

Czy *Minecraft* wspiera języki zagrożone?

Does Minecraft support endangered languages?

Mateusz Piekarski

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
matpie7@st.amu.edu.pl | ORCID: 0009-0006-0055-2296

Abstract: The article aims to show how translation in *Minecraft* can support the preservation and revitalization of endangered regional languages using the example of Elfdalian. The article provides concise information about the game itself, illustrates the current situation of the Elfdalian language and briefly discusses its grammatical system, orthography and the history of its presence in the game. This information is a necessary introduction to the linguistic analysis of the translation of chromatonyms in the names of items available in *Minecraft*. The results are the basis for conclusions about whether *Minecraft* provides the opportunity to revitalize an endangered language.

Keywords: Minecraft, Elfdalian, endangered languages, language revitalization, translation of chromatonyms

Homo Ludens 1(16) / 2023 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2023.16.7 | received: 31.12.2022 | revision: 16.05.2023 | accepted: 24.12.2023

1. Wstęp

Gry wideo są aktualnie jedną z najpopularniejszych form rozrywki na świecie. Liczba graczy stale rośnie, (Kurtyka, Mordel, 2022, s. 207–208). Mimo swojej pierwotnej funkcji rekreacyjnej, wpływają one również na inne aspekty życia. Wcześniejsze badania wskazują, że gry wideo mogą powodować zwiększenie poziomu agresji, mniejszy stopień empatii, pogorszenie wyników w nauce oraz prowadzić do uzależnień (Prot i in., 2012, s. 649–652). Współcześnie nie zgadzają się z tym jednak inni badacze, pisząc, iż gry, nawet bogate w przemoc, wręcz przeciwnie – mają funkcje relaksacyjne i zmniejszają poziom stresu (por. Wagener i in., 2024). Coraz częściej zauważa się również inne korzyści, jakie niosą ze sobą gry wideo. Wpływają one pozytywnie na funkcje kognitywne, motywację, emocje, edukację i życie społeczne graczy (Granic i in., 2014). Gry dają wiele możliwości, a jedną z nich może być ułatwienie rewitalizacji i utrzymania języków zagrożonych. Aby to sprawdzić, w niniejszym badaniu wykorzystano przykład tłumaczenia gry *Minecraft* na język elfdalski. Ponieważ gra ta oparta jest na kreatywnym działaniu lub współdziałaniu użytkowników, kluczową rolę odgrywa język komunikacji między tymi użytkownikami. W pierwszych częściach tego artykułu zostaną krótko scharakteryzowane: gra *Minecraft* oraz czynniki, dzięki którym mogłaby ona być polem do działań na rzecz rewitalizacji języków zagrożonych; a także język elfdalski, który posłuży za przykład języka zagrożonego. Następnie przedstawiona zostanie analiza chromatonomów, czyli wybranego pola semantycznego, pod kątem ortografii, morfologii i semantyki. Wyniki tej analizy zostaną wykorzystane we wnioskach kończących artykuł.

2. Gra jako medium rewitalizacji języków zagrożonych

Mimo iż liczba języków, którymi aktualnie posługuje się ludność na świecie, oscyluje wokół sześciu-siedmiu tysięcy, tylko ok. 200 z nich funkcjonuje jako język urzędowy, czyli język „obejmujący te wypowiedzi, które występują w procesie zarządzania instytucjami państwowymi” (Zieliński, 2004, s. 15). Jak pisze Nicole Dołowy (2008, s. 211), część badaczy uważa,

że jedynie w ten sposób język może uniknąć bycia zagrożonym, to znaczy, jak można przeczytać w oficjalnym dokumencie UNESCO *Language Vitality and Endangerment* (2003, 2), „na drodze do wymarcia”¹. Można odnaleźć tam też informację, że szacowane jest, iż do końca XXI w. aż 90 proc. wszystkich języków świata może być zastąpionych przez te dominujące (tamże). Dołowy (2008, s. 209) zauważa w tym duży udział polityki językowej:

Polityka językowa większości państw europejskich często aż do drugiej połowy XX wieku była oparta na promowaniu języków „narodowych” kosztem innych języków występujących na terytorium państwa. Postawa ta – prowadząca do marginalizowania roli lub wręcz eliminowania języków mniejszościowych – była związana ściśle z dziewiętnastowieczną koncepcją państwa narodowego, bazującego na sile i dominacji jednej grupy kulturowej, narzucającego wszystkim odmiennym grupom poczucie narodowej solidarności.

Michael Hornsby (2016, s. 97–98) do innych czynników zalicza też: mieszane małżeństwa, mechanizmy rynkowe, migracje, asymilację, edukację narodową i modernizację. Przedstawia on też różne postawy użytkowników języków zagrożonych wobec ich wymierania – jedni czują się niewidzialni i zapomniani, inni uważają, że zastąpienie ich języka językiem większym może być dobre dla przyszłych pokoleń (tamże, s. 100–101).

Bazując na szczegółowo opisanych przykładach rewitalizacji i utrzymania języków m.in. Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i wysp polinezyjskich w *The Green Book of Language Revitalization in Practice* (2001), można wyróżnić pięć głównych sposobów na ratowanie języków zagrożonych: programy szkolne, programy pozaszkolne dla dzieci, programy językowe dla dorosłych, opracowanie dokumentacji i materiałów, programy domowe (tamże, s. 7). Większość opisanych metod skupia się jednak na uczeniu języka zagrożonego dzieci, co zauważa też Lenne Hinton (2018, s. 444), pisząc, że „wśród całej ludzkości to dzieci są mistrzami w nauce języka, więc jeśli zostaną wystawione na kontakt z lokalnym językiem wystarczająco wcześnie, wystarczająco dokładnie i wystarczająco długo, można mieć nadzieję, że proces odchodzenia społeczności od tego języka zostanie odwrócony”² (tłum. M.P.). Warto jednak zauważyć, że nauka

.....
¹ W orygu.: „on a path toward extinction”.

