

KRZYSZTOF KASZEWSKI

Uniwersytet Warszawski, Polska

ORCID: 0000-0002-8789-2405

Copyright and License: Copyright by Instytut Języka Polskiego PAN, Kraków 2025. This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution – NoDerivatives 4.0 International (CC BY- ND 4.0) License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode.pl>).

JĘZYKOWE MODYFIKACJE TYTUŁÓW GIER WIDEO W PRZEKAZACH MEDIALNYCH

Słowa kluczowe: gra wideo, tytuł, media, modyfikacja, recenzja, news.

STRESZCZENIE

Gry wideo to dynamicznie rozwijający się sektor mediów i rozrywki, wciąż ewoluujący i dostarczający nowych zjawisk komunikacyjnojęzykowych, wartych naukowego oglądu. Jednym z podstawowych elementów werbalnych gier wideo są ich tytuły, które można zaliczać do ideonimów lub chrematonimów. Typowe dla tytułów gier wideo jest to, że w większości są w języku angielskim i bardzo często występują w przekazach medialnych, w których są na różne sposoby przekształcane. Celem artykułu jest ukazanie podstawowych modyfikacji, jakim podlegają tytuły gier wideo w przekazach mediów wyspecjalizowanych, jak też określenie możliwych funkcji i przyczyn tych zabiegów. Badaniu poddano modyfikacje tytułów gier wideo odnalezione w recenzjach i newsach zamieszczanych w zdecydowanej większości w popularnych polskich serwisach internetowych zajmujących się rozrywką elektroniczną. Dokonano analizy strukturalnej rozmaitych przekształceń z uwzględnieniem ich semantyki, nacechowania stylistycznego i funkcjonalności. Wyróżniono i opisano najczęstsze typy modyfikacji tytułów: tworzenie skrótowców, pozostawianie tylko nazwy serii, ograniczenie się do jednego słowa tytułu, wykorzystanie samej liczby obecnej w tytule, doraźne tłumaczenie tytułu. Do głównych funkcji badanych zabiegów należy ekonomizacja przekazu, urozmaicenie i zapobieganie monotonii językowej, rzadziej zabawa lub wartościowanie. Popularność tekstowych modyfikacji tytułów gier wideo może wiązać się z wieloma cechami samych gier i dyskursu medialnego na nich skoncentrowanego: ludycznością, mniej formalnego charakteru, środowiskowości, seryjnego charakteru wielu gier, anglojęzycznością i długością tytułów gier.

1. TYTUŁOWANIE GIER WIDEO

Pisząc o nazewnictwie mediów, K. Skowronek i M. Rutkowski (2004a, s. 40–42) dowodzili, że można je postrzegać w kategoriach ideonimów (nazw wytworów kultury duchowej człowieka) bądź chrematonimów (wytworów materialnych, handlowych itp.). Ta dualność tak samo, a może nawet silniej, odnosi się do gier wideo (dalej: GW) i jest związana z ich wielowymiarową naturą.

GW należą do świata kultury i idei choćby przez to, że często zawierają treść symboliczną, opowieść, narrację. Same nie mają postaci materialnej: są kodem cyfrowym. W ten sposób GW zbliżają się do typowych dzieł kultury, jak utwory literackie, filmowe czy muzyczne, a ich tytuł ma charakter ideonimu¹.

Z drugiej strony GW są nierozzerwalnie związane z technologią i sprzętem elektronicznym. Można je też postrzegać jako medium (Sikorska, 2023; Petrowicz, 2016) oraz ważny produkt rynkowy (Sikora, 2013). Z perspektywy techniczno-biznesowej tytuły GW to chrematonimy, czyli nazwy materialnych wytworów ręki ludzkiej (Kosyl, 2001, s. 447).

Każda typowa GW jest zatytułowana², najczęściej po angielsku. Ułatwia to marketing i zwiększa liczbę potencjalnych klientów, ponieważ angielszczyzna jest globalnym językiem branży i wspólnym językiem graczy na całym świecie. Brak tłumaczenia tytułów GW na język polski sprawia, że są one pod tym względem podobne do nazw wytworów techniki (nazw modeli samochodów, telefonów czy lodówek nie przekłada się na język polski – w przeciwieństwie do tytułów dzieł kultury, jak książki czy filmy).

W polskich wydaniach GW występuje również łączenie w tytule elementów anglo- i polskojęzycznych. W oryginalnej postaci pozostaje zwykle początek tytułu, będący nazwą serii, dzięki czemu na wszystkich rynkach funkcjonuje ta sama nazwa marki, stanowiąca znak rozpoznawczy produktu i gwarancję jego jakości. Dalsza część, dotycząca kolejnego elementu serii, zostaje przetłumaczona na język polski, np. *Star Wars Jedi: Ocalały*; *King's Bounty: Mroczna siła* czy *Prince of Persia: Piaski czasu*³. Tytuły w całości polskie występują rzadko, w kilku ściśle określonych sytuacjach⁴.

Tytuły GW pełnią liczne funkcje wyróżnione dla nazw własnych przez Rutkowskiego (2001, s. 13–27). Podstawową jest funkcja identyfikacyjna (dyferencjacyjna)⁵, pozostałe

¹ Wiele typów dzieł kultury/sztuki może nie mieć tytułu – nie są rzadkością takie utwory liryczne, obrazy, grafiki, rzeźby.

² Trzeba podkreślić też to, że w polszczyźnie gry wideo mają tytuły, a nie nazwy – wyraźnie odróżnia to programy będące grami od innych ich rodzajów (w przypadku programów użytkowych mówi się o nazwach).

³ Taka międzyjęzykowa konwencja występuje też w tłumaczeniach tytułów seriali (Naruszewicz-Duchlińska, 2016a, s. 151).

⁴ 1) Gry tworzone w Polsce przez polskie studia (np. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*); 2) gry dla (naj)młodszych graczy (*Kangurek Kao, Dziedzictwo Hogwartu*); 3) gry związane z innymi dziełami kultury, przede wszystkim z filmami (*Epoka lodowcowa* – ang. *Ice Age*); 4) gry odwołujące się do uniwersów znanych z innych dzieł przełożonych na polski (*Śródziemie: Cień Mordoru* – ang. *Middle-earth: Shadow of Mordor*); 5) gry wykorzystujące w tytule nazwy własne mające polskie wersje (*Syberia 3* – ang. *Siberia 3*).

⁵ Choć pod jednym tytułem może kryć się więcej niż jedna GW.

(deskrypcyjna, ekspresywna, pamiątkowa i aluzyjna, impresywna, poetycka) tak samo jak w przypadku innych obiektów są fakultatywne i mogą dla różnych tytułów tworzyć rozmaite układy i hierarchie. Niedostatek badań tej grupy onimów nie pozwala ocenić, czy w przypadku GW tytuł ma równie duże znaczenie marketingowe⁶, jak np. w przypadku seriali (Naruszewicz-Duchlińska, 2016b, s. 3).

