

Sylwia Smyl

## **Językowy obraz kobiety – użytkownicy serwisu internetowego „Grzenda.pl” (na podstawie netonimii)**

### **Wstęp**

Badania dotyczące językowego obrazu świata były regularnie prowadzone nie tylko przez uczonych polskich, ale również amerykańskich czy niemieckich już od XIX wieku. Przywołać należy tutaj takie nazwiska, jak Johann Gottfried Herder, Wilhelm Humboldt, Leo Weisgerber, Edward Sapir czy Benjamin Lee Whorf. W Polsce wzmożone zainteresowanie tą problematyką można zauważyć od lat 80. XX wieku, co zaowocowało powstaniem wielu prac teoretycznych o charakterze językoznawczym. Ich autorami są między innymi: Jerzy Bartmiński<sup>1</sup>, Ryszard Tokarski<sup>2</sup>, Katarzyna Mosiołek-Kłosińska<sup>3</sup>, Janusz Anusiewicz<sup>4</sup>, Jolanta Maćkiewicz<sup>5</sup>, Augustyn Mańczyk<sup>6</sup>. Pojęcie językowego obrazu świata (JOS) można zdefiniować jako zbiór

---

<sup>1</sup> J. Bartmiński, *Językowe podstawy obrazu świata*, Lublin 2006.

<sup>2</sup> R. Tokarski, *Słownictwo jako interpretacja świata*, w: *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, wyd. 3, Lublin 2010, s. 343–370.

<sup>3</sup> K. Mosiołek-Kłosińska, *Językowy obraz nowej polskiej polityki*, „Polonistyka” 2002, z. 6, s. 367–370.

<sup>4</sup> J. Anusiewicz, A. Dąbrowska, M. Fleisher, *Językowy obraz świata i kultura. Projekt koncepcji badawczej*, „Język a Kultura”, t. 13: *Językowy obraz świata i kultura*, red. A. Dąbrowska, J. Anusiewicz, Wrocław 2000, s. 11–44.

<sup>5</sup> J. Maćkiewicz, *Co to jest językowy obraz świata*, „Etnolingwistyka” 1999, nr 11, s. 7–24.

<sup>6</sup> A. Mańczyk, *Wspólnota językowa i jej obraz świata. Krytyczne uwagi do teorii językowej Leo Weisgerbera*, Zielona Góra 1982.

poglądów o rzeczywistości, mający swe odbicie w języku narodowym czy też języku grup społecznych, charakteryzujący się swoistą „interpretacją rzeczywistości, którą można ująć w postaci zespołu sądów o świecie”<sup>7</sup>.

Na gruncie językoznawstwa polskiego przedmiotem badań dotyczących JOS-u coraz częściej staje się tematyka związana z kobiecością. W przeciągu ostatnich kilkunastu lat powstały liczne prace badawcze analizujące językowy sposób przedstawiania kobiety w tekstach potocznych, kulturze, reklamie czy Internecie<sup>8</sup>. Sieć WWW okazała się niezwykle interesująca dla językoznawców, gdyż współcześnie to właśnie Internet szczególnie chętnie wykorzystywany jest jako narzędzie komunikacji. Przedmiotem niniejszego artykułu jest w związku z tym rekonstrukcja językowego obrazu kobiety w Internecie na podstawie analizy nazw własnych występujących w serwisie „Grzenda.pl”.

## Nazwy własne

Nauka zwana onomastyką (grec. *onyma* ‘imię’) jest działem językoznawstwa obejmującym badania nad nazwami własnymi. Jak pisze w swoim artykule Zofia Kaleta, celem onomastyki „jest objaśnianie pochodzenia nazw własnych, ich budowy językowej, znaczeń, jakie wyrażały lub wyrażają, badanie ich historii oraz ewolucji systemu nazwowniczego, wreszcie sposobu funkcjonowania w języku i w społeczeństwie dawniej i dziś”<sup>9</sup>. Nazwy własne wskazują i oznaczają dany

---

<sup>7</sup> J. Bartmiński, *Punkt widzenia, perspektywa, językowy obraz świata*, w: *Językowy obraz świata*, red. J. Bartmiński, Lublin 1999, s. 110.

<sup>8</sup> Por. przykładowo: K. Długosz, *Językowy obraz kobiety i mężczyzny w polszczyźnie potocznej*, „Prace Filologiczne” 2000, t. 45, s. 121–131; J. Piotrowska, *Obraz kobiety w przysłowiach, metaforach, anegdotach, powiedzeniach; Obraz kobiety w dowcipach*, [http://www.feminoteka.pl/readarticle.php?article\\_id=5](http://www.feminoteka.pl/readarticle.php?article_id=5) [dostęp: 22.04.2015]; S. Włodyga, *Językowy obraz kobiety w kulturze: kobieta fatalna, wamp* [http://stacjakultura.pl/1,3,1604,Jezykowy\\_obraz\\_kobiety\\_w\\_kulturze\\_Kobieta\\_fatalna\\_wamp,1,artykul.html](http://stacjakultura.pl/1,3,1604,Jezykowy_obraz_kobiety_w_kulturze_Kobieta_fatalna_wamp,1,artykul.html) [dostęp: 22.04.2015]; K. Hadała, *Dziewczyny nie dla idiotów! Językowy obraz kobiety w reklamie*, [http://www.signs.pl/files/pdf/signs\\_dziewczyny\\_nie\\_dla\\_idiotow.pdf](http://www.signs.pl/files/pdf/signs_dziewczyny_nie_dla_idiotow.pdf) [dostęp: 22.04.2015].

