

Mgr **Patrycja Herbut**

UMCS Lublin

e-mail: herbut.patrycja@gmail.com

Różnorodność systemów, światów przedstawionych i onimii w *Role-Playing Games*

Wstęp

Fantastyka, dotychczas kojarzona głównie z literaturą, obecnie coraz częściej widoczna jest także w internecie. Technologia i nowe formy komunikacji przyczyniły się do tego, że nie tylko czytamy o przygodach magów, skrytobójców lub wojowników, czyli nie jesteśmy wyłącznie odbiorcami świata kreowanego przez twórcę tekstu, lecz mamy też możliwość „wcielania się” w bohaterów umieszczanych w przestrzeni gry sieciowej.

Tekstowe Gry Fabularne stanowią jeden z podrodzajów gier RPG, który prężnie rozwija się w internecie¹. Dla socjologów, kulturoznawców czy filologów są niezbadanym jeszcze obszarem, dostarczającym każdego dnia nowego materiału do ekscerpcji w naukowych analizach. Codziennie bowiem do gry dołączają kolejne osoby, które tworzą postaci, miejsca czy sytuacje fabularne.

Niniejsza praca zawiera opis wybranych grup nazw własnych pochodzących z gry *Kroniki Fallathanu*, której teksty charakteryzują się różnorodnością onimiczną, bogactwem nazw własnych zaliczanych do kilku klas onimów, typowych dla gry z przestrzenią fantasy. Rozważania te poprzedza krótka historia gier fabularnych: od RPG (*role-playing game*) do TGF (Tekstowe Gry Fabularne) oraz analiza głównych systemów fabularnych.

¹ Wyjaśnienie, czym są Tekstowe Gry Fabularne, znajduje się w dalszej części artykułu.

***Role-playing game* – ile podręczników, tyle różnych światów**

RPG², które zapoczątkowały rozwój gier komputerowych i przeglądarkowych, powstały w Stanach Zjednoczonych w 1973 roku. Pierwszym podręcznikiem³ w tym typie rozrywki był *Dungeons and Dragons (D&D)* stworzony przez Tactical Studies Rules. *D&D* było tak naprawdę rozbudowanym scenariuszem gry, autorstwa Dave'a Arnesona. Gary Gygax, założyciel Tactical Studies Rules, odkupił prawa do wspomnianego scenariusza, jego grupa opracowała szereg zasad świata i – pomimo sprzeciwu Arnesona, który uważał, że reguły te są jeszcze niedopracowane – w 1973 roku wydano pierwszy podręcznik do *Dungeons and Dragons*⁴.

Świat *D&D* przypomina czasy średniowieczne – przygody bohaterów osadzone są w tzw. quasi-średniowieczu. Postaci mogą być np. paladynami, czarodziejami, kapłanami, wojownikami lub bardami – również nazwy profesji nawiązują do tej epoki. Rozgrywka polega na eksploracji świata (w tym tytułowych lochów) i walce z różnymi przeciwnikami, m.in. ze smokami. Okładka podręcznika zapewne także odwołuje się do okresu średniowiecza – w pierwszym wydaniu widoczny jest zamek na wzgórzu (ilustracja 1).

Chociaż *D&D* jest najpopularniejszym systemem fabularnym, to Andrzej Lemanowicz podkreśla, że prekursorami obecnych RPG są PBM-y⁵ z przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku, czyli *War of the Empires* i *Starweb*⁶.

Lata osiemdziesiąte przyniosły rozwój gier RPG⁷. W Kalifornii w 1981 roku ukazał się horror, stworzony na podstawie zbioru opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta pt. *Zew Cthulhu*, który stał się częścią serii *Świat Mroku*. Gra utrzymana

² „Gra, której uczestnicy wcielają się w różne postacie, biorące udział w historii opowiadanej przez prowadzącego grę”. *RPG*, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online]. Dostępny w internecie <https://sjp.pwn.pl/slowniki/RPG.html> [dostęp: 6 października 2017].

³ Podręcznik w grze RPG jest zbiorem zasad obowiązującym w danym systemie fabularnym – opisane są w nim fauna i flora, państwa i ich charakterystyki, systemy monetarne, zamieszczone są mapy i rysunki, które pokazują jak wygląda broń, a także zasady dotyczące mechaniki, tj. m.in. jakimi kośćmi należy się posługiwać (szczęściocennymi czy może dziesięciocennymi). Taki podręcznik dostarcza graczom oraz Mistrzowi Gry ogólnej orientacji na temat świata, w którym ma miejsce gra, ale nie jest obligatoryjny, ponieważ uczestnicy mogą zmieniać jej reguły, dostosowując je do swoich upodobań.

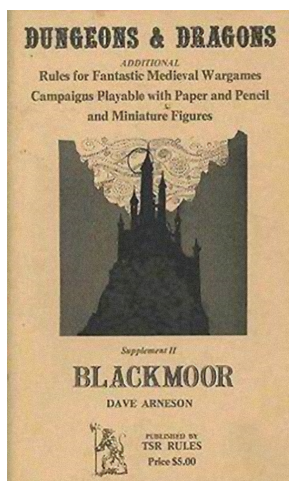
⁴ Zob. A. Lemanowicz, *Historia RPG (1)*, [online]. Dostępny w internecie: <https://esensja.pl/gry/publicystyka/tekst.html?id=5831> [dostęp: 6 października 2017].

⁵ PBM to skrót od *Play by Mail* – jest to gra za pośrednictwem e-maili (rozwińnięcie w dalszej części artykułu).

⁶ Zob. A. Lemanowicz, op. cit.

