

Rafał Maćkowiak

Uniwersytet Łódzki

Kreatywność językowa konsolowców¹ na przykładzie nagłówków z czasopisma „PSX Extreme”

Współczesny świat gier wideo zdominowany jest przez konsole², które wydawane są przez trzy duże korporacje: *Microsoft*, *Nintendo* i *Sony*. Każda z tych firm co kilka lat tworzy nową platformę do gier.

W Polsce duże zainteresowanie grami konsolowymi zaczęło się wraz z premierą konsoli *Pegasus*, która była podrobioną wersją, wydanej w 1983 r., platformy *Nintendo Entertainment System*. Na tym systemie do gier swoją premierę miała najbardziej znana i popularna gra na świecie, czyli *Super Mario Bros*³. Kolejnym punktem przełomowym dla polskich graczy konsolowych było wyprodukowanie przez firmę *Sony* platformy do gier *Playstation*,

1 Konsolowiec – gracz, który gra na konsoli lub kilku konsolach (wyjaśnienie w przyp. 2). Wyraz powstały w procesie uniwerbizacji.

2 „Elektroniczne urządzenie multimedialne umożliwiające granie w gry wideo, a także – w niektórych modelach – słuchanie muzyki, oglądanie filmów, przeglądanie Internetu” [www.sjp.pwn.pl/slowniki/konsoli.html (dostęp: 6.05.2016)].

3 „Według Księgi Rekordów Guinnessa najbardziej kasowa gra ze sprzedanymi 40 mln egzemplarzy na koncie [...]. Gra polegała na skierowaniu hydraulika [bohatera gry – przyp. R. M.] w prawo i przedarcie się przez ciąg komnat” [Mańkowski 2010: 148].

która w Polsce stała się prototypem dla określenia *konsola*, czyli gdy ktoś mówił, że posiada w domu konsolę, to wszyscy wiedzieli, że chodzi o sprzęt *Sony*. Produkty innych firm nie były znane w naszym kraju.

To właśnie w czasach świetności konsoli *Playstation* wydany został pierwszy numer czasopisma „PSX Extreme”⁴, którego tytuł nawiązuje do potocznej, skróconej nazwy konsoli *Sony*, czyli *PSX*. Czasopismo miało swój początek w 1997 r. Stworzone zostało przez grupę pasjonatów, którzy postanowili utworzyć magazyn wyłącznie dla graczy konsolowych, w opozycji do istniejącego już wtedy czasopisma „CD Action”, które skierowane było do graczy komputerowych. Pierwszym redaktorem naczelnym został Wojciech Oczko, który pełnił tę funkcję do końca 1998 r. Jego miejsce zajął Przemysław („Ściera”) Ścierański, który przez ponad 12 lat kierował zespołem czasopisma. Obecny redaktorem naczelnym jest Grzegorz „Butcher” Drabik. Początkowo magazyn wydawany był w Katowicach przez wydawnictwo Grupa 69, natomiast obecnie wydawcą jest ADVERTIGO S.A., które ma swoją siedzibę w Warszawie. Czasopismo jest miesięcznikiem skierowanym zarówno do graczy *hardkorowych*⁵, jak i *casualowych*⁶. Redaktorzy starają się tak balansować treścią czasopisma, żeby nawet początkujący gracz znalazł w nim coś dla siebie. Jest ono nasycone wszelaką kreatywnością językową, widoczną na

4 Obecnie nakład poszczególnych numerów czasopisma nie jest znany, jednak informacje o nim i o średniej liczbie sprzedanych egzemplarzy znaleźć można na stronie: www.gieldamedia.pl/archiwum/652-psx-extreme (dostęp: 6.05.2016). Z informacji tam podanych wynika, że „PSX Extreme” ma sprzedaż na poziomie 30 000 egz., natomiast nakład to 45 000 egz. Są to dane dosyć stare, bo z przełomu 2009 i 2010 roku, sądzę jednak, że grono jego czytelników ciągle rośnie. Widać to na przykład po stronie internetowej czasopisma, gdzie nieustannie rejestrują się nowe osoby.

5 Gracze tzw. nałogowi, którzy potrafią grać nawet po kilkanaście godzin dziennie.

6 Gracze tzw. niedzielni, czyli grający rzadko.

przykład już w samej stopce redakcyjnej, gdzie obok tradycyjnych nazw funkcji pełnionych w czasopiśmie, takich jak: *sekretarz redakcji, zastępca redaktora naczelnego* czy *grafik kreatywny* znaleźć można: *Strażnika Staruchy z Lochów, zg(red.)zioli* czy *aleję zasłużonych*. Bogactwo kreatywnych zabiegów językowych dostrzec można także w nagłówkach, które zaprezentuję w dalszej części artykułu.

