

## **Parafrazy jako forma intertekstualności w nazwach osiągnięć wybranych gier wideo**

W niniejszym tekście zostaną przedstawione polskie nazwy osiągnięć wraz z zawartymi w nich parafrazami jako przykładami intertekstualnych relacji. Nazwy zebrano z następujących gier: serii „Diablo III” (jako serię rozumiem wersję podstawową z wszystkimi dodatkami), serii „Starcraft II”, *I am Bread*, *Civilization V*, *Portal 2*, *Goat Simulator*<sup>1</sup>. Materiał zdecydowano się zawęzić do nazw będących jednocześnie **sparafrazowanymi** nawiązaniami do innych tekstów<sup>2</sup>. Oznacza to, że wybrano ze źródła (czy też prototekstu) te wyrazy, które zostały świadomie zmodyfikowane, na przykład poddane substytucji na inne – przykładowo w nazwie osiągnięcia *Bo to zła wiedźma była* zamieniono z oryginalnego cytatu z filmu wyraz „kobieta” na „wiedźma”. Wyekscerpowane parafrazy zestawiono także z regułami, które dotyczą substytucji wyrazów między prototekstem a parafrazą i służą zachowaniu czytelności tej ostatniej. Reguły te zaobserwował Bartłomiej Guz, badacz gier językowych (w tym intertekstualnych) w sloganach reklamowych, nagłówkach prasowych czy tekstach graffiti. Referencja obserwacji Guza znajduje się w dalszej części tekstu.

### **System osiągnięć, immersja i emersja**

Zanim rozpocznie się analiza poszczególnych nazw osiągnięć, niezbędna jest charakterystyka zjawiska, z którego pochodzą. Osiąg-

1 W niniejszym artykule materiał źródłowy został zaczerpnięty z następujących gier: *Diablo III*. Blizzard Entertainment (PC, wyd. pol. CD Projekt) 2012; *Diablo III: Reaper of Souls*. Blizzard Entertainment (PC, wyd. pol. CD Projekt) 2014; *Goat Simulator*. Coffee Stain Studios (PC, wyd. pol. Cenega S.A.) 2014; *I am Bread*. Bossa Studios (PC, wyd. pol. Cenega S.A.) 2015; *Portal 2*. Valve Software (PC, wyd. pol. Electronic Arts Polska) 2011; *Sid Meier's Civilization V*. Firaxis Game (PC, wyd. pol. Cenega S.A.) 2010; *Starcraft II: Wings of Liberty*. Blizzard Entertainment (PC, wyd. pol. Licomp Empirical Multimedia) 2010; *Starcraft II: Heart of the Swarm*. Blizzard Entertainment (PC, wyd. pol. CD Projekt) 2013.

2 Warto jednak zaznaczyć, że nazwy osiągnięć wykorzystują też nawiązania w formie cytatów, a więc bez żadnych modyfikacji źródła, czyli prototekstu, por. na przykład nazwy osiągnięć w grze *Starcraft II* „Naści, piesku, kielbasy” („Zniszcz wszystkie działa zarodnikowe w misji »Bramy piekiel« na poziomie normalnym”) czy *Diablo III* „Gdziem potym nie był? Czegom nie skosztował?” („Ukończ Akt V czarownikiem”), w których występują nawiązania do literatury, a dokładniej do *Potopu* i jednej z fraszek Jana Kochanowskiego.

nięcia to system grupujący niewymienione w interfejsie danej gry zadania/wyzwania, często o charakterze fakultatywnym i o różnym stopniu trudności, zbudowane zazwyczaj z czterech elementów: nazwy osiągnięcia, opisu, grafiki i daty realizacji. Omawiany system pełni też funkcję – w miarę pokonywania kolejnych wyzwań – galerii trofeów (istnieje możliwość oglądania osiągnięć zdobytych przez innych graczy oraz porównywania tych osiągnięć z własnymi). Niekiedy za odblokowywanie poszczególnych osiągnięć gracz jest dodatkowo nagradzany, na przykład portretem dla konta lub sztandarem dla postaci (praktykuje to w swoich systemach osiągnięć Blizzard Entertainment). Ekspansja mechaniki osiągnięć, obecnie implementowanej w wielu tytułach, rozpoczyna się od ich wprowadzenia na konsole Xbox 360, niemniej podobny system istniał już na przykład w Atari 2600 czy w MSN Games<sup>3</sup>.

Jak już zasygnalizowano, osiągnięcie najczęściej składa się z czterech elementów (rys. 1):

1. **Nazwy** osiągnięcia, pełniącej funkcję tytułu, na przykład *Ostatnia transmisja* z gry *Portal 2*.
2. **Opisu** osiągnięcia, zawierającego najczęściej wytyczne co do jego wykonania, na przykład: „Odszukaj ukryty sygnał w jednej z nor Człowieka-szczura”.
3. **Grafiki**, nawiązującej do przedmiotu osiągnięcia.
4. **Daty** ewentualnego zdobycia osiągnięcia.



