

Bartosz Kossakowski
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski, Olsztyn
ORCID: 0000-0003-2686-2760
e-mail: kossakowskib@wp

Zaburzenia mowy u wybranych bohaterów serii gier komputerowych Baldur's Gate

Speech disorders in the game of Baldur's Gate series heroes

Baldur's Gate game series belong to the RPG classics. The world that is presented in them is based on AD&D rules of the second edition. In addition, they represent a genre known as high fantasy. It presents the metamorphosis of characters – ordinary people become heroes. They were not born as heroes. This means that they are not impeccable, without defects or disabilities. In this way they diverge from the classic, epic characters of the hero. Their weaknesses make them more human and thus closer to the real world. Of course, these imperfections concern different spheres. This analysis focuses on the linguistic manifestations of speech disorders of some characters. Problems related to speech do not only concern the language culture, but they also include disorders that are interesting from the point of view of speech therapy (corrective and artistic therapy pathologies, including glottologopedics, balbutologopedics and neurologopedics). The material for the analysis was obtained from scripts of dialogues and audio material from the games: Baldur's Gate (including Baldur's Gate: Tales of the SwordCoast) and Baldur's Gate II (including Baldur's Gate II: Bhaal's Throne), in full Polish language versions (acting dubbing and tensions). The description uses the case study method.

Słowa kluczowe: logopedia, studium przypadku, jąkanie, norma wymawianiowa, wady wymowy, zaburzenia mowy
Key words: speech therapy, case study, stuttering, pronunciation standard, speech defects, speech disorders

1. Wprowadzenie

Gry z serii *Baldur's Gate* należą do klasyki RPG. Świat przedstawiony opiera się w nich na regułach AD&D drugiej edycji. Oprócz tego reprezentują gatunek określany jako *high fantasy*. Jednym z jego konstytutywnych wyznaczników jest metamorfoza postaci – zwykli ludzie stają się bohaterami. Nie urodzili się jako herosi. Nie są nieskazitelni, pozbawieni wad ani ułomności. Odbiegają od klasycznych, epickich wzorów bohatera. Słabości

czynią ich bliższymi światu realnemu. Oczywiście te niedoskonałości dotyczą różnych sfer. Do podjęcia tematu zachęcał fakt, iż pomimo upływu lat, seria gier *Baldur's Gate* cieszy się ogromną popularnością i nie była jeszcze badana pod względem językowym. Warto ponadto zauważyć, że niewiele gier na polskim rynku ma tak znakomity dubbing¹. Opracowaniem polskiej wersji językowej zajęło się studio Start International Polska, a reżyserował Paweł Galia.

Niniejszy tekst ma pokazać zaburzenia mowy u postaci pojawiających się w serii gier *Baldur's Gate*. Materiał językowy pozyskano z *Sagi Baldur's Gate: Baldur's Gate, Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy, Baldur's Gate II, Baldur's Gate II: Tron Bhaala*. Zebranie materiału, który stał się przedmiotem analizy, przebiegało w dwu etapach. Pierwszym było wydobycie plików dźwiękowych zawierających nagrania głosu postaci, drugim ekskercpcja wszystkich drzewek dialogowych². Wykorzystano program DLTC Editor Pro V.74.b³ autorstwa Avengersa. Drzewka dialogowe, wraz z innymi informacjami tekstowymi oraz graficznymi, zostały zapisane w plikach z rozszerzeniem *.bif* (*bioware infiniti*⁴). Następnie dokonano analizy ilościowej i jakościowej mowy bohaterów gier, która – wraz z informacjami pozyskanymi z fabuły gry – pozwoliła określić zaburzenia mowy i komunikacji w poszczególnych przypadkach. Postacie zostały zaprojektowane w ramach określonego scenariusza, przez co uzyskane dane nie zawsze były pełne. Wymusiło to przyjęcie pewnych przypuszczeń, dlatego założono, że jeżeli bohater nie wspomina np. o swojej wadze słuchu, nikt inny też o tym nie mówi albo taka informacja nie jest podana w fabule czy biografii, to dana postać mieści się w normach przyjętych w naszej rzeczywistości. Kolejne założenie wynikało z reguł przyjętych w grze. Jeśli na osobę, u której podejrzewamy zaburzenia (w tym psychiczne), nie działa żaden czar (zwój, eliksir itp.) uzdrawiający, uznano, że zaburzenie to nie jest pochodzenia magicznego, tzn. rządzi się prawami naszego świata. Tak zebrany materiał został opracowany przy pomocy metody studium przypadku.

¹ W pierwszej części gry głosu użyczyło 35 zawodowych aktorów.

² „Drzewko dialogowe” to ograniczony zbiór zdań, jakie może wybrać gracz w rozmowie z bohaterem niezależnym. Wybór jednej opcji często blokuje inne. Analiza dialogu pomogła w diagnozie przypadku Khalida, gdzie „zacięcia” i powtórzenia sylab były odnotowane w tekście.