Termin nagłówek rozumiem możliwie szeroko, czyli jako wydrukowany tytuł (razem z ewentualnymi podtytułami i tytułami) wypowiedzi, rubryki lub działu w czasopiśmie [Pisarek 1967: 4]. Zbiór ten rozszerzam o śródtytuły, które moim zdaniem też są nagłówkami, gdyż są tytułami pewnych części tekstu.

Celem niniejszej pracy jest pokazanie bogactwa kreatywnych zabiegów językowych wykorzystanych przy tworzeniu nagłówków. Materiał pochodzi z jednego rocznika (2015) czasopisma „PSX Extreme” i zawiera kreatywne nagłówki, które wykorzystują takie zabiegi językowe, jak: intertekstualność, grafizację, oksymorony, neologizmy, związki frazeologiczne i przysłowia czy na przykład animizację lub personifikację.

Poniżej omawiam przykłady, które obrazują najczęściej wykorzystywane sposoby kreatywności językowej. W prezentowanych przykładach zostawiłem oryginalną wielkość i grubość liter, czyli gdy w czasopiśmie były kapitaliki, wersaliki lub pogrubienie, to tutaj także je zachowałem.

Grafizacja

Grafizacja to wzbogacenie tekstu (najczęściej nagłówkowego) o pewne dodatkowe elementy, takie jak np.: dywiz, nawias, wielka litera, cudzysłów. „Cel różnorodnych zabiegów grawizacyjnych [...] jest właściwie jeden – uaktywnić odbiorcę” [Kudra 2007: 157]. W czasopiśmie „PSX Extreme” najczęściej wykorzystywanym znakiem interpunkcyjnym jest nawias, który pełni funkcję sensotwórczą [por. Burska 2012].

Wykorzystanie nawiasów:

- (PARYŻ-) **DAKAR** [209: 46] – śródtytuł – opis wyścigów wytrzymałościowych Paryż–Dakar i wyjaśnienie, że ostatni rajd z Paryża do Dakaru odbył się w 2001 r.⁷
- **HISTORIA (NIE) LUBI SIĘ POWTARZAĆ** [212: 55] – śródtytuł – tekst dotyczy gry, która pierwotnie została wydana w 2002 r. Otrzymała wtedy ocenę 91/100, następnie z nieco poprawioną grafiką wydano ją ponownie w 2008 r. i dostała ocenę 76/100, natomiast najnowsze wydanie tej samej gry z 2015 r. otrzymało ponownie bardzo dobrą ocenę – 84/100.
- **FABRYKA (MOKRYCH) SNÓW** [209: 85] – śródtytuł – o dolinie San Fernando, która miała być drugim Hollywood, z tą różnicą, że miała zajmować się wyłącznie branżą pornograficzną.
- **POG(R)ADAJMY W NOWYM JORKU** [210: 6] – tytuł – o cyklu imprez związanych z grami, podczas których można „pograć” i „pogadać”.

Wykorzystanie ukośników:

- **NIE P/Ł/ATCH, GRACZU** [211: 78] – tytuł – autor pisze o tym, że nie podobają mu się *patche* do gier wydawane w dniu jej premiery (programy poprawiające niedopracowane dostatecznie elementy gry lub też jej błędy).
- **Wirtual/n/ a rzeczywistość** [216: 98] – tytuł – felieton na temat technologii wirtualnej rzeczywistości oraz o tym, jak w rzeczywistości została ona przyjęta przez użytkowników.
- **DLACZEGO /NIE/CZEKAMY** [210: 13] – tytuł rubryki – redaktorzy przedstawiają wady i zalety danej produkcji.

⁷ W prezentowanych przykładach w nawiasach kwadratowych umieściłem lokalizację konkretnego nagłówka. Pierwsza liczba to numer czasopisma „PSX Extreme”, natomiast druga to numer strony. Po półpauzie zaznaczam, czy nagłówek jest tytułem, śródtytułem lub nazwą rubryki/działu.

Inne zabiegi graficzne:

- **Konsolometr** [210: 9] – tytuł rubryki – w rubryce podawana jest tzw. kondycja konsoli, czyli ile gier w danym miesiącu ukazało się na nią.
- **GRACZ**pospolita [209: 80] – tytuł działu – dział stylizowany na minigazetkę (jednostronicową), w którym opisywane są ciekawostki ze świata gier.