⁷ O rozwoju gier RPG na świecie i w Polsce pisał Andrzej Pierzchała. Zob. A. Pierzchała, *Historia RPG*, [online]. Dostępny w internecie: <http://www.gryfabularne.pl/historia.html> [dostęp: 6 października 2017].

jest w konwencji literatury Lovecrafta. Przygody rozgrywane są w roku 1890, 1920 lub 1990 w Stanach Zjednoczonych, dotyczą więc współczesności, nie zaś niby-średniowiecza jak w *D&D*. Gracze badają przerażającą mitologię Cthulhu, ich zadania sprowadzają się do rozwiązywania mrocznych zagadek związanych z tytułowym stworzeniem, ale także do stawiania czoła różnym niebezpieczeństwom (np. potworom).



Ilustracja 1. Okładka pierwszego wydania dodatku do *Dungeons and Dragons*⁸

Amerykańskie gry wyobraźni przeniosły się do Azji i Europy, gdzie zaczęły powstawać nowe produkcje, np. niemiecki *Midgard*⁹, szwedzki *Drakar od Demoner*¹⁰ czy brytyjski *Warhammer*¹¹. *Warhammer* oznacza w języku angielskim „młot bojowy” i rzeczywiście fabuła gry przedstawia walkę z Chaosem, czyli rodzajem czarnej magii,

⁸ D. Arneson, *Blackmoor: Additional Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Supplement II. Blackmoor*, Lake Geneva, Wisconsin: Tactical Studies Rules 1975. Ilustracja ze strony: https://www.picclickimg.com/d/l400/pict/202024150326/_BLACKMOOR-SUPPLEMENT-II-VGC-3RD-PR-DD-Arneson.jpg [dostęp: 6 października 2017].

⁹ System oparty na mitologii germańskiej i nordyckiej, z magicznym drzewem życia Yggdrasil; Midgard znajduje się między piekłem a niebem.

¹⁰ Gra kojarząca się z *D&D*, także osadzona w quasi-średniowieczu, zmusza postaci gracza do przeciwstawiania się różnego rodzaju potworom i trudnościom; świat przedstawiony jest mroczny, trzeba w nim walczyć o życie; występują tu rasy rozpowszechnione przez poetykę fantasy, np. elfy lub krasnoludy.

¹¹ Drugi po *D&D* najbardziej znany system fabularny, posiadający swój własny świat, mechanikę oraz serię dodatków; czas, w jakim osadzone są sesje w tym systemie, to quasi-średniowiecze, a świat przypomina Ziemię – np. Stary Świat *Warhammera* na mapie wygląda jak Europa.

który niszczy byty tego świata¹². W roku 1991 powstał *Wampir: Maskarada*¹³, który zapoczątkował wspomniany *Świat Mroku*¹⁴, a obecnie jest jednym z najpopularniejszych – obok *Warhammera* i *Dungeons and Dragons* – systemów fabularnych.

W Polsce rozwój gier przebiegał nieco inaczej. Kiedy za granicą pojawiały się podręczniki do tak zwanych „bitewniaków”¹⁵ (wspomniane *D&D* lub *Warhammer*), w naszym kraju powstawały gry paragrafowe: „Były to książki, z zaznaczonymi numerami akapitami, w których podejmując konkretne decyzje przechodziło się do kolejnych, przypisanych do tych decyzji numerów”¹⁶.

W Polsce o RPG pierwszy raz napisano w czasopiśmie „Fantastyka” (nr 25 z 1984 roku), po dwóch latach ukazał się także artykuł w piśmie „Razem” (nr 11, 1986 rok). Jak twierdzi Andrzej Pierzchała, przełomem dla polskich RPG było ukazanie się w 1990 roku napisanej przez Andrzeja Sapkowskiego gry *Oko Yrrhedeasa*, dołączonej do magazynu „Fenix”. Trzy lata później powstało czasopismo całkowicie poświęcone tematyce RPG – „Magia i Miecz”. To właśnie wtedy rozpoczął się prawdziwy rozwój tego typu gier w Polsce: wydawnictwo MAG wydało pierwszy w kraju podręcznik, którym było tłumaczenie *Warhammer*. W tym samym roku

¹² Poza podręcznikiem głównym ukazały się m.in.: *Niezbędnik gracza, Almanach Mistrza Gry, Splądrowane krypty, Bestiariusz Starego Świata, Zbrojownia Starego Świata, Królestwo Magii czy Dziedzictwo Sigmara*. Zob. M. Markowski [Furiath], *Spis dodatków i księzek do WFRP*, [online], 12 czerwca 2005. Dostępny w internecie: <http://polter.pl/wfrp/Spis-dodatku-i-ksiazek-do-WFRP-c3521> [dostęp: 6 października 2017]. Niektóre z podręczników dodatkowych to gotowe scenariusze przygód (jak np. *Splądrowane krypty* lub *Dziedzictwo Sigmara*), inne stanowią rozwinięcie podręcznika głównego, czyli mechaniki i opisu świata (np. *Bestiariusz Starego Świata* i *Zbrojownia Starego Świata*).

¹³ Gracze mogą wcielić się w jedną z trzech głównych ras: tytułowe wampiry, wilkołaki lub magów; system jest przygotowany tak, by można było grać w czasach współczesnych, co objawia się przez występowanie dzisiejszych rekwizytów, takich jak komputery, metro itp., ale nadal obok nowoczesności pojawia się fantastyczna magia i stworzenia pochodzące z różnych mitologii.

