Załącznik nr 2

AUTOREFERAT

1. **Imię i nazwisko:**

   Izabela Domaciuk-Czarny

2. **Posiadane dyplomy, stopnie naukowe z podaniem nazwy, miejsca i roku ich uzyskania:**

   1994 – dyplom magistra filologii polskiej, Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (praca magisterska: *Nazwy własne w „Obłoku Magellana" Stanisława Lema*, promotor: prof. dr hab. Czesław Kosyl).

   2000 – dyplom doktora nauk humanistycznych, Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (rozprawa doktorska: *Nazwy własne w prozie Stanisława Lema*, promotor: prof. dr hab. Czesław Kosyl).

3. **Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych:**

   1 X 1996 r. rozpoczęłam pracę na stanowisku asystenta w Instytucie Filologii Polskiej UMCS. Od 1 VI 2000 r., po przyznaniu mi przez Radę Wydziału Humanistycznego UMCS stopnia doktora nauk humanistycznych, pracowałam na stanowisku adiunkta w Zakładzie Historii Języka Polskiego i Dialektologii Instytutu Filologii Polskiej UMCS, od 1 IV 2015 r. jestem zatrudniona w tym Zakładzie na stanowisku asystenta.

4. **Wskazanie osiągnięcia naukowego wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. nr 65, poz. 595 ze zm.):**

   Autor, tytuł, rok wydania i nazwa wydawnictwa publikacji:

   Izabela Domaciuk-Czarny, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2015.

   Monografia *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy* przedstawia opis nazewnictwa literackiego w powiązaniu z cechami gatunkowymi utworów oraz tekstów fabularnych gier internetowych, z których pochodzi zebrany do analizy materiał badawczy. W pracy tej starałam się udowodnić, że fantasy nie jest wyłącznie nowym gatunkiem literackim – w Polsce dokładniej znanym od lat 80. XX wieku – ale także zjawiskiem kulturowym, mającym swe reprezentacje w rozmaitych wytworach kultury: w literaturze i działalności pozaliterackiej, w malarstwie, muzyce, modzie, w zachowaniach społecznych pasjonatów fantastyki oraz w takich formach rozrywki, jak cRPG – *computer Role Playing Games*.

Fantasy „wychodzi" poza literaturę, dlatego w przedstawianej pracy celem moich analiz była onimia literacka, ale też nazwy własne występujące w możliwych światach gier komputerowych utrzymanych w omawianej konwencji, która nie ogranicza się do prozy, lecz z równą siłą, co literaturę popularną, opanowała Internet.

Badania ukierunkowane były na opis przestrzeni fantasy za pomocą nazewnictwa z wybranych dzieł literackich i tekstów gier, w nawiązaniu do poetyki utworu, modelu przedstawianej fikcji, koncepcji światów możliwych oraz cech tzw. literatury popularnej lub „trzeciego obiegu czytelniczego". W pracy zostały zawarte rozważania na temat nowego gatunku literackiego, opis procesu wyodrębniania się konwencji fantasy z szeroko pojętej fantastyki, trudności w ustalaniu cech konstytutywnych gatunku, niezwykle rozbudowanej nomenklatury w zakresie jego odmian, wyróżniki fantasy mitopoetycznej, której twórcą jest „ojciec" tej odmiany, J. R. R. Tolkien. W pierwszym rozdziale książki występują zagadnienia i problemy teoretycznoliterackie, drugi rozdział ukazuje związki badanej onimii z konwencją fantasy, zawiera opis nazewnictwa opowiadań i powieści w układzie respektującym podział na subgatunki w ramach gatunku fantasy, funkcje nazw własnych w utworach zaliczanych do różnych odmian gatunkowych, natomiast rozdział ostatni zawiera opis nazw własnych pochodzących z tekstów cRPG oraz z ankiet przeprowadzonych wśród studentów-graczy.

Fantasy to literatura odrębna od szeroko pojmowanej fantastyki, a także od *science fiction*: obok gatunku z pełnym zestawem toposów związanych z nauką i techniką, czyli *science fiction*, pojawia się inny gatunek z odmiennym typem fikcji, wyzyskującej wszechobecność magii i pierwiastków nadnaturalnych. Opisywany typ literatury wzbogacony jest o gatunki pograniczne, na przykład *science fantasy*, czyli fantasy z elementami naukowo-technicznymi lub *science fiction* z elementami nadnaturalnymi i magią. W centrum uwagi pozostała dla mnie jednak fantasy bohaterska i epicka. Dla badanej onimii bardzo istotne jest występowanie form proprialnych w mitycznej przestrzeni, zawierającej takie elementy świata przedstawionego, jak magia, przedstawiciele innych ras (krasnoludy, elfy, rusałki, koboldy), pseudośredniowieczna rzeczywistość, motyw *quest*, inicjacji i przemiany duchowej bohatera, motyw magii i miecza, walki Dobra ze Złem itp. Istotne są też dla mnie pozostałe wyróżniki „fantastyczności" budowanej w powieściach Krainy Fantazji, sposób tworzenia tego świata przez autorów, mechanizmy jego odbioru poprzez odwoływanie się do „literackiej wiary" czytelnika, że wtórny świat, jego bohaterowie oraz moc powołująca go do życia mogą istnieć, a wszelkie jego elementy „nadnaturalne" są w tej przestrzeni umotywowane i wiarygodne, konstrukcja bohaterów, biało-czarne wartościowanie itp.