<sup>9</sup> Z. Kaleta, *Teoria nazw własnych*, w: *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków 1998, s. 15–16.

obiekt w celu jego identyfikacji oraz odróżnienia od innych. Pomiedzy obiektem a indywidualnym onimem zachodzi bezpośredni związek nazywany denotacją lub referencją, który jest związkiem stałym<sup>10</sup>. Pomimo że nomina propria cechuje charakter jednostkowy i indywidualny, daną nazwę własną może mieć więcej niż jeden referent, a więc różne obiekty bywają określane taką samą nazwą. Jest to możliwe dzięki temu, iż określony onim za każdym razem odnosi się do innego, niepowtarzalnego obiektu, co wymaga od odbiorcy posiadania określonej wiedzy referencjalnej<sup>11</sup>. Każda nazwa własna pełni określone funkcje (role odgrywane w komunikacji społecznej) wobec danego elementu. Jej prymarnym zadaniem jest identyfikacja określonego obiektu, będącego denotatem nazwy, a więc funkcja identyfikacyjna, zwana również deiktyczną. Ponadto dla onimów charakterystyczne są funkcje deskrypcyjna, ekspresywna, impresywna, poetycka, niekiedy także aluzyjna i pamiątkowa<sup>12</sup>.

Nazwy własne występują również w Internecie, gdzie tworzone są (zarówno w sposób spontaniczny, jak też wymagający opanowania określonych kompetencji językowych) przez internautów jako użytkowników Sieci. Nie doczekały się jednak całościowego usystematyzowania. Magdalena Graf jako odrębną klasę onimiczną wyszczególniła jedynie nazwy stron internetowych<sup>13</sup> oraz adresy poczty elektronicznej, które umieściła w obrębie chrematonimów. Zapropozowała, aby poprzez połączenie terminu *onyma* oraz członu *e-* nadać im miano *e-nimów*. Za traktowaniem nazw stron internetowych jako

---

<sup>10</sup> *Ibidem*, s. 17–18.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 32.

<sup>12</sup> M. Rutkowski, *Wstępna charakterystyka funkcji nazw własnych*, „Onomastica” 2001, t. 46, s. 13–26.

<sup>13</sup> Marian Bugajski w artykule *Strona internetowa jako przedmiot badań językoznawczych* przytacza za *Praktycznym słownikiem współczesnej polszczyzny* (red. H. Zgólkowa) następującą definicję strony internetowej: ‘dokument zapisany w formacie czytelnym dla przeglądarek internetowych (zazwyczaj w formacie HTML), dostępny do powszechnego użytku w sieci Internet poprzez przeglądarki WWW; może zawierać tekst, grafikę lub inne obiekty multimedialne: statyczny lub tworzony dynamicznie’ (M. Bugajski, *Strona internetowa jako przedmiot badań językoznawczych*, w: *WWW – w sieci metafor: strona internetowa jako przedmiot badań naukowych*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wrocław 2008, s. 290). Strona internetowa nazywana jest również serwisem internetowym lub witryną internetową. Takie też rozumienie przyjmuję w niniejszym artykule.

odrębnej kategorii onomastycznej przemawia fakt, iż denotaty ich mają charakter jednostkowy: są niepowtarzalne i niemożliwe do powielenia. Na podstawie analizy ponad 500 nazw stron internetowych Graf wskazała mechanizmy ich budowania: posługiwanie się wyrazem pospolitym, wyrażeniami oraz zwrotami wskazującymi na tematykę danej strony, używanie nazwy własnej lub zestawianie kilku powyższych składników<sup>14</sup>.

Termin *e-nim* nie jest jednak trwale zakotwiczony w słownictwie onomastycznym. Proponuję więc objęcie ogromnej klasy wszystkich nazw własnych występujących w Internecie wspólnym pojęciem *netonimy*. Nazwę tę tworzę w sposób analogiczny do rozwiązania Graf, zestawiając termin *onyma* oraz człon *net-* pochodzący od wyrazu *Internet* i oznaczający w słownictwie informatycznym sieć komputerową, co stanowi odwołanie do wirtualnego charakteru tego nazewnictwa proprialnego.

### ***Grzenda.pl* – charakterystyka specyfiki serwisu**

*Grzenda.pl* to serwis przeznaczony dla kobiet, w którego skład wchodzi portale związane z tematyką uważaną za kobiecą. *Grzenda*, zarówno poprzez logotyp, jak i swoją nazwę (z ironiczną zmianą pisowni), nawiązuje do *grzędę* rozumianej jako drażek, na którym w kurniku odpoczywa domowe ptactwo, czyli kury<sup>15</sup>. W tym przypadku *kurami* są użytkownicy tego serwisu, a więc kobiety, często w sposób stereotypowy nazywane *kurami domowymi*. Tak też bywają określane w obrębie omawianej strony przedstawicielki płci żeńskiej, co ma tu jednak wydźwięk humorystyczny oraz oddaje ironiczny stosunek do stereotypu.