2. OBSZARY BADAŃ NAD TYTUŁAMI DZIEŁ KULTURY

Tytuły dzieł kultury są niewątpliwie jednym z częściej analizowanych elementów. Rozmaite badania nazewnictwa medialnego nie objęły jednak jak dotąd tytułów GW, co jest do pewnego stopnia zrozumiałe: analizy różnych aspektów tego stosunkowo młodego medium dopiero się rozwijają; poza tym opis np. sposobów tworzenia tytułów dotyczyłby głównie angielszczyzny, a nie języka polskiego⁷.

Mimo że naukowa obserwacja tytułów dzieł kultury ma w Polsce długą tradycję i bogaty dorobek (por. np. Kaszewski, 2015; Kowalik, 2008; Loewe, 2023, s. 285–289; Naruszewicz-Duchlińska, 2016a, 2016b; Skowronek, Rutkowski, 2004a, 2004b; Skowronek, 2020, s. 146–158; Szkudlarek-Śmiechowicz, 2016; Ślawska, 2008; Wojtak, 2004, s. 21–23; Wojtak, 2009a, s. 281; Wojtak, 2009b, s. 18–19; Wojtak, 2019), to zwykle dotyczy zagadnień innych niż podnoszone w tym artykule. W odniesieniu do nazw medialnych (zarówno mediów, jak i konkretnych przekazów medialnych – z tytułami tekstów prasowych na czele) skupiano się na ich strukturze, mechanizmach powstawania, motywacji semantycznej czy potencjalnych funkcjach względem odbiorcy.

Istnieją także opracowania dotyczące wykorzystania tytułów dzieł kultury przy tworzeniu nazw czy treści innych dzieł, odwołujące się zazwyczaj do kategorii intertekstualności, aluzji czy gier językowych. Najwięcej takich opracowań dotyczy nagłówków prasowych. Wykazano, że wykorzystuje się do ich tworzenia tytuły książek, filmów, seriali czy piosenek (zob. np. Bartmiński, Niebrzegowska-Bartmińska, 2009, s. 221; Pałuszyńska, 2006, s. 61; Grochala, 2002; Rej, 2024), które bywają też budulcem polskich haseł i sloganów politycznych (np. Śleziak, 2020) oraz tekstów reklamowych (np. Burska, 2022; Milusz, 2013; Rumińska-Cela, 2010). Tego typu analizy pokazują, że tytuły dzieł kultury bywają wykorzystywane w niezmienionej formie (gry znaczeniowe) bądź są modyfikowane strukturalnie. Wśród mechanizmów trzeba wymienić wymianę i rozszerzenie składu leksykalnego tytułów oraz zmianę form gramatycznych składników (zwłaszcza w kategorii liczby).

Trudno jednak znaleźć opracowania poświęcone kontekstowym substytutom pełnych tytułów rozmaitych dzieł (gazety, książki, filmu, serialu, audycji radiowej czy telewizyjnej). Oryginalny tytuł i jego przekształcenie odnoszą się w takich sytuacjach

⁶ Pomijam tu sytuację tytułu stanowiącego kolejną część cyklu o ugruntowanej renomie.

⁷ W wypadku anglojęzycznych tytułów seriali badano kreatywność translatorską (Naruszewicz-Duchlińska, 2016a). Także w odniesieniu do gier wideo mamy prace poświęcone ich tłumaczenia i lokalizacji (O'Hagan, Mangiron, 2013), w których wspomina się o przekładaniu tytułów

do tego samego przekazu⁸. Analizy dyskursywnego (u)życia tytułów są ważne, gdyż – co zauważają Rutkowski i Skowronek (2020, s. 15) – sam dobór nazw własnych, ich form fleksyjnych i składniowych, sposobów zapisu, współobecność z innymi elementami składniowymi czy zdaniowymi może być znakiem pewnych ideologii, praktyk społeczno-kulturowych czy zasad warsztatowych związanych z odbiorcą. Brak analiz tekstowych substytutów tytułów tradycyjnych dzieł kultury doskwiera tym bardziej, że stanowiłyby one znakomity materiał porównawczy dla badań nowszego materiału, czyli tytułów GW. W tej sytuacji niniejszą analizę można widzieć jako zaczątek badań tego typu modyfikacji w odniesieniu do najróżniejszych typów tytułów w dyskursie medialnym.

3. MATERIAL EMPIRYCZNY, PYTANIA BADAWCZE

W przekazach medialnych tytuły GW występują bardzo często i chętnie sytuują się w strategicznych pozycjach tekstowych, z tytułami tekstów i lidami na czele. W obrębie artykułu nie da się ukazać wszystkich praktyk dyskursywnych, dlatego do badania w pierwszej kolejności wybrałem przekazy pisane przez członków redakcji mediów growych, ważne dla dyskursu rozrywki elektronicznej (prestżowe i normotwórcze), reprezentujące popularne kategorie gatunkowe (a więc liczne) oraz wystarczająco długie, by tytuł miał okazję wystąpić wielokrotnie. Te warunki najlepiej spełniały recenzje i newsy, które zamieszcza każde dbające o reputację medium growe. Przykładów modyfikacji poszukiwałem przez lekturę przekazów najpopularniejszych polskich mediów wyspecjalizowanych w rozrywce elektronicznej, jak portale internetowe ppe.pl, Eurogamer.pl, cdaction.pl, GRYOnline.pl, gram.pl oraz w mediach o długiej tradycji jak na tę branżę – w ostatnich papierowych polskich czasopismach, czyli „CD-Action” oraz „PSX Extreme”. Analiza miała charakter synchroniczny: ogromna większość zgromadzonych przykładów pochodzi z lat 2022–2024, czyli przekazów stosunkowo świeżych w momencie badania⁹, gdyż celem było ukazanie współczesnej postaci zjawiska.

Za modyfikację językową tytułu gry wideo¹⁰ uznawałem każdą operację polegającą na stworzeniu i użyciu elementu językowego o charakterze nazwy własnej, derywowanego od pełnej, oficjalnej wersji tytułu gry wideo. Modyfikacje były zawsze krótsze od oryginalnego tytułu, przyjmowały postać pojedynczego wyrazu tekstowego lub połączenia wyrazów. Każda modyfikacja była w tekście całkowicie wymienna z pełną wersją tytułu GW – stanowiła jej tekstowy substytut.

⁸ Nawet pobieżna kwerenda pokazuje np., że tytuły gazet były i są modyfikowane, na różne sposoby, w mowie i piśmie: „Życie Warszawy” to „Życie”; „Dziennik Gazeta Prawna” to DGP; „Rzeczpospolita” to Rz; „Gazeta Wyborcza” to „Wyborcza” itd.

⁹ W przypadku przekazów internetowych czasem trudno określić dokładny czas publikacji (brak danych lub wielokrotne aktualizowanie publikacji).

¹⁰ Ze względów stylistycznych w artykule używam też nazwy „przekształcenie”.

