

Maria B. Garda

Uniwersytet Łódzki

Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*

1. Wprowadzenie

O gatunkach w sztuce mówi się od antyku, ale o gatunkowości w ludycznej sferze kultury dopiero od niedawna. Wydaje się, że temat ten jest podejmowany coraz częściej między innymi za sprawą popularności gier cyfrowych, które jako medium interaktywne oferują odmienne doświadczenia niż liczne zabawy znane wcześniej. Nie przeczę, że gatunki elektronicznej rozrywki wyrastają często z praktyk kulturowych osadzonych w rzeczywistości fizycznej, tak jak FPS (ang. *First person shooter*, czyli strzelanina pierwszoosobowa) pochodzi od strzelnic znanych jeszcze z jarmarków¹. Podkreślam jedynie, że gry cyfrowe tworzą zupełnie nowe formy i konfiguracje gatunkowe. Dostrzegam również, że ich znajomość nie jest powszechną kompetencją kulturową, co jest o tyle zastanawiające, że odbiór gry wymaga często znacznego obeznania w konwencjach pozagrowych.

Gry cyfrowe funkcjonują w przestrzeni transmedialnej, w której wzorce gatunkowe nie są przypisane do jednej – historycznie im najbliższej – praktyki medialnej, ale mogą podlegać remediacji także w innych kontekstach. Złożone procesy hybrydyzacji możemy wyraźnie zaobserwować w obrębie konkretnych tekstów kultury, gdzie prowadzą do przenikania się wielu repertuarów gatunkowych, pochodzących z różnych mediów. W niniejszym opracowaniu nie zajmują mnie jednak postmodernistyczne hybrydy międzygatunkowe powstające na jednym poziomie rozumienia gatunkowości, a więc dajmy na to połączenie gatunków tematycznych science-fiction, fantasy i westernu, które

* Opracowanie powstało w ramach projektu „Redefinicje gatunku fantasy w grach cyfrowych” sfinansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2011/01/N/HS2/03030.

¹ Choć FPS nie jest definiowany tylko przez mechanikę związaną ze strzelaniem, lecz także swobodę poruszania się w nawigowalnej przestrzeni trójwymiarowej, to jednak ewoluował z *shooterów* 2D, które z początku były zdecydowanie bliższe doświadczeniu strzelnicy (tzw. celowniczi). Jakkolwiek strzelnica nie jest oczywiście jedynym źródłem inspiracji dla FPS, to z pewnością jednym z historycznie istotniejszych. Por. Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique* [praca doktorska], Université de Montréal, s. 197–203 (cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podaję we własnym przekładzie).

zaowocowało nową formułą gatunkową – *space opera* (np. *Gwiezdne wojny* George’a Lucasa)². Interesują mnie raczej zestawienia różnych paradygmatów gatunkowych, z których tematyczny jest tylko jednym z wielu, a pozostałe są związane ze specyfiką medium. Dla ich odróżnienia od scharakteryzowanej wyżej hybrydyzacji poziomej wprowadzam pojęcie modelu fuzji (ang. *merger model*) gatunkowej³.

Mówiąc o gatunkowości gier cyfrowych, interesuję się nie tylko wymiarem reguł i mechaniką związaną z charakterystyczną dla tego medium interaktywnością, ale także ramą semantyczną świata gry oraz – łączącym dwa poprzednie aspekty – doświadczeniem rozgrywki. Zanim jednak przejdę do omówienia teoretycznego, przedstawię w krótkim zarysie historycznym, jak dotychczas konstituowały się oddolnie etykiety gatunkowe w grach cyfrowych.

2. Rys historyczny

Jeszcze kilkanaście lat temu 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”⁴. Typologie te rozróżniały gry cyfrowe pod względem wariacji w zakresie oferowanych typów interaktywnej rozgrywki. Początkowo sygnalizowane odrębności dotyczyły głównie sposobów sterowania lub ogólnego charakteru działań podejmowanych w grze. Dla przykładu znany twórca gier Chris Crawford w swojej pionierskiej książce *The Art of Computer Game Design* wyróżnił dwa podstawowe typy elektronicznej rozrywki: gry zręcznościowe i akcji (ang. *skill-and-action*) oraz gry strategiczne (ang. *strategy*)⁵. Pierwsze z nich były związane z grami znanymi z automatów arkadowych, gdzie często istotne znaczenie miała maestria obsługi kontrolera – zgodnie z zasadą „łatwo grać, trudno wygrać” (ang. *easy to play, hard to master*). Natomiast drugie – z tytułami na mikrokomputery, gdzie średni czas rozgrywki był znacznie dłuższy niż na automatach, więc obowiązywały inne strategie grania. Warto zauważyć, że klasyfikacja Crawforda odzwierciedlała specyfikę technologiczną ówczesnego rynku gier cyfrowych.

