

Krzysztof Kaszewski

Uniwersytet Warszawski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8789-2405>

e-mail: k.kaszewski@uw.edu.pl

Nazwy gier wideo związane z ich charakterystyką techniczną

Names of video games related to their technical characteristics

Abstrakt

Celem artykułu jest ukazanie, jakie nazwy gier wideo odnoszące się do ich technicznej strony funkcjonują współcześnie w polskojęzycznych mediach wyspecjalizowanych. Kwerenda w popularnych polskich portalach internetowych i ostatnich tradycyjnych (papierowych) czasopismach wykazała, że takich nazw jest ponad czterdzieści i dotyczą rozmaitych aspektów gier: potrzebnego sprzętu, oprogramowania czy procesu produkcji. Większości z nich nie notują słowniki ogólnego języka polskiego, nie są też one opracowane naukowo. Prezentowane badania zwiększają naszą wiedzę o zasobach leksykalnych polszczyzny; zestawienie nazw istniejących w praktyce komunikacyjnej pomaga ponadto dostrzec, czego w języku i dyskursie jak na razie nie ma, czyli jakich nazw nie używamy, chociaż moglibyśmy to robić.

Słowa kluczowe: nazwa, gra wideo, technika, komputer, program, media

Abstract

The aim of the article is to show names of video games referring to their technical side currently available in the Polish-language specialist media. Examples collected from popular Polish web portals and the latest traditional (paper) magazines showed that there are over forty such units and they concern various aspects of games: the necessary hardware, software and the production process. Most of them are not recorded in general dictionaries of the Polish language, nor are they discussed in scientific studies. The presented research increases the knowledge on the lexical resources of the Polish language; the comparison of names used in communication practice also helps to see what is not present yet in language and discourse, i.e. what names we do not use, even though we could use them.

Keywords: name, video game, technology, computer, programme, media

1. Gra wideo jako element świata techniki

Sednem gry wideo (dalej: GW) jest program, czyli zestaw instrukcji (poleceń, algorytmów), sformułowanych w określonym języku programowania zrozumiałym dla maszyny cyfrowej, która po przetworzeniu otrzymanych informacji działa w pożądanym przez użytkownika sposób (Kruk 1996: 95; Płoski 2002: 363; Pfaffenberger 1999: 236). GW są obecnie bardzo różnorodne pod względem złożoności – począwszy od aplikacji bardzo prostych, które może przygotować niemal każdy przy użyciu powszechnie dostępnych, darmowych języków programowania (np. uczniowie polskich szkół używają na lekcjach informatyki języka Scratch¹), skończywszy na bardzo skomplikowanych produktach, tworzonych latami za ogromne pieniądze przez wieloosobowe zespoły specjalistów. Strukturę współczesnej GW niejednokrotnie buduje wiele współpracujących programów (program główny nazywa się *silnikiem*), jak również dane cyfrowe niebędące programami, np. elementy wizualne (obecne w grze zdjęcia, animacje itp.) i audialne (kompozycje muzyczne, głos lektora itp.) (Szpyt 2018: 3–5).

GW jako obiekt cyfrowy (sprowadzający się na najgłębszym poziomie do ciągu liczb) ma postać niematerialną. Do jej uruchomienia i wykorzystania niezbędny jest odpowiedni sprzęt, czyli elektroniczna maszyna cyfrowa zdolna do interpretacji kodu danej GW. Współcześnie istnieje wiele typów takich urządzeń: komputery osobiste (stacjonarne i przenośne – laptopy), konsole do gier (różnego typu i wielkości), urządzenia mobilne (głównie tablety i smartfony) czy automaty do gier².

Najpopularniejszym typem komputera osobistego wykorzystywanego przez graczy w Polsce pozostaje komputer typu IBM PC, rzadziej spotyka się wśród graczy komputery Mac (początkowo MacIntosh, firma Apple). Jak pokazują badania (SW Research 2023), platformą do grania częściej jest dla Polaków laptop (42,6%), mimo że komputer stacjonarny oferuje na ogół większą moc obliczeniową oraz większe możliwości efektywnego chłodzenia podzespołów mocno obciążonych grą, daje się też podłączać do monitorów zapewniających większy i lepszy jakościowo obraz niż wyświetlacz laptopa³. Aby GW działała właściwie, komputer musi charakteryzować się

¹ <<https://scratch.mit.edu/>>, dostęp: 18.11.2023.

² Automaty do gier (ang. *Arcade*) to maszyny dostępne publicznie w salonach gier lub klubach. Oferują zwykle jedną grę; żeby zagrać, trzeba wrzucić monetę lub odpowiedni żeton (Mańkowski 2013: 13–19).

³ Oczywiście może zdarzyć się tak, że wyjątkowo silny laptop będzie dysponował mocą obliczeniową większą od słabego komputera stacjonarnego. Laptop również można podłączyć do monitora, nie jest to jednak postępowanie typowe.

odpowiednimi parametrami (spełniać wymagania sprzętowe – zwłaszcza odpowiedni procesor, ilość pamięci operacyjnej i karta grafiki odpowiedzialna za płynność i jakość wyświetlanego obrazu)⁴.

