

Maria B. Garda

Gatunek

Pierwsze gatunki gier wideo były efektem przetwarzania praktyk kulturowych i wzorców gatunkowych znanych z innych mediów. Gry arkadowe, takie jak popularne produkcje Atari z lat siedemdziesiątych XX wieku, naśladowały różne dyscypliny sportowe, między innymi tenis lub hokej. Początki gier cRPG (*computer Role-Playing Game*) sprowadzały się w dużej mierze do jak najwierniejszego odwzorowania systemów gier fabularnych w rodzaju *Dungeons & Dragons*. Z kolei gry akcji, w których strzelamy do celu, takie jak FPS (*First Person Shooter*), wywodzą się między innymi od strzelnic, znanych jeszcze z jarmarków. Można zatem powiedzieć, że rodzaje elektronicznej rozrywki wyrastają z wcześniejszych praktyk kulturowych osadzonych w rzeczywistości fizycznej.

Z czasem jednak gry wideo ewoluowały i zaczęły obierać w zupełnie nowe, niespotykane nigdzie indziej znaczniki gatunkowe. Ukształtowały one repertuar gatunkowy, którym dzisiaj posługują się gracze. W pół wieku po komercyjnym debiucie *Ponga* (Atari, 1972), gry wideo mają rozbudowany system gatunkowy, który łączy w sobie zarówno elementy wyjątkowe, charakterystyczne tylko dla tego medium, jak i znane z literatury, kina, komiksu, malarstwa, teatru czy telewizji. Warto także pamiętać, że ta zależność cechuje się sprzężeniem zwrotnym. Znajomość gatunków gier cyfrowych

jest cenną kompetencją kulturową, potrzebną również do zrozumienia tekstów tworzonych w innych mediach, a być może nawet niezbędną do zrozumienia kultury współczesnej w ogóle.

Definiowanie gatunku

Terminologia stosowana w badaniach systemów gatunkowych poszczególnych mediów różni się między sobą. Mówiąc o gatunkach w grach wideo, będziemy nierzadko posługiwać się innymi pojęciami niż badacze literatury czy filmu. Nie oznacza to jednak, że terminy stosowane przez literaturoznawców lub filmoznawców są całkowicie nieprzydatne dla analizy doświadczenia rozgrywki, i *vice versa* – terminy wypracowane przez groznawców nie mogą być wykorzystywane przez badaczy innych tekstów kultury. Część pojęć, a nawet problemów badawczych wydaje się wspólna dla wszelkich studiów genologicznych wywodzących się z zachodniego kręgu kulturowego. Warto jednak pamiętać, na co zwraca uwagę literaturoznawca Jean-Marie Schaeffer, że zapożyczenia interdyscyplinarne w genologii prowadzą najczęściej do nieporozumień i impasów teoretycznych; dlatego jego zdaniem najlepiej analizować każdy obszar gatunkowości w ramach jego własnej tradycji epistemologicznej, a więc w ramach dorobku danej dyscypliny¹. Postulat ten wydaje się zdroworozsądkowy, lecz biorąc pod uwagę interdyscyplinarny charakter badań nad grami wideo, bardzo trudny do osiągnięcia.

Co więcej, rzadko kiedy mamy do czynienia ze spójnością terminologiczną nawet w ramach jednej dyscypliny. Zazwyczaj każdy genolog proponuje własne kryteria typologiczne, przy czym rzadko

¹ Za: D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, s. 52–55. Źródło: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video (dostęp: 30.05.2017).

które spośród nich są uznawane za paradygmatyczne. W efekcie nie ma żadnego konsensusu, co zresztą wypunktowuje semiotyk Daniel Chandler, pisząc, że to, co dla jednego badacza jest gatunkiem, dla drugiego będzie podgatunkiem, a dla jeszcze innego „techniką, stylem, formułą albo grupą tematyczną”². Groznawca Dominic Arsenault posuwa się nawet o krok dalej, mówiąc wprost o „wielkiej gatunkowej iluzji” (*The Great Genre Illusion*), przez którą rozumie nieodzowną niejasność kategorii gatunku. Jego zdaniem „gatunek” (*genre*) jest terminem tak ogólnym, że nie ma więcej do zaoferowania dyskursowi akademickiemu niż słówko „takie-coś” (*thingy*)³.

Jako badacz wywodzący się z kręgu kultury frankofońskiej, Arsenault zwraca uwagę na fakt, że zapożyczone do angielskiego francuskie słowo *genre* otoczone jest w literaturoznawstwie anglo-amerykańskim nimbem pojęcia specjalistycznego, którego wszakże w języku wyjściowym nie posiada⁴. Świadomość uwarunkowań międzykulturowych i językowych nomenklatury genologicznej, czy też szerzej – humanistycznej, jest szczególnie istotna dla badacza polskiego, gdyż groznawstwo jako młoda i lokalna gałąź *game studies* jest niejako skazane na zapożyczanie terminologii anglojęzycznej, aktualnego *lingua franca* akademii⁵. Co więcej, język angielski jest także *lingua franca* branży twórców gier i samej kultury gry. Posługiwanie się zapożyczeniami w rodzaju *gameplay*, *gaming*

² D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, <https://pdfs.semanticscholar.org/9d89/b35f9abe554db8f8827390ec3898fd1afba9.pdf> (dostęp: 20.08.2019).

³ D. Arsenault, *Des typologies mécaniques...*, s. 47–51.

⁴ *Ibidem*, s. 50.

⁵ Język angielski nie był nim jednak od zawsze, co niejako zresztą odzwierciedla etymologia zapożyczonego z języka francuskiego słowa *genre*, które wywodzi się od łacińskiego *genus* (rodzaj, cecha). Co ciekawe, polski „gatunek” ma zupełnie inne korzenie i wywodzi się od niemieckiego *Gattung*, które z kolei pochodzi od starogermńskiego *gaten* (gromadzić się). Zatem kiedy przekładamy *genre* na „gatunek”, to tak naprawdę zestawiamy ze sobą słowa, których pierwotne znaczenia zasadniczo różnią się między sobą.

czy *casual* jest u nas na porządku dziennym. Warto jednak pamiętać, że, po pierwsze, terminy anglojęzyczne też bywają zapożyczeniami, a po drugie, przekład na język polski może być okazją do redefinicji i doprecyzowania znaczenia danego pojęcia. Dobrym przykładem takiej sytuacji jest znajdujący się w niniejszej publikacji tekst autorstwa Pawła Grabarczyka, w którym jest mowa o gatunkach *hardcore* i *casual*, a więc angażujących i nieangażujących⁶.

Czym zatem są gatunki i jak je definiować? Zanim omówione zostaną kryteria specyficzne dla groźnawstwa i gier wideo, warto przyrzeć się najczęściej spotykanym podejściom w badaniach mediów. Szerokiego ich przeglądu dokonuje Chandler, ale na potrzeby tego opracowania przedstawione zostaną tylko niektóre z nich: podejście biologiczne, podobieństwa rodzinnego i prototypowe⁷. Następnie przywołane zostaną badania wywodzące się z polskiej tradycji genologicznej i najnowsze propozycje z kręgu badań nad gramami wideo.

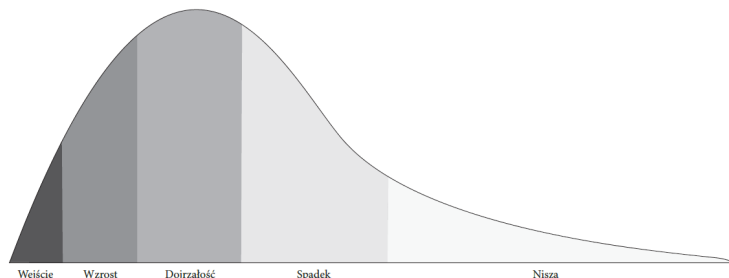
Podejście **biologiczne**, będące w ujęciu Roberta Stama „swego rodzaju esencjalizmem, w ramach którego gatunki są postrzegane jako ewoluujące w toku ustandaryzowanego cyklu życiowego”, wywodzi się między innymi od ewolucyjnej teorii rozwoju gatunków literackich autorstwa Ferdinanda Brunetière’a (1890)⁸. Prace francuskiego badacza zostały opublikowane pod koniec XIX wieku, a więc w czasie, kiedy teoria Darwina (1859) oddziaływała silnie nie tylko na nauki przyrodnicze. Z dzisiejszej perspektywy metafora ewolucyjna budzi liczne zastrzeżenia, gdyż zakłada linearny cykl życiowy gatunku, w ramach którego gatunek się konstytuuje, osiąga pewne apogeum, a następnie powoli umiera, aby rozpuścić się w innych formach gatunkowych. Błyskotliwej dekonstrukcji tej analogii dokonał filmo-

⁶ Zob. P. Grabarczyk, *Opozycja hardcore/casual*, w niniejszej publikacji, s. 127–148.

⁷ Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2–3.

