

## **Słownictwo „pokolenia graczy” – nazwy gatunków gier komputerowych**

Nazwy gatunków gier komputerowych<sup>1</sup> to zbiór stosunkowo nowy, nieustannie się powiększający. Celem niniejszego artykułu jest wstępna jego charakterystyka, stanowiąca punkt wyjścia dla szczegółowej analizy znaczeń słów wchodzących w jego skład i relacji między nimi.

### **Gry wideo jako wyznacznik różnic międzypokoleniowych**

Gry wideo dzielą ludzi – silniej niż inne dziedziny rozrywki – na dwie grupy. Pierwsza z nich to osoby urodzone w początkach lat 70. i wcześniej, które dorastały w czasach, kiedy gier wideo jeszcze nie było (o rozpowszechnianiu się gier wideo w Polsce można mówić w odniesieniu do końca lat 80. XX w.). Zetknęły się z nimi dopiero jako ludzie dorośli, nie wzbudziły one i nie wzbudzają w nich większego zainteresowania, często są przez nich traktowane jak rozrywka niższego lotu, odpowiednia dla znacznie młodszych. Ich wiedza o grach wideo sprowadza się do powierzchownych obserwacji i stereotypów rozpowszechnianych przez media (np. że każda gra komputerowa to ciąg aktów przemocy), w warstwie językowej wystarcza im jedno ogólne określenie *gra komputerowa*.

Drugą grupę tworzą ludzie, którzy dorośli, dorastali lub dorastają już w „epoce komputerów”, czyli obecna młodzież oraz te pokolenia dorosłych, które grały jako dzieci, nastolatki, a obecnie grają jako rodzice, również ze swoimi dziećmi. Dla nich gry wideo są elementem codzienności, czymś zwyczajnym – nawet jeśli sami (już) zbyt często nie grają. „Pokolenia graczy” więcej wiedzą o grach, mają swoje ulubione tytuły i gatunki gier – i używają ich nazw, np. grają w *przygodówki*, *strategie* czy *gry logiczne*<sup>2</sup>.

Zarysowany podział z biegiem czasu zaniknie, ponieważ pierwsza grupa nieustannie się zmniejsza, a druga powiększa – gry komputerowe to obecnie najszybciej rozwijająca się dziedzina rozrywki. W Wielkiej Brytanii gry wyprzedziły w 2007 r. pod względem wartości i zysków branżę muzyczną (Szewczyk, 2008), a w 2011 r. zysk ze sprzedaży gier był wyższy niż ze sprzedaży filmów (Pieczonka, 2012). Gry z najbardziej znanych serii sprzedają się na całym świecie w milionach

---

<sup>1</sup> Szerszym określeniem i w zasadzie bardziej uzasadnionym merytorycznie są *gry wideo*. Używam jednak pojęcia gry komputerowe jako bardziej rozpowszechnionego i bliższego użytkownikowi niezorientowanemu w problematyce.

<sup>2</sup> Na ten podział związany z wiekiem nakłada się drugi, bardziej subiektywny, bo wynikający z preferencji indywidualnych – część osób w ogóle nie pociąga ten typ rozrywki, podobnie jak inne zastosowania komputera. Wiek i preferencje indywidualne mogą, ale nie muszą korelować.

egzemplarzy<sup>3</sup>, a ich premiery to wydarzenia medialne, o których piszą i mówią media nie tylko branżowe.

Również w Polsce popularność gier wideo stale rośnie – w 2012 r. Polacy wydali na nie ok. 12 mld zł (Monday PR, SW Research, 2012, 9). Polska jest drugim pod względem wartości rynkiem gier w Europie Wschodniej, w dodatku rynkiem ciągle rosnącym (w 2014 r. 8% wzrostu w stosunku do roku 2013) (Gryonline, 2014). Dwa badania przeprowadzone w 2012 r. wykazały, że gra niemal połowa Polaków i że 85% respondentów w przedziale wiekowym 16-60 lat grało przynajmniej raz w ciągu ostatnich 12 miesięcy (w tym 91,4% mężczyzn i 78,8% kobiet) (Ipsos MediaCT, 2012, 4; Monday PR, SW Research, 2012, 6). Nie jest to zatem rozrywka wąskiej grupy – nastoletnich chłopców – lecz coś, z czego korzysta (oczywiście z różnym natężeniem<sup>4</sup>) coraz więcej osób.

### Gatunki gier komputerowych

Wielość najrozmaitszych gier komputerowych sprawia, że pojawia się potrzeba uporządkowania tego zbioru – choćby z względów komunikacyjnych czy marketingowych. Ponieważ gry wideo to obiekty bardzo złożone, można je dzielić na wiele sposobów. Do podstawowych cech różnicujących gry można zaliczyć:

- 1) typ umiejętności potrzebnych w grze: sprawność fizyczna (zręczność, szybkość, refleks) – sprawność umysłowa (logiczne myślenie, planowanie); na poziomie bardziej szczegółowym klasyfikuje się gry, biorąc pod uwagę, jakie konkretne umiejętności lub działania (np. walka) są istotne;
- 2) stopień złożoności i istotność fabuły, opozycje: nieobecna – obecna; istotna – mało istotna; jednowątkowa (liniowa) – wielowątkowa (wątek główny i poboczne);
- 3) sposób upływu czasu w świecie gry: czas płynący cały czas (tzw. czas rzeczywisty – wszyscy działają równocześnie) – czas podzielony na tury (w danej chwili działa tylko jeden uczestnik rozgrywki, a pozostali czekają na swoją kolej);
- 4) model świata: dwuwymiarowy (płaszczyzna, 2D) – trójwymiarowy (przestrzeń, 3D); model świata określa, w ilu wymiarach można się w grze poruszać (dwa wymiary – prawo, lewo, góra, dół; trzy wymiary – również w głąb);
- 5) sposób widzenia świata gry przez postać, którą kieruje gracz, czyli tzw. perspektywa: pierwszoosobowa (ang. *FPP*, *first-person perspective* – gracz patrzy na świat „oczami swojej postaci”, jej samej nie widząc) – trzecioosobowa (ang. *TPP*, *third-person perspective*, gracz widzi świat – i postać, którą steruje – „z zewnątrz”);

<sup>3</sup> Grę „Grand Theft Auto V” w pierwszym dniu sprzedaży (17 IX 2013 r.) kupiło co najmniej 13 mln osób, a w pierwszym roku sprzedaży – ok. 34 mln (Gryonline, 2014).