---

<sup>14</sup> M. Graf, *E-nimy jako nowa kategoria nazewnicza*, w: *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn 2003, s. 639.

<sup>15</sup> Por. definicję leksemu w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* [dalej: USJP], red. S. Dubisz, t. 1–4, Warszawa 2003, wersja online: <http://usjp.pwn.pl> [dostęp: 9.07.2015]: ‘żerdź, drażek, pręt, na którym odpoczywa ptactwo domowe’.

Ryc. 1. Logotyp serwisu *Grzenda.pl*<sup>16</sup>

Na stronie internetowej serwisu odnaleźć można następujący opis:

Grzenda.pl to okresowo mniej lub bardziej zwariowany „ni to portal, ni to wydra” dla ceniących sobie dystans do Realu i dobrą zabawę kobietek...ale i facetów też [...]. W 2002 roku powstała strona jako miejsce działania grupy artystycznej Grzenda.pl. Grupa zawiązała się w pubie Alchemia, podczas walnego zgromadzenia matek przy piwie. Wszystkie członkinie ówczesnej grzendy były samotnymi mamuškami, „nieco” zwariowanymi, a pierwszym wspólnym projektem był „Casting na Nowego Tatę”. Oczywiście projekt był ironiczny, mamuški były wystawione jak produkt, kandydaci musieli wypełniać formularze, dokumentacja z korespondencji i randek dostępna była na stronie. Pub Alchemia sponsorował piwo na randkach;) <sup>17</sup>.

Obecnie na *Grzende* składają się portale *Antykoncepcja Game*, *Brukowiec Prawdziwej Kobiety* i *Kwoka Center* oraz *A'kysz*. Projekt *Antykoncepcja Game* jest rozwijany sukcesywnie od 8 marca 2005 roku. Gra była wtedy pokazywana i reklamowana w piętnastu centrach handlowych w różnych miastach Polski i poza nią <sup>18</sup>. Przestrzeń gry określana jest jako „nierzeczywista rzeczywistość”. Aby ją rozpocząć, należy stoczyć grę wstępną z plemnikami za pomocą różnorodnej broni. Przegrana decyduje o wejściu na kolejny poziom, którym jest ciąża, a tym samym – początek wirtualnego życia w wirtualnym mieście. Gracz staje się wtedy niewrażliwy na plemniki, a w Sieci zaczyna się rozwijać jego cyberdziecko. Od tego momentu można codziennie oglądać postęp wirtualnej ciąży na USG, należy też pełnić wszelkie obowiązki rodzica – „chodzić” na wizyty do ginekologa czy dogadzać zachciankom dziecka, które ma dużą samoświadomość. Po dziewięciu miesiącach ciąży odbywa się poród – wówczas zadaniem gracza jest udanie się do szpitala i wybranie jednego z wariantów

<sup>16</sup> Źródło: <http://www.grzenda.pl> [dostęp: 9.07.2015].

<sup>17</sup> <http://grzenda.pl/onas.php> [dostęp: 7.04.2015].

<sup>18</sup> <http://grzenda.pl/onas.php> [dostęp: 7.04.2015].

porodu. Po nim należy nadać dziecku imię, zrobić zdjęcie oraz opanować takie umiejętności, jak karmienie, przewijanie i wychowywanie<sup>19</sup>.

Nazwa gry pełni funkcję identyfikującą, informując użytkowniczki o charakterze podejmowanego przedsięwzięcia. Bez antykoncepcji, którą w tym przypadku jest walka z plemnikami za pomocą różnego rodzaju broni palnej, jedyne, czego można się spodziewać, to wirtualna ciąża. Kreator *proprium Antykoncepcja Game* zastosował popularny schemat zestawienia polskiego oraz angielskiego leksemu z wykorzystaniem obcego szyku składniowego. Szereg nazw występujących w obrębie serwisu to onimy powstałe w wyniku podobnych gier językowych.

### **Teoria gier onimicznych**

Teorię gier onimicznych przedstawiła Małgorzata Rutkiewicz-Hanczewska w artykule *Nazewnictwo uzualne a teoria gier – próba typologizacji gier onimicznych*<sup>20</sup>. Badaczka wskazuje w nim, iż we współczesnej kulturze pojęcie *gry* łączy się coraz częściej ze zjawiskami językowymi dotyczącymi semantyki tekstu oraz uwarunkowaniami użytkowania języka w kontekście komunikacyjnym. Autorka, za Ewą Jędrzejko, definiuje grę językową jako „szczególny sposób organizacji środków z różnych poziomów systemu językowego, uwzględniający także cały kulturowy polisystem ich możliwych – pośrednich lub bezpośrednich – odniesień ekstratekstualnych”<sup>21</sup>. Rutkiewicz-Hanczewska zaznacza, że w przypadku nazw własnych o rodzaju gry decyduje głównie typ interakcji, a więc relacji między uczestnikami aktu komunikacyjnego, w wyniku czego powstaje dana jednostka onimiczna. Na podstawie elementów gier onimicznych badaczka dokonuje typologizacji gier nazewniczych. Ze względu na cel gry, a więc jej funkcje, wyszczególnia:

---

<sup>19</sup> <http://grzenda.pl/antykoncepcja/opisgry.php> [dostęp: 7.04.2015].

