

Martyna Gibka
Politechnika Koszalińska
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9184-7789>
e-mail: martyna.gibka@tu.koszalin.pl

Nazwy własne pokoi zagadek w Polsce

The proper names of Escape Rooms in Poland

The article discusses the names of Escape Rooms in Poland. The study shows that the names of Escape Rooms do not serve only their primary, identifying-differential function, but also a number of secondary roles, for instance, the semantic or localising ones. It has been demonstrated that the features most commonly used by the name-givers are the characteristics of the named rooms.

Słowa kluczowe: językoznawstwo, onomastyka, funkcje nazw własnych, pokoje zagadek
Key words: linguistics, onomastics, functions of proper names, Escape Rooms

Jak pisze Adam Siwiec: „[w] warunkach wolnego rynku nastąpił niespotykany wcześniej wzrost zapotrzebowania na nazwy własne różnych obiektów, które służą sprzedaży i kupnu towarów i usług. Nazwy ogarniają coraz to nowe branże i specjalności, korzystają z nich dziś biura podróży, kancelarie prawnicze i biura obrotu nieruchomościami, pracownie reklamowe i studia tatuażu” (Siwiec 2003: 547). Jedną z takich branż są pokoje zagadek. Jest to stosunkowo młoda forma rozrywki, która bardzo szybko zyskuje na popularności. W naszym kraju funkcjonuje już 365 firm, posiadających w sumie 1013 pokoi¹. Zabawa polega na rozwiązaniu wszystkich zagadek w ciągu 60 minut i wydostaniu się z pokoju, w którym zostajemy zamknięci. Większość zagadek ma charakter logiczny, zdarzają się również zagadki matematyczne i zręcznościowe. Tytuły zawodowe oraz doświadczenie życiowe nie pomagają w ucieczce, w pokojach zagadek liczy się pomysłowość, spostrzegawczość, kreatywność i spryt. Każdy pokój ma swoją charakterystycję, najpopularniejszymi są klimaty kryminalne (np. *Zdrada w Breslau*, *Cosa nostra*, *Plan na włam*), przygodowe (np. *Chata wiedźmy*, *Laboratorium Dexter*,

¹ Dane statystyczne pochodzą ze strony internetowej <<https://lockme.pl/ranking-escape-room/>>, dostęp: 12.12.2018.

Operacja: Arka) fantastyczne (np. *Alchemik czy szarlatan?*, *Lochy Królewskiej Przystani*, *Chatka Hagrida*), a czasami również abstrakcyjne (np. *Klaun w krzywym zwierciadle*, *Klucz do umysłu wynalazcy*, *Zmieniając rzeczywistość*) i historyczne (np. *Złoto nazistów*, *Krakowska Bestia*, *Tajemnice Czarnobyła*).

Nazwy pokoi zagadek to chrematonimy („nazwy własne wytworów jednostkowych pracy ludzkiej” (Breza 2005: 343, por. Graf 2003; Gałkowski 2015)). Termin *chrematonim* powstał od greckiego *chréma*, *chrématos*, co oznacza ‘rzecz, przedmiot użyteczny i potrzebny, towar’ oraz ‘dzieło, czyn, działanie, sprawa, zdarzenie, przedsięwzięcie’². „Chrematonimia jest stosunkowo młodą gałęzią onomastyki” (Tomasik 2015: 665), jej początki datowane są na lata siedemdziesiąte XX w. (Gałkowski 2011: 15–16). Nie dziwi więc fakt, że nazwy pokoi zagadek (jak również nazwy firm oferujących tę formę rozrywki) nie doczekały się jak dotąd obszernych opracowań onomastycznych. Natomiast, jak pisze Siwiec, „[n]azywanie jest uzasadnione potrzebami komunikacji społecznej i z tego punktu widzenia każda grupa nazw jest na swój sposób ważna” (Siwiec 2003: 543), a więc i ten zbiór *nomina propria* powinien zostać zbadany. Analiza przedmiotowych *propriów* stanowić będzie zatem główny cel tej pracy.