Rys. 1. Osiągnięcie z gry *Portal 2*. Zdjęcie własne.

Niekiedy pojawia się jeszcze informacja o **wartości punktowej/liczbowej** danego osiągnięcia. Elementu tego brak w systemach osiągnięć na platformie Steam<sup>4</sup>.

Interesującą kwestią byłoby określenie natury tego systemu jako wzmacniającego czy też osłabiającego zjawisko immersyjności<sup>5</sup>. Wydaje się, że osiągnięcia uniemożliwiają zapomnianie o zapośredniczonym charakterze gry i całkowite zanurzenie się

<sup>3</sup> M. JAKOBSSON: *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*. „Games Studies.org”. <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> [dostęp: 26.10.2016].

<sup>4</sup> Podobny podział w badaniach nad systemami osiągnięć na konsolę Xbox 360 wyróżnia M. JAKOBSSON: *The Achievement Machine...*

<sup>5</sup> Immersję traktuję za Piotrem Kubińskim jako charakterystyczne dla gier wideo „wielowymiarowe i wieloaspektowe doświadczenie estetyczno-komunikacyjne”, które nie zaistnieje bez „zapominania przez użytkownika o zapośredniczonym charakterze gry”. P. KUBIŃSKI: *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków 2016, s. 67.

w świecie diegetycznym. Wyskakujące w trakcie gry komunikaty o zdobytym osiągnięciu, równoległa rozgrywka i lektura poradnika dotyczącego zdobywania osiągnięć w danym tytule, porównywanie swoich trofeów z trofeami znajomych – wszystko to czynności zwracające uwagę na fakt, że znajdujemy się w świecie gry wideo. Dlatego też systemy osiągnięć uznać należy za element typowo emersyjny<sup>6</sup>.

### **Intertekstualność, intencjonalność, reguły substytucji**

Jak już wspomniano, intertekstualność przejawia się w zebranych nazwach osiągnięć poprzez parafrazy (a więc zjawisko, dla którego „intertekstualność” jest cechą immanentną, konstruuje jego byt). Termin „intertekstualność”, wprowadzony przez Julię Kristevą, będzie tutaj rozumiany – za wskazaniem Michała Głowińskiego – jako jedność kategorii inter- i hipertekstualności (uznanych za innowacje przez Gerarda Genette’a), z czym mamy do czynienia wtedy, gdy „odwołanie do tekstu wcześniejszego jest elementem budowy znaczeniowej tekstu, w którym ono się dokonuje”<sup>7</sup>. Oznacza to, że nie samo rzeczywiste występowanie tekstu w tekście, w formie cytatu czy właśnie parafrazy, stanowi o istocie intertekstualności, ale relacja między nimi, która wpływa na odczytanie dodatkowych sensów w tekście z parafrazą prototekstu (posłużę się terminologią Genette’a: na odczytanie hipertekstu odwołującego się do hipotekstu, w tym artykule określanego jako prototekst).

Głowiński w tekście *O intertekstualności* kilkakrotnie zwraca uwagę na „odwołania świadome”, wskazując przy tym, że niezamierzone budowanie relacji z innym tekstem to „przyrządek z zakresu psychologii twórczości [...], gdy przedmiotem zainteresowania jest geneza utworu, proces jego powstania”<sup>8</sup>. Parafrazy w nazwach osiągnięć uznać więc należy za intencjonalne działania ich autorów.

W prezentowanych tu przykładach ważne jest nie tylko stworzenie intertekstualnego nawiązania, lecz także (czy przede wszystkim) prawdopodobieństwo wychwycenia i odczytania go przez odbiorcę. Wprost piszą o tym Andrzej i Barbara Kudrowie w tekście *Gry intertekstualne na przykładzie telewizyjnego programu satyrycznego „Ale plama!”*<sup>9</sup>:

6 Termin ten przyjmuję za Piotrem Kubińskim (zob. P. KUBIŃSKI: *Gry wideo...*, s. 70) na określenie zjawiska przeciwstawnego immersji i pojawiającego się zarówno celowo, jak i w sposób przez twórców gry niezamierzony.

7 M. GŁOWIŃSKI: *O intertekstualności*. „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4, s. 82.

8 Ibidem, s. 87.

9 A. KUDRA, B. KUDRA: *Gry intertekstualne na przykładzie telewizyjnego programu satyrycznego „Ale plama!”*. W: *Tekst w mediach*. Red. K. MICHAŁEWSKI. Łódź 2002.

