

KRZYSZTOF KASZEWSKI

NAZWY *GRA KOMPUTEROWA*, *GRA WIDEO*,
GRA CYFROWA W POLSZCZYŹNIE
ANALIZA SEMANTYCZNO-PRAGMATYCZNA

Celem artykułu jest opis i porównanie znaczeń i praktyk dyskursywnych dotyczących trzech najogólniejszych nazw *GRY WIDEO*¹ (dalej: GW) w polszczyźnie. Analizowane wyrażenia dotyczą stosunkowo nowego typu dzieła kultury i dynamicznie rozwijającej się branży, dotychczas nie zostały wystarczająco opisane w pracach lingwistycznych. Główne źródła danych to słowniki języka polskiego, Narodowy Korpus Języka Polskiego oraz przekazy pochodzące z mediów wyspecjalizowanych zajmujących się tego typu grami.

1. OBIEKT: *GRA WIDEO*. INFORMACJE PODSTAWOWE

GW jest przede wszystkim rodzajem gry, czyli ‘zabawy prowadzonej według określonych zasad, której celem jest osiągnięcie przez uczestnika określonego rezultatu’ (Żmigrodzki, 2007-). W prototypowej GW użytkownik wchodzi w interakcję z rzeczywistością wykreowaną w programie (czasem wspólnie z innymi graczami), często głęboko się w nią zanurzając (immersja – por. np. Bomba, 2014, ss. 72-76) i działając według reguł ustalonych przez twórców (mechanika gry – por. np. Juul, 2010), w dążeniu do określonego celu (wyniku). GW niejednokrotnie zawierają warstwę fabularną (opowieść, narrację – mniej lub bardziej rozbudowaną²), nie jest to jednak jej składnik konieczny.

Dr hab. KRZYSZTOF KASZEWSKI – Uniwersytet Warszawski, Wydział Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii, Katedra Języka Mediów; adres do korespondencji: ul. Bednarska 2/4, 00-310 Warszawa; e-mail: k.kaszewski@uw.edu.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8789-2405>.

¹ Tam, gdzie piszę o desygnacie lub odpowiadającym mu pojęciu, używam wielkich liter.

² Gry z rozbudowaną fabułą Tomasz Majkowski proponuje uznawać za odrębny gatunek GW i nazywać gropowiesciami (Majkowski, 2019).

Głównym przeznaczeniem GW jest dostarczanie rozrywki, przyjemności. Istnieją jednak także GW nastawione w pierwszej kolejności na edukację bądź informowanie (*gry poważne, serious game* – por. np. Babecki, 2016). Od starszych typów gier GW odróżniają się tym, że w wielu przypadkach do zabawy nie jest niezbędny partner (rywal), ponieważ zastępuje go algorytm.

Granice kategorii GW są rozmyte, co podkreślają zarówno badacze (Urbańska-Galanciak, 2009, s. 28), jak i gracze czy dziennikarze branżowi (recenzenci piszą niekiedy wprost, że nie są pewni, czy dany produkt można jeszcze nazywać GW, czy jest to raczej „interaktywne doświadczenie”). Na pograniczu sytuują się – po pierwsze – interaktywne filmy, czyli przekazy, w których działalność odbiorcy (gracza?) sprowadza się do decydowania w określonych momentach, co bohater(ka) ma zrobić lub powiedzieć, co wpływa na bieg wydarzeń w opowieści (*As Dusk Falls* 2022; *The Quarry* 2022; *Detroit: Become Human* 2018). Po drugie – nietypowe są produkty, które nie stawiają przed użytkownikiem żadnych zadań ani celów – opierają się na swobodnym zwiedzaniu wykreowanego świata, czasem przez zanurzenie się w symulacji (*The Path* 2009; *The Journey* 2012; *The Path* 2009; *Gone Home* 2013; *Proteus* 2013; *The Longest Road on Earth* 2021). Po trzecie – istnieją programy, których działanie polega na tym, że oferują możliwość swobodnej twórczości, budowania – *Townscaper* 2021; *Minecraft* 2011 (tryb kreatywny).

GW to przekaz wysoce multimodalny – jej globalny sens jest (współ)realizowany przez wiele kodów semiotycznych (Maćkiewicz, 2017, s. 35) w różny sposób aktywizujących rozmaite zmysły (wzrok, słuch, dotyk³). Pierwszoplanowa pozostaje jednak wizualność: prototypowa GW opiera się na ruchomym obrazie (nie istnieje bez jakiegoś ekranu).

Inną naturalną cechą GW, odróżniającą ją od starszych rodzajów gier, np. planszowych, jest jej niematerialna postać. Z technicznego punktu widzenia GW jest programem, czyli zbiorem algorytmów zakodowanych w sposób zrozumiały dla maszyny cyfrowej. GW jest przechowywana na fizycznych nośnikach (różnego typu dyski, płyty), ale sama postaci fizycznej nie posiada.

