

# Krzysztof Kaszewski

---

## Tytuły gier komputerowych – tendencje fleksyjne

---

Prace Językoznawcze 18/3, 77-88

---

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

Krzysztof Kaszewski  
Warszawa  
e-mail: k.kaszewski@uw.edu.pl

## Tytuły gier komputerowych – tendencje fleksyjne

### **Titles of computer games – tendencies in their inflectional patterns**

In the article the author presents the characteristics of English titles of computer games and their inflectional patterns in Polish.

**Słowa kluczowe:** gra komputerowa, tytuł, fleksja, internet, prasa  
**Key words:** computer game, title, inflection, internet, press

Gry komputerowe to bardzo dynamicznie rozwijająca się dziedzina rozrywki – nieustannie przybywa graczy, gier oraz ich wydawców. Z tego względu coraz więcej mówi się i pisze o grach, nie tylko w mediach branżowych. Nie da się tego robić bez używania tytułów gier.

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie, jak w polskich tekstach używa się tytułów gier komputerowych. Są to najczęściej onimy anglojęzyczne typu *Grand Theft Auto*, *Need for Speed* czy *World of Warcraft*. Zbadano teksty nadawców zawodowo zajmujących się tą tematyką, opublikowane w sześciu portalach internetowych oraz jednym czasopiśmie papierowym. Analizy ukazują, jakim zabiegiem fleksyjnym poddaje się tytuły gier oraz jakie cechy sprzyjają (bądź nie) odmianie tych tytułów. Obserwacje te wzbogacają wiedzę o mechanizmach adaptowania się w polszczyźnie zapożyczeń z języka angielskiego.

### **1. Gry wideo jako przyszłość rozrywki**

Gra komputerowa to typ programu komputerowego, który ma służyć rozrywce, czasem też edukacji. W typowej grze użytkownik steruje obiektem (postacią lub grupą postaci, pojazdem, przedmiotem itd.), widocznym na ekranie, w sposób zaplanowany przez twórców gry, dążąc do osiągnięcia określonego celu, uzyskania jak najlepszego wyniku itp.

Gry komputerowe to obecnie bardzo intensywnie rozwijający się sektor rozrywki. W 2007 r. globalne przychody ze sprzedaży gier komputerowych po raz pierwszy były wyższe niż łączne zyski ze sklepowej sprzedaży filmów na płytach DVD (Stasiak 2009). Polski rynek gier jest drugi co do wielkości w Europie Wschodniej (po Rosji) i w 2014 r. urósł o 8% (Renox 2014). Badania prowadzone wśród internautów wskazują, że liczba i różnorodność graczy w Polsce rośnie<sup>1</sup>. Grać można na powszechnych w domach komputerach PC, konsolach telewizyjnych, bardzo dynamicznie rozwija się rynek gier mobilnych (na smartfony i tablety). Wiele gier to produkty darmowe, co sprzyja ich popularności.

Gra komputerowa to produkt o charakterze międzynarodowym: sukces marketingowy odnoszą te tytuły, które dobrze sprzedają się w wielu krajach, ze szczególnym uwzględnieniem rynków w Azji Wschodniej, Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej. Najpopularniejsze gry trafiają do milionów graczy, a ich premiery to wydarzenia medialne, o których piszą i mówią również media mainstreamowe.

## **2. Adaptacja obcojęzycznych tytułów dzieł kultury – sposoby i uwarunkowania**

Tytuł dzieła kultury jest jego bardzo istotnym elementem: stanowi jego wizytówkę (jest napotykanym jako pierwszy), pośredniczy między odbiorcą a całością dzieła. Podstawową funkcją tytułu jest funkcja identyfikacyjna (dyferencjacyjna), pozostałe (deskrypcyjna, ekspresyjna, pamiątkowa i aluzyjna, impresyjna, poetycka) są fakultatywne i mogą być dla danej nazwy rozmaicie zhierarchizowane (Rutkowski 2001: 13–27).

Każda gra komputerowa ma tytuł. Ze względu na międzynarodowość gier ich tytuły są najczęściej anglojęzyczne. Oryginalna postać tytułu może być w trakcie procesu wydawniczego poddawana różnym operacjom pod wpływem czynników marketingowych i komunikacyjnych.