Neologizmy

Najbardziej rozbudowana i przez to najbliższa mi jest definicja *neologizmu* z *Praktycznego słownika współczesnej polszczyzny*: „to nowy element w języku, np. wyraz, wyrażenie, forma gramatyczna, znaczenie lub konstrukcja składniowa (poza terminologią językoznawczą oznacza prawie zawsze nowy wyraz). Neologizm może być albo uzasadniony i potrzebny, albo nieuzasadniony i niepożądany. Wprowadzenie neologizmów do języka związane jest zazwyczaj z potrzebą wzbogacenia słownictwa” [PSWP 1999: 180]. Dokładnie zabiegi słotwórcze w różnych nagłówkach przeanalizowała w jednym z artykułów Magdalena Wojenka-Karasek [Wojenka-Karasek 2014].

Neologizmy słotwórcze:

- **Metoda na groholizm?** [211: 76] – tytuł – 19-letni Chińczyk odciął sobie dłoń, bo twierdził, że to pozwoli mu wyleczyć się z uzależnienia od gier. *Gra + -holizm*.
- **KONCEPCIARZE** [209: 70] – tytuł – o artystach tworzących ilustracje koncepcyjne do gier. *Koncepcja + -arz*.
- **Retro-tata** [209: 80] – tytuł – o ojcu, który zachęca syna do grania w stare gry (gry retro). *Retro + tata*.
- **NIEDEFINITYWNY** [218: 58] – śródtytuł – tekst o tym, że gra zasługuje na lepsze wydanie ostateczne. Autor uważa, że nie jest to jeszcze definitywne (ostateczne) wydanie gry. *Nie + definitywny*.

- **REMASTERSTATION** [215: 95] – tytuł – list, w którym autor żali się, że nastąpiła moda na wydawanie *remasterów*⁸ i nie rozumie dużego zainteresowania nową konsolą (*Playstation 4*), na którą wydawane są w dużej liczbie *remasterowane gry*. *Remaster + Playstation*.
- **PIPTORT** [216: 96] – tytuł – list, w którym autor pokazuje, na dołączonym do tekstu zdjęciu, tort w kształcie *pip boya*⁹ z gry *Fallout 4*. *Pip boy + tort*.
- **Pacamong, czyli 3 w 1** [213: 78] – tytuł – o grze *Pacamong*, która jest połączeniem 3 innych gier: *Ponga*, *Space Invaders* i *Pac-Mana*.

Neologizmy semantyczne:

- **RZĄDOWA POMOC DLA INDIKÓW** [219: 7] – tytuł – rząd Wielkiej Brytanii zamierza pomóc finansowo młodym twórcom niezależnych gier. Dla większości osób spoza kręgu graczy wideo *indyk* to po prostu ptak, natomiast dla graczy jest to niskobudżetowa gra.
- **KELNER, TEN KOTLET JEST NIEŚWIEŻY** [212: 33] – tytuł – autor w tym artykule wyraża swoje niezadowolenie, że gra, która wyszła na konsolę nowej generacji, wygląda identycznie, jak jej odpowiednik na konsolę poprzedniej generacji, czyli w nowym wydaniu nie poprawiono nawet grafiki. *Odgrzewany kotlet* w mowie graczy to ponowne wydanie gry często z delikatnie poprawioną grafiką.

Intertekstualność

Intertekstualność rozumiem, jako występowanie tekstu w tekście, np. aluzja, parafraza, cytat. Jest to jedno z najpopularniejszych ujęć intertekstualności [por. Grochala 2002].

8 Stara gra wydana ponownie, często z nieco poprawioną grafiką i zmienionym modelem gry.

9 To przedmiot w grze, który jest przenośnym komputerem. Umieszcza się go na nadgarstku podobnie jak jakąś bransoletkę czy zegarek.

Wykorzystanie niezmodyfikowanych tytułów:

- **ALICJA PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA** [212: 54] – śródtytuł – redaktor opisuje grę *American McGee's Alice*, której akcja dzieje się kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w książce Lewisa Carrolla – *Alicja po drugiej stronie lustra*.
- **WEJŚCIE SMOKA** [213: 90] – śródtytuł – artykułu o grze (bijatyce) *Tekken*, która mimo że wydana została wiele lat temu, nadal w ocenie graczy jest jedną z najlepszych gier wideo tego typu. Nawiązanie do filmu o tym samym tytule, w którym główną rolę zagrał Bruce Lee.
- **OSTATNI SPRAWIEDLIWY** [213: 17] – śródtytuł – o grze *Deus Ex: Mankind Divided*, w której głównym bohaterem jest mężczyzna wymierzający sprawiedliwość. Nawiązanie do tytułu filmu wyreżyserowanego przez Waltera Hilla.
- **PODRÓŻ ZA JEDEN UŚMIECH** [214: 29] – śródtytuł – autorzy opisują, jak przygotować się na wycieczkę do Kolonii na imprezę branżową – *Gamescom*. Nawiązanie do tytułu popularnego niegdyś serialu z Filipem Łobodzińskim i Henrykiem Gołębiowskim¹⁰.

