

prof. dr hab. Małgorzata Rutkiewicz-Hanczewska  
Instytut Filologii Polskiej UAM  
ul. Fredry 10  
61-701 Poznań

Poznań, 10.08.2023 r.

## Recenzja

rozprawy doktorskiej mgr Patrycji Herbut

*pt. Nazwy własne w dwóch konwencjach fantastyki na przykładzie polskich gier fabularnych „Kroniki Fallathanu” i „Neuroshima”*

Rozprawa mgr Patrycji Herbut ma charakter analityczno-porównawczo-interpretacyjny, a poświęcono ją charakterystyce – jak to określiła Autorka – „najbardziej osobliwej grupy leksykalnej” (s. 9) gamerskiego świata proprialnego wykreowanego w grach fabularnych, reprezentujących dwie konwencje gatunkowe, a mianowicie fantasy oraz postapokalipsę. Ponieważ w polu widzenia Doktorantki znajduje się tekstologiczno-gatunkowe ujęcie nazw własnych, przyjmuje ona tę ścieżkę interpretacji nazw, zgodnie z którą – w przeciwieństwie do założeń Ireny Sarnowskiej-Giefing – to gatunek determinuje warstwę onimiczną zawartą w konkretnym tekście. W związku z tym za cel Doktorantka obrała sobie opis specyfiki zgromadzonych nazw, porównanie klasy onimów pochodzących z dwu różnych gatunków oraz porównanie tzw. stałych rzeczowników własnych gier z tymi stworzonymi doraźnie przez graczy (pozyskanymi metodą ankietową), a ostatecznie wyabstrahowanie ewentualnych schematów nazwotwórczych właściwych przestrzeni gier.

Na rozprawę liczącą 225 stron druku składają się dwa rozdziały, które poprzedza wstęp i wieńczy zakończenie z bibliografią oraz dwoma suplementami obejmującymi spis pytań zamkniętych i otwartych, zamieszczonych w ankiecie dla graczy i Mistrzów Gry, oraz wykaz ras w jednym z analizowanych źródeł. Ponieważ rozdział drugi jest wyjątkowo rozbudowany, warto było część omówionych tu zagadnień wyodrębnić w części trzeciej, tym bardziej że znajdujemy tu (tj. w rozdziale *de facto* metodologicznym) główny zrab pracy, tj.

analizę przestrzeni onimicznej w grach komputerowych, jej sfunkcjonalizowanie wraz z porównaniem świata przedstawionego w dwu gatunkach gier.

Doktorantka w pierwszym rozdziale zamieściła przegląd literatury obejmujący publikacje na temat nie tylko nazw własnych – co sugeruje tytuł podrozdziału – lecz także wszelkich opracowań z zakresu fantastyki, groznawstwa oraz metodologii opisu nazw własnych jako tekstów. To wyjątkowo zwarty opis, reprezentowany przez publikacje, których lektura posłużyła Autorce do przygotowania dysertacji. W zbliżony sposób, tzn. bez zbędnego wdawania się w szczegóły, została zaprezentowana także charakterystyka przedmiotu badań, a mianowicie dwu konwencji rodzajowych gier: fantasy i postapo. Wymiar sporządzonego opisu pozwala także laikowi z zakresu gier komputerowych wyobrazić sobie zasady uczestnictwa zarówno w świecie gier, jak i procesu ich konstruowania, w tym także procesu tworzenia i używania poszczególnych nazw własnych. W podrozdziale drugim Doktorantka zdecydowała się dokładniej opisać przyjętą metodologię. Warto było przenieść tu elementy z wcześniejszych podrozdziałów, w których także mowa o metodologii, tj. ujmowaniu nazw własnych w kategoriach tekstów. Odnosi się bowiem wrażenie powtarzania treści poświęconych zasadom doboru i interpretacji materiału onimicznego, chociaż oczywiście prezentacja metody opisu zamieszczona w podrozdziale drugim jest scharakteryzowana dokładniej. Doktorantka jasno zaznacza swoje stanowisko i wskazuje na inspiracje, za które uznaje zasady charakterystyki onimii literackiej wypracowane przez Czesława Kosyła, wyliczając kryteria „decydujące o przynależności nazewnictwa danego utworu literackiego do określonego nurtu stylistycznego” (s. 25). Opowiada się za tym, że w badanych przestrzeniach gier można wyróżnić kilka stylistycznojęzykowych nurtów nazewnictwa literackiego, a ponieważ do ich wytypowania niezbędne jest określenie charakteru nazywanych obiektów, w kolejnym rozdziale zostały opisane występujące w grach klasy obiektów oraz ich określeń.