<sup>20</sup> M. Rutkiewicz-Hanczewska, *Nazewnictwo uzualne a teoria gier – próba typologizacji gier onimicznych*, „Onomastica” 2007, t. 52, s. 5–24.

<sup>21</sup> *Ibidem*, s. 5–6.

1. gry użytkowe – nazwy oznaczające obiekt;
2. gry perswazyjne – ich celem jest oddziaływanie na użytkownika, w ich obrębie autorka wydziela jeszcze gry intencyjne;
3. gry ludyczne – bardzo często konstruowane poprzez różnego rodzaju aluzje, trawestacje, stylizacje i pastisze.

Ze względu na sposób powoływania nazw własnych o charakterze gier onimicznych wyodrębnia również dwa inne typy:

1. gry aferentne – powstają wskutek przyjęcia określonych reguł tworzenia danych onimów, a więc proces nazwotwórczy przebiega od istniejących zasad kreowania nazwy do jej realizacji (w ten sposób powstają niektóre zoonimy); mamy tu więc do czynienia z wypełnianiem konkretnego schematu;

2. gry eferentne – o ich strukturze decyduje wyłącznie kreator nazwy oraz charakter denotatu, brak w tym wypadku jakichkolwiek reguł ograniczających twórcę; w ten sposób powstają nazwy handlowe.

Na pograniczu obu grup istnieją jeszcze onimy zaliczane do gier neutralnych, w których nominacja nie jest w żaden sposób określona ani zależna od kogokolwiek. Co więcej, nazwy te powstają bardzo często w sposób spontaniczny, a ich twórca nie jest świadomy dokonywanego przez siebie aktu nazwotwórczego. Rutkiewicz-Hanczewska dzieli także gry językowe ze względu na rodzaj tekstów nazewniczych. Wyszczególnia tutaj:

1. gry intertekstualne – powstają wskutek odwołań do istniejących już tekstów, czy to przez ich zaadaptowanie, czy też przez pośrednią aluzję do nazwy pierwotnej, np. *Syberia* – nazwa ogrodu za miastem lub *Królewska* – nazwa apteki na osiedlu *Stefana Batorego*; w ich obrębie istnieją również gry ikoniczne reprezentowane np. przez parodię – *Rozmowy w tloku* – oraz gry o charakterze imitacji kreowane w sposób sztuczny na wzór istniejących już jednostek onimicznych, np. *Bezczelnicki*;

2. gry kontekstualne – są to nazwy określające konteksty, np. o charakterze kulturowym, zwykle związane z przeszłością narodu – *Park Zwycięstwa*;

3. gry metatekstualne – nazwa określa sposób nominacji danego denotatu lub relacje zachodzące między denotatem a nazwą, np. *Bez Nazwy* lub *Baby Shop*<sup>22</sup>.

### Nazwy własne w *Grzenda.pl*

Społeczność wirtualnych mam skupiona jest w *V-mieście* (*Wirtualnym Mieście*), gdzie każdy z graczy może mieć własne mieszkanie. W mieście tym, jak przystało na „prawdziwą” metropolię, istnieje szereg instytucji: *V-sklep*, gdzie można zakupić ubrania, meble, akcesoria i zabawki dla dzieci, *V-Galeria Złote Bobasy*, w której wielcy projektanci mają butik i sprzedają ubrania *Nowej Generacji* oraz żywność marki *Grzender* (nazwa *Złote Bobasy* powstała dzięki wykorzystaniu gry onimicznej o wymiarze ludycznym i nawiązuje do warszawskich *Złotych Tarasów*), a także *V-Policja*, pilnująca porządku na czacie i w *Wirtualnym Mieście*. Wymienione nazwy „wyposażone” zostały w człon *v-* świadczący o wirtualnym charakterze wykreowanej przestrzeni. W *V-mieście* stworzono również: *Kantor* sprzedający walutę społeczności *Grzenda.pl* – plemniki, *Sąd Antykonceptyjny*, w którym rozpatrywane są wszelkiego rodzaju petycje wnoszone przez graczy (np. o umorzenie alimentów), *s-Bank*, gdzie – dzięki lokatom – można pomnażać posiadane środki pieniężne, *Pośredniak* z ofertami pracy w mieście (zauważyć należy, że nie użyto tu nazwy *Biuro Pośrednictwa Pracy*, lecz jej kolokwialnego odpowiednika, co znów ma wydzźwięk żartobliwy i nawiązuje do potocznej, codziennej sfery życia),

---

<sup>22</sup> *Ibidem*, s. 5–24. O grach językowych Rutkiewicz-Hanczewska pisała również w artykule *Intertekstualne gry onimiczne w przestrzeni dawnego i współczesnego miasta*, w: *Język, społeczeństwo, wartości*, red. E. Laskowska, I. Benenowska, M. Jaracz, Bydgoszcz 2008, s. 367–376. Zagadnienie to poruszali także: M. Jarzębski, *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*, w: *Problemy odbioru i odbiorcy*, red. T. Bujnicki, J. Sławiński, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1977, s. 23–46; E. Jędrzejko, *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 121–127; *eadem*, *Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych*, w: *Gry w języku*, s. 65–77; I. Loewe, *Reklama zaprasza do gry, czyli o czym, jak i o co gra się w tekście reklamowym*, w: *Gry w języku*, s. 99–108.