Po zgromadzeniu około stu przykładów¹¹ modyfikacji tytułów podzieliłem je na kategorie, kierując się kryterium mechanizmu modyfikacji tytułu. Zbadałem, jakie cechy tytułów GW pozwalają na rozmaite modyfikacje i jakie typy tytułów mogą sprzyjać konkretnym przekształceniom. Odnotowałem rozmaite zjawiska, w tym osobliwości językowe i komunikacyjne związane z różnymi typami przekształceń i konkretnymi tytułami. We wnioskach próbuję odpowiedzieć na pytanie, dlaczego tytuły GW wideo są tak chętnie przekształcane w tekstach, znacznie częściej niż tytuły dzieł literackich czy filmowych.

Prezentowane badanie zwiększa wiedzę onomastyczną o tytułach GW, jak też o określonym typie przekształceń tytułów w dyskursie – nieopisywanym dotąd naukowo, mimo że funkcjonował i funkcjonuje w mediach od dawna, również w odniesieniu do onimów prasowych, radiowych czy telewizyjnych.

4. TYPY MODYFIKACJI TYTUŁÓW GIER WIDEO W PRZEKAZACH MEDIALNYCH

4.1. Uwagi wstępne

Używanie tytułów GW w przekazach medialnych poświęconych rozrywce elektronicznej jest naturalne i nieuniknione. Wynika choćby z dążenia do precyzji oraz z wielości funkcji pełnionych przez te nazwy. Charakterystyczne dla dyskursu elektronicznej rozrywki jest też to, że w jednym tekście nierzadko używa się tytułów wielu GW, nie tylko tej stanowiącej główny temat recenzji czy newsa. Bardzo często porównuje się bowiem nowe GW ze starszymi: z wcześniejszymi GW danego wydawcy, autora; starszymi gramami z danego gatunku, o podobnej tematyce itp..

Tytuły GW niewątpliwie najczęściej pojawiają się w tekstach w pełnej wersji, a ich użycia różnią się jedynie pod względem fleksyjnym – część z nich jest odmieniana, a część (większa) nie¹². Zapisuje się je zwykle bez kursywy czy cudzysłowu, jedynym sygnałem ich statusu są wielkie litery na początku wyrazów. Dążenie do uniknięcia monotonii każe jednak nadawcom sięgać po techniki urozmaicania tekstu, a jednym z podstawowych sposobów jest modyfikowanie oryginalnych, pełnych tytułów.

Przekształcenia prawie zawsze dotyczą tytułów złożonych z co najmniej dwóch wyrazów tekstowych. Wiele tytułów GW to formacje rozbudowane, wielowyrazowe¹³. Łatwo zatem spodziewać się, że najważniejszym ogólnym mechanizmem modyfikacji jest skracanie, a jedną z głównych funkcji – ekonomizacja przekazu, typowa dla całego współczesnego dyskursu medialnego (Grzelka, 2013).

¹¹ Ograniczenie się do takiej liczby poświadczeń wynikało stąd, że już po zgromadzeniu ok. 50 przykładów modyfikacji ogólne mechanizmy zaczęły się powtarzać.

¹² O polskich zwyczajach i tendencjach fleksyjnych dotyczących angielskich tytułów gier wideo pisał m.in. Kaszewski (2016).

¹³ Różni to je np. od tytułów seriali, które zwykle są jedno- lub dwuelementowe (Naruszewicz-Duchlińska, 2016b, s. 7).

4.2. Utworzenie skrótowca

Jednym z podstawowych sposobów przekształcania tytułów GW jest stosowanie skrótowców, czyli formacji złożonych z pierwszych liter kolejnych składników tytułu:

- [1] Nie sposób nie odnieść wrażenia, że LoP zatrzymało się o krok od wielkości. [CDA – *Lies of P*]
- [2] Jak pewnie pamiętacie, finał poprzedniej części postawił uniwersum MK na głowie. [CDA – *Mortal Kombat*]
- [3] Akcja TLoU ma miejsce w 2033 roku, dwadzieścia lat po upadku cywilizacji. [GOL – *The Last of Us*]
- [4] Kariera strukturą nawiązuje do starych odsłon serii, zwłaszcza FM3. [GOL – *Forza Motorsport 3*]
- [5] Nie można też przejść bez komentarza obok jednej z największych kontrowersji dotyczących TWP [GOL – *Total War: Pharaoh*]
- [6] Porównania z w gruncie rzeczy pierwszym dużym naśladowcą formuły FromSoftware, którym było LoTF (2014), wydają się nieuniknione. [PSX – *Lords of the Fallen*]

Skrótowce tworzy się od tytułów dłuższych niż jednowyrazowe. Im dłuższy tytuł, tym większy zysk z zastosowania takiej modyfikacji. Stosowaniu skrótowców bardzo sprzyja anglojęzyczność tytułów gier wideo i wynikająca z niej konwencja ortograficzna zapisywania każdego elementu tytułu wielką literą¹⁴.

W przypadku tytułów najnowszych GW (a więc jeszcze niekoniecznie powszechnie znanych) w tekście najpierw pojawiała się pełna wersja tytułu (w recenzji jest zwykle tytułem tekstu), dopiero potem utworzony od niej skrótowiec. Jeśli zaś mowa o GW od dawna dobrze znanej graczom czy niezmiernie popularnej w ostatnim czasie, skrótowce mogą pojawiać się od razu. Przykładem takich nazw mogą być MK oznaczające *Mortal Kombat* w cytacie [2] czy TLoU zamiast *The Last of Us* w przykładzie [3]¹⁵.

Skrótowiec nie zawsze tworzy się od całego tytułu GW. Czasem powstaje on tylko od tytułu serii lub tylko od tytułu danej części serii (wyraźnie częstsza jest pierwsza sytuacja):

- [7] Recenzja WoW *Dragonflight* – nowe szaty króla MMORPG [GOL]
- [8] Zaczniemy od tego, czym w ogóle nowy PoP jest i czy Ubisoft kocha również tytułowego księcia Persji [GOL]

¹⁴ Małą literą zapisuje się wyrazy funkcyjne (spójniki, przyimki), tak samo jak w języku polskim.

¹⁵ Do skrótowców rozpoznawanych bezkontekstowo, odnoszących się do najsłynniejszych lub najpopularniejszych tytułów lub serii GW, można też zaliczyć: CS – *Counter-Strike*, FF – *Final Fantasy*, GTA – *Grand Theft Auto*, LoL – *League of Legends*, RE – *Resident Evil*, PES – *Pro Evolution Soccer*.