¹⁴ Rozgrywka w *Świecie Mroku* toczy się w czasach współczesnych. Jest to uniwersum oparte na horrorze, gdzie istoty nadnaturalne żyją obok śmiertelników – ci drudzy nie są świadomi istnienia pierwszych. Przestrzeń ta dzieli się na *Stary Świat Mroku* i *Nowy Świat Mroku*; *Stary Świat Mroku* prezentuje bardzo ponure realia, gotycko-punkowe, wręcz dekadentkie. Pierwszym podręcznikiem był *Wampir: Maskarada*, kolejne to: *Wampir: Apokalipsa*, *Mag: Wstąpienie*, *Widmo: Zapomnienie*, *Odmieniec: Śnienie*, *Rodzina Wschodu*, *Łowca: Rozliczenie*, *Mumia: Zmartwychwstanie* i *Demon: Upadli*. Zob. *Stary Świat Mroku*, [online]. Dostępny w internecie: http://pl.mrokopedia.wikia.com/wiki/Stary_%C5%9Awiat_Mroku [data dostępu: 6 października 2017]. *Nowy Świat Mroku* to nakładka na podstawowy, „stary” świat. Składa się z podręczników: *Wampir: Requiem*, *Wilkołak: Odrzuceni*, *Mag: Przebudzenie*, *Prometejczyk: Stworzeni*, *Odmieniec: Zagubieni*, *Łowca: Czuwanie*, *Geist: Pożeracze Grzechów*. Zob. *Świat Mroku (nowy)*, [online]. Dostępny w internecie: [http://swiatmroku.wikia.com/wiki/%C5%9A-wiat_Mroku_\(nowy\)](http://swiatmroku.wikia.com/wiki/%C5%9A-wiat_Mroku_(nowy)) [dostęp: 6 października 2017].

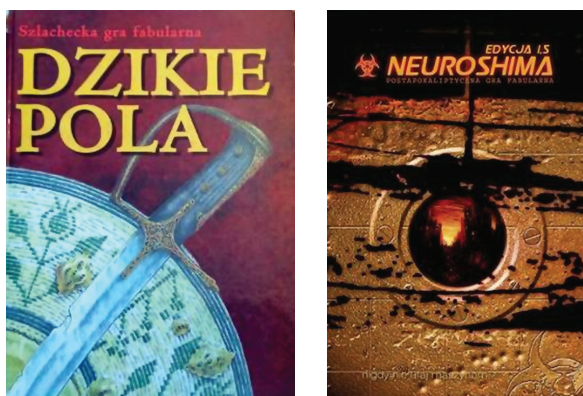
¹⁵ „Bitewniakami” określa się gry nastawione głównie na walkę – z potworami, z antagonistami, z postaciami, które przeszkadzają osiągnąć cel, ale także opowiadające o wielkich bitwach.

¹⁶ A. Pierzchała, op. cit.

(1994) pojawił się przełożony z angielskiego podręcznik do *Cyberpunka 2020*¹⁷. Po *Cyberpunku* ukazał się także *Zew Cthulhu*.

Polacy również mogą się pochwalić własnymi systemami. W 1997 roku powstała *Dzikie Pola*, gra, której świat przedstawiony zawiera realia Rzeczypospolitej z wieków od XVI do XVIII (są to tak zwane „lata Sienkiewiczowskie”). Jednym z jej autorów jest pisarz fantastyki historycznej – Jacek Komuda. W 2003 roku pojawiła się polska gra postapokaliptyczna *Neuroshima*¹⁸, w której wydarzenia rozgrywają się w wyniszczonych wojną atomową Stanach Zjednoczonych. W świecie tym pieniądze nie mają prawie żadnej wartości, walutą jest jedzenie, leki, broń i amunicja, władzę sprawują gangi, a najważniejszym zadaniem postaci graczy jest przeżycie.

Ponownie – jak w przypadku *D&D* – okładki podręczników do *Neuroshimy* i *Dzikich Pól* oddają charakter gier: *Dzikie Pola* nazwane są „grą szlachecką”, a na ilustracji widać szablę z tarczą. Z kolei grafika na okładce *Neuroshimy* przedstawia skąpane w czerwieni i żółci zachodzącego słońca zniszczone miasto (barwy nie bez przyczyny przywodzą na myśl ogień). Ponadto przy tytule widoczny jest znak skażenia chemicznego (ilustracja 2).



Ilustracja 2. Okładki podręczników do *Dzikich Pól*¹⁹ i *Neuroshimy*²⁰

¹⁷ Jest to gra science fiction z fabułą osadzoną w przyszłości północnych Stanów Zjednoczonych; rządzą tu najnowsze technologie, a bohaterowie modyfikują ciała cybernetycznymi implantami, „ulepszają” swoje organizmy, by były szybsze, wydajniejsze i doskonalsze.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ J. Komuda, M. Jurewicz, M. Baryłka, *Dzikie pola. Szlachecka gra fabularna*, projekt okładki K. Trzeszczkowska, Warszawa 1997. Ilustracja ze strony: <https://spplthumb.blob.core.windows.net/1000x901c/f7/de/47/podstawka-dzikie-pola-gra-rpg-pulawy-sprzedam-449623886.jpg> [dostęp: 6 października 2017].

²⁰ I. Trzewiczek, M. Blacha, M. Oracz, *Neuroshima. Edycja 1.5. Postapokaliptyczna gra fabularna*, projekt okładki M. Oracz, Gliwice 2005. Ilustracja ze strony: <http://portalgames.pl/sklep/upload/products/365/details/www.portalgames.pl-neuroshima-rpg--twarda-okladka-843.jpg> [dostęp: 6 października 2017].

Obecnie istnieje o wiele więcej systemów fabularnych. *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*²¹, *Gurps*²², *Lord Of The Ring*²³, *Dark Heresy*²⁴ czy *7th Sea*²⁵ to tylko niektóre z nich. Różnorodność kreowanych światów, w których można zagrać i poprowadzić swą postać, jest zatem ogromna.