*Urząd Stanu Cywilnego*, którego pracownicy zajmują się wirtualnymi ślubami, rozwodami, nadawaniem imion i nazwisk dzieciom oraz ich zmienianiem, czy *Sieciowy Dom Dziecka* (semantyka słowa *sieciowy* wskazuje na fakt, iż jest to dom dziecka funkcjonujący w Sieci, czyli przestrzeni wirtualnej – do adopcji można bowiem oddać swoje wirtualne dziecko czy ciążę, można je także adoptować). Działa tam także *Edu-grzenda*, czyli wirtualna szkoła, w której gracze zdobywają doświadczenie, *Grzendolotek* (nazwa odwołująca się do *Totolotka* stworzona również poprzez ludyczną grę językową) oraz wtórny rynek mieszkań – *Grzendka.pl Nieruchomości* (analogicznie do *Gratka.pl*). Wszystkie wymienione instytucje z realnej rzeczywistości zostały przeniesione do świata wirtualnego i dopasowane do charakteru opisywanej społeczności. Mieszkańcy *V-miasta* mają nawet swoją gazetę nazwaną *Anty-gazetką* (*Anty-* – nawiązanie do nazwy portalu) oraz telewizję *TVG* (połączenie skrótu *TV* i litery *G* odnoszącej się do nazwy całego serwisu).

W *Wirtualnym Mieście* użytkowniczki mają do dyspozycji również trzynaście osiedli, mogą więc wybrać miejsce swojego wirtualnego zamieszkania. Pierwszym z nich jest *Warszawka*. Ze względu na wykorzystanie istniejącego już tekstu nazewniczego onim ten zakwalifikować można do grupy intertekstualnych gier onimicznych. Nazwa *Warszawa* została bowiem poddana transformacji strukturalnej za pomocą sufiksu *-ka* i oznaczać zaczęła nie – tak jak pierwotnie – miasto, lecz osiedle funkcjonujące w cyberprzestrzeni. Jest to jednocześnie nawiązanie kulturowe, gdyż *warszawka* to negatywnie nacechowane określenie mieszkańców stolicy. Twórcy serwisu po raz kolejny przywołują więc stereotyp po to, aby go wyśmiać i złamać. Za pomocą tego samego schematu stworzone zostały dwie inne nazwy: *Nataszków* oraz *Krakówek*. Poza nimi istnieją jeszcze: *Zielony Jajniczek* (nawiązanie do ogólnej tematyki portalu oraz do modnego w nazwach osiedli nurtu ekologicznego<sup>23</sup>), *Na Zakręcie*, *Jajifornia* (onim zbudowany za pomocą tego samego schematu co nazwa *Kalifornia* i w sposób aluzyjny się do niej odwołujący), *Hollylódź* (kontaminacja słów

---

<sup>23</sup> Są to onimy, które swoją semantyką odwołują się do zieleni, przyrody, ekologii; por. <http://www.pfpp.com.pl/pl/nieruchomoci-mainmenu-66/41-nieruchomoci/291-ekologiczne-i-intrygujce-czyli-jak-powstaj-nazwy-nowych-osiedli.html> [dostęp: 9.07.2015].

*Hollywood* oraz *Łódź*), *Ko-Chai* (onim stworzony na wzór słownictwa azjatyckiego, który fonicznie oznacza ‘kochaj’), *Blizna*, *Laguna*, *Los Małżeles* (nawiązanie do *Los Angeles* i rdzenia słów *małżeństwo*, *małżonek*, *małżonka*) oraz *Ałaji Mohave* (*Mohave* to plemię północno-amerykańskich Indian, natomiast znaczenie leksemu *Ałaji* nie jest znane, można się jedynie domyślać, że stanowi zapis fonetyczny słowa, którym przypuszczalnie mogliby się porozumiewać rdzenni mieszkańcy Ameryki). Szczególnie interesujący jest tu *Mamchatan*, będący aluzją do nazwy nowojorskiej dzielnicy *Manhattan*. W postaci „spolszczonej” stanowi on złożenie homonimicznego członu *Mam-* (od *mama*, co sugeruje przestrzeń zdominowaną przez wirtualne mamy, lub od czasownika *mieć*) i komponentu *chat-* (od *chata*). Gra onimiczna dodatkowo „komplikuje się” tu dzięki napięciu semantycznemu między znaczeniami ‘Chaty mam[usiek]’ i ‘Mamy chatę [potocznie ‘mieszkanie’]’.