³ Program ten wykorzystywany jest przy tworzeniu fanowskich modyfikacji gier, tzw. moddów.

⁴ Gra wykorzystuje silnik graficzny BioWare Infinity Engine. Silnik został stworzony specjalnie dla gry *Battleground Infinity*, która finalnie stała się grą *Baldur's Gate*.

2. Studium przypadku jako metoda badawcza

Słownik socjologiczny Krzysztofa Olechnickiego i Pawła Załęckiego podaje następującą definicję: „szczegółowa w miarę kompletna i wyczerpująca problem badawczy naukowa analiza, szczególnego zjawiska, obiektu lub sytuacji; uważa się, że pojedyncze studia indywidualnego przypadku – w próbach uogólnienia wypływających z niego wniosków badawczych na szerszą skalę – nie dostarczają reprezentatywnych i wiarygodnych uogólnień” (Olechnicki, Załęcki 2004: 207). *Słownik socjologii i nauk społecznych* uzupełnia podaną wyżej definicję: „[...] kryteria decydującego o wyborze przypadku lub przypadków stanowią zasadniczą część projektu badawczego i mają istotne znaczenie dla zachowania rygorów naukowych [...]. Metody stosowane w trakcie gromadzenia informacji są po części konsekwencją dostępności informacji oraz zgody badanych” (Kapciak 2012: 369). Istotną przy zastosowaniu tej metody jest możliwość selektywnego doboru narzędzi. Nie ma potrzeby przeprowadzania wszystkich badań wstępnych, podstawowych, uzupełniających oraz wykonywania badań specjalistycznych. Dzięki takiemu podejściu nie wydłuża się okres diagnozowania. Agnieszka Banaszkiewicz podkreśla zalety tej metody. Diagnoza będąca efektem pogłębionych studiów teoretycznych jest szersza i znacznie bardziej dociekliwa niż ta przebiegająca według ściśle określonego schematu (Banaszkiewicz 2015: 365). Taka metoda pozwala na opis objawów, patogenezy, czynników mających wpływ na zaburzenie, konsekwencji i rokowań.

Autorka wymienia metody zbierania materiałów: wywiad narracyjny, obserwację uczestniczącą, analizę dokumentów (Banaszkiewicz 2015). Oczywiście, pewne ograniczenie (świat gry) nie pozwala na zastosowanie wszystkich technik. Natomiast rozważania o obiektach badań (wirtualnych bohaterach) można oprzeć na informacji zawartej w biografii bohatera, analizie wypowiedzi bohaterów (materiał dźwiękowy), analizie drzewek dialogowych, informacji z karty postaci, np. informacji o inteligencji, zdrowiu, oraz innych wzmiankach pojawiających się w fabule.

3. Norma wymawianiowa języka polskiego a zaburzenie mowy i wady wymowy

Z perspektywy opisywanych przypadków niezbędne staje się przywołanie definicji i rozróżnienie poszczególnych nieprawidłowości mowy. Żeby analizować nieprawidłowości mowy, należy ustalić, czym jest mowa prawidłowa. „Norma językowa to zbiór tych wszystkich środków danego języka (tzn. głosek,

morfeimów, wyrazów, sposobów ich wymawiania i łączenia w większe całości itp.), które dzięki aprobacie społecznej muszą być właśnie tak używane przez wszystkie osoby mówiące tym językiem, gdyż w przeciwnym wypadku odbiorca odczuwa, że nie mówi się tak, »jak się powinno mówić« (Pisarek 1992: 253). W ten właśnie sposób normę językową definiuje Walery Pisarek. Andrzej Markowski wyróżnił dwa poziomy normy językowej – normę wzorcową oraz normę użytkową (Markowski 2005: 32). Norma wzorcowa to taka, która powinna obowiązywać w nauce, języku urzędowym i kulturze wyższej. Norma użytkowa⁵ realizowana jest w języku potocznym. Podobnie Tomasz Karpowicz wyróżnia dwa poziomy normy fonetycznej. Wymowa wzorcowa odznacza się wolnym tempem wypowiedzania słów (styl *lento*) i jest właściwa oficjalnym kontaktom językowym. W jej charakterystyce uwzględnia się zwykle niewielką liczbę wariantów (Karpowicz 2018: 22).

Zaburzenia języka odnoszą się „do trudności w nabywaniu kompetencji językowej” (Gałkowski, Jastrzębowska 2003 II: 10). Natomiast zaburzenia mowy są to „zaburzenia w realizacji (nadawaniu) wypowiedzi słownej przy prawidłowo rozwiniętych kompetencjach” (tamże). Oba typy zaburzeń prowadzą do zniekształcenia tekstu.