⁸ Zob. F. Brunetière, *Évolution des genres dans l’histoire de la littérature*, Paris 1914. Źródło: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q> (dostęp: 30.05.2017).

znawca Rick Altman, zauważając, że w przypadku tekstów kultury mamy sytuację niczym z *Parku Jurajskiego* (1990) Michaela Crichtona, kiedy gatunki „wymarłe” istnieją wspólnie ze współczesnymi⁹. Dzisiaj echo tego podejścia można znaleźć chociażby u Daniela Cooka, który mówi o „cyklu życiowym” gatunków gier wideo (rys. 1).



Rysunek 1. Cykl życiowy gatunku

Źródło: D. Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15 maja 2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, (dostęp: 30.05.2017), s. 2. Oprac. M. Rawska, M. Składanek.

Jego zdaniem każdy gatunek „rozwija się w czasie, podczas gdy gracze odkrywają [go], zakochują się w nim, stają się nim znudzeni i kierują się ku innym formom rozrywki”¹⁰. Jednocześnie sam zwraca uwagę na fakt, że taki cykl nie jest uniwersalny, a niektóre gatunki powracają po latach (*match tile*) lub nigdy nie tracą na popularności (cRPG)¹¹.

⁹ Zob. R. Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999, s. 70.

¹⁰ D. Cook, *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15.05.2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php, (dostęp: 30.05.2017), s. 2.

¹¹ *Ibidem*.

Podejście oparte na teorii **podobieństwa rodzinnego** Ludwiga Wittgensteina zakłada, że często nie jesteśmy w stanie wskazać cech, które są ponad wszelką wątpliwość wspólne dla gier z danego gatunku, ale raczej dostrzegamy pewien szereg podobieństw, poziom pokrewieństwa, który charakteryzuje na przykład członków jednej rodziny¹². Niektórzy genolodzy kwestionują jednak możliwość bezpośredniego przeniesienia zasady podobieństwa rodzinnego na podobieństwo tekstów kultury, ponieważ linia pochodzenia gatunków (np. literackich) nie prowadzi tak wyraźnie ku jednemu przodkowi, jak w przypadku języka¹³. Niemniej zazwyczaj zgadzają się co do tego, że „pojedyncze teksty w ramach gatunku rzadko, jeśli kiedykolwiek, przejawiają wszystkie charakterystyczne cechy (*features*) [tegoż] gatunku”¹⁴. Koncepcja Wittgensteina jest tym samym niejako w opozycji do podejścia biologicznego, gdyż odrzuca esencjonalizm, co czyni ją zdecydowanie bliższą późniejszym teoriom prototypu. W groznawstwie odwołania do Wittgensteina pojawiają się najczęściej w odniesieniu do samej kategorii „gry” i jej definicji. Niemniej koncepcja ta oddziałuje pośrednio także na badania gatunków gier wideo, ponieważ przyczyniła się do tak zwanego zwrotu lingwistycznego w humanistyce, który z kolei zaowocował zwróceniem uwagi na kontekst historyczny formowania się i funkcjonowania gatunków w kulturze, a także rolę odbiorcy w tym procesie¹⁵.

¹² Zob. L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983, s. 28–29.

¹³ Zob. A. Fowler, *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1982, s. 41–44.

¹⁴ D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

¹⁵ Zob. S. Isomaa, *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. P. Lyytikäinen, T. Klapuri, M. Maijala, Department of Finnish, Finno-Ugrian and Scandinavian Studies & the Finnish Graduate School for Literary Studies, Helsinki 2010, s. 122–127.

Kolejne podejście to wywodzące się z psycholingwistyki ujęcie gatunku w kategoriach **prototypu**, które zakłada, że pewne teksty są „powszechnie uznawane za bardziej typowe przykłady danego gatunku niż inne”¹⁶.

W tej perspektywie pewne cechy „określałyby, w jakim stopniu wybrany tytuł ma charakter prototypowy dla określonego gatunku”. Gatunki można więc postrzegać jako „rozmyte” kategorie, których nie da się zdefiniować za pomocą warunków koniecznych i wystarczających¹⁷.

Dobrym przykładem zastosowania tego podejścia jest studium literackiego gatunku fantasy autorstwa Tomasza Z. Majkowskiego, gdzie „jądrem prototypu” jest *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena¹⁸. W przypadku gier wideo najczęściej postrzega się jako prototypowe tytuły, które zainspirowały powstanie licznych „klonów” – jak miało to miejsce w wypadku gry *Doom* (id software, 1993) oraz jej naśladowców określanych jako *Doom-like* i wreszcie związanego z tym rozwoju gatunku FPS. Należy jednak być ostrożnym, aby nie stosować w takich wypadkach uproszczeń i nie zakładać monogenezy¹⁹, a więc pochodzenia danego gatunku od jednego tytułu. Narodziny gatunku FPS były efektem długoletnich przemian estetycznych i technologicznych, które skumulowały się we flagowej produkcji id software, czyniąc ją tym samym prototypową²⁰. Perspektywa prototypu zakłada również, z czym zgodziłby się Krzysztof Loska,

16 D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 3.

17 *Ibidem*, s. 3. Zob. J. Swales, *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*, Cambridge University Press, Cambridge 1990, s. 52.

18 Zob. T.Z. Majkowski, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.

19 A. Fowler, *Kinds of Literature...*, s. 153.

20 Więcej o wczesnej historii i pochodzeniu gatunku FPS: D. Arsenault, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*” 2009, vol. 3 (2), s. 149–176.

że jednoznaczność podziałów gatunkowych chyba zawsze była tylko złudzeniem²¹. Dany tytuł często realizuje założenia więcej niż jednego gatunku, a więc mamy do czynienia z przenikającymi się zbiorami nieostryymi (*fuzzy set*)²².

W kontekście polskiej genologii, należy odwołać się do prac założycielki łódzkiej szkoły genologicznej Stefanii Skwarczyńskiej, która zaproponowała podział na **przedmioty, pojęcia i nazwy genologiczne**. Jej zdaniem przedmioty genologiczne istnieją obiektywnie w materiale źródłowym, a więc niezależnie od myśli poznawczej. Dopiero pojęcia genologiczne są ich odzwierciedleniem poznawczym, a nazwy genologiczne określają owe pojęcia²³. Posługując się tym rozróżnieniem, możemy powiedzieć, że *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007) to przedmiot genologiczny, a „cRPG” to nazwa genologiczna, która odnosi się do wspólnej wiedzy graczy i twórców, dotyczącej pojęcia cRPG. Taki trójpodział jest dalekim echem przedwojennych dyskusji w teorii rodzaju literackiego, prowadzonych w duchu sporu o uniwersalia między realistami i nominalistami.

Najbardziej współczesne podejście do postrzegania gatunków w humanistyce oferuje David A. Clearwater, który proponuje, aby postrzegać je jako **modele pojęciowe** (*conceptual models*), których użycie dowodzi, że „pole ludzkiej ekspresji przejawia się pewnymi układami (*patterns*), tendencjami i trajektoriami oraz tym, że owe układy, tendencje i trajektorie mogą odnosić się do [wybranego] medium, estetyki, ideologii, ekonomii, aktualnych wydarzeń, historii, edukacji czy też innych aspektów ludzkiej interakcji i za-

²¹ Zob. K. Loska, *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Rabid, Kraków 2001, s. 7.

²² Zbiorem nieostrym w matematyce określamy taki zbiór, do którego elementy mogą przynależeć w różnym stopniu, wyrażonym w skali od 0 do 1.

²³ Zob. S. Skwarczyńska, *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury, seria 2: Prace z lat 1965–1974*, wyboru prac dokonał H. Markiewicz, Ossolineum, Wrocław 1987, s. 98–99.

chowania”²⁴. Taka perspektywa wydaje się bardzo elastyczna i pozwala na wieloaspektową analizę wybranych gatunków, pozbawioną piętna esencjalizmu.

Wszelkie propozycje definicji gatunkowych można także podzielić, podążając za rozróżnieniem wprowadzonym przez Tzvetana Todorova, na teoretyczne i historyczne. **Gatunki teoretyczne** są kategoriami *a priori*, których powstanie jest oparte przede wszystkim na logicznej dedukcji w oparciu o charakterystykę formy sztuki, a nie analizę konkretnych prac. Natomiast **gatunki historyczne** stanowią indukcyjnie wypracowane podziały, grupujące konkretne dzieła poprzez komparatystykę²⁵. W przypadku gier wideo podział ten jest bardzo wyraźnie widoczny, ponieważ z jednej strony mamy gatunki historyczne tożsame z pojęciami funkcjonującymi w branży gier, a z drugiej kategorii teoretyczne, które zaczynają być wypracowywane przez rozwijające się groźnawstwo.

Klasyfikacje popularne

Jeszcze kilkanaście lat temu, na co swego czasu zwracał uwagę Piotr Sitarski, wszelkie klasyfikacje pochodziły „przede wszystkim od amatorów gier komputerowych, przeznaczonej dla nich prasy i książek oraz z poczynań marketingowych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją i dystrybucją gier”²⁶. Klasyfikacje tego rodzaju wykorzystują etykiety gatunkowe, używane przez praktyków i publiczność, wpisujące się najczęściej w definicję gatunków historycznych Todorova. Niezależnie od dyskusji akademickich funkcjonują one jako *de facto* gatunki w dyskursie popularnym kultury gier wideo²⁷.

²⁴ D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, vol. 5 (8), s. 39.