Cyfrowość GW pociąga liczne, doniosłe konsekwencje. Najważniejszą, nieredukowalną, jest konieczność wykorzystania odpowiedniego sprzętu – GW można uruchomić tylko na urządzeniu cyfrowym zdolnym „zrozumieć” jej kod. Współcześnie mamy wiele typów takich urządzeń: począwszy od „klasycznych” komputerów osobistych (typu PC), przez konsole do gier, tablety, skończywszy na smartfonach. Aby działać, program GW musi być także zgodny z systemem operacyjnym obsługującym dane urządzenie, gracz musi mieć też urządzenie

³ Dotyk może być aktywizowany np. przez drżenie kontrolera (np. pada).

(element), za pośrednictwem którego będzie sterować awatarem w grze (np. klawiaturę, mysz, joystick, pad, ekran dotykowy).

Niematerialna postać GW kształtuje także znacząco sposób jej sprzedaży i dystrybucji. Do zakupu i odbioru produktu wystarcza urządzenie cyfrowe podłączone do Internetu. GW zachowuje się więc podobnie do innych produktów cyfrowych, jak utwory muzyczne, filmy czy książki, odróżnia zaś od wszelkich tradycyjnych towarów (będących przedmiotami w postaci fizycznej).

2. ŹRÓDŁA DANYCH JĘZYKOWYCH, PROCEDURA BADAWCZA, CELE

GW jest obiektem stosunkowo młodym, nieustannie ewoluującym i bardzo ekspansywnym. Językowym dowodem tego stanu jest wielość nazw odnoszących się do GW, aktywizujących rozmaite punkty widzenia (m.in. techniczny, rozrywkowy, biznesowy) i reprezentujących różne poziomy szczegółowości. W tym artykule zajmuję się trzema nazwami najogólniejszymi, czyli takimi, które można odnieść do każdej GW – ich użycia bezpośrednio i w pierwszej kolejności wskazują albo całą kategorię GW, albo dowolny, pojedynczy obiekt do niej należący oraz są tak odczytywane niezależnie od kontekstu (także bez kontekstu). Dla każdej z trzech badanych nazw hiperonimem jest *gra* (w ogóle) oraz istnieje zbiór nazw (bardziej) szczegółowych, czyli hiponimów.

Analiza źródeł słownikowych i praktyk dyskursywnych wykazała, że w chwili obecnej w polszczyźnie funkcjonują trzy takie jednostki: *gra komputerowa*, *gra wideo* oraz *gra cyfrowa* – i ich właśnie będą dotyczyć dalsze analizy.

Głównym celem badania jest ukazanie charakterystyk językowych-komunikacyjnych trzech interesujących mnie jednostek, obejmujące w szczególności:

- * budowę słowotwórczą – wskazanie, jaka cecha GW jest eksponowana; relacja między znaczeniem słowotwórczym a realnym (dyskursywnym);

- * częstość występowania w różnych źródłach danych, a zwłaszcza w różnych obszarach komunikacji (komunikacja niegraczy, komunikacja graczy, komunikacja naukowców);

- * typowe połączenia danej nazwy (w tym szeregi, w których chętnie jest umieszczana);

- * relacje znaczeniowe między badanymi nazwami.

Źródła danych do analiz stanowiły:

a) największe współczesne słowniki języka polskiego: *Wielki słownik języka polskiego* (Żmigrodzki, 2007-; dalej: WSJP); *Uniwersalny słownik języka polskiego* (Dubisz, 2003; dalej: USJP); *Inny słownik języka polskiego* (Bańko, 2001; dalej: ISJP);

Słownik współczesnego języka polskiego (Dunaj, 1998; dalej: SWJP); *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny* (Zgółkowa, 1994-2005; dalej: PSWP);

b) Narodowy Korpus Języka Polskiego – nkjp.pl (dalej: NKJP);

c) media o grach wideo (media wyspecjalizowane) – ostatnie istniejące polskie papierowe czasopisma *CD-Action*, *PSX Extrem* i *Pixel*⁴ oraz popularnie wśród graczy polskie portale internetowe, przede wszystkim: GRYOnline.pl, PPE.pl, eurogamer.pl, www.cdaction.pl;

d) prace naukowe (należące do różnych dyscyplin oraz interdyscyplinarne) poświęcone GW⁵.

3. NAZWA GRA KOMPUTEROWA

Jako pierwszą przedstawiam nazwę, którą można uznać za najlepiej zakorzenioną w polszczyźnie, co potwierdzą dane przedstawione poniżej.

3.1. Dane słownikowe

Jednostkę *gra komputerowa* notują cztery z pięciu badanych słowników języka polskiego (brak jej tylko w SWJP), co wskazuje, że jej pozycja w polszczyźnie jest ustabilizowana. Jednakże tylko w dwóch słownikach wyrażenie opatrzone definicją, w większości pojawia się jedynie w roli przykładowego połączenia w haśle *gra* lub *komputerowy*. Dwie odnalezione definicje:

* *inform.* ‘gra rozgrywana na ekranie komputera, w której jednym z uczestników gry jest zwykle komputer; także: program komputerowy umożliwiający tę grę’ (USJP);

* *inform.* ‘gra zaprogramowana na CD-ROM-ie lub na dyskietce, odtwarzana za pomocą komputera, wzbogacona o muzykę, tekst, bardzo dobrze opracowaną plastykę oraz umożliwiająca interakcję z grającymi’ (PSWP).

