

Dr hab. Agnieszka Myszk, prof. UR
Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Uniwersytet Rzeszowski

Rzeszów, 30 sierpnia 2023 r.

Recenzja rozprawy doktorskiej Pani mgr Patrycji Herbut
pt. Nazwy własne w dwóch konwencjach fantastyki
na przykładzie polskich gier fabularnych *Kroniki Fallathanu* i *Neuroshima*
napisanej pod kierunkiem dr hab. prof. UMCS Izabeli Domaciuk-Czarny
w Katedrze Semantyki, Pragmatyki i Teorii Języka (UMCS Lublin)

1. Uwagi wstępne

Rozprawa doktorska pt. „Nazwy własne w dwóch konwencjach fantastyki na przykładzie polskich gier fabularnych *Kroniki Fallathanu* i *Neuroshima*” okazała się bardzo ciekawą lekturą. Praca podejmuje wciąż nowatorski na gruncie onomastyki temat nazewnictwa w jednym z wytworów współczesnej kultury, czyli w grach fabularnych. Jest to studium przede wszystkim językoznawcze, ale odwołujące się do wiedzy z zakresu medioznawstwa oraz game studies i w tym sensie interdyscyplinarne. Doktorantka jako przedmiot swoich badań wybrała propria z dwóch gier reprezentujących różne gatunki fantastyki: fantasy i postapokalipsę. Nazwy własne mogą być badane z kilku perspektyw, a w tym przypadku już tytuł rozprawy sugeruje, że będzie to analiza porównawcza. Pokazaniu podobieństw i różnic między onomastikonami obu gier służą, po pierwsze, prezentacja nazw z *Kronik Fallathanu* i *Neuroshimy*, po wtóre, omówienie sposobów tworzenia onimii obydwu światów wyobrażonych, po trzecie wreszcie, określenie funkcji nazw w kontekście gatunków i stylów tekstów kultury, jakimi są gry fabularne. To ambitne zamierzenia, zarówno z uwagi na sposób pozyskiwania materiału badawczego, jaki i na brak tradycji badawczej tego rodzaju propriów. Praca – zgodnie z założeniami Autorki – wypełnia pewną lukę w badaniach onomastycznych, uzupełniając tym samym analizy Pani Promotor.

Pani Magister Patrycja Herbut porządkuje materiał onimiczny przede wszystkim biorąc pod uwagę typ denotatu, a w dalszej kolejności – sposób nominacji (kreacja, wybór) i źródła inspiracji kreatorów nazw. Opisuje motywacje nazewnicze w kontekście stylistyki gry. Ze względu na to, że jest uczestniczką gier (pełniącą także funkcję Mistrzyni Gry), doskonale się orientuje w zasadach rządzących tą nieliniarną i immersyjną przestrzenią, co jest wręcz niezbędne przy tego typu analizach.

2. Struktura rozprawy

Rozprawa liczy 225 stron, przy czym 205 stron to tekst właściwy, a pozostałe to: Bibliografia, Suplement 1, zawierający wzór ankiety przeprowadzonej wśród graczy oraz Suplement 2, dokumentujący rasy w *Kronikach Fallathanu* od 2016 do 2022. Właściwy tekst został ustrukturalizowany w 6 roz-

działów, poprzedzonych wstępem i zwieńczonych zakończeniem. Do szczegółowej oceny poszczególnych części wrócę później, tutaj poprzestanę na kilku uwagach ogólnych.

We wstępie znajdziemy krótki przegląd badań dotyczących nazw własnych w fantastyce, a także krótki *passus* metodologiczny. Dwa pierwsze rozdziały, poświęcone charakterystyce gier z przestrzenią fantasy i nazewnictwu tej przestrzeni stanowią wprowadzenie do prowadzonych dalej rozważań. W sumie to 36 stron teoretyczno-metodologicznych. Uzupełnia te treści rozdział trzeci, przynoszący ogólną charakterystykę nazewnictwa w grach. Kolejne dwa rozdziały są mocno rozbudowane, podzielone na podrozdziały. Mają charakter analityczny i dotyczą nazw w poszczególnych grach. Ostatnia część (rozdział 6) to porównanie onimii obu światów wyobrażonych.

Układ rozprawy jest przemyślany, logiczny. Strukturę pracy oceniam pozytywnie, mimo że proporcje między częścią teoretyczną i empiryczną są zachwiane. W części teoretycznej brakuje mi przeglądu badań nad funkcjami nazw własnych. W części analitycznej temu zagadnieniu Autorka poświęca bardzo dużo miejsca, odwołuje się też do literatury przedmiotu (m.in. prac S. Warchoła, C. Kosyła, I. Domaciuk-Czarny, M. Rutkowskiego, A. Gałkowskiego i innych; brak ważnego artykułu M. Rutkowskiego: *Problem funkcji nazw własnych w onomastyce. Przegląd stanowisk*, „*Conversatoria Linguistica*” IV, 2011, s. 54–65), ale informacje te są rozproszone i właściwie nie wiadomo, czy Pani Herbut przyjmuje czyjąś typologię (i terminologię), czy modyfikuje ją, czy dla różnych klas onimów przyjmuje inny zestaw funkcji. Niedosyt pozostawia wyjaśnienie: „W toku analiz ustaliłam, które funkcje, **opisane przez badaczy zajmujących się onimami literackimi** [podkr. A.M.], pełnione są także przez nazwy własne w grach *Neuroshima* i *Kroniki Fallathanu*” [s. 60].

