

Izabela D o m a c i u k - C z a r n y (Lublin) – Patrycja
H e r b u t (Lublin)

NAZEWNICTWO PRZESTRZENI FANTASY W GRZE MMORPG *KRONIKI FALLATHANU 2*

NAMES IN FANTASY SPACE IN THE MMORPG GAME *KRONIKI FALLATHANU 2 (FALLATHAN CHRONICLES 2)*

The article focuses on proper names in a text-based computer game *Fallathan Chronicles 2*. It discusses MMORPG games, and fantasy space that influences onymy in the game. The proper names in the game bear a close resemblance to proper names known from fantasy literature. Thus, it may be concluded that the central category for analysis of such names is space. The main classes of names that appear in the game include geographical names and the names of various creatures – both humans and characters belonging to different races (for instance elves and dwarfs). Proper names are employed to emphasize the otherness of the presented world; therefore, the authors of the game often introduce foreign words and phonemes. They also use the so-called name generator to create words that are random combinations of syllables. The article discusses main functions and forms of onyms and provides motivations behind using proper names. The analysis points to intertextual functions of some of the names.

Keywords

onymy in computer games, MMORPG games, fantasy, forms and functions of proper names

Gry komputerowe, uruchamiane nie tylko w komputerach osobistych, ale też w różnych innych mobilnych urządzeniach, są w obecnej dobie niezwykle popularną formą rozrywki. Znany badacz gier fabularnych, Jerzy Z. Szeja, nazwą „gry komputerowe” obejmuje wszystkie ludyczne programy informatyczne, które umożliwiają graczowi wizualizację interakcji, wpływ na prezentowane w środowisku graficznym elementy interaktywne.¹⁾ Pomijając tu – ze względu na brak miejsca – rozważania nad psychologicznym aspektem gier komputerowych, należy jasno określić ich funkcję: mają one charakter ludyczny,²⁾ formę zabawy potrzebną zwłaszcza w społeczeństwach konsumpcyjnych, dla których ważną cechą omawianych gier może być ich interaktywność, a więc osobiste zaangażowanie graczy w tworzenie historii wymyślonej krainy oraz ich wpływ na wydarzenia zamieszczone w sesjach gier. Błażej Augustynek o właściwościach nowych mediów (do których zaliczają się

¹⁾ J. Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 110 i 114.

²⁾ Zob. B. Augustynek, *Potencjał narracyjny gier wideo*. In: A. Pitrus (ed.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 1.

gry) pisze, że umożliwiły one „niespotykane wcześniej połączenie wszystkich dotychczasowych nośników kultury, które twórcy gier mogą wykorzystać do uzyskania swego rodzaju polifonii multimedialnej”.³⁾ I przyznać należy, że ten rodzaj zaangażowania zmysłów ludzkich jest bardziej interesujący dla potencjalnych graczy niż choćby odbiór informacji z ekranu telewizora.

Internetowe wieloosobowe gry fabularne online MMORPG (ang. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) to rodzaj komputerowych gier RPG, będących podgrupą gier MUD (ang. Multi-User Dungeon), rozgrywanych przy pomocy interfejsu tekstowego. *Kroniki Fallathanu* są grą MMORPG z typu tekstowych gier fabularnych (TGF). Odmiana tekstowa polega na zalogowaniu się gracza w przeglądarce oraz utworzeniu konta postaci: gracz wgrywa jej obraz, kreuje ją, doskonalą jej cechy i umiejętności, a w zakładkach pisze teksty, które zarysowują historię jej życia, przekazują jej charakterystykę i profesję. W grze fabularnej gracz piszą sesje, czyli opowiadania, w których głównymi bohaterami są ich postacie. Omawiana grupa gier komputerowych dlatego jest tak popularna, gdyż w jednym czasie w wybranej wirtualnej krainie może grać ze sobą duża liczba graczy, pojawiają się też Mistrzowie Gry prowadzący fabułę opowieści, nadzorcy sprawujący pieczę nad profilami fabularnymi graczy oraz administratorzy, którzy czuwają nad serwerem i mechaniką gier.⁴⁾ Podstawową formą przekazu informacji o danej krainie jest narracja (gdyż gra jest tu wykorzystana jako medium służące do opowiadania),⁵⁾ dzięki której poznajemy historię miast, królestw czy wiosek, a obok tej formy podawczej występują również elementy ikoniczne jako pojemne nośniki niezbędnych dla graczy informacji.

Gry fabularne najczęściej osadzone są w dwóch rodzajach fantastycznych przestrzeni: w świecie fantastycznonaukowym lub fantasy. Fabuła tytułowych *Kronik Fallathanu 2* umieszczona jest w świecie fantasy, który zgodnie z wyznacznikami gatunku odwołuje się do quasi-średniowiecza,⁶⁾ zawiera motywy magii i miecza, quest, walki dobra ze złem oraz rozmaite rasy, jak krasnoludy, elfy, smoki i inne potwory. Nazwy własne w tej grze kontynuują tradycję językową i onomastyczną: sama kraina Fallathan przypomina literackie pseudośredniowiecze, jak w utworach Sapkowskiego, Brzezińskiej czy Piekary, język, w jakim opisana jest kraina, stylizowany jest na język staropolski, a nazwy własne pojawiające się w fabule przypominają onimię różnych przekazów kulturowych, podań, mitów, tekstów

³⁾ Ibidem.