Wykorzystanie zmodyfikowanych tytułów:

- **MARIAN BUDOWNICZY** [218: 50] – śródtytuł – tekst o tym, że gra *Super Mario Maker* nastawiona jest na proces tworzenia, konstruowania i budowania poziomów gry, w które później inny gracz będzie mógł zagrać. Tytuł nawiązuje do bajki *Bob Budowniczy*. Zamiast imienia *Bob* wykorzystano imię *Marian*, które wśród graczy jest polskim odpowiednikiem imienia *Mario*.
- **WCZORAJ NIE UMIERA NIGDY** [220: 61] – śródtytuł – artykuł o grze *Tales of Zestiria*, której oprawa graficzna według autora wygląda jakby zaprojektowana została na konsole poprzedniej generacji, czyli wygląda na przestarzałą (wczorajszą).

¹⁰ Serial powstał na podstawie książki Adama Bahdaja, ale nie sądzę, by gracze ją znali. Bardziej prawdopodobne jest, że zetknęli się oni z serialem, a nie z książką.

Gry z tego typu grafiką wydawane są ciągle i według autora produkowane będą nadal. Nawiązanie do jednego z filmów o Jamesie Bondzie – *Jutro nie umiera nigdy*.

- **WSZYSCY JESTEŚMY BIG BOSAMI** [220: 78] – śródtytuł – o grze *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, w której gracz wciela się w postać *Big Bossa*. Nawiązanie do tytułu filmu Marka Kotarskiego – *Wszyscy jesteście Chrystusami*.

Wykorzystanie oryginalnych cytatów:

- **POLACY NIE GĘSI** [211: 64] – śródtytuł – grupa pasjonatów tłumaczy gry obcojęzyczne (głównie angielskojęzyczne) na język polski. Cytat z tekstu Mikołaja Reja *Do tego co czytał*.
- **„NIE MOGĘ DAĆ WIELE CI, PRZYKRO MI”** [219: 45] – śródtytuł – autor opisuje wady gry *Metal Gear Solid V Online* i ocenia ją jako przeciętną strzelaninę. Wykorzystano tutaj fragment piosenki zespołu Perfect *Nie mogę Ci wiele dać*.
- **TO JUŻ JEST KONIEC...** [211: 31] – śródtytuł – jest to ostatni śródtytuł w tekście, który jest jednocześnie podsumowaniem opisu gry *Project Car*. Nawiązanie do piosenki Elektrycznych Gitar *To już jest koniec*.
- **Róbta, co chceta** [215: 19] – śródtytuł – tekst o grze *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, w której gracz ma swobodę decyzyjną i może poprowadzić fabułę gry tak, jak tylko zechce. Nawiązanie do popularnych słów Jerzego Owsiaka.
- **JESTEŚ ZWYCIĘZCĄ!** [214: 48] – śródtytuł – o możliwości dostosowania poziomu trudności w grze wyścigowej *Project Car*, tak byśmy zawsze dobrze się bawili i zawsze byli pierwsi na mecie, czyli byli zwycięzcami. Nawiązanie do słynnej wypowiedzi internetowego vlogera Piotra Blandforda.
- **Zbierz je wszystkie...** [220: 40] – śródtytuł – gra *Star Wars: Battlefront* dystrybuowana na fizycznych nośnikach (płytkach DVD i Blu-ray) zawiera 12 map zaimplementowanych w grze, natomiast kolejne mapy będą wydawane w postaci płatnych dodatków, których łącznie będzie aż 16. Żeby mieć najbardziej aktualną wersję gry, trzeba będzie zakupić wszystkie dodat-

ki. Tytuł nawiązuje do hasła reklamowego serii gier i filmów – *Pokemon*.

- **MOJA RACJA NAJMOJSZA** [214: 94] – tytuł – list, w którym autor pisze, że jego kolega nie lubi gry *Grand Theft Auto (GTA)* i dziwi się, jak ktoś może jej nie lubić. Nawiązanie do filmu Marka Kotarskiego – *Dzień świra*.
- „**IT’S A TRAP!**” [219: 49] – śródtytuł – o tym, że nieświadomi rodzice, którzy kupią dla swoich dzieci grę *Lego Dimensions* wpadną w wydawniczą pułpkę, ponieważ aby w pełni cieszyć się grą, potrzebne są jeszcze sprzedawane osobno figurki lego. Nawiązanie do słynnego cytatu admirała Ackbara z filmu *Gwiezdne wojny*.