Warto wyjaśnić, na czym dokładnie polega RPG i jakie elementy składają się na rozgrywkę. Aby móc zagrać, potrzebny jest podręcznik z systemem fabularnym, kości, gracze oraz Mistrz Gry, a także miejsce, w którym mogą się wszyscy spotkać. Do podręcznika dołączona jest Karta Postaci (KP), którą wypełnia każdy gracz. Uczestnicy muszą bowiem stworzyć Bohaterów Graczy, czyli postaci, w które będą się wcielać. Wybierają wygląd, profesję, określają pochodzenie bohatera. Gracze rozdają także punkty cech, umiejętności i zdolności²⁶, potrzebne do wykonywania mechanicznych testów, do których niezbędne są kości – te dane zapisują właśnie w Karcie Postaci. W grach RPG używa się wielu rodzajów kości (ilustracja 3). Poza k6 („k” to skrót oznaczający „kość”) rzuty wykonuje się – w zależności od systemu mechanicznego – kośćmi typu: k4, k10, k12, k20 czy k100.



Ilustracja 3. Zestaw kości do gry RPG

²¹ Gra osadzona w quasi-średniowiecznym świecie stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego.

²² System, w którym można zagrać wszystko, co gracze i Mistrzowie Gry zdołają wymyślić; najbardziej uniwersalny i tym samym najbardziej toporny system RPG.

²³ Rozgrywka toczy się w Tolkienowskim Śródziemiu.

²⁴ Gra osadzona w dalekiej przyszłości świata *Warhammera*.

²⁵ System dostosowany do grania piratami lub żeglarzami, nawiązujący do filmów płaszcza i szpady; osadzony w siedemnastowiecznej Europie.

²⁶ Nazwy mechanicznych części Karty Postaci mogą się różnić między systemami. Na przykład w *Wampirze: Maskaradzie* rozdaje się punkty atrybutów (podzielone na: fizyczne, społeczne, umysłowe), zdolności (podzielone na: talenty, umiejętności, wiedzę), atuty (podzielone na: pozycje, dyscypliny, charakter), a także zalety i wady, człowieczeństwo, siłę woli i poziom krwi. W *Warhammerze* są z kolei cechy, umiejętności i zdolności.

Mistrz Gry to osoba, która wymyśla przygodę w wybranym systemie fabularnym. Jego zadaniem jest opisywanie świata obserwowanego przez graczy, decydowanie o działaniu istot, które pojawiają się w rozgrywce, ale nie są Bohaterami Gracza (tak zwane NPC²⁷, Bohaterowie Niezależni). To właśnie on rozstrzyga spory w obiektywny i zgodny z przyjętymi zasadami sposób. Nazywany często Bogiem lub Wszechmocnym, ma wpływ na to, w jakim świecie osadzone zostaną postacie, które prowadzone są przez graczy. Decyduje też, kiedy należy rzucić kośćmi, by przetestować, czy podjęte przez gracza działanie jego postaci powiedzie się lub nie.

Mistrz Gry wymyśla przygody, które będą odgrywane w sesjach. Sesje to pojedyncze spotkania, trwające około czterech godzin. W ich trakcie odgrywana jest jedna przygoda, która jest częścią większej całości fabularnej zaplanowanej przez Mistrza Gry. Te krótkie, przebiegające linearnie spotkania, składają się na pewną całość z przygód konkretnych postaci, nazywaną kampanią. Klasyczne RPG rozgrywa się na żywo – gracze i Mistrz Gry muszą przebywać w tym samym miejscu, by sesja mogła się odbyć.

Medium, jakim jest internet, otworzyło wiele nowych możliwości. Dzięki łączności z całym światem gracze mogą wchodzić ze sobą w interakcje. Aby grać z wieloma osobami za pomocą łączy internetowych, nie trzeba wychodzić z domu – taka rozgrywka jest więc wygodniejsza i przez to atrakcyjna. Pierwszą odsłoną tego typu gier w sieci były tak zwane PBM-y (czyli *Play By Mail*), polegające na rozgrywaniu sesji przy pomocy poczty elektronicznej. Mistrz Gry wysyłał do graczy zarys fabularny, oni zaś odpisywali, co w danej sytuacji robią ich postacie. Ten sposób rozrywki był czasochłonny, ponieważ gracze zazwyczaj długo oczekiwali na zwrotną wiadomość od Mistrza Gry, który potrzebował czasu, by zebrać informacje o tym, jakie kroki podejmą Bohaterowie Graczy.

Podobną do PBM-ów formą gry są tak zwane PBF-y, czyli *Play By Forum*. Mistrz Gry zakłada temat na forum, na którym istnieje wydzielona przestrzeń sieciowa (np. cały dział), przeznaczona specjalnie do sesji RPG oraz wpisuje pierwszą narrację, czyli opis sytuacji fabularnej, w której gracze muszą umieścić swoich bohaterów. Osoby chcące zagrać daną przygodę w odpowiedziach przekazują informacje o postaci, którą będą grać, a także zamieszczają fabularną odpowiedź na narrację podaną przez Mistrza Gry. Finalnie rozgrywka wygląda jak opowiadanie pisane wspólnie przez graczy i Mistrzów.

O ile tradycyjne RPG dały początek rozgrywce internetowej, o tyle PBM-y i PBF-y dały początek TGF-om, czyli Tekstowym Grom Fabularnym, które należą do przedmiotu moich zainteresowań naukowych. Tekstowe Gry Fabularne

²⁷ NPC, czyli Non Player Character – postaci, które pojawiają się w rozgrywce, ale nie są prowadzone przez żadnego z graczy. *Postać neutralna*, [online]. Dostępny w internecie: <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=187> [dostęp: 8 kwietnia 2018].

to rodzaj gier MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), które są odmianą rozgrywek wieloosobowych, sieciowych²⁸. Oznacza to, że wiele osób może grać jednocześnie w tym samym miejscu określonym w fabule. W tego typu grach uczestnicy mają większy wpływ na kreowanie świata, są twórcami tekstów gry, fragmentów jej fabuły oraz nazw własnych. O ile w klasycznych RPG imiona postaci w większości wypadków wybiera się z gotowego wykazu (jest tak np. w *Warhammerze*, gdzie losuje się je kośćmi), o tyle w TGF-ach gracz nadaje swojej postaci miano wykreowane samodzielnie. Zasób nazw własnych w tekstowych grach MMORPG jest bardzo duży, a kreacyjne możliwości graczy w zakresie onimii, jak się okazuje, niejednokrotnie potrafią wywołać podziw i zdumienie odbiorców. W dalszej części pracy zebrane są sposoby tworzenia nowych jednostek proprialnych przez osoby prowadzące swoich bohaterów, ze szczególnym uwzględnieniem nawiązań nazw własnych do wcześniej powstałych tekstów szeroko pojętej fantastyki oraz próbą interpretacji onimów będących wytworem przemyśleń i fantazji graczy.