⁴⁾ A. E. Taper, *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia*, Media i Społeczeństwo 1, Warszawa 2011, s. 183.

⁵⁾ B. Augustynek, o. c. w przyp. 2, s. 1.

⁶⁾ Zob. G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 20–21.

literackich. Fantastyczny klimat tego miejsca oddawany jest przede wszystkim przez leksykę staropolską – niech przykładem będzie tu fragment profilu jednej z postaci:

Zobaczyła mężczyznę gabarytów ogromnych: jego rzyć nie mieściła się na zydelku, a Minersi miała wręcz wrażenie, że ten zaskrzypi po raz ostatni pod ciężarem ogromnego mężczyzny i roztrzaska się na tysięczne części po całej tawernie. Spoczone włosy przylepiały się do twarzy, która biła czerwonym kolorem, niczym lampion nad zamtuzem.⁷⁾

Słowa *rzyć*, *zydelek*, *tawerna* i *zamtuz* nadają tej wypowiedzi określony charakter, który ma za zadanie przenieść graczy do czasu, kiedy *krzesło* było *zydlem*, na *bar* mówiło się *tawerna* (albo *szynk*), a dom publiczny nazywany był *zamtuzem*.

Główną funkcją geograficznych nazw własnych w grach MMORPG jest – podobnie jak w literaturze – lokalizacja akcji opowiadań w przestrzeni świata przedstawionego. To właśnie dzięki nazwom własnym twórcy opowieści mogą w prosty sposób zorganizować tę przestrzeń.⁸⁾ Dbają także o stronę foniczną nazewnictwa księstw, miast oraz obszarów poza ich granicami, ponieważ – zgodnie z zamysłem polskich twórców fantastyki – brzmienie owych nazw ma wpływ na odbiór fabuły, a ich obcość pozwala na poszerzenie obszaru, w którym można umieszczać coraz to nowsze rasy mieszkańców danej krainy.⁹⁾ Gracze umieszczają swoje postacie w wyznaczonej przestrzeni: w księstwie, w mieście albo w lesie nieopodal zamieszkałych terenów. Mogą to zrobić dzięki temu, że wspomniane miejsca mają swoje nazwy, a wszystkie obszary Fallathanu przedstawione są na mapie. Topografia krainy, przedstawiona na rycinie, jest schematem umownym, opartym na zasadzie selekcji danych i zmianie skali zjawisk przestrzennych.¹⁰⁾ Jeżeli zatem obydwie postacie, biorące udział w sesji, mieszkają w *Azeloth*, gracze przenoszą do tego miasta akcję swojego opowiadania.

Różne grupy nazw geograficznych (toponimy, choronimy, ojkonimy, anojkonimy, hydronimy czy też oronimy), współwystępując w omawianych opowiadaniach z innymi klasami onimów, tworzą odpowiedni klimat dobrze znany czytelnikom także z literackich utworów fantasy, co jest podkreślone przez autora tekstu o krainie Fallathan, zachęcającego nowe osoby do gry, gdy pisze o barewnym świecie, osadzonym w

⁷⁾ Cytat z profilu jednej z postaci, zob.: <http://www.kf2.pl/historia-postaci/4402/7720> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁸⁾ Zob. Cz. Kosyl, *Nazwy własne w prozie Jarosława Iwaszkiewicza*, Lublin 1992, s. 9.

⁹⁾ Zob. I. Domaciuk-Czarny, *Nazewnictwo mikronacji w rzeczywistości wirtualnej (na przykładzie polskich stron internetowych)*. In: H. Pelcowa (ed.), *W świecie nazw. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Czesławowi Kosyłowi*, Lublin 2010, s. 96.

¹⁰⁾ Zob. I. Domaciuk-Czarny – A. Siwiec, *Nazwy własne w opisie wirtualnych państw i terytoriów*. In: H. Pelcowa – M. Wojtak (eds.), *Słowa. Style. Metody*, Lublin 2012, s. 47.