² W orygu.: „children are the master language learners of humanity, so if they can be exposed to the local language early enough, thoroughly enough, and long enough, it can be hoped that the community’s shift away from the language can be reversed”.

języka w przypadku dzieci nie wygląda tak samo, jak u dorosłych. Jak pisze Teresa Siek-Piskozub (2009, s. 10) „kontakt z językiem obcym powinien być przez nie odbierany jako fascynująca przygoda, w której zechcą współuczestniczyć”. Jedną ze współczesnych form uczenia się języka obcego są gry komputerowe, które pomagają w zwiększeniu zaangażowania i zainteresowania osób uczących się (Klimowa, Kacet, 2017).

Grą, która na to pozwala, jest m.in. *Minecraft*, autorstwa szwedzkiego programisty i producenta Markusa Perssona, który jest też założycielem Mojang Studios, zajmującego się dalszym rozwojem gry. Jak pisze Jakub Jakubowicz (2020):

Minecraft to gra survivalowo-eksploracyjna, w której pozyskujemy surowce, dbamy o przetrwanie naszej postaci, zwiedzamy niesamowite światy, walczymy z przeciwnikami, a przede wszystkim budujemy na potęgę. [...] *Minecraft* to bowiem olbrzymia, pełna klocków piaskownica, w której ograniczeniem może być tylko nasza wyobraźnia.

Opierając się na statystykach portalu Newzoo, który zajmuje się zbieraniem i publikowaniem danych dotyczących rynku gier wideo, można zauważyć, że *Minecraft* jest drugą najpopularniejszą³ grą na świecie pod względem miesięcznej liczby użytkowników (za: Newzoo.com). Gra swoją popularność zawdzięcza m.in. łatwej dostępności spowodowanej niskimi wymaganiami systemowymi; światowi sprawiającemu wrażenie nieskończonego, który można dowolnie modyfikować samodzielnie, ze znajomymi lub nawet nieznanymi poprzez łączność online; różnym trybom rozgrywki, np. tryb survivalowy, tryb budowania kreatywnego oraz tryb przygody; łatwej obsłudze i prostym zasadom gry; satysfakcji z nietrudnych do zdobycia osiągnięć; możliwości „multitaskingu”, gdyż grając w grę, można słuchać muzyki, podcastu lub nawet prowadzić rozmowę; ciągłemu rozwijaniu się gry w postaci częstych update’ów (zob. Zuberi, 2022, Gilbert, 2017).

Gra ta badana była jako medium służące do uczenia się języka obcego w przypadku nauki m.in. języka angielskiego przez studentów japońskiego uniwersytetu (Remmerswaal, Dykes, 2023), języka litewskiego (Šimkienė i in., 2023) czy języka arabskiego (Zamziba i in., 2023). Na wykorzystanie gry do tego celu pozwala zdumiewająca liczba

³ Stan na listopad 2023 r.

języków, na które została przetłumaczona. W dalszej części tego artykułu proces adaptacji gry do innego języka oraz produkt tego procesu nazywany będzie „tłumaczeniem”, a nie „lokalizacją”, co zgodne jest z informacjami przytoczonymi przez Damiana Gacka (2019, s. 185–186), który podkreśla, że „lokalizacja” jest procesem znacznie bardziej skomplikowanym niż zastąpienie słów z języka wyjściowego ich ekwiwalentami w języku docelowym. Oprócz samej warstwy tekstowej składają się na nią też aspekty: wizualny, muzyczny czy nawet marketingowy, co nie dotyczy tłumaczenia gry *Minecraft*, do którego odnosi się niniejszy artykuł. Mówiąc o tłumaczeniach, warto zauważyć, że gra ma dwie główne wersje: Java (na komputery) i Bedrock (na konsole do gier). W wersji Java gra dostępna jest w aż 128 językach⁴, w tym w 9 językach sztucznych: english, esperanto, ido, klingoński, lojban, międzysłowiański, quenejski, toki pona i talossański (usunięty w wersji 1.17), oraz w 4 tzw. *joke languages*, które bazują na języku angielskim: LOLCAT, język piratów, szekspirowski angielski i angielski do góry nogami. W porównaniu wersja Bedrock jest znacznie uboższa w liczbę języków, bo jest ich tylko 29.

Tak duża liczba języków w wersji Java spowodowana jest sposobem, w jaki jest ona tłumaczona. Cały proces odbywa się za pomocą ogólnie dostępnej platformy *Crowdin*, która pozwala na tłumaczenie i lokalizację gier oraz aplikacji w „chmurze” poprzez społeczność użytkowników-wolontariuszy. Inaczej jest w przypadku wersji Bedrock, która tłumaczona jest przez profesjonalistów. Jednak dzięki umożliwieniu graczom wpływu na obecność języków, gra stała się polem aktywności działaczy na rzecz języków zagrożonych. W wersji Java dostępne jest aż 17 języków z liczbą użytkowników w świecie rzeczywistym mniejszą od miliona. Wśród nich, przyjmując informacje zawarte w stworzonym przez UNESCO *World Atlas of Languages*, są 3 języki zagrożone (kornijski, północnoamerykański i rusiński), 2 języki zdecydowanie zagrożone (gaelicki szkocki i fryzyjski) oraz 2 języki krytycznie zagrożone (hawajski i elfdalski). Co ciekawe aż dwa języki spośród nich są językami mieszkańców Szwecji, czyli kraju powstania gry, a są nimi: język północnoamerykański, największy pod względem liczby rodzimych użytkowników, język

.....
⁴ Stan na listopad 2023 r.

saamów, zamieszkujących Sápmi⁵; oraz język elfdalski używany przez mieszkańców gminy Älvdalen, znajdującej się w środkowej Szwecji. Aby móc ukazać, w jaki sposób tłumaczenie gry *Minecraft* może wspierać zachowanie i rewitalizację języków zagrożonych, w tym artykule na przykładzie języka elfdalskiego dokonana zostanie analiza tłumaczenia słów należących do wybranej grupy semantycznej.