Wykorzystanie zmodyfikowanych tytułów:

- **POLACY GĘSI** [210: 79] – tytuł – autor opisuje, a nawet żali się, że Polacy, mimo iż mają wielu celebrytów, to nie użyczają oni swojego wizerunku do żadnej gry, np. jak Kevin Spacey, który ostatnio wystąpił w grze *Call of Duty: Advanced Warfare*. Nagłówek nawiązuje do tekstu Mikołaja Reja *Do tego co czytał*.
- **GUMKA NIEZGODY** [212: 10] – śródtytuł – o nowej konsoli *Nintendo New 3D*, w której umieszczono manipulator, który ma postać niewielkiej gumki. Ten rodzaj manipulatora nie spodobał się wielu graczom. Nawiązanie do mitologicznego *jabłka niezgody*.
- **ŚPIESZMY SIĘ KOCHAĆ AUTORÓW** [213: 81] – śródtytuł – o autorach, którzy przestali pisać do czasopism o grach, ponieważ zajęli się prowadzeniem własnych firm. Nawiązanie do słów księdza Jana Twardowskiego *Śpieszmy się kochać ludzi – tak szybko odchodzą*.

Związki frazeologiczne i przysłowia

Wykorzystanie oryginalnych związków frazeologicznych i przysłów:

- **PSY SZCZEKAJĄ, KARAWANA IDZIE DALEJ** [209: 81] – śródtytuł – autor artykułu narzeka na niedopracowane gry,

które mimo krytyki dziennikarskiej sprzedają się bardzo dobrze. Wykorzystano tutaj przysłowie, które oznacza, że ‘krytyka pewnych rzeczy, wydarzeń nie ma wpływu na ich bieg’ [WSF 2005: 356].

- **WPUSZCZONY W MALINY?** [211: 75] – śródtytuł – redaktor po ponownym przejściu gry *Dragon Age* zastanawia się, czy wcześniej nie wystawił zbyt wysokiej oceny tej grze, bo okazało się, że decyzje podejmowane w rozgrywce tak naprawdę nie wpływają na losy fabuły. Przy wystawianiu oceny redaktor myślał, że jednak zmieniają fabułę. Wykorzystano tutaj związek frazeologiczny, który oznacza ‘celowe wpuszczanie kogoś w błąd, narażając go na kłopoty’ [WSF 2005: 631].
- **DIABLI NADALI** [216: 38].
- **CO NAGLE, TO PO DIABLE...** [216: 38].
- **DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH** [216: 39].

Trzy ostatnie powyższe przykłady są śródtytułami do recenzji gry *Devil May Cry 4: Special Edition*. Autor wykorzystał tutaj przysłowia i związki frazeologiczne związane z diabłem, ponieważ cała gra toczy się w piekielnej scenerii, poza tym już w tytule gry jest wyraz *devil* (diabeł). Redaktor postanowił konsekwentnie powiązać tematycznie wszystkie śródtytuły z tą postacią. *Diabli nadali* to związek frazeologiczny wykorzystywany, gdy mówimy ‘o kimś, o czymś niepożądanym, sprawiającym kłopoty’ [WSF 2005: 67]. Przysłowie *co nagle, to po diable* oznacza, że ‘szybko i bez namysłu podejmowane decyzje są najczęściej nietrafne’ [WSF 2005: 268], natomiast związek frazeologiczny *diabeł tkwi w szczegółach* oznacza, że ‘najtrudniejsze do rozwiązania jest to, co z pozoru wydaje się błahe’ [WSF 2005: 66]. Wszystkie wykorzystane w śródtytułach związki frazeologiczne i przysłowia tworzą spójną tematycznie całość.

Wykorzystanie zmodyfikowanych związków frazeologicznych:

- **ARKHAM CIASNE, ALE WŁASNE** [216: 79] – śródtytuł – felieton o mieście Arkham, w którym rozgrywa się akcja serii gier *Batman*. Wykorzystano tutaj związek frazeologiczny (*kącik*,

mieszkanie) ciasne, ale własne ‘mieszkanie skromne, ciasne, ale najważniejsze, że własne, samodzielne’ [WSF 2005: 42], w którym zastąpiono pierwszy człon nazwą miasta.

- **STARE, ALE NOWE** [216: 23] – śródtytuł – artykułu o grze *World of Tanks*, w której poprawiono wyłącznie oprawę graficzną (nowe), a model gry pozostawiono bez zmian (stare). W związku frazeologicznym *stary, ale jary* ‘o kimś niemłodym, ale czerstwym, młodym, silnym’ zmieniono rodzaje wyrazów z męskiego na nijaki oraz zamieniono *jary* na *nowy*.