realiach klasycznej fantazy.¹¹⁾ Podobnie jak w literackiej przestrzeni fantazy, tak i tutaj nazwy geograficzne stanowią niejednorodny językowo zbiór elementów leksykalnych, zróżnicowanych pod względem budowy, brzmienia i proveniencji językowej. Sądzymy ponadto, że nazewnictwo interaktywnych opowieści gry cRPG,¹²⁾ występującej w przestrzeni znarratywizowanej¹³⁾ i zawierającej narrację o określonej konwencji, można analizować według wypracowanych metod opisu funkcji nazw własnych w dziełach literackich. Zgodnie z tą konwencją w świecie Fallathanu znajdujemy nazwy obce językowo, często sztuczne, specjalnie uduchowione, mówiące o przestrzeni zupełnie odmiennej i czasowo oddalanej, np. *Amarth*, *Beann'shie*, *Deun Cannel*, *Leitha*, *Urrthorror*, *Reptilia*, *Kelebrin*, *Menetea*, *Ilhireia*, *Irimgard*, *Romen-Dor*. Motywacje tych form onimicznych są bardzo różne, trzeba jednak podkreślić wiedzę ich twórców na temat innych utworów fantazy, dzięki czemu wspomnianym nazwom geograficznym przypisać można funkcję intertekstualną. Pełni ją na przykład onim *Kelebrin*, nazwa stolicy księstwa *Menetea* zamieszkałego przez elfy, poprzez nawiązanie do hydronimu *Celebrant* i imienia Władcy Lórien, *Celeborna*, z *Władcy Pierścieni* Tolkiena. Występują tu odniesienia międzytekstowe, powiązania dzieła literackiego z grą poprzez nazwę własną.¹⁴⁾ Kiedy gracz umieszcza akcję opowiadań w *Kelebrin*, to punktem odniesienia w charakterystyce tego miejsca jest miasto z powieści Tolkiena. Analiza takich form nie ogranicza się jednak do wskazania źródła nazwy, tekstu, z którego ona pochodzi lub do którego nawiązuje. Świat fantazy jako wytwór wyobraźni jego twórców, jest bowiem zupełnie inny od naszego realnego świata, nieprzystawalny do niego, choć oczywiście wiele od niego przejmujący, na przykład zasady współżycia przedstawicieli rozmaitych ras czy też istnienie w kreowanej przestrzeni różnych języków (jak w Śródziemiu Tolkiena). Wnikliwy odbiorca wskazanej tu nazwy, a przy tym znawca opowieści w duchu fantazy, zapewne będzie w stanie wskazać jej swoiście pojmowaną proveniencję językową: w internetowym *Słowniku Polsko-Elfickim*, stworzonym na podstawie powieści Tolkiena, *kelebrin* tłumaczy się jako 'srebrny',¹⁵⁾ czyli onim nawiązuje do sztucznego elfickiego języka sindarin, co daje do zrozumienia, że główną rasą zamieszkującą

¹¹⁾ <http://www.kf2.pl/>

¹²⁾ O skrócie *cRPG* zob.: Jerzy Z. Szeja, Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną. In: A. Pitrus (ed.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 29.

¹³⁾ Na temat przestrzeni znarratywizowanej zob.: A. Pitrus, *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*. In: A. Pitrus (ed.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 19–27.

¹⁴⁾ Por. A. Siwiec, *Nazwy własne w prozie Michała Choromańskiego*, Lublin 1998, s. 77.

¹⁵⁾ Zob. <http://www.warworld.pun.pl/sloownik-elficko--polski-91.htm> (aktualizacja 19. 03.

Kelebrin są elfy. W płaszczyźnie omawianego tu świata przedstawionego nazwa własna pełni więc funkcję podobną do funkcji socjologicznej w powieściach. Inną nazwą geograficzną pełniącą tę funkcję byłaby forma *Reptilia* (inaczej *Federacja Reptiliońska*), pochodząca z języka angielskiego: *reptile* znaczy ‘gad’.¹⁶⁾ W opisie Republiki można przeczytać: „Podstawowym, a zarazem najbardziej oczywistym podziałem są rasy: Haressdreni, Nagi, Koboldy oraz Jaszczury”.¹⁷⁾ Znaczenie nazwy miejsca wskazuje, że Reptilię zamieszkują głównie rasy gadzie. Chronim zatem pełni również funkcję semantyczną.

Nazwa *Królestwo Amarth* także zaczerpnięta jest z powieści Tolkiena. *Królestwo Amarth* pochodzi z języka sindarin, języka Elfów Szarych.¹⁸⁾ Forma *Amarth* oznacza tu ‘przeznaczenie’ albo ‘los’.¹⁹⁾ We fragmentach tekstów gry są też geograficzne nazwy własne pochodzące z sagi o Wiedźminie, na przykład *Tor Beann’shie* i *Duen Cannel*. *Beann’shie* określa ducha kobiety, który ma zwiastować czyjś zgon.²⁰⁾ Nazwa *Duen Cannel*, zamiennie stosowana z deskrypcją *Miejsce Dębu*, jest nieznacznie zmodyfikowana graficznie względem onimu z tekstu Sapkowskiego: „Duén Cannel, Miejsce Dębu. Serce Brokilonu”.²¹⁾

Ciekawą nazwą własną jest sztuczna forma *Urrthorror* (*Twierdza Urrthorror*), którą wyjaśnić może zestawienie znaczeń jej poszczególnych członów: niby-przedrostkiem jest tu element *urrt-* nawiązujący do słowa *hurt* w znaczeniu ‘gotycki film’, a efekt grozy łączący się z nazwą uzyskuje się ponadto nagromadzeniem w wyrazie spółgłoski *r*. Negatywne konotacje onimu, niepokojące odczucia związane z nazwą podkreślane są dodatkowo informacjami kontekstowymi na temat warstwy społecznej tego miejsca: „Wielu zaś ma «szemraną» przeszłość, jak i terażniejszość. Pilny trening

2014 r.).

