

Patrycja Herbut

Nazwy własne w dwóch konwencjach fantastyki na przykładzie polskich gier fabularnych
Kroniki Fallathanu i Neuroshima

Streszczenie

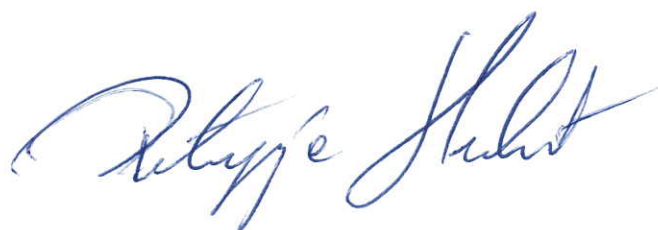
Rozprawa doktorska zatytułowana „Nazwy własne w dwóch konwencjach fantastyki na przykładzie polskich gier fabularnych *Kroniki Fallathanu i Neuroshima*” powstała w wyniku kilkuletnich badań nad onomastykonami dwu gier: *Kronik Fallathanu* ze światem fantasy oraz postapokaliptycznej *Neuroshimy*. Celem badań było ukazanie specyfiki nazewnictwa polskich fantastycznych gier fabularnych, które odpowiada konwencji gry, z kolei gatunek gry determinuje warstwę onimiczną.

Dysertacja składa się z trzech zasadniczych elementów. Pierwszy obejmuje założenia teoretyczne dotyczące tematu rozprawy. W tej części znalazł się stan badań o charakterze kontekstowym i interdyscyplinarnym, a także opis elementów gatunkowych fantasy i przestrzeni postapokaliptycznej. Na podstawie teorii nurtów onomastycznych w ujęciu Czesława Kosyła określono, które z nich obecne są w omawianych grach. Z uwagi na brak badań onomastycznych nad polskimi grammi fabularnymi, kluczowe dla rozprawy były prace dotyczące propriów w literaturze, dlatego w pracy znajdują się odwołania z jednej strony do publikacji na temat różnych rodzajów gier, światów możliwych, fantastyki jako gatunku i zjawiska kulturowego, z drugiej zaś – do prac polskich onomastów zajmujących się teorią nazewnictwa oraz analizą nazw własnych w dziełach literackich i w przestrzeni wirtualnej (np. Czesława Kosyła, Aleksandry Cieślikowej, Izabeli Domaciuk-Czarny, Małgorzaty Rutkiewicz-Hanczewskiej, Adama Siwca, Mariusza Rutkowskiego). Należało spojrzeć na przedmiot badań w szerokim kulturowo-społecznym kontekście, dlatego rozprawy takich badaczy, jak Natalia Lemann, Jerzy Zygmunt Szeja, Radosław Bomba, Olga Dawidowicz, Dobrosława Grzybkowska, Paweł Frelik czy Krzysztof M. Maj wpłynęły na pełniejsze zrozumienie i analizę onomastykonów gier.

Druga część pracy obejmuje wykaz nazw i obiektów nazewniczych w omawianych przestrzeniach, a także rozdziały poświęcone dogłębnej analizie onimii *Kronik Fallathanu* oraz

Neuroshimy. Opisane i omówione zostały nazwy własne postaci, bestii, ras, nazwy geograficzne, a także chrematonimy (w tym użytkowe). Łącznie przeanalizowano kilkaset nazw własnych, obejmujących propria korpusowe, pochodzące z podręcznika, dodatków do podręcznika *Neuroshimy*, a także *Wiki Kronik Fallathanu*. Analizie zostały poddane również dane eksperymentalne, uzyskane na podstawie specjalnie przygotowanych ankiet. W ostatnich rozdziałach znalazła się analiza komparatystyczna, która potwierdziła stawianą tezę o odpowiedności nazewnictwa względem gatunku gry. Nazewnictwo jest zróżnicowane i wymieszane, są formy rodzime i całkiem sztuczne. W *Kronikach Fallathanu* występują nazwy neologiczne i asemantyczne, zaś w *Neuroshimie* realistyczne i zaczerpnięte ze świata autentycznego.

W ostatniej części dysertacji znalazła się bibliografia, obejmująca wykaz skrótów, dwa suplementy (treść ankiety oraz wykaz ras w *Kronikach Fallathanu*), teksty źródłowe, wykaz encyklopedii, słowników i niemal 200 artykułów, rozpraw naukowych oraz materiałów wirtualnych (strony internetowe – słowniki, artykuły itd.), które stanowią nie tylko podstawę teoretyczną rozprawy, ale również stały się cennymi wskazówkami w prowadzonych rozważaniach. Szczególnie pomocne okazały się opracowania z zakresu teorii gier, nurtów onomastycznych i funkcji nazw własnych, intertekstualności, a także szeroko ujętej mitologii, wierzeń i konstrukcji światów przedstawionych. Prace te pozwoliły na wnikliwą analizę zbiorów nazw własnych oraz wyzyskanie ważnego dla rozprawy wniosku: gry niosą wiele dobrych wartości, są rozrywką niebanalną i niekiedy wymagającą, a uczestnicy rozgrywki są osobami kreatywnymi, inteligentnymi, odczytanymi i rozumiejącymi współczesną kulturę.



28.06.2023r.