Personifikacja i animizacja

- **KONSOLE SIĘ SPOCĄ** [212: 18] – śródtytuł – gra *Mad Max* maksymalnie wykorzystuje wszystkie możliwości techniczne i obliczeniowe współczesnych konsol¹¹. Animizacja.
- **ANOREKTYCZNE BOLIDY** [216: 46] – śródtytuł – gra zawiera wyłącznie podstawowe tryby rozgrywki, pozbawiona została trybów dodatkowych. „Pięknie upudrowana anorektyczka

11 Forma w dopełniaczu liczby mnogiej – *konsol* wielu osobom może wydać się błędna, gdyż także słowniki proponują, by używać – *konsoli*. W środowisku graczy bardziej rozpowszechniona jest jednak forma *konsol*, czyli z końcówką Ø, dlatego też w swojej pracy zdecydowałem się na tę formę. Dopuszcza ją także Mirosław Bańko. Na zadane mu w Poradni językowej pytanie, które brzmiało następująco: „Konsola – jak brzmi dopełniacz liczby mnogiej? Słowniki twierdzą, że *konsoli*. Wydaje mi się, że bardziej czytelna jest forma *konsol*” – odpowiedział tak: „Na kilkadziesiąt wystąpień słowa *konsoli* w Korpusie Języka Polskiego PWN tylko jedno reprezentuje liczbę mnogą, pozostałe zaś są formami liczby pojedynczej – *tej konsoli*. Korpus zawiera też kilka przykładów na dopełniacz liczby mnogiej – *tych konsol*. Tak więc forma zgodna z Pani wyczuciem językowym dominuje w tekstach współczesnej polszczyzny. Podaje ją też (implicite, bo poprzez tabelę tworzenia form) *Inny słownik języka polskiego PWN*. Szkoda, że inne słowniki w tym względzie pobłądziły, podając formę rzadszą jako jedyną” [<http://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/konsola;3437.html>] (dostęp: 6.05.2016)].

- taka jest nowa F1 od Codemasters. Szkielet całego przedsięwzięcia jest solidny, [...] ale nie sposób zapomnieć, ile fajnych elementów rozgrywki wycięto z tej edycji” [Dawidowski 2015: 46]. Personifikacja.
- **SNES NA STERYDACH** [216: 88] – śródtytuł – o eksperymentach technologicznych mających na celu zwiększenie mocy obliczeniowej konsoli *Super Nintendo Entertainment System* po to, aby uzyskać grafikę 3D. W efekcie powstał chip, który został umieszczany w niektórych kartridżach z grami. Personifikacja.
- **VITA UMIERA** [219: 90] – tytuł – list, w którym czytelnik narzeka, że na przenośną konsolę *Sony Vita* z roku na rok powstaje coraz mniej gier. Animizacja.
- **KONSOLE JESZCZE POŻYJĄ** [214: 12] – tytuł – artykuł oparty na wypowiedzi dewelopera, który twierdzi, że specyfikacja sprzętowa obecnych konsol w zupełności wystarczy jeszcze na kilka lat. Animizacja.
- **KINECT JESZCZE DYCHA** [215: 15] – tytuł – o tym, że *Kinect* (przystawka do konsoli *Xbox 360*) wciąż jest wspierana przez firmę *Microsoft*, chociaż ostatnio nie została jej dedykowana żadna gra. Animizacja.

Oksymorony

Oksymoron rozumiem jako „wyrażenie złożone z dwóch wykluczających się treściowo części dających efekt paradoksu” [Pałuszyńska 2006: 125].

- **BIEDA NA BOGATO** [216: 44] – śródtytuł – o grze *Godzilla*, która pierwotnie została wydana na konsole poprzedniej generacji, a obecnie ukazała się ponownie na konsole nowej generacji. Pozostawiono starą grafikę (bieda), a poprawiono jedynie rozdzielczość (bogactwo).
- **NOWE STARE TWARZE** [217: 52] – śródtytuł – recenzja gry *Gears of War: Ultimate Edition*. Autor opisuje grę, która już dawnej została wydana, a teraz nieco ją zmodyfikowano i wydano

ponownie. W grze towarzyszą bohaterowi znane już postacie (stare twarze) w nieco odświeżonym (nowym) wydaniu.