Moim wkładem w ustalenia teoretycznoliterackie jest dostosowanie wyróżników konwencji z dokładnie opisanej literatury anglojęzycznej na Zachodzie Europy i w Stanach Zjednoczonych, zawartych także w polskich badaniach literaturoznawczych (m.in. M. Oziewicza, P. Frelika, A. Smuszkiewicza, A. Niewiadowskiego, A. Zgorzelskiego, R. Handkego, G. Trębickiego i A. Sapkowskiego), do powieści i opowiadań twórców polskich, czyli próba przeszczepienia wyznaczników gatunkowych na grunt literatury rodzimej. Problemy genologiczne przedstawia również M. Tkacz w książce *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce* (Gdańsk 2012), której autorka niejednokrotnie wprowadza nazwy subgatunków inne niż G. Trębicki w pracy *Fantasy. Ewolucja gatunku* (Kraków 2007). Mając na uwadze spostrzeżenia M. Wojtak na temat wzorca gatunkowego, który może być wewnętrznie zróżnicowany i realizowany w sposób mniej lub bardziej wierny schematom[1], doszłam do wniosku, że niektóre utwory polskie zakwalifikować można do fantasy historycznej, a inne do fantasy humorystycznej lub „przemieszczenia" (terminy występujące w monografii Trębickiego). Znany z różnych teoretycznych prac termin *fantasy epicka* uważam jednak za niezbyt precyzyjny, stwarzający opozycję dzieł tak nazwanych wobec innych, które przecież epickości nie są pozbawione (np. cykl *Oko Jelenia* Pilipiuka zaliczony do fantasy przemieszczenia lub tzw. cykl husycki A. Sapkowskiego, zawierający wyznaczniki fantasy historycznej - to także fantasy epicka). Rozróżnienie opisywanych podgatunków wprowadzam więc za pomocą określenia *fantasy epicko-mitograficzna*, podając w części wstępnej rozdziału *Nazewnictwo fantasy epicko-mitograficznej* przyczyny wyboru dwóch leksemów będących składnikami utworzonego przeze mnie terminu, zastępującego kilka innych określeń tej odmiany gatunkowej.

Rozważania na temat gatunku fantasy okazały się niezbędne do analizy i interpretacji nazewnictwa występującego w tym typie literatury, wykazały odrębność analizowanej onimii (zwłaszcza wobec nazewnictwa dzieł realistycznych), wyrastającej z pewnych ustalonych wcześniej konwencji baśni, romansu rycerskiego, eposu heroicznego i mitów. Ta część pracy zawiera również zestawienie cech literatury popularnej (przeciwnej do elitarnej i „wysokiej"), do której zalicza się fantasy: w tekstach liczy się „sprawność rzemiosła, umiejętności kompilacyjne, technika pisarska nastawiona na łatwość odbioru"[2]. W ramach topiki polskiej dwudziestowiecznej literatury popularnej zauważamy jej schematyczność, upraszczanie struktur, funkcjonowanie archetypów, polaryzację świata przedstawionego na Dobro i Zło, sprowadzającą się do kreacji bohaterów, którzy albo są obdarzani wszelkimi cnotami,

[1] M. Wojtak, *Gatunki prasowe*, Lublin 2004, s. 14.
[2] M. Bujnicka, *Romans popularny – „Trędowata". Propozycja lektury*, „Literatura Ludowa", z. 2, 1988, s. 21–39.

„wyidealizowani do granic możliwości" (odbiorca z nimi się identyfikuje), albo są postaciami negatywnymi, czarnymi charakterami[3] (por. postać Saurona z *Władcy Pierścieni* Tolkiena).