Sądzę, że wart doprecyzowania jest zbiór motywacji. Doktorantka podaje między innymi takie kategorie źródeł, jak: inspiracje historią i współczesnością oraz zaczerpnięte z kultur/krajów. Bez wyjaśnienia trudno wskazać na różnice pomiędzy nimi, ponieważ zarówno historia i współczesność są zanurzone w kulturze. Dla Doktorantki są one odpowiednikami transonimów (przy czym tu wyodrębnia następujące przestrzenie nawiązań: filmy, komiksy, książki, gry, muzykę, historię, religię) oraz nazw nawiązujących do innych struktur proprialnych. Sformułowania typu: „inspiracje książkami, komiksami, grami,

muzyką, filmami” (s. 39) itd. niewiele mówią. Zastanawia pomijanie utrwalonych w badaniach onomastycznych terminów określających wspólną pochodność onimiczną. Unikanie terminów odapelatywny i deproprialny wprowadza czytelnika w błąd. Okazuje się bowiem, że wśród 11 wyodrębnionych przez doktorantkę kategorii określających pochodzenie, de facto jest kilka.

Na wysoką ocenę zasługuje rozdział poświęcony funkcjom analizowanego nazewnictwa, tym bardziej że ta problematyka nie jest łatwa, zwłaszcza w opisie świata fantasy. Wymaga dużej samokontroli piszącego, by nie przytłoczyć czytelnika liczbą analizowanych form nazewniczych, dokładnością nawiązań itp. Doktorantce udało się z tego zadania wywiązać bardzo dobrze. Każdy z podrozdziałów z tego zakresu został zakończony krótkim podsumowaniem. Pytanie rodzi fragment poświęcony funkcji aluzyjnej, w którym Doktorantka zaznacza, że niewiele jej śladów udaje się odnaleźć w *Neuroshimie* (nie podaje ich przykładów), a żadnego w *Kronikach Fallathanu*, co tłumaczy brakiem nawiązań do świata realnego w przestrzeniach egzomimetycznych. Moje pytanie dotyczy tego, czy aluzyjność musi dotyczyć nawiązań do świata realnego?, chociaż rozumiem, że Autorka odnosiła swoje rozumienie aluzyjności do ujęcia Czesława Kosyła. Sądzę, że to nie jest warunek konieczny. Do nawiązań może dochodzić między różnymi tekstami, a w związku z tym i między przestrzeniami, w tym całkowicie wyimaginowanymi. Odrębną rzeczą jest to, że w odniesieniu do gier, tj. przestrzeni otwartych, ciągle powiększających się, podlegających wraz ze swoimi mieszkańcami różnym transformacjom, trudno odnaleźć nawiązania, trudno je także czynić, mając nikłą pewność co do tego, że zostaną przez graczy zdekodowane. Jak wynika z przywoływanych zapisów z ankiet twórcy nazw często wzorują się na przykład na postaciach z literatury (np. utworów Tolkiena). To też jest rodzaj aluzji. Jego uwzględnienie mogłoby przyczynić się do wydobycia nowych treści na temat światów gamerskich.

Bogate informacyjnie i wyjątkowo poukładane (napisane w dobrym stylu) okazują się podrozdziały poświęcone opisowi pozostałych obiektów, w tym etnonimów, określeń bestii, toponimów, a także chrematonimów, aczkolwiek spośród tych ostatnich – oprócz nazw organizacji, roślin i alkoholi – Pani Magister umieszcza nazwy zawodów, które *de facto* w świecie realnym nie należą do grupy *nomina propria*. Oczywiście mogą występować w funkcji tzw. nazwisk odzawodowych, lecz po wyraźnym wskazaniu na indywidualność tak oznaczanego denotatu. Doktorantka nie odnosi się do tego (pisze wręcz „Nazwy zawodów, wykonywanych przez postaci w *Kronikach Fallatanu* to kolejna grupa chrematonimów”,

s. 137), nie zastrzega też swojego stanowiska w tej kwestii, którego by się oczekiwało i to z niemalym zaciekawieniem, zwłaszcza że pośród określeń zwodów mieszczą się onimy metaforyczne typu *Czarny Płaszcz*, *Duch Lasu*, *Niosący Światło* (s. 138). Tego samego gatunku pytanie budzi potraktowanie określeń wszystkich zwierząt w kategoriach zoonimów (s. 179). Wydaje się, że dla Pani Patrycji Herbut wszystkie obiekty, które występują w świecie gier z ewentualnymi nawiązaniem do realnego świata stają się onimami. Sama Doktorantka zaznacza, że przykładowe nazwy z gatunku ekwipunek „nie wskazują na jeden konkretny przedmiot, a opisują pewną klasę obiektów (...). Nie zachodzi potrzeba rozróżniania wszystkich sprzętów na konkretne, pojedyncze egzemplarze, nazywane indywidualnie” (s. 184). Warto takie ujęcie nazw własnych uszczegółowić i wyraźnie uzasadnić.