Konsola do gier to maszyna cyfrowa przeznaczona głównie albo i tylko do gier. Różni się ona do klasycznego komputera osobistego tym, że jest zoptymalizowana (architektura, moc) pod kątem grania, a ograniczona w zakresie konfiguracji czy instalowania oprogramowania innego niż gry. Nierzadko konsola nie dysponuje wbudowanym ekranem, stąd konieczność podłączania jej do telewizora czy monitora.

Konsole można dzielić według różnych kryteriów. Odróżnia się konsole stacjonarne (jak PlayStation 5, Xbox S) od przenośnych (np. PlayStation Portable, czyli PSP) – podstawową różnicą są tu gabaryty i waga (urządzenia przenośne są małe, lekkie, dysponują za to niewielkim własnym ekranem). Najprostsze konsole do gier pozwalają grać tylko w gry zainstalowane fabrycznie (czasem tylko w jedną), konsole zaawansowane umożliwiają instalację nowych gier, ich wymianę, aktualizację itp. Ważnym z praktycznego punktu widzenia podziałem jest też ten związany z producentami, ponieważ konsole odmiennych marek wymagają odmiennych wersji tych samych gier. W Polsce najchętniej wykorzystywane są produkty firm Sony (kolejne modele konsoli PlayStation), Microsoft (rozmaite wersje konsoli Xbox) oraz Nintendo (m.in. konsole Switch i Wii)⁵.

Ostatnim podstawowym typem sprzętu do grania są urządzenia mobilne, do których zalicza się smartfony i tablety. Dysponują one mniejszą mocą obliczeniową niż komputery osobiste i konsole, wyposażone są za to we własne ekrany dotykowe. Granie na tabletach stanowi obecnie w Polsce margines branży, z uwagi na bardzo niską popularność tych urządzeń (w kwietniu 2024 r. tablety stanowiły ok. 1,5% urządzeń – Gemius 2024) i ich malejącą sprzedaż. Odwrotnie dzieje się w przypadku smartfonów – rynek GW na urządzenia mobilne to najdynamiczniej rozwijający się sektor elektronicznej rozrywki. Do najchętniej kupowanych w Polsce marek smartfonów należały w trzecim kwartale 2023 r. Samsung, Xiaomi i Lenovo (Bogacki 2024).

⁴ Wymagania sprzętowe danej GW to nie tylko ważna informacja użytkowa, ale też news medialny. Recenzenci GW zawsze podają konfigurację komputera, na którym testowali dany tytuł, podczas gdy trudno spotkać tekst, w którym np. krytyk filmowy deklarowałby, na jakim telewizorze oglądał film i jak wpłynęło to na jego odbiór i ocenę dzieła.

⁵ Dane z roku 2023 mówią, że najlepiej sprzedającymi się konsolami w historii są PlayStation 2 i Nintendo DS (po ok. 155 mln egzemplarzy), trzecie miejsce należy do Nintendo Switch (ok. 122 mln) (Persona 2023).

Posiadanie odpowiedniego urządzenia podstawowego to nie koniec sprzętowych uwarunkowań GW. Wiele gier wymaga obecności urządzeń dodatkowych (zintegrowanych z platformą podstawową lub do niej podłączanych z zewnątrz – przewodowo lub bezprzewodowo), niezmiernie ważną sprawą jest też współcześnie podłączenie urządzenia do sieci (lokalnej lub ogólnoświatowego internetu). Do tych uzupełniających kwestii sprzętowych będę jeszcze wracał przy omawianiu wybranych grup analizowanych nazw GW.

Niezależnie od typu platformy sprzętowej do działania GW niezbędne jest wyposażenie urządzenia w system operacyjny. Pod tym pojęciem rozumie się „zbiór programów sterujących i zarządzających całym systemem komputerowym” (Kruk 1996: 108), do jego podstawowych zadań zalicza się m.in. zapewnienie użytkownikowi interfejsu, dostęp do urządzeń wejścia-wyjścia, dostęp do plików, opracowywanie i wykonywanie programów (Brookshear, Brylow 2022: 158; Stallings 2018: 80). Część urządzeń cyfrowych, na czele z komputerami PC, może pracować pod nadzorem różnych systemów operacyjnych ogólnego przeznaczenia. Dla komputerów osobistych zdecydowanie najczęściej wybiera się w Polsce system Microsoft Windows (kolejne jego wersje obejmują ponad 92% maszyn), Linux (wiele różnych dystrybucji) lub Apple OS. Wiele innych typów urządzeń cyfrowych pracuje z wykorzystaniem jednego konkretnego systemu, zwykle zainstalowanego fabrycznie i niepodlegającego wymianie (możliwe są ewentualnie tylko jego aktualizacje)⁶. Z taką sytuacją mamy do czynienia m.in. w smartfonach i konsolach do gier. Urządzenia mobilne obsługuje w Polsce przede wszystkim Android firmy Google (ponad 80% smartfonów w kwietniu 2024 r.) oraz Apple OS (iPhone’y firmy Apple – ponad 18%) (Gemius 2024). W przypadku konsol do gier systemy opracowane przez producentów mogą nawet nie mieć nazwy podawanej do publicznej wiadomości.