3. Język elfdalski – przykład języka zagrożonego w grze

3.1 Informacje o języku elfdalskim

Język elfdalski (ovd. övdalsk) należy do grupy języków dalekarliańskich, które razem z językiem duńskim i szwedzkim wchodzi w skład języków wchodnioskandynawskich – jednej z gałęzi języków północnogermańskich. Status elfdalskiego jako języka jest jednak podważany. Mimo że szwedzki i elfdalski są wzajemnie niezrozumiałe (zob. Lindblom, 2016), w Szwecji nie posiada on statusu języka mniejszości, a jedynie dialektu języka szwedzkiego. Według wielu badaczy spełnia on wszystkie warunki bycia samodzielnym językiem, z wyjątkiem pełnienia funkcji urzędowych (Garbacz, 2010, s. 47–50). Liczba jego użytkowników oscyluje wokół 2 400 osób, jednakże nie można pominąć faktu, że wszystkie są dwujęzyczne – język szwedzki jest dla nich drugim lub, w przypadku młodszego pokolenia, nawet pierwszym językiem (tamże, s. 17–18).

Elfdalski od szwedzkiego różni się pod względem leksyki, gramatyki, wymowy oraz ortografii. Do XX w. zapisywany był on pismem runicznym (Steenland, 2015), a dopiero w 2005 r. została ustanowiona oficjalna ortografia tego języka (zob. Råðdjärum, 2005). Zgodnie z nią alfabet składa się z 36 liter – jest to wariant łaciny z trzema samogłoskami obecnymi również w języku szwedzkim *å* [o], *ä* [ɛ], *ö* [œ]/[ø], dodatkową literą *ð* obrazującą spółgłoskę [ð] oraz sześcioma literami obrazującymi samogłoski z nazalizacją: *q* [ã], *ę* [ẽ], *i* [ĩ], *u* [ỹ], *ɣ* [ÿ], *ą* [ɔ̃] (zob. Råðdjärum, 2005, Sapir, 2005). Nazalizacja, która przetrwała w języku elfdalskim, była też obecna w języku staronordyckim. W języku szwedzkim, duńskim, norweskim,

.....

⁵ Region kulturowo-geograficzny znajdujący się na terenie współczesnej Szwecji, Norwegii, Finlandii i Rosji, nazywany dawniej Laponią.

islandzkim ani farerskim, czyli wśród przedstawicieli grupy języków skandynawskich, nazalizacja samogłosek nie występuje. Głoska zapisywana w systemie zapisu zaproponowanym przez Rådjdjårum (Radę Języka Elfdalskiego) jako *å* [ɔ̃] bywa również zapisywana jako *o* [ɔ̃], np. w *Älvdalsk grammatik* (2012) Bengta Åkerberga. Åkerberg (2012, s. 500–501) przedstawia również wariant samogłoski *ę* [ɛ̃], zapisywany jako *ä* [ɛ̃]. Zapis tej samogłoski zależny jest od położenia geograficznego danej wioski w stosunku do przepływającej przez gminę Älvdalen rzeki, np. po stronie zachodniej używa się wariantu *ä* [ɛ̃] (tamże). Zapis obu samogłosek w wersji cyfrowej zdaje się być dyktowany dostępnością fontu, gdyż duża ich część nie pozwala na zapis *å* oraz *ä*, ze względu na podwójne diakrytyki. Oprócz liter w słownikowym standardzie wykorzystuje się dwa znaki specjalne: ['] do oznaczania długiej samogłoski przed długą spółgłoską, np. *trä'dde*, *sta'nað*, oraz do zaznaczenia sylabicznego *n*, np. *we'n*, *da'n*; [-] do zaznaczenia granicy między pewnymi elementami słów, np. *isn-jär*, oraz opuszczonych samogłosek, np. *dar-n* (*dar an*) (Rådjdjårum, 2005, s. 6). Należy jednak zaznaczyć, że mimo oficjalnej standaryzacji ortografii, nie jest ona stosowana przez wszystkich (por. Rådjdjårum, 2005; Steensland, 2010; Åkerberg, 2012; Steensland, 2021).

Fleksja języka elfdalskiego jest zdecydowanie bardziej skomplikowana od współczesnego języka szwedzkiego i pod względem rodzajów gramatycznych, odmiany czasownika przez osoby, odmiany rzeczownika przez przypadki i liczby form przymiotnika w stopniu równym, bardziej przypomina gramatykę języka starszwedzkiego lub staronordyckiego (zob. Åkerberg, 2012; Garbacz, 2010).

Leksyka obecna w słownikowym standardzie elfdalskiego również jest bliższa językowi staronordyckiemu (zob. Steensland, 2021). W mowie potocznej, szczególnie młodszego pokolenia, zauważyć jednak można nieunikniony wpływ języka szwedzkiego, prowadzący do uproszczeń, co zauważa Yair Sapir (2005, s. 11), pisząc: „gramatyka i wymowa młodszych użytkowników języka elfdalskiego jest zazwyczaj bardziej uproszczona i ma na nią większy wpływ język szwedzki”⁶ (tłum. M.P.) oraz „rozpad języka elfdalskiego przejawia się nie tylko w zmniejszającej się liczbie

.....

⁶ W oryg.: „the grammar and pronunciation of younger speakers of Elfdalian is usually more simplified and more influenced by Swedish”.

osób posługujących się tym językiem, ale również w stopniowej utracie wielu rodzimych słów i kategorii gramatycznych wśród społeczności posługującej się tym językiem”⁷ (tłum. M.P.) (tamże, s. 12).