Jako tło porównawcze mogą posłużyć praktyki stosowane wobec tytułów dzieł dłużej obecnych w kulturze. Widać, że nie ma tu jednej obowiązującej konwencji. Obcojęzyczne tytuły książek i krótszych tekstów są najczęściej tłumaczone na język polski. Podobnie jest w przypadku tytułów filmów i seriali, choć w odniesieniu do tych ostatnich wzrasta liczba pozostawionych w postaci

---

<sup>1</sup> Przeprowadzone w 2015 r. badanie Polish Gamers Research wykazało, że gra 72% polskich internautów, w tym 53% stanowią kobiety, a 57% osoby po 25. roku życia (Luckie 2015). Te wyniki przeczą obiegowemu przekonaniu, że grają głównie (albo tylko) nastoletni chłopcy.

oryginalnej (zwłaszcza jeśli to nazwa angielska), np. w 2015 r. mogliśmy oglądać w polskiej wersji językowej seriale *House of Cards*, *The Walking Dead* czy *Defiance*. Taka praktyka jest charakterystyczna dla operatorów telewizji cyfrowej działających na wielu rynkach, typu HBO czy Canal+.

Z drugiej strony mamy liczne dzieła, których tytuły najczęściej pozostają w postaci oryginalnej. Wymienić tu należy przede wszystkim tytuły czasopism (*The New York Times*, *Bild*, *Le Figaro*), utworów muzycznych (szczególnie piosenek: *Love Me Tender* Elvisa Presleya; *Like a Prayer* Madonny), albumów muzycznych (*All That You Can't Leave Behind* zespołu U2; *Chinese Democracy* grupy Guns N'Roses). Bywają one doraźnie tłumaczone wtedy, gdy łatwo o dosłowny przekład (tytuł oznacza np. coś bardzo konkretnego).

Wydaje się więc, że o sposobie traktowania obcojęzycznego tytułu decyduje kilka czynników. Po pierwsze, tłumaczone są tytuły tych dzieł, których zawartość jest przekładana na język polski (książki, filmy itp.). Jeśli całość dzieła nie jest przekładana, w oryginale pozostaje też tytuł (gazety jako całości, piosenki itp.). Po drugie, znaczenie ma wiek modelowego odbiorcy: im jest on młodszy, tym większy nacisk na polonizację (pełnometrażowe filmy animowane dla dzieci zwykle wchodzą do kin pod polskimi tytułami). Po trzecie, istotna jest tradycja: im dłużej typ dzieła obecny w polskiej rzeczywistości, tym silniejsza i żywsza tradycja tłumaczenia tytułu. Przed 1989 r. miały znaczenie również względy polityczne – osławiano produkty zachodnie przez nadanie im polskiej etykiety, niekoniecznie wiernie nawiązującej do znaczenia oryginalnej nazwy. Dlatego np. niektóre tytuły filmów, które w kinach PRL-u funkcjonowały przetłumaczone, później zaczęły pojawiać się pod nazwą pierwotną, angielską: *Elektroniczny morderca* stał się na powrót *Terminatorem* (1984, reż. James Cameron), *Superglina – Robocopem* (1987, reż. Paul Verhoeven), a *Wirujący seks – Dirty Dancing* (1987, reż. Emile Ardolino). Akceptacji tytułów anglojęzycznych sprzyjają współcześnie coraz lepsza znajomość języka angielskiego wśród kolejnych pokoleń Polaków oraz typowa dla kultury masowej fascynacja Zachodem.

Polonizacja gry komputerowej przebiega dość nietypowo: mimo że treść jest przekładana (lokalizacja w postaci dźwiękowej lub napisów na ekranie jest standardem wśród dużych wydawców), większość tytułów pozostaje w postaci pierwotnej, czyli anglojęzycznej. Na pudełkach i w tekstach mamy nazwy typu *Dishonored*, *Remember Me*, *The Last of Us* czy *Fallout: New Vegas*. Oryginalna pozostaje zarówno pisownia, jak i wymowa tytułu.

Innym przypadkiem, wyraźnie rzadszym, ale zauważalnym, jest hybrydyczna, polsko-angielska postać tytułu. Reprezentują ją przykłady typu: *King's Bounty: Wojownicy Północy*; *Dragon Age: Inkwizycja*; *Prince of Persia: Piaski Czasu*; *Penumbra: Czarna Plaga*. Są to niemal zawsze gry wchodzące w skład

jakiegoś cyklu; seryjność jest zjawiskiem bardzo charakterystycznym dla elektronicznej rozrywki. W oryginalnej postaci pozostaje pierwszy człon tytułu, będący nazwą serii – chodzi o utrzymanie na wszystkich rynkach jednakowej nazwy marki, będącej znakiem rozpoznawczym produktu i gwarancją jego jakości. Mniej istotny marketingowo drugi człon – tytuł kolejnej części – przekłada się na język ojczysty odbiorcy. Warto zauważyć, że niejednokrotnie w polskich wersjach podtytułów wszystkie słowa zapisuje się od wielkiej litery. Może to służyć podkreśleniu seryjności (pisownia analogiczna do cyklicznych programów telewizyjnych czy radiowych) lub być bezrefleksyjnym kopiowaniem konwencji anglojęzycznej.