<sup>4</sup> Przywoływany raport opisuje pięć typów polskich graczy: heavy gamerów (grają kilka razy w tygodniu), fanów rywalizacji (grają kilka razy w miesiącu), wszechstronnych (różna częstotliwość grania – kilka razy w tygodniu, raz w miesiącu lub rzadziej), okazjonalnych (grają raz w miesiącu lub rzadziej), rodzinnych edukatorów (grają rzadziej niż raz w miesiącu) (Monday PR, SW Research, 2012, 27-31).

- 6) stopień realizmu: silne dążenie do naśladowania rzeczywistości – brak takiego dążenia.

Powyższe zestawienie pokazuje, że za istotne uznaje się cechy z bardzo różnych płaszczyzn. Niektóre opozycje i rozróżnienia mają charakter „cyfrowy” (w grze może występować jedna z dwóch możliwości), zaś inne „analogowy” (są stopniowalne, mogą przyjąć dowolną wartość z jakiegoś zakresu). Kolejne podziały nakładają się na siebie (włączają jednocześnie), uniemożliwiając stworzenie klasycznej typologii (opartej na hierarchii).

W efekcie wyodrębnianie i opisywanie gatunków gier wideo<sup>5</sup> to zadanie trudne. Nikomu nie udało się dotąd stworzyć „kanonicznej” klasyfikacji gier komputerowych – propozycje zawarte w pracach naukowych i mediach branżowych mocno się różnią: zarówno liczbą wyróżnianych gatunków, jak i relacjami między nimi (por. typologie w pracach: Stasińko, 2005; Ulfik-Jaworska, 2005; Urbańska-Galanciak, 2009).

Celem niniejszego artykułu nie jest przedstawienie kolejnej propozycji typologicznej gier, lista gatunków ma pomóc uporządkowaniu materiału językowego – nazw tych gatunków. W obliczu wielości koncepcji merytorycznych posłużyłem się kryterium statystycznym: za gatunki podstawowe uznałem te, które były najczęściej obecne w podziałach wykorzystywanych w największych polskich sklepach internetowych z grami komputerowymi oraz w dużych portalach internetowych poświęconych grom<sup>6</sup>. Są to gatunki o długiej tradycji, dobrze zakorzenione w świadomości graczy<sup>7</sup>. Najważniejsze informacje o typowych cechach tych dziesięciu gatunków zawiera poniższa tabela.

GRA STRATEGICZNA <sup>8</sup>	np. serie: <i>Stracraft</i> , <i>Heroes of Might &amp; Magic</i> , <i>Civilization</i> , <i>Total War</i>
Wymaga planowania działań, zdobywania zasobów i zarządzania nimi. Zasobami mogą być zarówno surowce i pieniądze, jak i ludzie (głównie różne typy wojsk). W przeciwieństwie do wielu następných gatunków, kieruje się nie indywidualną postacią czy pojazdem, lecz większą całością: grupą postaci, plemieniem, frakcją lub całym państwem. Czas rzeczywisty lub turowy. Wiele odmian gatunkowych.	
GRA FABULARNA	np. <i>Planescape Torment</i> , serie: <i>Wiedźmin</i> , <i>Fallout</i> , <i>Mass Effect</i>
Kierujemy postacią, którą na początku zwykle sami tworzymy, kształtując jej rozmaite cechy, wyrażone za pomocą liczb. W trakcie rozgrywki rozwijamy naszą postać: zwiększamy wartość cech, „zdobywamy” nowe umiejętności itp. Ważna jest fabuła, która na ogół składa się z wątku głównego oraz wątków pobocznych (epizodów będących źródłem dodatkowych, nieobowiązkowych zadań). Można rozmawiać	

<sup>5</sup> Gatunek gry komputerowej można rozumieć jako utrwalony i rozpoznawany społecznie model gry o określonych właściwościach lub zbiór gier o wspólnych cechach uznawanych za istotne przez użytkowników.

<sup>6</sup> Sklepy: [sklep.gry-online.pl](http://sklep.gry-online.pl), [www.gram.pl](http://www.gram.pl), [cdp.pl](http://cdp.pl), [muve.pl](http://muve.pl), [www.gog.com](http://www.gog.com), [www.3kropki.pl](http://www.3kropki.pl), [www.origin.com](http://www.origin.com), [www.cenega.pl](http://www.cenega.pl); portale: [Gamezilla.pl](http://Gamezilla.pl), [Gry.wp.pl](http://Gry.wp.pl).

<sup>7</sup> Niektórzy nazywają je rodzajami gier, gatunkowość rezerwując dla nazw niższego poziomu (Stasińko, 2005, 61-66). Użycia tekstowe nie wskazują jednak, by takie rozróżnienie, choć logiczne, funkcjonowało w społecznej świadomości.