- [9] Skoro wprowadza ogromny zamęt w całym uniwersum AC, twórcy postanowili pokazać nam jej początki, aby późniejsze obserwowanie jej działań miało w sobie jeszcze większą dozę tragizmu [GOL]
- [10] Star Wars: KotOR po 20 latach. To jedna z najbardziej wpływowych serii gier RPG [EGM]
- [11] Po prawie pół roku czekania NFS Unbound ma jedno zupełnie nowe auto, ale trzeba za nie dopłacić 50 zł [GOL – *Need for Speed: Unbound*]
- [12] Sniper: GWC miał swoją premierę 22 listopada 2019 roku [GOL – *Sniper: Ghost Warrior Contracts*]

W przykładzie [7] WoW oznacza nazwę całej gry (*World of Warcraft*), a *Dragonflight* to tytuł dodatku (rozszerzenia wersji podstawowej). W przykładzie [8] PoPto skróto- wiec od nazwy serii/marki (*Prince of Persia*), a podtytuł recenzowanej części (*The Lost Crown*) został w tym miejscu pominięty. Jeszcze inaczej jest w przykładzie [10], gdzie nazwa uniwersum pozostała w pełnej wersji, skrócono zaś podtytuł, co jest zrozumiałe z uwagi na jego długość – *Knights of the Old Republic*.

W przypadku niektórych skrótowców, jak LoL czy WoW, zachodzi homonimia z innymi popularnymi internetowymi skrótowcami (LOL – ang. *Loughing Out Loud*) lub jednostkami leksykalnymi – zapożyczonym wykrzyknikiem *wow!* Sprawia to, że te formy nabierają dodatkowego potencjału ludycznego (*LoL*) i ekspresywnego (*wow!* wyraża bowiem silne pozytywne emocje – podziw, uznanie. Trzeba podkreślić, że grove skró- towce potrafią zwrócić uwagę starannością tworzenia (przestrzega się zasad użycia wielkich i małych liter), użycia (niejednokrotnie są wzorcowo odmieniane¹⁶) oraz produktywności słowotwórczą (tworzy się od nich kolejne formacje):

- [13] BioWare to jednak nie jedyne studio, którego przyszłość została ukształtowana dzięki KotOR-owi [EGM – *Knights of the Old Republic*]
- [14] *Hextech Mayhem: A League of Legends Story*. Poznajcie rytmiczną platformówkę osadzoną w uni- wersum LoL-a [PPE]
- [15] Recenzja *Call of Duty: Black Ops 6*. Czegoś takiego w CoD-zie jeszcze nie widziałem [GMZ]

[16] Są też lepsze momenty, jak pierwsza misja wzorowana na uwalnianiu Price’a z gułagu w MW2 – jedna z nielicznych, które przypominają pełnoprawne etapy CoD-owych kampanii, standardowa misja z pokładu samolotu kanonierki czy też nawet pomysłowa kopia *braindance’u* z *Cyberpunka 2077*, kiedy musimy manipulować zapisem z kamer przemysłowych. [GOL]

Wzorcową odmianę skrótowców ukazują przykłady [13], [14] i zwłaszcza [15], a potencjał derywacyjny skrótowca prezentuje przymiotnik „COD-owych” w przykładzie [16]. Zwracam uwagę na ten szczegół, ponieważ nietrudno spotkać się z przekonaniem,

¹⁶ Tym bardziej że jest to zjawisko coraz rzadsze w polszczyźnie, czego dowodem jest aprobowanie nieodmienności skrótowców przez słowniki normatywne (Polański, 2018).

że media internetowe, zwłaszcza skupione na rozrywce, niespecjalnie dbają o staranność językową.

4.3. Skrócenie tytułu do jednej z dwóch głównych części

Wiele GW ma tytuł złożony z dwóch głównych części: pierwszą stanowi tytuł serii, drugą – tytuł danej części serii (GW często tworzą serie). Skracanie tego typu tytułów jest szczególnie częste i polega zazwyczaj na pozostawieniu tytułu części cyklu:

[17] W *Ragnaroku* obie bronie są dostępne od samego początku, toteż wspomniany problem znika, a wybór staje się kwestią indywidualnych upodobań. [GOL – *God of War: Ragnarok*]

[18] Twórcy *Space Marine'a 2* mają powody do radości – gra została ciepło przyjęta zarówno przez recenzentów, jak i graczy. [CD – *Warhammer 40,000: Space Marine 2*]

[19] Mamy też drzewko umiejętności, choć ono także nie wprowadza niczego nowego – kolejno odblokowywane zdolności mieliśmy szansę zobaczyć w poprzednich odsłonach cyklu (głównie w *Valhalla*, choć kilka z nich przypomina te z *Odysei*). [GOL – *Assassin's Creed: Mirage*]

[20] Dostaliśmy jednak pełen zestaw w pełnej cenie, w którym wszystko składa się na najbardziej rozczarowującą część cyklu od wielu lat. Nawet niesławne *Infinite Warfare*, *Ghosts* czy *Black Ops 4* z trybem battleroyale zamiast kampanii ostatecznie zrobiły lepsze wrażenie. [GOL – *Call of Duty: Modern Warfare III*]

Użycie tylko tytułu opisywanej części cyklu skraca przekaz przy zachowaniu precyzji wypowiedzi. Odbiorca może ustalić, o jaki pełny tytuł chodzi, dzięki lekturze wcześniejszych partii tekstu albo dzięki merytorycznej wiedzy o GW. Na szczególną uwagę zasługują cytaty [19] i [20], które zawierają dwie i trzy takie modyfikacje. Pisząc w jednym zdaniu o dwóch (*Assassin's Creed: Valhalla*, *Assassin's Creed: Odysey*) lub trzech (*Call of Duty: Infinite Warfare*, *Call of Duty: Ghosts*, *Call of Duty: Black Ops 4*) grach z danego cyklu nadawca był wręcz zmuszony zrobić coś, by nie zamęczyć odbiorcy nieustannym powtarzaniem tytułu serii.

Pozostawienie samego tytułu cyklu jest rzadsze, gdyż mniej precyzyjne, wymaga ponadto dodania do nazwy własnej odpowiednich określeń pospolitych:

[21] Subskrybenci Game Passa zaczęli otrzymywać powiadomienia z informacją, że najnowsza odsłona cyklu *Call of Duty* trafi do flagowej usługi Microsoftu w dniu swojej premiery. [GOL]

[22] Kanadyjskie studio dzieli się kolejnymi informacjami i ujęciami z nadchodzącej odsłony serii *Dragon Age*. [GRM – *Dragon Age: The Veilguard*]

[23] Wersja demo *Test Drive Unlimited: Solar Crown* gotowała nas na najgorsze. Z ulgą donoszę, że najgorsze nie nastąpiło. I choć TDU ma wielkie problemy, broni się na tyle, by rozpatrzyć go jako odświeżającą odskocznikę od *Forzy Horizon*... za rok, może dwa. [GOL]

[24] Nowy *Battlefield* mierzy wysoko. [EGM]

Częste są tu określenia typu „nowa/najnowsza część serii/cyклу” czy też „odsłona”, choć może ich nie być, jeśli pełny tytuł jest w pobliżu, jak w przykładzie [23]. Specyficzny jest przykład [24], w którym konstrukcja „nowy *Battlefield*” odnosi się do gry powstającej, której oficjalny tytuł nie jest jeszcze znany/ustalony. Na analogicznej zasadzie pisze się o „nowym *Tomb Raiderze*”, „nadchodzącym *Prince of Persia*” itd., zastępując tytuł, którego właściwie jeszcze nie ma.