Ciekawym przypadkiem w tej grupie jest tytuł *Deus Ex: Bunt Ludzkości*. Część dziennikarzy zajmujących się grami uznała tłumaczenie podtytułu za mocno chybione i na znak sprzeciwu używała w swoich tekstach oryginalnej wersji *Human Revolution*. Ten przykład dowodzi, że tytuł i jego polski odpowiednik to coś więcej niż etykieta identyfikacyjna, a odbiorca – wbrew stereotypowi – bywa wymagający.

Najrzadziej spotyka się pełne spolszczenie tytułu gry. Pojawia się ono w trzech sytuacjach. Po pierwsze wtedy, gdy gra nawiązuje do treści i uniwersów znanych już polskiemu odbiorcy z innych, starszych dzieł kultury, noszących przetłumaczone tytuły. Dzięki popularności dzieł J.R.R. Tolkiena na polskim rynku ukazała się gra *Śródziemie: Cień Mordoru* (ang. *Middle-earth: Shadow of Mordor*), a seria filmów *Obcy* (*Obcy – decydujące starcie; Obcy 3; Obcy: Przebudzenie*) sprawiła, że wydano grę *Obcy: Izolacja* (ang. *Alien: Isolation*). Po drugie, spolszczone w całości bywają te tytuły, które łatwo przełożyć dosłownie, ponieważ są np. nazwami własnymi (*Syberia* – ang. *Siberia*). Po trzecie, przekłada się tytuły gier dla dzieci. Jest to często związane też z tym, że gry powstają na podstawie popularnych animacji (zarówno pełnometrażowych filmów, jak i seriali), znanych odbiorcom pod polskimi tytułami. Przykładami mogą być gry: *Zaplątani* (ang. *Tangled* – identycznie zatytułowana animacja Disneya), *Iniemamocni* (ang. *The Incredibles* – animacja studia Disney Pixar) czy *Epoka lodowcowa 3: Era dinozaurów* (ang. *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs* – film 20th Century Fox).

### 3. Odmiana tytułów dzieł kultury w polszczyźnie

Polszczyzna jest językiem fleksyjnym – odmiana pełni w niej wiele funkcji gramatycznych i znaczeniowych. O sposobie odmiany decydują zakończenie słowa oraz jego rodzaj gramatyczny. Ten pierwszy czynnik jest nawet istotniejszy, ponieważ pozwala nam z dużym prawdopodobieństwem oszacować

rodzaj. Nie odmieniamy słów, dla których polski system językowy nie ma gotowych paradygmatów: zakończonych na głoskę nieobecną w polszczyźnie lub niewystępującą na końcu rodzimych wyrazów (np. *-u*).

W języku fleksyjnym wszystko, co się da odmienić, powinno być odmieniane. Z nazwami jednowyrazowymi nie ma szczególnych kłopotów, więcej ich potrafią sprawić konstrukcje wielowyrazowe. Dla niektórych typów (np. złożonych liczebników) mamy jasno sformułowane zasady, ale dla wielu innych nie dysponujemy szczegółowymi opracowaniami. Sytuacja tytułów dzieł kultury, jako nazw skostniałych i utrwalonych w świadomości użytkowników, jest zbliżona do frazeologii (do której bywa zaliczana). Mirosław Bańko stwierdza: „Na razie gramatycy niewiele zainteresowania okazują związkom frazeologicznym, a badacze zajmujący się frazeologią niewiele uwagi poświęcają cechom gramatycznym takich związków” (Bańko 2012: 34).

Wielowyrazowe polskie tytuły książek, czasopism czy filmów odmienia się wtedy, gdy człon główny ma charakter nominalny (najczęściej jest to rzeczownik). Nadrzędny składnik tytułu może tworzyć z innymi elementami np. związek zgody (*Gazeta Olsztyńska, Nasz Dziennik*), rządu (*Życie Warszawy, Barwy szczęścia*) czy przynależności (*Gra o tron, Policjanci z Miami*). W zależności od typu związku fleksji podlega tylko człon główny bądź też (niektóre) człony podrzędne.