Obie przytoczone definicje słabo przystają do współczesnych realiów i nie znajdują wystarczającego potwierdzenia w użyciach w NKJP oraz mediach branżowych. W pierwszej bowiem eksponuje się grę jako czynność, a to, co dzisiaj podstawowe (czyli program komputerowy), pojawia się jedynie jako dodatek, uzupełnienie. Druga definicja opisuje stan zdecydowanie miniony technicznie – GW od dawna nie są „programowane” (!) na dyskietkach, coraz

⁴ Czasopismo już się nie ukazuje, ostatni numer wydano w grudniu 2022 roku.

⁵ Obszerną bibliografię prac poświęconych GW zawiera tom *Dyskursy gier wideo* (Kłosiński, Maj, 2019).

rzadziej na płytach⁶. W definicji występują ponadto określenia całkowicie nie-naturalne dla branży gier (np. *plastyka* zamiast powszechnie używanej *grafiki*).

3.2. Etymologia, budowa słowotwórcza

Gra komputerowa to najprawdopodobniej zapożyczenie angielskiego *computer game*. Budowa słowotwórcza tej nazwy eksponuje cechę sprzętowości GW – podkreśla, że do jej działania niezbędne jest urządzenie zdolne do realizacji algorytmu zawartego w programie GRY. Użycia w NKJP pokazują, że nie chodzi tu wyłącznie o komputer typu PC, nazwa może dotyczyć GW uruchamianej na dowolnym rodzaju sprzętu cyfrowego – konsoli, tablecie itp.:

* [...] prokuratura zarzuca mu poza rozprawdaniem narkotyków również przywłaszczenie konsoli do gier komputerowych „Playstation” o wartości 600 zł.

* Ma w tym pomóc udział w największych na świecie targach gier komputerowych E3, które ruszają 18 maja w Los Angeles.

W pierwszym przykładzie mamy dowód językowy – połączenie *konsola do gier komputerowych*, w drugim potrzebna jest wiedza o świecie: że na targach E3 prezentuje się gry na wszelkie urządzenia cyfrowe, a nie tylko na komputery.

Komputerowość w omawianej nazwie jest zatem rozumiana szeroko, nie-specjalistycznie, w duchu odpowiadającym pierwotnemu znaczeniu określenia *komputer*, wywodzącemu się z łacińskiego źródła – *computare* ‘liczyć’, *komputer* – ‘maszyna licząca’ (dowolnego rodzaju). Znaczenie realne jednostki jest zatem najczęściej szersze od jej znaczenia słowotwórczego. Inaczej bywa tylko w mediach wyspecjalizowanych (wśród dziennikarzy branżowych i graczy), gdzie nazwa *gra komputerowa* – po pierwsze – występuje o wiele rzadziej niż wśród gromych laików, po drugie – zwykle nie wskazuje wszystkich GW, tylko – zgodnie z budową słowotwórczą – przeznaczone na komputer (typu PC). Częściej jednak specjaliści piszą wtedy *gra pecetowa*, *wersja na PC* itp.

3.3. Praktyki dyskursywne

W NKJP jednostka *gra komputerowa* ma wiele poświadczeń, co jest drugim argumentem przemawiającym za jej wysokim rozpowszechnieniem, a w konsekwencji – uznaniem jej za pierwszoplanową nazwę GW w polszczyźnie.

Dane z NKJP ukazały, że nazwa *gra komputerowa* często łączy się z:

a) przyimkiem *w*:

⁶ Dystrybucja GW odbywa się przez Internet, bez fizycznych nośników.

- * W grze komputerowej fabuła schodzi na dalszy plan.
- * W wielu grach komputerowych zawarty jest duży ładunek agresji;

b) czasownikiem *grać (w)*:

- * Gra ze mną w gry komputerowe i karty.
- * Wraz z moim dziesięcioletnim synem gram w gry komputerowe;

c) zwrotem *spędzać czas (przy)*:

- * Najpierw jest ciekawość i zafascynowanie, dziecko spędza wiele czasu przy grach komputerowych [...].
- * Dziecko coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnuje z dotychczasowych aktywności (spotkania z rodziną i rówieśnikami, nauka);

d) rzeczownikiem *uzależnienie (od)*:

- * [...] specjalistka z warszawskiego Centrum Odwykowego Praga Południe potwierdza, że uzależnienie od gry komputerowej, czy nawet szerzej – od komputera i Internetu, staje się coraz większym problemem [...].
- * Psychicznie równie łatwo, o ile nie łatwiej, jest uzależnić się od gier komputerowych czy telewizji, które też niosą ze sobą wzorce przemocy czy relatywizmu moralnego.

Gdyby pogrupować znaczeniowo elementy chętnie łączone z nazwą *gra komputerowa*, ujawnią się następujące kategorie⁷:

a) UŻYWANIE, ODDZIAŁYWANIE – wszelkie określenia nazywające sposoby używania GW oraz jej wpływu na użytkownika: *grać w; poświęcać czas na; spędzać wiele czasu przy; bawić się; korzystanie z;*

b) ŚWIAT PRZEDSTAWIONY – składniki GW, w tym elementy rzeczywistości w niej wykreowanej – bohaterowie, miejsca, zdarzenia: *o treści, o tematyce; motyw przewodni; etap; świat;*

c) SYMPATIA – różnego typu określenia pozytywnie wartościujące GRĘ WIDEO lub coś z nią związanego: *fan, interesować się, zabawa, ulubione.*

Najczęstsze szeregi, w których umieszczano nazwę *gra komputerowa*, zawierały nazwy innych mediów i przekazów medialnych – były to filmy, programy telewizyjne, telewizja, Internet, seriale, programy informacyjne, gazety, czasopisma, np.:

- * Pełne brutalnych scen filmy, gry komputerowe, a także relacje drastycznych wydarzeń mogą dostarczać nowych pomysłów zachowań [...].
- * [...] unikać tzw. szumu informacyjnego oraz uzależnień, jakie niosą ze sobą: telewizja, gry komputerowe, Internet.