Z kolei autorzy pierwszego polskiego kompendium poświęconego temu zjawisku, *Biblii komputerowego gracza*, wymienili następujące rodzaje gier: strzelaniny, gry platformowe, gry labiryntowe, bijatyki, gry sportowe, wyścigi samochodowe, symulatory, gry przygodowe, gry role-playing, gry wojenne, gry

² Por. Dominka Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010, s. 228.

³ Maria B. Garda, ‘Limits of Genre, Limits of Fantasy’: Rethinking Computer Role-Playing Games, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, ed. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 92.

⁴ Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 26.

⁵ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1982, s. 25.

ekonomiczne i trójwymiarowe strzelaniny⁶. Przywołuję całą tę 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. Obydwie przywołane klasyfikacje powstały we wczesnym etapie rozwoju gier, kiedy dopiero wykształcał się język oraz poetyka tego medium. Obecnie można powiedzieć, że system gatunkowy okrzepł, na co dowodem są 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 – dwuwymiarowe gry platformowe lub *roguelike*.

Dobrym odzwierciedleniem współczesnych typologii 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 portal Steam, grupuje swoje produkty jedynie w ramach dziesięciu głównych gatunków: gier akcji, przygodowych, strategii, RPG, niezależnych, MMO, prostych gier, symulacji, wyścigów i sportowych⁷. 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 postępowaniem w grze”⁸, o tyle pozostałe są powiązane z wykorzystaną technologią (MMO), stylem rozgrywki (proste gry) czy kontekstem instytucjonalnym (niezależne). Poza tym zarówno gra RPG, jak i przygodowa, może zaliczać się do jednej, a nawet wszystkich pozostałych kategorii jednocześnie. Mogłaby przecież istnieć niezależna prosta fabularna gra sieciowa. Ten przykład uzmysławia, że „każda gra przynależy do wielu gatunków na raz”⁹.

Gatunki, którymi posługuje się branża gier, najczęściej wywodzą się z kontekstów historycznie ukształtowanych przez kulturę gier, ale nie ograniczają się tylko do nich, ostatecznie gry typu *survival horror* są także horrorami, transmedialnym gatunkiem tematycznym spotykanym w kinie, telewizji czy powieści. Wraz z wyłonieniem się dyscypliny groznawstwa zaczął się rozwijać dyskurs teoretyczny wokół gatunkowości w grach, skupiony z początku na wskazaniu dominującej pozycji interaktywności nad ikonografią. Chciałabym jednak pójść o krok dalej, gdyż jakkolwiek gry cyfrowe różnią się oferowanymi rodzajami interaktywności, to podczas rozgrywki doświadczamy także innych znaczników gatunkowych, nie związanych z mechaniką gry.

⁶ Piotr Gawrysiak i in., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998, s. 350.

⁷ Źródło: <http://store.steampowered.com/?l=polish> [dostęp: 05.05.2014].

⁸ Ernest Adams, Joris Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, Berkeley, CA 2012, s. 8.

⁹ Thomas H. Apperley, *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, „Simulation & Gaming” 2006, Vol. 37, No. 1, s. 19.

3. Warstwy gatunkowości

Przyjmuję warstwową koncepcję postrzegania gatunkowości w grach cyfrowych, wyróżniając trzy rodzaje gatunków: tematyczne, ludyczne i funkcjonalne. Opieram się na groźniejszej propozycji typologii genologicznej autorstwa Geralda A. Voorheesa, Joshuy Calla i Katie Whitlock¹⁰, którą rozbudowuję, szczególnie w obszarze warstwy funkcjonalnej oraz wzajemnych relacji poszczególnych warstw gatunkowych¹¹. Inspiracją było dla mnie także odczytanie ludologicznej definicji gry, przeprowadzone przez Katarzynę Prajzner, która wymienia trzy aspekty obecne w tej – reprezentowanej chociażby przez Espena Aarsetha – koncepcji. Są nimi: reguły, semiotyczny system świata gry oraz rozgrywka¹². Ten ostatni element można interpretować jako „wydarzenia powstałe w wyniku zastosowania reguł gry wobec świata gry”¹³, ale należy także pamiętać, że jest on bardzo silnie związany z recepcją. Wszystkie te aspekty gry korespondują z poszczególnymi warstwami gatunkowości.