3. Cel badań, dobór metod i narzędzi badawczych

Doktorantka poddała analizie porównawczej nazewnictwo z dwóch gier reprezentujących odmienne gatunki fantastyki. Chciała w ten sposób pokazać „różnice i podobieństwa na gruncie konwencji gatunkowych w ramach fantastyki występującej w wybranych grach”. Słusznie uznała, że nazwy własne są istotnym elementem takich porównań. Trafnie też przyjęła, że gatunek gry będzie determinował jej warstwę nazewniczą (jest to nawiązanie do koncepcji Ireny Sarnowskiej-Giefing, ale zmieniające kierunek oddziaływania), dlatego wyznaczyła ścieżkę analityczną od gatunku do onimu, a nie odwrotnie, jak w tradycyjnych badaniach onomastyki literackiej. Chciała wykazać genetyczne oraz funkcjonalne zróżnicowanie nazewnictwa obu gier, uzewnętrzniające się na wszystkich poziomach języka. Tak wyznaczone cele są ambitne i w pełni dostosowane do materiału, którym dysponuje Doktorantka. A ten pochodzi z różnych źródeł: podręczników do gier i dodatków do nich (dane korpusowe), a także z badań ankietowych prowadzonych wśród graczy oraz z wywiadów z Mistrzem Gry (dane eksperymentalne). Włączenie do badań „danych eksperymentalnych” to ciekawe i ze wszech miar pożyteczne posunięcie, pozwalające nie tylko poszerzyć zakres materiału, ale także obserwować, czy i na ile gracze pozostają wierni konwencji wyznaczonej przez podręczniki (czyli przez autorów gry). Nie podano, niestety, liczby analizowanych nazw (na str. 11 są informacje na temat przybliżonej liczby nazw wyekscerpowanych z podręczników).

W kontekście ustaleń metodologicznych prezentowanych w tym rozdziale (s. 30-31) nasuwa się pytanie, czy wszystkie analizowane tu leksemy to nazwy własne? A przynajmniej: czy wszystkie mają jednakowy status onimiczny? Co jest, a co nie jest nazwą własną to problem dyskutowany w onomastyce od wielu dziesięcioleci i wciąż do końca nierozstrzygnięty. Dlatego szkoda, że Doktorantka choć w kilku akapitach go nie nakreśliła, analizując np. nazwy zawodów, potraw, roślin. Czy nazwy profesji (nauczycielka, barmanka, mechanik) to propria? A jeśli tak są tutaj traktowane, to dlaczego? Czy w grze występuje tylko jedna osoba wykonująca dany zawód i profesja jest dla niej wystarczającym identyfikatorem? Podobne wątpliwości mam w odniesieniu do nazw roślin i bestii (nazw gatunkowych), broni, leków, trucizn i innych mikstur. Jaka jest różnica pomiędzy nazwą gatunkową a zoonimem (bernardyn – Reks)? Nazwą systematyczną a fitonimem (dąb szypułkowy – Dąb Bartek)? Nazwą grupy leków i pojedynczych lekarstw (środki przeciwbólowe – Panadol Extra)? Jak traktować elementy zbroi, surowców, dań, monet (*Chleb, Czernina Kacza, Jabłecznik, Kapuśniak Babciny, Kwaśnica Królewska, Owsianka, Topór o Dwóch Ostrzach, Halabarda Strażnika, Piracka Moneta, Uzdrowiający Wywar, Jedwab, Papier, Żelazo, Krwawnik, Cytryn* – s. 134-135)? Zwłaszcza jeśli nie mają wyróżników ortograficznych (*Bułka podsmażana z tłuszczem, Gęsie pipki w sosie śliwkowym* – s. 134, choroby typu: *Gorączka sobotniej nocy, Drętwota Hollywood, przewlekła gorączka krwotoczna, Syndrom Draculi, osteoporoza* – s. 195). Autorka te wątpliwości dostrzega (s. 185: „poziom zindywidualizowania onimów jest różny”), ale ich szczegółowo nie analizuje. Brak też odwołań do literatury, która pomogłaby rozstrzygnąć te dylematy, np. przy lekach – do opracowań Samueli Tomasik (która nazwy leków traktuje jako jedną z wyrazistszych grup chrematonimów i wyróżnia nazwy międzynarodowe i nazwy handlowe – *O współczesnym nazewnictwie produktów leczniczych*, Bydgoszcz 2021, Wydawnictwo UKW), przy roślinach – do prac Danuty Lech-Kirstein (np. *Nazwy drzew w śląskiej toponimii*, „Onomastica” LIX, 2015, s. 223–239), przy potrawach – do którejś z licznych publikacji na ten temat (np. D. Lech-Kirstein, *Kreacje nazewnicze w nazwach drinków* czy: E. Badyda, *O problemach z ustaleniem postaci chrematonimu – na przykładzie nazw polskich wyrobów cukierniczych* – obie prace [w:] *Chrematonimia jako fenomen współczesności*, red. M. Biolik, J. Duma, Olsztyn 2011; M. Witaszek-Samborska, *Studia nad słownictwem kulinarnym we współczesnej polszczyźnie*, Poznań 2005).

