

Izabela Domaciuk-Czarny

Uwagi o nazwach własnych w tekstach gier komputerowych z gatunku fantasy

Prace Językoznawcze 18/3, 19-29

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Izabela Domaciuk-Czarny
Lublin
e-mail: izdom@interia.pl

Uwagi o nazwach własnych w tekstach gier komputerowych z gatunku fantasy

Some Remarks on Proper Names in Fantasy Computer Games

The article discusses proper names in the texts of selected computer games. It offers an analysis of the proper names found on maps, included in the information about geography and history of virtual lands, as well as in the descriptions of characters.

Słowa kluczowe: nazwy własne, gry komputerowe, fantasy, teksty cRPG, stylizacja
Key words: proper names, computer games, fantasy, cRPG texts, stylization

Gry komputerowe, zaliczane do multimediiów, w odróżnieniu od gier tradycyjnych i narracyjnych gier fabularnych, występują w postaci zapisu cyfrowego, ponieważ są one programem komputerowym, a sposób ich realizacji widoczny jest na monitorze komputera (lub innego urządzenia), ponadto program ten umożliwia zachowania interaktywne uczestników gry (Matusiak 2013: 44). Istnieje kilka rodzajów gier komputerowych: gry logiczne, symulacyjne, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, tekstowe i fabularne, takie jak cRPG (*computer Role Playing Game*) i MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), którymi zajmujemy się w tej pracy.

Gry komputerowe, obok telewizji, kina, teatru, radia, stały się znaczącym elementem współczesnej kultury masowej, związanej z nowoczesną techniką. Ten rodzaj multimedialności doczekał się już bogatej bibliografii, dotyczącej przeróżnych zagadnień, nawiązujących do omawianej tu formy rozrywki, określonej przez J. Huizingę jako dobrowolna czynność lub zajęcie, dokonywane w ustalonych granicach czasu i przestrzeni według obowiązujących reguł (Huizinga 1998: 55). Do pracy *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* autorstwa tego historyka i antropologa kultury nawiązuje

m.in. czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier pod tytułem – spełniającym funkcję intertekstualną – „Homo Ludens”, którego wybrane numery ukazują się na stronach internetowych¹. Autorzy artykułów przedstawiają tam wyniki swoich badań, dotyczące typów rzeczywistości wirtualnej w grach, historii i gatunków gier, elementów świata przedstawionego, analizy bohaterów występujących w grach, aspektów dydaktycznych i psychologicznych, zaangażowania gracza i roli odbiorcy tekstów gry, wyzyskiwania gier w nauczaniu języków obcych, prognoz i refleksji nad przyszłością tego rodzaju zabawy itp. Różnorodne tematy poruszane są więc w pracach członków – naukowców i studentów – Polskiego Towarzystwa Badania Gier, które określa siebie jako pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne. Autorzy publikowanych rozpraw i artykułów popularyzują i rozwijają wiedzę o grach, ponadto „Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier”².

Sporadycznie tytuł zamieszczony w tym czasopiśmie wskazuje na analizę nazewnictwa w grze elektronicznej³. Krzysztof Inglot w swojej pracy zwraca np. uwagę na kwestię tłumaczenia gier, które wpływa na poszerzenie grupy potencjalnych konsumentów, a także na problem immersji, głębszego zanurzenia w fikcyjny świat gry w związku z odpowiednim przekładem językowym jej tekstów i znajdujących się w nich nazw własnych⁴. Jak się okazuje, immersja, określana przez graczy jako „zatrącenie siebie w intensywnej rozgrywce” (por. Dovey, Kennedy 2011: 133), łączy się też z utratą poczucia czasu i miejsca: „Gracz jest mocno intelektualnie, emocjonalnie oraz fizycznie zaangażowany w grę i jej technologię – i tak też reaguje na obecne w niej wyzwania, wzruszenia i zagrożenia. Doświadczenie immersji albo zaangażowania w świat gry może wyjaśniać, dlaczego poczucie czasu i fizycznego dyskomfortu zanikają, w miarę jak rozwijają się umiejętności gracza” (Dovey, Kennedy 2011: 133–134). Z innej strony – gracza, a nie tylko badacza i teoretyka – problem ten przybliży Jerzy Z. Szeja, który „na sobie” przeprowadził doświadczenie w związku z zanurzeniem się w świat gry: chcąc sprawdzić oddziaływanie gry komputerowej na zaangażowanego w nią użytkownika sieci, sam stał się graczem *Wojen Krwi*, polskojęzycznej gry typu BBMMOG (*Browser Based Massive Multiplayer*

¹ <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>>, dostęp: 25.01.2016.