3.2. Język elfdalski w grze *Minecraft*

Język elfdalski swoją obecność w grze *Minecraft* zawdzięcza w szczególności dwóm osobom, którymi są Amerykanin Chris Pennington i Szwedka Emilia Stjernfelt. Poznali się oni poprzez szwedzki serwer gry *Minecraft*, którą Pennington następnie zaczął wykorzystywać do nauki języka szwedzkiego, aby lepiej komunikować się z Stjernfelt. Uważa on, że wizualna imersja, na którą pozwala nauka języka poprzez tę grę, pozwala na lepszą naukę niż standardowe metody oferowane na kursach językowych (za Gault, 2017). Dla Penningtona języki i ich przetrwanie są wyjątkowo ważne: „A people’s history and culture is wrapped up in the language they speak. So, one of the most important things you can do is pass that language along to your children” (cyt. za Gault, 2017). Pennington i Stjernfelt zdecydowali się więc wspólnie z kilkoma innymi znajomymi na stworzenie gry służącej do nauki języka elfdalskiego, którym byli zainteresowani (Rehnström, 2020). W grze miała być odtworzona elfdalska wioska, a fabuła miała pomóc w nauce języka i kultury gminy Älvdalen. Projekt spotkał się z dużym poparciem ze strony Ulum Dalska (Gault, 2017), czyli organizacji zajmującej się utrzymaniem, rozwojem i promocją języka elfdalskiego (Melerska, 2011, s. 93). Organizacja, wiedząc że Pennington i Stjernfelt sami nie mówią w języku elfdalskim, zaprosiła parę do odwiedzenia ich gminy w celu udziału w kursie językowym, w którym mogliby oni nauczyć się języka elfdalskiego od jego natywnych użytkowników (Gault, 2017). Projekt ten nie został jednak nigdy dokończony i w 2019 został przejęty przez elfdalską grupę *projekt Wilum og Bellum* (Rehnström, 2020). Aktualnie dostępne jest jedynie samo tłumaczenie gry. Z uwagi na to, że gra jest stale aktualizowana i liczba słów, które się w niej pojawiają, z roku na rok jest coraz większa, gra dalej nie jest przetłumaczona w 100 proc. Zgodnie z informacjami ze wspomnianej wcześniej

.....
⁷ W oryg.: „the dissolution of Elfdalian is not only embodied in the diminishing number of Elfdalian speakers, but also by the gradual loss of many native words and grammatical categories among the speech community”.

strony *Crowdin*, gra przetłumaczona jest w 87 proc. (z ok. 3 000 słów czekającymi na przetłumaczenie), ale tylko 74 proc. tłumaczenia zostało zatwierdzone przez koordynatora projektu⁸.

4. Analiza tłumaczenia wybranej grupy semantycznej

Możliwość utrzymania i rewitalizacji języka zagrożonego przy pomocy gry zależna jest od jakości wykonanego tłumaczenia, zatem w tym artykule zostanie dokonana analiza tłumaczeń słów należących do wybranej grupy semantycznej, pod kątem ortografii, morfologii i semantyki. Grupą, która zostanie tej analizie poddana, są chromatonimy, czyli nazwy kolorów. Wybór tej grupy podyktowany był wieloma czynnikami, a główny z nich stanowiło to, że słowa te w grze pojawiają się wielokrotnie, będąc częścią nazw różnych przedmiotów. Zgodnie z założeniami, które przedstawili Brent Berlin i Paul Kay (1991), słowa określające barwy obecne są w większości języków, co dowodzi ich uniwersalizmu, a liczba chromatonimów określających kolory podstawowe zazwyczaj wynosi od dwóch do jedenastu. Przedstawiają oni również sekwencję ich tworzenia w sposób następujący:

1. biały i czarny,
2. czerwony,
3. żółty i zielony,
4. niebieski,
5. brązowy,
6. fioletowy, szary, różowy, pomarańczowy (tamże).

Oprócz swojej głównej funkcji określania atrybutów fizycznych przedmiotów, chromatonimy posiadają również znaczenia metaforyczne oraz pola semantyczne zróżnicowane w różnych wspólnotach językownikowskich (zob. Bieszk, 2021; Weihua, 2017). W konsekwencji analiza chromatonimów w grze może dostarczyć wiedzy na temat postrzegania świata barw zdeterminowanego językiem elfdalskim przez jego użytkowników. Analiza badania języka w użyciu może dostarczyć informacji, których nie zawierają opracowania formalne takie jak gramatyki czy słowniki.

.....
⁸ Stan na listopad 2023 r.

Chromatonimy, będące częścią nazw przedmiotów, mają w grze *Minecraft* niezbyt oczywistą funkcję, gdyż nie zawsze określają one aspekt wizualny danego przedmiotu, ale kolor barwnika, który został wykorzystany do jego wytworzenia. Otóż jednym z głównych elementów gry jest zbieranie „składników” umożliwiających tworzenie potrzebnych narzędzi, dekoracji, elementów budowlanych, etc. Obiekt w połączeniu z jednym z obecnych w grze barwników zmienia swój kolor, a w jego nowej nazwie pojawia się dany chromatonim. W grze dostępnych jest 16 barwników, które można połączyć z 12 przedmiotami, tak więc łącznie każdy chromatonim pojawia się 13 razy. Kierując się tą zasadą, wykonano tłumaczenie m.in. na język polski i język szwedzki:

| Nazwy wyjściowe (j. angielski) | Tłumaczenie na j. polski | Tłumaczenie na j. szwedzki |
|-----------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| Black Dye | Czarny barwnik | Svart färg |
| Black Wool | Czarna wełna | Svart ull |
| Black Carpet | Czarny dywan | Svart matta |
| Black Terracotta | Czarna terakota | Svart terrakotta |
| Black Glazed Terracotta | Czarna glazurowana terakota | Svartglaserad terrakotta |
| Black Concrete | Czarny beton | Svart betong |
| Black Concrete Powder | Czarny cement | Svart betongpulver |
| Black Stained Glass | Czarne szkło | Svartfärgat glas |
| Black Stained Glass Pane | Czarna szyba | Svartfärgad glasruta |
| Black Shulker Box | Czarna shulkerowa skrzynia | Svart shulkerlåda |
| Black Bed | Czarne łóżko | Svart säng |
| Black Candle | Czarna świeca | Svart stearinljus |
| Black Banner | Czarny sztandar | Svart fana |

Tabela 1. Tłumaczenie chromatonimu ‘black’ na j. polski i j. szwedzki w grze *Minecraft*.