Nazewnictwo fantasy epicko-mitograficznej, historycznej i humorystycznej interpretuję z perspektywy filozofii światów możliwych, czyli miejsca rozgrywania akcji utworów, przestrzeni, w których rozwijają się ich fabuły. Dla fantasy filozofia światów możliwych ma szczególne znaczenie, ponieważ wyjaśnia istnienie świata wykreowanego od podstaw przez pisarza, a więc odpowiada temu, co dostrzegał Tolkien w naturze Krainy Fantazji – jej ontologiczną odrębność. Obiekty są uprawomocnione w utworze, a koncepcja światów możliwych w utworach fantasy lepiej objaśnia strukturę powieści niż tradycyjna narratologia, „wprowadzając do dyskusji o semantyce dzieła literackiego pojęcie relacji bycia możliwym światem ze względu na pewien inny świat"[4]. Relacja ta nazywana jest „relacją alternatywności" albo „dostępności" między światami. Koncepcja ta pomogła mi dać odpowiedź na pytanie: dlaczego w utworach należących do ocenianej konwencji jest tyle obcych językowo nazw własnych, ale też wyjaśnia problem współwystępowania nazw obcych i rodzimych w obrębie jednego tekstu – zarówno literackiego, jak i fragmentów fabularnych gry komputerowej. Występująca w tekstach fantasy Tolkienowska Kraina Fantazji ze swej natury zatem stanowi świat odrębny, lecz z naszym rzeczywistym światem ma pewne elementy wspólne, ponieważ – jak ujął to Janusz A. Zajdel – nie można pisać o rzeczach nie mających odpowiednika w rzeczywistości, którą w dziele literackim przekształca się i pokazuje „przez analogię w innych okolicznościach". W niektórych powieściach i opowiadaniach widać większą motywację magiczną, w innych jest ona mniej wyraźna. Utwory z pierwszej grupy zawierają wykreowany od podstaw świat przedstawiony, odmienny i odrębny względem naszego świata, natomiast teksty literackie z mniejszą ilością „praw magii" zawierają więcej elementów realistycznych. Zintensyfikowanie magii i cudowności przejawia się zatem w większym stopniu obcości nazw własnych względem systemu leksykalnego i fonetycznego polszczyzny i odwrotnie – teksty posiadające więcej elementów realistycznych, a mniej konstytutywnych dla przestrzeni fantasy mitopoetycznej, zawierają w swej warstwie proprialnej sporą liczbę form językowych o polskim brzmieniu. Dlatego w omawianych utworach zazwyczaj pojawia się onimiczny miszmasz: nazwy rodzime występują razem z obcymi, często sztucznymi, nawet niemożliwymi do wymówienia formami. Analizując poszczególne grupy nazw własnych doszłam do wniosku, że motywacja

[3] A. Martuszewska, *„Ta trzecia". Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997.
[4] W. M. Osadnik, *Logika i możliwe światy w „Solaris" Stanisława Lema*. Dostęp: http://www.studiapolskie.us.edu.pl/wirtualna_katedra/lit_pol_w_swiecie_t2/07Osadnik.pdf

fantastyczna nie tylko więc wpływa na światy przedstawione w utworach, nie tylko ustala podział wśród utworów na te, które są zaliczane do *high fantasy* bądź *low fantasy*, ale też wpływa na typ nazewnictwa poszczególnych tekstów.

Przedstawione wyżej uwagi pozwoliły mi przeprowadzić opis ekscerpowanego materiału mieszczący się w granicach metodologicznych wyznaczonych przez tradycję polskiej onomastyki literackiej. O ile jednak fantasy jako gatunek czy zjawisko kulturowe jest dobrze opisana, o tyle brakuje opracowań onimii występującej w tej przestrzeni (w kategorię przestrzeni oprócz utworu literackiego włączam tekst gry komputerowej). Dla wybranego nazewnictwa ustaliłam – jak sądzę – odpowiednią drogę interpretacyjną, którą w skrócie ująć można „od gatunku do onimu", w nawiązaniu do tytułu monografii I. Sarnowskiej-Giefing: *Od onimu do gatunku tekstu. Nazewnictwo w satyrze polskiej do 1820 roku* (Poznań 2003). Charakter onimii powieści, struktura nazw i pełnione przez nie funkcje zależą więc od cech gatunkowych.

W części analitycznej pracy omawiam nazewnictwo fantasy epicko-mitograficznej na przykładzie onimii powieści Anny Brzezińskiej, nazewnictwo fantasy historycznej na przykładzie onimii cyklu husyckiego Andrzeja Sapkowskiego, opowiadań Jacka Komudy i Jewgienija T. Olejniczaka, nazewnictwo fantasy humorystycznej na przykładzie onimii powieści i opowiadań Jacka Piekary, Artura Baniewicza, Pawła Majki i Rafała Dębskiego, w podrozdziałach dotyczących funkcji nazw własnych biorę pod uwagę znacznie większą ilość analizowanych tekstów literackich, natomiast w rozdziale *Forma i funkcja nazw własnych w grach komputerowych* zestawiam charakterystyczne cechy onimii zamieszczanej w tekstach i na mapach krain w komputerowych grach fabularnych.