Wadą mowy jest „odchylenie od normy językowej spowodowane zmianami w budowie lub funkcjonowaniu mechanizmów mowy” (Styczek 1979: 14). Wada wymowy nie jest spowodowana brakiem świadomości językowej, lecz niemożnością produkcji mowy poprawnej. Leon Kaczmarek definiuje zaburzenie mowy następująco: „albo nie umiemy właściwie zbudować wypowiedzi, albo też jej percypować”. Zaburzenie mowy „zniekształca w mniejszym lub większym stopniu [...] wypowiedź” (Kaczmarek 1980: 286). Przyczyny zniekształceń wypowiedzi mają różne podłoże. Stanisław Grabias przedstawia typologię zaburzeń mowy, którą można odnieść również do bohaterów gier:

„1 Zaburzenia mowy związane z niewykształconymi zdolnościami percepcyjnymi – procedurą logopedyczną jest budowanie kompetencji językowej i kulturowej;

2. Zaburzenia mowy związane z brakiem lub niedowładem sprawności realizacyjnych (przy zdobytych kompetencjach) – procedurą logopedyczną jest usprawnianie realizacji różnych braków systemu komunikacyjnego:

- a) zaburzenia realizacji fonemów;
- b) zaburzenia realizacji ciągu fonicznego;
- c) zaburzenia realizacji fonemów i ciągu fonicznego;

⁵ Na różnicę między normą wysoką a normą użytkową („szkolną”) zwrócił uwagę Zenon Klemensiewicz w *Prawidłach poprawnej wymowy polskiej* (1964).

3. Zaburzenia mowy związane z rozpadem systemu komunikacyjnego – procedurą logopedyczną jest odbudowywanie wszystkich typów kompetencji i usprawnienie realizacji” (Grabias 1997 X: 34–35).

Omawiane przypadki logopedyczne będą dotyczyły drugiej oraz trzeciej grupy zaburzeń według klasyfikacji S. Grabiasa.

Przywołane definicje i rodzaje zaburzeń ukazują, jak wieloma obszarami zajmuje się logopeda oraz z jak wieloma różnymi specjalistami musi współpracować. Nie dziwi fakt, że wśród postaci z gier znajdują się osoby, które mają mowę zaburzoną.

4. Świat przedstawiony

Omawiane gry komputerowe oparte są na zasadach *Dungeon&Dragons* (D&D). W uniwersum skupiającym wieloświaty⁶ interesującym miejscem są Zapomniane Krainy (*Forgotten Relams*)⁷. W świecie tym znajduje się planeta Abeir-Toril, na której położony jest superkontynent Faerûn. W Faerûnie można wyróżnić wiele krain, które opisywane są w książkach fantasy oraz stanowią miejsce akcji gier fabularnych i komputerowych. Seria *Baldur's Gate* toczy się głównie na Wybrzeżu Mieczy i w królestwie Amnu oraz tytułowym mieście – Wrota Baldura (*Baldurana*). Oczywiście świat ten zamieszkały jest przez stworzenia znane z naszego świata, np. krowa, wilk, człowiek, ale też fantastyczne, np. smok, ogr, elf. Z punktu widzenia tematu artykułu ważne są rasy humanoidalne obdarzone inteligencją, czyli człowiek i półelf (płodna krzyżówka człowieka i elfa). Inteligentne rasy humanoidalne mają inny od człowieka fenotyp, czasami bardziej wyostrome zmysły, więcej niż fizjologicznych różnic kulturowych, dlatego też można próbować badać je za pomocą znanych narzędzi stosowanych w logopedii.

Ważnym czynnikiem uwzględnionym w niniejszym tekście jest sposób budowy cech bohatera. System ten składa się z sześciu cech, które stanowią: siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość, charyzma. Z perspektywy opisu logopedycznego najważniejsza jest inteligencja, która w przypadku inteligentnych istot humanoidalnych wynosi od 3 do 25 punktów, przy czym 3 punkty można odnieść do górnej granicy umiarkowanej niepełnosprawności intelektualnej, 18 punktów do bardzo wysokiej inteligencji (stanowi granicę

⁶ Koncepcja D&D zakłada występowanie multiświata, w którym istnieją wszystkie wszechświaty, w tym wszechświaty równoległe, plany astralne (sfery). Niektóre stworzenia mogą przemieszczać się między nimi z racji swojej natury, inne muszą korzystać ze specjalnych portali. Przy takiej koncepcji nie ma centrum wszechświatów, jednak przyjmuje się, iż środek stanowi miasto Sigil (Miasto Drzwi), w którym znajduje się niezliczona ilość portali.

⁷ Świat stworzony przez pisarza Eda Greenwooda.

ludzkich możliwości rozwoju w grze, bez stosowania środków farmakologicznych – eliksirów lub środków magicznych), natomiast 25 punktów do najinteligentniejszych istot w świecie.

