

Joanna GORZELANA – Jacek MICHAŁOWSKI

Zapożyczenia, neologizmy czy archaizmy? O znaczeniu i budowie słowotwórczej określeń nazywających postacie w polskiej wersji gry internetowej *Hearthstone*

Praca przedstawia wyniki analizy słowotwórczej nazw postaci spotykanych na kartach polskiej wersji komputerowej kolekcjonerskiej gry karcianej *Hearthstone*. Wśród analizowanych określeń zwróciliśmy uwagę na budowę słowotwórczą postaci, wyodrębniając nazwy jednowyrazowe (np. *Wyżer*, *Zombiak*) i nazwy żeńskie (*Kapłanka Eluny*, *Uczennica czarownika*). W dalszej części uwzględniliśmy aspekt semantyczny określeń kart. Zauważyliśmy przy tym nazwy ewokujące czasy średniowieczne (*Czarny Rycerz*, *Giermek Argentu*) oraz rozbójników morskich (np. *Straszliwy Korsarz*, *Majtek z Południowych Mórz*), a także osoby związane z niespotykaną wiedzą (*Prorok Zagłady*, *Wiedziciel Czo*). Zwróciliśmy także uwagę na określenia archaizowane i neologizmy słowotwórcze. W załączniku dodano tabelę, która zawiera nazwy pochodne słowotwórczo.

Słowa kluczowe: gra komputerowa; postać; neologizm; archaizm

Borrowings, Neologisms or Archaisms? The Importance of Word Formation and the Construction of Terms Calling the Characters in the Web Game *Hearthstone*

The paper presents the results of the word formation analysis of common characters' names used in Polish version of the collectible card game "Hearthstone". Among the analyzed expressions we paid close attention to the formative structure of words by isolating one-word names (eg. *Wyżer* ← *Hogger*) and female names (*Kapłanka Eluny* ← *Eluny Priestess*). In the following part, we took into account the semantic aspect of the cards' terms. We noticed that the names suggest medieval times (*Czarny Rycerz* ← *The Black Knight*) and sea robbers (eg. *Straszliwy Korsarz* ← *Dread Corsair*), as well as those associated with an unparalleled knowledge (*Wiedziciel Cho* ← *Lorewalker Cho*). The attention was also drawn to archaic terms and formed neologisms. In the annex we added a table that contains the created names.

Key words: computer game; character; neologism; archaism

Celem pracy jest analiza semantyczna i słowotwórcza określeń postaci spotykanych w grze *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, która jest komputerową kolekcjonerską grą karcianą z elementami R[ole] P[laying] G[ame]. Jest to gra typu free-to-play, czyli

z bezpłatnym dostępem do wszystkich opcji¹. Podstawą niniejszej analizy są określenia osób wyekscerpowane z polskiej wersji tej gry na początku listopada 2014 roku². W tej grze komputerowej gracz mierzy się z żywym przeciwnikiem, jednocześnie mając z nim bardzo ograniczony kontakt. Gra polega na tym, że dwóch graczy na zmianę w swoich turach zagrywa karty oraz wykonuje ruchy za pomocą kart, które są już w grze oraz za pomocą bohaterów, wyposażonych w jakąś zdolność specjalną. Obecnie gra *Hearthstone* skupia ok. 20 milionów graczy z wielu krajów świata. Gra została wyprodukowana przez amerykańską firmę Blizzard Entertainment, powstała w wersji angielskojęzycznej, jednak każdy gracz może – niezależnie od miejsca, z którego gra – zainstalować wersję w jednym z dostępnych języków: chińskim, hiszpańskim, francuskim, koreańskim, niemieckim, polskim, portugalskim, rosyjskim.

Analizując polskie określenia postaci reprezentowanych przez karty do gry, zwrócimy uwagę na ich budowę słowotwórczą i znaczenie, jakie one konotują się do polskiemu odbiorcy. Dokładne zależności od angielskiego odpowiednika nie są przedmiotem tej analizy.

Można zauważyć, że większość nazw jest dwuczłściowa, zawiera rzeczownik i przydawkę, niekiedy rozbudowaną. Na 166 określeń tylko 22 są jednowyrazowe. W tej grupie spotykamy nazwy przejęte bez modyfikacji z języka angielskiego: *Alarrobot*, *Gruul*, *Stalag*, *Feugen*, *Cenarius*. Natomiast pozostałe są spolszczone bądź jako tłumaczenie, bądź przez wprowadzenie odpowiednika rodzimego. Badając strukturę polskich nazw jednowyrazowych, zauważamy pewien stopień złożoności. W tej grupie spotykamy różne jednostki o przejrzystej parafrazie słowotwórczej, zaliczyć je można do kilku kategorii słowotwórczych, np. *nomina agentis*, w której obecne są sufiksy słowotwórcze: *-yciel*, *-acz*, *-arz*: *Burzyciel* ‘ten, który burzy’; *Porywacz* ‘ten, który porywa’; *Grabarz* ‘ten, który grabi’. Można też wyodrębnić grupę *nomina attributiva* utworzoną przez sufiksy: *-arz*, *-ak*, *-ik*: *Ohydziarz* ‘ten, który jest ohydny’; *Zombiak* ‘ten, który jest jak zombi’; *Nożownik* ‘ten, który posługuje się nożem’, *Tarczownik* ‘ten, który używa tarczy’. Spotykamy też nazwy zleksykalizowane w polszczyźnie jak *Płatnerz* ‘ten, który wytwarza uzbrojenie’ oraz jedną nazwę osoby powstałą w wyniku apelatywizacji nazwy pospolitej *ognik*, która jest deminutiwem; jej użycie może sugerować małą siłę tak nazwanej postaci.