„Chrematonimy, jak i inne nazwy własne, pełnią przede wszystkim funkcję identyfikacyjną. Wyraża się ona w tym, że nazwa wskazuje na obiekt (denotat, referenta)” (Breza 2005: 354). Na przykład onim *Zdrada w Breslau* dla pokoju zagadek we Wrocławiu wyodrębnia ten pokój i wyróżnia spośród innych znajdujących się we Wrocławiu, w Polsce czy na świecie. Funkcję identyfikacyjną pełni każda nazwa pokoju zagadek, jest to funkcja obowiązkowa każdej nazwy własnej. Nie jest to jednak funkcja jedyna (por. Kuć 2015: 325).

Wiele z badanych w tej pracy *nomina propria* „nie tylko oznacza [...] ale także znaczy, czyli pełni funkcję semantyczną” (Breza 2005: 354–355). Z funkcją tą mamy do czynienia, gdy onim „odnosi się bezpośrednio do obiektu i opisuje go przez wskazanie jego charakterystycznych cech” (Rutkowski 2001: 44). W przypadku pokoi zagadek może to być ich kategoria (horror, thriller, przygodowy, fantasy, historyczny...), konkretne elementy wystroju lub rodzaj zagadek³.

² Zob. SGP I, s.v.

³ Zob. jak ten problem ujmuje Gałkowski (Gałkowski 2015: 178–179).

Najwięcej nazw (320) opisuje wystrój pokoju lub jego elementy, w tej grupie wskazać można np. onimy:

- *CELA 107*⁴ – pokój to dwie cele i korytarz więzienny;
- *Chatka Hagrida* – pokój przypomina wnętrze domu Hagrida (fikcyjnej postaci z serii książek o Harrym Potterze);
- *Se7en* (Szczecin)⁵ – pokój stworzony w oparciu o fabułę filmu o tym samym tytule, wystrój i zagadki dotyczą siedmiu grzechów głównych;
- *Piramida* (Szczecin) – pokój to wnętrze piramidy;
- *Wyspa tajemnic* – pokój to fragment opustoszałej wyspy;
- *Stary Dwór* – pokój wyglądem przypomina wnętrze starego, opuszczonego, nawiedzonego dworu;
- *Kuźnia Krasnoluda* – pokój stylizowany na warsztat kowala⁶.

Część z tych nazw wskazuje również na kategorię pokoju.

Mniej liczną grupę stanowią nazwy, które wskazują na scenariusz pokoju, zadanie do wykonania przez graczy. Jest to 67 nazw pokoi, w tym:

- *Plan na włam* – z opisu pokoju: „Tym razem masz ukraść główną nagrodę turnieju pokerowego, organizowanego przez najbardziej znane kasyno tej części kraju. To zlecenie pochodzi od mafii, a tym chłopakom się nie odmawia. [...] Turniej zaczyna się lada moment. Uda Ci się wykonać plan?”⁷;
- *Ucieczka z więzienia* (Gdańsk) – zadaniem graczy jest wydostanie się z więzienia przed upływem czasu;
- *Pokonaj Gargamela* – celem w tym pokoju jest rozwiązanie wszystkich zagadek Gargamela i uwolnienie więzionych przez niego smerfów;

⁴ Ustalenie przynależności nazwy pokoju do tej grupy oparto na opisie i zdjęciach pokoju na stronie <https://lockme.pl/> oraz stronach internetowych poszczególnych firm oferujących pokoje zagadek (dostęp od 25.01.2017 do 05.02.2017).

⁵ Jeżeli w grupie nazw pokoi zagadek pełniących tę samą funkcję znajdują się równo-brzmiające onimy, przedmiotowym onimom towarzyszą nazwy miejscowości, w których znajdują się denotowane pokoje. Zabieg ten ma na celu możliwość rozróżnienia danych onimów oraz odnalezienia tego, o który chodzi w grupie jednobrzmiących nazw.