² Zob. <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=5>>, dostęp: 25.01.2016.

³ Zob. np. artykuł K. Inglota (2013): *Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki*, zamieszczony w „Homo Ludens”, nr 1(5), s. 73–82; strona WWW: <[file:///C:/Users/User/Downloads/Ca%C5%82o%C5%9B%C4%87%20Homo%20Ludens%201\(5\)-2013.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Ca%C5%82o%C5%9B%C4%87%20Homo%20Ludens%201(5)-2013.pdf)>, dostęp: 23.01.2016.

⁴ Zob. tamże.

Online Games). Po kilku tygodniach grania Szeja doszedł do wniosku, że dla graczy świat realny i świat gry są tak samo ważne, nie można zatem twierdzić, że któryś z nich jest bardziej realny i nie można odgradzać jednego od drugiego⁵. Gry są więc rozrywką niezwykle „wciągającą”, zabierającą graczowi sporo czasu, ponadto sprawiają, że świat gry nakłada się na rzeczywistość (lub odwrotnie), a czas gry i realnego życia mieszają się ze sobą. Przekłada się to na onimie, która stanowi swoistą mieszankę nazw własnych zróżnicowanych pod względem formy i pochodzenia językowego. Za Robertem Mrózkim można więc przyjąć, że współczesne fakty nominacyjne mają charakter kontynuacyjny i innowacyjny (Mrózek 2007: 23), co znajduje odzwierciedlenie w cRPG. Na gruncie gier komputerowych charakter kontynuacyjny wykazują *nomina propria* rodzime, wpisujące się w tradycyjną warstwę onimiczną, przejrzyste semantycznie, mimetyczne, pełniące funkcję deskrypcyjną, natomiast charakter innowacyjny przejawia druga grupa nazw własnych określająca przestrzeń fantasy, czyli nazwy obce, sztuczne, celowo „udziwniane”, będące ciekawym obiektem badań w ramach symbolizmu fonetycznego (por. Kurcz 1987). W przestrzeni jednej gry fantasy łatwo dostrzec koegzystencję obu grup onimów.

Gry komputerowe korzystają z nowych technologii, nowoczesnych przekazników informacji, ale wyzyskują znane czytelnikom sposoby wyrażania treści, także za pomocą znanych gatunków i form literackich. Nie można przy tym zapominać, że gry często się zmieniają, ulegając różnym modyfikacjom⁶, a ich poziomy i stopnie skomplikowania są dostosowywane do wspomnianych nowości technologicznych i wciąż unowocześnianego sprzętu elektronicznego. Zainteresowany stroną gry użytkownik Internetu (lub potencjalny gracz), wchodząc w świat wirtualnej krainy, chce poznać wybrane uniwersum, dlatego na początku jest on takim odbiorcą prezentowanych części wybranego hipertekstu (Zdunkiewicz-Jedynak 2008: 85–86), czyli gry, jak czytelnik książki. Przyszli gracze wejdą zapewne na stronę z mechaniką gry, a następnie w opis świata, przy którym powinna się pojawić jego najważniejsza reprezentacja obok tekstów opisujących krainę, tj. mapa – obligatoryjny element gry „w duchu” fantasy. Taki ikoniczny składnik wiąże się z realizacją zadania dokładnego określenia miejsca i przestrzeni wymyślonej krainy. Ciekawe mapy znamy z dzieł wybitnych pisarzy, tworzących w omawianej konwencji: mapę Śródziemia stworzonego przez Tolkiena obserwujemy w *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni*, mapę świata Wiedźmina w cyklu Andrzeja Sapkowskiego

⁵ Zob. J.Z. Szeja: *Świat graczy* na stronie <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf>>, dostęp: 23.01.2016.