⁷ Z perspektywy badań językowego obrazowania świata wyróżnione tu kategorie byłyby określane jako fasety lub aspekty pojęcia GRA WIDEO – por. np. Niebrzegowska-Bartmińska, 2015, s. 32.

W drugim typie szeregu, mniej oczywistym, *gry komputerowe* łączono z nazwami nałogów, zagrożeń, działań uznawanych za szkodliwe:

* Jakie zagrożenia czyhają na człowieka (szczególnie młodego) we współczesnym świecie? Narkotyki, pornografia, satanizm, gry komputerowe, bulimia, anoreksja, coraz częściej spotykane depresje, próby samobójcze, destrukcyjne subkultury.

* Coraz więcej uwagi zwracano na współczesne zagrożenia, jak: narkotyki, sekty czy gry komputerowe.

Aktywizowano w ten sposób jednoznacznie negatywne wartościowanie GW, wszystkie traktując jednakowo krytycznie. Podobne nastawienie widać zresztą i w pierwszym typie szeregu, w którym GW zestawia się wprawdzie z mediami, ale widzianymi także raczej jako niebezpieczne (np. uzależniające).

4. NAZWA GRA WIDEO

Nazwa *gra wideo* jest na pewno mniej rozpowszechniona od nazwy *gra komputerowa*, jeśli chodzi o polszczyznę w ogóle, natomiast współcześnie odgrywa rolę pierwszoplanową wśród graczy i w mediach branżowych.

4.1. Dane słownikowe

Jednostka *gra wideo* nie pojawia się – w żadnej funkcji – w ani jednym z analizowanych słowników języka polskiego. Przyczyną tego stanu może być albo krótka obecność wyrażenia w polskich tekstach, albo jego specjalistyczność, środowiskowość, albo jedno i drugie⁸.

Jeden z badanych słowników (PSWP) notuje nazwę *wideogra* – regularną (analogiczną do formacji typu *wideokaseta*, *wideokonferencja*), ale pozostającą nieuaktywnionym potencjałem. Nie funkcjonuje ona bowiem w dyskursie – brak poświadczeń i w NKJP, i w mediach wyspecjalizowanych.

Dowodem na to, że słowniki nie dostrzegają (naj)nowszych zjawisk leksykalnych związanych z dziedziną GW i opisują zwykle stan miniony, są także definicje samego przymiotnika *wideo*. W słownikach jest on wciąż odnoszony tylko do dawnej technologii zapisu obrazu i dźwięku na taśmie magnetycznej, nie notuje się znaczenia związanego z ruchomym obrazem (czyli filmem), współcześnie często występującego w połączeniach typu *material wideo*.

⁸ Pomijam przyczynę polegającą na przeoczeniu leksykografów.

4.2. Etymologia, budowa słotwórcza

Nazwa pochodzi od angielskiego *video game*. Eksponowaną cechą jest w tym przypadku podstawowy element GW – prototypowa gra opiera się na ruchomym obrazie. Znaczenie realne jednostki jest w tym przypadku szersze od znaczenia słotwórczego, gdyż *grą wideo* określa się także te GW, którym dynamiczny obraz przysługuje w małym stopniu (wizualność jest głównie albo i tylko statyczna). Takie GW stanowią jednak peryferia kategorii, w ich przypadku uzasadnienia nazwy *gra wideo* można szukać w praźródle łacińskim, dotyczącym wizualności, widzenia (łac. *video* – ‘widzę’).

4.3. Praktyki dyskursywne

Jednostka *gra wideo* ma w NKJP znacznie mniej poświadczeń niż *gra komputerowa* (jedynie 139). Może to świadczyć o tym, że pojawiła się w polskich tekstach później lub jest zarezerwowana dla specjalistów i hobbystów. Na to drugie wskazuje frekwencja określenia *gra wideo* we współczesnych mediach wyspecjalizowanych: zarówno w papierowych czasopismach o grach, jak i w portalach internetowych określenie pojawia się o wiele częściej niż *gra komputerowa*⁹. Jest to obecnie podstawowa dla polskiej branży najogólniejsza nazwa GW.

Dane z NKJP¹⁰ pokazują, że wyrażenie *gra wideo* chętnie łączy się z:

a) rzeczownikiem *konsola (do)*

* [...] przemysł rozrywkowy przeżywa boom, możemy oczekiwać, że najbliższe dwa lata producenci konsol do gier wideo zaliczą do bardzo udanych.