Gatunki tematyczne odnoszą się do kategorii systemu semantycznego i są definiowane przede wszystkim w oparciu o warstwę reprezentacyjną. Mowa zatem o wszelkiego rodzaju wyznacznikach, takich jak czas i miejsce akcji (ang. *setting*), rodzaje narracji, ale także style wizualne lub konstrukcja przestrzeni. Prawdopodobnie najczęściej występującymi gatunkami tematycznymi w grach cyfrowych są fantasy i science-fiction, ale spotykamy się także z wieloma innymi, jak na przykład horrorem, kryminałem czy westernem. Warto zauważyć, że wymienione konwencje mają charakter transmedialny, będąc popularnymi zarówno w literaturze, jak i w komiksie czy filmie. Sytuacja ta wpływa na bogatą sieć odniesień intertekstualnych łączących gry z tekstami w innych mediach. Nic zatem dziwnego, że do analizy gatunków tematycznych w grach wykorzystuje się między innymi narzędzia wypracowane przez literaturoznawstwo lub filmoznawstwo.

Gatunki ludyczne odnoszą się do systemu reguł i są definiowane z punktu widzenia wewnętrznej organizacji formuły gry, zdeterminowanej przez takie jej elementy, jak chociażby mechanika (gry typu *match tile*), ekonomia (gry strategiczne), perspektywa wirtualnej kamery (TPP

¹⁰ *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012, s. 7–8.

¹¹ O poziomach gatunkowych (fr. *niveaux génériques*), ale w innym medium – literaturze, pisał Jean-Marie Schaeffer. Przedstawił owe poziomy jako konteksty klasyfikowania dzieła literackiego jako aktu komunikacyjnego, wymieniając ich pięć rodzajów: wypowiedzi (*énonciation*), przeznaczenia (*destination*), funkcji (*fonction*), semantyczny (*sémantique*) i syntaktyczny (*syntaxique*). Cyt. za: D. Arsenault, *op. cit.*, s. 41–44. Model ten jest nietransferowalny na inne media, ponieważ zawiera wiele elementów specyficznych dla literatury, jak między innymi warstwa syntaktyczna związana z gramatyką języka.

¹² Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009, s. 66.

¹³ *Ibidem*.

lub FPP) czy sposób rozwoju postaci (cRPG). Nie ma jednego ustalonego kryterium określania tego gatunku, zawsze mamy do czynienia z korelacją wielu elementów, z których niektóre mogą być bardziej kluczowe niż inne. Także ta warstwa jest transmedialna, gdyż dotyczy wszystkich gier, niezależnie od kontekstu medialnego. Istnieją jednak pewne techniczne ograniczenia związane z wirtualnością i niektórymi rodzajami mechaniki, jak na przykład brak możliwości przeniesienia fizyki gry cyfrowej do formuły planszowej.

Gatunki funkcjonalne odnoszą się do doświadczenia rozgrywki (ang. *gameplay*) i są definiowane pod kątem praktyk odbioru oraz kontekstu recepcji gry. Wyróżniam dwa niezależne podziały w ramach tej warstwy gatunkowej. Pierwszy odnosi się do kategorii podstawowego celu, jakiemu dana produkcja ma służyć; jeśli dostarczanie rozrywki nie jest głównym przeznaczeniem gry, to nazwiemy ją poważną (ang. *serious games*)¹⁴, a w przeciwnym wypadku rozrywkową (*entertainment games*). Wśród gier poważnych spotykamy między innymi gry edukacyjne (*edugames*), gry reklamowe (*advergames*) czy też gry perswazyjne (*persuasive games*). Druga klasyfikacja dotyczy zaangażowania poznawczego i jest głęboko osadzona w historii medium, rozróżniając gry angażujące (*hardcore*) i nieangażujące (*casual*)¹⁵. W moim przekonaniu istota tej ostatniej typologii dotyczy strategii użycia i jest bardzo silnie powiązana z wypełnieniem tak zwanej luki symulacyjnej (*simulation gap*), zjawiska, do określenia którego termin zaproponował Ian Bogost. Odnosi się ono do niekompletności modelu symulacyjnego w grze, dopóki użytkownik nie zaakceptuje zaprojektowanych reguł i nie wypełni symulacji działaniem¹⁶. Podobnie jak warstwa ludyczna, również ta jest na stałe związana z grami, także w wymiarze kultury uczestnictwa i społecznych interakcji między graczami.