4. Wykorzystana literatura

Bibliografia liczy nieco ponad 150 pozycji, wliczając encyklopedie i słowniki. Wzbogacają ją źródła internetowe, które są w większości materiałem egzemplifikacyjnym – strony gier, podręczników do nich, słowników tworzonych przez internautów. Oczywiście, również takie dokumenty – obok publikacji naukowych – są niezbędne przy tego rodzaju pracy.

Literatura jest aktualna, zróżnicowana, zarówno klasyczna, jak i najnowsza. Niestety, część prac wymienianych w stanie badań w ogóle nie pojawia się w części analitycznej (np. Karolina Haka-Makowiecka i in., Maciej Szelewski, Grzegorz Trębicki, Agnieszka Myszk, Natalia Lemann), mimo że zostały opatrzone komentarzami dotyczącymi ich przydatności w dalszych badaniach (np.: „kompendium to stało się dla mnie punktem odniesienia...”, „były przydatne dla moich analiz”, „są szczególnie

ważne podczas analizy zebranego materiału” [s. 5-6]). Byłabym wdzięczna za wyjaśnienie, do czego te prace były przydatne? W jaki sposób zostały wykorzystane?

Dobrze że Doktorantka dostrzega potrzebę sięgania nie tylko do publikacji dotyczących *stricte* gier, ale widzi konieczność uzupełniania tej wiedzy pracami z zakresu fantastyki (także w literaturze), game studies, onomastyki literackiej. Korzysta ponadto z czasopism dotyczących gier, wywiadów z pisarkami i pisarzami fantasy oraz z twórcami gier. Pozwala to na kompleksową analizę, uwzględniającą także czynniki pozajęzykowe. Oceniając tematykę przedstawionych tu opracowań stwierdzić należy, że Pani Patrycja dobrze dobrała zakres inspiracji badawczych, choć oczywiście, prac można przytoczyć znacznie więcej. Drobne sugestie w tym zakresie przedstawiam w różnych miejscach recenzji.

5. Ocena poszczególnych części rozprawy

We wstępie Autorka pokazuje wielokierunkowość i interdyscyplinarność badań nad komputerowymi grami fabularnymi, akcentując jednocześnie, że w zakresie onomastyki badania te wciąż są niezbyt zaawansowane czy wręcz pozostają „pewną niszą” [s. 1]. Definiuje ponadto terminy *fantastyka*, *science fiction*, *fantasy*, pokazując wzajemne zależności między nimi. Doktorantka słusznie zauważa, że twórcy gier inspirowani są tekstami literackimi i na odwrót: autorzy książek czynią tematem swych utworów gry komputerowe. Czasami te dwa byty wręcz trudno rozdzielić. Jest to zresztą typowa cecha kultury konsumpcyjnej, w którą niejako wpisane są działania marketingowe – powstają całe kampanie promujące film czy grę (gadżety, zestawy klocków, książki itp.). Analiza nazewnictwa tego typu fenomenów kulturowych jest prawdziwym wyzwaniem.

W tej części przedstawiona jest także literatura przedmiotu. Zakres oceniłam już wcześniej, tu odniosę się do formy prezentacji literatury: jest to wyliczenie, bez prób oceny czy polemiki, bez porównywania prac między sobą, bez konfrontowania stanowisk. Na dodatek kolejne akapity są rozdzielone światłem (pustym wersem), co jeszcze bardziej podkreśla brak spójności między nimi. Dalsza część wstępu to omówienie celów, przedmiotu i zakresu pracy. Te zagadnienia skomentowałam w punkcie 3.

Rozdział pierwszy pracy przynosi charakterystykę gier fabularnych: przedstawia ich historię, ogólne zasady gry (uczestnictwa w grze), wymagania wobec uczestników, proces tworzenia światów (fikcyjnej rzeczywistości), związek ze światem rzeczywistym, motywy najczęściej się powtarzające, a także szczegółowy opis obu analizowanych w pracy gier. Autorka – o czym już wspominałam – jest czynną graczką, doskonale zna istotę gier i zasady rządzące zarówno rozgrywkami jak i światotwórstwem, dlatego rozdział jest napisany lekko, z dużym zaangażowaniem i znajomością rzeczy.

