



Krzysztof Kaszewski

Uniwersytet Warszawski

<https://orcid.org/0000-0002-8789-2405>

Wyznaczniki seryjności gier wideo zawarte w ich tytułach i nazwach pospolitych

Indicators of video game seriality contained in their titles and common names

Abstract

Video games often form various types of series, and this characteristic is richly reflected in the sphere of names, which has largely not yet been scientifically studied. The goals of this article are: 1. to examine the phenomenon of seriality in video games; 2. to identify methods of titling (proper names) and naming (common names) video games that refer to various variants of cyclicity; 3. to demonstrate how seriality in video games and the names associated with it differ from seriality in other types of cultural works, such as films or books. Illustrative material was obtained from media specialized in electronic entertainment – popular websites and traditional magazines.

Keywords

seriality, video game, title, common name

Streszczenie

Gry wideo bardzo często tworzą różnego typu serie i cecha ta ma bogate odzwierciedlenie w sferze nazewnictwa, w dużej mierze nieopracowanej dotąd naukowo. Cele niniejszego artykułu to: 1. przyjrzenie się zjawisku seryjności gier wideo; 2. wskazanie sposobów tytułowania (nazwy własne) i nazywania (nazwy pospolite) gier wideo, nawiązujących do rozmaitych wariantów cykliczności; 3. ukazanie, czym seryjność gier wideo oraz nazwy z nią związane różnią się od seryjności innych typów dzieł kultury, jak filmy czy książki. Materiał ilustracyjny pozyskano z mediów wyspecjalizowanych w tematyce elektronicznej rozrywki – popularnych serwisów internetowych oraz tradycyjnych czasopism.

Słowa kluczowe

seryjność, gra wideo, tytuł, nazwa pospolita

1. Seryjność jako cecha elektronicznej rozrywki

Wielu badaczy twierdzi, że seryjność stała się wyznacznikiem całej współczesnej kultury, jej podstawową cechą (Stasiewicz, 2004, s. 143; Stawowczyk, 2004, s. 43). „Układy seryjne są [...] fundamentalne dla nowoczesności, stanowią wewnętrzną logikę jej funkcjonowania oraz organizują podstawowe mechanizmy współczesnej produkcji kulturowej, przemysłowej i technologicznej. Seria, tworząc powiązaną strukturalnie całość, opiera się na repetycji stanowiącej jej najistotniejszą cechę, która pozwala na ciągłą wędrówkę powtórzeń w ramach określonego obszaru znaków” (Łuba-Brzezińska, 2017, s. 267).

Seryjność dotyczy przekazów obecnych we wszystkich typach mediów. W przypadku telewizji uznaje się ją wręcz za kwintesencję tego przekazywacza, jego właściwość obligatoryjną (Citko, 2004, s. 253, 265). Repetycji poddawane są najrozmaitsze elementy filmów (Stachówna, 2004, s. 128), co jest dodatkowo spotęgowane koniecznością rywalizacji z telewizją i Internetem¹. Nietrudno wskazać również serie literackie, na przykład w fantastyce (zarówno *fantasy*, jak i *science-fiction*) czy romansach.

Istotą seryjności jest powtórzenie (Hopfinger, 2004, s. 11), jednak może ono funkcjonować na wielu różnych poziomach. Po pierwsze, seryjność może oznaczać fizyczne zwielenokrotnienie danego dzieła, które w wyniku masowej produkcji istnieje w wielu egzemplarzach, inaczej niż klasyczne, jednostkowe, niepowtarzalne dzieła malarskie czy rzeźbiarskie. o drugie, seryjność może oznaczać – zgodnie z definicjami słownikowymi „serii” i „cyklu”² – szereg utworów tworzących pewną całość tematyczną, kompozycyjną czy funkcjonalną; poszczególne elementy serii mogą być mniej lub bardziej samodzielne. Po trzecie, seryjność można rozumieć jako powtarzalność określonych elementów w dziełach niemających wspólnego pochodzenia (autorów, wydawców itd.). Tak na przykład w filmach powtarzają się bohaterowie, fabuły, wątki, poetyki, style, reguły gatunkowe, dialogi, adaptowane dzieła literackie, cytowane utwory muzyczne, rozwiązania techniczne, aktorskie *emploi*, plenery, dekoracje, kostiumy, rekwizyty (Stachówna, 2004, s. 128). Po czwarte, seryjność może oznaczać wyłącznie markę wydawniczą, wspólną dla szeregu utworów, jak dzieje się na przykład w książkowych seriach typu „Klasyka Mniej Znana” czy „Literatura i Kultura Popularna” (Śliwińska, 2009).

¹ Hollywood konstruuje już nie pojedyncze filmy, lecz „medialne marki” – dzieła, które z założenia pomyślane są jako seria czy wręcz kinowy serial kontynuowany (Lewicki, 2011, s. 33). Doskonałym przykładem są „Piraci z Karaibów” (pierwsza część – „Kłątwa Czarnej Perły” – rok 2003).

² Według słowników „seria” to „zbiór rzeczy jednego rodzaju, powstających kolejno po sobie i tworzących określoną całość” (Żmigrodzki, 2007-; Bańko, 2001). Nazwą bardzo bliską serii jest też „cykl”, czyli „szereg utworów tworzących pewną całość tematyczną lub kompozycyjną” (Żmigrodzki, 2007-; Bańko, 2001).