Imiona w Tekstowych Grach Fabularnych – różnorodność bez ograniczeń

Teksty gier, o których mowa w artykule, często przypominają teksty literackie, a zatem i warstwę nazewniczą w nich występującą można opisywać i oceniać, wyzyskując językoznawcze i literaturoznawcze metodologie analizy jednostek leksykalnych. Gracze wspólnie piszą sesje, które są opowiadaniem: zawierają opisy, monologi i dialogi, podobnie jak utwory literackie. Ponadto, jak pisze Izabela Domaciuk-Czarny, „jeśli jednak znajdujemy w internecie typowe teksty fabularne (jak np. historia świata gry lub sesja w cRPG), możemy je interpretować jak fragment fabuły utworu literackiego”²⁹. Dlatego do badań nazewnictwa w grach typu RPG posłużyć może teoria onomastyki literackiej. Aleksandra Cieślikowa zwraca uwagę na to, że pisarz (tu: gracz) wybiera nazwy własne tak, by dostosować je do rodzaju fikcji: „jedne i drugie [nazwy i określane przez nie desygnaty – przyp. P. H.] otrzymują w ramach tekstu wyszczególniane przez badaczy funkcje [...]”. Liczba i rodzaj funkcji zależą od pisarza, gatunku dzieła, nurtu, a ich wydobycie z tekstu także od metodologii i wnikliwości badacza-onomasty³⁰. Nazwy osobowe

²⁸ A.E. Taper, *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenie*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 181.

²⁹ I. Domaciuk-Czarny, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Lublin 2015, s. 170. Badaczka zwraca uwagę na to, że należy pamiętać, by przyjąć w analizie takich tekstów nowatorskie ujęcie metodologiczne (język jako działanie komunikacyjne, język jako działanie poznawcze i tekst jako podstawowa jednostka języka).

³⁰ A. Cieślikowa, *Nazwa w tekście a tekst w nazwie*, [w:] *Semantyka tekstu artystycznego*, red. A. Pajdzińska, R. Tokarski, Lublin 2001, s. 101.

w grach w większości pełnią takie same funkcje jak onimy w literaturze, m.in. identyfikacyjno-dyferencyjną (w RPG imię postaci musi być unikalne – żadne miano nie może się powtórzyć), semantyczną, ekspresywną czy aluzyjną³¹. Ponadto nazwy własne w grach tekstowych mogą pełnić funkcję intertekstualną.

Jak zostało wspomniane, w grach typu MMORPG większość wydarzeń fabularnych zależy od graczy, którzy powołują do życia swoje postaci i kierują nimi w wirtualnej rzeczywistości fantastycznej. Imiona Bohaterów Gracza, jak piszą Romana Łobodzińska i Maria Peisert, nie powinny nawiązywać do typów lub struktur nazewnictwa zaczerpniętych ze świata realnego, czyli z historii nazw indoeuropejskich³². To pierwszy dowód na to, że onimia w grach fantasy jest istną mozaiką nazw własnych, szczególnie w obrębie nazw osobowych. Pomysłowość graczy bowiem nie zna granic.

Imiona w RPG są wyjątkowe i różnorodne zgodnie z zasadą, wedle której imię Bohatera Gracza nie może się powtórzyć w przestrzeni jednej gry. Postacie mogą być obdarzane identycznym nazwiskiem (np. podczas tworzenia kilkupokoleniowych rodów), ale – podobnie jak w tekstach literackich – nazwy bohaterów mają pełnić funkcję identyfikacyjno-dyferencyjną, co oznacza, że właśnie imiona w tym przypadku służą rozpoznaniu i odróżnianiu obiektów nazewniczych, czyli np. postaci o wspólnym nazwisku, należących do jednego rodu. Imię to *nomen proprium*, musi być niepowtarzalne, jego brzmienie i struktura powinny respektować klimat gry i przynależność do określonej rasy, każdy gracz pragnie też, by wyróżniało jego postać spośród innych bohaterów. Końcowy efekt nieraz długiego procesu kreacji, aktu nominacyjnego, jest w związku z tym zazwyczaj warty opisu i analizy.

Rzadko kiedy miano bohatera przypisane jest do niego w sposób przypadkowy, choć oczywiście i takie sytuacje się zdarzają. Nawet wybierając automatycznie wylosowane imię, gracz polega na wycuciu i swojej intuicji. Mając w pamięci to, że musi być ono „klimatyczne”, tj. pasować do przestrzeni fantasy, w której Bohater Gracza zostanie osadzony, gracze korzystają z generatorów nazw własnych fantasy. Częstym powodem wyboru imienia wygenerowanego, czyli takiego, za którym nie kryje się żaden głębszy sens, jest jego brzmienie. Poniżej zestawione są wyjaśnienia graczy dotyczące tego, dlaczego zdecydowali się na określony przydomek dla prowadzonych przez nich postaci³³ (tabela 1).

³¹ Funkcje nazw własnych za Czesławem Kosylem. Zob. Cz. Kosyl, *Nazwy własne w prozie Jarosława Iwaszkiewicza*, Lublin 1992.

³² Zob. R. Łobodzińska, M. Peisert, *Nazwy własne w różnych typach komunikacji internetowej*, [w:] *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, red. R. Łobodzińska, Łask 2005, s. 169.