W grupie określeń jednowyrazowych obecne jest złożenie czasownika z rzeczownikiem: *Znachor* ‘ten, który zna choroby’. Nazwa ta jest obecna w polszczyźnie od dawna³, konotuje postać pozytywną. Obecne są też neologizmy ekspresywne odcza-

¹ Analizowano materiał, na podstawie strony internetowej <http://wowcenter.pl> [11.11.2014]. Angielska wersja nosi nazwę *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, używa się również nazwy *Hearthstone* albo skrótu *HS*.

² Od grudnia 2014 r. gra została wzbogacona o nowe karty, które nie zostały uwzględnione w tej analizie.

³ *Słownik języka polskiego*. T. 1–8. Red. J. KARŁOWICZ, A. KRYŃSKI, W. NIEDŹWIEDZKI. Warszawa 1900–1927. Spotykamy w nim 19 kontekstów użycia leksemu *znachor*, najczęściej z tekstów opisujących życie wiejskie, por: <http://korpusy.klf.uw.edu.pl/pl/slownik-warszawski/query/> [11.11.2014].

sownikowe powstałe w procesie derywacji wstecznej jak *Wyżer* ‘ten, co wyżera’ i *Śluzożer* ‘ten, co żre śluz’. Obie mają negatywne konotacje ze względu na pochodzenie od czasownika *żreć* stosowanego w polszczyźnie w odniesieniu do zwierząt. Kolejna, jednowyrazowa nazwa złożona pochodzi od rzeczowników *słońce* i neologizmu *wierca* ‘wierzący’: *Słońcowierca* ‘ten, który jest wiercą słońca’. O ile złożenie odczasownikowe często wprowadza nacechowanie ujemne, o tyle złożenie z dwu rzeczowników, jak *słońcowierca* w polszczyźnie uchodzi za wyszukane i sugerować może osobę waloryzowaną dodatnio. Spotykamy też jedną nazwę prefiksálną, w której morfem słowotwórczy informuje o intensywności *Arcymag* ‘największy mag’⁴. Dodajmy w tym miejscu, iż zapożyczony leksem *mag* przyjął się w języku polskim już dawno⁵.

Do jednowyrazowych rzeczowników złożonych zaliczymy także nazwę żeńską *Manoholiczka*, powstałą na bazie rzeczowników obcych⁶, która jest analogiczna do obecnego w polszczyźnie rzeczownika *alkoholiczka* – określającego kobietę uzależnioną. Nazwą żeńską jest też złożenie *Chochlistrzyni*, będące kontaminacją, gdyż derywowane zostało od rzeczowników: *chochlik* i rzeczownika *mistrzyni*. Natomiast nazwą żeńską derywowaną od nazwy męskiej jednorodzeniowej jest rzeczownik *Nowicjuszka* ← *nowicjusz*. Pozostałe nazwy żeńskie są kolokacjami o różnym stopniu złożoności.

Większość tych nazw ma swe męskie odpowiedniki w języku polskim. Do wyjątków zaliczymy zastosowane tu określenia *Wichrogniewna Harpia*, której przydawka jest złożeniem o parafrazie ‘gniewna jak wichur’. Przyjmujemy do tego znaczenie słowa *harpia* ‘złośliwy demon uosobienie wichru, później drapieżności i chciwości, przedstawiony jako skrzydlaty potwór o kobiecych twarzach i piersiach’⁷. Podobnie, mając za podstawę słowotwórczą zapożyczenie, utworzono nazwę *Sylwana Bieżywiatr*, w której przydawka dookreślająca jest złożeniem czasownika *bieżeć* i rzeczownika *wiatr*⁸. Nazwę można parafrazować ‘Sylwana, która bieży jak wiatr’, przyjmując, że wskazuje na kogoś szybkiego. Pozostałe rzeczowniki zaliczymy do nazw żeńskich, derywowanych są od nazw męskich regularnie zgodnie z systemem słowotwórczym za pomocą następujących sufiksów: *-ka*, *-ca*, *-i/yni*: *Magini* (← *mag*) *Kirin Toru*, *Mistrzyni* (← *mistrz*) *kamuflażu*, *Przywódczyni* (← *przywódca*) *kultu*, *Zbrojmistrzyni* (← *zbrojmistrz*) z *Arathi*, *Łowczyni* (← *łowca*) z *Brzytwoskórych*, *Kabalistka* (← *kabalista*) *cieni*, *Elfia Łuczniczka*

⁴ Por. GRZEGORCZYKOWA, R., PUZYNIŃA, J.: *Słowotwórstwo*. In: Gramatyka współczesnego języka polskiego. Morfologia. Pod red. R. GRZEGORCZYKOWEJ, R. LASKOWSKIEGO, H. WRÓBLA. Warszawa 1984, s. 371–372.

⁵ Rzeczownik *mag* występował w polszczyźnie już XVIII w. Por. LINDE, S. B.: *Słownik języka polskiego*. Wyd. II, t. 3. Lwów 1867, s. 22.

⁶ W opisie karty znajduje się informacja „*Stara się zerwać z nalogiem, ale wciąż szprycuje się maną, gdy ma stresujący dzień*”. <http://wowcenter.pl/Karty/244/Manoholiczka> [11.11.2014].

⁷ Por. *Słownik języka polskiego*. Pod red. M. SZYM CZAKA. T. 1, Warszawa 1995, s. 681.

⁸ Odpowiednik angielskiej nazwy karty *Sylvanas Windrunner*.