Różnie rozumiana seryjność bywa traktowana jako wartość ambiwalentna. Z jednej strony – w zestawieniu z tradycyjnymi dziełami kultury wysokiej – jawi się jako wyznacznik przynależności do kultury popularnej, nieaspirującej; *sequel* w kinie uznaje się za atrybut raczej niespecjalnie ambitnej twórczości, na przykład z gatunku horroru (Stasiewicz, 2004, s. 145). Z drugiej strony podkreśla się wielość funkcji pełnionych przez seryjność jako odpowiedzi na potrzeby współczesności, wskazując w pierwszej kolejności interesy nadawców (inwestycje mniej ryzykowne biznesowo) oraz potrzeby i zadowolenie znacznej części odbiorców (łatwiejszy odbiór; lubimy to, co znamy).

Gry wideo (dalej: GW) – jako medium stosunkowo młode, bardzo zaawansowane technologicznie i pręźnie się rozwijające – znakomicie wpisują się w przybliżoną wyżej tendencję kulturową. Ilościomani elektronicy rozrywki nietrudno wskazać przykłady znanych serii GW, wyróżniających się pod względem liczby części, długo-wieczności czy liczby sprzedanych kopii – mogą to być np. *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto*, *Need for Speed*, *Super Mario* czy *Mortal Kombat*. Warto jednak podkreślić już na wstępie, że zjawisko seryjności ma w odniesieniu do GW co najmniej kilka wariantów.

Oparcie się na słownikowych definicjach „serii” i „cyklu” pozwala przypisać cechę seryjności tylko takim zbiorom GW, które tworzą pewną całość tematyczną, na przykład przedstawiają kolejne części historii tych samych postaci. Jest to prototypowy wariant seryjności, podobny do występujących wśród książek czy filmów, ale z całą pewnością nie jedyny.

W odniesieniu do GW zasadne wydaje się szersze postrzeżenie seryjności, odpowiadające zróżnicowaniu wynikającemu z natury dzieła, jakim jest gra wideo. Powtarzalność dotyczy wielu pojedynczych GW, ponieważ można je przechodzić wielokrotnie, na różne sposoby (Sitarski, 2001, s. 278). Seryjność można przypis(yw)ać różnym grom wtedy, gdy istnieje między nimi wyraźny związek dotyczący tożsamości lub podobieństwa jednego lub więcej istotnych aspektów, na przykład:

- świata przedstawionego (uniwersum) – seria *Fallout* w postapokaliptycznej rzeczywistości (Ziemia po konflikcie nuklearnym); kolejne części cyklu *Heroes of Might & Magic* rozgrywające się w fantastycznej krainie Enroth;
- fabuły – przykładowo kolejne gry z serii *Mass Effect* (*Mass Effect*, *Mass Effect 2*, *Mass Effect 3*) opowiadają dalszy ciąg historii science-fiction;
- bohaterów, zwłaszcza tych, którymi steruje gracz – na przykład postać Batmana w serii *Batman: Arkham Asylum*, *Batman: Arkham City*, *Batman: Arkham Knight*; archeolog Lara Croft w serii *Tomb Raider*;
- mechaniki gry i gatunkowości – kolejne pozycje z serii *Assassin's Creed* – gry akcji; seria *Anno* – strategię ekonomiczne;
- twórców (osób i/lub zespołów) lub wydawców – na przykład serie sportowe dotyczące piłki nożnej wydawane przez EA Sports (*EA Sports FC 24*, *EA Sports*

FC 25) czy koszykówki wydawanej przez 2k Sports (*NBA2k24*, *NBA2k25*); seria gier wyścigowych *Need for Speed*, którą wydaje Electronic Arts.

Powyższa lista z całą pewnością nie ma charakteru zamkniętego ani rozstrzygającego. Różne wyznaczniki seryjności GW przekładają się na ich odmienne warianty i zróżnicowane nazewnictwo, będące tematem niniejszego artykułu. Niejednokrotnie głównym spoiwem serii pozostaje tytuł GW, zawierający nazwę marki lub się do niej sprowadzający – dlatego tytułom zostanie poświęcona szczególna uwaga w dalszej części analiz.

Serie GW pod pewnymi względami przypominają cykle literackie lub filmowe, pod innymi wyraźnie się od nich różnią. Cykliczność oparta na ciągłości fabuły, świecie przedstawionym czy bohaterach jest wspólna dla GW i starszych dzieł kultury: następne ogniwa cyklu opowiadają późniejsze lub wcześniejsze losy tych samych bohaterów, zbiorowości czy całych światów. Kolejne GW w serii na ogół stanowią samodzielne całości, co zbliża je do powieści i filmów, a odróżnia od tych seriali, które opierają się na ciągłości akcji³. Z kolei do seriali cykle GW upodabnia fakt, że elementy jednych i drugich może łączyć jedynie konwencja gatunkowa (np. odcinki serialu *Opowieści z krypty*, ang. *Tales from the Crypt*, to horrory, kolejne części serii gier *Far Cry* to pierwszoosobowe *shootery*).

Cechami odróżniającymi seriale od literatury i GW pozostają przewidywalność oraz regularność ukazywania się kolejnych części (odcinków). W przypadku GW za najbliższe tej cesze seriali można by uznać serie złożone z ukazujących się (prawie) co roku gier sportowych (np. *EA SPORTS FC 2024*, *2025*, *2026*). Za objaw systematycznej seryjności GW można uznać też (w miarę) regularne ukazywanie się aktualizacji, np. w sieciowej strzelaninie *Fortnite* pojawiają się one co 2-3 miesiące, nazywa się je sezonami, są zatytułowane i przynoszą nowe treści.

Różnice dotyczą też długości serii – serial telewizyjny może liczyć bardzo dużo odcinków (w przypadku telenowel może być ich kilkaset lub kilka tysięcy, np. *Moda na sukces*), istnieją też długie i bardzo długie serie literackie; cykle GW liczą na ogół kilka, z rzadka kilkanaście elementów.