* Ta niezwykle popularna konsola do gier wideo zapoczątkowała swe istnienie pod koniec lat 90 [...];

b) rzeczownikiem *producent*

* [...] od lat pracuje nie tylko w branży filmowej, ale też jako konsultant doradzający producentom gier wideo [...].

* Krzysztof Zych z polskiego oddziału ElectronicArts, największego producenta gier wideo na świecie, przewiduje, że już w przyszłym roku konsole do gier będą miały większy udział w rynku [...];

c) czasownikiem *grać (w)*

* [...] badania dowiodły jedynie korelacji pomiędzy problemami w szkole a graniem w gry wideo [...].

* Nie gram w gry wideo, a co za tym idzie, nie czerpię z nich inspiracji.

⁹ W próbie sześciu numerów czasopism przewaga *gry wideo* nad *grą komputerową* była prawie sześciokrotna.

¹⁰ Ograniczam się do danych z NKJP (pomijając tutaj dane z mediów branżowych), aby można było porównać wyniki z danymi dla *gry komputerowej*.

Popularność połączenia *konsola do gier wideo* bierze się stąd, że *gra wideo* bywa(ła) niekiedy rozumiana jako określenie bardziej szczegółowe, czyli gra przeznaczona na konsolę ewentualnie salonowy automat do gier – przeciwstawia się ją wtedy *grze komputerowej*, również rozumianej bardziej szczegółowo.

Gdyby pogrupować znaczeniowo elementy chętnie łączone z nazwą *gra komputerowa* w NKJP, należy wskazać w pierwszej kolejności kategorie:

a) ŚWIAT PRZEDSTAWIONY – elementy rzeczywistości wykreowanej w danej GRZE – bohaterowie, miejsca, zdarzenia czy ogólnie świat: *przeciwnicy, poziomy, bohater, przestrzeń*;

b) PRODUKCJA I SPRZEDAŻ: *rynek, dostawca, sprzedaż, branża*;

c) SPRZĘT I MIEJSCA: *konsola do gier wideo, platforma, salon, centrum*;

d) SYMPATIA – różnego typu określenia pozytywnie wartościujące GRĘ WIDEO lub coś z nią związanego: *fan, miłośnik, popularność, dominacja, miłość do gier wideo*;

e) UŻYWANIE, ODDZIAŁYWANIE – wszelkie określenia nazywające sposoby używania gry oraz jej wpływu na użytkownika: *uczą, poprawiają zdolność skupienia, uzależnienie od gier wideo, wykorzystuje do szkoleń gry wideo*.

Najczęstsze szeregi, w których umieszczano nazwę *gra wideo*, zawierały nazwy innych mediów i przekazów medialnych – były to filmy, telewizja, Internet, kino, jak też nazwy sprzętowe: komputer, konsola. Przykłady:

* Lawinowy wzrost popytu nastąpi na aparaty i odtwarzacze cyfrowe, różne przenośne urządzenia, a także Internet i gry wideo [...].

* [...] wiele mówiło się o przemocy w telewizji, filmach i grach wideo [...].

* Badania przeprowadzone w maju ubiegłego roku w Toskanii wykazały ogromny wzrost poziomu melatoniny w organizmach dzieci 6 do 12 lat, pozbawionych na pewien czas dostępu do telewizora, komputera i gier wideo [...].

5. NAZWA GRA CYFROWA

Nazwa ta jest najrzadsza wśród trzech omawianych, jednak o zauważalnej frekwencji. Pozwala to wstępnie przypuszczać, że jest to określenie najmłodsze i/lub najbardziej specjalistyczne z badanej trójki.

5.1. Dane słownikowe

Jednostka *gra cyfrowa* nie pojawia się w żadnym z badanych słowników języka polskiego, nawet jako przykładowe połączenie czy cytaty w artykułach hasłowych *gra* i *cyfrowy*.

5.2. Etymologia, budowa słowotwórcza

Podobnie jak dwa wcześniej analizowane wyrażenia, nazwa *gra cyfrowa* jest najprawdopodobniej kalką nazwy angielskiej – *digital game*. Nazwa nawiązuje do znaczenia przymiotnika *cyfrowy*, który nowsze słowniki odnotowują i objaśniają jako ‘oparty na funkcjonującym we współczesnej informatyce i technice sposobie zapisu danych, który wykorzystuje wielkości zmieniające się skokowo, zapisywane w formie cyfr, dzięki czemu możliwe jest szybkie i automatyczne przetwarzanie informacji za pomocą określonych urządzeń’ (WSJP). Zwraca więc uwagę na cechę GW inną niż dwie poprzednie nazwy – jej konstrukcję oraz niematerialną postać. Z perspektywy słowotwórczej jest to nazwa potencjalnie najszersza z trzech omawianych, mogłaby bowiem obejmować także gry niematerialne, niebędące jednak programami, tylko porcjami danych (np. plik PDF zawierający grę w postaci tekstu i statycznych obrazów, którego zawartość można wydrukować i używać w postaci papierowej). Znaczenie realne nazwy *gra cyfrowa* jest jednak węższe od słowotwórczego – w praktyce dyskursywnej bardzo trudno znaleźć użycia badanej nazwy w stosunku do gier mających postać cyfrową, ale niebędących programami.