Drugi rozdział zawiera zestawienie nazewnictwa przestrzeni gier fabularnych z onomastyką literacką – bardzo słusznie, bo istotnie, odnajdujemy tu wiele punktów wspólnych i wiele analogii dotyczących metod analizy obu światów – w końcu oba to światy wyobrażone. Doktorantka – odwołując się do ustaleń Czesława Kosyła (1993) – pokazuje podobieństwa i różnice pomiędzy nazewnictwem literackim i onimią gier fabularnych i sytuuje onomastykone obu gier wśród nurtów onimii literackiej wskazując pewne ograniczenia takich ustaleń (np. fakt, że w grach nazw nie kreuje wyłącznie jedna

osoba, czyli autor dzieła, ale duża społeczność graczy; zachwiane zostają zatem pozycje nadawcy i odbiorcy tekstu). Wszystko to są bardzo wartościowe ustalenia. Pada tutaj stwierdzenie, że oprócz nazw własnych w analizowanych przestrzeniach występuje „spora grupa form onimicznych pełniących funkcję deskrypcyjną” (s. 24). Ciekawa jestem, jak Doktorantka rozumie pojęcie deskrypcji określonej i jakie widzi różnice pomiędzy deskrypcją a nazwą własną?

W trzeciej części pracy Pani Patrycja prezentuje klasy nazw własnych występujących w obu analizowanych grach. Ze względu na nietypowość niektórych obiektów jest to bardzo ważny i potrzebny fragment. Bardzo słuszne jest stwierdzenie, że w odniesieniu do bohaterów gier – postaci fantastycznych – trudno używać tradycyjnych kategorii ‘antroponim’, ‘zoonim’ itp. bo jak sklasyfikować mutanty, elfy itp.? Lepiej jest używać kategorii ‘postać’. Istotną częścią rozdziału jest opis mechanizmu tworzenia postaci w grze i procesu kreowania nazwy. Autorka pokazuje różne czynniki determinujące ostateczny kształt onimów i różne drogi ich powstawania (kreacja, wybór, wykorzystanie randomizatorów itd.).

Te trzy części, wraz z wstępem, określają ramy teoretyczno-metodologiczne oraz materiałowe badań. Całość – mimo przedstawionych wyżej uwag polemicznych – oceniam pozytywnie. Rozważania dowodzą dużej świadomości językowej Autorki, pokazują znajomość literatury przedmiotu i metodologii badań onomastycznych.

Zasadniczą i najważniejszą część pracy tworzą dwa rozdziały analityczne poświęcone nazwom własnym w *Kronikach Fallathanu* i w *Neuroshimie*. Obydwa są podobnie ustrukturalizowane: charakterystyka nazewnictwa przebiega według rodzaju denotatów nazw. Pod koniec każdego z podrozdziałów następuje charakterystyka funkcji pełnionych przez onimy. Jest to bardzo logiczny układ, pozwalający zaprezentować w pełni motywację, specyfikę i charakter omawianych propriów.

Rozdział czwarty otwierają informacje dotyczące zasad gry, sposobów konstrukcji postaci, rodzajów bohaterów (awatary otwarte, zamknięte), sposobów poruszania się w światach gier. Znajdziemy tu ponadto fragmenty dotyczące wagi „dobrego” onimu, charakterystykę owej doskonałej nazwy i czynników wpływających na jej wybór czy kształt (nieszablonowość, brzmienie, sensory, konotacje, dopasowanie do świata gry itp.). Jest to bardzo dobrze napisana część. Wysoko oceniam też fragment opracowany na podstawie ankiet. Pozwala on na pokazanie zróżnicowania źródeł inspiracji (literatura, kultura, w tym religia, wygląd i cechy postaci). W tym kontekście warto byłoby przywołać znany artykuł Aleksandry Cieślikowej *O motywacji w onomastyce* („Polonica” XVI, Kraków 1994, s. = 193-199), w którym autorka omawia motywacje wychodzące od obiektu i pochodzące z zewnątrz, od nadawcy. Wyjaśnia też, że: „Motyw wychodzący od nazwy to ten, który kryje się w warstwie brzmienia imienia, np. wybór imion nadawanych [...] z przyczyn natury fonicznej” [s. 194]. A zagadnieniu brzmienia nazw pani Patrycja poświęca sporo uwagi.

W części czwartej rozprawy znajdują się ponadto wyjaśnienia metodologiczne dotyczące przyporządkowywania do klas motywacyjnych i informacja, że: „Nazwy własne, które na podstawie odpowiedzi z ankiet mogły zostać przyporządkowane do dwu lub więcej kategorii, zostały przypisane tylko do jednej grupy” [s. 41]. Może szkoda, że Doktorantka zrezygnowała z wyodrębnienia nazw wie-

lomotywacyjnych – to bardzo ciekawe, jak splot różnych inspiracji wpływa na powstanie nazwy. Na przykład w cytowanej w rozprawie nazwie *Oscar DiCaprio* ważne jest i nazwisko aktora, i nagroda filmowa. Dopiero połączenie tych dwóch czynników daje efekt komiczny i pełni funkcję ekspresywną.

Sądzę, że korzystne dla całości pracy byłoby przeniesienie nienumerowanej części wstępnej rozdział czwartego, a także rozdziału 4.1. (strony 37-44) oraz rozdziału 4.1.2 (o generatorach nazw) do rozdziału trzeciego, bo części te zawierają wiele uwag metodologicznych oraz założeń interpretacyjnych wspólnych dla obu rozdziałów (4 i 5). Informacje te byłyby bardzo dobrym dopełnieniem charakterystyki onomastikonów obydwu gier.