Szczególnym i bardzo istotnym dla GW wariantem jest seryjność zastępująca, niewystępująca w odniesieniu do książek czy filmów. W tego rodzaju seriach nowa pozycja nie uzupełnia ani nie kontynuuje wcześniejszych, tylko je wypiera (Sikora, 2013). Jednym z najbardziej typowych przykładów tego zjawiska są gry sportowe w rodzaju *EA Sports FC 25* czy *NBA 2k25*. Każda nowa część serii ma być – przynajmniej w założeniu – technologicznie lepsza od poprzedniej (wygląd, animacje), jak też zaktualizowana pod względem danych o zawodnikach, drużynach, klubach,

³ Dwa główne typy seriali to te oparte na ciągłości akcji w kolejnych odcinkach oraz epizodyczne, w których każdy odcinek stanowi zamkniętą całość.

reprezentacjach narodowych itp. Zastępowalność występuje też w grach z gatunku sportowych managerów (np. *Football Manager*) oraz symulatorów (np. *Farming Simulator*), jak też – pod postacią aktualizacji – w grach sieciowych: we wspomnianym już *Fortnicie* zawartość nowego sezonu (mapa, broń) zastępuje poprzednią.

Innym szczególnym wariantem seryjności GW jest wariant oparty na kryterium formalno-technicznym. Typowa praktyka rynkowa to wydawanie nowych wersji starych tytułów, zmodyfikowanych treściowo i/lub technologicznie (głównie grafika, dźwięk, interfejs, mechanika rozgrywki). Takie odświeżone GW mają wiele wspólnego z wcześniej opisaną seryjnością zastępującą (nowsza wersja wypiera starszą, choć nie jest to żelazną regułą, choćby z uwagi na znaczne różnice cenowe lub sentyment graczy), jednak z zasady traktuje się je jako nowe elementy danej serii (potwierdzają to rozmaite przekazy w mediach branżowych), zwłaszcza jeśli zawierają nowe (dodane lub zmienione) treści.

Przyczyny popularności seryjności w GW w wielu aspektach odpowiadają zjawiskom obserwowanym w całej kulturze współczesnej. Z uwagi na rynkowy charakter produktu fundamentalny jest bez wątpienia aspekt biznesowy. Do produkcji kolejnych części cyklu (podobnie jak w przypadku filmów czy seriali) często skłania popularność danej GW, przekładająca się na wysokość sprzedaży i zyski wydawcy. Inwestycja w zupełnie nową grę zawsze wiąże się z niepewnością i ryzykiem niepowodzenia, przygotowywanie gry należącej do sprawdzonej marki jest bezpieczn(iejsz)e – zwłaszcza że badania rynku, np. w Stanach Zjednoczonych, wyraźnie wskazują, że osoby dorosłe przywiązują zdecydowanie większą wagę do marki niż do samego produktu (Sikora, 2013). Seryjność jest zatem korzystna zarówno dla producentów, jak i dla odbiorców: „Ułatwia to marketing, a także zaspokaja niechętnie do podejmowania ryzyka infantylne gusta, które nie lubią być zaskakiwane ani wprawiane w zakłopotanie” (Barber, 2008, s. 40). W miarę bezpieczne jest też wydawanie nowych wersji starych gier bazujące na odwołaniu się do szczęśliwych wspomnień z młodości u dorosłych graczy-klientów (Krause, 2020).

Przychylnie nastawienie środowiska wobec seryjności w GW nie oznacza jednak bezkrytyczności – wielu graczy, recenzentów i dziennikarzy oczekuje od kolejnych części serii rozwoju koncepcji, odświeżania znajomej formuły, poszukiwania równowagi między powtarzalnością a innowacyjnością⁴. Wysoka odtwórczość, czyli strategia „więcej tego samego”, nie gwarantuje sukcesu, czego przykładem mogą być

⁴ „Seryjność jako wewnętrzna logika współczesnej kultury stanowi, po pierwsze, bazę jej powtarzalności, wtórności i regularności, a zatem tego, co reguluje cykliczność ponownego wynurzania się określonych motywów z medialnego niebytu i ich powtórna cyrkulację w obiegu głównym. Jest też jednocześnie podstawą wprowadzenia dowolnych modyfikacji, niekończących się przekształceń i aktualizacji, pozwalających na wprowadzenie nowych odmian do istniejącego residuum znaków kulturowych” (Łuba-Brzezińska, 2017, s. 275).

zróżnicowane oceny dość regularnie ukazujących się części cyklu *Assassin's Creed*. Równie ryzykowne są jednak znaczące zmiany, np. w formule rozgrywki, czego doświadczała seria *Heroes of Might & Magic*.

2. Materiał empiryczny, pytania badawcze

Podstawowym źródłem materiału były media wyspecjalizowane⁵: popularne polskie portale poświęcone tematyce komputerowej lub ściśle GW oraz ostatnie tradycyjne czasopisma – kwartalnik „CD-Action” oraz miesięcznik „PSX Extreme”. Do analizy włączano każdą znaną nazwę GW (pojedynczy wyraz tekstowy lub konstrukcję) spełniającą warunki: 1. możliwe było stworzenie objaśnienia nominacji rozpoczynającego się od członu „gra wideo”; 2. w użyciach możliwa była wymiana danej nominacji na hiperonim „gra wideo”; 3. możliwe i naturalne (a najlepiej poświadczone) było użycie nominacji w połączeniu „gram w ...”; 4. nazwa była używana nominatywnie (wskazywanie, o czym jest mowa), nie zaś tylko predykatywnie (wskazywanie określonych cech tego, o czym mowa); 5. nazwa nawiązywała znaczeniowo do któregoś z typów cykliczności GW. Pod uwagę wzięto zarówno nazwy pospolite, jak i nazwy własne, czyli tytuły GW oraz ich modyfikacje. Szczegółowe pytania badawcze sformułowano w następujący sposób:

- Jakie sposoby nazywania oraz nazwy GW związane z ich seryjnością funkcjonują w tematycznym dyskursie medialnym?
- W jakie relacje wchodzi między sobą różne nazwy GW związane z ich cyklicznością?
- Które nazwy odnoszą się tylko (albo głównie) do GW, a które także do innych dzieł kultury?