Naturalnym byłoby tłumaczenie tych nazw przedmiotów na język elfdalski w ten sam sposób, jednak zasada stosowania tego samego chromatonimu, co w nazwie barwnika, została zastosowana tylko przy 7 barwach.

Chromatonimy *white, black, gray, brown, yellow, green, blue* w tłumaczeniu na język elfdalski występują tylko w jednym wariantcie (jeśli traktujemy formy rodzaju męskiego, żeńskiego i nijakiego jako jeden wariant). Są to kolejno *wait* [*wait* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *waitt* [*wait* adj. neut. sg. Nom.], *swart* [*swart* adj. masc./fem./neut. sg. Nom.], *grå* [*grå* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *grått* [*grå* adj. neut. sg. Nom.], *brun* [*brun* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *brunt* [*brun* adj. neut. sg. Nom.], *guol* [*guol* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *guolt* [*guol* adj. neut. sg. Nom.], *gryön* [*gryön* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *gryönt* [*gryön* adj. neut. sg. Nom.], *blå* [*blå* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *blått* [*blå* adj. neut. sg. Nom.]. W przypadku tych siedmiu chromatonimów trzeba jednak zwrócić uwagę na dwie różnice względem standardu słownikowego. Pierwsza z nich dotyczy pominięcia ['] w formach rodzaju nijakiego w słowach *grå'tt* i *blå'tt*, które w grze zapisane zostały jako *grått* i *blått*, co jest zgodne z systemem zapisu wykorzystywanym przez Åkerberga (2012). Druga natomiast polega na dwukrotnym błędnym dopasowaniu do rzeczownika przymiotnika we właściwym rodzaju gramatycznym: *waitt terrakotta* oraz *wait stiarinljuos*. Rzeczownik *terrakotta* jest rodzaju żeńskiego, więc chromatonimem przed nim stojącym powinien być *wait*, a *stiarinljuos* jest rodzaju nijakiego, więc odpowiednim przymiotnikiem byłby *waitt*.

Niewielkie różnice w wariantach tłumaczeń pojawiły się przy chromatonimach takich jak *red, light blue* oraz *light gray*. Słowo *red* zostało przetłumaczone zgodnie ze słownikowym standardem niemal we wszystkich przypadkach jako *roð* [*roð* adj. masc./fem. sg. Nom.] / *rott* [*roð* adj. neut. sg. Nom.], ponownie z pominięciem ['] w słowie *ro'tt*. Raz natomiast pojawiło się tłumaczenie *rod*, które nie jest zgodne z żadnym z przedstawianych wcześniej zapisów, lecz litera *d* zdaje się być wykorzystywana, wtedy gdy litera *ð* nie jest obecna w dostępnej czcionce. Jednak ta forma pojawia się w słowie *Rodflekkadglasrut* (eng. *Red Stained Glass Pane*), gdzie litera *ð* pojawia się w dalszej części słowa; dla porównania w tłumaczeniu *Red Stained Glass* chromatonim *roð* jest obecny – *Rodflekkadglas*.

Chromatonim *light blue* został przetłumaczony w 8 z 13 przypadków jako *liuosblå* [*liuosblå* adj. masc./fem. sg. Nom.], co zgodne jest ze

słownikowym standardem. W pozostałych 5 przypadkach słowo to zostało przetłumaczone jako *ljuosblå* [ljuosblå adj. masc./fem. sg. Nom.] / *ljuosblått* [ljuosblå adj. neut. sg. Nom.], z literą *j* zamiast *i* oraz z pominięciem ['] w formie rodzaju nijakiego. Zastąpienie *i* przez *j* prawdopodobnie spowodowane jest wpływem języka szwedzkiego, w którym ekwiwalent tego chromatonimu stanowi *ljusblå* [ljusblå adj. utr. sg.] / *ljusblått* [ljusblå adj. neut. sg.]. *Light gray* przetłumaczono w sposób podobny, w 8 z 13 przypadków jako *liuosgrå* [liuosgrå adj. masc./fem. sg. Nom.], w 4 z 13 jako *ljuosgrå* [ljuosgrå adj. masc./fem. sg. Nom.] / *ljuosgrått* [ljuosgrå adj. neut. sg. Nom.] i raz jako zupełnie inny chromatonim *syán*, w tłumaczeniu *Light Gray Glazed Terracotta* na *Syanglasirað terrakotta*.

W przetłumaczonych nazwach przedmiotów, zawierających w języku wyjściowym chromatonim *orange*, pojawiają się aż cztery warianty. W 9 z 13 przypadków zostało zastosowane zgodne ze słownikiem słowo *guolroð* [guolroð adj. masc./fem. sg. Nom.], które można przetłumaczyć dosłownie jako *żółto-czerwony*. Raz wykorzystany został drugi wariant, który również jest obecny w oficjalnym słowniku, czyli *brandguol* [brandguol adj. masc./fem. sg. Nom.], który oznacza *ognisto-żółty*; co ciekawe ta opcja pojawia się tylko w przypadku tłumaczenia nazwy świecy *Orange Candle* – *Brandguol stiarinljuos*. Raz słowo *orange* zostało przeniesione z języka angielskiego lub szwedzkiego, w którym zapisywane jest w ten sam sposób, a dwa razy została wykorzystana jego transpozycja fonetycznofonologiczna z jednego z tych języków: eng. *Orange Stained Glass* – ovd. *Orandjflekkadglas* oraz eng. *Orange Stained Glass Pane* – ovd. *Orandjflekkadglasrut*.