5.3. Praktyki dyskursywne

Nazwa *gra cyfrowa* śladowo występuje w NKJP (jedno poświadczenie), niemal równie rzadko w mediach o GW. Najliczniej (co nie znaczy, że licznie) pojawia się w pracach naukowych – przykłady wykorzystania w tytułach monografii, rozdziałów w monografiach oraz artykułów w czasopismach naukowych:

- * *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. (Garda, 2016)
- * *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*. (Marak, Markocki, 2016)
- * *Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji*. (Krawczyk, 2016)
- * *Horror a gry cyfrowe*. (Markocki, 2016)
- * *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach*. (Babecki, 2018)
- * *Światy, które umierają na zawsze. Granica wiecznego powrotu w grach cyfrowych*. (Imbierowicz, 2019)
- * *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*. (Majkowski, 2019)
- * *Wizerunek Nikoli Tesli i jego wynalazków w grach cyfrowych*. (Kościelniak, 2021)

Z uwagi na zbyt małą liczbę użyc niełatwo formułować wiążące wnioski co do łączliwości nazwy. Chętnie łączy się z ona z przyimkiem *w*, często wskazującym, że bada się, czy i jak określone zjawisko dotyczy GW (*gatunek w grach*, *granica wiecznego powrotu w grach* itp.).

W mediach (nie tylko) branżowych nazwa *gra cyfrowa* występuje częściej nie jako nazwa najogólniejsza, tylko bardziej szczegółowa – oznaczająca GW oferowaną bez fizycznego nośnika, którą po zakupie można pobrać przez Internet na komputer lub konsolę. Tak rozumianą *grę cyfrową* przeciwstawia się *grze pudełkowej*, sprzedawanej na fizycznym nośniku (zwykle na płycie DVD) i w tradycyjnym opakowaniu:

* Gry cyfrowe nie posiadają eleganckiego opakowania, które można z dumą zaprezentować na półce, ale za to posiadają szereg innych zalet, które sprawiają, że to wariant, po który naprawdę opłaca się sięgnąć. [ppe.pl]

* Staramy się, żeby nasza oferta cenowo była jak najatrakcyjniejsza i w efekcie gry cyfrowe w większości przypadków są tańsze od edycji pudełkowych. [eurogamer.pl]

* Gry w wersji cyfrowej nie mają fizycznej postaci, są w pełni produktami elektronicznymi. Gra cyfrowa to gra w formie kodu elektronicznego. Historia cyfrowej dystrybucji gier sięga końcówki lat 90. [komputronik.pl]

* Według analityków z JuniperResearch w 2022 roku rynek gier cyfrowych będzie wart 160 miliardów dolarów, głównie dzięki „rosnącej popularności loot boksów”. [cdaction.pl]

Użycie nazwy *gra cyfrowa* w węższym rozumieniu łatwo rozpoznać – występuje ono wtedy, gdy można wymienić tę nazwę na *gra w wersji cyfrowej* czy *cyfrowe wydanie gry* (które również występują w tekstach). Takie użycia często spotyka się w przekazach, w których dominuje perspektywa biznesowa, co widać także w połączeniach takich, jak *rynek gier cyfrowych*, *kupować gry cyfrowe* itp.

Gra cyfrowa jest jedyną nazwą w badanej trójce, dla której znaczenie bardziej szczegółowe jest obecnie popularniejsze od znaczenia najogólniejszego.

6. Jakie możliwe nazwy GW nie występują w polszczyźnie

Na zakończenie chciałbym zwrócić uwagę na to, jakich nazw potencjalnie odpowiednich do nazywania wszystkich GW w polszczyźnie się nie używa – obserwacje dotyczące tego, czego nie ma (choć mogłoby być), mogą być bowiem równie cenne, jak opis tego, co jest.

Do najogólniejszych nazw GW w polszczyźnie nie należy *gra elektroniczna*. Wyrażenie to najczęściej oznacza typ sprzętu: małe urządzenie pozwalające grać zwykle w jedną grę zainstalowaną fabrycznie; może też określać łącznie taką przenośną minikonsolę i wgraną do niej grę. Nazwy *gra elektroniczna* używają powszechnie np. sklepy internetowe z zabawkami:

* Gry elektroniczne dla dzieci to zaskakujące i pełne ciekawych rozwiązań zabawki. Za sprawą wykorzystania elektroniki dzieci mogą przyjemnie i pożytecznie spędzać czas.

W powyższym przykładzie *gra elektroniczna* jest rodzajem przedmiotu (zabawki). Odrębności nazwy dowodzi też pojawienie się jej w PSWP jako przykładowego połączenia równorzędnego względem nazw *gra planszowa* i *gra komputerowa* (!). Stosowanie nazwy *gra elektroniczna* jako synonimu *gry wideo* i *gry komputerowej* zdarza się z rzadka w pracach naukowych, ale i wówczas nie jest określeniem pierwszoplanowym (np. tytułowym), lecz jedynie zamiennikiem stylistycznym (por. np. Gałuszka, 2017).