²⁵ Zob. T. Todorov, *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press, Ithaca 1975, s. 13–14.

²⁶ P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002, s. 26.

²⁷ Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

Typologie popularne rozróżniają gry wideo pod względem oferowanych rodzajów doświadczenia rozgrywki, ale także zawartości, wyglądu i bardzo wielu innych wyróżników. Za doborem kryteriów klasyfikacji nie stoi żadna usystematyzowana logika, a kolejne etykiety gatunkowe powstają niejako *ad hoc*, w miarę potrzeby i w reakcji na nowo powstające gry. Początkowo sygnalizowane odrębności dotyczyły głównie sposobów sterowania lub ogólnego charakteru działań podejmowanych w grze. Jednak wraz z postępującym różnicowaniem się konwencji i powstawaniem wielu podgatunków zaczęły ujawniać się także inne kryteria, odnoszące się do pozostałych aspektów doświadczenia rozgrywki. Prześledzenie tego procesu przy wykorzystaniu źródeł pochodzących z różnych dyskursów mówienia o grach i obecnych w procesie transmisji gatunkowej może rzucić światło na postępujący wzrost złożoności systemów klasyfikacji gatunkowej.

Jedną z pierwszych publikacji omawiających gry wideo jako niezależną formę twórczości artystycznej była książka *The Art of Computer Game Design* autorstwa Chrisa Crawforda, znanego szczególnie w latach osiemdziesiątych XX wieku amerykańskiego twórcy gier. Podzielił on gry na dwa podstawowe rodzaje: gry zręcznościowe i akcji (m.in. *paddle games*²⁸, gry wyścigowe, gry labiryntowe) oraz gry strategiczne (m.in. gry przygodowe, gry wojenne)²⁹. Pierwsze z nich były związane z grami znanymi z automatów arkadowych, gdzie często istotne znaczenie miała maestria obsługi kontrolera. Natomiast drugie z tytułami na mikrokomputery, gdzie średni czas rozgrywki był znacznie dłuższy niż na automatach, więc obowiązywały inne strategie grania. Klasyfikacja Crawforda bardzo wyraźnie odzwierciedlała specyfikę współczesnego mu okresu historycznego rozwoju gier wideo. Warto jednak zauważyć, że autor był świadom potencjalnych niedoskonałości swojej typologii i sam podkreślał, że proponowane

²⁸ *Paddle games* (pot. „wioselka”) – gry z pokrętłem sterującym.

²⁹ Zob. Ch. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley 1982, s. 25.

pojęcia zostaną w przyszłości zweryfikowane. W jego przekonaniu owej weryfikacji miała dokonać „niewidzialna ręka rynku”, a więc samoistny rozwój przemysłu gier wideo.

Gry arkadowe – pierwszy rodzaj gier wideo, który wraz z sukcesem komercyjnym *Ponga* (Atari, 1972) zyskał dużą popularność i wkrótce rozwinął swoją odrębną estetykę. Istotę doświadczenia rozgrywki w grach arkadowych można streścić w jednym zdaniu, przypisywanym często Nolanowi Bushnellowi (założycielowi Atari): „Łatwo grać, trudno wygrać” (*Easy to play, hard to master*); dlatego „granie w gry arkadowe jest kosztowne, szczególnie dla mało doświadczonych graczy”^{*}. Zdaniem Carly A. Kocurek gry arkadowe „ćwiczą graczy w zachowaniach związanych z grami, nagradzając ich punktami, [dodatkowym] czasem grania i dostępem do dalszych poziomów gry, albo też wprost porównując ich z innymi grającymi na listach najlepszych wyników”^{**}.

^{*} C.A. Kocurek, *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minnesota Press, Minneapolis-London 2015, s. 10.

^{**} *Ibidem*, s. 18.

Na gruncie polskim pierwsze klasyfikacje gier pojawiały się już w kultowym piśmie „Bajtek” w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku³⁰. Niemniej pierwsze, encyklopedyczne wręcz w swej

³⁰ Autor artykułu proponował następujące rodzaje gier: gry zręcznościowo-sprawnościowe (*Arcade*), przygodowo-tekstowe (*Adventure*), graficzno-przygodowe (*Graphic Adventure*), strategiczne (*Strategic*) i symulacyjne (*Simulation*). Zob. J. Rodek, *Demon gry*, „Bajtek” 1985, nr 1 (1), s. 25.

naturze omówienie rodzajów gier miało miejsce w drugiej połowie kolejnej dekady. Autorzy *Biblia komputerowego gracza* (1998) opracowali swoje kompendium w takiej formie, że mogłoby ono stanowić dodatek do innego kultowego czasopisma – „Secret Service” (1993–2001), z którym zresztą współpracowali. Osadzenie publikacji w ówczesnym dyskursie recenzowania gier oznaczało użycie wielu określeń slangowych, specyficznego poczucia humoru oraz tendencję do waloryzowania omawianych tytułów pod kątem „przełomowości rozgrywki”. Zgodnie z formułą swoistych „list przebojów”, popularnych zresztą do dzisiaj w publicystyce growej, przyjęto strategię stworzenia kanonu arcydzieł gatunkowych, wybierając arbitralnie po dziesięć najlepszych produkcji w danej kategorii. Wymieniono następujące rodzaje gier: strzelaniny, gry platformowe, gry labiryntowe, bijatyki, gry sportowe, wyścigi samochodowe, symulatory, gry przygodowe, gry *role-playing*, gry wojenne, gry ekonomiczne i trójwymiarowe strzelaniny³¹. Przywołuję całą listę, ponieważ ponownie stanowi ona niezwykle cenny zapis pewnego etapu rozwoju medium. Przykładowo podział na strzelaniny i trójwymiarowe strzelaniny ukazuje moment przejściowy, kiedy przyszłe gry FPS stopniowo wypierały gry dwuwymiarowe. Widoczne są także pewne niejasności w nomenklaturze, gdyż niektóre tytuły można przypisać do więcej niż jednego gatunku. Co, jak wiemy, nie jest wcale błędem, ale w kontekście przyjętej formuły rankingu rodziło pewne trudności. Autorzy dążyli do jednoznacznych zaszeregowień, dokonując czasem trudnych i dyskusyjnych wyborów³². Inną istotną kwestią jest brak polskich gier w rankingach, a więc skupienie się na kanonie międzynarodowym z pominięciem lokalnej recepcji

31 Zob. P. Gawrysiak, P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Iskry, Warszawa 1998, s. 350.

32 Przykładowo szeroko dyskutowane nawet w recenzjach tej publikacji było umieszczenie *Another World* na liście gier przygodowych, gdzie w zaproponowanej definicji gatunku prawie odrzucono elementy zręcznościowe.

gatunków. Przyjęta przez autorów *Biblii komputerowego gracza* perspektywa historyczna powoduje, że nawiązania do tytułów wyprodukowanych nad Wisłą pojawiają się w tej publikacji niestety tylko sporadycznie.

Zarówno praca Crawforda, jak i *Biblia komputerowego gracza* stanowią doskonale źródło do badania kultury gier wideo okresu, w którym powstały, ale nie dają wglądu w kryteria gatunkowych rozgraniczeń. Obydwie klasyfikacje powstały we wczesnym etapie rozwoju lokalnych rynków gier, kiedy dopiero wykształcał się język oraz poetyka tego medium, a więc operowały w dużej mierze nazwami umownymi. Obecnie można powiedzieć, że system gatunkowy okrzepł, na co dowodem są – w moim przekonaniu – aktualne trendy w projektowaniu gier niezależnych, których nie wyznaczają jedynie nowe propozycje gatunkowe lub najpopularniejsze gatunki głównego nurtu, ale również odświeżone wersje dawnych formuł takich jak – swego czasu prawie zapomniane – gry platformowe lub *roguelike*.

Dobrym odzwierciedleniem współczesnych typologii używanych przez graczy są podziały stosowane przez platformy dystrybucji cyfrowej gier, których funkcjonowanie jest w dużej mierze oparte na efektywnej komunikacji etykiety gatunkowej. Największy tego typu serwis, czyli założony przez amerykańską firmę Valve serwis Steam, grupuje swoje produkty jedynie w ramach dziesięciu głównych gatunków: gier akcji, przygodowych, strategii, RPG, niezależnych, MMO, prostych gier, symulacji, wyścigów i gier sportowych³³. Warto zauważyć, że kategorie używane przez Steam nie korzystają z jednego wspólnego kryterium, ale są pod tym względem dość arbitralne i zdają się mieszać pojęcia z różnych poziomów rozumienia gatunkowości. Uznane gatunki, takie jak RPG lub przygodowe, pojawiają się obok gier MMO, gier prostych i gier niezależnych. O ile dwa pierwsze charakteryzują się określonym typem mechaniki, związanym głównie z „motywowanym narracyjnie

³³ Zob. „Steam”, Gry [zakładka głównego menu], 05.05.2014, <http://store.steampowered.com/?l=polish> (dostęp: 30.05.2017).

postępem w grze”³⁴, to pozostałe są powiązane z wykorzystaną technologią (MMO), stylem rozgrywki (proste gry) czy kontekstem instytucjonalnym (niezależne). Poza tym zarówno gra RPG, jak i przygodowa mogą zaliczać się do jednej, a nawet wszystkich pozostałych kategorii jednocześnie. Mogłaby przecież istnieć niezależna prosta fabularna gra sieciowa. Ten przykład uzmysławia, że jedna etykieta gatunkowa już nie wystarcza, aby wśród różnorodności dzisiejszych gier wideo opisać konkretne doświadczenie rozgrywki. Dlatego gry z przypisanym tagiem, odnoszącym się do makro gatunku RPG, posiadają także inne skorelowane określenia gatunkowe, jak w przypadku inauguracyjnej części serii *Dragon Age* – „Fantasy”, „Wiele zakończeń” (*Multiple Endings*), „Rozbudowana historia” (*Story Rich*) – czy pierwszego *Wiedźmina*: „Fantasy”, „Dla dorosłych” (*Mature*), „Wybory mają znaczenie” (*Choices Matter*), „Golizna” (*Nudity*).