Na każdym osiedlu są również ulice, których nazwy pogrupować można w kilka pól semantycznych związanych z płcią, seksem i rozrodnością oraz – jako ich konsekwencją – z małymi dziećmi. Nawiązują one zatem do:

1. kobiecości – *Administratorek*, *Ciotki Chichotki*, *Feministki Niezłomnej*, *Hormonalna*, *Kocice*, *Łonowa*, *Menstruacyjna*, *Solidarności Jajnikowej*;

2. płciowości – *Bezpłciowa*, *Falliczna*, *Innej Orientacji*, *Spermostrada* (analogicznie do *autostrada*), *Waginy*;

3. relacji damsko-męskich – *Małżeńska*, *Przedmałżeńska*, *Skok w Bok*;

4. erotycznej przyjemności – *Dwuznaczna*, *Półwysep Rozkoszy*, *Rozkoszna*, *Upojnych Nocy*;

5. części ciała jako erotycznych atrybutów kobiecości i męskości – *Kolanko*, *Wąsik*;

6. plemnika – *Broken Plemnik* (połączenie angielskiego i polskiego leksemu), *Plem Fiction* (nawiązanie do tytułu filmu *Pulp Fiction* – kolejna ludyczna gra językowa o charakterze intertekstualnym), *Plemnika Napoleonego*, *Pogromców Plemnika*, *Ubitego Plemnika*, *Wściekłego Plemnika*;

7. ciąży – *9 i 1/2 miesiąca* (dodatkowo aluzja do tytułu filmu *9 i 1/2 tygodnia* ze słynną sceną erotyczną – następny przykład ludycznej gry

językowej o charakterze intertekstualnym), *Antykoncepcyjna*, *Bezplodna*, *Bociana*, *Ciąży Spożywczej* (eufemistyczne określenie otyłości brzusznej), *Embrionowa*, *Kapusty*, *Prenatalna*, *Przy Nadziei*, *Ultrasonograficzna*, *Wpadka*, *Zapłodnionej Komórki*, *Zapłodnionych* (nazwy ulic *Bociana* i *Kapusty* są odzwierciedleniem potocznego, ludowego sposobu myślenia, zgodnie z którym dzieci zostawia w kapuście bocian);

8. porodu – *Położnicza*, *Porodowa*;

9. akcesoriów dziecięcych i dzieci – *Baby Boom* (zapożyczenie określające krótkotrwały wzrost liczby urodzeń w danym czasie), *Bliźniacza*, *Dwujajowa*, *Dzieciata*, *Misiowa*, *Pachnącej Pieluchy*, *Pieluszkowa*, *Skarbusiów*, *Smoczkowa*;

10. dziecięcego jedzenia – *Deserek*, *Jogurtowa*.

Dodatkowo nazwy ulic dotyczą:

1. przestrzeni – *Aleja Gwiazd*, *Aleja Zakątek*, *Działkowa*, *Mielizna*, *Nadmorska*, *Na Wzgórzu*, *Ogrodowa*, *Port USB*, *Przy Plaży*, *Piąta Avenue*, *Wschodnia Avenue*, *Zachodnia Avenue*, *69 Avenue* (cykl onimów naśladujących angielskie i amerykańskie nazewnictwo; człon *Avenue* w nazwach ulic znaleźć można również w Australii), *Zatoka Ud*;

2. gry – *Bidzia* oraz *Bidziu Square* (obie nazwy wykorzystują antronim – imię ulubionej zabawki wirtualnego dziecka), *Grzendowa*, *Obrońców Jaja* (aluzja do pierwszego etapu gry – obrony jajeczka przed plemnikami), *Virtualna*.

Ponadto kreatorzy nazw ulic występujących w Wirtualnym Mieście posłużyli się do ich stworzenia określeniami prymarnie wartościującymi (*Zajefajna*, *Spoko*) oraz nazwami cech wyglądu i charakteru sekundarnie aksjologicznymi (*Sztywna*, *Leniwa*, *Cicha*, *Grzeczna*, *Rumiana*, *Opalona*, *Przystojniaka*). Pojawiły się także netonimy swą semantyką nawiązujące do pozytywnie wartościowanej ekologii – ulice *Fiołkowa* i *Zielonkawa*.

Podjmując walkę z plemnikami, na portalu *Antykoncepcja Game* można wybrać jedno z czterech wcieleń kobiety. Określane są one jako:

1. *Elegantka* – łatwo zaprzyjaźnia się z plemnikiem i jest przewrotna;
2. *Agentka* – szybka, zwinna, sprawna, używa broni *Shotgun Deathplemnic*;
3. *Komandos* – wysportowana, umie się dobrze maskować, posługuje się karabinem o nazwie *Plemantiterror*;
4. *Kura Domowa* – zaprawiona w długoletnich walkach z plemnikami, przywódczyni stada i głowa rodziny – jej głównym atrybutem jest wałek kuchenny *Samozapłon*.