⁶ Wśród pozostałych nazw pokoi zagadek, które opisują swoje denotaty, wymienić można chociażby onimy: *Cosa nostra*, *Piramida* (Warszawa), *Opuszczony hotel*, *Więzienie* (Wrocław), *Wyspa*, *Klaun w krzywym zwierciadle*, *Chata wiedźmy*, *Rycerski*, *Laboratorium rzeźnika*, *Piramida* (Rybnik), *Laboratorium Dexter*, *Cela nr 4*, *W odległej galaktyce*, *CELA NR 4*, *Kłątwa Tutenchamona*, *Sherlock's Room*, *Statek Piratów*, *Wrota Czasu – Egipt*, *Night Club*, *Jumanji*, *Przygoda na dnie oceanu*, *Dom mordercy*, *Legowisko Kanibala*, *Komnata Tajemnic* (Warszawa), *Chata guślarki*, *Strych Szalonego Alchemika*, *Krypta wampira*, *Grobowiec Faraona* (Rzeszów), *Opuszczony szpital Psychiatryczny*, *Bezludna Wyspa*, *Tajemnice Czarnobyli*, *Lochy Królewskiej Przystani*, *Operacja: Arka*, *Opuszczony Teatr Lalek*, *Misja: Obóz Wroga!*, *Kasyno – Bond*, *Skarb Czarnobrodego*, *Spaceship–Alien Invasion*, *Łódź Podwodna*, *Pokój egzorcysty*, *W szkole magii i czarodziejstwa* i *Tajny ośrodek badawczy*.

⁷ Cytat pochodzi ze strony: <<https://lockme.pl/bydgoszcz/wyjscie-awaryjne/plan-na-wlam/?q=Plan%20na%20w%C5%82am&sc=room>>, dostęp: 09.12.2018.

- *Uwolnij ducha* – z opisu pokoju: „W jej 25 urodziny wydarzyło się coś niespodziewanego... Poznajcie historię kobiety której duch został uwięziony przez kręgi mocy. Uwolnij ducha, a duch uwolni Ciebie...”⁸;
- *Obudź się!!* – misją śmiałków jest obudzenie głównego bohatera, który pogrążył się we śnie w tym pokoju zagadek⁹.

W zbadanym zbiorze są również cztery nazwy, które informują jedynie o kategorii denotatu: *Wampir* (horror), *Złoto nazistów* (historyczny), *Horror Room* (horror), *Azyl Psychopaty Ostrów* (horror). Jeden onim opisuje bezpośrednio zagadki w pokoju. Nazwa *Siedem* wskazuje na liczbę zagadek w grze. Ponadto, wśród zbadanych nazw znajdują się także trzy *nomina propria*, które wskazują bezpośrednio na fakt, że denotowane przez nie obiekty to pokoje zagadek. Są to: *Pokój Zagadek*, *Pokój Zagadka* oraz *Conundrum* (ang. *conundrum* – ‘zagadka’).

Kolejną funkcją, którą pełnią niektóre ze zbadanych nazw własnych pokoi zagadek, jest funkcja lokalizacyjna¹⁰. Badane onimy mogą lokalizować wnętrza pokoju oraz scenariusz gry w przestrzeni lub w czasie. Dwadzieścia sześć nazw pokoi wskazuje na miejsce akcji gry: *Zdrada w Breslau*, *Wrota Czasu – Egipt*, *Wrota Czasu – Tortuga*, *Krakowska Bestia*, *Misja Hollywood*, *Tajemnice Czarnobyli*, *Rzeszowski Skarb Narodów*, *Las Vegas*, *3miasto 44*, *Alcatraz (Łódź)*, *Alcatraz (Katowice)*, *Noc w Las Vegas*, *Czarnobyl*, *Egipt*, *Dziki Zachód*, *Walkiria*, *Tajemnice Warszawy*, *Japonia*, *Serayi Wielkiego Wezyra*, *Tajemnica Riese 1945r.*, *Indyjska zagadka*, *Afrykański skarb*, *Ocean strachu*, *Teksańska Masakra*, *W cieniu Ślęży*, *Trójkąt Bermudzki*.