W Faerûnie dominuje tzw. język powszechny, reprezentowany w polskiej wersji językowej przez polszczyznę. Jednakże przy oddawaniu tego, że postać pochodzi z jakiegoś egzotycznego miejsca, w anglojęzycznej wersji wykorzystano egzotyczny akcent języka angielskiego. W pełnej polskiej wersji rozwiązano ten problem translatorski w taki sposób, że postać posługuje się językiem polskim, ale realizacja fonemów jest typowa dla osób, dla których pierwszym językiem był język obcy, np. rosyjski. Jeden z polskich tłumaczy, który brał udział w opracowywaniu polskiej wersji tekstu gry, wspomina, że tego rodzaju zadanie było wyzwaniem zarówno dla tłumacza, jak i aktora⁸.

5. Zacinający się Khalid

Pierwszym opisywanym przypadkiem jest nie płynność mówienia przez Khalida, któremu głosu użyczył Wojciech Słupiński. Khalid pojawia się w pierwszej części gry. Jest mężczyzną, pół elfem, pół człowiekiem, o przeciętnej inteligencji (12 punktów). Klasa jego postaci to wojownik. „Zapytany o przeszłość, Khalid nerwowym głosem wyjaśnił, iż urodził się i wychował w Calimshanie. Nie wspominał zbyt wiele o rodzicach, masz jednak wrażenie, że ojciec – kupiec – zwracał na niego niewiele uwagi, większość czasu poświęcając jego przyrodniemu bratu. Khalid postanowił, więc zająć się karierą wojskową, biorąc nauki od miejscowej straży. Nie wchodził w szczegóły spotkania z Jaheirą, ale jego zauroczenie tą kobietą wydaje się oczywiste. Zapytany o Goriona, odpowiedział tylko, że byli przyjaciółmi od dawna i że wyrazi swój żal w pieśni i muzyce harfy”⁹. Khalid jest mężem Jaheiry, która żartuje sobie z wady męża, np.: „Khalidzie, mój drogi, trzeba by marynarza, by rozwiązał węzeł, jaki splątano na tym języku”¹⁰. Informacje te można potraktować jako pewien rodzaj wywiadu logopedycznego.

Następnie przeprowadzono analizę tekstu mówionego przez Khalida. Zastosowano procedurę zaproponowaną przez Zbigniewa Tarkowskiego (2011: 42), dzięki temu obliczono wskaźniki frekwencji nie płynności mowy. Frekwencja nie płynności (stosunek liczby objawów nie płynnego mówienia do liczby wyrazów mnożony przez 100%) wyniosła ok. 11,23%. Natężenie

⁸ R. 'Rysław' Chojnowski, *Jak hartowała się stal, czyli o lokalizacji Baldur's Gate 2 słów kilka*, <<https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=13>>, dostęp: 03.10.2018.

⁹ Dane biografii pozyskane z tekstu zawartego w grze *Baldur's Gate: Baldur's Gate*.

¹⁰ Zapis z pliku zawartego w grze *Baldur's Gate: Baldur's Gate*.

niepłynności (stosunek liczby objawów niepłynnego mówienia do liczby sylab wypowiedzianych mnożony przez 100%) wyniosło ok. 7,7%. Wynik analizy tekstu mówionego przedstawia się następująco:

- powtórzenie głosek – około 49%,
- powtórzenie sylab – około 49%,
- bloki – około 1,5%,
- embolofazje (wtrącenia) – około 7%,
- pauzy – około 1,5%.

Nie zaobserwowano powtarzania wyrazów, kombinacji słów, przeciągania, rewizji oraz poprawek.

Stosując kryteria rozróżnienia niepłynności normalnej i patologicznej opracowane przez Tomasza Woźniaka (2015: 809), można stwierdzić, że niepłynność mowy Khalida jest patologiczna. Świadczą o tym zebrane dane. Całkowita liczba niepłynności wynosi więcej niż 5% (ok. 7,7%). Przerwy między frazami lub wyrazami trwają do 2 sekund (w normie). W mowie występują wyrazy i dźwięki wtrącone typowe i nietypowe, nic nieznaczące wokalizacje. Frazy są krótkie, poniżej 2 sekund, wypowiedź jest rozbita na pojedyncze wyrazy. Powtórzenia sylab i głosek w pozycji nagłosowej stanowią 90% wszystkich objawów niepłynności badanego. Powtórzenia najczęściej dotyczą głosek zwarto-wybuchowych [p] i [b]. Tempo mówienia jest przyspieszone w momentach niepłynności. Melodia wypowiedzi jest realizowana prawidłowo. Zaburzenia oddechowe prawdopodobnie nie występują. Poprawność wymawianiowa głosek jest prawidłowa. Niestety widok z perspektywy rzutu izometrycznego nie pozwala na obserwację występowania współruchów oraz utrzymania kontaktu wzrokowego. Badany buduje wypowiedzi spójne, poprawne gramatycznie, ale niezbyt rozbudowane. Khalid jest świadomy tego, że jego mowa odbiega od mowy innych osób. Powyższe informacje pozwalają przypuszczać, że u badanego występuje jąkanie (DSMV 307.0¹¹, ICD10 F 98.5¹²) o charakterze klonicznym¹³ i lekkim stopniu (5–10% niepłynności) (Woźniak 2015: 815).