3. Tytuły i ich modyfikacje jako wyznaczniki seryjności

Tytuł stanowi obligatoryjny element gry wideo i podstawowa oznaka jej ewentualnej seryjności. Wyznacznikiem cykliczności w tytule jest, najogólniej rzecz ujmując, powtarzanie się pewnych elementów. Zjawisko to realizowane jest przy użyciu kilku podstawowych konwencji.

Pierwsza, najprostsza technika polega na dodawaniu kolejnych liczb do tytułu pierwszej części, np. serie: *Crysis*, *Crysis 2*, *Crysis 3*; *Resident Evil*, *Resident Evil 2*, *Resident Evil 3*, *Resident Evil 4*; *Hades*, *Hades 2*. Liczby w tytułach zapisywane są zwykle cyframi arabskimi, choć nierzadko pojawiają się także liczby rzymskie. Te ostatnie są charakterystyczne między innymi dla serii *Final Fantasy*, która doczekała się już dotąd (w latach 1987-2025) szesnastu numerowanych części (nie licząc powtórných

⁵ Rozumiane za Marią Wojtak jako takie, które „mają określony profil tematyczny i są przeznaczone dla konkretnego kręgu odbiorców” (Wojtak, 2006, s. 61).

wydań). Interesującym przypadkiem jest seria, w której nazwy liczb zapisano słownie: *The Room*, *The Room Two*, *The Room Three*.

Za odmianę tej konwencji można uznać tytuły zawierające daty. Poetyka ta dotyczy gier sportowych (*FIFA*, *NBA*, *Pro Evolution Soccer*, *Football Manager*) czy symulatorów (*Farming Simulator 23*, *Farming Simulator 25*). Daty są skorelowane z czasem wydania, niekoniecznie mu odpowiadając (edycja na kolejny rok często ukazuje się pod koniec poprzedniego). Kolejne części serii nie muszą ukazywać się corocznie.

Inną funkcję pełnią daty w tytułach gier z serii *Anno*. Mamy tu m.in. części *Anno 1701*, *Anno 1404*, *Anno 2070*, *Anno 2205* (niektóre gry mają też podtytuły: *Anno 1503: Nowy Świat*; *Anno 117: Pax Romana*). Daty wskazują tu realia świata przedstawionego, a części nie ukazywały się zgodnie z chronologią wyznaczaną tytułowymi latami. Jest to jedyny zidentyfikowany przypadek, kiedy numeracja w tytułach serii nie wskazuje kolejności (nie pozwala precyzyjnie usytuować danej gry w cyklu).

Tytuły zawierające liczby ulegają w przekazach medialnych przekształceniom na potoczne, skrócone wersje w postaci samych liczb:

[1] *Modern Warfare III*: Wszystko, co odblokowałeś w MW2, masz mieć i w „trójce” [PPE⁶]

[2] Po nieudanej próbie rewitalizacji *Hirośów III* (w smutnych czasach mody na wersje HD) i słabo przyjętej „siódemce” musiało najwyraźniej minąć trochę lat [CDA]

[3] *Frostpunk 2* przebił na Steamie rekord graczy „jedyńki” [CDA]

Nazwy typu „dwójka”, „trójka” itp. można interpretować jakokontekstowe zamienniki tytułów zawierających liczbę (zapewne dlatego często zapisuje się je w cudzysłowie) lub też potoczne odpowiedniki konstrukcji „druga część serii”. Skracają one przekaz i zapobiegają powtórzeniom prowadzącym do monotonii.

Interesującym przypadkiem jest nazwa „jedyńka”, popularna w przekazach medialnych, co ukazuje przykład [3], choć nie występuje w pełnej wersji tytułu⁷. Określenie zaczyna funkcjonować w dyskursie dopiero wtedy, gdy powstanie minimalna seria, czyli ukaże się (albo chociaż wiadomo, że powstaje) druga część danego cyklu.

Druga konwencja tytułowania serii polega na rozpoczynaniu tytułu gry wideo od nazwy serii, a następnie na dodawaniu podtytułu wskazującego nową część. Tę technikę zastosowano np. w tytułach: *Need for Speed: Most Wanted*, *Need for Speed: Unbound*; *Total War: Pharaoh*, *Total War: Warhammer*; *Prince of Persia: Paski czasu*;

⁶ Wykaz skrótów nazw źródeł na końcu artykułu.

⁷ Jedynymi znanymi mi wyjątkami są tytuły *Mortal Kombat 1* (2023) oraz *Battlefield 1* (2016). Jedyńka nie oznacza tu pierwszej gry z serii, lecz „nowy początek” wieloletniego i wieloczęściowego cyklu.