Interesującym przykładem oddolnej definicji gatunku jest rozwiązanie wypracowane przez miłośników gier *roguelike*. Scena twórców *roguelike* zaproponowała własną prototypową definicję gatunku. Definicja ta została oficjalnie przyjęta podczas International Roguelike Development Conference, która odbyła się w Berlinie w 2008 roku³⁵. Powstała w oparciu o cechy łączące korpus najpopularniejszych tytułów, a więc swego rodzaju kanon składający się z następujących produkcji: *Ancient Domains of Mystery* (Biskup, 1994), *Angband* (Cutler, Astrand, 1992), *Nethack* (Stephenson, 1987) oraz *Rogue* (Toy i in., 1980). Następnie wskazano własności tych gier, które są prototypowe dla gatunku, dzieląc je na własności kluczowe, takie jak śmierć nieodwracalna (*permadeath*) czy losowo tworzone środowisko gry (*randomness*), oraz własności skorelowane, takie jak tryb dla jednego gracza czy grafika ASCII³⁶. Zgodnie z założeniami zbioru rozmyte-

³⁴ E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012, s. 8.

³⁵ „RogueBasin”, *Berlin Interpretation*, http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation, 2008 (dostęp: 30.05.2017).

³⁶ M.B. Garda, *Neo-rogue and the Essence of Roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).

go charakterystycznego dla podejścia prototypowego, jeśli nowa gra nie posiada niektórych elementów z listy, to nie oznacza, że nie jest *roguelike*. Podobnie, jeśli zawiera tylko część z nich, nie powoduje to od razu, że przynależy do rzeczzonego gatunku. Warto jednak pamiętać, że tego rodzaju metoda definiowania gatunków jest obciążona ryzykiem tzw. dylematu empiryka (*empiricist dilemma*), opisywanego przez Andrew Tudora:

Wybrać gatunek taki jak „western”, przeanalizować go, a następnie wymienić jego główne cechy, to zarazem popełnić błąd błędnego koła w rozumowaniu, ponieważ najpierw musimy wyodrębnić korpus tekstów, które są „westernami”. Jednak mogą one być wyodrębnione tylko na podstawie „głównych cech”, które mogą być tylko wykryte spośród innych filmów po tym, jak zostały wydzielone³⁷.

Dylemat ten towarzyszy większości projektów opartych na dobrze kanonu, a więc chociażby popularnych rankingów „najlepszych gier” danego gatunku.

Klasyfikacje groznawcze

Rozwój groznawstwa na początku XXI wieku zaowocował wzmoczoną refleksją dotyczącą istoty gatunkowości w grach wideo. Badacze zastanawiali się, co powinno stanowić główne kryterium podziałów gatunkowych. Konkurowały ze sobą dwie perspektywy – jedna skupiona na specyfice interakcji i mechaniki, a druga na stronie reprezentacyjnej gier i związanych z nią relacji intertekstualnych. Taka opozycja niejako nawiązywała do toczonych wówczas dyskusji nad istotą gier wideo, a więc sporem ludologów z narratologami³⁸. Choć dzisiaj

³⁷ Cyt. za: D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, s. 2.

³⁸ Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, SWPS Academic, Warszawa 2010.

spór ten dawno wybrzmiał i ma już tylko znaczenie historyczne³⁹, to zrekonstruowanie poglądów ludologów może okazać się przydatne dla zrozumienia przemian w procesie konceptualizacji gatunków w groźnawstwie.

Wydaje się, że główną troską ludologów było postrzeganie gier wideo przede wszystkim w odniesieniu do innych gier, a nie do innych tekstów kultury, takich jak film czy literatura. Widać to po słowach Espena Aarsetha z 2004 roku, który ubolewa, że badanie gatunków gier było zaniedbywane przez całe stulecia, mimo że są one „najbardziej kulturowo bogatym i różnorodnym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał”⁴⁰. Głos ten został wysłuchany, gdyż „jak zauważa Clearwater, do dzisiaj gry wideo są postrzegane i definiowane raczej „przez pryzmat koncepcji interaktywności i symulacji niż interpretacji i reprezentacji, a takie elementy jak reguły, cele czy wyniki są uznawane za bardziej istotne lub bardziej kluczowe niż historia, postać, temat lub znaczenie”⁴¹. Główne kryterium konceptualizowania gatunków było definiowane różnorako. Thomas H. Apperley, nawiązując do wcześniejszych koncepcji Aarsetha, mówił o „stylach ergodycznej interakcji”⁴², zaś Frans Mäyrä o „wewnętrznej organizacji formuły gry”⁴³, a więc przede wszystkim o stronie ludycznej doświadczenia rozgrywki.

Mark J.P. Wolf, autor jednego z pierwszych szeroko cytowanych artykułów genologicznych w obszarze *game studies*, także uważał, że ikonografia ma drugorzędne znaczenie w klasyfikacji gier, choć za-

39 Ciekawą ocenę tego sporu z perspektywy ponad dekady można znaleźć w: E. Aarseth, *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014.

40 Zob. E. Aarseth, *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA 2004, s. 48.

41 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 29.

42 T.H. Apperley, *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, no. 37 (1), s. 7.

43 F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies Games in Culture*, SAGE Publications Ltd., London 2008, s. 47.

kladał, że w przyszłości jej rola jako wyznacznika gatunkowego może się zwiększyć⁴⁴. W swoim tekście Wolf identyfikował 42 gatunki, z czego wiele nawiązywało do rodzajów rozgrywki znanych z gier arkadowych czy też ich późniejszych adaptacji na komputerach ośmiorbitowych, a więc między innymi „Uchylenie się” (*Dodging*) lub „Tor przeszkód” (*Obstacle Course*). Typologia ma charakter głównie opisowy i nie definiuje doświadczenia interaktywnego w odniesieniu do gier i ich ludycznej natury. Należy się zgodzić z Clearwaterem, że choć klasyfikacja Wolfa wydaje się już nieadekwatna dla klasyfikacji współczesnych tytułów, to stanowi niezwykle wartościowe opracowanie historyczne, oferujące przekonującą i funkcjonalną typologię wczesnych gier wideo obecnych na rynku amerykańskim⁴⁵.

Greg Costikyan uznaje, że kategoria gatunku ma zbliżone znaczenie dla wszystkich rodzajów gier i że „gatunki są definiowane przez wspólny zestaw podstawowych zasad mechaniki”⁴⁶. A co za tym idzie, gatunkowość w grach ma inną logikę niż w przypadku skupionego na temacie medium filmowego, zdaniem badacza zbliżoną bardziej do muzyki. Tak jak określona gra odwołuje się do konkretnego typu dynamiki rozgrywki (*gameplay dynamic*), tak – w opinii Costikyana – gatunki muzyczne są związane z pewnymi dźwiękami. W tym kontekście być może nawet bardziej adekwatne wydaje się zestawianie gier i tańca⁴⁷, ponieważ zarówno w jednym, jak i w drugim wypadku mamy do czynienia z pewną powtarzającą się mechaniką. Niemniej w szerszej perspektywie każde z wymienionych mediów charakteryzuje się swoją własną i nieodzowną specyfiką, więc wszelkie podobieństwa są raczej powierzchowne. Inna uwaga Costikyana jest znacznie cenniejsza, ponieważ dotyczy

44 *The Medium of the Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, Austin, University of Texas Press 2002, s. 115.

45 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 34.

46 G. Costikyan, *Game Styles, Innovation, and New Audiences: An Historical View*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.11155.pdf>, (dostęp: 30.05.2017), s. 4.

47 Zob. G. Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, New York 2011, s. 7.

procesu tworzenia gier, który jego zdaniem okazuje się największym sukcesem nie wtedy, kiedy powtarzamy utarte formuły gatunkowe, ale wtedy, kiedy je przekraczamy⁴⁸. Parafrazując słowa Elizabeth Cowie, konwencje gatunkowe powinny być nie tylko odgrywane (*re-played*), ale powinny być zawsze w grze (*in play*)⁴⁹.