Antroponimy

Analiza antroponimów występujących w grach (części 4.1 i 5.1 rozprawy) jest prowadzona bardzo rzetelnie: Doktorantka opisując mechanizmy tworzenia nazw i ich charakterystykę odwołuje się do gatunku gry i elementów świata przedstawionego. Na przykład wspomina, że nazwy postaci w *Neuroshimie*, której akcja toczy się w Stanach Zjednoczonych po zagładzie nuklearnej, nawiązują do realiów amerykańskich. Autorka szczegółowo i wyczerpująco pokazuje też wpływy innych kultur i języków (nawiasem mówiąc, *Morfeusz* to nie tylko inspiracja mitami; możliwe też, że kinem amerykańskim – to bohater *Matrixa*).

Bardzo ciekawe są rozważania dotyczące czynnika akustycznego nazw, prowadzone w kontekście rozważań Idy Kurcz dotyczących symbolizmu fonetycznego. Zabawa fonetyką, zwłaszcza wyszukiwanie połączeń zaskakujących, nietypowych dla danego języka jest często wykorzystywana jako źródło humoru i ekspresji nie tylko w literaturze. Okazuje się, że także gracze motywują wybór nazwy brzmieniem i związanymi z nim subiektywnymi odczuciami: imię brzmi twardo, mocno, po japońsku, delikatnie itp.

Ważne i cenne są fragmenty obejmujące analizę funkcjonalną nazw. W *Kronikach* przy nazwach osobowych wyróżnione zostały: funkcja identyfikacyjno-dyferencyjna, intertekstualna, semantyczna (utożsamiona z deskrypcyjną), ekspresywna (słusznie zestawiona z humorem językowym oraz kategorią niespójności), emotywna (rozumiana tutaj jako odniesienia do biografii autora nazwy, np. modyfikacje własnego imienia). W *Neuroshimie* dominującymi okazały się: funkcja lokalizacji w czasie, informacyjna, socjologiczna, aluzyjna – ta ostatnie prawie nieobecne w grze fantasy. Autorce świetnie udało się uchwycić różnice w funkcjach w zależności od konwencji gry.

Uwaga do s. 63: funkcja intertekstualna została opisana w kontekście gier językowych; popkulturowemu terminowi *easter eggs* powinny towarzyszyć rozważania naukowe Wittgensteina albo innych językoznawców (np. G. Filip, *Gry językowe Jana Lama*, Rzeszów 2003) na ten temat.

Uwaga do s. 70: przy opisie funkcji ekspresywnej pojawia się określenie *styl potoczny*, a wcześniej – *język potoczny* [s. 30]. Jak p. Herbut definiuje te pojęcia? Czy według niej są one synonimiczne? Dlaczego uznała, że np. *durszłak* pochodzi ze stylu potocznego? W SJP PWN przy tym wyrazie nie ma kwalifikatora 'potoczny'.

Uwaga do s. 61: co to są nazwy jednoimienne postaci? Czy chodzi o jednoelementowe? A może jednoskładnikowe? Oparte na jednym rdzeniu? Czy postać ma jedno imię? A czym w tym kontekście są nazwy wieloelementowe? Chodzi o identyfikowanie postaci na różne sposoby (imieniem, nazwiskiem, przezwiskiem)? A może o wieloimienność (np. Karol Gustaw, Maria Elżbieta)?

Uwaga do kompozycji rozdziału 5: trochę nielogiczny podział na trzy części. 1. Imiona utworzone przez graczy, 2. Onimy zaczerpnięte z kultury amerykańskiej 3, Funkcje. Przecież nazwy zaczerpnięte z kultury amerykańskiej też są tworzone przez graczy. Rozróżnienie nie jest dla mnie jasne. Zwłaszcza że w pierwszej części omówiono np. nazwy nawiązujące do amerykańskiego kina.

Etonimy

Spoločności istot występujących w fantastyce nie są odbiciem struktur w świecie rzeczywistym, dlatego wydaje mi się słusznym posunięciem zaliczenie nazw ras do etnonimów. W rozdziale 4.2 znajdujemy opis tego, czym jest rasa w *Kronikach Fallathanu*, uwagi dotyczące pisowni oraz typologii, a także szczegółową charakterystykę poszczególnych ras (wyglądu postaci, ich cech, genezy nazwy rasy). Podobnie szczegółowy opis realistycznych etnomów oraz fikcyjnych nazw plemion utworzonych przez zmutowane istoty jest umieszczony w rozdziale 5.2 dotyczącym *Neuroshimy*. W obu częściach Autorka dość ogólnikowo charakteryzuje funkcje tych nazw.

Uwaga do s. 81: Doktorantka stwierdza (słusznie!), że nazwy ras powinny być pisane wielką literą; niestety, w pracy nie stosuje konsekwentnie tej zasady („inną nazwą dla hobbita jest niziołek” – s. 84; i dalej: ... Hobbici czy też Niziołki...).