Choć system operacyjny definiuje się zasadniczo jako pośrednika między użytkownikiem a sprzętem (Płoski 2002: 461), to jednocześnie zaznacza, że „prawdziwymi klientami systemu operacyjnego są programy aplikacyjne” (Tanenbaum, Bos 2016: 32). Każda GW, identycznie jak programy o innych zastosowaniach, jest zaprojektowana z myślą o konkretnym systemie operacyjnym: nie można jej zainstalować i uruchomić na platformie sprzętowej obsługiwanej przez system inny niż przewidziany dla danej wersji gry.

⁶ Takie systemy operacyjne nazywa się wbudowanymi. Mogą one być modyfikacjami systemów ogólnego przeznaczenia, jak też tworami przygotowanymi specjalnie dla danego urządzenia (Stallings 2018: 654–658).

2. Materiał badawczy, metody i cele analiz

Za nazwę gry wideo włączaną do analizy uznawano każde określenie (pojedynczy wyraz tekstowy lub konstrukcję) spełniające warunki: 1) możliwe było stworzenie objaśnienia nominacji rozpoczynającego się od członu 'gra wideo'; 2) w użyciach możliwa była wymiana danej nominacji na hiperonim *gra wideo*; 3) możliwe i naturalne (a najlepiej poświadczone) było użycie nominacji w połączeniu „gram w ...”; 4) nazwa była używana nominatywnie (wskazywanie, o czym jest mowa), nie zaś tylko predykatywnie (wskazywanie określonych cech tego, o czym mowa); 5) podstawą nazwy był techniczny punkt widzenia⁷.

Podstawowym źródłem materiału były media wyspecjalizowane, rozumiane za Marią Wojtak jako takie, które „mają określony profil tematyczny i są przeznaczone dla konkretnego kręgu odbiorców” (Wojtak 2006: 61). Badałem popularne polskie portale poświęcone tematyce komputerowej lub ściśle grom wideo oraz ostatnie tradycyjne czasopisma: kwartalnik „CD-Action” oraz miesięcznik „PSX Extreme”.

Szczegółowe pytania badawcze i cele analiz sformułowano następująco:

- jakie cechy GW związane z ich charakterystyką techniczną eksponują odnalezione nazwy?
- które nazwy odnoszą się tylko do GW, a które także do innych dzieł kultury?
- w jakie relacje wchodzi między sobą różne nazwy GW związane z techniką?
- jakich nazw GW odnoszących się do ich cech technicznych nie używa się w badanym dyskursie medialnym i jakie mogą być tego przyczyny?

3. Nazwy gier wideo związane z podstawową platformą sprzętową

Najliczniejszą część zbioru opisywanego w niniejszym artykule stanowią nazwy nawiązujące do typu platformy sprzętowej potrzebnej do uruchomienia danej (wersji) gry wideo. Wynika to głównie z różnorodności sprzętu cyfrowego

⁷ Punkt widzenia rozumiem tu jak Jerzy Bartmiński, czyli jako „czynniki podmiotowo-kulturowe, decydujące o sposobie mówienia o przedmiocie, w tym m.in. o kategoryzacji przedmiotu, o wyborze podstawy onomazjologicznej przy tworzeniu jego nazwy, o wyborze cech, które są o przedmiocie orzekane w konkretnych wypowiedziach i utrwalone w znaczeniu” (Bartmiński 2006: 78).

pozwalającego grać oraz z jego decydującej roli – dana gra wideo będzie działać wyłącznie na takim urządzeniu, dla którego została przygotowana⁸.

W przykładach (1)–(3) podaję przykłady użycia wybranych jednostek, a wszystkie konstrukcje odnalezione w badanych mediach ukazuje tabela 1.

- (1) World of Warcraft: Shadowlands najszybciej sprzedającą się grą na PC w historii. (EGM)
- (2) Jest to tytuł pecetowy, który swoją oficjalną premierę ma 29 lipca, a do tego będzie dostępny za darmo. (GOL)
- (3) Wersja konsolowa gry ma pojawić się już na początku 2024 roku. (CDA)

Tabela 1. Nazwy GW nawiązujące do platformy sprzętowej

Platforma sprzętowa	Nazwy
komputer osobisty (stacjonarny lub laptop)	<i>gra na komputer, gra na PC, gra pecetowa; gra w wersji na PC, wersja (gry) na PC, wersja pecetowa (gry)</i>
konsola do gier	<i>gra konsolowa, gra na konsolę, gra na [nazwa własna konsoli]; wersja konsolowa (gry), wersja (gry) na [nazwa własna konsoli]</i>
smartfon	<i>gra mobilna, mobilka, gra na telefon, gra na komórkę, gra na smartfona</i>
tablet	<i>gra na tablet, gra tabletowa</i>

Źródło: opracowanie własne.

Podstawę frazy nominalnej stanowią przede wszystkim określenia *gra* lub *wersja*, mogą jednak w tej roli pojawić się też wymiennie określenia *tytuł* lub *produkcja* (np. *tytuł konsolowy, produkcja na PC* – takich wariantów nie uwzględniam w tabeli 1.). Drugą część nazwy stanowi albo przymiotnik wskazujący typ sprzętu, albo wyrażenie przyimkowe złożone z przyimka *na* oraz rzeczownikowej nazwy sprzętu, pospolitej lub (w przypadku konsol) własnej. Strukturalnie wyróżnia się jednowyrazowe określenie *mobilka*, będące uniwerbizmem od konstrukcji *gra mobilna*.

