

Mgr **Patrycja Herbut**

UMCS Lublin

e-mail: herbut.patrycja@gmail.com

## Onimia w przestrzeni fantasy

Literatura fantasy, chociaż uważana za niewymagającą w odbiorze, „niską”, brukową, cechuje się ogromną różnorodnością nazw własnych, będąc tym samym niezwykle ciekawym materiałem badawczym dla onomasty. Przestrzeń fantasy (a także jej onomastyczny wymiar) realizowana jest nie tylko w literaturze i filmie, ale buduje również świat przedstawiony w rozmaitych typach gier (RPG i cRPG). Podręczniki RPG czy wirtualne krainy tekstowych gier fabularnych skrywają w sobie bardzo duże pokłady materiału, kreowanego nieustannie przez twórców krain i przez graczy. Izabela Domaciuk-Czarny w monografii pt. *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*<sup>1</sup> opisuje nazwy własne występujące w tych odmiennych typach przestrzeni (literackiej i wirtualnej), ukazując różnice i podobieństwa warstwy proprialnej w dziełach literackich i w tekstach gier komputerowych.

Wstęp zawiera ustalenia dotyczące stanu badań. Autorka zwraca uwagę na fakt, że nie ma zbyt wielu publikacji dotyczących nazewnictwa w utworach fantasy, ponadto trudno byłoby znaleźć prace na temat nazw własnych w narracyjnych grach komputerowych typu RPG i MMORPG, przez co końcowe wnioski zostały ustalone na podstawie jej własnych interpretacji, w oparciu o literaturę dotyczącą onimii literackiej, filozofii i zjawisk społecznych związanych z Role Playing Game. We wstępie I. Domaciuk-Czarny wyjaśnia również podział pracy na część omawiającą gatunek literacki o nazwie *fantasy*, drugi obszerny rozdział opisujący nazewnictwo utworów należących do reprezentatywnych odmian tej konwencji oraz funkcje propriów w rozmaitych podgatunkach, a także na część zawierającą opis formy i funkcji nazw własnych w tekstach gier komputerowych.

W pierwszym rozdziale pracy autorka przedstawia krótką historię gatunku fantasy i problemy terminologiczne z nim związane. Zwraca uwagę na swoisty

---

<sup>1</sup> I. Domaciuk-Czarny, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Lublin 2015.

rozłam w fantastyce na fantasy i science fiction, istniejący na gruncie literatury anglo-amerykańskiej od lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to w konstrukcji światów przedstawionych zaczęto odróżniać toposy związane z nauką i techniką od wszechobecności magii i nadnaturalności. Oceniając wyznaczniki konwencji, I. Domaciuk-Czarny sięga do teorii wielu badaczy (m.in. Marka Oziewicza, Grzegorza Trębickiego, Johna Ronalda Reuela Tolkiena, Diany Waggoner czy Andrzeja Sapkowskiego), by na podstawie ich publikacji pokazać, jak formował się gatunek fantasy w literaturze anglojęzycznej. Autorka w tym miejscu pracy zestawia również nazwy kilkunastu odmian gatunkowych (np. fantasy heroiczna, epicka, historyczna, mitopoetyczna, science fantasy itp.), wyznaczniki gatunkowe wpływające na egzomimetyzm opisywanych krain (występowanie mitu, magii, quasi-średniowiecza, motywów walki Dobra ze Złem, quest i in.) oraz wskazuje związki tej konwencji z romanssem rycerskim, baśnią, eposem heroicznym i tekstami mitologicznymi.

Z perspektywy badań onomastycznych na podkreślenie zasługuje ocena nazewnictwa występującego w tekstach literackich i w tekstach gier komputerowych: autorka pracy łączy liczne nomina propria z symbolizmem fonetycznym, ponieważ w wielu formach nazewniczych nieistotna staje się ich semantyka, znaczenia nabiera zaś sfera brzmieniowa wyrazu. Dlatego większość nazw własnych w dziełach fantasy przypomina formy leksykalne języków obcych, niejednokrotnie też onimy stanowią zbiór odpowiednich sylab i dźwięków losowo dobieranych. Takie sztuczne struktury językowe najlepiej – według I. Domaciuk-Czarny – tłumaczą obcą przestrzeń egzomimetycznego utworu literackiego i tekstów zamieszczanych w cRPG w klimacie fantasy.