W przypadku nazw obcojęzycznych przybywa problemów z uwagi na nieoczywistość wymowy oraz możliwe rozbieżności między pisownią a wymową. W takiej sytuacji źródła poprawnościowe w większości przypadków zalecają wybór paradygmatu fleksyjnego odpowiadającego wymowie i użycie apostrofu w zapisie formy odmienionej (Jadacka 2005: 51).

\*\*\*

Przy rozważaniach o polskiej fleksji nie sposób pominąć faktu, że w ciągu ostatniego półwiecza jej pozycja w systemie zauważalnie osłabła. Stanisław Dubisz pisze o poszerzaniu się zakresu nieodmienności w odniesieniu do takich klas jednostek, jak: rzeczownikowe nazwy zawodów i tytuły kobiet, liczebniki złożone, nazwy obce (m.in. nazwiska), nazwy geograficzne, nazwy firmowe, skrótowce (Dubisz 2001: 51). Wydaje się więc, że skoro zanika fleksja rodzimych, „od zawsze” odmienianych jednostek, to tym bardziej nie będą podlegały odmianie nazwy nowe, w dodatku obco brzmiące.

W przypadku produktów komercyjnych, a do takich niewątpliwie należą gry komputerowe, niefleksyjność ma dodatkowe uzasadnienie marketingowe: wydawcom zależy na tym, by produkt na wszystkich rynkach nosił zawsze tę samą nazwę. Zarówno tłumaczenie, jak i odmiana stoją w sprzeczności

z tym dążeniem, dlatego obcojęzycznych nazw producentów, towarów itp. często używa się w postaci oryginalnej i nieodmiennej.

## 4. Odmiana tytułów gier – analiza przykładów

Celem badania było sprawdzenie, które anglojęzyczne tytuły gier komputerowych bywają w praktyce medialnej odmieniane, oraz zbadanie, co je łączy – czyli jakie ich cechy (językowe i pozajęzykowe) zwiększają prawdopodobieństwo, że będą poddawały się regułom polskiej fleksji.

Materiał źródłowy stanowiły teksty zróżnicowane gatunkowo (recenzje, newsy, zapowiedzi), pisane przez osoby zawodowo zajmujące się grami komputerowymi, zamieszczone w sześciu popularnych polskich portalach poświęconym grom komputerowym oraz w papierowym czterotygodniku<sup>2</sup> „CD-Action” (jedyne pozostały na rynku tradycyjny tytuł dla graczy komputerowych). Źródła były przeszukiwane do momentu zgromadzenia ponad stu przykładów zdań zawierających różne anglojęzyczne tytuły w formach innych niż mianownik.

### 4.1. Zabiegi parafleksyjne

Parafleksyjność przypisuję sytuacjom, w których tytuł pozostaje w formie mianownikowej, ale pojawiają się zabiegi mające rekompensować ten stan. W wielu tekstach nieodmieniony tytuł gry poprzedzano określeniem rzeczownikowym w odpowiedniej formie:

- (1) Studio Capcom ujawniło kilka interesujących szczegółów związanych z beta gry Street Fighter 5. [GOL]<sup>3</sup>
- (2) Niemieckie TopWare Interactive ogłasza, że na Steamie pojawiła się już nowa wersja gry Raven's Cry, znanej teraz pod tytułem Vendetta: Curse of Raven's Cry. [EGM]
- (3) Spędziłam dziesiątki godzin przy shooterze Battlefield Heroes. [CDA]
- (4) Postać Shadow Jago wzbogaci w grudniu bijatykę Killer Instinct. [EGM]
- (5) Studio DICE zapowiedziało, że „wiosenna” aktualizacja strzelanki Battlefield 4 zadebiutuje już jutro – 26 maja – na wszystkich platformach docelowych [...]. [EGM]
- (6) Ubisoft zapowiedział wertykalną przygodówkę pt. Grow Home. [GMZ]

<sup>2</sup> Pismo ukazuje się co cztery tygodnie (w co czwarty wtorek).

<sup>3</sup> Kody źródeł przykładów: GOL – GRYOnline.pl; GMZ – Gamezilla.pl; ON – Gry.onet.pl; EGM – EUROGAMER.pl; POL – Polygania.pl; CDA – „CD-Action”; GR – Gram.pl.