Nazwy oparte na określeniu *wersja* można traktować jako eliptyczne, pomijające człon *gra wideo*. Informują one, że dana GW trafiła na co najmniej dwie platformy sprzętowe.

Tylko w przypadku konsolowych GW pojawiają nazwy własne wskazujące marki urządzeń. Ma to uzasadnienie praktyczne: wersja GW na konkretną konsolę (np. Sony PlayStation, Nintendo Switch, Xbox) nie zadziała na sprzęcie konkurencji, niekoniecznie także na starszym modelu z tej samej serii⁹.

⁸ Nie uwzględniam tu operacji specjalnych, na czele z emulacją, czyli programowym symulowaniem jednego sprzętu lub oprogramowania na innym (Płoski 2002: 121).

⁹ Zgodność nowej konsoli z wcześniejszym modelem nazywa się kompatybilnością wsteczną. Producenci stosują rozmaite strategie w tym względzie.

Bardzo rzadko pojawiały się w badanych mediach nazwy GW na tablety. Przyczyną tego stanu może być fakt, że tablety stają się w Polsce coraz mniej popularne, poza tym używają tych samych wersji gier co smartfony (w dużej części korzystają też z tych samych systemów operacyjnych).

Zestawy nazw związane z poszczególnymi typami sprzętu są względem siebie równorzędne (kohiponimiczne) i niewymienne (do określonej wersji danej GW odnosi się tylko jeden z zestawów nazw). Wszystkie razem tworzą układ komplementarny – łącznie obejmują wszystkie istniejące GW.

Specyficzną nazwą w tej grupie, nieujęta w tabeli 1., jest *port*, czyli określenie wskazujące na konwersję GW z jednej platformy sprzętowej na inną:

- (4) [...] gra, która wygląda jak tytuł sprzed 15 lat, potrafi zajeżdżać sprzęt w stopniu nie mniejszym niż śliczny pecetowy port Spider-Mana. (CDA)
- (5) [...] nie oceniam jakości materiału źródłowego, tylko konsolowy port przeszło 20-letniej gry. (CDA)

Nazwa *port* najczęściej łączy się z przymiotnikiem wskazującym platformę docelową (wykorzystaną później) – *pecetowy* (4), *konsolowy* (5). Wyjątkiem jest nominacja *port retro*, ponieważ wskazuje ona platformę źródłową – mówi o przeniesieniu GW ze starego modelu sprzętu na nowszy. Większość nazw o podstawie *port* można potraktować jako hiponimy względem nazw wskazujących określony typ sprzętu (np. *port pecetowy* to typ gry *pecetowej* – ‘gra pecetowa, która powstała na bazie gry konsolowej’).

Jako nazwa nawiązująca do typu sprzętu prawie nie występuje wśród specjalistów i miłośników GW nazwa *gra komputerowa* (używają jej chętnie niegracze na oznaczenie wszystkich gier wideo, nie tylko tych przeznaczonych na komputery PC). Wśród gier na komputery osobiste nie ma podziału na gry stacjonarne i laptopowe ani nazw odpowiadających takiemu hipotetycznemu podziałowi. Nie używa się też nazw *gra smartfonowa* ani *gra telefoniczna*, być może z uwagi na ich długość.

4. Nazwy związane ze sprzętem dodatkowym

Oprócz nazw skupiających się na podstawowym urządzeniu cyfrowym funkcjonują nazwy odwołujące się do urządzeń dodatkowych, podłączanych do głównej platformy z zewnątrz lub zintegrowanych z nią wewnętrznie. Te urządzenia mogą mieć charakter fakultatywny lub obligatoryjny – nazwą należącą do pierwszej kategorii jest *gra VR*, do drugiej – *gra geolokalizacyjna*:

- (6) Déraciné: Gra VR twórców Dark Souls. (CDA)
- (7) Nadchodzi wiosna, a wraz z nią zwiększa się nasza motywacja do aktywności ruchowej. Może w tym pomóc nowa gra geolokalizacyjna Stride, która doczekała się dziś finalnego wydania. (TLP)

Gra VR oznacza GW współpracującą z goglami wirtualnej rzeczywistości (ang. *virtual reality*), współcześnie oferowanymi głównie do konsol do gier. Jeśli jednak takie urządzenie nie zostanie do konsoli podłączone, gra również będzie działać, tyle że „zwyczajnie”, bez zaawansowanych efektów wizualnych.

Nazwa *gra geolokalizacyjna*¹⁰ wskazuje GW bezwzględnie wymagającą użycia odbiornika GPS. Gry tego typu są przeznaczone na smartfony jako standardowo potrafiące odbierać sygnały nawigacji satelitarnej. Gra się w terenie (chodząc po okolicy), jednym z najpopularniejszych tytułów z tej kategorii jest *Pokemon GO*.