⁶ Wystarczy prześledzić historię gier tworzących serię, jak np. dzieło studia CD Projekt RED *Wiedźmin* (nr 1, 2: *Zabójcy Królów*, 3: *Dziki Gon*) – gry inspirowane cyklem wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego.

go. Autorzy wielu innych powieści oprócz opisów miejsc, ich geograficznego położenia w ramach krainy, proponują czytelnikom rysowane mapy stwarzających terytoriów. Ich ważną funkcją jest pomoc w wizualizacji wymyślanych światów, które nie przypominają realnej rzeczywistości (zob. Frelik 2005: 495), przekazywanie odbiorcom wizji niezbadanych obszarów, wnoszonej do egzomimetycznej fikcji (Trębicki 2009) obecnej w książce lub grze fantasy.

Jako przykład może posłużyć mapa wybranej krainy. Twórca – kartograf rysuje na niej różne obiekty: pasma górskie, rzeki, ścieżki, kropki, które oznaczają wioski i miasta, skupiska drzew (czyli las), zwierzęta charakterystyczne dla danego regionu, statki w zatoce, które mogą symbolizować piratów, jakieś ruiny, budynki itd. Obok naszkicowanych obiektów zazwyczaj pojawiają się ich nazwy własne, odzwierciedlające wspomniany wyżej onimiczny mizmasz. Ciekawym i niezwykle obfitym w geograficzne nazwy własne elementem kartograficznym internetowych światów możliwych jest mapa Krainy Revek⁷. Zgromadzono na niej wiele form nazewniczych brzmieniowo obcych polskiemu odbiorcy, ale też nazw będących deskrypcjami jednostkowymi, ze zrozumiałą semantyką, złożonych z rodzimych apelatywów, np.: *Alenhal*, *Andalur*, *Arashi*, *Attorien*, *Bel'Ruhn*, *Berendir*, *Ber'fet*, *Bersed*, *Fin-goth*, *Forenhaart*, *Keru*, *Kolden*, *Lomiriel*, *Lugaragri*, *Maritar*, *Nanaque*, *Sekland*, *Taurantia*, *Trafandar*, *Góry Dabar*, *Las Kafara*, *Port Amarillo*, *Twierdza Nadarynow*, *Gaj Seleritha*, *Grobowce Saurów*, *Las Druidów*, *Góry Światła*, *Bezkresne Pastwiska*, *Kościane Bagniska*, *Pustkowie*, *Przekłeta Twierdza*, *Opactwo Światła*, *Matecznik Czarownic*, *Diamentowa Przełęcz*, *Jezioro Smocze*, *Archipelag Sporów*, *Żółty Archipelag*, *Złota Wyspa*, *Wyspa Robaka*, *Dom Niebian*. Opiswana mapa przedstawia świat fantasy, nie jest odwzorowaniem miejsca autentycznego, powinna natomiast ów świat przybliżyć, uczynić go czytelnym, przyjaznym, zachęcić odbiorcę do uczestniczenia w nim, zaangażowania się w grę. Mapa zbiera w jednym miejscu zróżnicowane neologizmy nazewnicze, by pokazać, jakim tajemniczym, dziwnym światem jest przedstawiana kraina. Dlatego rzeczą naturalną jest występowanie obok siebie na takim planie rodzimych i obcych nazw geograficznych: w jednej krainie występują miasta o nazwach *Ognisty Port*, *Halantar* i *Nedion* lub w bliskim sąsiedztwie obiekty nazwane: *Zalesie Szlacheckie*, *Książęca Knieja* (choronimy), *Leśne Oko* (skupisko leśne), *Lonorr*, *Ran'est* (ojkonimy), *Broceliand* (oronim). Formy polskie w zebranych wyżej nazwach własnych pełnią funkcję semantyczną, a więc mówią o obiekcie, podobnie jak onimy literackie. Dzięki odkrywanym znaczeniom nazw jesteśmy w stanie podać pewne cechy świata przedstawionego, np. dowiadujemy się,

⁷ <<http://fileserv.polter.pl/MapaRevek.jpg?direct>>, dostęp: 15.01.2016.

że zamieszkuje go (lub zamieszkiwali dawniej) druidzi, czarownice i smoki. Związek z rzeczywistością dostrzegalny jest także w sposobie, w jaki neologizmy nawiązują do nazw autentycznych, np. *Kalwaria* czy *Kasperowy Wierch* z mapy Krainy Revek (por. *Kalwaria, Kasprowy Wierch*).