Tytuł jest poprzedzany najczęściej słowem *gra* lub nazwą gatunku, do którego zalicza się opisywana gra (np. *shooter*, *strzelanka*, *bijatyka*). W przykładzie (6) po określeniu gatunkowym *przygodówka* użyto skrótu *pt.*, który wymusza użycie mianownikowej postaci tytułu.

Dzięki przedstawionemu zabiegowi jasno widać formę gramatyczną tytułu, a dodatkowo można przekazać ważną informację (ujawnić lub przypomnieć gatunek opisywanej gry). Z normatywnego punktu widzenia mamy tu sytuację zbliżoną do posługiwania się np. nazwiskami: na poziomie normy potocznej obecnie dopuszcza się pozostawianie ich bez odmiany pod warunkiem, że zostaną poprzedzone np. imieniem lub tytułem w odpowiedniej formie (Markowski 2007: 119).

## 4.2. Cechy tytułów sprzyjające odmianie

Badania wykazały, że najważniejsze czynniki wpływające na decyzje fleksyjne to: nominalność, określone zakończenie ostatniego słowa tytułu, długość tytułu oraz stopień jego rozpowszechnienia. Omawiam je, zaczynając od najważniejszego.

Odmianie poddawano tylko frazy nominalne. Nie znaleziono ani jednego przypadku odmiany tytułu mającego inną konstrukcję, np. zdaniową typu *Remember Me*, *Life is Strange*, *Devil May Cry* czy *This War is Mine*. Dowodzi to, że przy posługiwaniu się tytułami gier rozumie się i uwzględnia znaczenie oryginału.

Drugim bardzo istotnym czynnikiem okazało się zakończenie ostatniego słowa tytułu. We wszystkich zebranych przykładach ostatni wyraz kończył się w wymowie na spółgłoskę lub samogłoskę „a”, np.:

- (7) Nie inaczej jest przy okazji Ride'a. [CDA]
- (8) Jeśli ktoś oczekiwał po Kholacie survival horroru, to niestety mocno się zawiedzie. [Kholat, GOL]
- (9) [...] jeżeli oczekujecie rozgrywki w stylu Devil May Cry czy Bayonetty, zawiedziecie się potężnie. [CDA]
- (10) Nieślubne dziecko Castlevanii z Diablo. [CDA]
- (11) Jeśli jeszcze nie graliście w Risen 3, to właśnie dostaliście niezły pretekst, żeby nadrobić zaległości. [GMZ]
- (12) Nowe rasy w czwartym Mass Efekcie. [Mass Effect 4, CDA]

Badany materiał pokazuje, że nie ma znaczenia, czy spółgłoska kończąca tytuł w wymowie jest ostatnia także w pisowni. W sytuacji, gdy ostatnie słowo



kończyło się literą oznaczającą głoskę niewymawianą (najczęściej „e”), autorzy tekstów poprawnie stosowali zapis z apostrofem (przykład (7)).

Jeszcze łatwiejsze w użyciu były tytuły kończące się samogłoską „a” – przykłady (9) i (10). Ze względu na tożsamość pisowni i wymowy zakończenia zachowywały się one identycznie jak słowa rodzime.

W zgromadzonym materiale nie znalazł się ani jeden tytuł zakończony inaczej niż wyżej opisane, mimo że polszczyzna oferuje odpowiednie wzorce fleksyjne. Dobrym przykładem mogą być nierzadkie tytuły zakończone na *-o*, np. *Diablo* w cytacie (10) – nigdy nie były one odmieniane, choć byłoby to łatwe. Stan ten nie zaskakuje, biorąc pod uwagę choćby silną tendencję do pozostawiania bez odmiany polskich nazwisk typu *Wikło*, *Cyzio* czy *Ziółko*.

Najwięcej było form dopełniaczowych – blisko trzy czwarte. Oprócz tego zanotowałem 14% form miejscownika, 12% narzędnika, 1% biernika. Wpływ na ten stan niewątpliwie miały głównie względy znaczeniowe (np. nieobecność form celownika wynika z rzadkości zdań, w których tytuł gry musi przyjąć taką formę), nie sposób jednak pominąć aspektu praktycznego: formy dopełniaczowe tworzy się znacznie łatwiej niż narzędnikowe czy miejscownikowe, gdyż nie występują w nich oboczności głoskowe. Tylko w jednym źródle – papierowym czasopiśmie „CD-Action” – pojawiały się takie formy miejscownikowe, w których zaszły wymiany głosek w zakończeniu, wymagające zapisu zgodnego z wymową, bez apostrofu (przykład (12)).