5. Nazwy związane z połączeniem sieciowym urządzeń

Kolejny zestaw nazw wiąże się z łączeniem urządzeń cyfrowych w sieć teleinformatyczną. Sieciowe GW pojawiły się jeszcze przed upowszechnieniem się internetu (Filiciak 2006: 66); za pierwszą masową grę tego typu, która odniosła sukces, uznaje się tytuł *Ultima Online*, uruchomiony w roku 1997. Współcześnie wiele GW do rozgrywki wymaga podłączenia urządzenia do sieci lokalnej lub internetu. Zabawa w sieci może polegać zarówno na rywalizacji (np. *Fortnite*) czy współpracy (np. *Minecraft*) z innymi graczami, jak i na rozgrywce w pojedynkę, nieróżniącą się pod względem mechaniki od tego, co dzieje się podczas gry bez wykorzystania internetu.

Nazwy używane w stosunku do tego typu GW to: *gra sieciowa*, *sieciówka*, *gra online*, *gra internetowa*:

- (8) *Predator: Hunting Grounds* to asymetryczna gra sieciowa o kosmicznym łowcy na PS4. (EGM)
- (9) *Dead Frontier 2*: Darmowa sieciówka w klimacie *Resident Evil* na nowym zwia-
stunie. (CDW)
- (10) *Diablo 4* to w dużej mierze gra online, z wyraźnym naciskiem na interakcje
z innymi graczami oraz zabawę kooperacyjną. (EGM)

Gra sieciowa i *sieciówka* tworzą typową parę: oficjalna konstrukcja dwuwyrazowa – jednowyrazowy uniwerbizm z sufiksem *-ówka*, nacechowany potocznie. Istotna jest niepełna symetria znaczeniowa elementów tej pary: nazwa *gra sieciowa* (a także *gra online*) może nazywać nie tylko GW jako całość, lecz także jeden z trybów określonego tytułu lub też konkretną rozgrywkę w takim trybie (z wykorzystaniem internetu); nazwa *sieciówka* zawsze mówi o grze jako całości.

¹⁰ Środowiskowo także *gra geo*, *gra GPS* – brak jednak poświadczeń użyc tych nazw w badanych źródłach internetowych.

Najrzadziej w mediach wyspecjalizowanych pojawia się określenie *gra internetowa*; używają go raczej media adresujące swoją ofertę do odbiorców młodszych i/lub mniej obeznanych z grami. Sporadycznie pojawiają się też użycia uniwerbizmu *internetówka* (w znaczeniu odnoszącym się do GW).

6. Nazwy związane z oprogramowaniem innym niż sama gra

Omówienie nazw w tej grupie wypada zacząć od podkreślenia, że w dyskursie medialnym nie używa się w odniesieniu do GW hiperonimicznych określeń *program* ani *aplikacja*, choć każda GW jest typem programu. Dzieje się tak głównie dlatego, że w potocznej conceptualizacji GW przeciwstawia się programom i aplikacjom, o czym świadczy przede wszystkim funkcjonowanie połączenia *gry i programy*¹¹.

Podstawowym, obligatoryjnym oprogramowaniem dla każdego typu urządzenia cyfrowego jest system operacyjny. Okazuje się jednak, że systemy operacyjne nie stały się – z jednym wyjątkiem – bodźcem do tworzenia i rozpowszechnienia nazw GW: konstrukcje w rodzaju *gry na Windows* czy *gry linuxowe* spotyka się tak rzadko, że nie sposób mówić o nich jako konstrukcjach ustabilizowanych. W mediach branżowych funkcjonuje jedynie nazwa związana z oprogramowaniem systemowym dla urządzeń mobilnych, czyli *gra na Androida*:

(11) Humble Mobile Bundle 3: Gry na Androida za grosze. (CDW)

(12) Z okazji premiery gry na Androida została ona na przeceniona. (PPE)

Niektóre GW wymagają, poza systemem operacyjnym, dodatkowego oprogramowania – przede wszystkim chodzi tu o przeglądarkę stron WWW (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge itp.). Gry uruchamiane w przeglądarce w formie stron internetowych nazywa się *grami przeglądarkowymi* lub *browserówkami*:

(13) Forge of Empires to przeglądarkowa gra strategiczna, w której głównym celem jest przekształcenie małego miasteczka w rozbudowaną metropolię. (GOL)

(14) Pecetowa browserówka jRPG – Shoujo no Dragon już dostępna na japońskich PS4. (PPE)

Gra przeglądarkowa nierzadko występuje jako kontaminacja z nazwą gatunkową GW, np. *przeglądarkowa gra strategiczna* to skrzyżowanie nazw

¹¹ Dowodzą tego przykłady typu: *Firmę, która w pierwszych latach działalności zajmowała się głównie dystrybucją programów i gier komputerowych, założył w 1991 roku Paweł Marchewka*. EGM

gra przeglądarkowa oraz *gra strategiczna*. Zdecydowanie rzadziej występująca w badanych mediach *browserówka* to hybryda językowa, neologizm utworzony z wykorzystaniem angielskiego słowa *browser* ('przeglądarka') i polskiego przyrostka *-ówka* (przy czym warto zauważyć, że konstrukcja *gra browserowa* jest bardzo rzadka, czyli *browserówka* nie jest typowym uniwerbizmem).