³³ Wszystkie zamieszczone w artykule wyjaśnienia zostały zgromadzone przez autorkę artykułu w trakcie rozmów z graczami. Pisownia oryginalna.

Tabela 1. Odpowiedzi graczy na pytania: „Jak powstało imię Twojej postaci?”, „W jaki sposób stworzysz imię dla swojej postaci?”

Imię postaci	Wyjaśnienie wyboru nazwy własnej przez gracza
Lanford	„[...] brzmienie jest dla mnie ważne i musi odpowiadać osobowości postaci, być dźwięczne [...]”
Chingkim	„[...] sugerowałem się [...] także jego brzmieniem [...]”
Cerieth	„[...] losuję w generatorze i patrzę co jest dźwięczne i wpada w ucho (Po czasie zauważyłam, że bardzo lubię literki „C”, „R” i „T”, więc często je uwzględniam w imieniu); lubię, jak imię jest krótkie, a nazwisko dłuższe [...]”
Bern	„[...] brzmi krótko i dość konkretnie. Nie mam nic przeciwko dłuższym imionom, ale nie pasowałyby mi do ludzkiego żołnierza [...]”
Vratra, Gronni i Vedevirastrasz	„Nie wyobrażałam sobie dłuższego imienia dla niej ponieważ nie pasowało mi [...]”

Zazwyczaj długość lub dźwięczność imienia jest dodatkowym kryterium przy jego tworzeniu lub wyborze. Część grających stara się zawrzeć w nazwie własnej informacje o swojej postaci – oddać jej charakter lub jedną z cech, np.: „No więc ja akurat tworząc swoją Tempeste kierowałam się tym, by imię coś znaczyło i odzwierciedlało charakter postaci”. Imię *Tempesta* pochodzi od łacińskiego słowa *tempestas*, które oznacza: burzę, huragan, złą pogodę³⁴. *Chingkim*, jak twierdzi gracz, ma się kojarzyć z postacią Czyngis-chana, por. wyjaśnienie: „Chciałem zrobić z niego [z Chingkima – przyp. P. H.] wodza armii [...]. Orkowie jakoś zawsze mi się z Mongołami kojarzyli. Ci nasi, to już w sumie w ogóle Nomadowie, którzy napadają i grabią”. *Chingkim* miał więc zostać wodzem, na wzór Czyngis-chana – dla gracza ważną rolę pełni nie tylko przywództwo, ale i pochodzenie mongolskiego władcy. Imię może także nawiązywać do profesji postaci, jak w przypadku *Berna*: „Bern to standardowe imię, jednak Bern to również miasto w Szwajcarii, a Szwajcarzy słynęli z doskonałej piechoty w wiekach średnich”. Postać o tym imieniu jest żołnierzem piechoty.

Nazwa postaci, poddana interpretacji, narzuca pewien ciąg skojarzeń. Jej brzmienie ma nasunąć na myśl konkretny obiekt w rzeczywistości (np. miasto w Szwajcarii lub postać Czyngis-chana). Obiekt ten kojarzy się zaś z konkretną cechą (szwajcarska piechota czy to, że Czyngis-chan był wielkim przywódcą), którą ma posiadać także stworzona przez gracza postać (dobry żołnierz lub dobry przywódca). Warunkiem prawidłowej interpretacji takiej nazwy może być podobne do pierwowzoru brzmienie wymyślnego imienia lub dobór inspiracji w taki

³⁴ *Słownik łacińsko-polski*, red. J. Mańkowski, Warszawa 2001, s. 241.

sposób, by główna cecha desygnatu, do którego odnosi się skonstruowane przez gracza imię, była taka sama jak główna cecha Bohatera Gracza.

Nazwa *Gronni* powstała – jak opowiada graczka – ze zmodyfikowanego wygenerowanego imienia *Grondi*: „zależało mi na oddaniu charakteru typowej Krasnoludzi. Litera »g«, od której niemało imion Krasnoludów się zaczyna, tak podświadomie kreuje obraz twardego typka z wyrazistą osobowością”. Brzmienie nazwy własnej, jak wynika z niektórych wypowiedzi, jest zatem dostosowane do rasy postaci. Innym przykładem jest elfickie imię *Aiedail*: „Aiedail oznacza Gwiazdę Zaranną [...] także jak mi Feluś powiedział, że jest fajna gra i gramy elfami to wybór na imię był dla mnie prosty. Użyłam tego, które było »moje elfickie« od dobrych kilku lat. Szczególnie że elfy to Dzieci Gwiazd”³⁵. W podobny sposób gracz nazwał swoją postać *Trogg*: „Trogga wziąłem od stworka z WoW-a. [...] Twarde, stosunkowo mocne brzmienie, ale nie takie, by dać to dla krasnoluda. Powiedz sobie na głos Trogg z lekkim przydechem gardłowym przy r”.

Znaczenie imienia także jest niekiedy ważne, ponieważ ma ono kontrastować z charakterem postaci. Graczka prowadząca postać o imieniu *Cerith* opowiada: „Lubię, jak imię coś znaczy – wtedy, zależnie od tego, jaka ma być postać, wybieram coś, co byłoby kontrastowe (np. nazwać Belle (piękna) którąś, która byłaby szkaradnie brzydka, albo np. Bahatti (szczęście) okropnego pechowca)”. Gracz, który stworzył bohatera o imieniu *Afhard*, mówi: „czasami sięgam po łacinę, ale z czystej przekory imię robię na opak do jego znaczenia np. *Lex Verus* – *Lex* to prawo, *Verus* – Ostrze – wydawałoby się, że jest to idealne imię dla paladyna... a tu kwiatek, bo imię było imieniem drowa [mroczny, zły elf – przyp. P. H.], maga, tyrana i sadysty, który za prawo uznawał jedynie własne racje i przekonania”.