Trzeci istotny czynnik sprzyjający odmianie tytułu wiąże się z jego długością: im krótszy tytuł, tym częściej odmieniany. Nazwy jednowyrazowe stanowiły 68% zebranych przykładów:

- (13) Obie części Turoka po remoncie dystrybuowane będą wyłącznie w edycji cyfrowej. [GR]
- (14) Nie wszystko jest jednak w Apotheonie idealne. [CDA]
- (15) Panie i Panowie, oto kolejny fenomen, który – zakładając, że wszystko pójdzie dobrze – będzie mógł śmiało konkurować z Minecraftem i Terrarią. [GOL]

Formacje jednowyrazowe nie wymagają wnikania w znaczenie składników ani relacje między nimi. Jest to zapewne jedna z przyczyn tego, że w badanych tekstach doraźnie skracano dłuższe tytuły, stosując jeden z dwóch sposobów.

Pierwszą metodą było posługiwanie się skrótowcami. Jest to z jednej strony dążenie do ekonomii, z drugiej naśladowanie angielszczyzny, w której taka operacja jest znacznie popularniejsza niż w języku polskim (chętnie stosowana np. w odniesieniu do imion i nazwisk, tytułów seriali itp.). Przykłady z badanego materiału:

- (16) League of Legends to prawdziwy fenomen popkultury, gra z dziesiątkami milionów graczy, wielkimi zarobkami, e-sportowymi turniejami i tak dalej. A mimo to specjaliści od monetyzacji Ubisoftu skrytykowali LoL-a. [ON]
- (17) [...] poirytywany jakością serii rzuciłem PES-a w diabły parę lat wcześniej [...]. [Pro Evolution Soccer, CDA]
- (18) Fanom CoD-a na pewno spodoba się Oskar Mike. [Call of Duty, CDA]

Skrótowce są tworzone i odmieniane zgodnie z normą wzorcową polszczyzny. Deklinowanie skrótowców jest godne odnotowania na tle odwrotnej tendencji we współczesnej komunikacji: przestajemy odmieniać (zwłaszcza na piśmie) wiele skrótowców dobrze zakorzenionych w polszczyźnie, a nowe jednostki tego typu, nierzadko zapożyczone, są od początku nieodmienne.

Drugi sposób skracania polegał na pozostawianiu jednego wyrazu tytułu:

- (19) Jak zwykle z Forzą bywa, i tym razem będzie bardzo szybko i efektywnie. [Forza Motorsport, GR]
- (20) Przed nowym Mortalem stało niełatwe zadanie przywrócenia tej marce dawnej chwały, bowiem po części trzeciej coś niedobrego zaczęło dziać się ze smoczym turniejem. [Mortal Kombat, POL]
- (21) Urok zabawy w Warriorsach polega na tym samym, na czym polegał w beat'em upach na automatach. [Samurai Warriors, CDA]

Najczęściej pozostawiano pierwsze słowo tytułu, jak w przykładach (19) i (20), mimo że nie stanowiło ono podstawy znaczeniowej tytułu (w angielszczyźnie główny człon jest z zasady na końcu). Budowę tytułu uwzględnił autor zdania (21), który pozostawił i odmienił ostatni element. Ten przykład pokazuje dodatkowo inne zjawisko występujące przy adaptacji anglicyzmów w polszczyźnie: podwajanie wykładników liczby mnogiej. Polega ono na tym, że przyswaja się anglojęzyczny rzeczownik w liczbie mnogiej (forma zakończona najczęściej na *-s* lub *-es*) jako rzeczownik w liczbie pojedynczej, a potem dodaje się do niego polski morfem wskazujący na liczbę mnogą. Taki proces zaszedł np. w słowach *dżinsy*, *tipsy*, *chipsy* lub *dropsy* (*drops* to w angielskim liczba mnoga od *drop*, więc w języku polskim powinno być *dropy*). Tak samo dzieje się w przypadku wielu skróconych tytułów gier:

- (22) I właśnie tak postanowiłem podejść do słodko-kwaśnej przygody z Pillarsami: udać, że się nie odbyła. [Pillars of Eternity, CDA]
- (23) Pomędzy nimi Hard West przeniesie gracza na mapę świata, gdzie – całkiem jak w Heroesach – odwiedzi ona zaznaczone lokacje, wejdzie w interakcje z postaciami, przygotowuje się do walki [...]. [Heroes of Might and Magic, CDA]
- (24) Twórcy z The Coalition, czyli ludzie dopiero uczący się świata Gearsów, przed wydaniem pełnoprawnej „czwórki” dostarczyli nam odświeżoną „jedynekę” wraz ze wszystkimi dodatkami, które pojawiły się na PC. [Gears of War, GMZ]