(← *łucznik*), *Kapłanka* (← *kapłan*) *Auchenaidów*, *Kapłanka* (← *kapłan*) *Eluny*, *Kapłanka* (← *kapłan*) *Straceńczego Słońca*, *Gorliwa Kapłanka* (← *kapłan*), *Monterka* (← *monter*) *smokorów*, *Nowicjuszka* (← *nowicjusz*), *Ryzykancka Rakieterka* (← *rakieter*), *Gnomka* (← *gnom*) *wynalazca*, *Uzdrowiaczka* (← *uzdrowiacz*) *Mroczołuskich*, *Naginaczka* (← *naginacz*) *zakłęb*, *Protektorka* (← *protektor*) *Słonecznej Furii*, *Strażniczka* (← *strażnik*) *światłości*, *Tycia Przywoływaczka* (← *przywoływacz*), *Nauczycielka* (← *nauczyciel*) *Purpurowych*, *Uczennica* (← *uczeń*) *czarownika*.

Żeńskie nazwy rzeczownikowe określone są bądź przymiotnikiem, bądź innym rzeczownikiem, który może wskazywać na różne rzeczywistości: na pochodzenie (*Zbrojmistrzynie z Arathi*, *Łowczyni z Brzytwoskórych*), na związek z innymi osobami (*Elfia Łuczniczka*, *Kapłanka Auchenaidów*, *Kapłanka Elun*) lub na stopień wtajemniczenia (*Uczennica czarownika*, *Powierniczka tajemnic*, *Nauczycielka Purpurowych*). Spotykamy wśród nazw też złożenia, np. *Zbrojmistrzynie* ('ta, która jest mistrzynią zbroi'); *Łowczyni z Brzytwoskórych* ('łowczyni, która pochodzi z tych, którzy mają skórę z brzytwy'); *Uzdrowiaczka Mroczołuskich* ('ta, która uzdrowia tych, co mają mroczone łuski'). W powyższych nazwach zwraca uwagę połączenie *Tycia Przywoływaczka*, zawierające w swojej nazwie przymiotnik potoczny o odcieniu ekspresywnym *tyci* 'bardzo mały pod względem rozmiarów'. Jediną nazwą odnoszącą się do postaci żeńskiej, która zawiera rzeczownik męski, jest *Młodsza Inżynier*. Męska forma jest zgodna z tradycją słowotwórstwa polskiego, gdyż w odniesieniu do niektórych nazw zawodów i stopni naukowych żeńskość jest wyrażana przez otoczenie słowotwórcze i unieruchomienie fleksji⁹.

W sumie wśród wszystkich nazw postaci w analizowanej grze występuje 25 nazw odnoszących się do kobiet. Jest ich zdecydowanie mniej niż określeń męskich. Możemy przypuszczać, że dysproporcja ta wynika z tradycyjnego taktowania istot żeńskich jako słabszych, istot, które nie są dobrymi wojownikami, a winny zajmować się czymś delikatnym i duchowym. Taką tezę potwierdzić może fakt, że w grupie polskich nazw żeńskich spotykamy trzykrotnie rzeczownik *kapłanka*, zaś nazwa męska *kapłan* w całej grze nie występuje ani razu¹⁰. Podobnie nie spotykamy w polskiej wersji męskich odpowiedników określeń *uzdrowiaczka* oraz nazw wskazują-

⁹ Por. GRZEGORCZYKOWA, R., PUZYNNINA, J.: *Słowotwórstwo*. In: Gramatyka współczesnego języka polskiego. Morfologia. Pod red. R. GRZEGORCZYKOWEJ, R. LASKOWSKIEGO, H. WRÓBLA. Warszawa 1984, s. 364. Obecnie w języku polskim istnieje coraz silniejsza tendencja do wyrażania żeńskości nazw zawodów za pomocą sufiksów. Opublikowano na ten temat Stanowisko Rady Języka Polskiego w sprawie żeńskich form nazw zawodów i tytułów przyjęte na posiedzeniu plenarnym Rady 19 marca 2012 roku: http://www.rjp.pan.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1359:stanowisko-rady-jzyka-polskiego-w-sprawie-eskich-form-nazw-zawodow-i-tytuow [11.11.2014].

¹⁰ W wersji angielskiej zaś są dwie kapłanki (*Priestess of elune*, *Young Priestess*) i dwóch kapłanów (*Auchei-nai Soul Priest*, *Cabal Shadow Priest*). Poza tym, jednym z dziewięciu dostępnych dla graczy bohaterów (będących podstawą talii) jest *Kaplan*.

cych na niepełną wiedzę: *uczennica, nowicjuszka czy Naginaczka zaklęć* oraz wspomniana nazwa *Tycia Przywoływaczka*.¹¹

Kolejne nazwy zostały pogrupowane z uwzględnieniem ich pochodzenia, znaczenia i budowy słowotwórczej.

W związku z tym, że wszystkie nazwy kart mają pierwowzór angielski, najpierw zwrócimy uwagę na te określenia, które zachowały nazwę w języku angielskim. W grupie tych zapożyczeń spotykamy karty przyjęte w niezmienionej wersji z języka angielskiego: *Edwin Van Cleef, Harrison Jones, Leeroy Jenkins, Tyrion Fordring, Kel'Thuzad, Nat Pagle*. Określenia te pełnią funkcję nazwy własnej, nie konotując dodatkowych informacji słownikowych i nie są one przedmiotem naszej analizy.