W tym kontekście dobrze opracowana siatka gatunków teoretycznych może okazać się niezwykle pomocna. Dzięki dokładnemu zmapowaniu własności gier możliwe staje się odkrycie takich ich konfiguracji, które nie były jeszcze eksplorowane przez twórców. Espen Aarseth, Solveig Smedstad i Lise Sunnanå opracowali zupełnie nowe kryteria podziału gatunkowego gier. Na ich propozycję składa się piętnaście wymiarów klasyfikowania gry, uporządkowanych w pięciu głównych działach: (1) przestrzeń, (2) czas, (3) struktura gracza, (4) kontrola i (5) reguły⁵⁰. Przykładowo, w ramach pierwszej metakategorii wyróżniamy trzy wymiary określające przestrzeń: (a) perspektywę – ogólną (np. rzut izometryczny w *StarCraft* [Blizzard Entertainment, 1998]) lub śledzącą (np. wirtualna kamera w *Quake* [id Software, 1996]), (b) topografię – geometryczną (np. swoboda ruchów w *Quake III: Arena* [id software, 1999]) lub topologiczną (np. ograniczona ilość pozycji na szachownicy), (c) środowisko: dynamiczne (np. *Lemmings* [DMA Design, 1991]) lub statyczne (np. *Pac-Man* [Namco, 1980])⁵¹. Taki model teoretyczny jest przydatny w ramach analizy krytycznej i w proce-

⁴⁸ G. Costikyan, *Game Styles...*, s. 4.

⁴⁹ Spostrzeżenie to często przypisuje się Steve'owi Nealowi, lecz on sam zwraca uwagę w nowszych wydaniach swojego popularnego opracowania, że zawdzięcza tę uwagę właśnie Elisabeth Cowie. Zob. S. Neale, *Question of Genre*, [w:] *Film Genre Reader IV*, ed. B.K. Grant, University of Texas Press, Austin 2012, s. 189.

⁵⁰ Zob. E. Aarseth, M.S. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, University of Utrecht, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games> (dostęp: 20.08.2019).

⁵¹ Zob. *Ibidem*, s. 49–50.

sie projektowania gry, ale należy pamiętać, że nie przekłada się na doświadczenie horyzontu oczekiwań gracza, który operuje klasyfikacjami popularnymi.

Kolejnym przykładem założenia zbliżonego do projektu zespołu Aarsetha jest próba encyklopedycznego wręcz opisanie wzorców projektowania gier (*game design patterns*), podjęta przez Staffana Björka, Sus Lundgren i Jussiego Holopainena⁵². Proponują oni niejako odejście od mówienia o gatunkach znanych z dyskursu graczy, gdyż jest ich zbyt wiele i trudno je rozgraniczyć, przez co mamy do czynienia ze swego rodzaju chaosem pojęciowym. W zamian oferują nowe kategorie, które pozwolą ich zdaniem usprawnić dyskusję o projektowaniu gier. Przykładem analizowanego przez nich wzorca jest gra „Papier, kamień, nożyce”, którą następnie rozpatrują pod kątem konsekwencji, wykorzystania i relacji z innymi wzorcami⁵³. Ambitny projekt tego zespołu doprowadził do opisanie złożonej sieci współzależności ponad 700 wzorców, a liczba pozycji na liście ciągle rośnie⁵⁴.

Z kolei Ernest Adams i Joris Dormans prezentują w swoim podręczniku *Game Mechanics: Advanced Game Design* mechanistyczną perspektywę klasyfikowania gier, co wynika z pragmatycznego celu publikacji mającej służyć projektowaniu rozgrywki. Wprowadzone przez autorów kategorie gatunkowe są odzwierciedleniem podziałów funkcjonujących w branży gier komputerowych zarówno w kontekście produkcji, jak i sprzedaży. Nie chodzi jednak o to, aby skłaniać się całkowicie ku determinizmowi ekonomicznemu, a więc w wypadku gier pomijaniu chociażby aspektów estetycznych czy narracyjnych. Sami autorzy podkreślają zresztą, że „w wielu grach grafika, historia, dźwięk oraz muzyka współtworzą doświadczenie rozgrywki w takim samym stopniu. Czasami nawet w większym”⁵⁵.

52 S. Björk, S. Lundgren, J. Holopainen, *Game Design Patterns*, [w:] *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier, J. Raessens, Utrecht 2003.

53 *Ibidem*.

54 Zob. <http://www.gameplaydesignpatterns.org/> (dostęp: 30.05.2017).

55 E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics...*, s. 12.

Wymieniają podstawowe gatunki, takie jak gry akcji czy gry strategiczne, i klasyfikują je pod kątem pięciu rodzajów mechaniki: fizyka, ekonomia, postęp, ruchy taktyczne, społeczna interakcja⁵⁶. Każdy z gatunków ma inne proporcje zależności wobec typów mechaniki (tabela 1). Dla przykładu w grach akcji fizyka będzie istotniejsza niż w grach strategicznych, a z kolei w tych drugich większy nacisk jest kładziony na ekonomię niż w tych pierwszych. Są też takie gatunki, w których ekonomia w ogóle nie ma znaczenia, jak gry logiczne (*puzzle games*), lub gatunki, w których fizyka nie jest istotna, jak ma to miejsce w dwuwymiarowych przeglądarkowych grach społecznościowych (*social games*).

Jak w przypadku każdego zestawienia, należy pamiętać, że ma ono bardzo ograniczony termin ważności. Gry ciągle się zmieniają i choć można określić takie główne cechy, które będą trwałe dla określonego typu gier w długiej perspektywie czasowej, to bardzo trudno przewidzieć rangę parametrów skorelowanych z danym gatunkiem w danym momencie. Innymi słowy, trudno przewidzieć, które znaczniki wejdą na trwałe do repertuaru gatunkowego, a które nie, gdyż były jedynie pewnym trendem charakterystycznym dla jednego lub kilku sezonów.

Badając gatunki gier wideo, nie można zapomnieć o czynnikach technologicznych. Ian Bogost, jeden z fundatorów nurtu *platform studies*, podnosi, że użycie silnika gry takiego jak id Tech 1 – *Doom* (id software, 1993) – nie determinuje doświadczenia rozgrywki w takim stopniu, w jakim wykorzystanie konwencji *noir* wpływa na wygląd i tematykę filmu⁵⁷. To prawda, że wykorzystanie tego samego środowiska programistycznego zaowocowało falą zbliżonych do siebie gier, nazywanych nie bez przyczyny *Doom-like*. Niemniej, zauważa Bogost, w odróżnieniu od kategorii kulturowych takich jak *noir*, silnik gry jest chroniony przez prawo własności intelektualnej, a więc funkcjonuje w materialnej rzeczywistości na innych zasadach.

⁵⁶ Zob. *Ibidem*.

⁵⁷ Zob. I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, MA 2006, s. 56.

Tabela 1. Typologia gatunkowa wg Adamsa i Dormansa

	Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Gra akcji	Szczegółowo zaprojektowana fizyka odwołująca poruszanie się, strzelanie, skakanie itp.	Wspomagające; punkty; życia	Predefiniowane poziomy z coraz trudniejszymi misjami; narracja wyznaczająca graczy cele		
Gra strategiczna	Prosta fizyka przemieszczania się i walki	Tworzenie jednostek, zbieranie surowców, ulepszanie jednostek, ryzykowanie życiem jednostek w walce	Scenariusze zapewniające nowe typy zwąń	Ustawianie jednostek na pozycjach, by uzyskać ofensywną lub defensywną przewagę	Skoordynowane działania, sojusze i współzawodnictwo między graczami
Gra fabularna	Stosunkowo prosta fizyka skupiona na przemieszczaniu i walce, często turowej	Przedmioty i doświadczenie nadają indywidualnych cech postaciom oraz drużynie	Narracja i wplecione misje wyznaczające graczy cel	Taktyka drużynowa	Odgrywanie ról
Gra sportowa	Szczegółowa symulacja fizyki	Zarządzanie zespołem	Szeregi, zawody, turnieje	Taktyka zespołowa	
Symulator pojazdu	Szczegółowa symulacja fizyki	Ulepszanie pojazdu między misjami	Misje, wyścigi, wyzwania, zawody, turnieje		

Tabela 1 (cd.)

Fizyka	Ekonomia	Postęp	Taktyka	Interakcja społeczna
Symulator zarządzania	Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Scenariusze zapewniające nowe typy wyzwań	Dysponowanie zasobami, gospodarna rozbudowa	Koordynowanie wspólnych działań, sojusze i współzawodnictwo między graczami
Gra przygodowa	Dysponowanie przedmiotami będącymi w posiadaniu gracza	Narracja motorem rozgrywki, zamki i klucze nadzorują postęp gracza		
Gra logiczna		Krótkie poziomy zapewniające coraz wyższy poziom trudności		
Gra społecznościowa	Zbieranie zasobów i tworzenie jednostek, zasoby wydawane na zindywidualizowane treści	Zadania i wyzwania wyznaczają graczowi cel		Gracze wymieniają się zasobami, mechanika zachęca ich do współpracy lub współzawodnictwa

Źródło: E. Adams, J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012, s. 8.