- **CZARNO-BIAŁO-KOLOROWY** [212: 78] – tytuł – autor opisuje swój pierwszy kontakt z grami wideo. Jego pierwszą grą, w którą zagrał, był czarno-biały *Pong*. Po kilku latach od pierwszej styczności z grami zauważył w sklepie automat wyświetlający kolorową grafikę. Jego świat, mówiąc metaforycznie, stał się czarno-biało (*Pong*)-kolorowy (kolorowa grafika).
- **MMO DLA SAMOTNIKÓW** [215: 55] – śródtytuł – autor negatywnie wypowiada się o grze *The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited*, o jej ubogiej oprawie graficznej oraz o niewielkiej liczbie NPC (*non-player character*). Gracz nie ma powodu, by wchodzić w interakcję z innymi postaciami, może przejść tę grę sam, co jest jej bardzo dużą wadą, bo to gra internetowa typu MMO (*massively multiplayer online game*), czyli gracze z założenia powinni rywalizować i współpracować ze sobą.
- **UMARŁA I UCIEKŁA** [211: 75] – śródtytuł – tekst o błędzie producentów gry. Gracz w pierwszej części gry *Dragon Age* miał możliwość uśmiercenia głównej bohaterki tej produkcji, natomiast w drugiej części (kontynuacji), po zaimplementowaniu zapisu gry z pierwszej części, okazywało się, że zabita postać żyje.

Stylizacja

- **OSOCHOZIJAKBY** [218: 98] – śródtytuł – felieton opisujący, jak wyglądała impreza *Extreme Party 2015*. Śródtytuł wystylizowany na mowę człowieka pod wpływem alkoholu (bełkot pijacki).
- **Zabił przez pada** [211: 76] – tytuł – o tym, że chłopiec zabił swojego kolegę, bo ten na czas nie oddał mu pada (urządzenia do sterowania grą). Stylizacja na tytuł tabloidowy, na przykład z dziennika „Fakt”.
- **CO JA GRAM?!** [210: 45] – nagłówek rubryki – gracze (czytelnicy lub redaktorzy) dzielą się wrażeniami związanymi

z przechodzeniem konkretnej gry. Stylizacja na dosyć popularną jeszcze modę internetową zwaną *paczaizmem*¹².

- **JESTĘ INŻYNIERĘ** [212: 35] – śródtytuł – recenzja gry *Screamride*, w której gracz może wybrać tryb *piaskownicy* i wcielić się w inżyniera, który projektuje nowe rollercastery. Stylizacja na cykliczną i sezonową modę internetową, czyli zamiana końcówki fleksyjnej *-em* na *-ę*¹³.

Nagłówki dzielone

Dwa następujące po sobie nagłówki, które dopiero po zestawieniu nabierają sensu/znaczenia. Pierwszy z nich kończy się wielokropkiem, natomiast drugi zaczyna.

- **SUPERMAN...**
...PO LIFTINGU [210: 54] – śródtytuły – bohater gry *Saints Row IV* dzięki swoim umiejętnościom (strzelanie z oczu laserem, szybkość, mocarność) zostaje porównany do *Supermena* (SUPERMAN...). Dalej autor tekstu wyszczególnia wady gry, która jego zdaniem nie została dostatecznie dopracowana – zlikwidowano wiele dodatkowych trybów. Redaktor pisze, że „odchudzono ją” (...PO LIFTINGU), pozostawiono niezbyt szczegółowe otoczenie oraz złe sterowanie bohaterem.

12 Moda ta zaczęła się od memu z kotem i podpisem: *co ja pacze*. Obecnie popularne są w Internecie takie konstrukcje, jak: *co ja tocze* [<http://kwejk.pl/obrazek/827805/co-ja-tocze.html> (dostęp: 6.05.2016)], *co ja ciungne* [http://www.chamsko.pl/6391/Co_ja_ciungne (dostęp: 6.05.2016)] czy *co ja mjele* [<http://naszym.zdaniem.dlastudenta.pl/fotoalbum/612927,76568,1.html> (dostęp: 6.05.2016)].

13 Moda ta zauważalna jest zwłaszcza w okresie egzaminów magisterskich, doktorskich czy licencjackich, kiedy wiele osób po zdaniu egzaminu pisze np. na Facebooku: *jestę licencjatę, jestem magistrem czy jestem doktorę*.

– **POLITYCZNA CYFROWA WALKA...**

...I SATYRA [211: 67] – śródtytuły – pierwszy fragment tekstu dotyczy propagandowej „walki na gry wideo” między amerykańskimi kongresmenami. Jedni stworzyli grę, która pokazywała, jak można zmniejszyć deficyt budżetowy przez ograniczenie działań kongresu, a drudzy w odpowiedzi prześmiewczą grę o tym, jak poprawić ekonomię, gdyby wszyscy Amerykanie stosowali amfetaminę (POLITYCZNA CYFROWA WALKA...). Drugi śródtytuł pokazuje, jak w grze *Fallout 2* w satyryczny sposób ukazano rządy prezydenta i wiceprezydenta USA przy wykorzystaniu autentycznych wypowiedzi amerykańskich polityków (...I SATYRA).