W tekstach gier najczęściej występującą formą podawczą – podobnie jak w literaturze – jest narracja, elementy ikoniczne (np. herby czy mapy) także odzwierciedlają znane z rzeczywistości obrazy tego typu. Ireneusz Matusiak, widząc w tych tekstach pewną kontynuację form literackich, zwraca uwagę nie tylko na tradycyjną funkcję gier, pełnioną w różnych grupach społecznych, ale też na tradycyjny sposób prezentacji gry: „Oprócz opartego na terminologii J. Huizingi paradygmatu ludologicznego, w piśmiennictwie wskazuje się także na paradygmat narratologiczny. Ten rodzaj paradygmatu uznaje gry za kontynuację literatury i za kluczową ich funkcję uważa opowiadanie historii. Najważniejsze w odbiorze gier jest przeżywanie historii, snucie narracji i doświadczanie fabuły – co jest charakterystyczne dla gier komputerowych” (Matusiak 2013: 26). Teksty zawierające opis uniwersum, historię świata przedstawionego, charakterystykę ras, społeczeństw, klas bohaterów, system wierzeń, opis lokacji oraz inne informacje, tworzą elementy podręcznika gry lub poradnika do określonej jej wersji (szczególnie w cRPG⁸). Przykładową „zawartość” tego typu stron informacyjnych w grze *Kroniki Fallathanu* przedstawiłam w jednym z rozdziałów pracy *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy* (Domaciuk-Czarny 2015: 171), pokazującej cechy nazw własnych, ich strukturę oraz pełnione funkcje w przestrzeni gier utrzymanych w konwencji fantasy.

Nazwy własne zależą od modelu świata przedstawionego w tekstach gry, co możemy też ująć inaczej: od koncepcji świata zrodzonej w głowie jego twórcy. Świat ten powinien być ciekawy (ma bowiem przyciągać wielu graczy wchodzących w różne interakcje), oryginalny, pomysłowy, pojemny oraz – dodajmy za autorem *Światotworzenia* – świeży, pachnący egzotyką i zapowiadający coś niepowtarzalnego (Stój 2013: 5). Cechy owego świata są płaszczyzną, z której „startuje” wyobraźnia jego stwórcy, stającego się raz pisarzem, skrybą, historykiem, powołującym do życia jakąś zamierzczłą przeszłość opisywanej krainy, innym razem – jasnowidzem, przewidującym pewne rozwiązania dla prowadzonych przez graczy postaci, a może jeszcze poetą, piszącym hymn państwowy dla jakiejś krainy lub rysownikiem mapy, herbu lub innych znaków rodowych. W grach ze scenarią fantasy zauważyć można, że teksty zawierające informacje, dotyczące krainy, czasami są archa-

⁸ W sprawie zapisu cRPG zob. uwagi znawcy RPG i gier komputerowych, Jerzego Z. Szei (2012: 29).

izowane, a stylizacji podlegają także niektóre onimy. Część nazw własnych w wybranych tekstach to nie tylko formy współczesnej polszczyzny, ale także nazwy staropolskie lub mające sugerować pewną dawność opisywanych zjawisk. Przedstawione poniżej przykłady potwierdzają współwystępowanie ujęć tradycyjnych i nowatorskich w analizowanych hipertekstach zamieszczanych w sieci, w komputerowej grze fabularnej, będącej tekstem medialnym (por. Dovey, Kennedy 2011: 109).

W grach fantazy, podobnie jak w prozie, niejednokrotnie występuje zatem stylizacja „na średniowiecze”. Autor wspomnianej Krainy Revek, w stworzonym w sieci *Przewodniku po Revek*⁹, zamieszcza w stylizowanym tekście antroponimy przywołujące jakiś pradawny „świat mitów i legend, których echo odbija się w terażniejszości”¹⁰: „Ze Zbioru Ksiąg Wiedzy: Przewodnik po Revek Autorstwa Merliviusa Oświeconego. Oryginał opublikowany w roku 920. Corocznie aktualizowany przez Starszego Skrybę Albertusa Mararanitę. Jest to czterdziesta druga edycja, opracowana w roku 1037 (wydanie pełne)”¹¹. Onimy, nazwa profesji związanej z ręcznym przepisywaniem ksiąg oraz daty odsyłają czytelnika do konkretnych czasów. Jako odbiorcy musimy być jednak świadomi, że ich autorzy tak naprawdę nie wybierają prawdziwego, historycznego wycinka czasowego, dlatego przestrzeń fantazy bywa najczęściej określana jako niby-, pseudo- lub quasi-średniowiecze. Zatem twórca takiej opowieści nie ma obowiązku przestrzegania realiów historycznych, zaś „czas akcji jest właściwy tylko dla [...] stworzonego świata i oznaczany według kryteriów określonych przez narratora” (Gemra 1998: 10).