Moje pytanie, które w zamierzeniu ma wywołać twórczą polemikę, dotyczy pojęcia *intertekstualność* (a w konsekwencji *nazwa intertekstualna*). Doktorantka używa go bowiem w znaczeniu nawiązań stricte międzytekstowych, znanych z teorii literatury, chociaż na wstępie rozważań metodologicznych odnosi się do rozumienia nazwy własnej jako tekstu. Gdyby tego odwołania nie było, wówczas prezentowana interpretacja nawiązań intertekstualnych byłaby całkowicie jasna. Ponieważ się ona pojawiła, to wraz z nią pytanie o intertekstualność onimiczną, czyli nawiązanie proprium do proprium, różnego charakteru, aluzji, stylizacji itp. Czytelnik traci orientację w sytuacji braku odniesienia do tego ujęcia, tym bardziej że w rozdziale poświęconym onomastykonowi *Neuroshimy* mamy już wyraźne nawiązania do tytułów utworów literackich, muzycznych, do imion bohaterów znanych z literatury lub filmów (s. 141, 158–159). Zaciemnia rozumienie tego pojęcia też uznanie za intertekstualne nazw nawiązujących do określeń gatunkowych znanych z taksonomii biologicznych. Te bowiem nazwy jako gatunkowe nie należą do grupy *nomina propria*.

Zebrany materiał, znajomość mechanizmów tworzenia postaci i ich nazw pozwoliły Doktorantce obronić postawioną we wstępie tezę, zgodnie z którą „gatunek gry determinuje jego warstwę nazewniczą, a onimia odpowiada konwencji gry”. Można było w tym kontekście poprowadzić podsumowujący wątek dalej, w kierunku szeroko dyskutowanych, zwłaszcza przez teoretyków nazw własnych czy filozofów, cech tej grupy leksykalnej, a mianowicie znaczenia onimów. Świat przedstawiony gier, podobnie jak onimia literacka, zwłaszcza doby klasycyzmu, uwypukla tezę o znaczeniu propriów, o ich możliwości kreowania bohatera. To znaczenie jest dwuwymiarowe, dzieje się na płaszczyźnie semantyki

znaku, a także w jego warstwie formalnej, brzmieniowej, ewokującej nowe sensy, wyobrażenia. Autorka dysertacji pisze bezpośrednio „Sama także dokładam starań, by nazwy własne nie były bez znaczenia” (s. 205). Sądzę, że to najistotniejsza z obserwacji w całej rozprawie, która może posłużyć w przyszłości za punkt wyjścia do wyjątkowo inspirujących rozważań.

Pozytywnie zaskakuje też sposób prezentacji materiału. Pierwsze analityczne rozdziały na temat onimów mają charakter bardziej onomazjologiczny niż onomastyczny, co oczywiście jest podyktowane specyfiką analizowanej przestrzeni i jej nazw. Doktorantka omawia w nich zasady funkcjonowania poszczególnych ożywionych i nieożywionych obiektów świata przedstawionego, wplatając informacje o etymologii ich nazw. W końcowej – porównawczej – części rozprawy sięga po opis kategoryzujący analizowaną materię i interpretujący uzyskane wyniki.

Pod względem językowo-stylistycznym rozprawa została przygotowana starannie, zwłaszcza w zakresie interpunkcji, a sporadyczne niemal niedoskonałości literowe czy gramatyczne nie obniżają jej wartości. Nidosyt budzi jedynie dość powtarzalna skłádnia wywodu z powtórzeniami konstrukcji z czasownikiem *być* trzeciej osoby liczby pojedynczej i mnogiej (*są* oraz *jest*), np. na s. 35, 47, 48, 52, 62, 119, 151, 155, 175, 199. Doktorantka opanowała zasady budowania dyskursu naukowego, orientuje się w literaturze przedmiotu zarówno z zakresu onomastyki literackiej, jak i uzualnej.

#### **Poniżej zamieszczam drobne uwagi szczegółowe:**

1. Na s. 30 zamieszczono zdanie: „Autorzy tekstów literackich (...) czerpią z zasobów nazw własnych już istniejących oraz z języka potocznego”, które jest nieprecyzyjne, ponieważ nie wiemy, czy Autorce chodzi o nomina propria i nomina apelatiwa czy może o potoczne nazwy własne. Ponieważ Doktorantka nie wspiera się przykładami, trudno zdecydować, co ma na myśli. W dalszej części rozważań znów pisze o języku potocznym, przy czym nie wiadomo, jak go interpretuje.