### ***Brukowiec Prawdziwej Kobiety, Kwoka Center i A'kysz***

Drugą częścią serwisu *Grzenda.pl* są portale *Brukowiec Prawdziwej Kobiety* i *Kwoka Center*. *Brukowiec* powszechnie uważa się za pejoratywne określenie czasopisma podającego wątpliwe, sensacyjne informacje<sup>24</sup>. Użycie tej nazwy mogłoby więc sugerować, iż portal jest mało wiarygodny, jednakże jego twórcy po raz kolejny posługują się stereotypem w sposób ironiczny. Logotyp natomiast wykorzystuje szpilkę – element kobiecej garderoby: but na wysokim, wąskim obcasie jako atrybut „prawdziwej kobiety”. W dodatku szpilka płonie, co uaktywnia znaczenie wyrazu *napalony* z niskiego rejestru leksykalnego polszczyzny<sup>25</sup>.



Ryc. 2. Logotyp działu *Brukowiec Prawdziwej Kobiety*<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Por. definicję leksemu w USJP: *pot. pogard.* ‘czasopismo niepoważne, podające głównie wiadomości codzienne, mało ważne, sensacyjne i nie zawsze prawdziwe’ [dostęp: 9.07.2015].

<sup>25</sup> Por. artykuł hasłowy *napalony* w USJP: *posp.* ‘mający ogromną ochotę na coś, zwłaszcza pobudzony zmysłowo; podniecony’ [dostęp: 9.07.2015].

<sup>26</sup> Źródło: <http://www.grzenda.pl/brukowiec> [dostęp: 9.07.2015].

W obrębie *Brukowca* funkcjonują takie działy, jak *Szybkie ploty*, *Kurze pazury* (umieszczane są tam felietony pisane „z pazurem” przez kury, a więc kobiety), *Moda*, *Kultura*, *Design*.

Z kolei *Kwoka Center* odzwierciedla wykorzystywanie stereotypu kobiety jako kury domowej.



Ryc. 3. Logotyp działu *Kwoka Center*<sup>27</sup>

Można tu poczytać o *Podróżach*, pooglądać kulinarne popisy informatyków w *Garnku z gwiazdami*, stworzono również *Sexmagazine* oraz *Kącik Koguta* (jest coś dla kur, musi być także dla koguta, czyli mężczyzny jako przedstawiciela „grzendowej” mniejszości).

Ostatnim portalem funkcjonującym w obrębie *Grzendy* jest *A'kysz*, czyli *Aktualna Komunikacyjna Platforma Społeczności Zapłodnionych*. Jest to „serwis społecznościowy”, na którym użytkowniczki *Grzendy* mogą się wzajemnie poznać i wymienić nie tylko grzendowymi doświadczeniami.

### **Językowy obraz kobiety – użytkowniczkki serwisu internetowego *Grzenda.pl***

Pomimo że w obrębie serwisu *Grzenda.pl* nie pojawia się dużo apelatywów i przymiotników nazywających kobiety, można na podstawie neTONIMÓW w nim występujących nakreślić obraz użytkowniczki wspomnianej strony internetowej. Przede wszystkim uznać ją trzeba za feministkę – świadczy o tym chociażby nazwa jednej z ulic w *Wirtualnym Mieście – Feministki Niezlomnej*, ale też i charakter podejmowanego przez kobietę gracza przedsięwzięcia. Pierwszym etapem gry, jak już wspomniano, jest walka przedstawicielki płci

<sup>27</sup> Źródło: <http://www.grzenda.pl/kwoka>.

żeńskej z plemnikiem jako jej największym wrogiem. Kobieta jest przy tym ukazana jako osoba samowystarczalna, niepotrzebująca mężczyzny, a nawet przewyższająca go – to ona bowiem jako *Kura Domowa* bądź *Kwoka* jest głową rodziny, która w swoich działaniach solidaryzuje się z innymi przedstawicielkami płci pięknej (jedna z ulic nosi nazwę *Solidarności Jajnikowej*). Jej podstawowym zadaniem i głównym obowiązkiem jest wydanie na świat potomstwa i jego wychowanie. Obszar jej zainteresowań nie wykracza poza sferę, którą zwykło się uważać za opanowaną głównie przez kobiety. Zajmują ją plotki,

moda, kultura, design. Lubi także podróże, gotowanie, nieobce są jej tematy związane z seksualnością. Określana jest również jako *Elegantka*, której atrybut stanowią szpilki – symbol „prawdziwej” kobiety.

Obraz kobiety w serwisie *Grzenda.pl* jest zatem wyraziście stereotypowy. Stereotypy dotyczące pań wykorzystuje się tu jednak nie w celu ich powielenia, lecz ukazania dystansu do nich, wyśmiania i wykpienia. To kobiety bowiem są twórcami przywoływanej strony internetowej i same nazywają się „kurami domowymi”. *Wirtualne Miasto* i jego użytkowniczki można więc uznać za swoistą mikrospołeczność połączoną nie tylko wspólnym celem i przestrzenią gry, ale także **sposobem kreowania netonimów** występujących w jej obrębie. Wszystkie analizowane propria nawiązują zaś semantycznie do dowcipnie, z przymrużeniem oka traktowanej sfery związanej z kobiecością.