4. Modele fuzji gatunkowej

O tym, że rodzaje gier są współzależne z innymi praktykami kulturowymi i społecznymi, pisał już Roger Caillois¹⁷. Natomiast w kontekście gier cyfrowych, to Jesper Juul dostrzegł, że niektóre typy gier przyciągają konkretne odmiany fikcji. Wśród możliwych połączeń wymieniał między innymi gry strategiczne i fabuły wojenne oraz gry logiczne oparte na dopasowywaniu elementów

¹⁴ David Michael, Sande Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*, Boston 2006, s. 21.

¹⁵ Polską terminologię *hardcore* i *casual* podają za: Paweł Grabarczyk, *O opozycji hardcore / casual* [w druku].

¹⁶ Marcin Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1) [w druku].

¹⁷ Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa 1997 (oryg. 1958), s. 75.

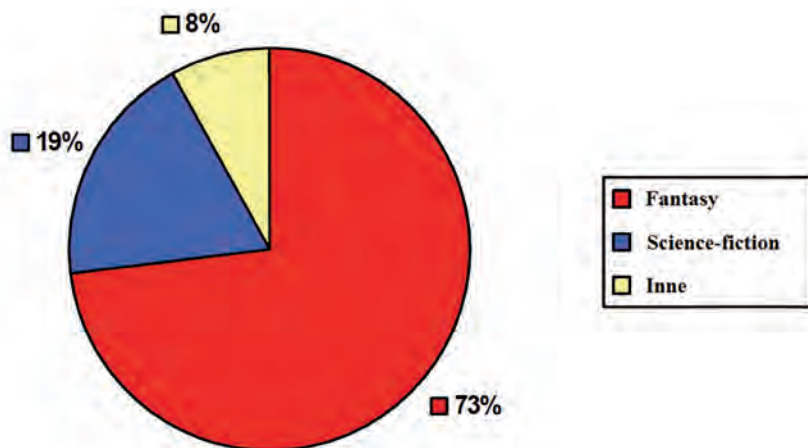
(*match tile*) i „pogodne historie” (ang. *pleasant fictions*)¹⁸. Niemniej autor ten nie rozpatrywał owych zestawień jako relacji warstw gatunkowych, ale jedynie jako pewne korelacje fikcji i reguł.

Voorhees, Call i Whitlock traktują każdą z warstw rozumienia gatunku w sposób niezależny, jako osobną perspektywę analityczną. Jednak w moim przekonaniu warstwy te nie powinny być traktowane rozłącznie, ponieważ są, używając określenia Caillois, współzależne. Co więcej, mają predyspozycje do tworzenia pewnych ustalonych konfiguracji, które nazywam modelami fuzji gatunkowej. Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku współwystępowania określonych gatunków w warstwie tematycznej i ludycznej. Bardzo popularnym przykładem takiego modelu jest korelacja gatunku cRPG i fantasy. Jednak nie jest to jedyny tego rodzaju przypadek, gdyż – poza wskazanymi powyżej przez Juula – można wymienić inne układy: FPS i science-fiction, gry typu ukryty obiekt (ang. *hidden object*) i zagadki kryminalne czy japońskie powieści wizualne (*visual novel*) i romans. Wszystkie te zestawienia mogą również współwystępować z określonymi strategiami odbioru, odnoszącymi się do warstwy funkcjonalnej. Przykładowo w przypadku FPS i science-fiction będą to strategie preferowane przez graczy zaangażowanych, a z kolei *hidden object* i kryminał przyciągają raczej graczy niezaangażowanych. Oczywiście relacje te zmieniają się historycznie, gdyż dzisiaj wiele gatunków kojarzonych wcześniej jako angażujące, otwiera się na praktyki nieangażujące. Poza tym mowa jedynie o pewnych presupozycjach, które nie wykluczają użyć niemodelowych.