Nie funkcjonują w polszczyźnie potoczne uniwerbizmy od badanych nazw GW. Od *gra komputerowa* łatwo (byłoby) utworzyć jednostkę *komputerówka* (analogicznie do np. *gra planszowa* – *planszówka*). Tak się jednak, przynajmniej na razie, nie stało – *komputerówka* występuje najczęściej jako nazwa działu sklepów internetowych zawierającego ‘części i akcesoria komputerowe’. Z kolei *cyfrówka*, która byłaby regularnym uniwerbizmem od *gra cyfrowa*, oznacza potocznie ‘cyfrowy aparat fotograficzny’ lub ‘kamerę cyfrową’, nie zaś GW.

Brak takich uniwerbizmów może dziwić i nie sposób go wytłumaczyć możliwym lekko deprecjonującym wydźwiękiem tego typu nazw, ponieważ chętnie korzysta się z wielu tak zbudowanych (bardziej) szczegółowych nazw GW, np. dotyczących gatunków (*gra przygodowa* – *przygodówka*; *gra zręcznościowa* – *zręcznościówka*; *gra wyścigowa* – *wyścigówka*¹¹). Wadą nazwy *komputerówka* może być jej długość (aż pięć sylab).

PODSUMOWANIE

Analizy nazw *gra komputerowa*, *gra wideo*, *gra cyfrowa* wykazały, że mimo jednakowej referencji różnią się one pod wieloma względami.

Każda z trzech nazw słowotwórczo eksponuje inną cechę GW. W wielu kontekstach omawiane nazwy są w pełni wymienne, choć każda z nich może przyjąć znaczenie bardziej szczegółowe, czego najlepszym dowodem są wypowiedzi zawierające dwie z nich, np.:

* Jest szefem marketingu w firmie Ubisoft, wydawcy gier komputerowych i gier wideo.
[nkjp.pl]

¹¹ Przykłady użycia przywołanych uniwerbizmów w jednym z popularnych portali zajmujących się grami wideo [cdaction.pl]: *Kolejna darmowa gra na GOG.com to świetna przygodówka: Ubisoft podzielił się dziś z nami informacjami na temat nowej zręcznościówki z motocyklami, mierzącej na konsole następnej generacji, PC oraz X360: Trials Fusion; Super Impossible Road: Wyścigówka, w której aby wygrać, trzeba oszukiwać.*

Dla każdej z badanych jednostek, jeśli pełni ona funkcję nazwy najogólniejszej (odnoszącej się do wszystkich GW lub dowolnie wybranej), znaczenie realne różni się od słowotwórczego (jest szersze albo węższe). W przypadku *gry cyfrowej* znaczenie węższe jest (jeszcze) popularniejsze od znaczenia najogólniejszego.

Interesującą obserwacją łączącą trzy analizowane nazwy jest to, że chętnie(j) używa się ich w liczbie mnogiej niż w pojedynczej. Każda z nich chętnie służy – i laikom, i graczom – do wyrażania treści ogólnych, dotyczących wielu GW, a także mniej lub bardziej uprawnionych generalizacji. Pisząc o pojedynczej, konkretnej GW, stosuje się raczej jej tytuł, hiperonim *gra* lub nazwę bardziej szczegółową, np. dotyczącą gatunku.

Nazwy *gra komputerowa* i *gra wideo* wykazują odmienną łączliwość podczas praktyk komunikacyjnych. Używając pierwszej z nich, chętnie komunikuje się o używaniu bądź oddziaływaniu GW, ich zawartości i pozytywnym stosunku względem nich, ale też wskazuje na zagrożenia ze strony GW. Stosowanie nazwy *gra wideo* wiąże się z większą różnorodnością perspektyw widzenia GW oraz inną ich hierarchią (najważniejsze są kategorie: zawartość gry, produkcja i sprzedaż, sprzęt i miejsca, użytkowanie i oddziaływanie), jak też z niemal wyłącznie pozytywnymi skojarzeniami.

Ta wyraźnie odmienna łączliwość niewątpliwie wynika ze zróżnicowania użytkowników preferujących poszczególne nazwy. Dla całego dyskursu polskojęzycznego oraz dla niespecjalistów (niegraczy) podstawowa jest nazwa *gra komputerowa*, natomiast *gra wideo* to domyślna nazwa całej kategorii w przypadku graczy i mediów branżowych. Trzecie określenie, czyli *gra cyfrowa*, wyraźnie ustępuje frekwencją dwu pozostałym, niezależnie od typu dyskursu, najlepiej zaś odnajduje się w pracach naukowych.

Tytuły prac naukowych o GW są ciekawym kontekstem i uzupełnieniem badań danych z NKJP i mediów growych. Analiza blisko stu pięćdziesięciu pozycji (w większości rozdziałów w monografiach i artykułów w czasopismach naukowych, kilku monografi) wykazała, że badacze używają wszystkich trzech analizowanych nazw. W tomach zbiorowych w tytułach rozdziałów pojawiają się obok siebie *gry wideo* (np. *Zmiany istotności motywów z gier wideo w świetle teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna – Sobieraj, 2019*), *gry komputerowe* (np. *Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument – Lekszycka, 2019*) oraz *gry cyfrowe* (przykłady podawałem wcześniej); zdarza się też, że dwa różne określenia występują w jednym tytule (np. *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych – Popiołek, 2019*), co jest najlepszym dowodem na ich pełną wymiennność, motywowaną wyłącznie stylistycznie (zapobieganie niefunkcjonalnemu powtarzaniu