Prince of Persia: Dwa Trony. Słowo czy konstrukcja kluczowe dla nazwy serii nie muszą jednak występować na początku, por. serie:

- *The Secret of Monkey Island – Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge – The Curse of Monkey Island – Escape from Monkey Island*;
- *Tomb Raider – Shadow of the Tomb Raider – Rise of the Tomb Raider*;
- *Deponia – Chaos on Deponia – Goodbye Deponia – Deponia Doomsday – Surviving Deponia*.

Jest to poetyka znacznie rzadsza i niekiedy porzucana – istnieją serie, które w pewnym sensie przekształciły tytuły tak, aby nazwa serii (marki) trafiła na początek tytułu: zamiast *Heroes of Might & Magic VI* ukazało się *Might & Magic: Heroes VI*; po częściach *Shogun: Total War, Medieval Total War* i czterech kolejnych zatytułowanych według tego schematu wydano *Total War: Attila, Total War: Three Kingdoms* itp.

Istnienie i popularność tej konwencji sprawiają, że tytuły GW są często dwuczęściowe, a części składowe tytułu oddziela się dwukropkiem. Tytuły tak zbudowane nie informują, jaką pozycję w serii zajmuje dana GW. Dla wielu serii nie ma to zresztą znaczenia, ponieważ kolejne gry nie opowiadają dalszej części jakiejś historii, tylko rozgrywają się w tym samym świecie, reprezentują ten sam gatunek albo mają bardzo podobną mechanikę (seria strategii *Total War*; cykl wyścigów *Need for Speed*).

Tytuły skonstruowane w ten sposób są na różne sposoby modyfikowane w przekazach medialnych. Często używa się jedynie podtytułu danej części (np. *Valhalla* zamiast *Assassin’s Creed: Valhalla*), wtedy przynależności do serii nie widać w samym tytule, potrzebna jest wiedza o grach. Seryjność ujawnia się natomiast w modyfikacjach tytułu polegających na połączeniu nazwy serii z określeniem pospolitym, zwykle przymiotnikowym – „nowy *Battlefield*” [EGM], „kolejny *Tomb Raider*” [GRM] czy „nadchodzący *Thief*” [PPE]. Trzecia konwencja „tytułowania seryjnego” polega na połączeniu dwóch wcześniej omówionych; jako wyznaczniki seryjności pojawiają się i nazwa serii, i liczba. Liczba może dotyczyć:

- nazwy serii: *Wiedźmin, Wiedźmin 2: Zabójcy królów; Wiedźmin 3: Dziki Gon*;
- podtytułu: *Total War: Shogun 2; Total War: Medieval II; Call of Duty: Modern Warfare 2*.

Czwarta technika tytułowania związana z seryjnością dotyczy gier nowych technologicznie (różnego typu odświeżeń). W tytułach występują najczęściej elementy: *remastered, remake: Alan Wake Remastered, Horizon: Zero Dawn Remastered, System Shock Remake, Silent Hill 2 Remake*. Nie zawsze można jednak mieć pewność, czy charakterystyczne określenia są pełnoprawną częścią oficjalnego tytułu nowego wydania gry. Rzadsze, czasem jednostkowe przypadki w tej grupie to: *Warcraft 3 Reforged; Mafia II: Definitive Edition; Twierdza: Edycja ostateczna*.

W obrębie jednej serii mogą być wykorzystywane różne konwencje tytułowania, np. cykl *Assassin’s Creed* zawiera m.in. części *Assassin’s Creed II* (tylko liczba), *Assassin’s Creed IV: Black Flag* (liczba i podtytuł), *Assassin’s Creed: Shadows* (tylko

podtytuł). Niesłuchanie rzadko zdarza się natomiast, aby seria GW nie miała żadnych wyznaczników seryjności w tytułach, co odróżnia serie gier od serii literackich czy filmowych, w których brak powtarzalnych elementów tytułów nie należy do rzadkości, a seryjność oraz kolejność części ustala się i rozpoznaje na podstawie opisów treści dzieł⁸.

4. Nazwy pospolite związane z seryjnością gier wideo

Analiza przekazów w mediach wyspecjalizowanych wykazała, że do różnie rozumianej seryjności gier wideo odnosi się co najmniej dwadzieścia nazw pospolitych (jedno- i wielowyrazowych), wskazujących rozmaite aspekty tego zjawiska. Już sama liczebność zbioru potwierdza zatem, że seryjność jest istotną cechą wielu GW.

Prezentację nazw pospolitych związanych z seryjnością rozpoczynam od kategorii najbardziej ogólnych. Pierwsze z nich to konstrukcje oparte na słowach „część” lub „odsłona”⁹:

[4] *CoD Modern Warfare 2* między sprzedaż poprzedniej części serii [EGM]

[5] Nowa odsłona *Like a Dragon* na horyzoncie? SEGA szykuje bombę [PPE]

[6] Josh Sawyer – reżyser dwóch odsłon *Pillars of Eternity* – chciałby zająć się trzecią częścią [EGM]

W tego typu konstrukcjach istotną rolę odgrywa przymiotnik – najczęściej „nowa”, „najnowsza”, „kolejna”, „poprzednia” – lub liczebnik porządkowy („druga”, „trzecia” itd.). Słowa „część” lub „odsłona” wymagają przydawki odpowiadającej na pytanie „czego?” – występuje tu słowo „serii” (rzadziej „cyklu”), albo tytuł, jak w przykładach [5] i [6].