O ile można zastrzec bohaterów lub określoną fabułę w przypadku filmu, to zdecydowanie trudniej opatentować określoną aranżację scenografii czy sposób pracy kamery. W wypadku *Dooma* faktycznie wszystkie klony były na poziomie ludycznym bardzo do siebie zbliżone, nawet jeśli tematycznie odległe – tak jak stworzony w konwencji fantasy *Hexen: Beyond Heretic* (Raven Software, 1995). Niemniej od czasu *Quake'a* (id software, 1996) silniki gry zaczynają służyć do robienia gier z zupełnie różnych gatunków. Początkowo były to mody, takie jak *Quake Rally* (gra wyścigowa) lub *Quake Battle Chess* (remediacja szachów). Później stało się to już standardem, czego najlepszym przykładem jest Unreal Engine, na którym tworzone są bardzo różnorodne gatunkowo gry, m.in. FPS, wyścigowe, przygodowe, bijatki, a nawet gry logiczne.

Wydaje się, że podobnie jak w przypadku sporu między ludologami i narratologami, u którego źródła tkwiła umowna opozycja między doświadczeniem rozgrywki a opowiadaniem historii, tak w przypadku wczesnych dyskusji o gatunkowości w grach, opozycja między interakcją a ikonografią była niepotrzebnym przeciwstawianiem sobie dwóch zjawisk, które w rzeczywistości ze sobą współistnieją. Jak przekonująco argumentuje Clearwater, uznanie warstwy tematycznej gry za swego rodzaju „*nieinteresujący ornament*, może oznaczać, że pominęlibyśmy ważne szczegóły dotyczące projektowania (*design*) i produkcji gier, a także tego, jak są one oceniane przez widownię”⁵⁸. Granie jest procesem ciągłego doświadczania znaczników gatunkowych, nie tylko tych związanych z regułami interakcji. Gry wideo łączą w sobie i zarazem redefiniują repertuary gatunkowe pochodzące z różnych mediów, a skupienie się tylko na jednym aspekcie doświadczenia rozgrywki jest sprzeczne ze złożoną naturą efektów gatunkowych. Odpowiedzią na potrzebę bardziej zniuansowanego podejścia do tego problemu mogą okazać się typologie wielowarstwowe⁵⁹, które nie

58 D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 33.

59 Wielowarstwowe podejście do gatunkowości jako możliwa droga dalszego rozwoju badań genologicznych w groznawstwie było

ograniczałyby się do jednego kryterium, ale uwzględniały zestaw kilku sprzężonych ze sobą wyznaczników gatunkowości.

Gerald A. Voorhees, Joshua Call i Katie Whitlock we wprowadzeniu do swojej serii wydawniczej poświęconej gatunkom gier wideo proponują trzy ujęcia gatunku: tematyczne (definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną), ludyczne („wewnętrzną organizację formuły gry”⁶⁰) i funkcjonalne (cel, któremu służy gra)⁶¹. Maria B. Garda rozwija tę koncepcję, spostrzegając, że warstwy te nie powinny być traktowane rozłącznie, ponieważ są współzależne. Co więcej, mają predyspozycje do tworzenia pewnych ustalonych konfiguracji (tzw. modeli fuzji gatunkowej), a więc wykształconych historycznie połączeń warstw gatunkowych. Popularnym przykładem takiego modelu jest korelacja gatunków cRPG, fantasy i angażującego (*hardcore*) czy też gier typu ukryty obiekt (*hidden object*), zagadek kryminalnych i gatunku nieangażującego (*casual*)⁶².

Spór dotyczący *differentia specifica* gatunków gier zmierzał do wskazania grupy najistotniejszych wyznaczników ludycznych, podczas gdy doświadczenie rozgrywki jest zdecydowanie bardziej heterogeniczne. Dobór narzędzi teoretycznych do analizy gatunkowej wybranej gry powinien uwzględniać specyfikę gatunków, których wzorce zostały rozpoznane. W przypadku gatunków transmedialnych (np. fantasy lub science-fiction), które często inspirują warstwę tematyczną gry, analiza ikonografii jest bez wątpienia bardzo istotna. Niemniej w przypadku warstwy ludycznej i gatunków opartych na

dyskutowane wcześniej. Zob. D. Arsenault, *Video Game Genre*, s. 156–157; T.H. Apperley, *Genre and Game Studies*, s. 21.

60 F. Mäyrä, *An Introduction...*, s. 47.

61 *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G.A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Bloomsbury Publishing, New York 2012, s. 7–8.

62 Zob. M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 72–74.

mechanice, istotniejsze będą narzędzia związane ze specyfiką interakcji. Zwróćmy uwagę, że podobnie sytuacja ma się w przypadku innych mediów, chociażby w kinie, gdzie ikonografia jest ważnym elementem westernu czy filmu gangsterskiego, ale już nie komedii czy melodramatu⁶³. Im bardziej złożony przekaz medialny, tym bardziej wielowymiarowe powinny być narzędzia służące jego interpretacji.

Transmisja gatunkowa

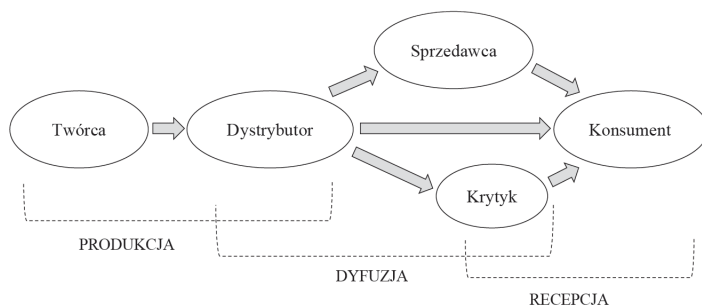
Etykieta gatunkowa – jest wykorzystywana przez praktyków i publiczność w dyskursie popularnym kultury gier wideo jako *de facto* gatunek*; wykształca się w procesie negocjacji i transmisji gatunkowej zachodzącej w relacji między twórcami, rynkiem a graczami; zdolność do rozpoznawania etykiety gatunkowej (*genre label*) jest rodzajem kompetencji kulturowej (*game literacy*).

* Zob. D. Chandler, *An Introduction to Genre Theory*, „The Media and Communications Studies Site” 1997, August 11, s. 2.

Etykiety gatunkowe stosowane w grach wideo funkcjonują na styku kilku dyskursów (m.in. twórców, recenzentów i graczy), a ich rola zaczyna być istotna od pierwszych chwil pracy nad projektem. Proces tworzenia nowej gry jest często oparty o interpretację konkretnych wzorców gatunkowych, które jako punkt odniesienia lub bezpośrednie inspiracje trafiają na pierwszą stronę Game Design Document (GDD). Kolejnym istotnym etapem negocjacji etykiety gatunkowej jest proces dystrybucji i promocji. Całość tego zjawiska, które rozpoczyna się wraz z pierwszymi

⁶³ Zob. D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 44.

pracami koncepcyjnymi twórców gry i dotyczy wszystkich etapów przygotowania produktu aż do momentu jego wydania i dostarczenia do odbiorcy, nazywam za Arsenaultem transmisją gatunkową (rys. 2).



Rysunek 2. Model transmisji gatunkowej

Źródło: D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l'experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, (dostęp: 30.05.2017), s. 132.

Transmisja gatunkowa składa się z trzech etapów: produkcji, dyfuzji i recepcji. Na etapie produkcji twórca uzgadnia identyfikację gatunkową z dystrybutorem, który od razu stara się odpowiednio spozycjonować grę w swoim katalogu wydawniczym. Niektórzy wydawcy specjalizują się w określonych gatunkach, inwestując tylko w projekty pasujące do posiadanego już doświadczenia producenckiego i wyrobionej marki. Etapem dyfuzji Arsenault nazywa okres, kiedy gra zaczyna być promowana, ale jeszcze nie trafiła do odbiorcy. W praktyce dyfuzja może czasowo nałożyć się na produkcję w sposób znaczący, szczególnie w przypadku tytułów, które są tworzone przez wiele lat. Dotyczy to zarówno produkcji dużych (seria *Diablo*), jak i bardzo małych (*Fez* [Polytron, 2012]), kiedy informacje o grze są obecne w prasie przez długi okres, w związku z czym mnożą się spekulacje co do formuły gatunko-

wej tytułu. Niezwykle istotną rolę w tym kontekście mają wszelkie prezentacje na konferencjach branżowych i targach elektronicznej rozrywki, a także przedpremierowe recenzje i opinie dziennikarzy. Większość materiałów publikowanych w czasopiśmie poświęconych grom wideo informuje czytelnika już w nagłówku, o jaki gatunek gry chodzi, i odnosi się do miejsca, jakie nowa gra zajmuje wobec tradycji – na przykład cRPG. Ostatnim etapem jest recepcja, kiedy gracze weryfikują swoje oczekiwania powstające w procesie dyfuzji, w którym również brali oni udział jako głos w dyskursie, lecz nie mogli zweryfikować swoich przewidywań. Kluczową rolę zarówno w trakcie dyfuzji, jak i recepcji zdają się odgrywać wszelkie społeczności internetowe, przede wszystkim te zrzeszone wokół konkretnych stron lub forów internetowych. Mogą to być serwisy niezależne (np. NeoGAF), ale także utrzymywane przez producenta gry (np. forum The Witcher) lub związane z konkretnym portalem tematycznym (np. Eurogamer), które umożliwiają sprzężenie zwrotne między twórcami, graczami i prasą grową.