słownictwa). Jeśli zaś autor(ka) różnicuje znaczeniowo omawiane jednostki, wyjaśnia na wstępie, jak i po co to robi (np. Gałuszka, 2017; Garda, 2016). Teksty naukowe okazują się w efekcie sferą najbardziej różnorodną nazewnictwo (co niewątpliwie wiąże się z tym, że wśród badaczy GW są zarówno growi laicy, jak i różnego typu gracze – okazjonalni, profesjonalni), choć oczywiście poszczególne nazwy nie występowały w badanej próbie z jednakową częstością: 48,3% spośród analizowanych tytułów zawierało nazwę *gra komputerowa*, 43,4% – nazwę *gra wideo*, a 8,3% tytułów – nazwę *gra cyfrowa*. *Gra cyfrowa* w znaczeniu najogólniejszym może więc obecnie jawić się głównie jako termin naukowy.

BIBLIOGRAFIA

SŁOWNIKI WRAZ ZE SKRÓTAMI

- ISJP – Bańko, M. (red.). (2001). *Inny słownik języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
USJP – Dubisz, S. (red.). (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
SWJP – Dunaj, B. (red.). (1998). *Słownik współczesnego języka polskiego*. T. 1–2. Przegląd Reader's Digest.
PSWP – Zgólkowa, H. (red.). (1994–2005). *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*. Wydawnictwo Kurpisz.
WSJP – Żmigrodzki, P. (red.). (2007-). *Wielki słownik języka polskiego*. Instytut Języka Polskiego PAN, wsjp.pl

LITERATURA

- Babecki, M.J. (2016). *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza efektywności, struktury, tematykacji, funkcji*. Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
Babecki, M. (2018). Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach. *Studia Medioznawcze*, 1, 45–55.
Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Wydawnictwo Adam Marszałek.
Gałuszka, D. (2017). *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*. Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner.
Garda, M.B. (2016). *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
Imbierowicz, E. (2019). Światy, które umierają na zawsze. Granica wiecznego powrotu w grach cyfrowych. *Homo Ludens*, 1, 77–91.
Juul, J. (2010). Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”. W: M. Filiciak (red.). *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (ss. 37–62). SWPS Academica.
Kłosiński, M., Maj, K.M. (red.). (2019). *Dyskursy gier wideo*. Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
Kościelniak, J. (2021). Wizerunek Nikoli Tesli i jego wynalazków w grach cyfrowych. *Homo Ludens*, 1, 117–131.

- Krawczyk, S. (2016). Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji. *Kultura Współczesna*, 2 (24), 20–32.
- Lekszycka, M. (2019). Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument (ss. 195–216). W: M. Kłosiński, K.M. Maj (red.). *Dyskursy gier wideo*. Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Maćkiewicz, J. (2017). Badanie mediów multimodalnych – multimodalne badanie mediów. *Studia Medioznawcze*, 2, 34–42.
- Majkowski, T.Z. (2019). *Języki gromowiesci. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Markocki, M. (2016). Horror a gry cyfrowe. W: D. Brzostek, A. Kobus, M. Markocki (red.). *Po-tworna Wiedza. Horror w badaniach kulturowych* (ss. 253–284). Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Niebrzegowska-Bartmińska, S. (2015). O profilowaniu językowego obrazu świata. *Poradnik Językowy*, 1, 30–44.
- Popiołek, P. (2019). Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych (ss. 237–266). W: M. Kłosiński, K.M. Maj (red.). *Dyskursy gier wideo*. Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Sobieraj, F. (2019). Zmiany istotności motywów z gier wideo w świetle teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna (ss. 145–158). W: M. Kłosiński, K.M. Maj (red.). *Dyskursy gier wideo*. Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Urbńska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

NAZWY GRA KOMPUTEROWA, GRA WIDEO, GRA CYFROWA W POLSZCZYŹNIE

ANALIZA SEMANTYCZNO-PRAGMATYCZNA

Streszczenie

Celem artykułu jest opis i porównanie charakterystyk językowo-komunikacyjnych trzech najogólniejszych nazw GRY WIDEO w polszczyźnie. Główne źródła danych stanowiły słowniki języka polskiego, Narodowy Korpus Języka Polskiego oraz przekazy pochodzące z mediów wyspecjalizowanych zajmujących się grami wideo. Badania wykazały, że analizowane jednostki różnią się znaczeniem słowotwórczym i realnym, łączliwością znaczeniową oraz częstością występowania w dyskursie i zasięgiem społecznym.

Słowa kluczowe: gra komputerowa; gra wideo; gra cyfrowa; nazwa; korpus; media; słownik; dyskurs; znaczenie

THE NAMES *COMPUTER GAME*, *VIDEO GAME*, *DIGITAL GAME* IN POLISH:
SEMANTIC-PRAGMATIC ANALYSIS

S u m m a r y

The aim of the article is to describe and compare the linguistic and communication characteristics of the three most general names of “video games” in Polish. The main sources of data were dictionaries of Polish, the National Corpus of the Polish Language, and messages from specialized media dealing with video games. The research has shown that the analyzed units differ in word-formation and real meaning, semantic connectivity, frequency of occurrence in the discourse and social range.

Keywords: computer game; video game; digital game; name; language corpus; media; dictionary; discourse; meaning