Zdarza się też, że w jednym tekście pojawiają się oba wyżej przedstawione sposoby skracania – w recenzji gry *Total War: Pharaoh* używano naprzemiennie tytułu części serii – *Pharaoh* [25] – oraz tytułu całej serii (*Total War*) uzupełnionego o pospolity element precyzujący („nowy”) [26]:

[25] *Pharaoh* to gra, która zabiera nas do wyjątkowo ciekawego i dość enigmatycznego okresu z dziejów ludzkości. [GOL]

[26] Paradoksalnie nowy *Total War* błyszczy najjaśniej w obszarach, na których nie skupiano się szczególnie podczas promocji gry. [GOL]

Drugi podtyp tej operacji dotyczy takich tytułów GW, w których pierwsza część (zwykle do dwukropka) nie stanowi tytułu serii. To nazwy skonstruowane w konwencji typowej dla anglijszczyzny, tego typu zastosowanie dwukropka nie zostało jak dotąd w polskiej interpunkcji opisane ani skodyfikowane (por. Podracki, 2022, XXXV–XXXVII; Polański, 2018, 145–147). W tym wypadku częstsze jest skracanie tytułu do pierwszej części. Nie dodaje się żadnych określeń, czyli modyfikacja przebiega nieco inaczej niż w przypadku tytułów rozpoczynających się od nazwy serii:

[27] Skoro już mowa o platformie Valve, warto wspomnieć, że popularność *Kingdom Come* faktycznie jest odczuwalna. [CD – *Kingdom Come: Deliverance*]

[28] Podobnie jak we wspomnianym tytule polskiego studia, tak i tutaj ogromne znaczenia mają nasze wybory, z tym, że system decyzji ma w *Banishers* zupełnie inną strukturę. [EGM – *Banishers: Ghosts of New Eden*]

[29] *Avatar* Ubisoftu okazał się lepszą grą, niż myślałem, że będzie. Dosłownie przenosi nas do świata znanego z filmów i wygląda tak jak obrazy oglądane w kinie. [GOL – *Avatar: Frontiers of Pandora*]

[30] Trudno natomiast znaleźć inny tytuł, który tak mocno czerpie z serii *Dark Souls*, *Bloodborne* czy *Sekiro*. [CDA – *Sekiro: Shadows Die Twice*]

Przy tego typu tytułach opisywana transformacja nie powoduje zmniejszenia precyzji przekazu – użycie tylko pierwszej części tytułu wskazuje jedną konkretną GW.

4.4. Skrócenie tytułu do jednego wyrazu

Kolejny typ zabiegu to skrócenie tytułu do jednego słowa. Podlegają mu nazwy wielowyrazowe (co najmniej dwu-), nieskładające się z części rozdzielonych dwukropkiem:

[31] Fabuła w *Mortalu* ma być przede wszystkim prosta, podana widowiskowo i rozrywkowo angażująca, a do tego zaprezentowana w jak najbardziej filmowy sposób. [GOL – *Mortal Kombat 1*]

[32] *Baldur's Gate 3* na długiej rozgrywce. Swen Vincke przybliży graczom nowego *Baldura*. [PPE]

[33] Oto *Forza*, którą zaprojektowano w taki sposób, żeby nigdy nie była potrzebna kontynuacja z numerkiem w tytule. [GOL – *Forza Motorsport*]

[34] *Motorfest* jest nieznośny w swym ciągłym krzyku, ale też łatwy w obsłudze. [CDA – *The Crew Motorfest*]

[35] Najprościej określić *Superstars* jako połączenie *Manii* i dwuipółwymiarowego *Sonic the Hedgehog 4*. [CDA – *Sonic Supersrtars*]

[36] Wizualnie *Wonder* jest nie tylko bardzo dopracowane, ale też różnorodne. [CDA – *Super Mario Bros. Wonder*]

Zwróćmy uwagę, że podczas skracania tytułu do jednego słowa nie zawsze bierze się pod uwagę znaczenie i budowę angielskiego oryginału. Doskonale widać to w bardzo rozpowszechnionym i utrwalonym środowiskowo skrócie tytułu *Mortal Kombat*, w którym elementem nadrzędnym gramatycznie i znaczeniowo jest *Kombat*. Nie przeszkodziło to ukształtowaniu się innej konwencji skracania, widocznej w przykładzie [31]. Także w przypadku tytułu *Baldur's Gate* wygrywa człon *Baldur* [32], zapewne dlatego, że jest to nazwa własna i osobowa, a więc bardziej indywidualny element tytułu.

Możliwe jest też pojawienie się w jednym tekście różnych wariantów skrócenia tego samego tytułu do jednego słowa:

[37] Unikając spoilerów, powiem tylko, że na przestrzeni 20 godzin *Aeterna* potrafi naprawdę mocno zaskoczyć tym, jak próbuje podać sensowność owych konwencji w wątpliwość. [...] W tym aspekcie *Noctis* w kilku momentach lekko kuleje. [CD – *AeternaNoctis*]

Tytuł *Aeterna Noctis* w jednej recenzji trzykrotnie skrócono do elementu *Aeterna*, raz zaś do elementu *Noctis*.

W tytułach skracanych do jednego słowa nierzadko występuje zjawisko depluralizacji, identycznie jak w przypadku pospolitych zapożyczeń typu *chipsy*, *dropsy* czy *dżinsy*:

[38] Część z was odniosła pewnie wrażenie, że nowe *Lordsy* to niezbyt subtelna kalka serii *Dark Souls*. [CDA – *Lords of the Fallen*]

[39] Nowa odsłona popularnych „*Heroesów*” niczym się nie wyróżnia. [EGM – *Heroes of Might & Magic*]

[40] Mężczyźni wstydzą się przyznać, co robią w *Simsach* – uważa były producent serii. [GOL – *The Sims*]

Anglojęzyczny rzeczownik w liczbie mnogiej (forma zakończona najczęściej na -s lub obocznie na -es) w polskim tekście jest traktowany jak rzeczownik w liczbie pojedynczej, w konsekwencji dodaje się do niego odpowiednią polską końcówkę liczby mnogiej (-i lub obocznie -y). Do przykładów [38]–[40] łatwo dołączyć kolejne – w mediach growych nietrudno spotkać *Soulsy* (od *Dark Souls*), *Pillarsy* (od *Pillars of Eternity*) czy *Gearsy* (od *Gears of War*).