- (25) Na targach gamescom zaprezentowano grywalne demo Dark Souls III oraz opublikowano nowe screeny z kontynuacji słynnej serii cRPG. Wnioski? Czekają nas stare, dobre Soulsy, z ponurym światem, smokami i nie najniższym poziomie trudności. [GOL]

Formy z podwójną liczbą mnogą noszą nacechowanie wyraźnie środowiskowe. Raczej nie używa się ich w tekstach kierowanych do odbiorców innych niż gracze.

Przy omawianiu związku długości tytułu z jego odmianą trzeba też podkreślić, że blisko jedna trzecia zebranych nazw to konstrukcje dwuwyrazowe. Ta niemała liczba dowodzi, że wprawdzie znaczna długość nie sprzyja odmianie, ale też jej nie wyklucza. Przykłady:

- (26) Nowa gra Shinjiego Mikami wygląda nie lepiej od Silent Hilla 2. [CDA]
- (27) W Victorze Vranie Saracenów i tajemnicy templariuszy zamieniamy na bliższą nam, przynajmniej geograficznie, Transylwanię, której nazwa w grze jednak nie pada. [GOL]
- (28) Visceral, wielu się zgodzi, szczyt formy osiągnęło w 2008 roku, tworząc jedyną prawdziwie wybitną grę w swoim dorobku – Dead Space'a. [CDA]

Odmieniane są zarówno tytuły, w których pisownia i wymowa zakończenia się pokrywają (26), (27), jak i różnią (28). Widać tendencję do używania końcówki *-a* w D. lp. rzeczowników męskorzeczowych (*Space'a*, *Hilla*). Zdaniem Jana Grzeni może tu mieć znaczenie analogia do wzorca odmiany typowego dla dyscyplin sportowych (*tenisa*, *golfa*) (Grzenia 2010).

Ostatnim godnym uwagi czynnikiem kształtującym fleksyjność jest rozpowszechnienie tytułu, choć jest to cecha znacznie bardziej subiektywna. Rysująca się tendencja jest zgodna z intuicją – im starszy i bardziej znany tytuł, tym częściej w tekstach odmieniany. Największe szanse mają tytuły, które stały się klasyką lub należące do długowiecznych serii, np.:

- (29) Firmie Square Enix udało się sprzedać 6,5 mln egzemplarzy Tomb Raidera z 2013 roku. [GOL]
- (30) Te służą w fazie obrony rozbudowie własnego zamku [...] co w ogólnym zarysie nie odbiega znacząco do Dungeon Keepera. [CDA]
- (31) Gamescom odkryje wszystkie karty nowego Need for Speeda. [POL]

Najlepszym dowodem na to, że rozpowszechnienie wpływa na zwyczaję fleksyjne, wydaje się tytuł *Need for Speed* w przykładzie (31). Jego budowa nie sprzyja odmianie, gdyż główny człon nazwy znajduje się na początku. Mimo to ten tytuł (jako jedyny spośród tak zbudowanych) w badanych tekstach bywał (i to konsekwentnie) odmieniany. Wyjaśnienia można tu szukać wła-

śnie w popularności gry i marki. *Need for Speed* to seria istniejąca od ponad 20 lat, składająca się z ponad 20 części (mniej i bardziej udanych), popularna i ciągle rozbudowywana.

\*\*\*

Przedstawione w artykule przykłady mogą sprawiać wrażenie, że odmiana tytułów gier komputerowych jest praktyką częstą. Warto więc jeszcze raz podkreślić, iż gros użyć tytułów w tekstach medialnych to formy mianownikowe, nieodmienione; ponadto nawet ci, którzy stosują odmianę, robią to niekonsekwentnie. Przyjrzyjmy się kilku przykładom:

- (32) To koniec Metal Geara i Silent Hill? Konami porzuca ponoć gry AAA. [GOL]
- (33) Nie dane nam będzie zagrać w Hellraida – a przynajmniej w jego dotychczasową formę. [GOL]
- (34) Niecałe dwa tygodnie temu studio Techland poinformowało o zawieszeniu prac nad Hellraid. [GOL]
- (35) Przede wszystkim dowiedzieliśmy się, że akcja Tacomy rozegra się w roku 2088. [...] W serwisie Game Informer opublikowano trochę nowych szczegółów dotyczących Tacoma – nowej gry od twórców Gone Home. [GOL]