<sup>8</sup> Wielkich liter używam wtedy, gdy piszę o desygnacie nazwy (pojęciu) – czyli gatunku.

z innymi bohaterami gry, a także walczyć (zwykle w systemie turowym), ale starcia nie są elementem pierwszoplanowym. Perspektywa – częściej trzecioosobowa.	
GRA PRZYGODOWA	np. <i>Secret of Monkey Island, Syberia, Gray Matter</i> [zmniejszono czcionkę z 12 na 11]
Zawiera jednowątkową opowieść <sup>9</sup> oraz wiele łamiągówek związanych z opowieścią i światem gry (zwłaszcza znalezionymi przedmiotami). Bohater(ka) gry może (i powinna jak najwięcej) rozmawiać z innymi postaciami w grze, poznawać i przeszukiwać świat przedstawiony – aby zdobyć wskazówki oraz znajdować przydatne przedmioty. W typowej przygodówce nie ma walk ani innych elementów zręcznościowych, a świat widzi się z perspektywy trzecioosobowej.	
GRA AKCJI	np. serie: <i>Grand Theft Auto, Assassin's Creed, God of War</i>
Najważniejsza jest możliwość podejmowania wielu działań w czasie rzeczywistym: przede wszystkim dynamicznej walki, a także wielu innych wymagających zręczności, refleksu itp. Perspektywa na ogół trzecioosobowa. Typowa gra akcji zawiera opowieść, niekoniecznie linową, ale jest ona na ogół elementem drugorzędym. Szerokość definicji tego gatunku podstawowego sprawia, że w jego obrębie wyróżnia się wiele odmian gatunkowych.	
STRZELANINA	np. serie: <i>Half-Life, Quake, Crysis, Battlefield, Call of Duty</i>
Podstawą jest walka z użyciem broni palnej, w czasie rzeczywistym. Kierujemy uzbrojoną postacią lub pojazdem, musimy dotrzeć do określonego miejsca. Fabuła na ogół symboliczna. Perspektywa – pierwszoosobowa lub (rzadziej) trzecioosobowa.	
GRA SYMULACYJNA	np. seria <i>Silent Hunter</i> (okręt podwodny), <i>Euro Truck Simulator</i> (ciężarówka), <i>Wings of Prey</i> (samoloty wojskowe z czasów II wojny św.)
Charakteryzuje ją dążenie do jak najdokładniejszego odwzorowania rzeczywistości, co najczęściej sprowadza się do kierowania pojazdem powietrznym, wodnym lub lądowym, wojskowym lub cywilnym. Perspektywa raczej pierwszoosobowa.	
GRA SPORTOWA	np. serie: <i>NBA2K</i> (koszykówka), <i>Pro Evolution Soccer</i> (piłka nożna), <i>Virtua Tennis</i> (tenis), <i>Deluxe Ski Jump</i> (skoki narciarskie)
Komputerowa wersja określonej dyscypliny sportu – indywidualnej lub zespołowej.	
GRA WYŚCIGOWA	serie: <i>Need for Speed, Forza Motorsport</i>
Kierowanie samochodem lub innym pojazdem i uczestnictwo w różnego typu zawodach. Perspektywa raczej pierwszoosobowa, czas rzeczywisty. Dążenie do oddania realiów jazdy prawdziwym autem lub brak takiego dążenia.	
GRA ZRĘCZNOŚCIOWA	np. <i>Arkanoïd, Pac-Man, Boulder Dash, Kangurek Kao, Super Mario</i>
Wymaga przede wszystkim (albo i tylko) sprawności manualnej i refleksu, a nie	

<sup>9</sup> Jednowątkowość wyraźnie odróżnia opowieść w typowych GRACH PRZYGODOWYCH od wielowątkowej fabuły w GRACH FABULARNYCH i niektórych GRACH AKCJI.

daje się zaklasyfikować do żadnego innego gatunku lub „dokładniejszej” odmiany gatunkowej. Zwykle ma proste zasady, jest niewyszukana graficznie i pozbawiona fabuły. Perspektywa trzecioosobowa. [zmniejszono czcionkę z 12 na 11]

GRA LOGICZNA	np. <i>World of Goo, The Incredible Machine, Lemmings</i>
--------------	---

Polega (głównie albo wyłącznie) na rozwiązywaniu łamigłówek logicznych, najczęściej pozbawiona fabuły.
--

Tabela 1. Gatunki najczęściej uznawane za podstawowe

Powyższa tabela (powstała na podstawie danych statystycznych) nie rozstrzyga, czy zawarte w niej gatunki są podstawowe (czyli takie, które nie mają nadrzędnej, ogólniejszej nazwy gatunkowej). Wręcz przeciwnie – prowokuje wiele pytań, np. dlaczego GIER WYŚCIGOWYCH na ogół nie zalicza się do GIER SPORTOWYCH (czasem zalicza się je do GIER SYMULACYJNYCH); czy STRZELANINA nie jest odmianą GRY AKCJI; czy GRA SYMULACYJNA nie jest kategorią z zupełnie innej płaszczyzny, opozycyjną względem wszystkich pozostałych lub nakładającą się na nie (lub przynajmniej na niektóre z nich – GRY WYŚCIGOWE, GRY SPORTOWE, STRZELANINY). Niejasna jest relacja między GRĄ AKCJI a GRĄ ZRĘCZNOŚCIOWĄ – w niektórych ujęciach GRĘ ZRĘCZNOŚCIOWĄ opisuje się jako podrzędną względem GRY AKCJI, w innych odwrotnie.

Niełatwe bywa również kwalifikowanie gatunkowe konkretnych gier – z powodu niedookreśloności wielu gatunków, a także dlatego, że nowe produkty mają często charakter hybrydyczny – łączą cechy dotąd niełączone. Mimo tych przeszkód autorzy tekstów zawsze starają się określić tożsamość gatunkową opisywanej gry, i to w strategicznych miejscach tekstu (lid, pierwszy akapit) – co dowodzi, że to bardzo ważna cecha gry i informacja istotna dla odbiorcy tekstu.