Toponimy

Części poświęcone nazwom geograficznym *Kronik Fallathanu* (rozdział 4.3) i *Neuroshimy* (rozdział 5.3.) to ciekawe, dobrze napisane opisy miejsc, wzbogacone informacjami o wizualizacjach (mapowaniu) przestrzeni, podkreślające immersyjność świata wykreowanego, jego mimetyczność (czy egzomimetyczność). Doktorantka pokazuje podobieństwa i różnice między światem realnym i tym wykreowanym na potrzeby gry. Ważnym aspektem rozważań jest poszukiwanie związku pomiędzy nazwami państw i poszczególnymi obiektami w tych państwach, rozważania na temat tego, jak w warstwie onimicznej oddawany jest charakter określonego państwa (np. zamiłowanie do natury, zniszczenia i ruina). W obu częściach jest dużo przykładów ciekawych motywacji, znów podkreślona zostaje rola instrumentacji głoskowej [s. 109]. Opisy nazw geograficznych w obu grach są zakończone poprawnie prowadzoną analizą funkcji onimów.

Uwaga do s. 110: Nazwa *Urania* raz została wyjaśniona jako nawiązująca do przydomka Afrodyty, a kilka linijek niżej – jako nawiązująca do imienia muzy astronomii. Czy to dwa różne obiekty? Czy też nazwa o niejednoznacznej motywacji?

Uwaga do s. 111: Warto byłoby skomentować stwierdzenie Marcina Karwowskiego dotyczące imienia *Priam*: „jakoś mi się skojarzyło z pierwszym, jedynym” i wyjaśnić, że łac. *primus* to ‘pierwszy’.

Uwaga do s. 112-113: Funkcja socjologiczna została przypisana stronie brzmieniowej nazw. Dlaczego? Nie jest to dla mnie jasne. W odniesieniu do samogłoski a padają tu określenia *twarde brzmienie*. To są jakieś subiektywne odczucia Autorki, czy też można te twierdzenia obiektywnie uzasadnić? A co to jest twarde akcent? Chodzi o nastawienie twarde przy starcie mowy? Czy może o intonację? Albo o mocniejszy niż zwykle akcent?

Uwaga do s. 177: W odniesieniu do nazwy *Moloch* w bierniku pojawia się końcówka -a. Jest to miasto, zatem powinno się odmieniać wg deklinacji rzeczowej: opisywać Nowy Jork, Targówek, Przylądek, Egipt, Moloch. Czy ta końcówka miała pokazać, że to istota żyjąca? Jeśli tak, należało to zaznaczyć przynajmniej w przypisie – refleksje dotyczące fleksji nazwy wzbogaciłyby znacząco prowadzone rozważania.

Bestie

Rozdziały 4.4. i 5.4. przynoszą informacje o bestiariuszach obu analizowanych gier. Doktorantka precyzyjnie wyjaśnia, czym są bestie, jaką rolę pełnią w grze, jak są tworzone ich nazwy (anali-

za formalna), czym są motywowane. Znajdujemy tu wnikliwe, ciekawe, poprawnie prowadzone analizy. Jak pisze Autorka, w *Kronikach* nazwy te są albo przejęte ze świata realnego (np. *Pantera Śnieżna*, *Lew Morski*, *Szczur*), albo wykreowane na wzór biologicznej taksonomii (*Jak Amartyjski*, *Tygrys Fallathański*). Z kolei w *Neuroshimie* nazwy bestii to „głównie propria zaczerpnięte ze świata realnego. Odwołują się bezpośrednio do autentycznych zoonimów lub powstały w nawiązaniu do nazw pospolitych” [s. 181], np. *Szczury*, *Aligatory*, *Niedźwiedzie Brunatne*, *Pająki*, *Pies* [s. 176]. Nazw gatunkowych nie zalicza się do propriów, dlatego szkoda, że Autorka nie wyjaśnia powodów traktowania tych określeń jako onimów, ewentualnie nie kontrastuje ich z zoonimami (odwołania do ustaleń Bubaka [s. 121] nie rozwiewają wątpliwości, wręcz przeciwnie – potęgują je).

Wartościowe są wnioski o tym, że bestiariusze stają się elementem okołotekstowym, w pewnym stopniu porządkującym i charakteryzującym gry; doceniam też opis funkcji tych mian.

Chrematonimy

Bardzo ważnymi częściami, choć przyznam, że najbardziej kontrowersyjnymi (ze względu na status onimiczny tych jednostek, o czym wspominałam w p. 3) są opisy chrematonimów występujących w analizowanych grach (rozdziały 4.5 i 5.5.). Właśnie na przykładzie tej grupy widać najwyraźniej związek pomiędzy warstwą onimiczną a gatunkiem i tematyką gry. Np. lekarstwa nie są tak istotne w grze fantasy, jak w postapokalipsie, a czary i magia – na odwrót.