W dyskursie dotyczącym gier wideo typowe jest także użycie ogólnej nazwy „kontynuacja” w połączeniu z tytułami gier, nazwami gatunkowymi oraz określeniami „seria” / „cykl”:

[7] [...] prezes Activision – Eric Hirshberg – zapowiedział, że rozpoczęły się prace nad kontynuacją *Destiny* [PPE]

[8] *Pathologic 3* zapowiedziany. Cofanie czasu i walka z zarazą w kontynuacji surrealistycznego horroru [CDA]

[9] *BioWare* potwierdziło, że wyczekiwana kontynuacja serii *Mass Effect* wciąż znajduje się na etapie pre-produkcji, jednak najwyraźniej jest na co czekać [EGM]

⁸ Por. np. tytuły kolejnych powieści z sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego: *Krew elfów*, *Czas pogardy*, *Chrzest ognia*, *Wieża Jaskółki*, *Pani Jeziora*.

⁹ Odsłona – „część jakiegoś widowiska, wydarzenia, meczu, turnieju, cyklu” (Żmigrodzki, 2007-).

„Termin „kontynuacja” może oznaczać dowolną kolejną część serii, jednak w połączeniu z tytułem gry lub jej nazwą gatunkową częściej odnosi się do drugiej odsłony cyklu. Trzyczęściowe cykle GW nazywa się trylogiami, analogicznie do dzieł literackich czy filmowych:

[10] Trylogie to nieodłączny element branży gier wideo. Lubimy, gdy przygody rozkładają się na kilka mniejszych elementów i prawdopodobnie dlatego największe marki podzielone w ten sposób cieszą się rosnącą popularnością [PPE]

[11] Wiedźmińskie uniwersum Andrzeja Sapkowskiego na polu growym jest oczywiście najbardziej znane pod postacią trylogii studia CD Projekt Red [CDA]

W przykładzie [10] autor wprost podkreślił istotność cykliczności (trzyelementowej) dla branży GW. W przykładzie [11] pisze się o trzech grach z gatunku RPG akcji, w których głównym bohaterem jest wiedźmin Geralt z Rivii (*Wiedźmin*, 2007; *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, 2011; *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, 2015). Ciekawe jest to, że nazwa „trylogia” jest tymczasowa, przejściowa – w roku 2026 istniały rzeczywiście trzy takie gry, ale powstawała już czwarta (rozpoczęcie produkcji ogłoszono w roku 2022), w której jednak główną bohaterką jest Cirilla, dziecko niespodzianka przeznaczone wiedźminowi Geraltowi.

W odniesieniu do GW funkcjonują nazwy *sequel* oraz *prequel*, odnoszone od dawna do serii dzieł filmowych. Nazwy te występują zwykle w połączeniu z tytułem – przykład [12], jego ekwiwalentem [13] lub nazwą gatunkową [14]:

[12] Sequel wspaniałego *Hollow Knight* wejdzie do Xbox Game Pass w dniu premiery [PPE]

[13] *Portal: Revolution* – Fanowski prequel drugiej części już dostępny [CDA]

[14] *Men of War 2* nadchodzi. Zapowiedziano pełnoprawny sequel kultowego RTS-a [GRM]

Sequel jest najprawdopodobniej zapożyczeniem z języka francuskiego¹⁰, a *prequel* – z angielskiego. W odniesieniu do gier wideo oba terminy mają znaczenie analogiczne do ich użycia w kinematografii – *sequel* przedstawia wydarzenia późniejsze względem poprzedniego dzieła, natomiast *prequel* odnosi się do wydarzeń wcześniejszych¹¹. „Obsługują” zatem podstawowy typ seryjności, oparty na chronologii fabularnej i wchodzą w relację antonimiczną. Są hiponimiczne względem omówionych wcześniej nazw „kontynuacja” oraz konstrukcji opartych na słowach „seria” bądź „cykl”.

¹⁰ „Może fr. sequele ,ciąg dalszy, rozwój, następstwo” (Żmigrodzki, 2007-).

¹¹ „Całość artystyczna, opowiadająca historię wcześniejszą niż wydarzenia przedstawione w dziele, do którego nawiązuje” (Żmigrodzki, 2007-).

Podobnie jak w przypadku serii filmowych lub książkowych funkcjonuje też w odniesieniu do GW nazwa *spin-off*. Oznacza GW rozwijającą wątki (pierwotnie) poboczne danej historii czy danego uniwersum, skupiającą się na drugoplanowych bohaterach itp.:

[15] Deweloperzy ze studia Insomniac Games stwierdzili, że są otwarci na możliwość stworzenia spin-offu debiutującego dziś *Marvel's Spider-Man 2*, który opowiadałby tylko o Venomie [EGM]

[16] Jakiś czas temu donosiliśmy Wam o tym, że *Far Cry 3* może doczekać się dodatku, który będzie stanowił spin-off tej produkcji [PPE]

Nazwa *spin-off* najchętniej łączy się z nazwą własną – tytułem serii bądź pojedynczej GW. Cechą charakterystyczną *spin-offów* jest to, że nie zapoczątkowują nowej, równoległej serii, ale pozostają jednostkowymi uzupełnieniami cyklu „wyjściowego”.