Na podstawie zarejestrowanej mowy Khalida można zauważyć, że przy wolnym tempie mówienia mowa jest mniej zaburzona albo zbliżona do prawidłowej. Gdyby chciano przeprowadzić terapię logopedyczną tej postaci, należałoby wprowadzić metody przedłużonego czasu mówienia wraz z metodami relaksującymi. Zalecane byłoby włączenie do terapii żony oraz poinformowanie jej o negatywnym wpływie jej żartów z mowy męża.

¹¹ Zob. Kryteria Diagnostyczne Zaburzeń Psychiczych DSM-5.

¹² Zob. Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-10.

¹³ Dominują skurcze kloniczne, powodujące powtarzanie dźwięku.

6. Realizacja niepełnej palatalności

Mieczysław Karaś w przedmowie do *Słownika wymowy polskiej*, opracowanego w latach siedemdziesiątych XX w., zauważa, że wymowa spółgłosek wargowych miękkich nie jest taka, jak przedstawia ją w *Pravidłach poprawnej wymowy polskiej* Z. Klemensiewicz. Trudno jest zaobserwować wymowę typu [m̥], [b̥], [p̥], [v̥], [f̥], ale „powszechnie słyszy się wymowę dwugłoskową, mianowicie [p̥], [b̥], [v̥], [f̥], [m̥] + [i̯]” (Karaś, Madejowa 1977: 7). O ile jeszcze kilkadziesiąt lat temu *novum* było pojawienie się wymowy asynchronicznej tych głosek, o tyle dziś nie stanowi to problemu, tylko normę uzualną. Halina Karaś opisuje wymowę głosek wargowych palatalnych następująco: spółgłoski wargowe miękkie mają dwa miejsca artykulacji, gdyż biorą w niej udział wargi i środek języka. Ich wymowę charakteryzują więc dwa ruchy artykulacyjne: zwarcie warg lub szczelina między górnymi zębami a dolną wargą oraz podniesienie środka języka ku podniebieniu twardego. Jeżeli ruch warg odbywa się jednocześnie z ruchem wznoszenia się środka języka ku podniebieniu twardego, wówczas wymawiane są synchronicznie, tzn. jednocześnie, jako p̥, b̥, m̥, w̥, f̥, np. p̥ić, b̥ić, m̥asto, w̥ara, f̥ilut (zgodnie z nowszymi badaniami taka wymowa należy już do przeszłości). Jeżeli ruch języka jest opóźniony w stosunku do artykulacji warg, wówczas ich wymowa jest asynchroniczna (rozłożona) (Karaś: www.dialektologia.uw.edu.pl). Istotną różnicą jest natomiast coraz częstsza zmiana palatalności spółgłosek środkowojęzykowych na półpalatalność. „Zamiast głosek [ć], [ź], [ś], [ż] są wymawiane głoski zbliżone do [c̥], [z̥], [s̥], [z̥]” (Kułakowska 2014: 95). Zjawisko to opisują logopedzi i językoznawcy, przy czym używają różnych terminów:

- dyspalatalność (Rutkiewicz-Hanczewska 2009: 353);
- niepełna miękkość (Sołtys-Chmielowicz 2016: 109);
- półpalatalność (Kułakowska 2014: 95);
- dezintegralność palatalności (Osowicka-Kondratowicz 2016: 150).

Małgorzata Sołtys-Chmielowicz (2016: 109) uważa taki rodzaj artykulacji za deformację, czyli wadę wymowy. Magdalena Osowicka-Kondratowicz (2016: 157) wiąże taki sposób wymowy z „imitowaniem wymowy wczesnodziecięcej”. Píše również o zjawisku jako swoistej modzie wśród kobiet na wymowę, która ma sprawiać wrażenie pieszczotliwej i kreować wizerunek „małej”, „słodkiej” dziewczynki.

7. Przypadek Imoen

Imoen pojawia się w obu częściach *Baldur's Gate*. Opisywaną postać cechuje wysoka inteligencja (17 pkt.). Jest przyjaciółką głównego bohatera gry (postaci, w którą wciela się gracz). Z biografii pozyskanej z plików gry można się dowiedzieć, że „zapytana o przeszłość, Imoen żartobliwie klepie cię po ramieniu. Stwierdza, że kto, jak kto, ale ty dobrze ją znasz – w końcu razem dorastaliście. I rzeczywiście odkrywasz w pamięci miłe wspomnienie spotkania z tą młodą dziewczyną. Ona, tak jak i ty, przybyła do Candlekeep, choć 10 lat później i spędzała czas raczej z szorstkim Winthropem niż Gorionem. Przeżywała go »Brzuchacz«, co niezbyt się staremu szynkarzowi podobało. Wiecznie zachowywała się niczym dziecko i lubiła grać rolę młodszej siostry, choć byliście w podobnym wieku. Jej radosny uśmiech mówi ci, że zawsze chciała z tobą wędrować – bez względu na to, jakimi ścieżkami podążasz”¹⁴. W momencie, w którym dzieje się akcja gry, Imoen jest nastolatką, zachowuje się, jakby była dużo młodszą siostrą głównego bohatera.