W pełni zgadzam się z doktorantką, że „funktor będący rzeczownikiem” [s. 127] jest integralną częścią nazwy (*Perfumeria Woń Magii*, *Biblioteka Biały Gołąb*, *Antykwariat Wolumin*, *Zajazd Czarny Kaptur*), nie tylko w przestrzeni gier komputerowych. O członach określanych (gatunkowych, klasyfikujących, utożsamiających) i określających (odróżniający, wartościujący, charakteryzujących) w odniesieniu do nazw miejskich (*ulica Chmielna*, *rondo Waszyngtona*) już dawno sporo pisała K. Handke (*Polskie nazewnictwo miejskie*, Warszawa 1992, s. 55) mówiąc o ich niejednakowym statusie onimicznym, ale też o nierozzerwalności jako znaku proprialnego, a pisownię obu członów wielkimi literami zalecał Z. Zagórski (*Nazewnictwo geograficzne Poznania. Zbiór studiów*, Poznań 2008). W nazwach firmowych tę dwudzielną budowę opisywała m.in. R. Przybylska (*O współczesnych nazwach firm*, „Język Polski” LXXII, 1992, z. 2-3, s. 138–150).

Części poświęcone chrematonimom cechują: poprawne analizy budowy nazw, wskazanie tendencji w tym zakresie, a nawet pewnych schematów strukturalnych, wskazanie modeli motywacyjnych, pokazywanie mechanizmów tworzenia lub przenoszenia nazw oraz źródeł inspiracji twórców nazw. Doktorantka wytrwale poszukuje zresztą nie tylko motywacji, ale często też etymologii nazw, szuka inspiracji innymi językami i kulturami.

Uwaga dotycząca *miejsc wydzielonych*: Doktorantka przytacza badania poznańskich naukowców (Z. Zagórski, M. Graf) i ich terminologię, ale ona dotyczyła toponimii miejskiej. Zabrakło wyjaśnień, dlaczego te nazwy (sklepów, teatrów, budowli publicznych, karczem) są zaliczane do chrematonimii? Pomocne byłyby tu publikacje E. Rzetelskiej-Feleszko (brak w bibliografii), A. Siwca, A. Gałkowskiego (obecne w bibliografii ale w innych kontekstach), czy moja o pograniczach urbanonimii i chrematonimii (*Urbanonimia Rzeszowa*, rozdział 2.3).

Uwaga do nazw stowarzyszeń: Nie przekonuje mnie umieszczenie nazw stowarzyszeń wśród miejsc wydzielonych – choć noszą znamiona instytucyjności, nie są miejscem – dlaczego nie zostały umieszczone wśród chrematonimów społecznościowych? Zwłaszcza że nazwy organizacji pojawiają się też w drugiej części roz-

działu (por. s. 126 i 140 – niejasne jest dla mnie rozróżnienie nazw stowarzyszeń i nazw organizacji, zresztą podobnie definiowanych – za A. Gałkowskim).

Uwaga do str. 191 światłość wiekuista nawiązuje do życia po śmierci, a nie do pierwszej światłości, która nastąpiła po stworzeniu świata (ale pozostałe stwierdzenia i konteksty interpretacyjne trafne).

Finalna część pracy, zawierająca wnioski z analiz, to rozdział 6 oraz zakończenie. Dyplomantka zestawia podobieństwa i różnice w onimii obu światów możliwych. Trafnie wskazuje wspólne konstrukcje formalne, motywacje, sposoby nominacji (przede wszystkim dotyczące nazewnictwa geograficznego). W nawiązaniu do postulatów I. Sarnowskiej Giefing („opis i analiza nazewnictwa w tekstach reprezentujących określony gatunek literacki winny zmierzać do pokazania zasady funkcjonalnej integracji nazw. Ustalenie jej pozwala odróżnić w opisie funkcje istotne (relewantne), a zarazem odróżniające (dystynktywne) od funkcji pobocznych – *Funkcje nazewnictwa w satyrze staropolskiej* [w:] Onomastyka literacka, 1993, s. 101) porównuje funkcje nazw w obu grach, wskazuje te najistotniejsze dla oby tytułów i potwierdza wstępne założenia dotyczące związku pomiędzy gatunkiem i nazwami własnymi. Różnice w funkcjach doprowadzają ją do konstatacji, że łączą się one z nurtami stylistycznymi omawianych gier. Zależności te zilustrowane zostały wykresem [s. 201]. Może troszkę szkoda, że opis funkcji nie został wzbogacony o analizę środków służących do ich manifestowania (fonetycznych, morfologicznych, leksykalnych, ale też dotyczących konotacji), choć te elementy są sygnalizowane w całej pracy.

Język i styl rozprawy, aspekty techniczne

Praca jest napisana sprawnie, językiem naukowym, jednak w wielu miejscach wymaga korekty. Autorka swobodnie posługuje się terminologią specjalistyczną, precyzyjnie formułuje myśli, krytycznie analizuje nazwy, precyzyjnie i trafnie określa motywacje, formułuje przekonujące wnioski.