Model zaproponowany przez Arsenaulta ma jedną wadę, a mianowicie odnosi się do dominujących kiedyś sposobów dystrybucji, gdy koniecznością było nabycie materialnej, pudełkowej wersji gry – przez co wydawca był często niezbędny jako inwestor. Jednak w ostatniej dekadzie, wraz z przyspieszonym rozwojem fenomenu cyfrowej dystrybucji, modele biznesowe tworzenia i sprzedaży gier uległy dywersyfikacji, odmieniając branżę elektronicznej rozrywki. Dzięki wyłączeniu z procesu kosztownych etapów wytłaczania płyt, drukowania opakowań, a także złożonej logistyki łańcucha dostaw do poszczególnych detalistów, czyli działań prowadzonych przez wydawcę, można było znacznie zmniejszyć koszty, a co za tym idzie – ryzyko inwestycyjne. Ominięcie konieczności wydania gry na nośniku fizycznym przekształciło strukturę całego rynku. Niezależny twórca gier może obecnie samodzielnie wydać grę, podpisując umowę z serwisem dystrybucji cyfrowej, który pobiera w zamian stały procent od zysków. Cała procedura trwa czasem zaledwie kilka dni, a sukces

takich tytułów jak *The Binding of Isaac* (Himsl, McMillen, 2011) wpłynął na umocnienie się sektora *indie*, ponieważ pozwala żywić autorom nadzieję nie tylko na sukces artystyczny, ale także finansowy, a więc także na dalszą perspektywę niezależnej pracy twórczej. W przypadku sprzedaży gier na Steamie rola dystrybutora w definiowaniu etykiety gatunkowej staje się drugorzędna, gdyż nawet jeśli gra jest łączona z konkretną etykietą, to coraz częściej pochodząca z repertuaru stworzonego przez społeczność. Oczywiście kategoryzacja ogólna, ograniczająca się do niewielkiej ilości makrogatunków, jest efektem kontraktu z twórcą, to jednak dookreślenie gatunkowej przynależności gry odbywa się za pomocą wielu etykiet mikrogatunkowych, przydzielanych przez użytkowników serwisu. Sytuacja ta powoduje, że kierunek transmisji gatunkowej nie jest jednostronny, ale podobnie jak u Neale'a stanowi sprzężenie zwrotne, i to w bardziej dosłownym sensie, niż brytyjski filmoznawca mógłby zakładać⁶⁴. Transmisja gatunkowa Arsenaulta opisuje zatem model produkcji gier, który jeszcze nie tak dawno był dominujący, ale obecnie dotyczy głównie projektów realizowanych przez największe studia, a więc wysokobudżetowych tytułów głównego nurtu. Jak się okazuje, negocjacja etykiety gatunkowej i jej transmisja są udziałem wszystkich aktantów obecnych w kulturze gier wideo.

Efekt gatunkowy

Dominic Arsenault spostrzega, że w trakcie rozgrywki oddziałują na gracza znaczniki gatunkowe, przez które rozumie wszelkie aspekty tekstu niosące ze sobą znaczenie. Mogą one w odbiorcy wywołać reakcję skutkującą wywołaniem efektu gatunkowego. Mamy do czynienia ze zjawiskiem wielowarstwowym, które choć kształtuje się na poziomie jednostkowym, to jest uwarunkowane przez wiele czynników, także zewnętrznych wobec tekstu.

⁶⁴ Zob. S. Neale, *Question of Genre*.

Efekt gatunkowy – koncepcja rozwinięta przez Dominica Arsenaulta, który twierdzi, że „oglądanie filmu, czytanie powieści, czy granie w grę to doświadczenie ciągłego strumienia znaczników (gatunkowych, seryjnych lub intertekstualnych), które w zależności od indywidualnego odbiorcy i jego kompetencji może skutkować wytwarzaniem efektów gatunkowych precyzujących jego oczekiwania i przygotowujących na następne sekwencje semiotyczne”.

* D. Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011, https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_l'experience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video, (dostęp: 30.05.2017), s. 287-288.

Po pierwsze, zaistnienie efektu gatunkowego jest zależne od indywidualnych kompetencji kulturowych odbiorcy. Wchodząc w interakcję z tekstem, zanurzamy się w sieci informacji, którą współtworzą znaczniki gatunkowe oraz odniesienia intertekstualne prowadzące do innych tekstów lub nawet do innych miejsc w ramach tego samego tekstu. W przypadku gier mogą one pochodzić ze wszystkich warstw gatunkowości, zarówno tematycznej, ludycznej, jak i funkcjonalnej. Należy pamiętać, że wiele z tych komunikatów może przejść niezauważonych, choć nawet samo zaobserwowanie odniesienia, jeśli już nastąpi, nie musi wiązać się z wywołaniem efektu gatunkowego. Wszystko zależy od kompetencji kulturowych danego odbiorcy. Przyglądanie się hieroglifom egipskim bez umiejętności odczytania tych znaków ideograficznych nie wywoła przewidzianych przez autorów komunikatu efektów gatunkowych, ale być może wygeneruje jakieś inne, chociażby w oparciu o wizerunek cywilizacji starożytnego Egiptu w kulturze popularnej.

Po drugie, Arsenault zwraca uwagę na personalny kontekst recepcji, wynikający z indywidualnych predyspozycji odbiorcy, rozumianych w bardzo szerokiej perspektywie psychofizycznej. Dla przykładu, osoba cierpiąca na zespół stresu pourazowego będzie w sposób specyficzny konotować znaczniki gatunkowe obecne w grze *Limbo* (Playdead, 2011), gdyż gra ta może być dla niej metaforą walki z traumą⁶⁵. Relatywność odbioru w przypadku gry jest dodatkowo spotęgowana niestabilnością samego doświadczenia rozgrywki, które ze względu na swój ergodyczny charakter⁶⁶ prawie nigdy nie będzie takie samo. Oczywiście stopień tej niestabilności zależy od gatunku, ale nawet pozornie linearne tytuły, do których należy chociażby wiele gier przygodowych, muszą uwzględniać losowość działań gracza. Pod tym względem gry wideo są bardziej nieprzewidywalne w odbiorze niż film czy książka. Sytuacja jeszcze bardziej się komplikuje, kiedy mowa o grach w trybie wieloosobowym.

Po trzecie, dekodowanie kodów zawartych w tekście jest także związane z aktualnym konsensusem kulturowym, a więc w pewnym sensie ma charakter społeczny. Ten sam tekst może wywoływać inne efekty gatunkowe w zależności od momentu historycznego jego odbioru, zarówno w sensie cywilizacyjnym, jak i odnoszącym się do przemian w ramach wybranego gatunku. Przydatnym narzędziem może okazać się w tym kontekście dyspozytyw Michela Foucaulta, który w przypadku gatunkowości stanowiłby pewną sieć relacji między wszelkimi dyskursami społecznymi, które się do niej odnoszą⁶⁷. Począwszy od przepisów prawnych i administracyjnych

⁶⁵ Zob. T. Smethurst, *Trauma and Play in Limbo and Braid*, [w:] *Conference Programme. Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment* (Session 7), Oxford 2012.

⁶⁶ Zob. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 12.

⁶⁷ Zob. M. Nowicka, „Urządzenie”, „zastosowanie”, „układ”... – kategoria *dispositif* u Michela Foucaulta, jej tłumaczenia i ich implikacje dla postfoucaultowskich analiz władzy, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2011, nr VII (2), s. 97.

(na przykład system ratingu PEGI), poprzez dyskusje naukowe i filozoficzne, ale także poruszane dylematy moralne, a więc wszystko, co determinuje odbiór danego gatunku. W przypadku strzelaniny pierwszoosobowej dyspozytyw wpływałby na sposób dekodowania znaczników związanych z przemocą, takich jak chociażby animacja strzału w głowę (*headshot*).

Wreszcie po czwarte, nie można zapominać, że cały ten proces rozpoczyna się tak naprawdę od umieszczenia znaczników w tekście, za co odpowiadają autorzy. W przypadku gry wideo twórcy projektują doświadczenie (*user experience*), które ma wywołać u użytkownika określony efekt gatunkowy. Ich działania są w dużej mierze oparte na manipulowaniu repertuarem znaczników pochodzących z wybranych warstw gatunkowych i stanowiących istotny punkt odniesienia dla branży gier w danym momencie. Motywacje twórców są zazwyczaj podyktowane synchroniczną obserwacją gatunków jako systemów historycznych, co powoduje, że pewne chwytły są aktualnie bardziej popularne niż inne. Uwaga ta być może dotyczy przede wszystkim głównego nurtu gier, choć panujące w tym sektorze trendy są relacyjnie powiązane z niszami twórczymi, które, aby pozostać niezależne artystycznie, podążają niejako pod prąd dominujących w mainstreamie tendencji.