### **Bibliografia**

- Anusiewicz J., Dąbrowska A., Fleisher M., *Językowy obraz świata i kultura. Projekt koncepcji badawczej*, „Język a Kultura”, t. 13: *Językowy obraz świata i kultura*, red. A. Dąbrowska, J. Anusiewicz, Wrocław 2000, s. 11–44.
- Bartmiński J., *Językowe podstawy obrazu świata*, Lublin 2006.
- Bartmiński J., *Punkt widzenia, perspektywa, językowy obraz świata*, w: *Językowy obraz świata*, red. J. Bartmiński, Lublin 1999, s. 103–120.
- Bugajski M., *Strona internetowa jako przedmiot badań językoznawczych*,

- w: *WWW – w sieci metafor. Strona internetowa jako przedmiot badań językoznawczych*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wrocław 2008, s. 289–297.
- Długosz K., *Językowy obraz kobiety i mężczyzny w polszczyźnie potocznej*, „Prace Filologiczne” 2000, t. 45, s. 121–131.
- Graf M., *E-nimy jako nowa kategoria nazewnicza*, w: *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn 2003, s. 639–643.
- Hadala K., *Dziewczyny nie dla idiotów! Językowy obraz kobiety w reklamie*, [http://www.signs.pl/files/pdf/signs\\_dziewczyny\\_nie\\_dla\\_idiotow.pdf](http://www.signs.pl/files/pdf/signs_dziewczyny_nie_dla_idiotow.pdf) [dostęp: 22.04.2015].
- Jarzębski M., *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*, w: *Problemy odbioru i odbiorcy*, red. T. Bujnicki, J. Sławiński, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1977, s. 23–46.
- Jędrzejko E., *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 121–127.
- Jędrzejko E., *Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 65–77.
- Kaleta Z., *Teoria nazw własnych*, w: *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków 1998, s. 15–36.
- Loewe I., *Reklama zaprasza do gry, czyli o czym, jak i o co gra się w tekście reklamowym*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 99–108.
- Maćkiewicz J., *Co to jest językowy obraz świata*, „Etnolingwistyka” 1999, nr 11, s. 7–24.
- Mańczyk A., *Wspólnota językowa i jej obraz świata. Krytyczne uwagi do teorii językowej Leo Weisgerbera*, Zielona Góra 1982.
- Mosiółka-Kłosińska K., *Językowy obraz nowej polskiej polityki*, „Polonistyka” 2002, z. 6, s. 367–370.
- Piotrowska J., *Obraz kobiety w przysłowia, metaforach, anegdotach, powiedzeniach; Obraz kobiety w dowcipach*, <http://www.feminoteka.pl/>

readarticle.php?article\_id=5 [dostęp: 22.04.2015].

Rutkiewicz-Hanczewska M., *Intertekstualne gry onimiczne w przestrzeni dawnego i współczesnego miasta*, w: *Język, społeczeństwo, wartości*, red. E. Laskowska, I. Benenowska, M. Jaracz, Bydgoszcz 2008, s. 367–376.

Rutkiewicz-Hanczewska M., *Nazewnictwo uzualne a teoria gier – próba typologizacji gier onimicznych*, „*Onomastica*” 2007, t. 52, s. 5–24.

Rutkowski M., *Wstępna charakterystyka funkcji nazw własnych*, „*Onomastica*” 2001, t. 46, s. 7–29.

Tokarski R., *Słownictwo jako interpretacja świata*, w: *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Lublin 2010, s. 343–370.

*Uniwersalny słownik języka polskiego*, red. S. Dubisz, t. 1–4, Warszawa 2003, wersja online: <http://usjp.pwn.pl> [dostęp: 9.07.2015].

Włodyga S., *Językowy obraz kobiety w kulturze: kobieta fatalna, wamp* [http://stacjakultura.pl/1,3,1604,Jezykowy\\_obraz\\_kobiety\\_w\\_kulturze\\_Kobieta\\_fatalna\\_wamp,1,artykul.html](http://stacjakultura.pl/1,3,1604,Jezykowy_obraz_kobiety_w_kulturze_Kobieta_fatalna_wamp,1,artykul.html) [dostęp: 22.04.2015].

<http://www.pfpp.com.pl/pl/nieruchomoci-mainmenu-66/41-nieruchomoci/291-ekologiczne-i-intrygujce-czyli-jak-powstaj-nazwy-nowych-osiedli.html> [dostęp: 9.07.2015].

### **Linguistic picture of the woman – user of the web portal ‘Grzenda.pl’ (based on netonyms)**

#### SUMMARY

The goal of the article is to describe linguistic picture of the woman in base of proper names in web portal ‘Grzenda.pl’, which is intended for women. All of onyms in it’s range are created by linguistic game. This article presents the current results of analysis those proper names. The author of the article attempts to verify who is woman – user of ‘Grzenda.pl’ portal.

**Key words:** woman, linguistic picture of the world, onymic game, Internet.



O Autorce:

Sylwia Smyl - absolwentka filologii polskiej  
na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.  
Interesuje ją wpływ nowych mediów na rozwój współ-  
czesnego języka polskiego.

E-mail: [smysylwia@gmail.com](mailto:smysylwia@gmail.com)