Usterki językowe dotyczą:

1. interpunkcji, np.: *Jest grupa nazw [...] wybranych z listy nazw własnych na temat której nie możemy podać konkretnych informacji* [s. 41]; *Odnotowałam toponimy, nawiązujące do natury* [s. 107] (zob. też m.in. strony: 2, 35, 48, 102, 125, 137, 141, 149, 178);
2. fleksji, np.: *W Kronikach Fallathanu przedstawiciele tej rasy są niewysocy, brodaci [...], długowieczne* [86]; *Wybór imion dla postaci gracza lub NPC nawiązujących do realnie istniejących osób, jednak bez czynnika emocjonalnego, może być uzależnione od systemu fabularnego gry* [176] (zob. też m.in. ss.: 31, 71, 87, 110, 158, 177);
3. błędów w zakresie użycia spójników i zaimków, np.: *Odpowiedzi respondentów, jakie otrzymałam dzięki temu badaniu....* [s. 12: jaki zamiast który]; *Jest to kolejne nawiązanie do serii książek o Wiedźminie, gdzie Gwennelen to także rzeka* [s. 110: gdzie zamiast w której] (por. też ss.: 13, 43, 143);
4. błędów leksykalnych: *Na łamach ankiety...* [s. 40]; *Elementami opisu miast są: położenie lokalizacji....* [s. 101];
5. błędów składniowych i stylistycznych, np.: *Przykładem tekstów literackich, w których obecny jest nurt realistyczny, to postapokaliptyczna trylogia Metro* [s. 26]; *Pamiętajmy jednak, że [...] cały*

czas kierujemy się konwencją gatunkową tego hipertekstu i w przestrzeni gry rozpatrujemy pewne funkcje nazw własnych, bez wycieczek do otaczającej nas rzeczywistości [s. 77]; Gargulce to wynik magicznych eksperymentów: ich ciało zrobione jest z kamienia, ponadto pełnią funkcję strażników jako zadanie powierzone im przez magów [117];

6. grafii – prawdopodobnie efekt niezbyt dokładnej korekty, np.: *słowianie, niemcy* [s. 77], *jednym z Warszawskich przedszkoli* [s. 205] (zob. też m.in.: 59, 89, 138);
7. powtórzeń słów, np.: *...przeprowadziłam liczne kwerendy biblioteczne, w trakcie których zapoznałam się z licznymi pracami dotyczącymi gier...* [s. 13], *Gałkowski podkreśla, że aby nazwać obiekt, należy najpierw nazwać go apelatywem...* [123];
8. uproszczeń, np.: *Kosyl w artykule na temat nurtów przywołuje nazwy... [s. 70: nurtów czego?] jak miasto Zhanjing (realny odpowiednik to Zhanjiang w Chinach, Wutan w Fallathanie wzorowany był na Chinach)* [105 chodzi o chińskie Wuhan, a nie Chiny jako takie]; *według Słownika Polskiego PWN.... [s. 176 Słownik Języka Polskiego PWN].*

Pod względem technicznym praca prezentuje wysoki poziom. Staranna edycja, konsekwentne stosowanie wyróżników, przejrzyste, czytelne tabele i ilustracje – to niewątpliwe zalety rozprawy. Zamieszczone materiały graficzne są potrzebne i celowe, ponieważ strona wizualna w analizowanych grach ma ogromne znaczenie. Materiał ilustracyjny pomaga uporządkować wywód. Zauważyłam dwa drobne błędy techniczne, które jednak nie wpływają na ogólne pozytywne wrażenie: 1. numeracja rozpoczyna się od wstępu – strony z dedykacją i spisem treści są nienumerowane, 2. na str. 156 jest wstawiony akapit sklejony z poprzedniego i następnego.

6. Ogólna ocena

Pani mgr Patrycja Herbut podjęła się trudnego i żmudnego zadania zbadania onomastikonów gier komputerowych, czyli materiału, który do tej pory był analizowany w stosunkowo niewielkim zakresie. Analiza wymagała zatem wypracowania odpowiedniej metodologii, dostosowania metod i narzędzi do specyficznego materiału, z czym Doktorantka poradziła sobie bardzo dobrze. Wytyczone cele są ambitne, zrealizowane w stopniu bardzo dobrym. Na każdym etapie pracy uwidacznia się rozległa wiedza Autorki na temat gier komputerowych i wizji świata w tych grach, ale także wiedza onomastyczna, pozwalająca analizować słabo zbadane kategorie nazw. Pozytywnie oceniam wybór tematu, koncepcji pracy, metodologii badań i prezentacji ich wyników. Mimo iż Doktorantka nie ustrzegła się drobnych potknięć czy nieścisłości w analizach, stawiane cele zostały zrealizowane, udało się udowodnić zależności pomiędzy gatunkiem gier i nazewnictwem w nich występującym.

Konkludując: przedstawiona do oceny rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej Autorka wykazała się rozległą wiedzą teoretyczną oraz umiejętnością samodzielnego prowadzenia badań naukowych. Praca spełnia zatem wymogi stawiane rozprawom doktorskim w ustawie o szkolnictwie wyższym i nauce (art. 13.1. Ustawy z 14 marca 2003 roku; Dz.U. z 2003 roku nr 65 poz. 595, Dz.U. z 2011 roku nr 84 poz. 455), w związku z czym wnioskuję o dopuszczenie p. mgr Patrycji Herbut do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Agnieszka Kynko