W przykładzie (32) tuż obok formy *Metal Geara* stoi nieodmieniony tytuł *Silent Hill*. Trudno wskazać powody tej decyzji, gdyż nazwy są bardzo podobne – obie dwuwyrazowe, obie zakończone spółgłoską. Przykłady (33) i (34) zawierają dwa zdania z dwóch tekstów zamieszczonych w tym samym portalu internetowym: w pierwszym tekście tytuł *Hellraid* odmieniono, w drugim – nie. O chwiejności jeszcze silniej świadczy przykład (35), w którym zestawiono dwa zdania z tego samego tekstu – pierwsze zawiera odmieniony tytuł *Tacoma*, drugie – formę nieodmienioną (oba zdania wymagają tytułu w dopełniaczu). Widać więc jasno, że zarówno redakcje, jak i pojedynczy autorzy stawiają raczej na intuicję niż regularność i świadomość.

## 5. Podsumowanie

Analiza tekstów o grach komputerowych wykazała, że anglojęzyczne tytuły gier niejednokrotnie poddają się – przynajmniej częściowo – wymogom fleksyjnym polszczyzny. Nie jest to zjawisko częste, ale zauważalne i (co może istotniejsze) raczej przybierające na sile niż słabnące. Warto to zauważyć na tle tendencji wycofywania się odmiany z różnych obszarów polszczyzny.

Tendencje, które uwidoczniły się w badanej próbie (niewielkiej, pilotażowej), są analogiczne do obserwowanych w przypadku używania pospolitych

zapożyczeń z języka angielskiego – najłatwiej poddają się odmianie krótkie nazwy zakończone w wymowie na spółgłoskę. Ważne są też czynniki pozajęzykowe – długa obecność gry (lub serii gier) na rynku, jej renoma i wynikające stąd częstsze używanie jej tytułu. Wyraźnie częściej odmienia się też tytuły gier w tradycyjnych mediach – w czasopiśmie „CD-Action” można było znaleźć więcej przykładów niż w portalach internetowych. Papier zatem ciągle zobowiązuje.

Zebrane przykłady i zaobserwowane tendencje nie zmieniają faktu, że posługiwanie się anglojęzycznymi tytułami gier wciąż opiera się głównie na indywidualnych, spontanicznych decyzjach piszących. W fazie wykluwania się konwencji, wobec braku wzorców i norm, nietrudno dostrzec brak konsekwencji: rozmaite warianty i rozbieżności występujące nawet w obrębie jednego tekstu.

### Literatura

- Bańko M. (2012): *Wykłady z polskiej fleksji*. Warszawa.
- Dubisz S. (2001): *Probabilistyka lingwistyczna, czyli o rozwoju polszczyzny w XXI wieku*. [W:] *Przyszłość języka*. Red. S. Krzemień-Ojak, B. Nowowiejski. Białystok, s. 45–63.
- Grzenia J. (2010): *Odmiana nazw gier*, <<http://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/odmiana-nazw-gier;11215.html>> dostęp: 12.01.2016.
- Jadacka H. (2005): *Kultura języka polskiego. Fleksja, słowotwórstwo, składnia*. Warszawa.
- Luckie (2015): *Profil polskiego gracza według badań na Digital Dragons 2015*, <<http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=91962>>, dostęp: 23.06.2015.
- Markowski A. (2007): *Język polski. Poradnik prof. Markowskiego*. Warszawa.
- Renox (2014): *Polska drugim rynkiem Europy Wschodniej*, <<http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=86116>>, dostęp: 23.06.2015.
- Rutkowski M. (2001): *Wstępna charakterystyka funkcji nazw własnych*. „Onomastica” XLVI, s. 13–27.
- Stasiak P. (2009): *Zasady gry*, <<http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/rynek/284028,1,wielki-biznes-na-grach-komputerowych.read>>, dostęp: 23.06.2015.

### Summary

In the article the author presents some characteristics of English titles of computer games which make adding their inflectional endings in Polish easier. The use of computer games titles was examined in six web portals and one printed journal. The analysis showed that one word titles, nominal titles, ones that are widely in use, and these whose pronunciation ends in a consonant or vowel “a” are inflected more often.