W dalszej części pracy zatytułowanej *Od gatunku do onimu. Nazwy własne w literaturze fantasy* autorka omawianej książki wykazuje związki między cechami gatunkowymi dzieła i jego nazewnictwem. Pojawia się tu stwierdzenie, że w fantastyce nie można pisać o rzeczach, które nie mają odpowiednika w rzeczywistości otaczającej człowieka, nawet mimo teoretycznoliterackiego stwierdzenia, że fikcja fantastyczna jest przeciwnością fikcji realnej. Badaczka wskazuje główną funkcję nazw własnych w omawianym typie tekstów: jest to przybliżenie odbiorcy struktury kreowanego świata m.in. za pomocą onimii.

Zasadniczy drugi rozdział ocenianej pracy zawiera opis nazw własnych w utworach o rozmaitych elementach poetyki. W tym miejscu znajdują się wnikliwe analizy nazewnictwa fantasy epicko-mitograficznej (to termin stworzony przez autorkę monografii), historycznej, humorystycznej (albo komicznej) oraz opis funkcji onimów w utworach zaliczanych do różnych odmian fantasy. Dla każdej z nich przewidziane są przykładowe utwory literackie reprezentujące odpowiednie konstrukcje światów przedstawionych. Powieści i opowiadania Anny Brzezińskiej – ze względu na występujące w nich wykładniki fantasy epickiej lub

high fantasy – są dobrym przykładem odmiany epicko-mitograficznej, w której oprócz tradycyjnych motywów i elementów stylizacyjnych, charakterystycznych dla fantazy, pojawia się panoramiczny obraz wydarzeń historycznych, bohater zbiorowy, feudalna drabina społeczna itp. I. Domaciuk-Czarny słusznie zauważa, że nazewnictwo tych utworów, przypominające onimię średniowieczną, wypływa z zainteresowań autorki *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny*, która jest mediewistką i badaczem epoki Jagiellonów. Chociaż materiał nazewnictwa został omówiony obszernie i wyczerpująco, pochodzi jednak z utworów tylko jednego twórcy, brakuje więc porównania go z onimią innych polskich powieści tej odmiany.

Nazewnictwo fantazy historycznej omówione jest na podstawie *Opowieści z Dzikich Pól* Jacka Komudy i trylogii husyckiej A. Sapkowskiego, na którą składają się tomy *Narrenturm*, *Boży bojownicy* i *Lux perpetua*. Ten rodzaj fantastyki jest ściśle związany ze światem realnym, co autorka pracy pokazuje, przytaczając nazwy pochodzące z analizowanych powieści. I. Domaciuk-Czarny przedstawia nazwy własne, które pełnią funkcję socjologiczną, czyli wskazują na pochodzenie danej postaci (na przykład nazwiska zakończone na *-cki* i *-ski*), wymienia nazwy realnie istniejących miejsc, jak np. w opowiadaniach J. Komudy *Litwa*, *Moskwa*. Autorka zatem wskazuje, że fantazy historyczna ma wiele wspólnego z powieścią historyczną – autentyczne nazwy zbliżają fantastykę do realizmu, ale w tego typu literaturze występuje również magia, słuszne więc wydaje się łączenie poetyki takich powieści i opowiadań z realizmem magicznym, co zostało podkreślone w tej części pracy. Autorka zauważa mnogość nazw nie tylko polskich, ale także obcych – czeskich, niemieckich – ponieważ akcja powieści rozgrywa się także poza granicami Polski.

Czym zaś różni się fantazy humorystyczna od innych podtypów fantazy? I. Domaciuk-Czarny stwierdza, że często brakuje tu utrzymanej w poważnym tonie walki Dobra ze Złem, która jest nieodłącznym elementem fantazy. Humor występuje w tego typu literaturze na każdym kroku: w dialogach, monologach, w narracji, w konstrukcji bohatera i całego świata. Także w strukturze i semantyce nazw własnych i – co podkreśla badaczka – ta odmiana gatunku jest najbardziej interesująca.

Autorka wymienia i charakteryzuje funkcje nazw własnych w różnych odmianach omawianego gatunku. Wskazane przez badaczkę funkcje to: identyfikacyjno-dyferencjacyjna, lokalizacji w czasie, lokalizacji w przestrzeni, informacyjna, semantyczna, socjologiczna, ekspresywna i intertekstualna. Część pracy dotycząca funkcji nazw własnych zawiera ich długi rejestr, jednak autorka do analizy nazewnictwa wybiera te funkcje, które dają się potwierdzić w opisywanym typie literatury. Powołuje się na prace naukowe onomastów, którzy zajmowali się analizą i oceną onimii literackiej (np. Aleksandra Wilkonia, Czesława Kosyła, Łucji Marii Szewczyk, Ireny Sarnowskiej-Giefing, Adama Siwca i in.), zestawiając ich wnioski z własną interpretacją funkcji nazewnictwa literatury niemimetycznej.