¹⁶⁾ J. J. Kałuża, Słownik podręczny angielsko-polski, polsko-angielski, Warszawa 1999, s. 281.

¹⁷⁾ Zob. http://wiki.kf2.pl/index.php/Federacja_Reptiliońska (aktualizacja 19. 03. 2014 r.). Haressdreni to stworzenia wyglądające jak smoki, Nagi to gady, a Koboldy to miniatuarki jaszczurów.

¹⁸⁾ „Rozróżniamy w tej książce dwa języki eldarin: język Elfów Wysokiego Rodu, czyli *quenya*, oraz język Elfów Szarych, czyli *sindarin*” – zob. J. R. R. Tolkien, Władca Pierścieni. Powrót Króla, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2003, s. 536.

¹⁹⁾ Tłumaczenie ze Słownika Elficko-Polskiego (nick autora: Cyrith): zob. <http://www.warworld.pun.pl/slownik-elficko--polski-91.htm> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

²⁰⁾ „Wówczas zaskowyczała straszna *beann’shie*, zwiastunka czyjejś rychłej i gwałtownej śmierci (...)” – zob. A. Sapkowski, Wieża Jaskółki, Warszawa 2001, s. 6.

²¹⁾ A. Sapkowski, Miecz Przeznaczenia, Warszawa 2001, s. 253.

i kultywowanie tradycji «bandyckich» są tylko drogą do nagrody – bogactwa i wiecznej hulanki”.²²⁾

Między nazwami własnymi, nawet tymi o różnym pochodzeniu językowym, występują rozmaite powiązania: główne miasto *Wolnych Mokradel* to *Leitha*, z języka niemieckiego oznaczająca *Litawę* ‘rzekę w Austrii i na Węgrzech’.²³⁾ We fragmencie zawierającym urbonim czytamy: „Część budynków stoi na palach wbitych w bagno, a łączą je wiszące mostki z lin i desek. Starsze budynki mają ten luksus, że mogą tkwić twardo na dość małym skrawku suchego gruntu”.²⁴⁾ Wygląd stolicy podkreśla i uwydatnia cechy *Wolnych Mokradel*, obydwie nazwy geograficzne motywują się wzajemnie. *Leitha* jest sercem *Mokradel*, ich najważniejszą częścią, toteż jej opis koresponduje z topografią całej tej błotnistej i mokrej krainy, o której czytamy, że „wydaje się ludzką ręką nietknięta, jeno lasy dzikie ją porastają, knieje prawdziwe”.²⁵⁾ Opis *Wolnych Mokradel* przypomina opisy literackich przestrzeni zawarte w *Krzyżakach* Henryka Sienkiewicza: bohaterowie jego powieści wędrują przez lasy, mokradła i gęstwiny do Moczydołów, rozbijają obozy na terenach otoczonych borem i bagnami, które nazywają „zdradliwymi mokradłami”, a wszędzie jest grząsko i błotniście.²⁶⁾ Jak widać, mokradła to cecha specyficzna dawnych skupisk leśnych w Polsce, dlatego też twórcy określonych fragmentów tekstów gry chętnie wykorzystują taki krajobraz, który pozwala na odmalowanie odpowiedniego klimatu pseudo-średniowiecza, charakterystycznego dla *Kronik Fallathanu*. Analizując inną formę nazewniczą dochodzimy do wniosku, że wyjaśnianie nazwy własnej obcej proveniencji nie musi wiązać się z pierwszym skojarzeniem dotyczącym danego onimu, na przykład ojkonim *Aldabarad* (z hiszp. *aldaba* ‘kołatka’)²⁷⁾ to inaczej *Miejsce Spoczynku*: „Miejsce spotkań wędrownych handlarzy, poszukiwaczy przygód nabierających sił do dalszych podróży właśnie w tym spokojnym zakątku krainy (...)”.²⁸⁾ *Miejsce Spoczynku* nie odnosi się więc do miejsca wiecznego spoczynku, grobu na cmentarzu, lecz do przyjaznego miejsca, w którym można nabrać sił na dalszą podróż, co też podkreśla tłumaczenie słowa (‘kołatka’), kojarzące się z czynnością pukania utrudzonego drogą gościa do drzwi.