Gracze tworzą imiona, czerpiąc je niekiedy z innych narodowości. Starają się je dobrać tak, aby były dopasowane do krajów, w których żyją ich postacie. W *Kronikach Fallathanu* państwa tworzone są na tak zwanych archetypach, czyli na podstawie realnie istniejących krajów, np. *Wutan* wzorowany jest na Chinach, zaś *Amarth* na Francji. Przykładowo bohater noszący miano *Styrkitúr* jest Nordem, *Nordia* zaś w *Kronikach Fallathanu* przypomina kraje skandynawskie i nordyckie. Powyższe imię pochodzi od słowa *styrkur*, które w języku islandzkim oznacza siłę charakteru³⁶.

Inspiracje do tworzenia nazw własnych biorą się także z zainteresowań graczy. Jedna z pytanych osób przyznała, że imię jej postaci (*Vratra*) powstało pod wpływem wierzeń wedyjskich, którymi się interesuje. Rasa postaci (Jaszczur) nasunęła jej skojarzenia z kulturami starożytnymi: „Ich imiona muszą brzmieć drapieżnie.

³⁵ Tłumaczenie imienia na stronie zob. *Pradawna Mowa*, [online]. Dostępny w internecie: http://dziedzictwo.wikia.com/wiki/Pradawna_Mowa [dostęp: 13 października 2017].

³⁶ Zob. S.J. Bartoszek, *Mały słownik polsko-islandzki* [online], wyd. 3, Poznań 2006. Dostępny w internecie: <http://islandzki.pl/pl/slownik/> [dostęp: 13 października 2017].

Co za tym idzie, »Vratra« w wymowie dokładnie takie wrażenie sprawia. Klimatycznie i drapieżnie. [...] jest najważniejszą samicą w swoim stadzie (Wrytra był najsilniejszym z Asurów)³⁷.

Niektórzy twórcy imion zapożyczają je z szeroko pojętej kultury: literatury, mitologii, a także filmów. Przykładem jest *Miawka*, imię pochodzące z wierzeń słowiańskich:

Kiedy wesołe majowe słońeczko przyświecało [...] pojawiały się hałaśliwe stada dziwnych istot. Z daleka przypominały grupę dokazujących wiejskich dzieciaków. Jednak przy bliższych oględzinach okazywało się, że [...] mają dorosłe twarze o nieco kocich rysach. [...] Miawki pęsały wesoło, miauczały i głośno wrzeszczały »Maj! Maj!«. Raz w roku, w wigilię Świętego Jana [...] starały się wciągnąć do zabawy napotkanych ludzi, nawet przy użyciu siły. Jeśli ktoś udał się z nimi pomiędzy drzewa, ginął z rąk czarta lub innej leśnej bestii³⁸.

Nazwa własna *Brónwyn* kojarzy się natomiast z postacią z książki *Osobliwy dom Pani Peregrine*, w której Bronwyn jest niezwykle silną dziewczynką. *Tinúviel* to zaś imię zapożyczone od Tolkiena, tak bowiem nazywa się elfka z Doriathu, której drugie określenie brzmi *Lúthien*. Obydwa imiona znaczą „słowik”³⁹. Nazwa *Meve* pochodzi z kolei od imienia królowej Lyrii i Rivii z sagi o wiedźminie: „Meve, królowa Lyrii, bawiła się w zadumie ogromnymi rubinami naszyjnika [...]”⁴⁰. *Mikael* wywodzi się od hebrajskiego imienia *Mika’el*, które oznacza ‘któż jak Bóg’⁴¹, wyraźnie więc nawiązuje do biblijnego imienia Archaniola Michała (co ciekawe – postać ta jest Aniołem).

Różnorodność uznać można za istotną cechę gier tekstowych. Ujawnia się ona na wielu płaszczyznach: w konwencji gatunkowej, typie przestrzeni (fantasy, science fiction, horror), w poetyce tekstów pisanych, w stylu rozmaitych wypowiedzi, w językowej strukturze, genezie, proveniencji, a także w kulturowych odniesieniach nazewnictwa. Onimia w *Kronikach Fallathanu* oraz w innych grach jest więc wewnętrznie zróżnicowana, ale jest też – bez względu na wersję językową – typowa dla RPG. Oznacza to, że w polskich grach nie pojawiają się rodzime

³⁷ Wrytra to demon przybierający formę węża lub smoka, Asurowie zaś to złe istoty, demony w wierzeniach Wschodu (hinduizmie, dżinizmie, buddyzmie). Zob. *Wrytra*, [w:] *Himalaya-Wiki* [online]. Dostępny w internecie: <http://himalaya-wiki.org/index.php?title=Wrytra> [dostęp: 30 października 2017]; *Asura*, [w:] *Himalaya-Wiki*, [online]. Dostępny w internecie: <http://himalaya-wiki.org/index.php?title=Asura> [dostęp: 30 października 2017].

³⁸ P. Zych, W. Vargas, *Bestiariusz słowiański. Część druga*, Olszanica 2017, s. 116.

³⁹ Zob. *Lúthien*, [online]. Dostępny w internecie: <http://pl.lotr.wikia.com/wiki/L%C3%BA-thien> [dostęp: 14 października 2017].

⁴⁰ A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2017, s. 228.