Znacznie większą grupę stanowią zapożyczenia częściowe, zawierające jeden wyraz polski lub spolszczony i drugi oryginalny. W tej grupie znalazły się określenia zawierające obcą przydawkę, która wskazuje na miejsce lub osobę: *Cień z Naxxramas, Giermek Argentu, Rozjemca Aldorów, Wieszcz z Thrallmaru, Napastnik Anub'arów, Obrońca Argusa, Prorok Velen, Protektor Argentu, Dowódca Argentu, Baron Geddon, Stróż Mogu'szanu, Władca Nerub'arów, Mag z Dalaranu, Żmij many*. Do tej grupy zaliczymy też nazwę *Tarczowy z Sen'jinu*, która powstała w efekcie substancywizacji przymiotnika *tarczowy*. Część nazw osób zawiera angielski rzeczownik i polską przydawkę, odwołuje się do miejsca lub inaczej dookreśla osobę jak: *Al'Akir Władca Wichrów, Kairn Krwawe kopyto, Tauren wojownik, Elita Kor'kronu, Ragnaros władca Ognia, Illian Burzogniewny, Baron Gedeon, Eteryiczny Arkanista, Rozjuszony Beserker, Szpikożerny ghul; Niestabilny ghul, Mag krwi Thalnos*. W grupie nazw zapożyczonych umieścimy także określenie postaci *Grommasz Pieklorycz* (← *Grommash Hellscream*). O ile druga część jest typem złożenia derywowanego od rzeczownika (*piekło*) i czasownika (*ryczeć*), o tyle pierwsza jest zapożyczeniem fonetycznym nazwy angielskiej. Jej brzmienie sugeruje parafrazę słowotwórczą 'ty, który masz gromy', ale taka parafraza nie jest zgodna z polskim system słowotwórczym. Nazwa *de facto* nie jest motywowana czasownikiem *mieć*, gdyż nie ma w polszczyźnie słowotwórczego sufiksu – *asz*. Określenie tej postaci zbudowane jest więc z neologizmów, gdyż nazwy: *grommasz* i *pieklorycz* nie występowały ani w średniowieczu, ani nie występują we współczesnej polszczyźnie ogólnej.

Spotykamy także określenia w różnym stopniu spolszczone, gdy jedna lub obie części nazwy osoby zawierają rzeczowniki obecne w ogólnej polszczyźnie lub w polskiej nomenklaturze fantasy i taktowane są przez graczy jako rodzime. W tej grupie znajdują się następujące nazwania postaci: *Agent WW:7, Beztwarzowy Manipulator, Komandos Gromdardy, Yeti z Zimnych Wichrów, Akolita bólu, Arcymag Antonidas, Druid Szponów, Trędowaty gnom, Goblinski ochroniarz, Kobold geomanta, Ogr z Gła-*

¹¹ Inaczej w literaturze fantasy por. SAPKOWSKI, A.: *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini: kompendium wiedzy o literaturze fantasy*. Warszawa 2001, s. 157–162.

zograbych, Ogrzy mag, Kamienioskóry gargulec, Baron Zerwikrusz Strażnik Srebrnej Luny, Gelbin Mekanownik, Berserker z Gurubaszi, Berserker z Amani, Golem zbożowy, Tajemny golem, Wojenny golem, Szalejący worgen, Worgen dywersant; Żywiołak mrozu, Żywiołak ognia, Żywiołak wody, Żywiołak ziemi, Wyzwolony Żywiołak, Błogosławiony Czempion, Czempion Wichrogradu, Elitarny Taureński Czempion oraz Zbir spółki Gitgeszeft (← *Venture Co. Mercenary*). Intrygujące jest ostatnie określenie – zawiera nazwę obcą nie pochodzącą z oryginalnej karty angielskiej. Neologizm *Gitgeszeft* jest złożeniem wzorowanym na polskiej wersji języka jidis, bazującej na niemieckim: *git* (← *Gut*) i *geszeft* (← *Geschäft*), i konotuje określenie dobrego interesu, jednak połączonnie z rzeczownikiem *zbir* wskazuje na osobę będącą niebezpiecznym oszustem.

W związku z tym, że gra, z której pochodzą karty, polega na walce z przeciwnikiem, obecne są w niej postaci kojarzące się w naszej kulturze z walką. Szlachetną osobą, przestrzegającą kodeksu honorowego jest rycerz. Spotykamy 5 określeń postaci zawierających w nazwie rzeczownik *rycerz*: *Czarny Rycerz*, *Widmowy Rycerz*, *Krwawy Rycerz*, *Rycerz Srebrnej Dłoni*, *Rycerz z Wichrogradu*. Nazwy te rozbudowane są na wzór polskich średniowiecznych określeń, które odwołują się do rycerskich przydomków i wskazują na wygląd (*czarny*), na skuteczność walki (*krwawy*) czy pochodzenie (z *Wichrogradu*). Dodajmy, że określenie *wichrogród* jest złożeniem odrzeczownikowym motywowanym dwoma rzeczownikami *wicher* i *gród*. Ten drugi jest nazwą słowiańską obecną w średniowiecznej Polsce i będącą do dziś podstawą słowotwórczą polskich miejscowości¹². Neologizm jest więc motywowany kulturowo. Z kulturą rycerską wiązać można też określenie *Piechur ze złoty ch Włości*, które także informuje o pochodzeniu osoby, wskazując na *włości* – czyli własność ziemską. Również wyrażenie *Szkarlatny Krzyżowiec* wiąże się semantycznie z rycerstwem, gdyż zawiera określenie *krzyżowiec* – przypominające rycerzy, którzy uczestniczyli w średniowiecznych wyprawach krzyżowych. Pomocnikiem rycerza bywał giermek, do niego nawiązuje nazwa *Giermek Argentu*. Zastosowanie tego słowa, które do języka polskiego przeniknęło z węgierskiego już w średniowieczu, także odnosi się do czasów dawnych. Zarówno rzeczownik *rycerz* jak i *giermek* pełnią funkcję historycyzmów¹³. W odniesieniu do powyższych nazw można mówić o stylizacji archaicznnej przez odwołania do średniowiecznej kultury.