5. Studium przypadku: cRPG – fantasy – zaangażowanie

Jednym z modeli fuzji gatunkowej najbardziej zakorzenionym w historii gier komputerowych, przez co także jednym z najlepiej rozpoznawalnych, jest korelacja cRPG, fantasy i zaangażowania. Poniższy wykres (Rys. 1) przedstawia charakterystyczną dla medium tendencję do łączenia się gatunku ludycznego cRPG z tematycznym fantasy, którą udokumentowałam na korpusie 162 gier opisanych w serwisie Metacritic.com za pomocą trzech etykiet: cRPG (ang. *role-playing genre*), gra komputerowa (*PC game*) oraz gra w trybie dla jednego gracza (*single-player*). Wybrałam takie zestawienie, ponieważ odzwierciedla ono tradycję, w której rozwinęło się klasyczne cRPG w latach osiemdziesiątych XX wieku, ustanawiając kanon poetyki tego gatunku. Wszystkie wzięte pod uwagę tytuły zostały wydane w Stanach Zjednoczonych, gdyż tylko takie gry recenzuje wybrany portal, w przedziale czasowym 1996–2012.

¹⁸ Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MA 2012, s. 68.



Rys. 1. Współzależność gatunków tematycznych i cRPG

Źródło: M. B. Garda, *'Limits of Genre, Limits of Fantasy': Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, ed. Adam L. Brackin, Natacha Guyot, Oxford 2012, s. 94.

Badanie ilościowe pokazało, że 109 gier, a więc prawie trzy czwarte wszystkich tytułów, opierało się na konwencji fantasy. Drugim najbardziej popularnym gatunkiem tematycznym było science-fiction, które wpłynęło na niecałą jedną piątą gier. Nie jest to zaskakujące, ponieważ te dwie konwencje fantastyczne są ze sobą ściśle powiązane, często tworząc formy hybrydyczne (ang. *crossover*). Fakt, że w sumie 92% gier zostało stworzonych jako tematycznie pochodzące z obszaru fantastyki, dowodzi jak kluczowe jest to połączenie dla gier cRPG.

W moim przekonaniu bliska relacja cRPG i fantastyki wynika z historycznych uwarunkowań powstania tego gatunku ludycznego. Ukształtował się on w określonym i bardzo charakterystycznym momencie rozwoju amerykańskiej kultury popularnej, kiedy nastąpił wzrost tak zwanego fandomu, wielką popularnością cieszyło się kino nowej przygody oraz wszelkiego rodzaju literatura fantastyczna i gry fabularne. Wiele pierwszych serii cRPG stanowiło wierną remediację systemów RPG inspirowanych posttolkienowskimi światami fantasy, jak chociażby *Advanced Dungeons & Dragons* (1977–1979). Dzięki rozmachowi, jakim cechują się uniwersa tego gatunku, doskonale nadają się one do rozwijania strategii tworzenia światów (ang. *world-building*). Zabieg ten polega na kreowaniu wrażenia autentyczności – fantastycznej czy też historycznej – za pomocą niebywale drobiazgowo wykreowanego świata fikcyjnego¹⁹. Posunięciem w tym kontekście niezwykle pragmatycznym, ale jak się okazuje także satysfakcjonującym twórczo, jest użycie istniejących już konstrukcji ontologicznych, które oferuje gatunek fantasy. Projektanci gry mogą wykorzystać

¹⁹ Kristin Thompson, *The Frodo Franchise. 'The Lord of the Rings' and Modern Hollywood*, Berkeley, CA 2007, s. 84.

bogatą mitologię, stworzyć wiele różnorodnych lokacji, postaci i przedmiotów w oparciu o pozorną historyczność tych krain możliwych. Tak semantycznie uwarunkowany świat gry, w połączeniu z systemem reguł skupionym na rozwoju postaci i eksploracji mapy, projektuje specyficzny rodzaj doświadczenia rozgrywki powiązanego z gatunkiem funkcjonalnym preferowanym przez graczy zaangażowanych, określanym w terminologii angielskiej jako *hardcore*.