²²⁾ http://wiki.kf2.pl/index.php/Twierdza_Urrthorror (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

²³⁾ Zob. Wielka Encyklopedia Powszechna PWN, T. 6, Warszawa 1982, s. 550.

²⁴⁾ http://wiki.kf2.pl/index.php/Wolne_Mokradla#Stolica_Wolnych_Mokrade.C5.82_-_Leitha (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

²⁵⁾ http://wiki.kf2.pl/index.php/Wolne_Ziemie (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

²⁶⁾ Zob. opisy przyrody. In: H. Sienkiewicz, *Krzyżacy*, Warszawa 1989, s. 155, t. 1 i 193, t. 2.

²⁷⁾ Zob. S. Wawrzukowicz – K. Hiszpański, *Podręczny słownik hiszpańsko-polski*, Warszawa 1982, s. 47.

²⁸⁾ <http://wiki.kf2.pl/index.php/KrolestwoRomen-Doru#3.Aldabarad.28MiejsceSpoczynku.29>

Miejsce Dębu, Wolne Mokradła, Miejsce Spoczynku, a także *Opuszczona Kopalnia, Zapomniany Las, Martwy Las, Wolne Ziemie i Lodowe Pustkowia* to deskrypcje jednostkowe, pełniące w badanych tekstach funkcję semantyczną. Deskrypcje, bliskie nazwom własnym, są niezbędnym elementem świata przedstawionego w utworach literackich i w narracji komputerowych gier fabularnych utrzymanych w konwencji fantasy, ponieważ świat ten potrafią skutecznie wyjaśniać i przybliżyć czytelnikowi czy też graczowi lub użytkownikowi Internetu. Dlatego te pisane wielką literą wyrażenia identyfikujące zawierają przede wszystkim polskie leksemy zrozumiałe dla odbiorcy tekstu, odsyłają nas do określonego denotatu i opisują go poprzez wskazanie jego cech:²⁹⁾ *Kopalnia jest opuszczona*, a *Las – martwy lub zapomniany*.

Istnienie rozmaitych stworzeń w tej obcej przestrzeni również zgodne jest z wyznacznikami gatunku fantasy. Jak pisze Sapkowski w swoim kompendium, bestiariusze literackie bazują na wielu źródłach: np. na dziełach Arystotelesa czy Herodota, na tekstach kultury egipskiej, indyjskiej, hebrajskiej, na legendach oraz literaturze pięknej, czerpią także z pism Kościoła lub powstają dzięki inwencji twórczej autora. Jednak każde zwierzę pojawiające się w tych spisach musi być dopasowane do jakiegoś archetypu: Chrystusa, szatana, Kościoła albo człowieka.³⁰⁾ To „dopasowanie” ujawnia zwłaszcza funkcję intertekstualną nazw przedstawicieli innych ras lub potworów. Można uznać, że niektóre z nich powstały w procesie onimizacji i w świecie Fallathanu występują jako nazwy własne tych stworzeń, których wyobrażenia istniały już na wiele lat przed naszą erą, np. *Gryf* (pochodzący ze starożytnej Mezopotamii i Egiptu), *Mantikora* (właśc. *Mantykora* – mityczny potwór), *Kraken*, *Pegaz*, *Jednorożec*, *Cyklop*, *Gorgona* (także ze starożytnych mitologii), *Ghul* (z wierzeń arabskich, demonologii muzułmańskiej), *Utopiec*, *Żmij*, *Strzyga* (z mitologii słowiańskiej), *Golem* (z tradycji żydowskiej), *Drzewiec* (z mitologii Śródziemia z *Władcy Pierścieni: Treebeard*, w języku sindarin: *Fangorn*), *Mumia* (jako stworzenie fantastyczne znane z mitów i legend, ale dodatkowo rozślawione dzięki horrorom i przygodowym filmom o Mumii).³¹⁾ Zbiór nazw stworzeń wchodzących w skład

(aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

²⁹⁾ Zob. Z. Kaleta, *Teoria nazw własnych*. In: E. Rzetelska-Feleszko (ed.), *Polskie nazwy własne*. Encyklopedia, Warszawa – Kraków 1998, s. 33.

³⁰⁾ A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w Smoczej Jaskini*. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy, Warszawa 2011, s. 175.

³¹⁾ Chodzi tu zwłaszcza o serię filmów przygodowych: *Mumia* (*The Mummy*, 1999), *Mumia powraca* (*The Mummy Returns*, 2001) oraz *Mumia: Grobowiec Cesarza Smoka* (*The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*, 2008), ale wspomnieć też trzeba o wcześniejszych

bestiariusza *Kronik Fallathanu* realizuje więc funkcję intertekstualną, odwołując się do znanych z literatury bądź filmu stworzeń. Można tu również mówić o funkcji architekstualnej nazw wskazującej na normy gatunkowe³²⁾ – są to wszak wymyślone stworzenia z legend i mitów, często bardzo groźne, bez których trudno wyobrazić sobie klasyczną przestrzeń fantasy, przedstawianą w literaturze, malarstwie, filmie oraz w grach fabularnych.