Na odwagę i męstwo wskazuje także nazwa *Tauren wojownik*, gdzie obok angielskiej części nazwy (*Tauren*) pojawia się określenie *wojownik*, które informuje, że bohater walczy. Niemotywowane słowotwórczo, ale także zrozumiałe przez Polaka i konotujące zmaganie z nieprzyjacielem, są takie rzeczowniki zapożyczone obecne w polskim słownictwie wojskowym jak: *sierżant*, *komandos*, *agent*. Pierw-

¹² Np. Gródek, Grodziec, Grodowiec, Grodziszczce, Grodzisk Wielkopolski czy Nowogród Bobrzański.

¹³ Termin historycyzm stosuje jak: MISTRİK, J.: *Stylistyka*. Bratislava 1985, s. 73. W stylistyce polskiej najczęściej takie jednostki określane bywają archaizmami rzeczowymi (KURKOWSKA H., SKORUPKA S.: *Stylistyka polska. Zarys*. Wyd. IV, Warszawa 2001, s. 70).

szy z wymienionych tworzy nazwę *Grubiański sierżant*, wskazującą na niemilego podoficera, natomiast kolejne na nieustraszonych żołnierzy do zadań specjalnych. Rozszerzenia tych nazw dopełnia skojarzenia z odwagą i męstwem. *Komandos Gromdardy* to 'komandos, który ma petardy jak gromy', gdyż neologizm *gromdardy* zbudowany jest na bazie rzeczownika *grom* i uciętego rzeczownika *petarda*. Nazwa *Agent WW:7* kojarzy się z filmowym Jamesem Bondem agentem 007. Jako nazwę kojarzącą się ze służbami mundurowymi można potraktować też określenie *Nadiskrownik Opilek*. Rzeczownik *nadiskrownik* powstał na wzór takich stopni policyjnych jak *nadinspektor* czy *nadkomisarz* i konotuje osobę zajmującą się obroną ładu.

Do zwycięstwa nawiązuje spolszczone zapożyczenie *czempion* (← *champion*), które jest elementem 3 określeń: *Czempion Wichrogródu*, *Elitarny Taureński Czempion* i *Błogosławiony Czempion*. Rozbudowana nazwa niesie informacje dodatkowe, wskazujące bądź na przynależność (*Taureński*, *Wichrogród*), bądź wskazuje na jego dobroczynność niosącą innym błogosławieństwo. Polską nazwą związaną z przewodnictwem w walce są rzeczowniki *władca*, np. *Władca Areny* informujący o przestąpieniu władania oraz rzeczownik *wódz*, który tworzy nazwę *Wódz Mroźnych Wilków*, wskazując na to, kim kieruje osoba. Z kierowaniem wiążą się też nazwy zbudowane wokół rzeczownika *dowódca*: *Dowódca Argentu*, *Dowódca Wojennej Pieśni* i *Dowódca Rajdu* – nie wskazują one bezpośrednio na przewodzenie w walce. Pierwsza informuje o organizacji, druga odnosi się tylko do pieśni określanej przymiotnikiem *wojenna*, natomiast połączenie z rzeczownikiem *rajd* niesie w Polsce skojarzenia z wyjazdem turystycznym, nie zaś z wyprawą wojenną. W tłumaczeniu zastosowano tu podobne brzmienie polskiej nazwy rzeczownika *rajd* i angielskiej (← *raid*). Zapożyczeniem (węgierskim) utrzymującym się w Polsce jest rzeczownik *herszt* niosący także informacje o przewodzeniu, zaś nazwa *Herszt kręgu Nieskornych* wskazuje, że dowodzi on osobami, które są niechętnie do posłuchu.

W polu semantycznym osób związanych z walką umieścimy też rzeczowniki: *zabójca* – *Zabójca z Krukowiska* i *skrytobójca* – *Cierpliwy skrytobójca*. Nazwy te określają tych, którzy zabijają w sposób jawny lub ukryty. Zabijanie na czyjeś zlecenie w sposób okrutny konotuje nazwa *Siepacz z Mroźnych Wilków*. Zauważmy, że w tej grupie w rozszerzeniu jednoznacznej nazwy pojawia się określenia miejsca, podobnie jak w innych nazwach wskazujących na wykonywanie czynności militarnych, np. *Strzelec z Żelaznej Kuźni*. Z kuźnią wiąże się też określenie *Mściwy kowal*, który konotuje niebezpiecznego rzemieślnika związanego z wyrobem broni.

Wyodrębnioną przez twórców kart jest kategoria *pirat* wskazująca na osoby, które uprawiają rozbój na morzach – czyli piractwo. Wśród kart jest to 6 określeń złożonych z rzeczownika i przydawki. Rzeczowniki te nie są w polszczyźnie neologizmami, mogą wskazywać na osoby żyjące na statku pirackim: *kapitan* (2×), *korsarz* (2×), *majtek*, *grabieżca*. Rozbudowane przydawki dokładniej określają obraz tych postaci, mogą przy tym utrzymywać neutralne nacechowanie stylistyczne: *Kapitan Zielonoskóry*, *Kapitan Południowych Mórz*, *Majtek z Południowych Mórz*. Rzeczow-

niki nazywające osoby, które są przestępcami (*korsarz* i *grabieżca*) są dodatkowo dookreślone w taki sposób, by podkreślić ich negatywną ocenę albo przez jeden wyraz (*Straszliwy Korsarz*), albo przez rozbudowaną przydawkę dopełnieniową konotującą rozbój (*Korsarz Krwawych Żagli*, *Grabieżca Krwawych Żagli*). Z środowiskiem piratów wiązać można też postać *Morski olbrzym*, której nazwa jest derywowana od rzeczownika *morze* i przymiotnika *olbrzymi*. Informuje ona, że morze jest naturalnym środowiskiem postaci, która jest nienaturalnie duża. Spotykamy też inne karty *olbrzyma* określane przymiotnikami odrzeczownikowymi. Wskazują one na *góry* i *ogień* jako podstawę słowotwórczą: *Górski olbrzym* i *Ognisty olbrzym*. Pierwsza informuje o miejscu przebywania, a druga charakteryzuje wygląd.