Przeprowadzona przeze mnie analiza nazw własnych z wymienionych utworów potwierdza wcześniejsze spostrzeżenia na temat cech gatunku fantasy, które determinują konwencje nazwotwórcze w tekstach literackich. Całkiem inny niż nasza rzeczywistość świat przedstawiony przez A. Brzezińską respektuje pewne nawiązania do świata realnego za pomocą tzw. quasi-średniowiecza. Pisarka przejmuje wiele motywów gatunkowych, przy okazji przedstawiając w fabule swych dzieł własne preferencje i zainteresowania, ponieważ jest mediewistką z zamiłowania i z racji ukończonych studiów. Autorka wybiera więc takie nazwy, w których podstawach znajdują się słowa przejęte z leksykonu staropolskiego (np. *Foryś*, *Betka*, *Osłuch*), wyzyskuje staropolskie sposoby nominacyjne (*Jaśnie Pan Kwarek na Solemnicy*), a także zwraca uwagę na to, by onimy w jej utworach odpowiadały opisywanej przestrzeni (pseudośredniowieczu polskiemu). Powieści Brzezińskiej zaliczane są jednak do literatury fantasy, dlatego też nie wszystkie nazwy własne występujące w jej utworach są

proweniencji polskiej czy staropolskiej. Z tego punktu widzenia ciekawą grupą nazw są teonimy jako elementy kreowanych tu wątków mitologicznych, zainspirowanych mitami staronordyckimi, greckimi i germańskimi. Zainteresowanie autorki wiekami dawnymi zaowocowało również wyborem określonych elementów onimicznych, np. odapelatywnych antroponimów i przezwisk dla bohaterów niższego stanu społecznego oraz rozmaitych składników identyfikacyjnych dodawanych do nobliwych nazw postaci z wyższego szczebla drabiny społecznej. Antroponimy i nazwy geograficzne ze staropolską bazą leksykalną oraz teonimy zawierające w swych podstawach wyrazy obce potwierdzają występowanie w tym świecie jednej wielkiej krainy, bez podziałów narodowościowych i wyeksponowanych granic państwowych.

Inną odmianą gatunkową jest fantasy historyczna, zawierająca cechy powieści historyczno-fantastycznej: przedstawione i interpretowane przez autora związki przyczynowo-skutkowe zaistniałe w historii zazębiają się w tym typie utworów z elementami fantastyki, takimi jak ingerencja sił nadprzyrodzonych, magia, bogowie współwystępujący z ludźmi itp. Tej odmiany fantasy nie mogłam jednak uznać za utwór w pełni egzomimetyczny, jakim jest na przykład Tolkienowski *Władca Pierścieni*. W fantasy historycznej mimetyzm jest do udowodnienia, można go wskazać za pomocą rozmaitych elementów struktury dzieła literackiego, bez tworzenia przez autora wymyślonych kronik, pamiętników, listów itd., najczęściej odnajdując pewne fakty historyczne w fabule opowieści (lub tylko dostrzegając ich ślady w narracji, monologach i dialogach bohaterów) oraz dzięki realistycznym lub autentycznym nazwom własnym. Fantasy historyczna przypomina nieco południowoamerykański realizm magiczny, który rozwinął się z tendencji estetycznej ukształtowanej w latach 20. XX wieku w Niemczech. Chociaż utwory utrzymane w tej konwencji rezygnują z mimetyzmu, a odwołują się do wyobraźni, do niezwykłości i cudowności, poza tym nawiązują do legend, przekazów, mitów i tradycji, jednak zazwyczaj charakteryzują się osadzeniem akcji i przygód bohaterów z motywem *quest* w realnej rzeczywistości (historycznej). Moim zamiarem dlatego było wskazanie nurtu realistycznego nazewnictwa trylogii Sapkowskiego i innych utworów jako dominującego obok nurtu semantycznego, groteskowo-ludycznego czy fantastyczno-baśniowego. W ramach opisu funkcji nazw własnych starałam się przesunąć środek ciężkości z funkcji ekspresywnej i semantycznej na identyfikacyjno-dyferencjacyjną, socjologiczną oraz lokalizacji w czasie i w przestrzeni (takie pragmatyczne funkcje charakterystyczne są dla nurtu realistycznego nazewnictwa). Autor *Narrenturm* oraz pozostałych powieści dla swoich bohaterów tworzy szereg nazw realistycznych, wyzyskuje też miana autentyczne, przywołując za ich pomocą

postacie historyczne (np. *Marcin Luter*, *Mikołaj Kopernik*), umieszcza w swych książkach autentyczne nazwy geograficzne określające autentyczne desygnaty, dlatego otrzymujemy tu obraz XV-wiecznego Śląska, ponadto czerpie w swym dziele z motywów ludowych, czego przykładem jest sabat czarownic na *Grochowej Górze*.