Ważne dla GW są także nazwy *restart*, *reboot* i *reset* (ostatnie określenie używane dużo rzadziej). Regularnie łączą się one ze słowami „serii” lub „cyklu” i tytułami tychże:

[17] Minęło już sporo czasu, odkąd zobaczyliśmy ostatni zwiastun nadchodzącego rebootu serii *Fable* [CDA]

[18] THQ Nordic zapowiedziało reboot kultowej serii horrorów *Alone in The Dark*. Nowa odsłona – bez żadnego podtytułu – będzie oparta na pierwszej odsłonie cyklu [EGM]

[19] Jest też reset serii *Twisted Metal*, którego nadal nie widać na rynku, choć zadebiutował już serial – moment na premierę był więc idealny [EGM]

Wszystkie trzy nazwy stanowią neosemantyzmy wywodzące się z terminologii technicznej, odnoszącej się do ponownego uruchomienia urządzenia cyfrowego¹². W odniesieniu do gier wideo wszystkie trzy określenia mają zbliżone znaczenie – odnoszą się do produkcji, która na nowo przedstawia znaną odbiorcom historię, bohatera lub uniwersum. *Restart* serii zrywa z dotychczasowymi konwencjami i rozstrzygnięciami dotyczącymi projektu wizualnego gry, warstwy fabularnej czy mechaniki rozgrywki, przez co zapoczątkowuje nową serię czy nowy etap serii danej postaci, danego uniwersum itp. Nazwa *restart* czy *reboot* może ponadto mieć charakter czynnościowy – informować o zamiarze lub działaniu wydawców i/lub obecnych właścicieli danej marki growej.

¹² *Reset* to „inform. pot. przerwanie pracy komputera lub podobnego urządzenia i jego ponowne włączenie w celu przywrócenia go do stanu takiego, w jakim zwykle jest zaraz po uruchomieniu” (Żmigrodzki, 2007-).

Charakterystyczne dla GW mających charakter *rebootu* serii jest to, że w wielu przypadkach nadaje się im tytuł identyczny jak pierwszej gry z danego cyklu, czyli pozbawiony numerów i podtytułów. W ten sposób dochodzi do (współ)istnienia GW o identycznych tytułach, różniących się tylko datą wydania, np. *Prince of Persia* (1989) i *Prince of Persia* (2008); *Tomb Raider* (1996) i *Tomb Raider* (2013); *Doom* (1993) i *Doom* (2016); *God of War* (2005) i *God of War* (2018)¹³.

Nazwa *reboot serii* wywodzi się z kinematografii, dlatego w mediach zajmujących się elektroniczną rozrywką można znaleźć także użycia dotyczące serii filmowych:

[20] Kolejna część „Piratów z Karaibów” będzie rebootem całej serii [CDA]

Elementy serii GW mogą różnić się od siebie stopniem samodzielności. Występują „pełnoprawne” części serii, czyli GW stanowiące autonomiczne produkty, oraz dodatki do takich gier, które działają tylko w połączeniu z grami podstawowymi, oferując dodatkowe etapy, misje czy fragmenty fabuły. Dodatki zwykle są osobno płatne, mają też swoje indywidualne tytuły.

Gry samodzielne, które posiadają dodatki, nazywa się „podstawkami”, a ich rozszerzenia – „dodatkami” lub DLC (ang. *downloadable content*):

[21] Cyberpunk 2077: Widmo wolności. Dodatek lepszy od „podstawki”! [CDA]

[22] Dodatek The Following zawiera szereg licznych misji dodatkowych, które można często wykonywać w różnej kolejności [EGM]

[23] Graliśmy w DLC Legacy of the First Blade do AC Odyssey – wreszcie asasyjni w asasyjni [GOL]

„Podstawka” [21] ma charakter potocznego uniwerbizmu od wyrażenia „gra podstawowa”. Nazw „dodatek” i DLC używa się zwykle w połączeniu z ich tytułami.

Ostatnia grupa nazw pospolitych odnosi się do seryjności formalno-technicznej GW, czyli mówi o produktach, które nie są stworzone całkowicie od początku, lecz na bazie wcześniejszych gier, w które wydawcy chcą tchnąć nowe życie, dostosowując je do współczesnego poziomu technologicznego. Chodzi tu przede wszystkim o *remaster* i *remake*:

¹³ Ciekawym przypadkiem jest seria *Mortal Kombat*, gdyż uznaje się, że resetowano ją już dwukrotnie. Pierwsza część w roku 1992 nosiła tytuł *Mortal Kombat*, pierwszy *reboot* (2011) zatytułowano również *Mortal Kombat*, drugi zaś (2023) – *Mortal Kombat 1*.

[24] Half-Life 2 RTX wygląda olśniewająco! Twórcy remastera opublikowali nowy zwiastun z okazji 20-lecia wydania gry [CDA]

[25] Nowa gra Bloober Team będzie wymagała lepszego komputera niż remake Silent Hill 2 [GRM]

Zasadniczo *remaster* oznacza grę zmodyfikowaną jedynie na poziomie technicznym (zwłaszcza graficznym), a więc termin ten używany jest analogicznie jak w odniesieniu do filmów¹⁴. *Remake* (także w spolszczonej pisowni: *rimejk*) oznacza zazwyczaj coś więcej – powtórne wydanie GW uwspółcześnione technologicznie i znacząco bogatsze lub zmodyfikowane, jeśli chodzi o zawartość. *Remaki* mogą bardzo różnić się swą naturą – od takich, które niewiele różni od *remasterów*, po takie, które są gramami stworzonymi właściwie na nowo, ze znaczącym przebudowaniem podstaw. Nawet wtedy jednak *remake* pozostaje nową wersją tej samej GW, co różni branżę gamingową od *remake’ów* filmowych.