Współczesne zmagania przeciwników wykorzystują wiedzę, stąd wśród kart spotykamy określenia osób, które związane są w jakiś sposób z nauką, w tej grupie są też określenia żeńskie. Na profesjonalizm wskazują nazwy *Młodsza Inżynier* i *Technik kontroli umysłu*. Złożona przydawka *kontrola umysłu* charakteryzująca rzeczownik *technik* informuje o tym, że postać jest specjalistą od kontrolowania umysłu. O związkach z nauką i konstrukcjami technicznymi mówią określenia: *Szalony naukowiec* i *Szalony alchemik*. Obie nazwy zawierając przydawkę *szalony*, informują o nieprzewidywalności osób, które mają wiedzę. Zagrożenie, jakie wynika z przypadkowej działalności destrukcyjnej, wprowadzają też nazwy *Szalony bombarz*, która informuje o tym, że postać umieszcza bomby w sposób przypadkowy, zaś *Dziki Piromanta* wskazuje na osobę niebezpieczną, postępującą w sposób samowolny.

Wielką wiedzę sugeruje rzeczownik *mistrz*, który buduje określenia *Ranny mistrz ostrzy* i *Mistrz miecznictwa*. Obie związane są z orężem – tak jak omawiane już złożenie *Zbrojmistrzyni z Arathi*. Kontekstowo jednak określenie *mistrz* odnosi się do wiedzy ograniczonej tylko do uzbrojenia. Szerszy zakres wiedzy i możliwości jej wykorzystywania mają osoby nazywane rzeczownikiem *mag*: *Ogrzy mag*, *Sędziwy mag*, *Arcymag*. Użyte przydawki nie zawężają zakresu wiedzy, jedynie informują o przynależności do kategorii ogrów lub mówią o doświadczeniu, gdyż takie konotacje niesie przedrostek *arcy-* i rzeczownik *sędziwy*¹⁴. Podobnie w polskiej kulturze kojarzony z niedostępną dla innych wiedzą jest *prorok*. Wśród kart obecne są dwie nazwy zawierające ten rzeczownik: *Prorok zagłady* i *Prorok Velen*. Polskimi określeniami osób mających wiedzę są też nazwy *Widzący z Kręgu Ziemi* i *Wiedziciel Czo*. Pierwsza z nich – będąca formalnie imiesłowem czasownika *widzieć* – oznacza osobę, mającą zdolność poznawania zmysłem wzroku, zaś druga derywowana od czasownika *wiedzieć*, opatrzona została przydawką *Czo*, która oddaje fonetycznie angielską nazwę *Cho*, a ta sugeruje kulturę Dalekiego Wschodu. W polskiej wersji może jednak nieść konotacje humorystyczne przez skojarzenie z polskim zaim-

¹⁴ Leksem powstał wskutek fałszywego skojarzenia przymiotnika treściowego *szady* ‘siwy’ z sędzią – *sędziwy*. Por. KLEMENSIEWICZ, Z., LEHR-SPLAWIŃSKI, T., URBAŃCZYK S.: *Gramatyka historyczna języka polskiego*. Warszawa 1964, s. 229.

kiem pytajnym „co”. Całość można więc parafrazować ‘ten, który coś wie’. O wiedzy może także informować przydawka w nazwie osoby, np. *Drzewiec Wiedzy*, rzeczownik *drzewiec* derywowany jest od rzeczownika *drzewo*. Karta ta została zaklasyfikowana przez twórców do kategorii druidów podobnie jak nazwa *Drzewiec Wojny* czy *Druid Szponów*, które sugerują nie tyle wiedzę, ile gotowość do walki. Umiejętność walki z magią zapowiada określenie *Łamacz zaklęć*, pochodzące od czasownika *łamać*. Wielką władzę ma też osoba, będąca zwierchnikiem śmierci – zwana *Pan śmierci*. Na pewną wiedzę i doświadczenie mogą wskazywać też nazwy zawierające określenie przedrostkowe *prastary* ‘bardzo stary’. Spotykamy nazwy: *Prastary obserwator*, *Prastary gorzelnik*. Pierwszy wskazuje na tego, kto *obserwuje*, a drugi na osobę związaną z *gorzelnią* i wyrobem *gorzałki*. Ta druga motywacja wiąże się też z określeniem *Dziarski gorzelnik*, wskazując na osobę pełną siły witalnej. Dodajmy tu, że leksem *gorzelnik* może się także kojarzyć polskiemu odbiorcy z osobą lubiącą pić alkohol.

W związku z atakami nieprzyjacielskimi pojawiła się potrzeba obrony. Są specjalne osoby, których nazwy wskazują na wyspecjalizowanie w różnych formach ochrony i opieki. W tej grupie umieścimy nazwy rodzime: *nadzorca* (*Świątynny nadzorca*, *Okrutny nadzorca*), *opiekun* (*Opiekun gaju*), *strażnik* (*Strażnik Królów*, *Strażnik Srebrnej Luny*), *obrońca* (*Żelaznokory Obrońca*), *ochroniarz* (*Gobliński Ochroniarz*). Pełne określenia wskazują na zakres swej działalności, miejsce obrony (*świątynia*, *gaj*) lub osobę (*król*, *goblin*, *Srebrna Luna*) albo specjalne właściwości postaci (*okrutny*, *żelaznokory*).

