymienione przez badacza. Opisany powyżej przykład gry *Lollipop Chainsaw* stanowi również podstawę do twierdzenia, że japoński projektant ma nietuzinkową umiejętność łączenia gatunków gier oraz wykraczania poza utarte schematy. Twórca doskonale wyczuwa napięcia wynikające z różnic kulturowych pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Europą a Japonią i wykorzystuje je w celu przyciągnięcia jak największej liczby odbiorców oraz prowokowania dyskusji na temat przekraczania granic dobrego smaku, co w przedstawionej przeze mnie produkcji zostaje bardzo wyraźnie zarysowane. Trudno jednoznacznie wskazać, w jakim kierunku jego gry ewoluują, ale uważam, że tytuły sygnowane nazwiskiem Goichiego Sudy zawsze będą wymykać się jednoznacznym klasyfikacjom, pozwalając na wielość interpretacji i wynikające z nich interesujące wnioski dotyczącej zarówno środowiska twórców, jak i graczy.

LITERATURA

- Bolter, J. Grusin R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
Carr, B. (2013). *Virtual Vision: Applying Cultural and Critical Theory to Video Game Aesthetics in*

- Lollipop Chainsaw. *Southwest Mass Communication Journal*, 28(2). Online: <<http://swmcjournal.com/wp-content/uploads/2013/07/carr.pdf>>. Data dostępu: 21 maja 2015.
- Demirbaş, Y. (2008). Video Games and Auteur Theory. International Design and Cinema Conference. Online: <<ftp://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/17.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2015.
- Dill, K. Thill, K. (17 października 2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. Online: <<http://drkarendill.files.wordpress.com/2008/09/dill-and-thill-from-springer.pdf>>. Data dostępu: 14 maja 2014.
- Edge (26 lipca 2013). Suda 51 on originality, videogame sexism and next gen development. Online: <<http://www.edge-online.com/features/suda-51-on-originality-videogame-sexism-and-next-gen-development/>>. Data dostępu: 14 maja 2014.
- Gallagher, R. (brak daty). Pressing Concerns: Comedy, Interactivity and Buttonless Videogame Interfaces. Online: <<http://static.londonconsortium.com/issue09/Gallagher.pdf>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Harper, J. (20 stycznia 2013). 5 Reasons Why Suda 51 Is The Quentin Tarantino of Gaming. Online: <<http://whatculture.com/gaming/5-reasons-why-suda-51-is-the-quentin-tarantino-of-gaming.php>>. Data dostępu 22 maja 2015.
- Mitchell, W. (brak daty). Auteur Theory in Gaming: Jonathan Blow's *Braid*. Online: <http://www.pugetsound.edu/files/resources/2685_Auteur%20Theory%20in%20Gaming%20-%20Jonathan%20Blow%E2%80%99s%20Braid.pdf>. Data dostępu: 23 maja 2015.
- Rajkowska, P.E. (11 czerwca 2014). Roles of female video games characters and their impact on gender representation. Online: <<http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:720865/FULLTEXT01.pdf>>. Data dostępu: 20 maja 2015.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Torres, T. (13 kwietnia 2012). Interview: Suda 51 talks zombies, Lollipop Chainsaw, and...CHiPs?! Online: <<http://www.2d-x.com/suda-51-talks-zombies-lollipop-chainsaw-and-chips>>. Data dostępu: 17 maja 2014.
- Tölle, K. (29 kwietnia 2012). Can *Auterism* be applied on Digital Games? Online: <https://mediamonkeyblog.files.wordpress.com/2012/08/digital_games_auterism.pdf>. Data dostępu: 20 maja 2015.

LUDOGRAFIA

Grasshopper Manufacture (2012). *Lollipop Chainsaw* [gra wieloplatformowa]. Kadokawa Games.

Grasshopper Manufacture (2014). *Killer is Dead* [PC]. Deep Silver.

mgr Dominika Staszenko, kulturoznawczyni, doktorantka
w Instytucie Kultury Współczesnej, Uniwersytet Łódzki,
staszenko@uni.lodz.pl

***Lollipop Chainsaw* Goichiego Sudy i problem autorstwa w medium gier wideo**

Abstrakt

*Kategoria autora jako indywidualnego twórcy wydaje się archaiczna, niepotrzebna i niefunkcjonalna w kontekście medium gier komputerowych. Jednakże takie myślenie nie jest do końca zasadne, ponieważ wciąż można wskazać twórców, którzy manifestują swoje oryginalne pomysły nawet w grach wysokobudżetowych, mających z założenia odnieść komercyjny sukces. Jedną z takich osób jest właśnie Goichi Suda znany jako Suda 51. W swoim artykule analizuję grę *Lollipop Chainsaw* z wyszczególnieniem charakterystycznych cech jego twórczości, takich jak specyficzne poczucie humoru, unikalna estetyka oraz kontrowersyjne rozwiązania kreatywne.*

SŁOWA KLUCZOWE: *Goichi Suda, estetyka, remediacja, autorstwo*