1. Każde odwołanie musi być zabiegiem świadomym, zamierzonym<sup>10</sup>;
2. Odbiorca musi wiedzieć, że nadawca mówi nie swoim tekstem<sup>11</sup>.

Pamiętając jednak o specyfice systemu osiągnięć, z którego pochodzą omawiane nazwy, należy od razu powiedzieć, że rozszyfrowanie tej relacji w żaden sposób nie wpływa na powodzenie/niepowodzenie wykonania zadania. Gracz może wykonać je nawet przypadkowo i o odblokowaniu osiągnięcia dowiedzieć się, dopiero gdy na ekranie ukaże mu się stosowny komunikat. Nie znaczy to jednak, że nazwy osiągnięć pełnią funkcję jedynie informacyjną. Skoro przyjęto perspektywę intertekstualności jako kategorii intencjonalnej, należy podejrzewać, że jest ona dla autora środkiem do wywołania u odbiorcy określonych reakcji na relacje międzytekstowe.

Dlaczego więc autor intertekstualnych nazw osiągnięć dąży do tego, aby były one czytelne dla odbiorcy, skoro rozszyfrowanie ukrytego w nich nawiązania do innego tekstu nie jest konieczne do wykonania zadania i zdobycia wybranego osiągnięcia?

Warto także zapytać, do jakich tekstów będą konstruowane nawiązania w grze wideo: wyłącznie literackich czy także pozaliterackich? Do powstałych głównie w kręgu kultury polskojęzycznej czy także obcej? Należących do tak zwanego kanonu czy również mniej znanych? Aby uniknąć niezręcznego podziału na znane/nieznane, warto też zapytać: jakie kompetencje musi posiadać odbiorca, aby był w stanie zauważyć intertekstualne odwołania? Odpowiedzi przyniesie analiza poszczególnych nazw osiągnięć.

W przypadku parafraz dodatkową trudnością w odczytaniu ukrytego w nich intertekstualnego odwołania jest stopień jego modyfikacji w stosunku do prototekstu. Bartłomiej Guz<sup>12</sup> w artykule *Język wchodzi w grę – o grach językowych na przykładzie sloganów reklamowych, nagłówków prasowych i tekstów graffiti* zaproponował pewne reguły językowe dotyczące substytucji w intertekstualnych nawiązaniach-parafrazach. Zdaniem badacza, aby można było z całą pewnością mówić o czytelnym nawiązaniu, nawiązanie to powinno mieć takie samo jak prototekst własności formalno-językowe. Wnioski Bartłomieja Guza obrazuje tabela:

10 Warto zaznaczyć, że badanie niezamierzonych zjawisk intertekstualnych ma także swoich zwolenników. Omówienie poglądów Grievela, uznającego intencjonalność za niekonieczną w przypadku gier intertekstualnych, znaleźć można w tekście Henryka MARKIEWICZA: *Odmiany interseksualności*. W: IDEM: *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*. Warszawa 1989.

11 A. KUDRA, B. KUDRA: *Gry intertekstualne...*, s. 501.

12 B. GUZ: *Język wchodzi w grę – o grach językowych na przykładzie sloganów reklamowych, nagłówków prasowych i tekstów graffiti*. „Poradnik Językowy” 2001, z. 10, s. 18–19.

## Konieczne cechy wspólne nawiązań i prototekstów

Nawiązanie dwuwyrazowe (substituowany jest jeden wyraz)	Nawiązanie (co najmniej) trzywyrazowe	
szyk bez zmian	elementów substituowanych jest mniej niż elementów pozostawionych	gdy elementów substituowanych jest więcej niż elementów pozostawionych
wyraz zastępujący jest tą samą częścią mowy	szyk bez zmian	szyk bez zmian
identyczna forma fleksyjna wyrazu zastępowanego i wyrazu zastępującego		zachodzi podobieństwo brzmieniowe i/lub fleksyjne i/lub semantyczne między wyrazami zastępowanymi a zastępującymi
podobieństwo brzmieniowe lub to samo pole leksykalno-semantyczne wyrazu zastępowanego i wyrazu zastępującego		

Najwięcej własności zaobserwować można w parafrazach dwuwyrzowych (gdzie zawsze substituowany jest – zdaniem Guza – jeden wyraz, drugi natomiast pozostaje bez zmian), ponieważ między wyrazem z „oryginału” a wyrazem nowym zachodzą podobieństwo brzmieniowe lub leksykalno-semantyczne, identyczność części mowy i formy fleksyjnej wyrazu zastępowanego i zastępującego, ponadto zachowany zostaje szyk.