### Nazwy gatunków gier komputerowych – wstępna charakterystyka zbioru

Korpus badawczy stanowiły teksty zamieszczone w pięciu popularnych polskich portalach o grach wideo oraz w jed(y)nym czasopiśmie tradycyjnym (papierowym)<sup>10</sup>. W materiale odnaleziono ponad 70 wyrazów oraz połączeń wyrazowych, które reprezentują co najmniej 30 leksemów nazywających grupy gier o wspólnych właściwościach – 10 gatunków uznanych za podstawowe (przedstawionych w tabeli 1.) oraz co najmniej 20 ich odmian. Żadnej z tych jednostek nie ma w największych współczesnych słownikach języka polskiego (w ogóle lub w interesującym mnie znaczeniu), znacznej części nie notuje też Narodowy Korpus Języka Polskiego.

Gatunek podstawowy	Nazwy gatunku podstawowego	Nazwy odmian gatunkowych
GRA PRZYGODOWA	<i>gra przygodowa, przygodówka</i>	- <i>przygodówka point 'n' click, point 'n' click;</i> - <i>przygodówka HOPA, hidden object;</i>

<sup>10</sup> Są to portale: *GRYOnline.pl* [GO], *Gamezilla.pl* [GM], *Gry.onet.pl* [ON], *EUROGAMER.pl* [EG], *Polygania.pl* [PG] oraz czasopismo „CD-Action” [CDA].

GRA AKCJI	<i>gra akcji</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przygodowa gra akcji,</li> <li>przygodówka akcji, przygoda-akcja,</li> <li>przygoda/akcja*<sup>11</sup>;</li> <li>- skradanka;</li> <li>- slasher;</li> <li>- survival horror*;</li> <li>- horror*;</li> <li>- bijatyka, mordobicie*;</li> <li>- beat 'em up, chodzona bijatyka,</li> <li>nawalanka*;</li> </ul>
GRA FABULARNA	<i>RPG, gra RPG, gra fabularna, erpeg, rolej</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cRPG;</li> <li>- RPG akcji, action RPG,</li> <li>akcja/RPG;</li> <li>- hack'n'slash*;</li> <li>- jRPG;</li> <li>- roguelike, „rogalik”;</li> <li>- MMORPG;</li> </ul>
GRA STRATEGICZNA	<i>gra strategiczna, strategia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- strategia turowa, turówka;</li> <li>- strategia czasu rzeczywistego,</li> <li>RTS;</li> <li>- gra ekonomiczna, gra strategiczno-ekonomiczna, gra ekonomiczno-strategiczna, strategiczna gra ekonomiczna;</li> <li>- gra 4X, strategia 4X;</li> <li>- tower defence;</li> <li>- gra MOBA, MOBA;</li> <li>- strategia taktyczna, gra taktyczna;</li> <li>- MMORTS;</li> </ul>
STRZELANINA	<i>strzelanina, strzelanka, shooter</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FPS, pierwszoosobowa strzelanka;</li> <li>- strzelanina TPP, trzecioosobowa strzelanka;</li> <li>- shoot 'em up, shmup;</li> <li>- celowniczek;</li> <li>- MMOFPS;</li> </ul>
GRA SYMULACYJNA	<i>gra symulacyjna, symulator, symulacja</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>symulator kosmiczny;</li> </ul>
GRA SPORTOWA	<i>gra sportowa, sportówka</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- piłka nożna, koszykówka itd.;</li> <li>- menedżer;</li> </ul>

<sup>11</sup> Gwiazdkami oznaczono nazwy gatunków o niepewnym statusie gatunkowym lub leżących na styku kategorii podstawowych.

GRA WYŚCIGOWA	wyścigi, gra wyścigowa, ścigalka, samochodówka, gra samochodowa	MMO/wyścigi
GRA ZREĆZNOŚCIOWA	gra zręcznościowa, zręcznościówka	- platformówka, - gra muzyczna
GRA LOGICZNA	gra logiczna	nie znaleziono

Tabela 2. Nazwy gatunków gier wideo

Wszystkie wymienione w tabeli nazwy gatunków podstawowych oraz odmian gatunkowych mogą łączyć się w tekstach ze słowem *gatunek*, np.:

[1] *Twórcy zamierzają przywrócić gatunkowi kosmicznych strategii 4X ich dawną chwałę.* [CDA]

[2] *Niskobudżetowa gra z gatunku hack'n'slash, opracowana przez studio Runic Games. Jej twórcy wyraźnie wzorowali się na kultowym „Diablo”.* [ON]

[3] *Kolejna odsłona słynnej serii gier z gatunku survival horror.* [GO]

[4] *Na „Planetary Annihilation” wielu spoglądało z nadzieją, że gra na nowo wskrzesi zanikający gatunek RTS-ów – niegdyś kwitnący, od lat zaniedbywany, bo wartych uwagi pozycji ukazuje się niewiele.* [EG]

[5] *Codemasters – deweloper o uznanej marce zbudowanej na grach wyścigowych – zaproponował inne spojrzenie na gatunek FPS-ów.* [GM]

[6] *“Kingdoms of Amalur: Reckoning” to gra z gatunku RPG.* [GM]

[7] *Crytek opublikował pierwszy zwiastun swojej propozycji z gatunku MOBA* [PG]

Nazwy gatunkowe występują w połączeniach *gatunek + nazwa* lub w konstrukcji *gra z gatunku + nazwa*. W pierwszej z nich nazwy zwykle występują w D. liczby mnogiej, jak w przykładzie [1]. W drugiej konstrukcji częściej pojawiają się te nazwy, które brzmią i wyglądają obco, a przez to są lub wydają się trudniejsze fleksyjnie – stąd częściej pojawiają się w formie podstawowej (przykłady [2] i [3]). Najmniej przewidywalnie zachowują się skrótowce: *RTS* i *FPS* zwykle są odmieniane, a *RPG* i *MOBA* – rzadko (przykłady [4]-[7]).