W tekstach *Kronik* są także indywidualne kreacje onomastyczne graczy w zakresie nazewnictwa takich dziwnych stworzeń, potworów i bestii, a biorąc pod uwagę rodzimą proveniencję językową tych form, należy wskazać ich funkcję semantyczną, ponieważ nazwy te znaczą i między nimi a oznaczanymi przez nie denotatami zachodzą pewne relacje,³³⁾ na przykład: *Chudlarz* ‘niewielkie, wychudzone zwierzę, które ma absurdalnie wydłużone kości’, *Wilk Szablasty* ‘wielki wilk wyposażony w ogromne kły, które przypominają szable’ (por. też *Tygrys Szablozębny* z filmu rysunkowego *Epoka lodowcowa*), *Ziemnica* ‘stworzenie, które żyje w ziemi; ożywione monstrum; wyglądem przypomina ziemniaka’, *Ropień* ‘stworzone do zabijania zwierzę podobne do wilka lub psa, poddawane eksperymentom medycznym, których skutkiem ubocznym są ropne wrzody i narośla na całym ciele’, *Garbol* ‘garbaty, monstualny i bardzo powolny potwór’, *Śpiewniczka* ‘legendarne dla Fallathańczyków stworzenie, przypominające jelenia z głową i korpusem ludzkiej lub elfickiej kobiety, wydające ciche, ale dobrze słyszalne dźwięki, które przywołują na myśl śpiew, a raczej nucenie jakiejś melodii’, *Przerażacz* ‘oglądana z oddali zwykła chmura, która, gdy ktoś się do niej zbliży, staje się przerażającą, uzębioną twarzą; jest szybki i wydaje dźwięki podobne do jęków; powoduje u innych panikę i strach’, *Tucznik* ‘monstrum, przypominające gigantyczną świnie ze zwałami tłuszczu’ (por. *tucznik* ‘intensywnie karmiona świnia, przeznaczona na ubój’) i wiele innych. Jak widać, bazą leksykalną, do której odwołują się twórcy tych nazw, jest słownictwo polskie, poddane niekiedy procesom derywacji z wyborem popularnych sufiksów *-arz* oraz *-acz*. Spostrzeżenie to można rozszerzyć na inną grupę onimów, na nazwy własne będące złożeniami dwóch wyrazów (różnych części mowy) zwłaszcza poprzez dodanie interfiksu *-o-*, na przykład: *Lemurożartok*, *Kretoszczur*, *Wąsorożec*, *Tęczoząb*, *Krwiopijca*, *Ośmiowąż*, *Trupojad*, *Ścianołaz*, *Wilkolód*.

W grach typu MUD i MMORPG wydarzenia zamieszczone w fabule zależą przede wszystkim od graczy, a czasami od Mistrza Gry. To oni powołują swoje

horrorach, takich jak *Mumia* (*The Mummy*, 1932), *Ręka mumii* (*The Mummy's Hand*, 1940), *Grobowiec mumii* (*The Mummy's Tomb*, 1942) czy *Mumia* (film brytyjski z 1959 r.).

³²⁾ Zob. A. Cieślakowa, Nazwy własne w różnych gatunkach tekstów literackich. In: M. Biolik (ed.), *Onomastyka literacka*, Olsztyn 1993, s. 36–37.

³³⁾ Zob. Cz. Kosyl, o. c. w przyp. 8, s. 124.

postacie do życia w wirtualnej przestrzeni fantazy. Imiona tych bohaterów nie powinny być transpozycjami nazw osobowych znanych z realnego świata – mogą jedynie nawiązywać do typów lub struktur nazewnictwa pochodzącego z historii indoeuropejskich nazw osobowych.³⁴⁾ Gracze swoimi wyborami potwierdzają w praktyce tę teorię, ponieważ nazwy ich postaci tworzą istną mozaikę onimiczną, wynikłą z fantazji pomysłodawców nazw własnych, odwołując się do utworów literackich czy do wyrazów zapożyczonych z innych języków. Takie imiona można porównać do autonimów internetowych (inaczej pseudonimów netowych), ponieważ łączy je płaszczyzna występowania: imiona postaci oraz autonimy występują w wariacie pisanym, przy czym obie te grupy nazw są niezbędne do uczestniczenia w akcie komunikacyjnym w przestrzeni wirtualnej, gdyż posiadanie onimu jest warunkiem do nawiązania kontaktu – w tym przypadku z innym graczem.³⁵⁾