W przypadku nazw co najmniej trzywyrzowych mamy do czynienia z dwiema propozycjami dotyczącymi zachowania czytelności nawiązania:

a) gdy wyrazów substituowanych jest mniej niż wyrazów pozostawionych, jedynym elementem wspólnym dla źródła i parafrazy może być szyk bez zmian;

b) gdy jednak wyrazów substituowanych jest więcej niż pozostawionych, dodatkowo powinno się pojawić podobieństwo brzmieniowe i/lub fleksyjne i/lub semantyczne między wyrazami zastępowanymi a zastępującymi.

Przejdźmy teraz do omówienia przykładów nazw osiągnięć-parafraz. Źródłem materiału jest platforma Steam oraz zakładka *Osiągnięcia* w grach *Diablo III* i *Starcraft II*. Przykłady podawane są w następujący sposób: nazwa osiągnięcia (opis osiągnięcia), tytuł gry-źródła nazwy (angielska wersja nazwy osiągnięcia). Mimo iż głównym tematem niniejszego tekstu są nazwy, w dalszej jego części będą przytaczane także opisy osiągnięć – w celu lepszego ukazania motywacji zastosowania parafraz. We wszystkich tekstach zachowano pisownię oryginalną. W grach Blizzard Entertainment

nazwy osiągnięć zapisywane są wersalikami, w niniejszym tekście przyjęto jednak zapis tradycyjny, z użyciem majuskuł i minuskuł. Rozstrzygnięcia w kwestii pisowni niektórych wyrazów są więc arbitralne.

Wprawdzie omawiane będą zasadniczo dwuczłonowe i dłuższe nazwy osiągnięć, ale nie znaczy to, że brak parafraz jednowyrazowych. Sparafrazowaną nazwą miecza z legend o królu Arturze jest *Ekskalicap* („Odblokuj mutator ekskalicapa”) z gry *Goat Simulator* (ang. *ExcaliGoat*). Osiągnięcie polega na odnalezieniu i wydobyciu z kamienia miecza – podobnie jak w opowieściach o Ekskaliburze – dzięki któremu sterowana przez gracza koza może odblokować nowy tryb poruszania się. Słowo „cap” (oznaczające samca kozy) pojawia się w parafrazie dla podkreślenia faktu, że jest to symulator tego zwierzęcia<sup>13</sup>.

### Dwuwyrazowe nazwy-parafrazy

W zebranych materiale znaleźć można przykłady, w których dwuwyrazowa nazwa osiągnięcia-parafrazy i prototekst mają ten sam szyk zdania, a wyrazy substytuowany i substytuujący są tą samą częścią mowy, mają identyczną formę fleksyjną oraz cechuje je podobieństwo brzmieniowe lub takie samo pole leksykalno-semantyczne – a więc przykłady, które są zgodne z regułami substytucji proponowanymi przez Guza. Do tej grupy zaliczyć można nazwę *Kuchenne ewolucje* („Ukończ wszystkie misje ewolucyjne”) z gry *Starcraft II* (ang. *Abathur's Cookbook*), która jest nawiązaniem do tytułu programu telewizyjnego *Kuchenne rewolucje*. W nazwie osiągnięcia zamieniono rzeczownik „rewolucje” na „ewolucje” – wyrazy te mają nie tylko tę samą liczbę (mnogą), rodzaj (żeński) czy przypadek (mianownik), lecz także istnieje między nimi silne podobieństwo brzmieniowe. W konstrukcji parafrazy wykorzystano fakt, że dane osiągnięcie dotyczy typów misji ewolucyjnych, fabularnie związanych z rasą zergów, która potrafi dokonywać zmian we własnym materiale genetycznym, aby lepiej przystosować się do życia na różnych planetach. Inną nazwą osiągnięcia zgodną z proponowanymi regułami jest *Czas abułkolipsy* („Uzyskaj ocenę A++ na wszystkich poziomach w trybie demolki”) z gry *I am Bread* (ang. *The Rye of the Tiger*). Nazwa ta jest parafrazą tytułu filmu *Czas apokalipsy*. Rzeczownik „apokalipsa” w dopełniaczu i liczbie pojedynczej został zastąpiony neologizmem rzeczownikowym „abułkolipsa”

13 Warto zaznaczyć, że wiele polskich osiągnięć w grze *Goat Simulator* (stan na dzień 26 lipca 2016 roku) wykorzystuje w nazwie „kozią” leksykę, w tym neologizmy i innowacje frazeologiczne, na przykład *Koźlarstwo wyczynowe* („Spędź 60 sekund, jeżdżąc na rowerze”), *Kozia muzyka* („Zorganizuj własny koncert”), *Niesforne kopytko* („Wkop kogoś pod samochód”), *Koza kozacka* („Odblokuj mutator potyczkowy”) czy *Kozło czasu* („Odblokuj mutator koła czasu”).

w tej samej formie fleksyjnej oraz o podobnym brzmieniu. Podstawą jego utworzenia jest rzeczownik „bułka”, co nawiązuje do faktu, że *I am Bread* jest symulatorem kromki chleba<sup>14</sup>.