Praktyki dyskursywne pokazują, że rozróżnienie *remake’ów* i *remasterów* nie zawsze jest czytelne i konsekwentne: w wielu tekstach obie nazwy stosuje się (prawie) wymiennie lub tę samą GW jedni autorzy nazywają *remakiem*, inni zaś *remasterem*. Część nadawców omija rozróżnienie, posługując się nazwami ogólniejszymi, do których należą „odświeżona/nowa wersja/edycja” czy „reedycja”:

[26] O zapowiedzianej na styczniowym State of Play odświeżonej wersji *Until Dawn* zrobiło się na razie stosunkowo cicho [CDA]

[27] *DmC: Devil May Cry Definitive Edition* zdecydowanie zasłużyło na swoją nazwę. To świetna reedycja, która usuwa skazy oryginalnej gry i wprowadza kilka mile widzianych zmian [EGM]

„Odświeżona wersja” w przykładzie [26] może oznaczać zarówno *remake*, jak i *remaster* – w różnych newsach tego samego portalu ponowne wydanie wspomnianej gry *Until Dawn* bywa nazywane i tak, i tak. „Reedycja” widoczna w przykładzie [27] odnosi się do gry stanowiącej restart serii *Devil May Cry*. To dowód na to, że nazwa ta w odniesieniu do GW ma znaczenie węższe od słownikowego (‘edytor. ponowne opublikowanie jakiegoś dzieła’ (Żmigrodzki, 2007-), ponieważ nie oznacza prostego powtórzenia, lecz wydanie w pewnym stopniu (czasem bardzo wysokim) zmodyfikowane.

¹⁴ *Remastering to „techn. proces komputerowego opracowania dawniej powstałego utworu dźwiękowego lub wizualnego w celu podniesienia jego jakości” (Żmigrodzki, 2007-).*

5. Podsumowanie

Nazewnicze wyznaczniki seryjności gier wideo są liczne i zróżnicowane, co wynika z istotności tej cechy, a zarazem ją potwierdza i utrwala.

Jeśli seryjność danej gry wideo opiera się na warstwie fabularnej, odpowiada ona słownikowym definicjom „serii” lub „cyklu” i jest zbliżona do seryjności typowej dla dzieł literackich czy filmowych. Podobieństwo to dotyczy również sfery nazewniczej – o GW pisze się przy użyciu terminów znanych z kinematografii, jak *sequel*, *prequel* czy *spin-off*. Jednak tylko w przypadku gier wideo występuje zjawisko rozszerzania treści produktu, co znajduje odzwierciedlenie w nazwach takich jak „dodatek”, DLC czy „podstawka”.

Inne odmiany cykliczności GW wiążą się z relacjami formalno-technicznymi między nowymi i starszymi gramami. Podobne zjawisko nie występuje w literaturze, można je natomiast zaobserwować w kinematografii (por. termin *remaster*), choć w znacznie mniejszym zakresie i w odmienny sposób, co znajduje odzwierciedlenie m.in. w różnicach znaczeniowych terminu *remake* w odniesieniu do dzieł filmowych i gier wideo.

Na uwagę zasługuje wielość konwencji tytułowania gier wideo w sposób wskazujący na ich przynależność do serii. Funkcjonują tu zarówno techniki znane z innych sfer kultury (np. numeracja obecna także w seriach filmowych), jak i rozwiązania charakterystyczne dla elektronicznej rozrywki (np. dwuczęściowe tytuły z nazwą serii na początku). Na tle serii innych dzieł kultury gry wideo wyróżniają się tym, że bardzo rzadko zdarza się brak formalnych wyznaczników cykliczności w tytułach poszczególnych części.

Bibliografia

- Bańko, M. (red.). (2000). *Inny słownik języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Barber, B.R. (2008). *Skonsumowani: jak rynek psuje dzieci, infantyлізуje dorosłych i połyka obywateli* (H. Jankowska, tłum.). Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Citko, K. (2004). „M jak miłość”, czyli o negocjacjach związanych z procesami produkcji i odbioru serialu. W A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją: seryjność w kulturze* (s. 253–262). Rabid.
- Hopfinger, M. (2004). Powtórzenie wędrujące przez media. W A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją: seryjność w kulturze* (s. 11–22). Rabid.
- Kaszewski, K. (2025). Nazwy gier wideo związane z ich charakterystyką techniczną. *Prace Językoznawcze*, 27(3), 155-169.
- Krause, R. (2020, 10 sierpnia). Zagraj w to jeszcze raz, Sam. Jak nostalgia graczy zmienia rynek gier i kulturę? W *Papaya Rocks*. <https://papaya.rocks/pl/trendbook/zagraj-w-to-jeszcze-raz-sam-jak-nostalgia-graczy-zmienia-ryn>
- Lewicki, A. (2011). *Od House'a do Shreka: seryjność w kulturze popularnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Łuba-Brzezińska, D. (2017). Seryjność. W D. Kosiński & A. Bal (red.), *Performatyka: terytoria* (s. 267–277). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Sikora, K. (2013). *Marketing gier wideo. Sztuka efektywnej manipulacji graczem*. Psychoskok.

- Sitarski, P. (2001). Zagraj w to jeszcze raz: powtarzalność w grach komputerowych. *Kwartalnik Filmowy*, 22(35–36), 277–284.
- Stachówna, G. (2004). Zorro wiecznie żywy. O filmowych bohaterach powtarzalnych. W A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją: seryjność w kulturze* (s. 123–142). Rabid.
- Stasiewicz, P. (2004). Seryjność w horrorze filmowym. W A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją: seryjność w kulturze* (s. 143–152). Rabid.
- Stawowczyk, E. (2004). Atomizm produktów kulturowych wobec nowych form percepcji. W A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją: seryjność w kulturze* (s. 35–47). Rabid.
- Śliwińska, M. (2009). Seryjność i nieseryjność serii wydawniczych. *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 2(3), 95–107.
- Wojtak, M. (2006). Gatunki mowy charakterystyczne dla prasy motoryzacyjnej. *Prace Językoznawcze*, 7, 61–77.
- Żmigrodzki, P. (red.). (2007–). *Wielki słownik języka polskiego*. <https://wsjp.pl>