Wśród osób znajdują się nazwy związane z tradycyjnymi wierzeniami jak *chochlik* ‘psotny duszek’ i *diablik* ‘mały diabeł’: *Płomienny chochlik* i *Pyłowy diablik*. Obie nazwy wskazują na istotę małą, która ma upodobanie w tym, aby szkodzić innym. Określenie *płomienny* i *pyłowy* może wskazywać na ich wygląd. Do wierzeń może także nawiązywać określenie *Upiór many* (← *Mana Wraith*), w którym leksem *upiór* wskazuje na rodzaj ducha związanego ze swym zmarłym ciałem¹⁵, zaś druga nazwa to *Stwór z moczarów* wskazująca na bliżej nieokreśloną postać z terenów zwanych moczarami. Nazwy te są obecne w polszczyźnie od dawna¹⁶.

Wśród nazw, na jakie warto zwrócić uwagę, znajduje się określenie *krasnulud*, które powstało na drodze derywacji wstecznej od neologizmu *krasnuludek* wprowadzonego do polszczyzny w XIX wieku przez Marię Konopnicką. Forma zawierająca sufiks deminutywny *-ek* sugerowała osobę małą i kojarzyła się z bajkowością. Natomiast nowa nazwa *Krasnulud z Czarnorytnych*¹⁷ nie niesie takich konotacji. Leksem

¹⁵ ‘Wg dawnych wierzeń ludowych: zmarły chodzący po nocy, duszący ludzi i wypijający z nich krew’. *Słownik języka polskiego*. Pod red. M. SZYMCHAKA, t. 3. Warszawa 1995, s. 565.

¹⁶ Podane są w słowniku z początku XIX wieku. Por. LINDE, S. B.: *Słownik języka polskiego*. Wyd. II, Lwów 1867, t. 5, s. 491 i t. 6, s. 154.

¹⁷ Jest strażnikiem *rudy czarnorytu*. <http://wowcenter.pl/Karty/239/Krasnulud-z-Czarnorytnych> [11.11.2014].

krasnolud został wprowadzony do polskiej literatury fantasy przez tłumaczkę powieści Johna R. R. Tolkiena Marię Skibniewską¹⁸. Podobnie może być znane polskiemu graczowi określenie *Melko Gromillo*, gdyż nazwa *Gromillo* obecna była w powieściach przygodowych o Panu Samochodziku Zbigniewa Nienackiego¹⁹. Dodajmy, że określenia *Gromillo* nie poświadczają ani współczesne, ani historyczne źródła dotyczące polskich nazw osobowych. Nazwa może być motywowana rzeczownikiem *grom* jak średniowieczne imiona (np. *Gromek*, *Gromko*)²⁰ i sufiksem *-llo*, analogicznym do występującego w określeniu polskiego króla – Jagiełło. Dodajmy przy tym, że leksem *Melko* można traktować jako formację analogiczną do średniowiecznych imion *Mieszko* czy *Miłko*, spotykanych do dziś w Polsce²¹. Nazwanie osoby określeniem *Melko Gromillo* jest przykładem wprowadzenia antroponimu analogicznego do nazwy średniowiecznej.

Podsumowując, zauważmy, iż twórcy polskich nazw w grze komputerowej *Hearthstone* najczęściej tworzą nazwy z odwołaniem do polskiego systemu słotwórczego z końcówkami charakterystycznymi dla sufiksów w kategorii *nomina agentis* (*-arz*, *-acz*, *-yciel*), *nomina attributiva* (*-ak*, *-ik*) czy żeńskich (*-ka*, *-yni*). W końcowej tabeli zestawiono wszystkie określenia postaci z gry, także nieomówione w powyższym tekście. Zauważmy przy tym, że twórcy polskojęzycznych określeń kart nawet wprowadzając złożenia wykorzystują ogólne mechanizmy słotwórcze stosowane w polszczyźnie już w XVIII w. przez poetów²², a pojawiające się neologizmy są formacjami potencjalnymi języka polskiego, czyli wyrazami urabiającymi seryjnie według jakiegoś żywotnego we współczesnej polszczyźnie modelu²³. Niektóre nazwy – jak *Melko Gromillo* – będąc neologizmami, powstały na wzór określeń średniowiecznych, są więc stylizowane na określenia archaiczne. Inne, nawiązując do określenia angielskiego, wprowadzają struktury rodzime jak *Czempion Wichrogradu*. Mimo zachowania form zgodnych z systemem językowym, spotykamy się z ogromnym bogactwem znaczeniowym i zróżnicowaniem słotwórczym powstałych nazw polskich. O bogactwie formalnym może świadczyć poniższa

¹⁸ Por. TOLKIEN, J. R. R.: *Hobbita czyli tam i powrotem*. Tłum. M. SKIBNIEWSKA, Warszawa 1960.

¹⁹ Stefan Gromillo był wujem głównego bohatera i twórcą niezwykłego samochodu. Por. NIENACKI, Z.: *Wyspa złoczyńców*. Pierwsze wyd. 1964.

²⁰ Por. *Słownik staropolskich nazw osobowych*. Pod red. TASZYCKIEGO, W. T. II, zeszyt. 2. Wrocław 1969, s. 207.