7. Nazwy dotyczące ekskluzywności gier wideo

Ekskluzywność w odniesieniu do GW polega na tym, że ukazuje się ona tylko w jednej wersji przeznaczonej dla określonego typu sprzętu – najczęściej konsoli określonej marki (czy nawet określonego modelu konsoli danego producenta¹²). Ekskluzywność gry może być zjawiskiem przejściowym: premiera dotyczy jednej platformy sprzętowej, a z czasem pojawiają się wersje na kolejne urządzenia (zwłaszcza wersja pecetowa po debiucie na wybranej konsoli). Tytułami ekskluzywnymi są lub były dla Sony PlayStation seria „Uncharted” czy „The Last of Us”, w przypadku konsoli Xbox – gry z serii „Halo” czy „Forza Motorsport”, z kolei Nintendo kusi klientów grami z cyklu „The Legend of Zelda” czy „Super Mario”.

Znaczenie słów *ekskluzywność* i *ekskluzywny* w tych nazwach jest kalką z języka angielskiego (ang. *exclusive* 'wyłączny, zastrzeżony'). Zestaw nazw wskazujący na tę cechę tworzą: *exclusive*, *gra ekskluzywna*, *gra exclusive*, *tytuł ekskluzywny*, *gra / tytuł na wyłączność*:

(15) *Lost Planet 2 exclusivem* Xboxa 360. (CDW)

(16) Niektóre wymagania sugerują, że będzie to tytuł ekskluzywny na platformy nowej generacji i komputery. (EGM)

(17) W tym przypadku ponownie mamy do czynienia z grą na wyłączność, ale tylko przez pewien okres. (PPE)

Podstawowym (najczęstszym) określeniem w mediach wyspecjalizowanych jest *exclusiv*, pozostałe warianty łatwiej znaleźć w przekazach dla gromych laików, którymi się w tym artykule dokładniej nie zajmuję. Nazwy z tego zestawu chętnie łączą się z nazwami marek sprzętowych, co ukazuje przykład (15), mogą też jednak pojawiać się tu nazwy pospolite, jak w cytacie (16).

Specyfika omawianych w tym miejscu nazw polega na tym, że można dopatrzyć się w nich związku z dwoma punktami widzenia na GW, które mogą przeważać w odmiennych (kon)tekstach. Z jednej strony nazwy te podkreślają uwarunkowania sprzętowe, czyli techniczne, z drugiej – moty-

¹² Na przykład gry ekskluzywne konsoli Sony PlayStation 5 nie działają na wcześniejszej konsoli Sony PlayStation 4.

wacja takiej postawy producenta ma charakter zdecydowanie marketingowy: funkcjonowanie GW tylko na jednym typie urządzenia ma podnosić jego atrakcyjność i sprzedaż. Nazwy typu *exclusiv* można więc interpretować także jako reprezentujące biznesowy punkt widzenia na GW.

8. Nazwy związane z fazami produkcji gry wideo

Tworzenie GW to proces skomplikowany i długotrwały. Tworzy się i testuje jej kolejne wersje, coraz bliższe postaci docelowej. Podstawowe nazwy dotyczące faz produkcji GW to *alfa*, *wersja alfa*; *beta*, *wersja beta*, *otwarta beta*:

- (18) W przypadku produkcji gier wideo, wersja alfa jest zazwyczaj niedopracowana, ale grywalna. (GOL)
- (19) Dziś startuje beta Call of Duty: Modern Warfare 3. (EGM)
- (20) Otwarta beta była dla nas ekscytująca i bardzo pouczająca, ale nie mamy zamiaru przedłużać jej poza niedzielę, 5 listopada, jak planowaliśmy. (EGM)

Nazwy „fazowe” często przyłączają tytuł gry, której dotyczą, jak w przykładzie (19). Określenie *alfa* oznacza GW już działającą, ale w bardzo ograniczonym zakresie i obciążoną wieloma błędami; *beta* to wersja GW bardzo zaawansowana, pracująca stabilnie i oferująca niemal pełną funkcjonalność, ale zawierająca jeszcze usterki. *Otwarta beta* oznacza, że w testowaniu GW przed premierą mogą wziąć udział wszyscy chętni, a nie tylko testerzy zatrudnieni i/lub wybrani przez producentów.

Nazwy faz produkcji wiążą się zarówno z procesem wytwórczym, jak i uwarunkowaniami rynkowymi produkcji. Gracze chcą spróbować rozgrywki najszybciej jak to możliwe, zwłaszcza jeśli GW jest wyczekiwana¹³. Udostępnianie GW w nieukończonych postaci (ale już w pewnym stopniu działających) jest korzystne także dla wydawców, ponieważ pomaga im poprawić wiele błędów, zyskać przychylność inwestorów, giełdy itp.

Z procesem tworzenia GW wiąże się też ogólne określenie *produkcja*, stanowiące kontekstowy synonim nazwy *gra wideo* lub też zastępujące człon *gra* w nazwach dwuwyrazowych:

- (21) Jeżeli nie mieliście jeszcze okazji ograć jedyne DLC do produkcji, to z czystym sumieniem mogę was oddelegować do recenzji autorstwa Ninho oraz do analizy technicznej wykonanej przez Krigora. (CDA)

¹³ Zainteresowanie kolejnymi, roboczymi wersjami programów dotyczy też systemów operacyjnych, np. nowych edycji Windows – z uwagi na ich popularność i fundamentalne znaczenie dla działania komputera.

Słowniki języka polskiego notują, że *produkcja* może być synonimem filmu lub występu scenicznego (Żmigrodzki 2007–). Analizowane przekazy medialne dowodzą, że współcześnie ta nazwa może dotyczyć także GW.