Kolor różowy, czyli wyraz *pink*, został przetłumaczony w większości przypadków, bo w 8 z 13, jako *stjär* [stjär adj. masc./fem. sg. Nom.]. Słowo określające kolor różowy o tej samej etymologii, czyli pochodzące od francuskiego *couleur de chair* (pol. *kolor ciała*), jest obecne również w języku szwedzkim – *skär* [skär adj. utr. sg.]. Zostało ono jednak wyparte przez *rosa* [rosa adj. utr./neut. sg.], pochodzące również z języka francuskiego (fra. *rose*). *Rosa* [rosa adj. masc./fem./neut. sg.] pojawiło się również dwa razy w tłumaczeniu *pink* na język elfdalski, trzy razy zostało natomiast zapisane jako *råsa* [råsa adj. masc./fem./neut. sg. Nom.], podczas gdy podstawowy zapis zalecany przez słownik, czyli *ruosa*, w tłumaczeniu nie występuje nawet raz. Zastosowanie *rosa* i *råsa* to prawdopodobnie wpływ języka szwedzkiego, a niejednorodny zapis spowodowany jest najpewniej

tym, że w języku elfdalskim wymowa liter o i å może być praktycznie taka sama (Rådjärum, 2005, s. 6).

Chromatonim *purple* we wszystkich poza jednym przypadkiem został przetłumaczony jako *lila* [*lila* adj. masc./fem./neut. sg./pl. Nom.], co pokrywa się z *lila* [*lila* adj. utr./neut. sg./pl.] w języku szwedzkim. Jedynym wyjątkiem jest tłumaczenie **Purple Glazed Terracotta** na **Purpurglasirad terrakotta**, z wykorzystaniem *purpur* [*purpur* adj. masc./fem./neut. sg./pl. Nom.], które w języku szwedzkim używane jest najczęściej jako rzeczownik oznaczający *purpurę*. Jednak w tłumaczeniu **Purple Terracotta** słowo *purpur* już się nie pojawia (**Lila terrakotta**). *Lila* pojawia się również w tłumaczeniu chromatonimu *magenta* na język szwedzki, we wszystkich przypadkach jako *ljuslila* [*ljuslila* adj. utr./neut. sg./pl.], i na język elfdalski, w 8 z 13 przypadków jako *liuoslila* [*liuoslila* adj. masc./fem./neut. sg./pl. Nom.]. W pozostałych przypadkach słowo *magenta* zostało przeniesione, jednak raz w połączeniu z imiesłowem *fergað*, tworząc *magentafergað* [*magentafergað* p.p.], czyli dosłownie *magenta barwiony*.

Lime jako chromatonim jest nieobecne zarówno w języku szwedzkim, jak i w języku elfdalskim. W szwedzkim zastosowano więc compositum słów *lime* (pol. limonka) i *grön* (pol. zielony) – *limegrön* [*limegrön* adj. utr. sg.] / *limegrönt* [*limegrön* adj. neut. sg.]. Podobnie zrobiono w 7 z 13 przypadków w języku elfdalskim – *limegryön* [*limegryön* adj. masc./fem. sg. Nom.]. Raz słowo *lime* zostało przeniesione w połączeniu ze wspomnianym wcześniej imiesłowem *fergað*, tworząc *limefergað* [*limefergað* p.p.]. Trzy razy w połączeniu z *fergað* pojawiła się natomiast transpozycja fonetyczno-fonologiczna *laim*, czyli *laimfergað* [*laimfergað* p.p.]. *Laim* pojawiło się też jako tłumaczenie chromatonimu *lime* samodzielnie: eng. **Lime Stained Glass** – ovd. **Laimflekkadglas**. Raz dokonano również błędnego tłumaczenia. Osoba tłumacząca zamiast chromatonimu przetłumaczyła jego homonim w języku angielskim na *kalk* [*kalk* n. masc. sg. indef. Nom.], czyli *wapno*.

Ostatnim chromatonimem jest *cyan*, który w polskiej wersji gry funkcjonuje jako *błękitny*, a w szwedzkiej jako słowo *turkos*, które w drugiej połowie XX w. wyparło słowo *cyan*, jako określenie barwy między niebieskim a zielonym. W tłumaczeniu na język elfdalski zdecydowano się natomiast na pozostawienie słowa *cyan*, jednak aż w 4 wersjach – raz przenosząc słowo z języka wyjściowego bez zmian, a w trzech przypadkach stosując transpozycję fonetycznofonologiczną – *syän*. Obie wersje

pojawiły się też w połączeniu z *fergað* – 7 razy jako *syanfergað* [*syanfergað* p.p.] i 2 razy jako *cyanfergað* [*cyanfergað* p.p.].

Chromatonimy znajdujące się wśród tłumaczenia nazw przedmiotów na język elfdalski można podzielić na dwie grupy pod względem pochodzenia na: te pochodzenia staronordyckiego, które stanowią ok. 67 proc. wszystkich obecnych w elfdalskiej wersji gry chromatonimów, jak np. ovd. *blá* od non. *blár*, ovd. *swart* od non. *svartr*, ovd. *gryön* od non. *grænn*, ovd. *wait* od non. *hvít*; te pochodzenia obcego, które stanowią ok. 33 proc., jak np. ovd. *stjár* od fra. *chair*, ovd. *lila* od fra. *lilac*, ovd. *syán* od ell. *κύανος* (*kúanos*), ovd. *magenta* od eng. *magenta*. Dodatkowo można podzielić też chromatonimy-composita na: przymiotnikowe, które są tworzone metodą naturalną dla języków skandynawskich, i które stanowią 78 proc. – np. *liuosblá*, *limegryön*, *guolroð*, *brandguol*; imiesłowowe, które zostały utworzone na potrzeby gry, z wykorzystaniem imiesłówów pochodzących od *fergað*, jak np. *limefergað*, *syanfergað*, *magentafergað*, i które stanowią 22 proc.