Na podstawie przeanalizowanego materiału językowego pozyskanego z plików dźwiękowych gry można stwierdzić, że badana postać realizuje głoski języka polskiego w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu prawidłowo, oprócz głosek szeregu ciszącego ([ć], [ź], [ś], [ż]). Głoski tego szeregu realizuje we wszystkich pozycjach w wyrazie nieprawidłowo, np. [z'mno], [c'eb'e], [gos'c'], [kapus'c'e].

Infantylnie zachowanie Imoen¹⁵, jej chęć zwrócenia na siebie uwagi jako młodszej siostry bohatera gry, mogłoby świadczyć o tym, że sposób realizowania głosek [ć], [ź], [ś], [ż] jako głosek [c'], [z'], [s'], [z'] ma charakter pewnej stylizacji językowej, typowej dla socjolektu młodych dziewcząt, czyli błędu wymowy, a nie wady wymowy. Drugą przesłanką przemawiającą na korzyść tej hipotezy jest fakt, iż mieszkańcy twierdzy Candlekeep, miejsca, w którym dziewczyna wychowywała się od najmłodszych lat, nie realizują głosek tego języka tak jak Imoen, co wykluczałoby, że jest to jakaś naleciałość środowiskowa albo błąd wymowy typowy dla obcokrajowców¹⁶.

Co ciekawe, w drugiej części gry *Baldur's Gate* Imoen mówi poprawnie. Oczywiście nie jest już niefrasobliwą nastolatką. „Imoen przypomina tylko

¹⁴ Informacje biograficzne pozyskane z tekstu zawartego w grze *Baldur's Gate*.

¹⁵ Specyficzna wymowa Imoen jest obecna w polskiej wersji językowej gry i powstała w trakcie „polonizacji” gry.

¹⁶ Kopiowanie takiego wzorca wymowy w grze komputerowej i utwierdzenie młodzieży, że „tak też można mówić” można byłoby rozważać w szerszym kontekście – czy gry komputerowe mogą utwierdzać pewne wzory zachowań. Sama gra dozwolona jest od 12 roku życia (klasyfikacja PEGI), czyli przeznaczona jest dla osób, których rozwój mowy już się zakończył.

cień swojej dawnej postaci, ale stara się odpowiadać na wszystkie twoje pytania z uśmiechem. Wiadomość o waszym wspólnym pochodzeniu wyraźnie nią wstrząsnęła. Jednak mimo osobliwych zmian, które zaczęły dawać już o sobie znać w jej wnętrzu, stara się robić dobrą minę¹⁷. Być może spowodowane jest to też tym, że upływ czasu, napotkane problemy i wydarzenia sprawiły, że stała się dojrzała i poważniejsza.

8. *Miecze, nie słowa* – Minsc

Kolejny opisywany przypadek dotyczy problemu o podłożu prawdopodobnie neurologicznym. Minsc jest mężczyzną, którego zachowanie, zwłaszcza komunikacyjne, odbiega od normy. Z informacji pozyskanych z gry wiadomo,



Portret Minsca oraz Boo

że „zapytany o przeszłość, Minsc oświadczy, że jest berserkerem pochodzącym z krainy Rashemen, znajdującej się na dalekim wschodzie, choć jego bliskość ze zwierzętami również mogłaby tłumaczyć jego umiejętności łowcy. Pierwotnie przybył on na Wybrzeże Mieczy w rytualnej podróży, zwanej 'dejemma', która miała być sprawdzianem jego męskości. W jej trakcie był osobistym gwardzistą młodej Wychalarn z Rashemenu, o imieniu Dynaheir. Na nieszczęście dla Minsca Dynaheir zginęła i teraz obawia się on, że drzwi do Łoży Berserkerów Lodowego Smoka zostały przed nim na zawsze zamknięte. Ta osobista tragedia oczywiście nie spowodowała Minsca na ziemię, bo nadal polega na swoim zwierzęcym towarzyszu »Boo«, stworzeniu, które, jak twierdzi, jest miniaturowym kosmicznym chomikiem-

-olbrzymem. Może takie istoty i żyją w Krainach, ale Minsc najwyraźniej zbyt wiele razy oberwał po głowie¹⁸. Dane z biografii sugerują pewne zaburzenia na tle neurologicznym.

Maciej Sztuka w artykule „*Jedyną właściwą szkołą dla chirurga jest wojna*” – *traumatologia średniowiecznego pola bitwy* pisze: „celem ataku była

¹⁷ Informacje biograficzne pozyskane z tekstu zawartego w grze *Baldur's Gate: Cienie z Amn*.