Szczegółowe omówienie wszystkich odnalezionych słów jest w granicach artykułu niemożliwe – zarysuję podstawowe cechy pola oraz wskażę tropy, które warto podjąć w przyszłości.

### Pochodzenie i struktura nazw

Analizowane nazwy to w zdecydowanej większości zapożyczenia z języka angielskiego. Najczęściej są to zapożyczenia właściwe (np. *shooter*, *RPG*, *FPS*, *slasher*, *hack'n'slash*, *roguelike*, *survival horror*, *beat'em up*, *tower defence*) lub strukturalne (kalki) – np. *gra akcji* (ang. *action game*), *gra platformowa* (ang. *platform game*), *strategia czasu rzeczywistego* (ang. *real-time strategy*). Codziennie powstają hybrydy polsko-angielskich typu *strzelanina TPP* (*TPP* – ang. *third-*

*person perspective*), przygodówka *point'n'click* (*point'n'click* ang. ‘wskaż i kliknij’) czy gra RPG (*RPG* ang. *role-playing game*).

Zapożyczone terminy nie zawsze znaczą w polszczyźnie to samo, co w języku angielskim. Skomplikowane są np. losy określenia *hack'n'slash* – zapożyczyliśmy je dość dawno jako nazwę odmiany gatunkowej GRY RPG, w której najważniejsza jest walka z licznymi przeciwnikami, najczęściej za pomocą broni białej. Z biegiem czasu *hack'n'slash* w języku angielskim rozszerzyło swoje znaczenie, obejmując też odmianę GRY AKCJI, również sprowadzającą się do walk z licznymi wrogami. W polszczyźnie analogiczna zmiana nie nastąpiła – termin *hack'n'slash* zachował swój pierwotny, węższy zakres – natomiast na oznaczenie wspomnianej odmiany GRY AKCJI zaczęto w polskich tekstach używać innego zapożyczenia – określenia *slasher* (które w języku angielskim nie jest nazwą żadnego gatunku gry wideo, tylko typu filmu). Nie jest to jednak (jeszcze) konwencja powszechnie znana i wykorzystywana, lecz tendencja, którą różne media popierają z różnym natężeniem. Tekie niuanse semantyczne są przyczyną wielu niekonsekwencji w polskich tekstach. Tłumacze nieobcyi z grami wideo nie wiedzą, że niektóre *hack'n'slash* w tekście angielskim należy pozostawić w tekście polskim, a niektóre „przetłumaczyć” jako *slasher*.

Wśród neologizmów strukturalnych najliczniejsza jest grupa uniwerbizmów zakończonych na *-ówka*, czyli np. *zręcznościówka* (od *gra zręcznościowa*), *sportówka* (od *gra sportowa*), *turówka* (od *strategia turowa*). Stosunkowo liczna jest też grupa utworzona za pomocą sufiksu *-anka*: *strzelanka*, *nawalanka*, *skradanka*. Dwie pierwsze jednostki są od dawna obecne w tekstach, ostatnia pojawiła się nie dawniej niż kilka lat temu, co pozwala przypuszczać, że to nie koniec tej serii.

Można wyróżnić też grupę neosemantyzmów. Wiele z nich to takie, których nowe znaczenie pozostaje w prostej relacji względem podstawowego, już istniejącego – *wyścigi*, *strzelanina* czy *bijatyka* oznaczają gry, umożliwiające uczestnictwo w wyścigach, strzelaninach, bijatykach; *piłka nożna*, *koszykówka* czy *boks* to gry naśladujące piłkę nożną, koszykówkę lub boks; *strategia* oznacza grę, w której bardzo ważna jest strategia; *menedżerem* jest nazywana gra, w której wcielamy się w menedżera (zwykle klubu piłkarskiego).

Wśród analizowanych nazw jest wiele konstrukcji wielowyrazowych. Te złożone z dwóch członów w zdecydowanej większości są zbudowane „terminologicznie”: najpierw rzeczownikowy człon główny (najczęściej *gra*), potem człon odróżniający (najczęściej przymiotnik w funkcji przydawki klasyfikującej): *gra przygodowa*, *gra fabularna*, *strategia turowa*, *strategia taktyczna*, *symulator kosmiczny*. Mniej konsekwentnie zachowują się przymiotniki określające sposób widzenia świata – *pierwszoosobowy* oraz *trzecioosobowy* – które pojawiają się przed rzeczownikiem albo po nim:

[8] „*Gears of War: Judgment*” – nadchodzi najbardziej efektowna trzecioosobowa strzelanka tego roku. [ON]

[9] Czwarta odsłona serii strzelanek pierwszoosobowych, która słynie przede wszystkim ze swojego trybu multiplayer. [GO]

[10] „*Gears of War*” to seria, która spopularyzowała system osłon w trzecioosobowych grach akcji. [EG]

[11] „*Dark Fall 3: Zagubione Dusze*” to trzecia odsłona cyklu pierwszoosobowych gier przygodowych. [GM]



Przykłady [8] i [9] najlepiej pokazują, że szyk określenia dotyczącego perspektywy jest wariantywny – przy tym samym członie głównym *strzelanka* przymiotnik raz jest w prepozycji, raz w postpozycji. W przykładach [10] i [11] przydawki muszą poprzedzać człon główny, ponieważ po nim następuje inne określenie, którego nie da się przesunąć (*akcji*) lub które jest istotniejsze definicyjnie (*przygodowa*).