5. Wnioski i dyskusja

Podsumowując, nie da się nie zauważyć, iż tłumaczenie jest bardzo niesystematyczne i niedokładne oraz nie spełnia ono narzuconych przez grę zasad nazywania przedmiotów. Wiedząc, że tłumaczenia gry wykonywane są głównie za pośrednictwem platformy *Crowdin*, można wywnioskować, że w przypadku języka elfdalskiego jest ono autorstwa grupy osób, między którymi komunikacja była dość nieudana. Dodatkowo nie zostało ono dokładnie przeanalizowane przez osobę kierującą projektem. Nie można też nie wziąć pod uwagę wpływu dalej nieustabilizowanej ortografii języka. Mimo ustalonej w 2005 r. standaryzacji, wielu tłumaczy, jak i autorów książek i artykułów o języku elfdalskim, dalej posługuje się odmiennym systemem zapisu słów. Elin Bergman, która jest użytkowniczką gry *Minecraft* oraz języka elfdalskiego, o wersji gry w języku elfdalskim powiedziała: „[...] bardzo fajnie jest grać w naszym własnym języku. Ja sama nie jestem przyzwyczajona do czytania po elfdalsku”⁹

.....

⁹ W oryg. „[...] det är väldigt roligt att spela på vårt eget språk. Jag själv är inte så van att just läsa äldalska”.

(tłum. M.P.) (cyt. za Rehnström, 2020), co daje informację, iż natywni użytkownicy tego języka sami nie są przyzwyczajeni do czytania w tym języku. Są oni też świadomi, że dokonane tłumaczenie jest nieidealne, o czym mówi Emil Martinsson: „Uważam, że elfdalskie tłumaczenie jest dobre. Większość jest poprawna”¹⁰ (tłum. M.P.) (cyt. za Rehnström, 2020).

Jednakże wśród pozytywnych wniosków można wyróżnić to, że gra *Minecraft* daje pole na realizację zachowania i rewitalizacji języków zagrożonych. A ze względu na jej charakter istnieje możliwość, aby tę grę zlokalizować. Jest to dalsza perspektywa mająca na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego, którego częścią jest język. Gra angażuje również indywidualnych i niezależnych aktywistów językowych oraz organizacje zajmujące się zachowaniem i rewitalizacją języka, skutkiem czego może powstać współpraca, która bez tej gry nie byłaby możliwa. Co więcej, popularność gry drastycznie zwiększa prawdopodobieństwo popularyzacji wiedzy i świadomości o języku elfdalskim i innych językach zagrożonych. Gra sprzyja także produktywności języka zagrożonego w kontekście wyzwań cywilizacyjnych, na co dowodem są nowopowstałe chromatonimy utworzone na potrzeby przetłumaczenia gry.

W ramach konkluzji należy uznać, że głównym problemem jest brak zorganizowanego i ustandaryzowanego modelu pracy, co znacząco wpływa na jakość tłumaczenia gry. Niemniej jednak *Minecraft* jest polem, na którym można również rewitalizować dany język w takim zakresie, jakiego dotyczy tematyka gry. Oprócz chromatonimów analizowanych w tej pracy w grze istnieje wiele innych pól semantycznych pozwalających na sprawdzenie jakości tłumaczenia, np. przedmioty wykonane z różnych gatunków drzew lub rodzajów skał. Ta metoda może być wykorzystana również przy badaniu innych języków mniejszościowych, na które została przetłumaczona gra *Minecraft*.

Literatura

- Åkerberg, B. (2012). *Älvdalsk grammatik*. Mora: Ulum Dalska.
- Berlin, B. and Kay, P. (1991). *Basic color terms: their universality and evolution*. Berkeley, California: University of California Press.

.....

¹⁰ W oryg. „Jag tycker att den älvdalska översättningen är bra. Det mesta är rätt”.

- Bieszka, M. (2021). Coding colours: Differences across languages and their consequences for translation and language teaching, *Beyond Philology An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching*, 18(2), 9-25.
- Crowdin.com (2011). Mojang/Minecraft. Online: <<https://crowdin.com/project/minecraft>>. Data dostępu: 13 listopada 2023 Dołowy, N. (2008). Możliwości rewitalizacji zagrożonych języków: między odpowiedzialnością państwa a działaniami mniejszości językowych. *Kultura i Społeczeństwo*, 52(2), 209-228.
- Gacek, D. (2019). Translation of Video Games in the Context of Polish Localizations. *New Horizons in English Studies*, 4, 185-208.
- Garbacz, P. (2010). *Word Order in Övdalian: a study in variation and change*. Lund: Lund University, Centre for languages and literature.
- Gault, M. (20 listopada 2017). 'Minecraft' Is Helping Preserve the Ancient Language of Elfdalian, Vice. Online: <<https://www.vice.com/en/article/a37dw4/minecraft-elfdalian-swedenlanguage>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Gilbert, B. (8 lutego 2017). Why 'Minecraft' is the most popular game in the world, Business Insider Nederland. Online: <<https://www.businessinsider.nl/minecraft-explained-2017-2/>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Hinton, L. (2018). Approaches to and Strategies for Language Revitalization. W: K. L. Rehg, L. Campbell (red.), *The Oxford Handbook of Endangered Languages* (s. 443-465). Oxford: Oxford University Press.
- Hinton, L., Hale, K.L. (red.). (2001). *The Green Book of Language Revitalization in Practice*. San Diego: Academic press.
- Hornsby, M. (2016). Zagrożenie języków. W: N. Nau i in. (red.), *Języki w niebezpieczeństwie: księga wiedzy* (s. 91-104). Poznań: Wydział Neofilologii UAM w Poznaniu.
- Kurtyka, J., Mordel, W. (2022). Oddziaływanie gier wideo na funkcje poznawcze. Przegląd badań. W: P. Winiarczyk, J. Maguś (red.), *Consensus Studenckie Zeszyty Naukowe* (s. 207-224). Lublin: Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