²¹ Por. *Słownik staropolskich nazw osobowych*. Pod red. TASZYCKIEGO, W. T. III, zeszyt 3, K1–M, Wrocław 1971–1973, s. 511; *Słownik imion współcześnie w Polsce używanych*. Wyd. RYMUT, K. Kraków 1995, s. 285.

²² Por. GORZELANA, J.: *Przymiotniki złożone w poezji Jana Pawła Woronicza*. In: Z zagadnień leksykalno-semantycznych: materiały trzeciej konferencji językoznawczej Profesora Bogusława Krei. Gdańsk, 2007. Pod red. MILEWSKIEJ, B., RZEDZICKIEJ, S. Gdańsk 2009, s. 383–390.; GOŻELANA, J.: *Izbranye poëtičeskie neologizmy Joannja Pavla Voroniča na fone standartov epochi Prosvješčenija*. In: Slovo i slovar'. Sbornik naučnih trudov po leksikografii. Red. L. V. RYČKOVA, I. A. USAČENKO. Grodno 2009, s. 90–93.

²³ KURKOWSKA, H. SKORUPKA, S.: *Stylistyka polska. Zarys*. Wyd. IV. Warszawa 2001, s. 81.

tabela, w której przyjęto motywację bezpośrednią derywatów, przykładowo *krasnolud* ← *krasnoludek* (nie zaś ← *krasny* + *lud* + *ek*), nazwy żeńskie podano jako derywaty od męskich także wtedy, gdy są nazwami pochodnymi od nazw złożonych – zgodnie z najprostszą parafrazą.

Zestawienie formacji określających nazwy postaci motywowanych słowotwórczo w grze <i>Hearthstone: Heroes of Warcraft</i> ²⁴									
Prefiks	Interfiks	Sufiks	Derywacja wsteczna	Rdzeń rzeczownikowy	Rdzeń rzeczownikowy	Rdzeń czasownikowy	Rdzeń czasownikowy	Rdzeń przymiotnikowy	Przykłady
arcy-				+					<i>arcymag</i>
nad-		-ownik		+					<i>nadiskrownik</i>
pra-								+	<i>prastary</i>
	-o-	-ca				+		+	<i>skrytobójca</i>
	-o-	-ca		+	+				<i>słońcowierca</i>
	-o-		+	+		+			<i>śluzożer</i>
	-o-		+	+		+			<i>piekłorycz</i>
	-y-			+		+			<i>bieżywiatr</i>
	-o-			+	+				<i>wichrogród</i>
	-o-		+						<i>krasnolud</i>
	-o-	-i			+			+	<i>mrocznoluski</i>
	-o-	-y			+			+	<i>zielonoskóry</i>
	-o-	-y		+				+	<i>światłociemny</i>
	-o-	-y		+	+				<i>kamienioskóry, żelaznokory, glazograby</i>
	-o-	-ny		+	+				<i>wichrogniewny, brzytwoskórny</i>
	-o-	-ny		+		+			<i>szpikożerny</i>
	-o-	-ny				+		+	<i>czarnorytny</i>
	-i-		+			+	+		<i>zerwikrusz</i>
			+	+		+			<i>znachor</i>
		-owiec				+			<i>wędrowiec</i>
		-owiec		+					<i>naukowiec</i>
		-ownik		+					<i>tarczownik, nożownik</i>
		-ak		+					<i>zombiak</i>
		-arz		+					<i>bombiarz</i>
		-ca		+					<i>rozjemca, grabieżca</i>
		-ec		+					<i>drzewiec</i>
		-ik		+					<i>gorzelnik, strażnik, alchemik</i>
		-ik		+					<i>ognik, diablik, chochlik</i>
		-ur		+					<i>piechur</i>

Zestawienie formacji określających nazwy postaci motywowanych słowotwórczo w grze <i>Hearthstone: Heroes of Warcraft</i> ²⁵									
Prefiks	Interfiks	Sufiks	Derywacja wsteczna	Rdzeń rzeczownikowy	Rdzeń rzeczownikowy	Rdzeń czasownikowy	Rdzeń czasownikowy	Rdzeń przymiotnikowy	Przykłady
		-arz				+			<i>grabarz, ochroniarz</i>
		-acz				+			<i>porywacz, poszukiwacz, siepacz, zbieracz, łamacz</i>
		-ator				+			<i>obserwator, licytator, manipulator</i>
		-ca				+			<i>zabójca,łowca, obrońca, mówca, nadzorca</i>
		-ec				+			<i>jeździec, strzelec</i>
		-ek				+			<i>opilek</i>
		-er				+			<i>treser</i>
		-ik				+			<i>wojownik, napastnik</i>
		-un				+			<i>opiekun</i>
		-yciel				+			<i>burzyciel, wiedziiciel</i>
			+			+			<i>wódz, stwór, wyżer</i>
		-ka		+					<i>nauczycielka, nowicjuszka, kabalistka, łuczniczka, kapłanka, monterka, rakietka, gnomka, uzdrowiacza, nagiacza, protektorka, strażniczka, powierniczka, manocholiczka, przywoływaczka,</i>
		-ini/ /-yni		+					<i>łowczyni, magini, mistrzynie, przywódczyni, zbrojmistrzynie, chochlistrzyni</i>
		-ica		+					<i>uczennica</i>
		-iec						+	<i>krzyżowiec</i>
		-arz						+	<i>ohydziarz</i>
			+					+	<i>olbrzym</i>

Joanna Gorzelana

University Of Zielona Góra, Institute of Polish Studies,
Faculty of Humanities, Zielona Góra, Poland
J.Gorzelana@ifp.uz.zgora.pl

Jacek Michałowski

Adam Mickiewicz University of Poznań,
Faculty of Mathematics and Computer Science,
Poznań, Poland
jm33906.st@amu.edu.pl