Współcześnie produkcje cRPG, podążając za trendami obecnymi w branży od drugiej połowy pierwszej dekady XXI wieku, starają się opracować takie środowisko gry, które będzie umożliwiało podjęcie różnych strategii grania, zarówno tych atrakcyjnych dla gracza zaangażowanego, jak i niezaangażowanego. Nie zmienia to jednak faktu, że pewien typ doświadczenia ukształtowany w tradycji gatunku, szczególnie za sprawą klasycznych gier cRPG lat osiemdziesiątych (np. seria *Ultima*) oraz niezwykle czasochłonnych tytułów z lat dziewięćdziesiątych (np. *Baldur's Gate*), dominuje w jego recepcji do dzisiaj. W moim przekonaniu można zaryzykować stwierdzenie, że nawet w tej chwili modelowym graczem cRPG jest gracz zaangażowany. Definiują go te same oczekiwania, które były istotne dla miłośników tego gatunku w ostatnich dwóch dekadach XX wieku, a więc między innymi potrzeba kontaktu z rozbudowanym światem i konfrontacji z wysokim poziomem trudności. Budowanie awatara w takich grach wymagało świadomego dobierania wewnątrzgrowych strategii, ponieważ podjęte na początku rozgrywki decyzje nie dawały natychmiastowych efektów, ale raczej ujawniały się po bardzo wielu godzinach grania. Przykładem może być wybranie klasy postaci, która stawiała się konkurencyjna wobec przeciwników dopiero, gdy osiągnęła bardzo wysoki poziom rozwoju, zdobywany poprzez żmudne gromadzenie punktów doświadczenia. Istotną cechą jest także zgoda na bardzo rozbudowaną strukturę przyjmowanych zadań, co kiedyś wymagało zaangażowania pamięci i nawet tworzenia map lub notatek na zewnątrz gry, a dzisiaj odbywa się za pomocą narzędzi inteligencji zbiorowej, a więc głównie forów internetowych i projektów typu wikia. Nie bez znaczenia dla omawianego modelu fuzji gatunkowej jest to, że gracz zaangażowany, skupiony na rozwijaniu swoich kompetencji związanych z przebywaniem w świecie gry, wykazuje się zachowaniem bliskim członkom fandomu fantasy i science-fiction, charakterystycznym dla kultury uczestnictwa.

6. Podsumowanie

Gry cyfrowe mają wielowarstwową budowę gatunkową, będącą efektem łączenia się wzorców gatunkowych pochodzących z różnych mediów, nie tylko tych o charakterze ludycznym czy interaktywnym. W trakcie swego historycznego rozwoju wykształciły pewne schematy korelacji warstw gatunkowych pochodzących z różnych źródeł. Jednym z wyrazistszych przykładów funkcjonowania takich połączeń jest relacja cRPG-fantasy-zaangażowanie, która na stałe wpisała się już do poetyki tego medium. Tego rodzaju modele fuzji

gatunkowej są przykładem unikatowych dla gier cyfrowych współzależności różnych aspektów transmedialnego spektrum gatunkowości. Badanie ich pozwala w moim przekonaniu lepiej zrozumieć procesy dyskursywne, zarówno synchroniczne, jak i diachroniczne, zachodzące w historii gier komputerowych. Przypuszczam, że w przyszłości będziemy obserwować łamanie ustalonych konwencji fuzji gatunkowej, których przekraczanie będzie wiele mówić o okresie, w którym dana gra powstała i motywacjach twórczych jej autorów. Dostrzegam już tego rodzaju tendencje w przypadku trwającego obecnie renesansu gier *roguelike*²⁰.

Fuzja gatunkowa gier cyfrowych ma także znaczące implikacje ogólnokulturowe. Rozpoznanie znaczników gatunkowych w grach nie jest tylko kompetencją ludyczną (ang. *game literacy*), ale dotyczy także znajomości konwencji gatunkowych funkcjonujących w literaturze, kinie, komiksie, malarstwie, teatrze czy telewizji. Warto także pamiętać, że ta relacyjna zależność charakteryzuje 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.

Bibliografia

- Adams E., Dormans J., *Game Mechanics: Advanced Game Design*, Berkeley, CA 2012.
- Apperley T. H., *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*, "Simulation & Gaming" 2006, No. 1 (37).
- Arsenault D., *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo esthétiques* [praca doktorska], Université de Montréal 2011.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, CA 1982.
- Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: The Digital Role-Playing Game*, eds. G. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012.
- Garda M. B., "Limits of Genre, Limits of Fantasy": *Rethinking Computer Role-Playing Games*, [w:] *Cultural Perspectives of Video Games*, eds. A. L. Brackin, N. Guyot, Oxford 2012.
- Garda M. B., *Neorogue and the essence of roguelikeness*, "Homo Ludens" 2013, No. 1 (5).
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998.
- Grabarczyk P., *O opozycji hardcore/casual*.
- Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MA 2012.
- Michael D., Chen S., *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*, Boston 2006.
- Oramus D., *O pomieszaniu gatunków. Science-fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010.
- Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Iana Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014, nr 1 (1).
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
- Sitariski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Thompson K., *The Frodo Franchise. 'The Lord of the Rings' and Modern Hollywood*, Berkeley, CA 2007.

²⁰ Por. Maria B. Garda, *Neorogue and the essence of roguelikeness*, "Homo Ludens" 2013, No. 1 (5).