Dużo trudności interpretacyjnych sprawia uwikłane kontekstowo i intertekstualnie nazewnictwo fantasy humorystycznej, zaliczane do nurtów groteskowo-ludycznego i semantycznego onomastyki literackiej. Nazwy osobowe służą do charakterystyki bohaterów, pełniąc funkcję semantyczną (np. *Tard Wyniosły*, *Magnus Pięknowłosy*), ale komizm wynika tu głównie z funkcji intertekstualnej (por. parodiowanie *high fantasy*) i ekspresywnej nazw własnych, które posiadają różne źródła ekspresywności. W formach proprialnych odnalazłam przykłady z naruszeniem zasady typowości i zamkniętości klas nazw osobowych i geograficznych, z wyrazami w podstawach słowotwórczych niepojawiającymi się w uzualnych nazwach własnych, ekspresją fonetyczną, będące modyfikacjami i deformacjami nazw autentycznych, formami absurdalnymi i ewokującymi języki obce. Warto zwrócić uwagę na ekspresywność w samej formie podawczej przyjętej w danym utworze: humor występuje tu bowiem w dialogach, monologach i narracji, w opisie przygód rozmaitych postaci pochodzących z różnych światów (ziemskiego i innych), w konstrukcji bohaterów i w nazwach własnych. Z punktu widzenia formy, semantyki i funkcji onimów ta odmiana gatunkowa, z dominującą w niej kategorią groteski, wydaje się najbardziej interesująca. Uważam, że ten typ onimii potrzebuje wyrobionego odbiorcy, interpretanta zdolnego odkrywać uwikłania kontekstowe nazw i wyczulonego na brzmieniową wartość słowa. Fantasy humorystyczna najmocniej podkreśla tezę, że książki utrzymane w opisywanej tu konwencji nie są przeznaczone dla czytelnika dziecięcego, na co również zwracałam uwagę w kilku miejscach mojej pracy.

Korzystając z ustalonego w onomastyce literackiej rejestru funkcji, zebrałam takie funkcje, które najczęściej pełnione są przez analizowane onomastykony. Z moich badań wynika, że większość grup nazw własnych w utworach fantasy tylko sporadycznie pełni kilka funkcji pragmatycznych, charakterystycznych dla dzieł z fikcją mimetyczną (funkcje typowe dla powieści realistycznych występują natomiast w fantasy historycznej). Materiał nazewniczy, pochodzący z utworów zaliczanych do literatury niemimetycznej, niejednokrotnie wymyka się dotychczasowym koncepcjom interpretacyjnym, czasami kłopot może sprawić wskazanie podstawowej funkcji onimu. Niektóre nazwy można uznać za realistyczne oraz wykazać konwencjonalny charakter związku łączącego nazwę z denotatem, jednak ogół nazw nie spełnia tu postulatu typowości i prawdopodobieństwa, a najczęściej

jednoimienne nazwania osób nie są neutralne i przypadkowe oraz nie wskazują przynależności narodowej denotatów (jak w prozie realistycznej). Funkcjami onimów niejako świadomie pomijanymi przez twórców powieści są funkcje: dydaktyczna, socjologiczna ze względu na pochodzenie narodowe bohaterów, emotywna i werystyczna. Ma to związek z wyznacznikami gatunkowymi tekstów, których zadaniem nie jest dydaktyzm, pouczanie odbiorców, zwłaszcza że przeznaczone są one dla czytelników dorosłych. Pochodzenie narodowe postaci literackich stało się anachronizmem już w *science fiction* (choć jego echa widoczne są jeszcze w pierwszych powieściach Lema). W fantasy mowa jest o społeczeństwie, wspólnocie ludzi i przedstawicieli innych „ras", których imiona nie mówią na temat ich przynależności narodowej w dzisiejszym rozumieniu. Funkcję socjologiczną można rozpatrywać ze względu na pochodzenie społeczne bohaterów. Sporadycznie w rejestrze funkcji onimów odnajdujemy też funkcję aluzyjną, na przykład świetnie ukazaną w postaci *viplańskiego* kontynentu jako aluzji do Europy i jej krajów w trzech tomach *Sagi o Czarokrążcy* Artura Baniewicza. Główną funkcją nazw własnych w omawianym typie utworów jest przybliżenie czytelnikowi złożonej struktury kreowanego uniwersum wpisanego w odpowiedni model fikcji, umożliwienie odbiorcy zrozumienia złożoności fantastycznego świata, jego czasoprzestrzennego oddalenia. Funkcja kreacyjna nazw własnych najczęściej jest więc realizowana przez funkcję intertekstualną (autorzy korzystają ze znanych konwencji gatunkowych, ze zbiorów mitów różnych społeczeństw, baśni, podań ludowych, legend), semantyczną (gdy nazwy osobowe służą do charakterystyki bohaterów, a czytelne deskrypcje jednostkowe opisują miejsca, w których rozgrywają się powieściowe wydarzenia) i ekspresywną (zwłaszcza w fantasy komicznej).

Przeprowadzone przeze mnie badania pozwoliły sformułować kilka wniosków dotyczących nazewnictwa w tekstach gier komputerowych z gatunku fantasy. W pracy dałam odpowiedź na pytanie, jak wyznaczniki konwencji zapisują się w nazwach własnych występujących w grach komputerowych oraz w jaki sposób onomastykon zamieszczony w sesjach gier odpowiada głównym zespołom nazw własnych w prozie fantasy. Przestrzeń komputerowych gier fantasy przez nazwy własne jest określana podobnie do reprezentatywności niemimetycznej tego typu utworów literackich. Teksty oraz wszelkie elementy ikoniczne gier w systemie cRPG zachęcają użytkowników sieci i potencjalnych graczy do wczytywania się w różne poziomy istnienia wirtualnej krainy. Nazwy własne gier fantasy podkreślają więc egzomimetyczność tej przestrzeni, stylistycznie z nią korespondują i odpowiednio tworzą jej klimat. Często jest tak, że w obrębie jednej gry pojawiają się nazwy o przejrzystej formie i semantyce oraz zupełnie obce, sztuczne i celowo udziwniane. Dla