2. Doktorantka proponuje zamiast terminu *antroponim* używać pojęcia *nazwy własne postaci*, chociaż na s. 31 obok tej grupy określić oddzielnie wymienia nazwy stworzeń i mutantów, które na stronie wcześniejszej proponowała uznać za nazwy postaci, chyba że wyjaśnienie jest nazbyt mgliste.

3. Autorka stosuje nieprecyzyjne określenia i skróty myślowe. Dla przykładu na s. 46 w zdaniu „Wagę tej funkcji podkreśla ponadto niezwykła wprost frekwencja onimiczna – światy gier zasiedlone są przez ogromną liczbę zróżnicowanych obiektów....” Frekwencja onimiczna jest synonimem frekwencji obiektów, a te pojęcia nie należą do odpowiedników. Doktorantce chodzi najpewniej o liczbę nazw obiektów.

4. Na zasadzie skrótu myślowego najpewniej powstało zdanie „Jednakże w trakcie badań zauważyłam, że gracze niekiedy nawiązują do tradycyjnych polskich imion żeńskich, kiedy na przykład nazywają postaci kobiece: Astenna, Rhona, Scilla”. Te imiona nie należą do tzw. tradycyjnych imion polskich. Doktorantce chodziło najpewniej tylko o tradycyjną końcówkę rodzajową, którą mają imiona w naszej kulturze.

5. Zdanie „(...) onimy (...) nie tyle odnoszą się do istniejących denotatów, zjawisk, miejsc itp.” sugeruje, że denotat jest czymś innym niż np. miejsce, przy czym denotat w onomastyce to obiekt, do którego odsyła nazwa własna.

5. Na s. 76 i 77 mowa o funkcji aluzyjnej, w odniesieniu do której raz Autorka pisze o braku przykładów, innym razem o ośmiu przykładach odpowiedzi respondentów, które sugerują jej istnienie. Następnie konstatuje, że „nasuwa się wniosek, iż omawiana funkcja nie występuje w przypadku onimów w grach typu fantasy”. Warto było doprecyzować te dane.

6. Na s. 121 pojawia się nawiązanie do podziału nazw S. Rosponda na prymarne i sekundarne oraz composita. Warto było dodać uszczegółowienie, ilustrujące stosunek późniejszych badaczy do podziału onimów na prymarne i wtórne, dla których wszystkie propria mają charakter sekundarny w stosunku do apelatywów.

7. Doktorantka zaznacza, że nazwy szynków, gospód, karczem składające się „najczęściej z dwóch bądź trzech słów w systemie onimicznym języka polskiego pojawiły się już w drugiej połowie XIX wieku” (s. 131). Tego typu struktury są znacznie starsze i wiązać je należy z nazewnictwem aptecznym, a dokładnie z nazwami od godeł aptek lub kamienic, w których one się znajdowały.

8. W wybranych fragmentach tekstu pojawiają się powtórzenia podobnych treści, np. w rozdziale dotyczącym Neuroshimy znajdziemy zdanie informujące o tym, że przeważają tu imiona zaczerpnięte z realnego świata, najczęściej z obszaru Stanów Zjednoczonych (s. 155).

## Konkluzja

Dysertacja doktorska Patrycji Herbut w myśl 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) stanowi „oryginalne rozwiązanie problemu naukowego”, jakim jest opracowanie specyfiki nazewnictwa właściwego grom fabularnym reprezentującym dwie konwencje, fantasy oraz postapokalipsę. Zgromadzone obserwacje przyczynią się do rozwijania teorii nazw własnych z uwagi na zarówno odmienną (tj. gamerską) przestrzeń nazywania, jak i mechanizmy powoływania onimów, które – jak wykazała Doktorantka – są zdeterminowane gatunkiem środowiska gry. Pani Patrycja Herbut zgodnie z art. 187 pkt. 1 w/w Ustawy wykazuje się wiedzą z zakresu nie tylko onomastyki literackiej, lecz także i uzualnej, w tym teorii nazw własnych, klasyfikacji onimów, typologii propriów. Wobec powyższego stwierdzam, że przedłożona do oceny rozprawa spełnia wymagania stawiane pracom doktorskim i może stać się podstawą dopuszczenia Doktorantki do dalszych etapów przewodu doktorskiego, o co wnioskuję.

Olga Kotońska - Kowalska