Teksty informacyjne nie muszą pojawiać się wyłącznie w formie zapisanej, przypominającej fragmenty tradycyjnej powieści. Są jeszcze inne wersje przekazu, audiowizualne, np. tekst czytany, wzbogacony odpowiednim

⁹ Twórca tego przewodnika wyraźnie zaznacza, że nie tworzy typowej gry, lecz podstawy pewnego uniwersum: „Chciałbym wam przedstawić świat fantazy, o nazwie Revek, będący moim dziełem. Tworzę go od blisko trzech lat, z małymi przerwami. W chwili obecnej nie jest to typowy setting, ani tym bardziej osobny system ponieważ nie posiada warstwy mechanicznej. Po ukończeniu podręcznika (Przewodnik Po Revek, o którym dalej), zamierzam stworzyć darmowe dodatki mechaniczne (w postaci PDFów) z rozpiską klas, ras, potworów, BNów, działania magii – najprawdopodobniej w systemach Savage Worlds i DnD 3.5 (ale to na razie bardzo odległe plany)”. O swym przewodniku pisze dalej: „Jest to przewodnik turystyczny napisany przez mieszkańca Revek, dla mieszkańców Revek, więc nie znajdziecie tam żadnych odnośników do Mistrza Gry, czy drużyny graczy. Mimo to, Przewodnik zawiera w sobie wszelkie informacje potrzebne do zrozumienia świata i prowadzenia kampanii/przygód. Znajdują się w nim opisy ras, bóstw, ważnych miejsc, bohaterów, gildii i organizacji, legendarnych artefaktów, praw obowiązujących w danej krainie, hierarchii panującej w rodach itp.” <<http://www.revek.cba.pl/Pliki/OREvek.pdf>>, dostęp: 30.01.2016.

¹⁰ <<http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevek.pdf?direct>>, dostęp: 30.01.2016.

¹¹ <<http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevekBnW.pdf?direct>>, dostęp: 30.01.2016.

podkładem muzycznym, z przeglądem rycin dostosowanych do słuchanej treści. Taka forma przekazu staje się niezwykle interesującą dla odbiorcy – słuchacza wstępną opowieścią o wydarzeniach, mających się rozegrać w krainie w związku z jej dramatyczną zazwyczaj historią. Na stronie gry *LineCladis* słuchamy więc o „tajemnicach mrocznego świata”, o historii kraju *Eadern*, któremu wielkie mocarstwo zza gór chce narzucić swą wolę i panowanie. Przedstawmy niewielkie fragmenty, czytane przez lektora: „I tak tobie, mój czcigodny panie, według twego własnego polecenia ślę te oto zapiski. Związany twym rozkazem począłem zgłębiać sekrety woluminów starszych i bardziej majątnych wiedzy niż niejedno stąpające po tej ziemi śmiertelne plemię. [...] Wysłałeś mnie z misją spisania historii znanych krain *pro gloria sempiternus* wszystkich tworzących je istot – od nieokrzesanych barbarzyńców po szlachetnych bohaterów. [...] Tutejsi władcy, potomkowie szlachetnego Eaderna Zjednoczyciela, dawno już stracili z oczu ideały swego przodka [...]”¹². *Wspólnota Slavów*, jedna z Frakcji tego świata, w opisie zawartym w tekście na stronie gry przypomina poniekąd naszych przodków, dawnych Słowian, por. fragment „ponurej wojennej pieśni” Slavów, wolnych plemion północy: „Nasze Dziady swoje miecze w morzu słonym obmywali... Nasze wrogi Ojców ziemie z krwią plemienia wymieszali... A my dzisiaj Naszą pomstę stałą wrogom wymierzamy”¹³. Pseudohistoryczna rzeczywistość ukrywa się tu za kilkoma archaizmami leksykalnymi i fleksyjnymi: *Nasze Dziady* w znaczeniu ‘przodkowie’, *ziemie Ojców*, *wrogi* – staropolska forma M. l.mn, kontynuująca prasłowiański B. l.mn. Pozostałe dwie Frakcje również nawiązują do znanych z realnej rzeczywistości wspólnot kulturowych, społecznych i państwowych. *Sojusz Imperialny* z hasłem *Nasza się będzie czynić Wola na tej Ziemi* przypomina autentyczne państwo cara, Imperium Rosyjskie, gdyż ugrupowaniu *Imperialnych* przewodzi tu właśnie *Car*, prawowity pan, „bezlitosny oprawca, którego jedynym celem jest złamać wszystkie rasy, nakładając na ich karki swe straszliwe jarzmo”¹⁴. I ostatnia Frakcja, *Państwo Zakonne*, opisane na stronie z nagłówkiem *Za Ultime!* (*Ultima* jest teonimem), skupiające wyznawców tajemniczego boga, świętych wojowników pragnących nawrócenia wszystkich pogan – „słowem lub ogniem”. Zakon przypomina więc zbrojne ramię Inkwizycji, choć raczej bardziej kojarzy się z zakonem krzyżackim sprowadzonym w XIII w. na Mazowsze i z jego militarną działalnością ewangelizacyjną. Nazwy własne występujące w przytaczanych tekstach, zgodnie z przedstawionymi wcześniej uwagami,