Odnaleźć jednak można również takie nazwy osiągnięć, które nie realizują założeń zaprezentowanych przez Bartłomieja Guza, a mimo to nazwy uznać należy za wyraziste i czytelne dla odbiorcy nawiązania.

Za przykład może tu posłużyć nazwa *Motylem byłam* („Zabij Mahdę na maksymalnym poziomie bez wykorzystywania efektów ograniczających kontrolę na poziomie udręka lub wyższym”) z gry *Diablo III* (ang. *Maghdanimit*). Mimo braku podobieństwa brzmieniowego między formami „byłam” i „jestem” bezsprzecznie jest to nawiązanie do tytułu piosenki *Motylem jestem* lub komedii *Motylem jestem, czyli romans 40-latka*. Świadczą o tym: identyczny z pierwowzorem szyk zdania, ta sama część mowy, a dokładnie ten sam czasownik „być”, a co za tym idzie – to samo pole leksykalno-semantyczne. Aby jednak nazwa tego osiągnięcia mogła zostać uznana za parafrazę spełniającą opisane przez Bartłomieja Guza reguły substytucji, konieczne byłoby jeszcze ujednoczenie pod względem formy fleksyjnej. W analizowanej nazwie została jednak zmieniona jedna kategoria fleksyjna – czasu (z teraźniejszego na przeszły). Parafrazę zbudowano na zasadzie aluzji do motylopodobnego wyglądu przeciwniczki, z którą gracz ma się zmierzyć, a czas przeszły ma podkreślać konieczność uśmiercenia tej postaci. Innym przykładem nawiązania niezgodnego z proponowanymi regułami, a mimo to czytelnego dla odbiorcy, jest osiągnięcie o nazwie *Skrobiowe wojny* („Zniszcz skrobiowy niszczyciel”) z gry *I am Bread* (ang. *Bread Leader*). Nazwa przywołuje na myśl tytuł serii filmów *Gwiezdne wojny*. Przymiotnik „gwiazdne” zastąpiony został przymiotnikiem „skrobiowe”. Pomimo identyczności szyku wyrazów, części mowy i form fleksyjnych wyrazy zastępujący i zastępowany nie są podobne brzmieniowo, a także nie należą do tego samego pola leksykalno-semantycznego. Poprzez nawiązanie do *Gwiezdných wojen* autor nazwy osiągnięcia wskazuje na podobieństwo między walką ze skrobiowym niszczycielem a potyczkami w znanej filmowej serii.

<sup>14</sup> *I am Bread*, podobnie jak *Goat Simulator*, jest symulatorem redefiniującym swój gatunek ze względu na zaskakujący przedmiot sterowania (kromka chleba) i zarobkowe, odbiegające od realizmu zadania i poziomy. Stąd również w osiągnięciach odnaleźć można komiczne nazwy, zbudowane wokół pola leksykalnego „pieczywo”, na przykład *Był sobie chlebek...* („Uzyskaj ocenę A++ na dowolnym poziomie w trybie fabularnym”), *Bagietkowy szal* („Uzyskaj ocenę A++ na dowolnym poziomie w trybie demolki”), *Historia bajgłem się toczy* („Uzyskaj ocenę A++ na wszystkich poziomach w trybie toczenia bajgła”), *Posmarowany i gotowy* („Ukończ poziom w trybie fabularnym z obiema stronami pokrytymi masłem”).

### Co najmniej trzywyrazowe nazwy-parafrazy

W większości co najmniej trzywyrazowych nazw osiągnięć, w których występują parafrazy, dochodzi do sytuacji, kiedy wyrazów substytuowanych jest mniej niż wyrazów pozostawionych. Oznacza to, że zgodność szyków parafrazy i oryginału powinna wystarczyć do odczytania nawiązania.