Zamiast przymiotników pojawiają się niekiedy skrótowce *FPP* i *TPP* – one zawsze stoją po członie głównym nazwy:

[12] *Protagonistka potrafi a) biegać, b) skakać. To wszystko, co jest jej potrzebne do ukończenia gry będącej platformówką FPP przyprawioną kilkoma zagadkami logicznymi i szczyptą eksploracji.* [CDA]

[13] *Autorzy nie ukrywają, że gra będzie przystępną, konwencjonalną strzelaniną TPP [...]* [GO]

[14] *Panzer Studio udostępniło darmową grę akcji TPP [...]* [EG]

[15] *Nie jest to więc typowa, filmowa gra akcji FPP, jak „Call of Duty 4”.* [ON]

W przykładach [14] i [15] występują konstrukcje z dwiema przydawkami po członie głównym, co jest przyczyną niejednoznaczności – odbiorca nieoswojony z konstrukcją *gra akcji* może przyjąć, że *FPP/TPP* odnosi się do samej akcji, a nie do całego połączenia.

Wśród konstrukcji trzywyrazowych warto zwrócić uwagę na *przygodową grę akcji* – nazwę podgatunku łączącego cechy GRY PRZYGODOWEJ i cechy GRY AKCJI. Trudno w tym przypadku rozstrzygnąć, czy mamy do czynienia z jedną przydawką klasyfikującą, czy też z dwiema – a pomogłoby to w sformułowaniu definicji samego gatunku, którego status jest dyskusyjny (i którego z tej przyczyny niektóre media nie używają<sup>12</sup>).

### Wariantywność nazw

Bardzo charakterystyczną cechą badanego zbioru nazw jest wysoka wariantywność – w wielu przypadkach funkcjonuje kilka (najwięcej znaleziono sześć) nazw tego samego (pod)gatunku gry. Wariantywność ma kilka wymiarów.

Najczęstsza jest wariantywność **stylistyczna**, polegająca na tym, że funkcjonuje oficjalna nazwa dwuwyrazowa oraz potoczny odpowiednik w postaci uniwerbizmu: *gra przygodowa* – *przygodówka*, *gra zręcznościowa* – *zręcznościówka*; *gra platformowa* – *platformówka*. Takie pary nazw posiadają przede wszystkim gatunki podstawowe (większość z nich – wyjątkami są *strzelanina*, która nie ma odpowiednika dwuwyrazowego, oraz *gra akcji* i *gra logiczna*, które nie mają dubletów jednowyrazowych).

W tekstach częściej pojawiają się uniwerbizmy, zapewne ze względu na ekonomię i nacechowanie potoczne bardziej pasujące do produktu rozrywkowego. Mniej swobodne konstrukcje dwuwyrazowe są używane w bardziej oficjalnych tekstach, kierowanych do większego grona odbiorców, zwłaszcza nieobeznanych z grami. Nietypowa sytuacja zachodzi w przypadku gier polegających na ściganiu się. Dość

<sup>12</sup> Pierwotny angielski nazwy ma postać *action-adventure*, co wskazuje na równorzędność członów – dlatego niektóre polskie media omijają problem, używając zapisu *przygoda/akcja*.

rzadko spotyka się i oficjalną wersję nazwy, czyli *grę wyścigową*, i potoczny *wyścigówka* – najczęściej pojawia się trzecia, neutralna i najekonomiczniejsza nazwa: *wyścigi*.

Wariantywność **graficzna** sprowadza się do tego, że w tekstach pojawiają się różne warianty zapisu nazwy. Dotyczy ona przede wszystkim niektórych zapożyczonych skrótowców, np. szereg *RPG* – *rpg* – *erpeg* oraz *RTS* – *ertees*.

Trzeci typ wariantywności można by określić jako **ekonomiczną** – polega ona na wymiennym stosowaniu angielskich skrótowców i ich rozwinięć (zwykle kalk) lub peryfraz, np. *RTS* – *strategia czasu rzeczywistego*, *FPS* – *pierwszoosobowa strzelanka*. Siłą skrótowców jest oczywiście zwięzłość, siłą wersji dłuższych – czytelność.

Ostatni rodzaj wariantywności ma podłoże **genetyczne** – wymienia się nazwy zapożyczone oraz ich odpowiedniki utworzone na gruncie polszczyzny (niekiedy o różniącym się nieco zakresie). Przykładowe pary to *strzelanina* – *shooter*, *chodzona bijatyka* – *beat 'em up*. Należy tu podkreślić, że określenia polskie są stosowane równie często albo i częściej niż angielskie – nie występuje zjawisko masowego wypierania określeń polskich przez obce.

Wielość określeń dowodzi, iż są to pojęcia i nazwy ważne i często używane. Zwiększa się jednocześnie ryzyko nieporozumień (czy wszystkie elementy serii znaczą dla wszystkich użytkowników dokładnie to samo?). Można przypuszczać, że w przyszłości część z nich wyjdzie z użycia albo wyraźnie zróżnicują się znaczeniowo.