⁴¹ Zob. *Aniołowie*, [online]. Dostępny w internecie: <http://biblia.wiara.pl/doc/422977.ANIOLOWIE/5> [dostęp: 14 października 2017].

antroponimy typu *Zofia, Katarzyna* czy *Bartłomiej*. Nazwy postaci są pochodzenia obcego, często to wymyślane przez graczy struktury, nieprzypominające polskiej leksyki, z celowo udziwnianym brzmieniem, ze specjalnymi efektami fonicznymi (por. nagromadzenie pewnych wybranych głosek w imionach elfów, krasnoludów, orków czy innych stworzeń) i graficznymi (np. nazwy z apostrofami lub innymi znakami). Najczęściej takie onimy nie posiadają znaczenia jako oddzielnie rozpatrywane leksemy, jednak świadczą o klimacie gry i o postaci, którą określają – w ogólnym brzmieniu, doborze głosek czy długości nazwy zawarty jest opis bohatera, jego wygląd i cechy, pochodzenie, rasa, profesja. Zasób informacji o postaci występujący w nazwie własnej zwiększa się, jeśli odbiorca jest w stanie zidentyfikować kulturowe i literackie źródła leżące u podstaw jej kreacji.

Summary

Diversity of Systems, Represented Worlds and Proper Nouns in Role Playing Game

Role-playing games (RPG) provide a great opportunity to research creative word-formation. This article concentrates on RPG systems and represented worlds as well as proper nouns that can be found in them. The author presents the history of RPG, explains the core elements of the games (such as Game Master or RPG session) and compares the most popular and important systems. The article also explains how players create the names for their characters. The analysis is based on the examples taken from the *Fallathan's Chronicles* game.

Keywords: RPG; proper nouns; fantasy

Streszczenie

Artykuł dotyczy systemów RPG, światów przedstawionych oraz onimii w grach tego typu. Przedłożono nie tylko historię gier *role-playing*, lecz także opisano najbardziej znane, a zarazem kluczowe systemy RPG. W artykule wyjaśniono również, czym są gry RPG, jakie elementy składają się na rozgrywkę, np. kim jest Mistrz Gry lub co to jest sesja. Na przykładzie imion z gry *Kroniki Fallathanu* autorka wskazała, w jaki sposób gracze tworzą miana swoich postaci.

Słowa kluczowe: RPG; onimia; fantasy; nazwy własne

Bibliografia

- Aniolowie*, [online] 31 maja 2005. Dostępny w internecie: <http://biblia.wiara.pl/doc/422977.ANIOLOWIE/5> [dostęp: 14 października 2017].
- Arneson D., *Blackmoor: Additional Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Supplement II. Blackmoor*, Lake Geneva, Wisconsin 1975.
- Asura*, [w:] *Himalaya-Wiki*, [online]. Dostępny w internecie: <http://himalaya-wiki.org/index.php?title=Asura> [dostęp: 30 października 2017].
- Bartoszek S.J., *Mały słownik polsko-islandzki*, [online], wyd. 3, Poznań 2006. Dostępny w internecie: <http://islandzki.pl/pl/slownik/> [dostęp: 13 października 2017].
- Cieślukowa A., *Nazwa w tekście a tekst w nazwie*, [w:] *Semantyka tekstu artystycznego*, red. A. Pajdzińska, R. Tokarski, Lublin 2001, s. 99–108.
- Domaciuk-Czarny I., *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Lublin 2015.
- Komuda J., Jurewicz M., Baryłka M., *Dzikie pola. Szlachecka gra fabularna*, projekt okładki K. Trzeszczkowska, Warszawa 1997.
- Kosyl Cz., *Nazwy własne w prozie Jarosława Iwaszkiewicza*, Lublin 1992.
- Lemanowicz A., *Historia RPG (1)* [online]. Dostępny w internecie: <https://esensja.pl/gry/publicystyka/tekst.html?id=5831> [dostęp: 6 października 2017].
- Lúthien*, [online]. Dostępny w internecie: <http://pl.lotr.wikia.com/wiki/L%C3%BAthien> [dostęp: 14 października 2017].
- Łobodzińska R., Peisert M., *Nazwy własne w różnych typach komunikacji internetowej*, [w:] *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, red. R. Łobodzińska, Łask 2005, s. 163–174.
- Markowski M. [Furiath], *Spis dodatków i ksiązek do WFRP* [online]. Dostępny w internecie: <http://polter.pl/wfrp/Spis-dodatkow-i-ksiazek-do-WFRP-c3521> [dostęp: 6 października 2017].
- Pierzchała A., *Historia RPG*, [online]. Dostępny w internecie: <http://www.gryfabularne.pl/historia.html> [dostęp: 6 października 2017].
- Postać neutralna*, [online]. Dostępny w internecie: <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=187> [dostęp: 8 kwietnia 2018].
- Pradawna Mowa*, [online]. Dostępny w internecie: http://dziedzictwo.wikia.com/wiki/Pradawna_Mowa [dostęp: 13 października 2017].
- RPG*, [w:] *Słownik języka polskiego PWN*, [online]. Dostępny w internecie: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/RPG.html> [dostęp: 6 października 2017].
- Sapkowski A., *Krew elfów*, Warszawa 2017.
- Słownik łacińsko-polski*, red. J. Mańkowski, Warszawa 2001.
- Stary Świat Mroku*, [online]. Dostępny w internecie: http://pl.mrokopedia.wikia.com/wiki/Stary_%C5%9Awiat_Mroku [dostęp: 6 października 2017].

- Świat Mroku (nowy), [online]. Dostępny w internecie: [http://swiatmroku.wikia.com/wiki/%C5%9Awiat_Mroku_\(nowy\)](http://swiatmroku.wikia.com/wiki/%C5%9Awiat_Mroku_(nowy)) [dostęp: 6 października 2017].
- Taper A.E., *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenie*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 180–193.
- Trzewiczek I., Blacha M., Oracz M., *Neuroshima. Edycja 1.5. Postapokaliptyczna gra fabularna*, projekt okładki M. Oracz, Gliwice 2005.
- Wrytra, [w:] *Himalaya-Wiki*, [online]. Dostępny w internecie: <http://himalaya-wiki.org/index.php?title=Wrytra> [dostęp: 30 października 2017].
- Zych P., Vargas W., *Bestiariusz słowiański. Część druga*, Olszanica 2017.