4.5. Skrócenie tytułu do nazwy liczby

Innym typem modyfikacji jest ograniczenie się w tekście do liczby zawartej w tytule, oznaczającej kolejną część serii:

[41] Weterani „jedyńki” i „dwójki” poczują się w CoH3 jak w domu. [GOL – *Company of Heroes 3*]

[42] Watch Dogs 2: Dlaczego „dwójka” będzie lepsza od „jedyńki”? [CD]

[43] [...] niektórzy weterani chwalcący sobie cykl legendarnych *Simsów* powiedzą mi, że czwórka to już nie to samo, że trójka była lepsza, a średniowiecze ciekawsze... [GRM – *Sims 3*, *Sims 4*]

[44] Seria *Yakuza* wcale nie zakończy się na odsłonie z „szóstką” w tytule. [GRM – *Yakuza 6: The Song of Life*]

Taka modyfikacja oczywiście dotyczy tylko tytułów zawierających liczbę oznaczającą kolejność w serii. Ponieważ GW bardzo często tworzą cykle, liczba tego typu zabiegów w wyspecjalizowanych mediach jest znacząca. Sytuacja jest tu identyczna jak w wypadku analogicznie zbudowanych tytułów filmowych.

Rzeczownikowe nazwy liczb nierzadko zapisywano w cudzysłowie (trzy z czterech powyższych przykładów), czyli traktowano graficznie tak samo jak pełnoprawny tytuł. Bardzo chętnie używano jednostek leksykalnych „dwójka” i „trójka”, nazwy większych liczb („szóstka” w przykładzie [44]) pojawiały się rzadziej. Z jednej strony oczywiście dlatego, że dwu- lub trzelementowych serii GW jest więcej niż dłuższych, z drugiej – używanie nazw (naj)mniejszych liczb można uznać za bardziej naturalne, częste i bliższe w życiu codziennym. Tę hipotezę potwierdza fakt, że o tytule *Final Fantasy XVI* nie pisze się przy użyciu nazwy „szesnastka” (stosuje się za to skrótowiec FF16).

Nietypowym przypadkiem jest określenie „jedyńka”, ponieważ oryginalne tytuły GW jej nie zawierają¹⁷. Trudno tu więc mówić o modyfikacji tytułu, nazwę należy raczej interpretować jako uniwerbizm zastępujący konstrukcję „pierwsza część serii”. Nietypowość nazwy „jedyńka” polega również na tym, że zaczyna ona funkcjonować później niż tytuł GW, do którego się odnosi – pojawia się dopiero wtedy, gdy ukaże się (lub przynajmniej wiadomo, że powstaje) druga i kolejne części cyklu.

¹⁷ Jedynymi znanymi mi wyjątkami są tytuły *Battlefield 1* (2016) oraz *Mortal Kombat 1* (2023). Jedyńka nie oznacza tu pierwszej gry z serii, lecz „nowy początek” wieloletniego i wieloczęściowego cyklu.

4.6. Inne modyfikacje tytułu

Pozostałe, wyraźnie rzadsze modyfikacje tytułów GW to tłumaczenie na język polski oraz zdrobnienia. W niektórych tekstach dokonuje się „doraźnego” przekładu oficjalnego oryginału angielskiego:

[45] Zanim jednak przyjrzymy się mechanice, rzućmy okiem na fabułę trzeciej *Kompanii braci*. [GOL]

[46] W oficjalnej notce na stronie szóstej części *Cywilizacji* na Steam pojawiła się informacja, że gra porzuca launcher 2K, który wymagany był do włączenia produkcji. [GRM]

[47] Obie części *Rycerzy Starej Republiki* znakomicie balansowały między złożonością a przystępnością mechanik. [EGM]

[48] „Duch Cuszimy” spełnia obietnicę porywającej przygody osadzonej w japońskich realiach, oferując wciągającą opowieść, piękny świat i sporo zawartości. [GOL]

[49] Szef Larian Studios żałował tego, że przed laty określił nowe *Wrota Baldura* jako „RPG dekadny”. [GOL]

Kompania braci zastąpiła *Company of Heroes*, *Rycerze Starej Republiki* – *Knights of the Old Republic*; *Duch Cuszimy* – *Ghost of Tsushima*. Nowe *Wrota Baldura* [49] to *Baldur's Gate 3*, a we wcześniejszym przykładzie [19] *Odyseja* zastąpiła oficjalne *Odysey*. W niektórych przypadkach nastąpiło jednocześnie pominięcie wybranych elementów tytułu: nazwy serii lub jej części.

Takie modyfikacje pojawiają się wtedy, gdy oryginał angielski jest krótki i dosłowny, co czyni go stosunkowo łatwym do przełożenia. Tytułów silnie metaforycznych, opartych na idiomach czy grach językowych nie tłumaczy się – ani oficjalnie (wydanie gry), ani doraźnie (tekstowo)¹⁸.

Modyfikacją jeszcze innego typu jest zdrabnianie tytułów GW. W redakcyjnych przekazach mediów wyspecjalizowanych występują one bardzo rzadko¹⁹, jednak warto się przy nich choć na chwilę zatrzymać, ponieważ przykłady dotyczą gier popularnych lub cenionych przez społeczność graczy:

[50] E3 2010: *Wiedźmin 2* – sukces „Wieśka”. [CD]

[51] *Wiedźmin 3 Next Gen* vs klasyczny *Wiesiek*: szukamy różnic w grafice. [SW]

¹⁸ Szczególnym – bo „odwrotnym” – przypadkiem jest tytuł *Dziedzictwo Hogwarty*. Gra ukazała się na naszym rynku pod spolszczonym tytułem, jak zwykle się dzieje, gdy produkt jest kierowany przede wszystkim do (naj)młodszych graczy. W wielu przekazach medialnych dorośli nadawcy posługują się jednak oryginalną wersją anglojęzyczną – *Hogwarts Legacy*.

¹⁹ Znacznie częściej pojawiają się w wypowiedziach internautów, np. na forach pod artykułami redakcyjnymi, jak też w mediach oralnych typu Twitch czy YouTube.

Nazwa *Wiesiek* (czasem także *Wiesio*) w przykładzie [50] odnosi się do gry *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*, w przykładzie [51] – do trzeciej części serii zatytułowanej *Wiedźmin 3: Dzikie Gon.* Gracze używają jej w odniesieniu do każdej gry z tej serii, jak też w stosunku do głównego bohatera – gier, książek, filmów, seriali. Forma *Wiesiek* to typowe zdrobnienie męskiego imienia *Wiesław* za pomocą przyrostka -ek (analogicznie do *Radosław* – *Radek*, *Krzysztof* – *Krzysiek*, *Piotr* – *Piotrek*). Innym ustabilizowanym w dyskursie zdrobnieniem, którego poświadczenia nie udało się odnaleźć w newsach i recenzjach, jednak obecnym w innych gatunkach medialnego dyskursu gromowego, jest *Overek* utworzony od tytułu *Overwatch*, również za pomocą przyrostka -ek.

Omawiane tu deminutiva są nacechowane potocznie i zawierają typową dla kolowalności ekspresję, która kontekstowo może wyrażać bliskość, przychylność, sympatię, humor i zabawę, ale też np. lekceważenie.