autorów tych nazw ich brzmienie jest najważniejszą cechą świadczącą o odmienności opisywanego świata, a im bardziej nazwa odbiega od systemu gramatycznego polszczyzny, tym więcej „mówi" o jego obcości. Brzmienie nazw własnych staje się często jedynym wyróżnikiem gatunkowym tekstu, z którego te formy pochodzą. Zasady tworzenia obcobrzmiących mian bohaterów prowadzonych przez graczy oraz nazw geograficznych nie są zbyt skomplikowane: gracz może mieć własny pomysł i wymyślić swą nazwę (posiłkując się przy tym tak zwanym generatorem nazw), ale może też przejąć ją z zasobu onimów już istniejących, przedłużając tym samym żywotność niektórych nazw własnych (także w procesie transonimizacji), pełniących wówczas w tekście funkcję intertekstualną, czasem aluzyjną. Inną zasadą niezbędną w tworzeniu nazw własnych w cRPG jest przestrzeganie odpowiednich układów głoskowych (ilość głosek w wyrazie, ich „charakter" brzmienia i występowanie w odpowiednim sąsiedztwie fonetycznym). Semantyka fonetyczna dla twórców niektórych elementów gry (np. prowadzonej postaci, rodów czy krainy) odgrywa najistotniejszą rolę w procesie tworzenia onimów. Nazwa własna przedstawiciela określonej rasy powinna być dostosowana do charakteru tej „społeczności", stąd biorą się różnice między nazwami ludzi, orków, elfów czy krasnoludów (typu: kakofoniczne, „zgrzytliwe" imiona orków czy trolli oraz „piękne", dźwięczne imiona elfów, np. *Virandile*, *Fannoth*, *Doluviel*). Zjawisko symbolizmu fonetycznego[5] wiąże się zatem z nazewnictwem rozmaitych istot, potworów, stworzeń całkowicie odmiennych niż ludzie, które intensywnie zasiedlają przestrzeń tekstów gier fabularnych. W rozdziale dotyczącym nazw własnych w grach przez interfejs tekstowy podkreśliłam więc, że nie semantyka onimów jest ważna, lecz ich odpowiedniość brzmieniowa w płaszczyźnie konwencji fantasy.

Wykorzystany w pracy materiał onomastyczny pozwolił mi na uchwycenie podobieństw nazw własnych znajdujących się w grach komputerowych do nazw literackich. Gracze tworzą onimy takich klas, jakie są charakterystyczne dla nazw w tekstach literackich (np. antroponimy, toponimy, teonimy, mitonimy, chrematonimy, ideonimy), choć trzeba dodać, że w grach szczególną klasą onimów, reprezentowaną przez liczne przykłady, jest klasa nazw własnych przedstawicieli różnych stworzeń i potworów (określanych też jako bestie) zasiedlających fantastyczne światy. Te wymyślane przez graczy *nomina propria* według mnie stanowią pewną ciągłość kulturową, co niejednokrotnie potwierdziły przeprowadzane analizy, pokazujące, z jak wielu tekstów, mitów, utworów literackich i filmowych czerpią gracze, tworząc swe neologizmy nazewnicze.

[5] Por. I. Kurcz, *Język a reprezentacja świata w umyśle*, Warszawa 1987.

W omawianej pracy udało mi się w przeprowadzanych analizach połączyć teksty o odmiennym charakterze, o różnych formach przekazu (książka i tekst w sieci) i ukształtowania treści (tekst linearny i gra MMORPG jako hipertekst), o rozmaitych relacjach nadawczo-odbiorczych (tradycyjny odbiorca powieści i odbiorca stający się po chwili nadawcą komunikatu internetowego ze względu na aspekt interakcji). Te dwie płaszczyzny z określonymi reprezentacjami tekstowymi mogłam zamieścić w jednym studium badań, wskazując przy tym szereg punktów stycznych dla literatury i tekstów cRPG, dzięki usytuowaniu owych tekstów w jednej przestrzeni fantasy – literackiej i cyfrowej. Sądzę, że w omawianej rozprawie wystarczająco jasno wykazałam koegzystencję tych dwóch różnych grup onimów oraz sposoby opisu jednej fantastycznej przestrzeni przez dwa zbiory nazw własnych pochodzących z tekstów literackich i zamieszczanych w Internecie.