Natomiast 20 onimów umieszcza akcję w określonym czasie. Może to być konkretny rok: *3miasto 44*, *Zaraza rok 1606* *Epidemia Dżumy*, *Tajemnica Riese 1945r.*, *Kazamaty rok 1807*, *Powstanie Wielkopolskie*, *Kampania Wrześniowa*; lub okres: *Czar PRL-u*, *Absurdy prl-u*, *Dziki Zachód*, *Legendy PRL-u*, *Zagubiony Hipis*, *Serayi Wielkiego Wezyra*, *Wspomnienie PRL*, *Zimna Wojna*, *Tajemnica Egipskich Bogów*, *Szpieg PRL-u*, *PRL-ove*, *The aztec temple*, *PRL (Warszawa)*, *PRL (Łeba)*. Jak wynika z powyższych zestawień, kilka nazw (*3miasto 44*, *Dziki Zachód*, *Serayi Wielkiego Wezyra*, *Tajemnica Riese 1945r.*) lokalizuje fabułę pokoju zarówno w czasie, jak i w przestrzeni.

Ponadto nazwa własna pokoju zagadek może umiejscawiać pokój na badanym obszarze, to jest w Polsce. Nazw, które w ten sposób lokalizują swoje

⁸ Zacytowano ze strony: <<https://lockme.pl/warszawa/quest-room/uwolnij-ducha/?q=Uwolnij%20ducha&sc=room>>, dostęp: 09.12.2018.

⁹ Wśród pozostałych onimów opisujących scenariusz pokoju znajdują się m.in.: *Misja Hollywood*, *Napad na bank*, *Misja: Hacker*, *Mission-Escape the Akademik*, *Ucieczka z Shawshank*, *Apollo – Misja powrotu na Ziemię*, *Kto uratuje święta?* i *Napad na bar*.

¹⁰ O funkcji lokalizującej chremonimów pisze również Ulańska (2015: 692).

denotaty, jest 15: *Zdrada w Breslau* (Breslau – niemiecka nazwa miasta Wrocław), *Krakowska Bestia*, *Rzeszowski Skarb Narodów*, *Kac Szczecin*, *3miasto 44*, *Tajemnice Warszawy*, *Skarb Gdańskich Korsarzy*, *KAC SOPOT*, *Projekt Liegnitz* (Liegnitz – niemiecka nazwa miasta Legnica), *Chatka Hagrida – Gdynia*, *Przeklęta Twierdza – Gdynia*, *Kac Poznań*, *Azyl Psychopaty Ostrów*, *Tajemnica Sztolni Czarnej*, *Extreme Escape Room Olkusz*.

W zbadanym materiale pojawiła się również jednostka pełniąca funkcję ekspresywną. Funkcja ta zachodzi, gdy nazwy odzwierciedlają stosunek nazywanego do otaczającej go rzeczywistości i/lub uzewnętrzniają cechy jego osobowości (Rutkowski 2001: 85). Wśród nazw pokoi zagadek znajdujemy onim *Novus ordo mundi* (łac. ‘Nowy porządek świata’). Nazwa ta nie ma źródła w języku polskim czy w, popularnie w Polsce używanym, języku angielskim, lecz, w powszechnie uważanym za wymarły, języku łacińskim.