5. WNIOSKI KOŃCOWE

Analizy recenzji i newsów dotyczących GW wykazały, że przekształcanie tytułów jest zabiegiem chętnie stosowanym. Jego podstawowa wersja to różnorodne skracanie tytułów dłuższych niż jednowyrazowe. Odbywa się to przez tworzenie skrótowców, pozostawianie jednej z dwóch głównych części tytułu lub jednego słowa. Modyfikując tytuł, nie zawsze lub nie do końca uwzględnia się znaczenie i budowę angielskiego oryginału. Rzadszym procesem jest doraźne tłumaczenie tytułu (może ono łączyć się z jego skróceniem), sporadycznie zaś występują zdrobnienia.

Funkcje modyfikacji tytułów GW nie pokrywają się z funkcjami oryginalnych, pełnych tytułów. Naczelną funkcją pozostaje identyfikacja – wskazywanie konkretnej GW; omawiane formacje są tekstowymi substytutami pełnych tytułów. „Rozszyfrowywanie” modyfikacji odbywa się dzięki obecności w oryginalnego tytułu lub na podstawie wiedzy odbiorcy o GW – adresatami badanych mediów i ich przekazów są wszak miłośnicy rozrywki elektronicznej.

Drugim podstawowym zadaniem jest ekonomizacja (skracanie) przekazu lub jego urozmaicanie (dążenie do uniknięcia monotonii, którą groziłoby nieustanne powtarzanie pełnych wersji tytułów), czyli zabiegi o charakterze pragmatycznym, warsztatowym, stylistycznym. Inne możliwe zadania analizowanych przekształceń, rzadsze, to ekspresja i zabawa, chętnie wiążące się z aluzyjnością, intertekstualnością.

Modyfikacje tytułów zastępujące w tekście ich pełne wersje wyraźnie różnią się pod względem mechanizmów przekształcenia od modyfikacji tytułów pełniących odmienne zadania, m.in. budowanie innych tytułów. Są zawsze krótsze od oryginału, nie występuje bowiem rozszerzanie składu leksykalnego. Nie pojawiają się wymiany elementów ani zmiany ich parametrów gramatycznych. Popularne są natomiast środki, których nie używa się do modyfikacji tytułów w innych celach: tworzenie skrótowców czy skracanie tytułu do jednego słowa, niekoniecznie najistotniejszego.

Popularność tekstowych modyfikacji tytułów GW może wynikać z wielu czynników, zarówno pozajęzykowych, związanych z samymi gramami wideo, jak

i komunikacyjno-językowych, dotyczących samych tytułów, charakterystyki growego dyskursu medialnego i praktyk tekstotwórczych.

GW z definicji służyć rozrywce, zatem naturalne jest to, że dyskurs o grach też charakteryzują skłonności ludyczne i w przynajmniej części modyfikacji tytułów można by widzieć pierwiastek zabawy czy gry językowej. Mniej formalny charakter dyskursu współgra też z dążeniem do ekonomizacji komunikacji (tak jak język potoczny chętniej niż odmiany oficjalne korzysta z uniwerbizmów czy ucięć). Istotne wydaje się wreszcie i to, że dyskurs rozrywki elektronicznej bardzo silnie skupia się na samych grach²⁰, stąd potrzeba częstego ich przywoływania i radzenia sobie z tym wyzwaniem nazewniczo.

Do przekształcania tytułów GW zachęca niewątpliwie ich długość (wiele dwuczęściowych, wielowyrazowych) oraz anglojęzyczna konwencja zapisu – każdy człon (z wyjątkami) od wielkiej litery to bardzo wdzięczny materiał do tworzenia skrótowców. Ich tworzeniu może sprzyjać także silnie technologiczny charakter GW: w elektronice i informatyce – i w mediach się nimi zajmujących – stosowanie skrótowców jest bardzo częste (USB, PCI, AGP, SATA i setki innych). Różnym modyfikacjom sprzyja też seryjność GW, w wyniku czego tytuły dość często zawierają powtarzającą się nazwę cyklu lub liczby.

Otwarte pozostaje pytanie, dlaczego modyfikowanie tytułów GW w przekazach medialnych jest częstsze niż przekształcanie tytułów filmów, seriali czy książek. Dobrym wskaźnikiem „punktowym” tej różnicy są tytuły, które przysługują jednocześnie dwóm typom dzieła – stosunkowo świeżym przykładem jest tytuł *The Last of Us*, odnoszący się obecnie zarówno do GW, jak i do serialu na podstawie tej gry. Po wpisaniu w wyszukiwarce Google skrótowca *TLoU* okazuje się, że znacznie częściej odnosi się go do gry niż do serialu – i nie można tego wytłumaczyć wyłącznie tym, że gra jest starsza od serialu, gdyż duża część użyć skrótowca pochodzi z okresu, gdy istniały już i gra, i serial.

Tej różnicy nie tłumaczy ludyczna natura GW wideo, bo przecież wiele dzieł literackich i (zwłaszcza) filmowych również uznaje się za „czystą” rozrywkę. Nie rozstrzyga też anglojęzyczność tytułów GW, ponieważ współcześnie mamy także np. wiele tytułów seriali nietłumaczonych z angielskiego na polski – i mogłyby one podlegać operacjom analogicznym do tytułów GW (a jak pokazuje pobieżna kwerenda wśród recenzji filmowych, tak się niespecjalnie często dzieje). GW nie wyróżnia także seryjność – wiele dzieł literackich czy filmowych to elementy obszernych cykli. Dla GW, podobnie jak dla innych typów dzieł, istnieje zestaw synonimów pospolitych (gra wideo – „tytuł”, „produkcja”, „dzieło”, jak dla filmu – „obraz”, „produkcja”, „tytuł”), więc w tekstach o grach nie ma zwiększonej potrzeby nieustannego odwoływania się do tytułu.

Najbardziej obiecującymi tropami wyróżniającymi GW pozostają długość ich tytułów (w stosunku do innych typów dzieł kultury), silniejsze związki z najnowszymi

²⁰ Tę cechę widać w różnych gatunkach typowych dla dyskursu, np. w notach wydawców gier wideo porównywanych z notami wydawców książek (Kaszewski, 2020, s. 71).

technologiami oraz mniej formalny i bardziej środowiskowy charakter dyskursu medialnego o grach, związany z na ogół młodszym domyślnym odbiorcą. Z tego względu nawet najbardziej prestiżowe teksty, za jakie uznaje się recenzje GW, mają inny status kulturowy niż np. recenzje filmowe pisane przez zawodowych krytyków w mediach mainstreamowych.