¹⁸ Biografia oraz portret pozyskane z zawartości gry *Baldur's Gate II: Cienie z Amn*.

też twarz, a w szczególności oczy walczącego. Często w bezpośrednim zwarciu używano puginałów, sztyletów i mizerykordii, których wąskie ostrza łatwo penetrowały otwory wzrokowe (wizury) hełmów” (2011: 398). W sadze Baldur’s Gate powszechnie używana jest broń wzorowana na broni średniowiecznej, przez co obrażenia nią zadane są takie, jakby była to broń z tego okresu.

Dysponując portretem wojownika, można dostrzec na jego obliczu ślady po otrzymanych ciosach. Są to głównie blizny na twarzy, w okolicach oczu oraz wgniecenie przedniej części czaszki, po stronie lewej¹⁹. Mogłoby to sugerować, że zaistniały pewne uszkodzenia neurologiczne, m.in. płata czołowego.

Mężczyzna, pomimo tego, że pochodzi z egzotycznej krainy, mówi powszechnie zrozumiałym językiem, bez naleciałości. Minsc ma 8 punktów inteligencji, co wskazuje na lekkie otępienie. Nie wykazuje cech typowych dla afatyków oraz dyzartryków. Brak zaburzeń motorycznych pozwala wyeliminować podejrzenie encefalopatii bokserskiej. W jego wypowiedziach zaobserwować można osłabiony krytycyzm i osąd moralny w typowych sytuacjach, np. „Mniej gadania, więcej walki!, Nie, nie załamujcie się! Dodam wam otuchy, atakując na ośle!, Skopać tyłki w dobrej sprawie”²⁰. Dodatkowo cechują go wybuchy agresji, podczas których wpada w szał, atakuje przy tym wszystkie napotkane istoty, nawet te, które nastawione są do niego przyjaźnie. Minsc w wypowiedziach uporczywie wraca do tematu swojego zwierzątka. W ok. 39% produkowanych przez niego tekstów pojawia się słowo „chomik” (w różnych formach) lub Boo.

Co ciekawe, Minsc jest bardzo przywiązany do swojego chomika. Chomik (traktowany przez mechanikę gry jako rzecz) umieszczony jest w jego ekwipunku, podobnie jak inne obiekty, z tą różnicą, że wszystkie przedmioty można usunąć z ekwipunku, ale nie chomika. Można tu dostrzec pewne podobieństwo do opisu przypadku zespołu czołowego u Phineasa Gage’a. Gage zawsze nosił przy sobie pręt, który przebił mu wcześniej głowę. Drugie podobieństwo jest takie, że obaj mają tendencje do konfabulacji (Panasiuk 2015b: 1025–1060).

Można jedynie przypuszczać, że badany jest dotknięty zespołem psycho-organicznym czołowym, świadczy o tym otępienie i charakteropatja, ale nie można wykluczyć choroby psychicznej. Jeśliby podjęto terapię logopedyczną tej postaci, należałoby najpierw przeprowadzić pogłębione badania neurologiczne, psychiatryczne i psychologiczne.

¹⁹ Zob. Portret Minsca oraz Boo pozyskany z zawartości gry *Baldur’s Gate II: Cienie z Amn*.

²⁰ Dane biografii pozyskane z tekstu zawartego w grze *Baldur’s Gate II: Cienie z Amn*.

9. Podsumowanie

Zaprezentowane przypadki logopedyczne nie wyczerpują możliwości, które stwarza świat Zapomnianych Krain. Interesujący z punktu widzenia glottologopedii jest np. sposób wymawiania głosek języka powszechnego (polskiego) przez postacie z gry, np. podróżująca razem z Minskiem Dynaheir realizuje głoski języka powszechnego (polskiego) z rashemenijską (rosyjską) naleciałością. W czasie rozgrywki gracz spotyka osoby dotknięte szaleństwem. Często mówią one w sposób nielogiczny, niespójny (tzw. sałatka słowna). Sposób oddania schizofazji świadczy o realizmie przedstawionego świata.

Sztuczny świat, którego część reprezentuje seria gier Baldur's Gate, dostarcza nie tylko rozrywki, ale może się stać bodźcem do refleksji i rozważań różnych dyscyplin naukowych. Takie podejście do tematu nie jest odosobnione. Przykładem może być projekt psychiatrów Samuela Leistedta i Paula Linkowskiego, którzy w zespołach analizowali amerykańskie filmy po to, by wybrać najbardziej wiarygodną postać z zaburzeniami psychiatrycznymi. Wyniki badań opublikowano w „Journal of Forensics Sciences” w artykule *Psychopathy and the Cinema: Fact or Fiction?* 13 grudnia 2013 r.

Źródło

Saga Baldur's Gate: Baldur's Gate, Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy, Baldur's Gate II, Baldur's Gate II: Tron Bhaala (2007), [DVD-ROM], CD-Projekt, bez miejsca wydania.