Przedstawiony tu materiał onimiczny jest swoistą mieszanką nazw własnych, w której znajdujemy formy o różnej proveniencji językowej: w dziełach zaliczanych do fantasy nazwy rodzime współwystępują z obcymi, niejednokrotnie całkiem sztucznymi onimami. Czytelnik otrzymuje wyjaśnienie, jakie są przyczyny tego typu zjawisk językowych.

Trzecia część pracy poświęcona jest formie i funkcji nazw własnych w grach komputerowych. Autorka wyjaśnia, w jaki sposób wyznaczniki konwencji oddziałują na strukturę i znaczenie onimicznej warstwy w tekstach cRPG oraz jakie są podobieństwa i różnice między nazwami zamieszczanymi w sesjach tekstowych gier fabularnych i onimami w prozie fantasy. Nazwy własne podkreślają egzomimetyczność przestrzeni, korespondują z nią stylistycznie i pomagają tworzyć klimat danej krainy. W rozdziale tym otrzymujemy również wyjaśnienie tak trudnych i nieopracowanych do tej pory zagadnień, jak analiza językowa różnych grup onimów oraz sposoby ich tworzenia w tekstach gier (samodzielne tworzenie nazwy przez gracza, wyszukiwanie rozmaitych źródeł w wyborze nazwy itp.). Z perspektywy aktywnego, długoletniego gracza oraz Mistrza Gry uważam, że jest to bardzo ważny rozdział – tekstowe gry fabularne niosą językoznawcom ogromny ładunek materiału badawczego. Gracze, a także władcy krain rozwijają gry każdego dnia, tworząc nowe odpisy, w których wciąż używa się nazw własnych, kreuje świat quasi-średniowiecza m.in. poprzez używanie staropolskich słów. I. Domaciuk-Czarny prawdopodobnie zapoczątkowała badania nad tym podtypem gier RPG, który wykazuje wielkie bogactwo nazewnicze (także w sensie ilościowym), ponieważ wirtualne fantastyczne krainy reprezentują się poprzez uduchowione nazwy własne przypisane najprzeróżniejszym obiektom występującym w tych światach. Gry podręcznikowe typu *Warhammer* mają skończony katalog nazw własnych, natomiast w tekstowych grach fabularnych elementów onimicznych w kreacji fantasy ciągle przybywa.

We wnioskach badaczka stwierdza, że nazwy własne w przestrzeni fantasy (literackiej oraz internetowej) są bardzo zróżnicowane ze względu na formę, funkcję, genezę, a także pochodzenie językowe. Analizowana w książce warstwa onimiczna jest jednocześnie nowatorska i zakorzeniona w tradycji. Nazwy własne odwołują się do nazewnictwa z innych tekstów kultury (pełnią więc szeroko rozumianą funkcję intertekstualną). Autorka zauważa, że nie zachodzi złamanie tradycyjnego modelu nazewnictwa: onimy pisane są wielkimi literami, antroponimy mają strukturę jednoimienne lub dwuimienne naśladujące imię i nazwisko. Nazwy własne pochodzące z wirtualnych krain udowadniają ponadto istnienie odmiennej rzeczywistości, zwanej Nibylandią lub Krainą Fantazji. W zakończeniu pracy pojawia się wniosek dotyczący oceny badanej w tej rozprawie warstwy onimicznej, która udowadnia, że przestrzeń fantasy realizowana w literaturze i w tekstach MMORPG jest podobna, że dzieła, które czytamy, to nie tylko „literacki produkt” artysty lub

twórcy gry i gracza, ale także światopogląd zakładający nadprzyrodzoność będącą obligatoryjnym elementem w fantasy.

Badaczka starała się pokazać specyfikę nazewnictwa przestrzeni fantasy i – należy przyznać – udało jej się osiągnąć ten cel. Praca opiera się na obszernym materiale badawczym, skrupulatnie zanalizowanym przez autorkę. Podział onimii w literaturze ze względu na wyznaczniki w podgatunkach fantasy okazał się trafny i przejrzysty. I. Domaciuk-Czarny rozbudowała również terminologię, dodając swój termin *fantasy epicko-mitograficzna*, który celnie opisuje jeden z podtypów omawianego gatunku, a w rozdziale poświęconym onimii gier komputerowych w przejrzysty sposób wyjaśniła strukturę nazw i sposoby ich tworzenia przez graczy. Sam temat gier mógłby być rozwinięty nieco szerzej, jednak to, co zostało przedstawione w pracy I. Domaciuk-Czarny dostatecznie pokazuje, jak dużo materiału badawczego czeka na kolejnych interpretatorów nazewnictwa prozy fantastycznej i tekstów w cRPG.