9. Nazwy zmodyfikowanych (uwspółcześnionych) wersji gry wideo

Gry wideo i sprzęt cyfrowy rozwijają się w ogromnym tempie. To, co w chwili wydania było zaawansowane lub nowatorskie technologicznie, po kilku latach może wyglądać i/lub działać przestarzałe. Z tego względu niektóre GW, zwłaszcza najpopularniejsze, są po pewnym czasie wydawane powtórnie w wersji uwspółcześnionej technologicznie. Zjawisko to jest specyficzne dla GW i innych dzieł nastawionych na wizualność (np. filmów), stosunkowo rzadkie zaś w odniesieniu do dzieł literackich¹⁴.

Uwspółcześnianie danej GW może dotyczyć wyłącznie jakości obrazu: jego rozdzielczości, jakości tekstur, płynności wyświetlania itp. Takie wydanie GW (podobnie w przypadku filmu) określa się jako *remaster* lub *zremasterowaną wersję / edycję*:

- (22) Deweloperzy ze studia Dragami Games poinformowali, że nadchodzący remaster gry Lollipop Chainsaw – o podtytule RePOP – wprowadzi nie tylko poprawki wizualne, ale też usprawniony system walki, opracowany z myślą o współczesnych graczach przyzwyczajonych do nowszych gier z gatunku slasharów. (EGM)
- (23) Zremasterowana wersja wydanej w 2013 roku hybrydy platformówki i roguelike'a. (GOL)

Przykład (22) pokazuje, że GW, w której zmieniono coś więcej niż tylko wygląd (*usprawniony system walki*), nie jest prototypowym *remasterem*, o czym wypada odbiorcę powiadomić.

Druga z nazw tej kategorii – *remake* – pojawia się niekiedy jako synonimiczna względem *remastera*, czyli mówi tylko o zmianach technicznych. Częściej jednak *remake* znaczy coś innego niż *remaster*, o czym świadczy używanie obu nazw obok siebie:

- (24) Kultowe gry wracają w chwale. Ranking najlepszych remake'ów i remasterów. (ŁG)
- (25) Od pierwszych zapowiedzi Layers of Fear 3 nie bardzo było wiadomo, czym dokładnie ma być ten projekt. Ani to remaster, ani remake, tylko „reimagine” wszystkich gier z serii. (ŁG)

¹⁴ W przypadku obcojęzycznej literatury podobny charakter może mieć przygotowanie nowego, uwspółcześnionego językowo tłumaczenia.

„Pełnoprawny” *remake* oznacza bardziej różnorodne zmiany niż *remaster* – GW zostaje zmodyfikowana (odświeżona, uwspółcześniona) nie tylko technicznie (wizualnie), ale także w zakresie treści i interfejsu, mechaniki rozgrywki itd.:

- (26) Nowy Sherlock zapowiada się na taki „Chapter One and a half”. Niby oparty na wiekowej grze, ale nie byle remaster, tylko zaawansowany remake w pełnej krasie, sprawiający wrażenie pełnoprawnej kontynuacji tytułu z 2021 r. – z licznymi zmianami. (PSX)
- (27) W mijającym 2023 r. otrzymaliśmy kilka świetnych odświeżeń, w tym właśnie Resident Evil 4 Remake. Capcom nie zdecydował się oddać w nasze ręce jedynie prostej konwersji z lepszą grafiką, co to, to nie. Jedna z najlepszych odsłon tego kultowego uniwersum doczekała się wielu pozytywnych zmian, zarówno w samych mechanikach, jak i fabule, dorzucając kilka nowych, zaskakujących wątków, część zdarzeń natomiast wycinając. (CDA)

Granica między obiema nazwami „re-” pozostaje jednak niewyraźna, czego najlepiej dowodzą sytuacje, gdy te same GW część piszących nazywa *remake’ami*, a część *remasterami*:

- (28) Wspaniale okazały się remaki dwóch survival horrorów – Resident Evil 4 i Dead Space’a. (CDA)
- (29) [...] na mojej liście wyróżnionych znalazły się również remastery Resident Evil 4 czy Dead Space’a, wykonane tak dobrze, że z pewnością mogłyby bić się o wyższe lokaty. (CDA)

Nazwy *remake* i *remaster* łączy także to, że naturalne jest dla nich występowanie z dopełniaczową formą tytułu uwspółcześnianej gry, choć wiele anglojęzycznych tytułów we wszystkich przypadkach zachowuje formę tożsamą z mianownikową.

Warte podkreślenia jest też to, że nazwa *remake* w świecie GW znaczy coś innego niż w kinematografii. Klasyczny remake filmowy to nowy film (z nową obsadą, innym reżyserem itd.) zrealizowany według już wykorzystanego (choć niekoniecznie identycznego) scenariusza. Remake growy to wciąż ta sama gra, tyle że uwspółcześniona i rozbudowana pod wybranymi względami.