Za przykład może tu posłużyć nazwa osiągnięcia *Portal, nożyce, kamień* („Wygraj pod rząd 3 gry w Papier-nożyce-kamień we wspólnej grze”) z gry *Portal 2* (ang. *Rock, Portal, Scissors*). Wykorzystano tu nawiązanie do zabawy papier, nożyce, kamień i nie tylko zachowano szyk wyrazów w nazwie źródłowej, lecz także zastąpiono rzeczownik „papier” rzeczownikiem „portal” w tej samej liczbie, przypadku i rodzaju, a więc spełniono z naddatkiem warunki substytucji wyrazowej. Motywacją tej zmiany jest zabawne wplecenie tytułu gry wideo (*Portal 2*) do rozgrywki w trybie multiplayer w papier, nożyce, kamień. Podobnie rzecz się ma z nazwą *Wojny tysiąca i jednej nocy* („Przejdź grę na dowolnym poziomie trudności, grając jako Harun ar-Raszid”) z gry *Cywilizacja V* (ang. *Arabian Knights*). W nazwie tego osiągnięcia pojawia się odwołanie do tytułu *Baśnie (z) tysiąca i jednej nocy*. Poza ewentualnym pominięciem przyimka „z” zmieniono wyraz „baśnie” na wyraz „wojny”, zachowując jednak identyczność fleksyjną oraz ten sam przypadek i liczbę obu tych rzeczowników oraz konieczny do stworzenia czytelnego nawiązania szyk wyrazów. Wprowadzenie takiej parafrazy wynika zapewne z faktu, że osiągnięcie dotyczy postaci Haruna ar-Raszida, arabskiego przywódcy, w którego może się wcielić gracz.

W serii gier „*Starcraft II*” występuje osiągnięcie o nazwie *Taniec z gorgonami* („Zniszcz 4 krążowniki gorgona na wysokim poziomie trudności w 120 sekund”; ang. *Going, going, Gorgon!*). Wydaje się, że wykorzystano tutaj odniesienie do tytułu programu telewizyjnego *Taniec z gwiazdami*, ponieważ poza tym samym szykiem zdania i zgodnością fleksyjną oba teksty mają także podobne brzmienie. Parafraza została zastosowana w celu podkreślenia trudności walki z powietrznym przeciwnikiem.

Innymi przykładami są nazwy *Bo to zła wiedźma była* („Zdobądź wymienione osiągnięcia dotyczące wyzwania Adrii”) oraz *Ja, Eirena i ja* („Wybierz zaklinaczkę na swoją towarzyszkę”) z gry *Diablo III* (ang. *My, Myself & Eirena*). W pierwszej nazwie relacja intertekstualna zbudowana została pomiędzy nazwą osiągnięcia a znanym cytatem „Bo to zła kobieta była” z polskiego filmu *Psy*. Niezmieniony szyk oraz tożsamość pod względem części mowy i formy fleksyjnej wyrazów „wiedźma” i „kobieta” (a także, na co wskazują niektórzy badacze, to samo pole leksykalno-semantyczne) sprawiają, że nawiązanie jest zgodne z regułami substytucji wyrazowej, a więc czytelne. Parafraza dotyczy postaci Adrii, która jest wiedźmą i czar-



nym charakterem. W przypadku drugiej nazwy *Ja, Eirena i ja* wykorzystano nawiązanie do filmu *Ja, Irena i ja*, zamieniając imię „Irena” na imię zaklinaczki. Osiągnięcie polega na wybraniu Eireny jako jedynej towarzyszkii w trybie rozgrywki dla jednego gracza. Ponieważ substytuowano tylko jeden element, wystarczyłby niezmienny szyk zdania, aby nawiązanie było czytelne, fakt zastąpienia imienia imieniem – i to o niemal identycznym brzmieniu – wzmacnia tę właściwość.

Również z serii gier „Diablo III” pochodzi nazwa *Suma wszystkich piekieł* („Zabij Azmodana na maksymalnym poziomie, w trybie hardkorowym, w czasie krótszym niż 1 min., grając na poziomie Udręka lub wyższym”; ang. *The Sum of All Hells*) będąca zmodyfikowaną wersją tytułu filmu *Suma wszystkich strachów*. Nawiązanie zachowuje pierwotny szyk zdania, a także podobieństwo fleksyjne oraz semantyczne między wyrazami „strachów” i „piekieł”. Przeciwnik związany z osiągnięciem – Azmodan – jest jednym z dowódców piekielnych i za pomocą pewnego artefaktu pragnie zdobyć moc wszystkich pozostałych władców piekieł.

Wśród nazw osiągnięć znaleźć też można liczne przykłady nawiązań do literatury. W nazwach *Pan Kormak i Templariusze* („Posłuchaj wszystkich wypowiedzi templariusza w Akcie V”, ang. *Kormac’n’Cheese*) oraz *Ach, biedny Leoryk! Znałem go...* (ang. *Alas, Poor Leoric!*) wykorzystano odwołania do tytułu powieści dla młodzieży Zbigniewa Nienackiego (*Pan Samochodzik i templariusze*) oraz do cytatu z *Hamleta* Williama Szekspira („Ach, biedny Yorick! Znałem go, Horacy”). W obu nazwach zachodzą jedynie zmiany antropimiczne (pseudonim „Samochodzik” zmieniony na imię „Kormak” oraz imię „Yorick” – na „Leoric/Leoryk”), a więc zostaje spełnione kryterium jedności semantycznej. Również szyk zdań pozostał niezmienny. Uzasadnieniem modyfikacji w pierwszej parafrazie jest zadanie Kormaka, który ma odkrywać historię zakonu templariuszy (do którego sam zresztą należy). Druga parafraza opiera się na podobieństwie brzmieniowym imion Yorick i Leoric, choć warto zaznaczyć, że postaci występują w danych tekstach kultury tylko jako szkielety.