Niektórzy gracze – tworząc nazwy swoich bohaterów – inspirują się onimią gier komputerowych, na przykład imię *Kroth* jest zapożyczone z gry *Dungeon Siege*.³⁶⁾ Inni gracze sięgają do literatury: *Turrin* i *Loroth* to imiona przejęte z prozy Tolkiena, z utworu Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu* gracz zapożyczył nazwę osobową *Gommar*, *Escalus* pochodzi z *Romea i Julii* Szekspira, *Thaian Arvoreen* – z komiksu *Thorgal*. Są też nazwy odwołujące się do legend, podań, mitologii, do tekstów różnych kultur, jak na przykład *Artemis* (z mitologii greckiej), *Azrael* ‘islamski Anioł Śmierci’,³⁷⁾ *Lassair* – imię utworzone od celtyckiego imienia *Lasair*.³⁸⁾ Analiza tej grupy nazw własnych potwierdza, że – podobnie jak w przypadku innych klas onimów – gracze, autorzy tych nazw, podczas ich tworzenia kierują się własnymi zainteresowaniami i wybierają formy już istniejące w szeroko rozumianej przestrzeni fantastyki. Dalej więc mówimy tu o intertekstualności, o wpływie, oddziaływaniach pewnych tekstów kultury na inne (tu: na narrację *Kronik*). Na potwierdzenie przytoczmy jeszcze kilka przykładów: *Qilué*, imię kapłanki rasy drow – jak wyjaśnia gracz – jest kopią imienia bohaterki książek *Forgotten Realms* (*Qilué Veladorn*),

³⁴⁾ Zob. R. Łobodzińska – M. Peisert, Nazwy własne w różnych typach komunikacji internetowej. In: R. Łobodzińska (ed.), *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, Łask 2005, s. 169.

³⁵⁾ Zob. L. Tomczyk, Autonimy internetowe – ich geneza, funkcje oraz onomastyczny status. In: R. Łobodzińska (ed.), *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, Łask 2005, s. 151.

³⁶⁾ Wzmiankę o tej postaci można znaleźć pod adresem: <http://www.techimo.com/forum/general-gaming-discussion/20149-dungeon-siege-fortress-kroth.html> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

³⁷⁾ Zob. <http://metabasnie.republika.pl/teksty/bog/azrael.htm> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

³⁸⁾ Zob. <http://www.keltoi.pl/lass.html> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

będącej drowem,³⁹⁾ boginią magii oraz kapłanką Eilistraee – boginii opiekującej się dobrym życiem drowów;⁴⁰⁾ *Daefindel* jest z kolei kompilacją słowa *Dae* ‘nazwa miasta istniejącego podczas pierwszej ery w Fallathanie’⁴¹⁾ oraz nazwy *Glorfindel*⁴²⁾ ‘imię elfa z *Władcy Pierścieni*’ (postać w grze jest strzelcem rasy elfickiej, co może nawiązywać do historii *Glorfindela*, który poprowadził lewe skrzydło podczas odwrotu armii Turgona); krasnoludzkie imię *Tjahzi*⁴³⁾ z belgijskiego komiksu stało się podstawą nazwy własnej *Thaian*; nazwa *Saurus* powstała w wyniku zestawienia imienia *Sauron* z trylogii Tolkiena i nazwiska francuskiego matematyka *Sarrusa*; forma *Igrianna*, imię elfickiego Ducha Lasu, nawiązuje do legendy arturiańskiej i utworu literackiego *Mgły Avalonu*, gdzie występuje postać o imieniu *Igriana* (jest to żona diuka Gorloisa i matka Artura).⁴⁴⁾

Ważne jest, by nazwy własne, które nie są równe deskrypcjom jednostkowym, nie przypominały słów polskich, by swym brzmieniem odpowiednio wpisywały się w przestrzeń fantastyczną, całkiem odmienną od realnej. Dlatego większość form nazewniczych w tej grupie onimów odwołuje się do języków obcych – wymyślonych na użytek innych dzieł fantazy lub języków rzeczywiście istniejących: imię *Sylvan* nawiązuje do łacińskiego *sylva* ‘las’, *Uialdae* to zestawienie dwóch imion występujących w słowniku polsko-elfickim: *Uial* ‘półmrok’ i *dae* ‘cień’.⁴⁵⁾ Są też imiona, które powstały w wyniku przypadkowych zestawień liter lub zostały wybrane przez generator imion dostępny przy procesie tworzenia postaci.⁴⁶⁾ Do nazw wygenerowanych należą m.in. *Mexmort*, *Klariel*, *Staron*, *Derion* czy *Tallamir*. Z przypadkowych zestawień liter oraz sylab powstały takie nazwy, jak *Vicriia*, *Carvel*,

³⁹⁾ *Drow* to Mroczny Elf mający ciemną skórę i wychodzący jedynie w nocy, gdyż w dzień parzy go słońce.

⁴⁰⁾ Zob. http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Qilu%C3%A9_Veladorn (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁴¹⁾ Obecnie, w drugiej erze, tego miasta nie ma na mapie krainy.