### Motywacja nazw i relacje znaczeniowe

Nazwy gatunków gier wideo są motywowane strukturalnie na cztery podstawowe sposoby<sup>13</sup>:

1) za pomocą rzeczownikowych nazw cech, umiejętności potrzebnych w grze: *zręczność* → *gra zręcznościowa*, *logika* → *gra logiczna*, *strategia* → *gra strategiczna*, *taktyka* → *gra taktyczna*;

2) za pomocą czasownikowych nazw czynności, działań podejmowanych w grze: *skradać się* → *skradanka*, *strzelać* → *strzelanka*, *ścigać się* → *ścigalka*, *bić (się)* → *bijatyka*;

3) za pomocą rzeczownikowych nazw elementów gry, sposobu organizacji rozgrywki itp. – *fabuła* → *gra fabularna*; *przygoda* → *gra przygodowa*, *samochód* → *gra samochodowa*, *platforma* → *gra platformowa*;

4) za pomocą rzeczownikowych nazw wycinków rzeczywistości (np. dziedzin nauki, kultury), do których nawiązuje gra: *sport* → *gra sportowa*; *muzyka* → *gra muzyczna*; *ekonomia* → *gra ekonomiczna*.

W wielu przypadkach nazwy są więc motywowane w sposób nawiązujący do cech wymienionych jako ważne podczas wyróżniania gatunków gier – na pierwszym planie są umiejętności przydatne w grze oraz czynności, jakie będzie się wykonywać. Nazewnictwo uwypukla zatem sprawnościowy oraz dynamiczny, interakcyjny charakter gier wideo. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy trudno dostrzec, przynajmniej w pierwszej chwili, powody takiej, a nie innej motywacji nazwy – poniżej przedstawiam kilka przykładów.

<sup>13</sup> Analizuję tu zarówno nazwy utworzone na gruncie polszczyzny, jak też kalki z języka angielskiego.

Nie jest oczywista motywacja nazwy *gra przygodowa* – nie jest to bowiem jedyny gatunek, w którym pojawiają się przygody, co więcej, nie są one nawet na szczycie listy cech dystynktywnych PRZYGODÓWEK (najważniejsza jest opowieść i rozwiązywanie zagadek z nią związanych oraz poznawanie świata gry). Być może chodzi tu o zwrócenie uwagi na niezwykłość wydarzeń (*przygody* to według ISJP ‘niezwykłe wydarzenia, często niebezpieczne’ – Bańko, 2001, 360), a może odpowiedź jest ukryta w angielskim źródłosłowie – *adventure* może oznaczać nie tylko ‘przygodę’, ale też ‘wydarzenie’, ‘wypadek’, ‘przypadek’, ‘wyprawę, podróż’, ‘przedsięwzięcie’.

Także nazwa *gra fabularna* nie wskazuje najważniejszej cechy tego typu gry wideo: fabuła pojawia się w wielu gatunkach gier i w niektórych bywa istotniejsza niż w GRACH FABULARNYCH (choć niewątpliwie w nich też jest ważna), w których podstawą jest – wbrew polskiej nazwie, za to zgodnie z angielskim *role-playing game* – „odgrywanie roli”, czyli tworzenie i rozwijanie postaci, która się steruje. Określenie *gra fabularna* pojawiło się w języku polskim być może wpływem starszych, niekomputerowych gier tego typu – gdzie rzeczywiście najważniejsza jest ciekawa historia oraz dobrze opowiadający ją prowadzący (tzw. mistrz gry).

Kłopotliwe jest też zdefiniowanie określenia *gra akcji*. Zaczęło się ono pojawiać w polskich tekstach później niż wiele innych nazw, jako kalka angielskiego *action game*, terminu bardzo istotnego w anglojęzycznej typologii gier. Kłopot w tym, iż przekalkowano je mechanicznie, bez uwzględnienia różnic znaczeniowych między polską *akcją* a angielskim *action*, które oznacza m.in. konkretne działanie (czynność) pojedynczej osoby – i właśnie to znaczenie jest podstawowe w konstrukcji *action game* (w takich grach najważniejsze są działania postaci/gracza). W polszczyźnie *akcja* oznacza przede wszystkim zorganizowane działanie, zwykle większej grupy osób, podjęte w jakimś konkretnym celu, dlatego trudno zgadnąć, że w terminie *gra akcji* chodzi(ło) o doraźne czynności indywidualne. W efekcie autorzy polskich „definicji” nazwy *gra akcji* bazują zwykle na innym znaczeniu polskiego słowa *akcja*, czyli ‘ciągu zdarzeń w powieści, filmie, sztuce’ (Bańko, 2001, 13; Dubisz, 2003), zwłaszcza że typowe GRY AKCJI posiadają fabułę.

O pewnej modyfikacji znaczeniowej możemy mówić również w odniesieniu do nazw *gra symulacyjna* / *symulator* / *symulacja*. W definicjach słownikowych podkreśla się, że *symulator* to coś, co odtwarza rzeczywiste zjawiska, występujące w naturze (Bańko, 2001, 728; Dubisz, 2003). Tymczasem mianem *symulatorów* określa się także gry polegające np. na kierowaniu pojazdem nieistniejącym w rzeczywistości (przede wszystkim statkiem kosmicznym). Symulowanie oznacza więc tutaj naśladowanie rzeczywistości, lecz dążenie do stworzenia wrażenia, że nie gramy w grę, tylko robimy coś naprawdę.