Nadmienić należy, że wskazanie na konkretny prototekst nie zawsze jest sprawą prostą – za przykład niech posłuży nazwa *Kumaj te kocie ruchy* („Ukończ wszystkie płasy”) z gry *Goat Simulator* (ang. *Tony Goat*). Jest w niej zawarte sparafrazowane określenie „kocie ruchy”, spopularyzowane najprawdopodobniej dzięki kwestii z filmu *Chłopaki nie płaczą* (kwestię tę wypowiada bohater grany przez Michała Milowicza). Ponadto w jednym z odcinków programu telewizyjnego *Usterka* prowadzący tak skomentował zachowanie jednego z członków ekipy remontowej: „Kumasz te kocie ruchy?”. W omawianym osiągnięciu chodzi o „zwinne” poruszanie postacią stojącej na dwóch nogach kozy, tak aby odblokować określoną liczbę

ruchów. Nawiazanie nadal może być uznane za czytelne, ponieważ zmieniono dwa elementy z czterech: zmieniono tryb czasownika „kumać” z oznajmującego na rozkazujący oraz przymiotnik „kocie” na „kozie”, zachowano jednak liczbę i przypadek.

### **Pominięcie, rozszerzenie lub kontaminacja jako inne formy parafraz**

Bartłomiej Guz analizował przykłady parafraz, w których zawsze zachodziła substytucja wyrazowa jako jedyna realizacja parafrazy. W prezentowanym zbiorze nazw osiągnięć można jednak odnaleźć także takie, w których część wyrazów została usunięta (czy raczej pominięta) w stosunku do prototekstu lub nawiazanie zostało o wyraz rozszerzone. Mimo to parafrazy pozostają czytelne.

Przykładem może być nazwa *Śmierć nas rozłączy* (*Zabij Malthaela*) z gry *Diablo III* (ang. *Death Do us Part*). Sparafrazowano tutaj fragment przysięgi małżeńskiej „Dopóki śmierć nas nie rozłączy” poprzez usunięcie niektórych jej elementów (w efekcie doszło do odwrócenia znaczenia). Dzięki temu podkreślone zostało stojące przed graczem zadanie, czyli zabicie Malthaela, który jest uosobieniem śmierci / Aniołem Śmierci w grze *Diablo III*. Z kolei egzemplifikacją parafrazy rozszerzającej jest *Dzikość serca roju* („Namierz i obejmij polem działania Dzikiej Mutacji 100 sojusznicznych jednostek”) z gry *Starcraft II* (ang. *Where the Wild Things Are*). W nazwie osiągnięcia odnaleźć można tytuł filmu *Dzikość serca*, do którego dołączono słowo „rój”. Dodatkowy wyraz odnosi się do zergów – określanych często mianem „roju” – jednej z grywalnych ras serii *Starcraft II*. W ten sposób autor nazwy wplótł w nią także funkcjonujące w grze określenie „serce roju”, odnoszące się do jednej z postaci kierującej zergami.

Szczególnym przykładem parafrazy jest nazwa, w której nie doszło do substytucji, tylko do pominięcia i skompilowania pewnych elementów z prototekstów: *Młodość chmurna i durna*<sup>15</sup> („Osiągnij poziom 35”) z gry *Diablo III*. Jest to znacznie zmodyfikowane nawiazanie do jednego z *Liryków lozańskich* Adama Mickiewicza, a dokładnie do fragmentu: „Na moją młodość górną i durną”, funkcjonującego też w wydaniu paryskim jako: „Na moją młodość górną i chmurną”<sup>16</sup>. Mimo usunięcia pewnych wyrazów, kompilacji dwóch przymiotników z innych wariantów tekstu oraz zmian form fleksyjnych nadal można mówić o nawiazaniu w nazwie osiągnięcia. „Młodość” jest tu metaforycznym określeniem początków rozwoju postaci do trzydziestego piątego poziomu doświadczenia.

Na podstawie przykładów nazw osiągnięć zestawionych z wyszczególnionymi przez Bartłomieja Guza regułami dotyczą-

<sup>15</sup> Osiągnięcie to występowało sezonowo, nie jest obecnie dostępne w grze.