5. Omówienie pozostałych osiągnięć naukowo-badawczych:

Opublikowałam 2 monografie, 24 artykuły, w tym 3 współautorskie, 2 kolejne zostały przyjęte do druku, recenzję księgi pokonferencyjnej, recenzję artykułu przyjętego do czasopisma „Prace Językoznawcze", obszerne sprawozdanie ze Słowackiej Konferencji Onomastycznej (Bratysława 2014), 3 współautorskie bibliografie prac naukowych profesorów UMCS. Uczestniczyłam w 17 konferencjach naukowych organizowanych w Polsce i w 6 zagranicznych: 2 onomastycznych na Słowacji i w 4 językoznawczych z cyklu „Polyslav" w Niemczech, Czechach i Szwajcarii.

Przed uzyskaniem stopnia doktora nauk humanistycznych zainteresowało mnie nazewnictwo utworów Stanisława Lema, dlatego analizą objęłam nazwy własne ekscerpowane z dzieł o odmiennych typach fikcji: z *Obłoku Magellana* jako typowej powieści *science fiction*, która zawiera onimy mieszczące się w nurcie realizmu futurologicznego, oraz z *Bajek robotów* jako groteski fantastycznej, której nazewnictwo należy do nurtu groteskowo-ludycznego.

Moje zainteresowania onomastyką literacką wpłynęły też na kształt i temat rozprawy doktorskiej, która dotyczyła formy i funkcji nazw własnych w prozie Stanisława Lema, ujętych w nurt realizmu synchronicznego, nurt realizmu futurologicznego i nurt groteskowo-ludyczny. Praca ta była wysoko oceniona przez recenzentki, prof. dr hab. Teresę Skubalankę i prof. dr hab. Aleksandrę Cieślikową. W 2003 roku opublikowałam książkę *Nazwy własne w prozie Stanisława Lema*, będącą uzupełnioną i rozszerzoną wersją pracy doktorskiej.

Opracowany przeze mnie materiał badawczy pochodził z różnych powieści Lema, tak dobranych, by pokazać, że nie jest to wyłącznie autor utworów *science fiction*. Trzy główne rozdziały książki dają obraz poruszanych przez twórcę *Solaris* tematów: autentyczne i realistyczne nazwy geograficzne i osobowe (w tym pseudonimy konspiracyjne) *Szpitala Przemienienia*, tomu *Wśród umarłych* i *Powrotu*, objętych wspólnym tytułem *Czas nieutracony* (1955), są elementami fikcji mimetycznej, realistycznej techniki przedstawiania zdarzeń powieściowych. Analiza nazw własnych wykazała dlatego ścisły związek onimii *Czasu nieutraconego* z nurtem realistycznym oraz z typowymi, pragmatycznymi funkcjami prawdopodobnych i neutralnych propriów. Lem jednak cieszy się niegasnącą sławą jako pisarz konwencji *science fiction* realizowanej w wersji „na serio" i humorystycznej (groteskowej). Światy przedstawione w tym pierwszym typie konwencji oraz reprezentujące je nazewnictwo umieściłam w nurcie realizmu futurologicznego, ponieważ zdecydowana większość nazw własnych wybranych utworów to onimy realistyczne i autentyczne związane z dwoma głównymi układami przestrzennymi: pierwszy dotyczy miejsc znajdujących się na Ziemi (tu pojawiają się typowe nazwy własne, znane z realnej rzeczywistości z klas takich, jak antroponimy, toponimy, choronimy, oronimy itp.), drugi przedstawia przestrzeń kosmiczną (stąd następna klasa: kosmonimy). Problem oddalenia czasowego został przez twórcę oryginalnie rozwiązany, m.in. przez nazwy własne: w niektórych powieściach występuje nagromadzenie nazw obcych, zwłaszcza angielskich, w innych natomiast zauważamy technikę „rzutowania w przyszłość" – elementy onomastykonów z różnych języków stanowią bazę antroponimiczną (czasem toponimiczną) dla nazewniczych neologizmów, będących nazwaniami ludzi z odległej przyszłości (czas wydarzeń *Obłoku Magellana* to XXXII wiek!). Moje analizy wykazały zatem, że w przypadku nazw osobowych w dziełach Lema można mówić o swoiście rozumianej funkcji socjologicznej, gdyż przyszłościowe społeczeństwo nie zna podziałów narodowościowych w dzisiejszym rozumieniu, ani też podziałów politycznych na mapach kontynentów (choć w *Astronautach* jeszcze występują), a jednak antroponimia niektórych utworów składa się z imion lub nazwisk istniejących we współczesnych leksykonach (*Antoniadi*, *Pendergast*, *Schrey*, *Ruys*, *Ter Haar*).