⁴²⁾ Jeden z wodzów w Gondolinie. Po śmierci powrócił znów do Śródziemia. Zob. <http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Glorfindel> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁴³⁾ Imię i opis postaci z komiksu: http://www.thorgal.pl/p/_postacie/postacie_t.html (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁴⁴⁾ Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Mg%C5%82y_Avalonu_%28powie%C5%9B%C4%87%29 (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁴⁵⁾ Zob. <http://zielonawieza.pl/www/index.php?id=./dzialy/arttykul&ids=153> (aktualizacja 19. 03. 2014 r.).

⁴⁶⁾ Dla graczy ważne jest brzmienie imienia: jeżeli nazywają elfa, to starają się w jego imieniu dobrać litery tak, by brzmiało ono miękko i dźwięcznie, dla jaszczurów wybierają imiona syczące i szeleszczące (w Fallathanie przyjęło się, że jaszczurze rasy mają także apostrofy w imionach), a dla krasnoludów przewidziano fonetycznie „toporne”, ciężkie do wypowiedzenia nazwy, z dużą ilością spółgłosek.

Klivien, Minersi, Azder, Ziroco i Sheth'er. Inne formy stanowią efekt wymyślnych gier słownych onomastycznie kreatywnych graczy, np. *Tibro* czytany od końca to *Orbit*, *Serpiel* zaś to onim pochodzący ze spolszczenia angielskiego *Sir PL*, czyli 'Pan Polak'.

Nazwy własne *Kronik Fallathanu* umieścić można w nurcie fantastyczno-baśniowym onomastyki, na co wpływa – jak w przypadku onomastyki typowo literackiej – „specyficzna konstrukcja świata przedstawionego” oraz należące do niego specyficzne denotaty: „fantastyczne, nie mające związku z realną rzeczywistością” i po prostu nietypowe z punktu widzenia tej rzeczywistości,⁴⁷⁾ choć typowe dla świata fantasy, jaki przedstawiają *Kroniki*. Te denotaty są istotnie bardzo nietypowe dla fikcji mimetycznej, stąd niezwykle rzadko pojawia się w niniejszej pracy jeden z ważniejszych elementów terminologii onomastycznej, jakim jest *antroponimia* oraz *antroponimy* jako *nazwy osobowe* (nazwy ludzi), wszak w przestrzeni opisywanej jest wiele ras, a ludzie to tylko jedna z nich. Denotaty przestrzeni fantasy wymagają odpowiednich form nazewniczych, dlatego większość wyżej przedstawionych przykładów imion własnych nie ma wiele wspólnego z gramatyką i leksyką języka rodzimego, nazwy własne istniejące w tym świecie powinny natomiast charakteryzować go jako wytwór wyobraźni twórców gry oraz graczy i – jak się wydaje – zadanie to wypełniają bardzo dobrze. Przeprowadzone analizy onimów występujących w grze pozwoliły sprawdzić, z jak wielu kultur, tekstów, wierzeń, utworów literackich, malarskich i filmowych czerpie przestrzeń fantasy oraz jakimi dziełami inspirują się gracze nadając nazwy swym postaciom. Nazwy własne występujące w tej krainie niekiedy odwołują się do istniejącej leksyki czy autentycznych miejsc, ale zazwyczaj te powiązania w strukturze nazwy ukrywane są przez różne jej modyfikacje, na przykład dodawanie lub wykreślanie pojedynczych liter, wstawianie interfiksów czy zmian w wygłosie nazw.

Na język tekstów sesji, a co za tym idzie na brzmienie nazw, wpływ ma ponadto całkiem nietypowa w grze fabularnej relacja nadawczo-odbiorcza. Sesja dwuosobowa zmusza każdego gracza do wcielania się naprzemiennie w autora tekstu oraz w odbiorcę, czytelnika tekstu. A zatem funkcje nadawcy i odbiorcy są zmienne. Odbiorca odczytuje część opowiadania, które dostaje od drugiego gracza, a za chwilę staje się nadawcą, który opisuje reakcję swojej postaci na to, co obecnie dzieje się w sesji. Trzeba też zwrócić uwagę na nietrwałość postaci, którymi grają gracze. Internet nie jest zamkniętą całością, nie można więc pod tym względem porównywać gry MMORPG i dzieła literackiego, ponieważ osoby, które logują się na stronie gry, mogą

⁴⁷⁾ Zob. Cz. Kosyl, Główne nurty nazewnictwa literackiego (zarys syntezy). In: M. Biolik (ed.), *Onomastyka literacka*, Olsztyn 1993, s. 91.

szybko z niej zniknąć, a razem z nimi przepadają ich bohaterowie. W utworze literackim nazwy własne stanowią zbiór policzalny i zamknięty, po opublikowaniu dzieła nie można już w nim niczego zmienić. W krainie Fallathan nazwy postaci i ich miana są „ruchome”, pojawiają się, znikają, a nowi gracze, tworzący nowe imiona dla swych bohaterów, poszerzają i wymieniają materiał onimiczny gry.

izdom@interia.pl

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Pl. M. Curie-Skłodowskiej 5

20-031 Lublin

POLSKA