Arsenault podkreśla, że teoria efektu gatunkowego nie służy klasyfikacji, ale lepszemu rozpoznaniu funkcjonowania gatunkowości w grach i może być wykorzystywana jako metoda analityczna. Gatunkowość jest dla niego fenomenem bardziej dyskursywnym niż strukturalnym, co przywodzi na myśl rozważania Jasona Mittella na temat gatunków telewizyjnych⁶⁸. Amerykański badacz podkreślał bardzo wyraźnie, że gatunki nie są pojęciami ideologicznie neutralnymi, ale zmieniają swoje znaczenie w zależności od rodzaju dyskursu, w którym są wykorzystywane. Koncepcja Arsenaulta bierze pod uwagę wszystkie komunikaty związane z sygnalizowaniem gatunku, także te obecne w paratekstach, a więc chociażby

⁶⁸ Zob. J. Mittell, *A Cultural Approach to Television Genre Theory*, „Cinema Journal” 2001, no. 3 (40).

w materiałach promocyjnych czy na pudełku z grą. Pozwala to zrozumieć, że proces interpretacji tekstu zaczyna się tak naprawdę już od pierwszego kontaktu, nawet nie z samym tekstem, lecz z jego zapowiedziami (np. zwiastunami lub materiałami prasowymi)⁶⁹.

Podsumowanie

Prawie dziesięć lat temu Rune Klevjer zwrócił uwagę na „gatunkową ślepotę” (*genre blindness*) w badaniu gier wideo, co było jego zdaniem szczególnie zaskakujące, gdyż w porównaniu z innymi mediami kategorie gatunkowe dominują wręcz w dyskursie oraz praktykach związanych z produkcją i konsumpcją gier⁷⁰. Dzisiaj sytuacja genologii w badaniu gier wygląda zdecydowanie lepiej, gdyż wraz z przewidywaniami Klevjera pojawiły się nie tylko studia średniego poziomu, analizujące konkretne gatunki w sposób systemowy, lecz także wiele innych projektów badawczych podejmujących problematykę gatunku.

Studia genologiczne w groznawstwie mogą koncentrować się na wielu aspektach doświadczenia rozgrywki czy też funkcjonowania gatunków w kulturze gier. Clearwater wymienia trzy podstawowe kierunki, których głównym obszarem zainteresowania są: (1) **względy formalne i estetyczne**, (2) **kontekst instytucjonalny i dyskursywny** oraz (3) **znaczenie społeczne i praktyka kulturowa**⁷¹. Wobec przemian *game studies* w ostatnich latach, należałoby dodać do nich jeszcze jedną kategorię, a więc (4) **badania historyczne**.

Pierwsza kategoria odnosi się do posiadających być może najdłuższą tradycję w humanistyce studiów nad poetyką tekstów kultury. W tym kontekście należy pamiętać, że estetyka w grach wi-

⁶⁹ Więcej na temat badań horyzontu oczekiwań odbiorcy, zob. S. Neale, *Question of Genre*.

⁷⁰ Zob. R. Klevjer, *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15.11.2005, <http://www.digra.org/hc11-runeklevjer-genre-blindness> (dostęp: 30.05.2017).

⁷¹ D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 44.

deo nie sprowadza się tylko do ich strony wizualnej, ale opiera się również na chwytach formalnych związanych z projektowaniem reguł, poziomów gry czy też samego doświadczenia rozgrywki (*user experience*). Podczas gdy analiza formalna skupia się na relacji gry jako tekstu z innymi tekstami kultury, to drugi kierunek badań bierze pod uwagę „instytucjonalny i dyskursywny kontekst produkcji kulturowej”⁷². To wywodzące się z tradycji filmoznawczej podejście uwzględnia uwarunkowania ekonomiczne, polityczne i ideologiczne rozwoju gatunków. Trzeci kierunek odwołuje się do społecznego oddziaływania gier, biorąc pod uwagę czynniki takie jak m.in. demografia, społeczności czy ruchy *fanowskie*. W ramach studiów tego rodzaju podejmowane są badania nad recepcją gier, ale także nad grami jako formą ekspresji oraz takimi przejawami kultury partycypacji jak modowanie lub cosplay. Wreszcie czwarta kategoria bada przemiany historyczne gatunków, a więc z jednej strony recepcję lokalną wybranych gatunków, a z drugiej przemiany, jakim poddają się gatunki lub serie gier na przestrzeni lat. Studia tego rodzaju mogą łączyć w sobie wymienione wcześniej kierunki.

Istnieje ugruntowane przekonanie, że rolą gatunków jest porządkowanie. Jest to pewne uproszczenie, wynikające z podstawowej funkcji, jaką kategorie te spełniają w komunikacji językowej. Bez wątpienia systemy gatunkowe oferują „metodę **kategoryzacji** wykorzystywaną do lepszego zrozumienia [danego] zestawu kulturowych artefaktów”⁷³. Niemniej, przywołując słowa wpływowego kanadyjskiego literaturoznawcy Northropa Frye’a, należy zwrócić uwagę, że celem genologii jest „nie tyle klasyfikowanie (*classify*), co objaśnianie (*clarify*)”⁷⁴. Czy nie jest tak, że „identyfikujemy gatunek w celu **interpretacji** wzorca gatunkowego (*exemplar*)”⁷⁵? Wydaje się, że prawdziwą wartością systemów ga-

⁷² *Ibidem*, s. 45.

⁷³ *Ibidem*, s. 38.

⁷⁴ N. Frye, *Anatomy of Criticism*, Princeton University Press, New Jersey 1957, s. 247–248.

⁷⁵ A. Fowler, *Kinds of Literature*, s. 38.

tunkowych nie jest klasyfikowanie jako cel sam w sobie, ale raczej ich funkcja interpretacyjna, która pozwala nam lepiej zrozumieć bogactwo wytworów kultury. Parafrazując Clearwatera, „podejście gatunkowo uwrażliwione (*genre-conscious*)” do badania i analizowania gier wideo pozwala na współdzielenie dorobku kulturowego tego medium⁷⁶.

Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Kraków–Bydgoszcz 2014.
- Aarseth E., *Genre Trouble*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- Aarseth E. *Ludology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York–London, 2014.
- Aarseth E., M.S. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA'03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, University of Utrecht, <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games> (dostęp: 20.08.2019).
- Adams E., J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley 2012.
- Altman R., *Film/Genre*, British Film Institute, London 1999.
- Apperley T.H., *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, no. 37 (1), s. 6–23.
- Arsenault D., *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, praca doktorska, 2011. Źródło: https://www.academia.edu/2999430/Des_typologies_mecaniques_a_lexperience_esthetique_fonctions_et_mutations_du_genre_dans_le_jeu_video (dostęp: 30.05.2017).

⁷⁶ D.A. Clearwater, *What Defines Video Game Genre?*, s. 39.

- Arsenault D., *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2009, vol. 3 (2), s. 149–176.
- Boosman F., *Designer Profile: Chris Crawford*, „Computer Gaming World” 1986, no. 33 (December), s. 46.
- Brunetière F., *Évolution des genres dans l’histoire de la littérature*, Paris 1914.
Źródło: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96275q> (dostęp: 30.05.2017).
- Chandler D., *An Introduction to Genre Theory*, <https://pdfs.semanticscholar.org/9d89/b35f9abe554db8f8827390ec3898fd1afba9.pdf> (dostęp: 20.08.2019)
- Clearwater D.A., *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, „Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, vol. 5 (8) 2012, s. 39.
- Cook D., *The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle*, „Gamasutra.com”, 15.05.2007, http://www.gamasutra.com/view/feature/1453/the_circle_of_life_an_analysis_of_.php. (dostęp: 30.05.2017).
- Crawford Ch., *The Art of Computer Game Design*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley 1982.
- Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: the digital roleplaying game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Continuum, New York 2012.
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. i tłum. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Garda M.B., *Neo-rogue and the Essence of Roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 59–72.
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 69–77.
- Gawrysiak P., P. Mańkowski, A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998.
- Isomaa S., *Genre Theory after the Linguistic Turn: An Anti-Essentialist, Hermeneutic Approach to Literary Genres*, [w:] *Genre and Interpretation*, eds. P. Lyytikäinen, T. Klapuri, M. Maijala, Department of Finnish,

- Finno-Ugrian and Scandinavian Studies & the Finnish Graduate School for Literary Studies, Helsinki 2010.
- Klevjer R., *Genre Blindness*, „DiGRA.org”, 15.11.2005, <http://www.digra.org/hc11-rune-klevjer-genre-blindness> (dostęp: 30.05.2017).
- Kocurek C.A., *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minnesota Press, Minneapolis–London, 2015.
- Loska K., *Kilka uwag o problemie gatunku filmowego*, [w:] *Wokół kina gatunków*, red. K. Loska, Kraków 2001.
- Majkowski T.Z., *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies Games in Culture*, SAGE Publications Ltd., London 2008.
- The Medium of the Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2002.
- Neale S., *Question of Genre*, [w:] *Film Genre Reader IV*, ed. B.K. Grant, University of Texas Press, Austin 2012.
- Rodek J., *Demon gry*, „Bajtek” 1985, nr 1 (1), s. 25.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.
- Skwarczyńska S., *Nie dostrzeżony problem podstawowy genologii*, [w:] *Problemy teorii literatury, seria 2: Prace z lat 1965–1974*, wyboru prac dokonał H. Markiewicz, Ossolineum, Wrocław 1987, s. 98–99.
- Todorov T., *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press, Ithaca 1975.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, tłum. B. Wolniewicz, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1983.