Literatura

- American Psychiatric Association (2015): *Kryteria Diagnostyczne z DSM-5*. Wrocław.
- Banaszkiewicz A. (2015): *Studium przypadku (case study) jako metoda badań logopedycznych*. [W:] *Metodologia badań logopedycznych z perspektywy teorii i praktyki*. Red. S. Milewski, K. Kaczorowska-Bray. Gdańsk.
- Gałkowski T., Jastrzębowska G. (2003): *Logopedia. Pytania i odpowiedzi. Podręcznik akademicki*. T. II. Opole.
- Gałkowski T., Jastrzębowska G. (2013), *Logopedia. Pytania i odpowiedzi. Podręcznik akademicki*. Opole.
- Grabias S. (1997): *Mowa i jej zaburzenia*. [W:] *Audiofonologia*, Red. T. Gałkowski. T. X. Warszawa.
- Kaczmarek L. (1980): *Rewalidacja dzieci i młodzieży z zaburzeniami mowy*. [W:] *Pedagogika rewalidacyjna*. Red. A. Hulek. Warszawa.
- Kapciak A. (2012): hasło: *Studium indywidualnego przypadku*. [W:] *Słownik socjologii i nauk społecznych*. Red. G. Marshall. Red. nauk. pol. wyd. M. Tabin. Warszawa.
- Karaś H.: *Asynchroniczna wymowa spółgłosek wargowych miękkich*, <www.dialektologia.uw.edu.pl>, dostęp: 03.03.2018.
- Karaś M. Madejowa M. (1977): *Słownik wymowy polskiej*. Warszawa.
- Karpowicz T. (2018): *Kultura języka polskiego. Wymowa, ortografia, interpunkcja*. Warszawa.

- Klemensiewicz Z. (1964): *Prawidła poprawnej wymowy polskiej*. Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Kułańska M. (2014): *Rozwój palatalności spółgłosek przedniojęzykowych*. [W:] M. Kułańska, A. Mysza: *Kultura mówienia dawniej i dziś*. Rzeszów.
- Markowski A. (2005): *Kultura języka polskiego. Teoria. Zagadnienia leksykalne*. Warszawa.
- Międzynarodowa Statystyczna Klasyfikacja Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-10 (2000). Kraków–Warszawa.
- Olechnicki K., Załęcki P. (2004): *Słownik socjologiczny*. Toruń.
- Osowicka-Kondratowicz M. (2016): *Tendencje wymawianiowe współczesnej polszczyzny*. [W:] *Logopedia artystyczna*. Red. B. Kamińska, S. Milewski. Gdańsk.
- Panasiuk J. (2015 a): *Postępowanie logopedyczne w przypadku chorób neurodegeneracyjnych*. [W:] *Logopedia. Standardy postępowania logopedycznego*. Red. S. Grabias, J. Panasiuk, T. Woźniak. Lublin.
- Panasiuk J. (2015 b): *Postępowanie logopedyczne w przypadku zespołu psychoorganicznego czołowego*. [W:] *Logopedia. Standardy postępowania logopedycznego*. Red. S. Grabias, J. Panasiuk, T. Woźniak. Lublin.
- Pisarek W. (1992): hasło: *Norma językowa* [W:] *Encyklopedia języka polskiego*. Red. S. Urbańczyk, M. Kucała. Wrocław.
- Rutkiewicz-Hanczewska M. (2009): *Błąd wymowy czy wada wymowy? O nowej artykulacji głosek szeregu ciszącego*. „Język Polski” nr 89, z. 4–5.
- Sołtys-Chmielowiec A. (2016): *Zaburzenia artykulacji. Teoria i praktyka*. Kraków.
- Sztuka M. (2011): „*Jedyną właściwą szkołą dla chirurga jest wojna*” – *traumatologia średnio-wiecznego pola bitwy*. „Lekarz Wojskowy” nr 4.
- Styczek I. (1979): *Logopedia*. Warszawa.
- Tarkowski Z. (2011): *Jąkanie w wieku przedszkolnym*. Olsztyn.
- Woźniak T. (2015): *Diagnoza i terapia osób z zaawansowanym jąkaniem*. [W:] *Logopedia. Standardy postępowania logopedycznego*. Red. S. Grabias, J. Panasiuk, T. Woźniak. Lublin.

Streszczenie

Niniejszy tekst skupia się na językowych przejawach zaburzeń mowy niektórych postaci. Problemy związane z mową nie dotyczą tylko kultury języka, ale zaburzeń, które są interesujące z punktu widzenia logopedii (korekcyjno-artystycznej, w tym glottologopedii, balbutologopedii oraz neurologopedii). Materiał do analizy został pozyskany z zapisów dialogowych oraz materiałów audio z gier: *Baldur's Gate* (w tym *Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy*) oraz *Baldur's Gate II* (w tym *Baldur's Gate II: Tron Bhaala*), w pełnych polskich wersjach językowych (dubbing aktorski oraz napisy). Przy opisie wykorzystano metodę studium przypadku (*case study*).