Na granicy *science fiction*, baśni i groteski fantastycznej oscyluje świat przedstawiony *Bajek robotów*, w których otrzymujemy połączenie przyszłości (kosmiczna sceneria, świat rządzony fizycznymi prawami, techniczne możliwości szeroko rozumianej kreacji) z wątkami baśniowymi (motywy z baśni o okrutnych władcach, śpiących królewnach czy niezłomnych rycerzach średniowiecznych). Nietypowe denotaty świata przedstawionego, roboty, pozwoliły

mi na włączenie nazewnictwa tych opowiadań do nurtu fantastyczno-baśniowego onomastyki literackiej, posiłkowanego nurtem realistycznym, semantycznym i groteskowo-ludycznym. Te swoiste „bajki" zawierają – wobec powieści realistycznych – zmodyfikowany zestaw klas nazw własnych, wśród których wyróżniłam: imiona, nazwiska i przydomki robotów, „etnonimy", które wskazują, z jakiej planety pochodzi dana „społeczność" robotów, kosmonimy – nazwy planetarnych państewek, mgławic, gwiazd, terenów czy okolic usytuowanych na szlakach międzygwiezdnych oraz miast umieszczonych „na planetach" oraz groteskowe nazwy maszyn liczących. Zróżnicowana onimia *Bajek robotów* składa się głównie z nazw przejrzystych znaczeniowo i motywowanych przez kontekst. Z podobnym typem nazewnictwa zetkniemy się w *Dziennikach gwiazdowych*, dlatego onomastykon ten zaliczyłam do nurtu semantycznego (przy dominacji funkcji semantycznej nazw), groteskowo-ludycznego (gdy dominuje funkcja ekspresywna), fantastyczno-baśniowego (ze względu na specyficzne denotaty świata przedstawionego: nie istniejące w rzeczywistości planety-państwa zamieszkałe przez zadziwiające istoty oraz do nurtu realistycznego, ponieważ niejednokrotnie realistyczne kosmonimy i antroponimy wskazują autentyczne desygnaty. Na podstawie analiz nazw własnych tego utworu udowodniłam, że możliwe jest ukazanie cechującego je synkretyzmu stylistycznego. W nurcie groteskowo-ludycznym onomastyki literackiej występują obok siebie nazwy autentyczne, realistyczne i groteskowe w przeważnie humorystycznych kontekstach. Interpretacja materiału onimicznego wykazała również istnienie w tym niejednorodnym utworze nazw hybrydalnych, pełniących funkcję ekspresywną, ale rzadziej obciążonych funkcją semantyczną (*Foeshbeene*, *Termofeles*, *Drufutu*). Trudne do analizy nazewnictwo dzieł Lema rozpatrywałam więc w kontekście innych utworów, wiedzy historycznej i kulturowej.

Wśród moich osiągnięć naukowych mogę wymienić również inne publikacje, artykuły zamieszczane w czasopismach i pracach zbiorowych polskich i zagranicznych. Artykuły dotyczą onimii uzualnej, literackiej i wirtualnej, historycznej i współczesnej leksyki w literackich nazwach własnych, problematyki tekstologicznej, genologicznej i aksjologicznej, zawierają analizy i interpretacje tekstów artystycznych i nekrologów. Badałam nazewnictwo dramatów, polskich powieści fantasy, tytuły tekstów w czasopismach dla młodzieży, zajmowałam się również nazewnictwem mikronacji, czyli państw wirtualnych (v-państw), opisując różne klasy onimów na stronach internetowych sieciowych społeczeństw. Wyniki tych analiz często były zaskakujące: twórcy takich państw, a więc królowie, książęta i inni „przywódcy", wiele wysiłku wkładali w rozbudowę swego imperium, co skutkowało

powstawaniem wielu nowych nazw własnych różnych klas, a zwłaszcza chrematonimów społecznościowych, nazw instytucji, w tym np. ministerstw, szkół, urzędów, nazw czasopism, herbów, tytułów hymnów itp.

Moje zainteresowania dotyczą także aksjologii w małych formach literackich na przykładzie nekrologów, zwłaszcza takich, które ukazują się w prasie prawicowej. W dwóch artykułach przedstawiłam więc składniki (strukturę) nekrologów oraz sposoby wyrażania wartości w prezentacji osoby zmarłej i formułowania sądów oceniających, a także próbowałam przybliżyć świat wartości wspólnych czytelnikom „Naszego Dziennika".

Publikacje zawierają wyniki moich prac badawczych skupionych wokół opisu nazewnictwa literackiego i tekstów narracyjnych gier komputerowych, charakterystykę tych tekstów, analizę nazw własnych należących do różnych klas onimów, charakterystykę porównawczą tekstów literackich i tworzonych przez interfejs tekstowy w grach komputerowych, analizę tradycyjnych kategorii teoretycznoliterackich w grach zamieszczonych w nowym medium (Internecie), np. role nadawcy i odbiorcy, sposoby opisu przestrzeni, formy podawcze, hipertekst itp. Osiągnięciem naukowym w prowadzonych badaniach jest dla mnie umiejętność łączenia kilku dyscyplin naukowych językoznawczych i literaturoznawczych: onimię współczesnej literatury popularnej oceniam z perspektywy historycznojęzykowej, historii gatunków literackich, w aspekcie synchronicznym i diachronicznym, przy wyborze metod filologicznej, strukturalnej i porównawczej. Badanie nazw własnych w kontekście danego dzieła pozwala mi na łączenie onimów i tekstów źródłowych z innymi tekstami kultury.

Izabela Domaciuk-Czarny