- Klimova, B., Kacet, J. (red.). (2017). Efficacy of Computer Games on Language Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 19–26.
- Lindblom, P.-Å. (2016). Älvdalskan—Kämpar för sin överlevnad. *Fjärde världen*, 1, 16–17.
- Melerska, D. (2011). Älvdalskan – mellan språkdöd och revitalisering. Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu: praca doktorska.
- Mojang Studios (2009). Minecraft [gra wieloplatformowa] Mojang Studios, Szwecja.
- Newzoo.com (24 października 2023). Most popular PC games by monthly active users (MAU) – 37 markets. Online: <<https://newzoo.com/resources/rankings/top-20-pc-games>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Prot, S. i in. (2012). Video Games: Good, Bad, or Other? *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 647–658.
- Rehnström, B. (2020). Dataspelet Minecraft översatt till älvdalska – jättestora Microsoft hjälper det lilla, hotade språket. Online: <<https://www.forrochnu.se/alvdalska-minecraft/>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Remmerswaal, R., Dykes, R. (2023). Self-Access learning and Minecraft: Observations and student perceptions. W: T. D. Cooper, J. York, (red.), *Playful CALL: Exploring the Intersection of Games and Technology in Language Education Selected papers from the JALTCALL 2022 Conference, Japan (online)*. Tokyo: JALTCALL.
- Rådjdärum (Älvdalska språkrådet) (2005). Förslag till en enhetlig stavning för älvdalska. Online: <http://www.ulumdalska.se/wp-content/uploads/2017/10/alvdalsk_ortografi.pdf>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Sapir, Y. (2005). Elfdalian, the Vernacular of Övdaln. W: G. Nyström (red.), *Fuost konferensn um övdalskų* (s. 189–228). Uppsala: Institutionen för nordiska språk.
- Siek-Piskozub, T. (2009). Nauczanie języków obcych dzieci w wieku wczesnoszkolnym – wyzwania i problemy. W: D. Sikora-Banasik (red.), *Wczesnoszkolne nauczanie języków obcych: Zarys teorii i praktyki* (s. 9–19). Warszawa: Centralny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli.
- Šimkienė, A., Mocartienė, J., Raubaitė, G. (2023). Primary Grade Students' Experiences about Lithuanian Language Lessons on the „Minecraft” Platform. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(10), 6418–6429.

- Steensland, L. (2010). Material till en älvdalsk ordbok: svenska-älvdalska, älvdalska-svenska. Älvdalen: Ulum Dalska.
- Steensland, L. (2015). Älvdalskans stavning – historia, nuläge och framtidsperspektiv. Online: <<https://web.archive.org/web/20170320215411/http://larssteensland.se/Stavning.pdf>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Steensland, L. (2021). Älvdalsk ordbok. Online: <<https://dalsk.ordbok.gratis/>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- UNESCO Ad Hoc Expert Group on Endangered Languages (2003). *Language Vitality and Endangerment. International Expert Meeting on UNESCO Programme Safeguarding of Endangered Languages*. Paris: UNESCO.
- Wagener, G. L., Schulz, A., Melzer, A. (2024). Games, hormones, and “dark” personalities: Dark tetrad and the effects of violent gaming on aggression, cortisol, and testosterone. *Physiology & Behavior*, 274, 114421.
- Weihua, Y. (2017). A Discussion of Color Metaphors From the Perspective of Cognition and Culture. *Studies in Literature and Language*, 15(1), 19–23.
- World Atlas of Languages. Online: <<https://en.wal.unesco.org/>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.
- Zamziba, M.N.F.B. i in. (2023). Applying Minecraft to Learn Arabic Language and Islamic Studies. *International Conference of Research on Language Education*, 532–542.
- Zieliński, M. (2004). Język prawny, język administracyjny, język urzędowy. W: E. Malinowska (red.), *Język—Prawo—Społeczeństwo* (s. 9–18). Opole: Uniwersytet Opolski.
- Zuberi, H. (4 kwietnia 2022). Why is Minecraft So Popular? Online: <<https://www.minecraftglobal.com/why-is-minecraft-so-popular/>>. Data dostępu: 13 listopada 2023.

Mateusz Piekarski – kandydat na studia doktoranckie w Szkole Nauk o Języku i Literaturze UAM, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Czy *Minecraft* wspiera języki zagrożone?

Abstrakt: Artykuł ma na celu ukazanie na przykładzie elfdalskiego, w jaki sposób tłumaczenie gry *Minecraft* może wspierać zachowanie i ożywianie zagrożonych języków regionalnych. W artykule znajdują się związane informacje na temat samej gry, krótki opis aktualnej sytuacji języka

elfdalskiego oraz jego systemu gramatycznego, ortografii i historii jego obecności w grze. Te informacje stanowią niezbędne wprowadzenie do analizy językoznawczej tłumaczenia chromatonomów będących częścią nazw przedmiotów dostępnych w grze. Wyniki analizy są podstawą do wnioskowania na temat tego, czy gra *Minecraft* daje możliwość rewitalizacji małego języka zagrożonego.

Słowa kluczowe: *Minecraft*, elfdalski, języki zagrożone, rewitalizacja języka, tłumaczenie chromatonomów