Jeszcze trudniejsze od wskazania motywacji jest w niektórych przypadkach określenie relacji między poszczególnymi nazwami. Utrudnia to wiele czynników, m.in. nieobecność skryzalizowanych definicji pojęć, brak świadomości językowej piszących czy interferencje między polskimi i angielskimi typologiami gier. Tylko niektóre relacje są w miarę pewne i potwierdzone przez użycia nazw:

[16] „*Rayman Legends* udowadnia, że nie trzeba wymyślać wszystkiego na nowo. Wystarczy z pomysłem i wyobraźnią odświeżyć znany przepis, by zaproponować niemal

perfekcyjną zabawę w świecie dwuwymiarowych platformówek” [...] Bez względu na platformę zręcznościówka Ubisoftu zdobyła serca wielu graczy. [EG]

[17] Jeden z nielicznych RTS-ów, w które zagrać powinni nawet ci stroniący od strategii. [CDA]

[18] Tym razem Hiszpanie proponują fanom gier przygodowych point'n'click nieco inną grę, niż zwykle. [...] Premiera tej klasycznej ze wszech miar przygodówki została zapowiedziana na czerwiec 2012 roku. [ON]

[19] Niezależne studio Elder Games zapowiedziało *Meridian: New World* – strategię czasu rzeczywistego na PC. [...] Choć twórca zapewnia, że stworzył klasyczną strategię, to chce zmusić gracza do strategicznego myślenia – nieprzemysłany atak zazwyczaj kończy się porażką. [EG]

W przykładzie [16] użyto ogólnej nazwy *zręcznościówka*, aby zastąpić wcześniej użyte dokładniejsze określenie *platformówka*, zaś w przykładzie [17] widać, że nazwa *RTS* jest hiponimem nazwy *strategia*. Hierarchiczność określeń w tych dwóch parach nie jest widoczna formalnie, inaczej niż w dwóch kolejnych przykładach. Przykład [18] zawiera parę określeń *gra przygodowa point'n'click* – *przygodówka*, zaś w przykładzie [19] najpierw pojawia się nazwa *strategia czasu rzeczywistego*, którą potem zastępuje ogólniejsze określenie (podstawowe) – *strategia*. W obu przypadkach zależność widoczna jest w strukturze określeń – nazwy bardziej szczegółowe powstają przez rozbudowanie nazw ogólniejszych.

W chwili obecnej wielu nazw używa się niekonsekwentnie, więc analiza użyć nie pozwala – podobnie jak wielość typologii gatunków gier – sporządzić listy gatunków podstawowych, czyli takich, których nie da się zastąpić ogólniejszymi nazwami gatunkowymi (poza *grą komputerową* lub *grą wideo*), a które mogą zastępować nazwy bardziej szczegółowe. Obserwacja nazw pozwala przypuszczać, że najlepszymi kandydatami na takie gatunki są te nazwane za pomocą konstrukcji „gra + przydawka”. Jest to jednak tylko tendencja, a nie sztywna reguła: taką postać mają też nazwy gatunków, dla których da się łatwo wskazać nazwy ogólniejsze (np. nazwa *gra platformowa* jest niewątpliwie podrzędna względem nazwy *gra zręcznościowa*), z kolei do grona gatunków podstawowych pretendują też takie, które mają nazwy jednowyrazowe (przede wszystkim STRZELANINA). W świetle danych językowych za gatunki podstawowe najłatwiej uznać GRĘ STRATEGICZNĄ, GRĘ PRZYGODOWĄ, GRĘ FABULARNĄ (RPG), GRĘ SYMULACYJNĄ oraz GRĘ LOGICZNĄ; status pozostałych wymienionych w tabeli 1. należy uznać za dyskusyjny.

### Podsumowanie

Nazwy gier wideo stanowią zbiór atrakcyjny badawczo ze względu na swą krótką historię oraz dużą dynamikę – jest to pole kształtujące się na naszych oczach. W chwili obecnej zwracają uwagę wysoka wariantywność określeń i niedookreśloność znaczeniowa wielu jednostek, które mogą wynikać m.in. z krótkiej historii tych słów, wielości funkcjonujących typologii gatunków gier, mieszania się nomenklatury polskiej i angielskiej, a także niedostatecznej świadomości językowej lub niefrasobliwości autorów tekstów oraz tłumaczy z języka angielskiego.

**Bibliografia**

- Bańko M., red., 2001, *Inny słownik języka polskiego*, Warszawa.
- Dubisz S., red., 2003, *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Warszawa.
- GRYOnline, 2014, *Polska drugim rynkiem Europy Wschodniej* [na:] <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=86116> [dostęp: 12.12.2014 r.]
- GRYOnline, 2014, *GTA V rozeszło się w ilości 34 mln sztuk i wciąż dobrze się sprzedaje* [na:] <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=88572> [dostęp: 12.12.2014 r.]
- Monday PR, SW Research, 2012, *Polska branża gier komputerowych. Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier.* [na:] [http://www.gamearena.pl/pl/news/jak\\_wyglada\\_polska\\_branza\\_gier\\_komputerowych/](http://www.gamearena.pl/pl/news/jak_wyglada_polska_branza_gier_komputerowych/) [dostęp: 12.12.2014 r.]
- Pieczonka K., 2012, *Wartość rynku gier większa niż rynku wideo* [na:] [http://www.frazpc.pl/aktualnosci/920489,Wartosc\\_ryнку\\_gier\\_wieksza\\_niz\\_ryнку\\_wideo.html](http://www.frazpc.pl/aktualnosci/920489,Wartosc_ryнку_gier_wieksza_niz_ryнку_wideo.html) [dostęp: 12.12.2014 r.]
- Stasienko J, 2005, *ALIEN vs. PREDATOR? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław.
- Szewczyk O., 2008, *Zbyt szybko*, „Kultura. Dziennik Polska – Europa – Świat” 14.11., s. 36.
- Ulfik-Jaworska I., 2005, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin.
- Urbańska-Galanciak D., 2009, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Lublin.
- Ipsos MediaCT, 2012, *Videogames in Europe: Consumer Study* [na:] <http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study> [dostęp 12.12.2014 r.]

**Vocabulary of the game player generation: designations of computer game genres****Summary**

With video games ranking among the most robustly expanding segments of entertainment, the emerging set of computer-game genre names has been growing at a fast pace indeed. The present article provides an initial characterisation of the set of words that can be regarded as genre names. While most of them are borrowings from English, quite many are Polish formations. Their distinctive features at present are high variability and semantic imprecision.