<sup>16</sup> A. MICKIEWICZ: *Wybór poezyj*. T. 2. Oprac. C. ZGORZELSKI. Wrocław 1968, s. 352–353.

cymi tworzenia czytelnych nawiązań intertekstualnych o zmodyfikowanej w stosunku do oryginału formie poczynić można kilka obserwacji. Potwierdzić należy, że obecne w nazwach nawiązania parafrazują teksty utworów czy zjawisk zarówno polskich, jak i obcych, często pochodzących z kręgu kultury popularnej<sup>17</sup>, pojawiają się też jednak nawiązania między innymi do Biblii czy twórczości Adama Mickiewicza. Wiele przykładów nazw osiągnięć jest zmienioną wersją tytułów znanych dzieł, na przykład *Czas abulolipsy* czy *Wojny tysiąca i jednej nocy*. Jeżeli zaś chodzi o opisane przez Bartłomieja Guza reguły substytucji służące zachowaniu czytelności parafrazy, to można potwierdzić, że wiele przykładów nazw w tych regułach się mieści. Znaleźć można jednak i takie czytelne dla odbiorcy nawiązania, w których poza zmianami wyrazów na inne zachodzi także eliminacja niektórych jednostek z prototekstu lub kompilacja dwóch prototekstów, na przykład *Śmierć nas rozłączy* lub *Młodość chmurna i durna*. Taki typ parafraz występuje jednak rzadziej niż substytucja wyrazowa.

Opisywane tu zabiegi intertekstualne w nazwach osiągnięć mają przede wszystkim dwie funkcje: atraktywną i komiczną. Nazwy osiągnięć, podobnie jak nagłówki prasowe, nie tylko zapowiadają dalszą treść, lecz także mają za zadanie przyciągnąć uwagę odbiorcy (gracza), aby ten zapoznał się z opisem zadania do wykonania.

O ile odczytanie nawiązania ukrytego w nazwie osiągnięcia nie wpływa na to, czy grający wykona zadanie, o tyle identyfikacja parafrazy i jej związku z tekstem źródłowym może zaskoczyć gracza (szczególnie jeśli w grze o tematyce średniowiecznej fantazy odnajdzie odwołanie do serialu komediowego osadzonego w realiach Polski lat siedemdziesiątych XX wieku) i w efekcie go rozśmieszyć. Dla gracza, który nie zauważa zależności relacyjnych między tekstami, nazwa osiągnięcia może pozostać niejasna i niezrozumiała, gdyż niezajdująca uzasadnienia w fabule gry wideo.

<sup>17</sup> Kazimierz Ożóg w tekście *Kilka uwag o intertekstualności w dobie ponowoczesnej* (w: *Intertekstualność we współczesnej komunikacji językowej*. Red. J. MAZUR, A. MAŁYSKA, K. SOBSTYL. Lublin 2010, s. 66) uznał, że współczesne nawiązania intertekstualne w różnych tekstach ponowoczesnych bazują na kulturze masowej i potoczności, nawiązania do kultury wysokiej stają się coraz rzadsze. W nazwach osiągnięć znaleźć jednak można nawiązania do kultury wysokiej, zarówno w formie cytatów (zob. przypis 2), jak i parafraz, na przykład *Młodość chmurna i durna* czy *Ach, biedny Leoryk! Znałem go...* Istotnie jednak w zebranych materiale przeważają nawiązania do kultury popularnej, w tym do programów telewizyjnych.

Agnieszka Kocharńska

### **Paraphrases as Form of Intertextuality in Names of Achievements of Chosen Video Games**

**Summary:** The article explores Polish names of chosen video games achievements (e.g. *Diablo 3* series, *Starcraft 2* and *Goat Simulator*) paying special attention to paraphrases (modified references to other cultural texts). The analysis indicates that intertextual modifications of achievements are most often created by substitution of one word comparing to the prototext. The references are made to Polish and foreign cultures but the most frequent references are to mass/ popular culture. Humorous and surprising paraphrases in names strengthen the emersive character of achievement systems.

**Key words:** paraphrase, cultural texts, references

Agnieszka Kocharńska

### **La fonction des paraphrases dans les noms de trophées à l'exemple de jeux vidéo choisis**

**Résumé :** L'objectif de cet article est d'analyser les noms polonais de trophées dans des jeux vidéos choisis, notamment *Diablo 3*, *Starcraft 2* et *Goat Simulator*. Une attention particulière sera attachée aux paraphrases qu'on retrouve dans ces noms, c'est-à-dire des références modifiées à d'autres « textes de la culture ». On montrera que les modifications intertextuelles des noms de trophées résultent le plus souvent de la substitution d'un vocable par rapport au proto-texte. On retrouve dans ces paraphrases des références à la culture polonaise et celle étrangère, des références à la culture de masse/populaire étant pourtant les plus nombreuses. Si amusantes et surprenantes qu'elles soient, ces paraphrases renforcent le caractère émersif des systèmes de trophées.

**Mots clés :** paraphrase, « textes de la culture », références