¹² <<http://www.linecladis.pl/>>, dostęp: 25.01.2016.

¹³ <<http://www.linecladis.pl/arttykul/39#leftMenu>>, dostęp: 25.01.2016.

¹⁴ <<http://www.linecladis.pl/arttykul/40#leftMenu>>, dostęp: 25.01.2016.

sprowadzają się do zbioru onimów o rozmaitej proveniencji językowej, por. np.: *Thanowie Krasnoludów*, *Ankharscy Watażkowie*, *Araganie*, *Terakanie*, *Ankharowie*, *Car Ivan IV*, *Go'rush Tet (Pan na Piaskach, Ostatni Hegemon)*, *Lithillu Szepcząca (Elfi Doradca, Wiedźma Nieśmiertelnych, Wieczna Pani)*, *Autarcha Celestyn II (Pontifex Maximus, Wola Ultimy)*, *Scurio Venanza*, *Otto Morge*, *Agusto Maellus (Tetrarchowie Ecclesium, Ojcowie Słowa)*, *Primus Excelsior Tankret (Miecz na Pogan, Palatyn Ultimy)*, *Wielki Marszałek Ulbrecht (Secundus Militum, Podskarbi Zakonu)*, *Wielki Horąży*¹⁵ *Rodrigo Vega (Tetria Militum, Ramię Sprawiedliwości)*, *Wielki Inkwizytor Herman von Kloicke (Młot na Czarownice, Pogromca Heretyków, Pan Czarnej Cytadeli)*. Imiona postaci zazwyczaj są obcej proveniencji, natomiast po polsku lub po łacinie twórca tych form nazewniczych oddał nazwy godności, tytuły, profesje, stanowiska, rodzaj działalności itp.

Ekspresja dźwiękowa, językowa obcość onimów, ich odmienność wobec rodzimej leksyki to istotne aspekty brane pod uwagę przez twórców tekstów i nazw w aktach nominacyjnych. Opisywane wyżej fragmenty treści zamieszczane na stronach gry zapewne zostały powołane do życia przez jej autorów (twórców gry). Nazwy własne postaci prowadzonych przez graczy są natomiast tworzone przez zaangażowanych w grę użytkowników Internetu. Twórczość graczy w tym zakresie jest niezwykle interesująca i sprowadza się do ważnego wniosku: dla autorów wymyślanych imion prowadzonych bohaterów brzmienie onimów jest cechą świata przedstawionego, świadcząca o jego odmienności, a poza tym im bardziej nazwa odbiega od systemu gramatycznego polszczyzny, tym więcej „mówi” o obcości opisywanej przestrzeni. Wybór imienia postaci uczestniczącej w rozgrywkach nie jest zabiegiem prostym, wręcz przeciwnie: gracze często długo poszukują odpowiedniej formy „wersji” nazewniczej, zaś motywacje użycia danych imion łączą się z preferencjami, zainteresowaniami ich autorów. Gracze przejmują nazwy własne z zasobu onimów już istniejących w tekstach szeroko pojętej kultury (nawiązują do nazewnictwa biblijnego, mitologicznego, literackiego, a zwłaszcza do dzieł fantasy), mogą te nazwy przejmować bez żadnej zmiany lub też dokonywać rozmaitych modyfikacji w obrębie literackiego lub autentycznego onimu. Podajmy kilka przykładów nazw własnych potwierdzających utrzymamy w tych formach klimat gry, bliski scenerii fantasy: *Arya Khal* – inspiracja książkami fantastycznymi, *Adeusz* – nazwa powstała z połączenia imienia *Adrian* i przyrostka *-usz* (z łac. *-us*), twórca nazwy swojego bohatera pragnął, by kojarzyła się ona z nazwami używanymi dawniej, w czasach średnio-