WYKAZ SKRÓTÓW

GOL – GRYOnline.pl
GW – gra wideo
EGM – Eurogamer.pl
CD – cdaction.pl
CDA – CD-Action
PPE – PPE.pl
GRM – Gram.pl
GMZ – <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla>
PSX – PSX Extreme
SW – spidersweb.pl

BIBLIOGRAFIA

- Bartmiński, J., Niebrzegowska-Bartmińska, S. (2009). *Tekstologia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Burska, K. (2022). Nazwy własne jako tworzywo gier językowych w internetowych przekazach reklamowych – na przykładzie sieci sklepów Lidl. *Onomastica*, 66, 265–286.
- Grochala, B. (2002). Intertekstualność w nagłówkach „Gazety Wyborczej”. W: K. Michalewski (red.), *Tekst w mediach* (s. 222–229). Łódź: Wydawnictwo UŁ.
- Grzelka, M. (2013). O wybranych mechanizmach kondensacji treści w przekazach medialnych. *Poznańskie Studia Polonistyczne. Seria Językoznawcza*, 20(1), 9–18. <http://hdl.handle.net/10593/12398>
- Kaszewski, K. (2015). Wykorzystanie frazeologii w tytułach audycji radiowych. W: I. Kosek, R. Makarewicz, K. Zawilska (red.), *Nowe zjawiska w języku, tekście i komunikacji. 5: Frazeologizmy* (s. 105–113). Olsztyn: Instytut Filologii Polskiej UWM. Wydział Humanistyczny.
- Kaszewski, K. (2016). Tytuły gier komputerowych – tendencje fleksyjne. *Prace Językoznawcze*, 18/3, 77–88.
- Kaszewski, K. (2020). Nota wydawcy gry komputerowej – między kulturą, techniką i promocją. W: E. Horyń, B. Skowronek, A. Walecka-Rynduch (red.), *Język a media. Perspektywy i zagrożenia komunikacji we współczesnych mediach* (s. 61–73). Kraków: Collegium Columbinum.
- Kosyl, C. (2001). Chrematonimy. W: J. Bartmiński (red.), *Współczesny język polski* (s. 447–452). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Kowalik, K. (2008). Uwagi o tytułach artykułów naukowych. *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Linguistica*, 4, 346–360.
- Loewe, I. (red.) (2023). *Encyklopedia mediolingwistyki*. Kraków: UNIVERSITAS.
- Milusz, M. (2013). Intertekstualność w reklamie prasowej i telewizyjnej. *Poradnik Językowy*, 4, 87–97.

- Naruszewicz-Duchlińska, A. (2016a). Onimiczna kreatywność translatorska w tytułach filmów i seriali. *Prace Językoznawcze*, 18(3), 147–158.
- Naruszewicz-Duchlińska, A. (2016b). Analiza językowa tytułów seriali. W: M. Cichmińska, A. Krawczyk-Laskarzewska, P. Przytuła (red.), *Seriale w kontekście kulturowym. Serialowe sedno* (s. 1–14). Olsztyn: Instytut Polonistyki i Logopedii UWM w Olsztynie.
- O'Hagan, M., Mangiron, C. (2013). *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Pałuszynska, E. (2006). Nagłówki w <<Gazecie Wyborczej>> (ekspresywna leksyka, frazematyka, metafora). Łódź: Wydawnictwo „Piktor”.
- Petrowicz, M. (2016). Gry wideo – medium XXI wieku. W: D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa* (s. 155–171). Kraków: Libron.
- Podracki, J. (2022). *Słownik interpunkcyjny języka polskiego z zasadami przestankowania*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Polański, E. (red.). (2018). *Wielki słownik ortograficzny PWN z zasadami pisowni i interpunkcji*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rej, J. (2024). Gry językowe w tytułach prasowych. W: J. Gorzelana, A. Seul (red.), *Prace Aksjologiczne. Język – Literatura – Kultura – Media* (T. 4, s. 429–444). Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza UZ.
- Rumińska-Cela, M. (2010). Intertekstualność we włoskiej reklamie prasowej. W: J. Mazur, A. Małycka, K. Sobstyl (red.), *Intertekstualność we współczesnej komunikacji językowej* (s. 190–201). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Rutkowski, M. (2001). Wstępna charakterystyka funkcji nazw własnych. *Onomastica*, 46, 13–27.
- Rutkowski, M., Skowronek, K. (2020). *Onomastyczna analiza dyskursu*. Kraków: Wydawnictwa AGH.
- Sikora, K. (2013). *Marketing gier wideo. Sztuka efektywnej manipulacji graczem*. Konin: Wydawnictwo Psychoskok.
- Sikorska, J. (2023). *Gry wideo jako medium komunikacji. Wymiary interpersonalnej i intrapersonalnej komunikacji graczy*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Skowronek, B. (2020). *Język w filmie. Ujęcie mediolingwistyczne*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Skowronek, K., Rutkowski, M. (2004a). *Media i nazwy. Z zagadnień onomastyki medialnej*. Kraków: Wydawnictwo LEXIS.
- Skowronek, K., Rutkowski, M. (2004b). Uwagi o współczesnym polskim nazewnictwie medialnym. W: K. Michalczewski (red.), *Współczesne odmiany języka narodowego* (s. 230–237). Łódź: Wydawnictwo UŁ.
- Szudlarek-Śmiechowicz, E. (2016). Analiza dyskursywno-genologiczna nazw telewizyjnych programów publicystycznych w Polsce (2005–2015). *Prace Językoznawcze*, 3, 191–204.
- Ślawska, M. (2008). Tytuł: najmniejszy tekst prasowy. *Rocznik Prasoznawczy*, 2, 117–126.
- Śleziak, M. (2020). Intertekstualność w polskich hasłach i sloganach politycznych. *Oblicza Komunikacji*, 12, 153–167.
- Wojtak, M. (2004). *Gatunki prasowe*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Wojtak, M. (2009a). Gatunki prasowe. W: E. Chudziński (red.), *Słownik wiedzy o mediach*, (s. 277–301). Kraków: Park Edukacja.
- Wojtak, M. (2009b). *Analiza gatunków prasowych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Wojtak, M. (2019). Tytuły z prasy tradycyjnej w analizie genologicznej i dyskursywnej. W: P. Planeta, R. Filas (red.), *Dyskursologiczne tezy i syntez: język – kultura – media* (s. 133–148). Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej UJ.

Linguistic modifications of video game titles in media

Keywords: video game, title, media, modification, review, news.

ABSTRACT

Video games are a dynamically developing media and entertainment sector, constantly evolving and providing new communicative and linguistic phenomena worthy of scholarly scrutiny. One of the fundamental verbal elements of video games is their titles, which can be classified as ideonyms or chrematonyms. A characteristic of video game titles is that they are mostly in English, and frequently appear in media communications, where they are often transformed in various ways. The aim of this article is to demonstrate the basic modifications to video game titles in specialized media, as well as to identify the possible functions and reasons for these modifications. The study examined modifications to video game titles found in reviews and news articles, published predominantly on popular Polish websites dealing with electronic entertainment. A structural analysis of various modifications was conducted, taking into account their semantics, stylistic characteristics, and functionality. The most common types of title modifications have been distinguished and described: creating abbreviations; retaining only the series name; limiting the title to a single word; using only the number present in the title; and ad hoc translation of the title. The main functions of the analyzed modifications include economizing the message, diversifying and preventing linguistic monotony, and, less frequently, entertainment or evaluative value. The popularity of textual modification of video game titles may be related to several characteristics of the games themselves, and the media discourse focused on them: their playfulness; less formal nature; environmentalism; the serial nature of many games; their English-language origin; and the length of game titles.