– **GRY LECZĄ...**

...I UCZĄ LECZYĆ [213: 71] – śródtytuły – pierwszy tekst (do pierwszego nagłówka) dotyczy specjalnie produkowanych gier, które pomagają w zwalczaniu pewnych chorób lub na przykład poprawiają funkcjonowanie mózgu poprzez pobudzenie neuronów (GRY LECZĄ...), natomiast drugi tekst dotyczy gier, które uczą jak leczyć, tzw. *serious games*, czyli na przykład symulatory operacji.

Podsumowując, środowisko graczy konsolowych (*konsolowców*) jest moim zdaniem jednym z bardziej kreatywnych grup społecznych. Dlaczego są oni tak bardzo kreatywni? Trzon tej społeczności stanowią osoby młode, a one nie lubią monotonii, często nie lubią, a nawet nie szanują tradycji, przykładem może być ortografia, która w tej społeczności jest praktycznie nieważna, bo liczy się jedynie komunikacja i tempo przekazu informacji. Redakторы czasopisma „PSX Extreme”, chcąc zainteresować i pozyskać nowego czytelnika, muszą być kreatywni, dlatego w czasopiśmie jest tak wiele różnych, interesujących procesów słowotwórczych, które widać na niemalże każdej stronie tego czasopisma. W tym artykule przyjrzałem się wyłącznie nagłówkom, ale kreatywność językowa jest obecna w samych tekstach artykułów, felietonów, listów czy recenzji, a także we wszelakim nazewnictwie, np. nickach

czy ksywkach oraz w reklamach. Graczy z roku na rok przybywa, dlatego myślę, że warto, do czego oczywiście zachęcam badaczy, pisać artykuły dotyczące słabo zbadanego przez językoznawców środowiska¹⁴.

Bibliografia

- Burska K. [2012], *Nawias w funkcji sensotwórczej w tekstach medialnych*, [w:] K. Michalewski (red.), *Język nowych mediów*, Wydawnictwo Primum Verbum, Łódź.
- Dawidowski B. [2015], *Destiny: The Taken King*, „PSX Extreme”, nr 16.
- Gądek K. [2009], *Cudzysłów jako wyraz niepewności i dystansu w tekstach dotyczących gier komputerowych*, „Poradnik Językowy”, nr 2.
- Grochala B. [2002], *Intertekstualność w nagłówkach „Gazety Wyborczej”*, [w:] K. Michalewski (red.), *Tekst w mediach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Kudra B. [2007], *Grafizacja w nagłówkach prasowych*, [w:] A. Mikołajczuk, R. Pawelec (red.), *Na językoznawczych ścieżkach*, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa.
- Mańkowski P. [2010], *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio Collegium Civitas, Warszawa.
- Pałuszyńska E. [2006], *Nagłówki w „Gazecie Wyborczej” (ekspresywna leksyka, frazematyka, metaforyka)*, Wydawnictwo „Piktor”, Łódź.
- Pisarek W. [1967], *Poznać prasę po nagłówkach!*, Wydawnictwo RSW Prasa-Książka-Ruch, Kraków.
- Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny* (skrót: PSWP) [1999], H. Zgólkowa (red.), t. 23, Wydawnictwo „Kurpisz”, Poznań.
- Świątek P. [2014], *Zdigitalizowana (betonowa) dżungla. Miasto w grach wideo. Naśladownictwo*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Poetica II”.

¹⁴ Poza pracami Kamili Gądek [por. Gądek 2009], Pawła Świątka [por. Świątek 2014] czy Artura Urbaniaka [por. Urbaniak 2009] nie ma jeszcze pracy skupiającej się na dokładnym zbadaniu socjolektu graczy wideo.

Urbaniak A. [2009], *Kultura a język. Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa*, „Homo Ludens”, nr 1.

Wielki słownik frazeologiczny PWN z przysłowiami (skrót: WSF) [2005], A. Kłosińska, E. Sobol, A. Stankiewicz (red.), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

Wojenka-Karasek M. [2014], *Tytuł prawdę Ci powie? Słowotwórcze zabiegi w nagłówkach „Polityki”*, [w:] K. Burska, B. Cieśla (red.), *Kreatywność językowa w przestrzeni medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.

Źródła internetowe

<http://kwejk.pl/obrazek/827805/co-ja-tocze.html> (dostęp: 6.05.2016).

<http://naszym zdaniem.dlastudenta.pl/fotoalbum/612927,76568,1.html> (dostęp: 6.05.2016).

<http://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/konsola;3437.html> (dostęp: 6.05.2016).

http://www.chamsko.pl/6391/Co_ja_ciungne (dostęp: 6.05.2016).

www.gieldamediaowa.pl/archiwum/652-psx-extreme (dostęp: 6.05.2016).

www.sjp.pwn.pl/slowniki/konsoli.html (dostęp: 6.05.2016).