¹⁵ Nazwa oddana w takiej postaci graficznej, zob. <<http://www.linecladis.pl/arttykul/41#leftMenu>>, dostęp: 25.01.2016.

wiecznych, ale też by nawiązywała do kultury szlacheckiej, *Aranea Ilphukiir* (czyli *Zielony Klejnot*) to kobieta-elf, bard – druga nazwa z tej dwuimiennej formy, odpowiadająca nazwisku, pochodzi z nazw rodów elfickich (ze świata *Dungeons & Dragons*), *Ariel*, *Lilith*, *Azazella* – inspiracja angelologią i demonologią w tekstach hebrajskich (por. *Azazel* ‘w mitologii hebrajskiej i muzułmańskiej upadły anioł’), *Sigyn*, *Artemis*, *Ahrimaar*, *Lassair*, *Gommar*, *Escalus*, *Turrin*, *Loroth*, *Igrianna*, *Qilué* – to *nomina propria* nawiązujące do mitonimów, teonimów i literackich nazw własnych.

Inwencja twórcza graczy przejawia się także w budowaniu form powstałych w wyniku rozmaitych gier językowych, opartych na takich zabiegach, jak: ucięcia części wyrazów, ich deformacje, zamiana miejscami cząstek leksykalnych, zasada odczytu wyrazu wspak itp.: *Saurus* (por. zestawienie imienia *Sauron* z *Władcy Pierścieni* Tolkiena i nazwiska francuskiego matematyka *Sarrusa*), *Avelyne* (to przekształcenie imienia *Ewelina*), *Keszorg Ynoleiz* (czytany wspak *Zielony Groszek*).

Dla graczy, którym trudno ułożyć własną wersję neologizmu, a chcą nadać swej postaci ciekawe imię, przewidziano generatory nazw własnych. Program ten proponuje sztuczne formy złożone z przypadkowo dobranych głosek bądź sylab, jednak w taki sposób, by ostateczny wytwór generowania był zgodny z wybraną wcześniej konwencją (np. fantasy, science fiction itp.). Kryterium fonetyczne jest decydującym czynnikiem kreatywnym w powoływaniu onimów do życia w przestrzeni gry komputerowej „w duchu” fantasy, która – jak w literaturze – respektuje „dopasowanie” foniczne nazwy własnej do rasy, cech charakteru, wyglądu czy umiejętności bohatera: imiona elfów (ludzi także) powinny więc brzmieć „dźwięcznie”, „pięknie”, „lecco” (np. *Ellene*, *Livari*, *Louina*, *Madia*, *Mine*, *Niella*), a takich ras, jak orki, jaszczury, ogry, koboldy, gnomy, trolle – „ciężko”, „brzydsko” i „zgrzytliwie”.

Zebrane wyżej analizy materiału badawczego potwierdzają, że występujące w grach komputerowych nazwy własne wykazują podobieństwo do nazw literackich. W obu rodzajach tekstów zauważamy onimy należące do określonych klas nazewniczych, przy czym należy tu dodać istotną uwagę związaną z pojęciem klas *propriów*: ze względu na niezwykle pojemną grupę przedstawicieli rozmaitych ras wpisanych w światy możliwe w cRPG lepiej jest używać takich pojęć, jak nazwy stworzeń, bestii, potworów, a skoro ludzie to tylko jedna z ras, w dodatku czasami nielicznie reprezentowana w grach, termin *antroponimia* nie jest już drugim ważnym pojęciem obok *toponimii* (gdy chodzi o ogół nazw geograficznych), jak to ma miejsce w onimii literackiej. Stąd w grach występuje większa niż w prozie liczba neologizmów sztucznych, odnoszących się do tych dziwacznych stworzeń.