Trzecim określeniem nazywającym nową wersję GW jest *demake*. To nazwa najbardziej oryginalna z analizowanych w tej części, ponieważ funkcjonuje wyłącznie w branży elektronicznej rozrywki. Oznacza GW „postarzoną”, czyli przerobioną tak, by wyglądem i mechaniką przypominała gry, jakie oferowały komputery lub konsole przed wielu laty:

- (30) Bloodborne PSX to powstający z przerwami od 2017 r. projekt gry bazujący na kultowym już Bloodborne’ie z PS4. Zamiast tradycyjnego remake’u, którego oczekuje wielu posiadaczy PS5, ale też i pecetowcy, wspomniana Walther postanowiła przygotować „demake”, czyli postarzyć produkcję w taki sposób, by wyglądała jak z konsoli PSX. (KŚ)

„W najprostszym ujęciu demake stanowi przeciwieństwo remake’u. Jeżeli ten drugi polega na odświeżeniu, odnowieniu danego tytułu, unowocześnieniu jego warstwy audiowizualnej oraz usprawnieniu mechaniki rozgrywki, to pierwszy należy definiować jako uwstecznienie, uproszczenie oraz zubożenie wszystkich lub wybranych elementów gry” (Chojnacki 2017: 19). *Remake* i *demake* jawią się więc jako nazwy przeciwstawne, choć trudno uznać je za typową parę antonimiczną.

10. Podsumowanie

Ukazane w artykule bogactwo i różnorodność nazw GW związanych z technologią to językowe świadectwo technicznej natury tych gier. Nie są one jedynym typem dzieła kultury wymagającym użycia nowoczesnego sprzętu, jednak inne (np. filmy) nie mają tak wielu nazw odsyłających do sfery techniki.

Analizowane nazwy wiążą się z różnymi aspektami charakterystyki technicznej GW: typem sprzętu podstawowego (na którym uruchamia się daną wersję danej gry), sprzętem dodatkowym, oprogramowaniem systemowym i innym, połączeniami między komputerami, fazami produkcji gry czy modyfikacjami i powtórными jej wydaniem.

Większość przedstawionych w artykule nazw odnosi się tylko do GW; tylko nieliczne odnoszą się również do filmów (np. *remake*, *remaster*) lub innego typu programów komputerowych (np. *wersja alfa*, *beta*).

Wykaz skrótów

CDA – „CD-Action”
CDW – cdaction.pl
EGM – Eurogamer.pl
GOL – GRYOnline.pl
KŚ – www.komputerswiat.pl
ŁG – lowcygier.pl
PPE – PPE.pl
PSX – „PSX Extreme”
TLP – Telepolis.pl

Literatura

- Bartmiński J. (2006): *Językowe podstawy obrazu świata*. Lublin.
Bogacki K. (2024): *Rynek smartfonów na świecie i w Polsce*, <<https://itreseller.com.pl/rynek-smartfonow-na-swiecie-i-w-polsce/>>, dostęp: 15.05.2024.
Bomba R. (2014): *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Toruń.

- Brookshear J.G., Brylow D. (2022): *Informatyka w ogólnym zarysie*. Przekład M. Rogulska, M. Rogulski. Warszawa.
- Chojnacki M. (2017): „*Jak za dawnych dobrych lat*” – demake a medium gier wideo. [W:] *Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*. Red. Ł. Androsiuk. Lublin, s. 13–30.
- Filiciak M. (2006): *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa.
- Gemius (2024): *Kwiecień 2024*, <<https://ranking.gemius.com/pl/ranking/systems/>>, dostęp: 15.05.2024.
- Kruk S. (1996): *Encyklopedia informatyki*. Gliwice.
- Mańkowski P. (2013): *Cyfrowe marzenia v. 2.0*. Warszawa.
- Persona A. (2023): *Najlepiej sprzedające się konsole w historii – Switch pokonał PS4 i zajął 3. miejsce. A kto jest na pierwszym? Sprawdź*, <<https://gra.pl/najlepiej-sprzedajace-sie-konsole-w-historii-switch-pokonal-ps4-i-zajal-3-miejsce-a-kto-jest-na-pierwszym-sprawdz/ar/c12-17279653>>, dostęp: 10.01.2024.
- Pfaffenberger B. (1999): *Słownik terminów komputerowych*. Przekład zespół. Warszawa.
- Płoski Z. (2002): *Komputer, Internet: encyklopedyczny słownik szkolny*. Wrocław.
- Stallings W. (2018): *Systemy operacyjne: architektura, funkcjonowanie i projektowanie*. Przekład Z. Płoski. Gliwice.
- SW Research (2023): *Różne twarze polskiego gracza*, <https://www.dropbox.com/scl/fi/zbzivarqmm858thqu6u8s/R-NE-TWARZE-POLSKIEGO-GRACZA_RAPORT_2023_FINAL.pdf?rlkey=um7bsp14b1mmq6n91vsspsphvz&e=1&dl=0>, dostęp: 16.05.2024.
- Szpyt K. (2018): *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*. Warszawa.
- Tanenbaum A.S., Bos H. (2016): *Systemy operacyjne*. Przekład R. Meryka, M. Szczepaniak. Gliwice.
- Wojtak M. (2006): *Gatunki mowy charakterystyczne dla prasy motoryzacyjnej*. „Prace Językoznawcze” VIII, s. 61–77.
- Żmigrodzki P. (red.) (2007–): *Wielki słownik języka polskiego*, <wsjp.pl>, dostęp: 11.01.2024.