Świat fantasy jest na tyle odmienny od naszej rzeczywistości, że czytelnika, odbiorcę, słuchacza należy z nim oswoić, przybliżyć mu go w procesie odbioru. Strony gier komputerowych MMORPG, jak większość zamieszczanych w sieci stron z funkcją ludyczną i informacyjną, muszą być atrakcyjne, gdyż nieodwiedzane – umierają. Na atrakcyjność gry wpływają różne czynniki, w tym ciekawe teksty, przyciągające uwagę użytkownika Internetu, mapy oraz interesujące nazwy własne. Odpowiednio „skonstruowane” formy nazw mówią o krainie odległej, egzomimetycznej, usytuowanej w innej czasoprzestrzeni, często jednak przypominającej realne średniowiecze (por. Tkacz 2012: 133–137). Nazwy własne w cRPG zawierają większy „ładunek obcości”, częściej pełnią funkcję ekspresywną niż nazwy literackie w przestrzeni fantasy, ponadto konstrukcja podręcznika do gry jest jak dzieło otwarte albo nieukończone (Dawidowicz 2001: 345), wymagające aktywności czytelników – graczy, którzy swoimi pomysłami tworzą ów hipertekst układanymi przez siebie tekstami, dodawaniem rozmaitych obrazów, rozpisywaniem sesji, prowadzeniem swoich barwnych postaci i tworzeniem nazw własnych dla różnych obiektów. Twórczość graczy zasługuje na podkreślenie również z tego powodu, iż ich dziełem są tzw. awatary otwarte (Tymińska 2012: 89–91), które – za sprawą swych stwórcy – mają odpowiednie cechy i nazwy własne, a ponadto skutecznie działają w narracyjnie wyrażonym świecie gry.

Literatura

- Dawidowicz O. (2001): *Role playing games a literatura współczesna*. [W:] *Praktyki opowiadania*. Red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski. Kraków, s. 341–368.
- Domaciuk-Czarny I. (2015): *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*. Lublin.
- Dovey J., Kennedy H.W. (2011): *Kultura gier komputerowych*. Przekł. T. Macios, A. Oksiuta. Kraków.
- Frelik P. (2005): *Maps*. [W:] *The Encyclopedia of Themes in Science Fiction and Fantasy*. Ed. G. Westfahl. Westport. CT: Greenwood Press, s. 494–496.
- Gemra A. (1998): *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?* „Literatura Ludowa”, nr 2, s. 3–18.
- Huizinga J. (1998): *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa.
- Kurcz I. (1987): *Język a reprezentacja świata w umyśle*. Warszawa.
- Matusiak I. (2013): *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*. Warszawa.
- Mrózek R. (2007): *Innowacyjność onimiczna a innowacje badawcze*. [W:] *Nowe nazwy własne. Nowe tendencje badawcze*. Red. A. Cieślakowa, B. Czopek-Kopciuch, K. Skowronek. Kraków, s. 21–28.
- Stój A. (2013): *Światotworzenie. Edycja rozszerzona*. Kraków.
- Szeja J.Z. (2012): *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną*. [W:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Red. A. Pitrus. Kraków, s. 29–38.
- Szeja J.Z. *Świat graczy*, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf>>, dostęp: 23.01.2016.

- Tkacz M. (2012): *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*. Gdańsk.
- Trębicki G. (2009): *Fantasy. Ewolucja gatunku*. Kraków.
- Tymińska M. (2012): *Bohaterstwo, wyzwanie i granie. O tożsamości graczy i ich awatarów*. „Bliza. Kwartalnik Artystyczny” nr 3(12), s. 87–94.
- Zdunkiewicz-Jedynak D. (2008): *Wykłady ze stylistyki*. Warszawa.

Summary

The texts of computer games exist in a new digital space, yet they refer also to the traditional literary and non-literary texts. They exhibit different stylistic features that affect the structure of proper names, especially archaization that confirms the presence of a quasi-medieval world in the game. Onyms present in cPRGs are diverse linguistically, and their structure and meaning reflect the interests, especially literary, of their creators, that is both authors and players. The names found in the texts of computer games as semantically clear individual descriptions characterize the objects they refer to, and as semantically unclear, or artificial, they inform the players of the strangeness and temporal distance of the described universe. Computer Role Playing Games are characterized by the presence of both these groups of onyms.