Z kolei z funkcją poetycką mamy do czynienia, gdy nazwy pokoi zagadek zatrzymują uwagę odbiorcy na swej strukturze (Rutkowski 2001: 100). „Funkcję tę pełnią te jednostki onimiczne, które posiadają szczególnego rodzaju wewnętrzne zorganizowanie, zwracające w pierwszym rzędzie uwagę na formę językową” (Rutkowski 2001: 100–101). Dwie nazwy – *niePokój Artysty* oraz *PRL-ove* (por. ang. *love* – ‘kochać’) – zwracają uwagę odbiorcy swoim zapisem. Natomiast dwie kolejne – *Wiedźman*, *ShowShank* – są kontaminacjami innych, powszechnie znanych nazw (Wiedźmin oraz Shawshank), czym również przyciągają uwagę¹¹.

W przypadku, gdy nazwa pokoju zagadek wskazuje „pewne powiązania semantyczno-formalne czy odtwarza indywidualne i incydentalne asocjacje” (Rutkowski 2001: 45) z elementami składowymi konsytuacji (osoba projektanta pokoju, okoliczności nazwania pokoju, inne nazwy pokoi itp.), nazwa ta pełni funkcję aluzyjną¹². Mimo iż wiele nazw pokoi zagadek jest nie tylko zbliżonych do innych nazw, lecz są to nazwy równobrzmiące, onimy te nie pełnią funkcji aluzyjnej, gdyż nazwy te nie odsyłają do siebie nawzajem. Dzielą one jedynie swoje źródło, którym jest rodzaj obiektu w rzeczywistości (np. cela, szpital psychiatryczny) lub dzieło fikcyjne (np. *Piła*, *Alicja w Krainie Czarów*). Niemniej jednak w zbadanym zbiorze nazw własnych znajdują się cztery onimy, które zostały stworzone z intencją odsyłania do innych nazw. Są to: *Izba wytrzeźwień 2.0 – Impreza na sali* – odsyła do nieistniejącego obecnie pokoju *Izba wytrzeźwień*, którego jest kontynuacją; *Szpital Psychiatryczny 2* – odsyła do swojej (istniejącej równolegle) pierwszej odsłony, pokoju *Szpital Psychiatryczny*; *Bunkier 2'* – jest bardziej rozbudowaną wersją pierwszego

¹¹ Por. o intrygujących nazwach własnych (Gałkowski 2015: 178).

¹² Por. Gałkowski 2015: 179.

pokoju w tym samym klimacie o nazwie *Bunkier*; oraz *Indyjska zagadka II: Wredny Pokój* – nawiązujący do otwartego w tym samym miejscu pokoju *Indyjska zagadka*. Nazw odsyłających do innych elementów konsytuacji nie odnotowano.

Nazwa własna pokoju zagadek może również pełnić funkcję impresywną, która polega na wpływaniu na potencjalnego klienta (Rutkowski 2001: 97). Wpływanie to ma charakter „uwarunkowany specyfiką odbioru nazwy jako pewnego rodzaju komunikatu językowego. Wpływanie to może polegać na wywoływaniu określonych reakcji [...] [klientów]: rozbawienia, śmiechu, obawy, może też mieć na celu sprowokowanie pewnych postaw” (Rutkowski 2001: 97), klient może być zachęcony do podjęcia wyzwania (zabawy) w danym pokoju, lub wręcz przeciwnie, może być zniechęcony czy odstraszony¹³.

Każda z nazw pokoi zagadek pełni funkcję impresywną do pewnego stopnia, ponieważ wywołuje określone oczekiwania potencjalnego klienta związane z zawartością i fabułą utworu. Wśród zbadanych nazw są jednak takie, które wywołują bardziej skonkretyzowane wrażenia, ponieważ odnoszą się do bardziej sprecyzowanych obiektów, np. słowo *chata* do pewnego stopnia sugeruje klientowi wystrój pokoju, w którym może podjąć zabawę, jednak nazwa *Chatka Hagrida* określa ten wystrój w o wiele większym stopniu, gdyż odnosi się nie do jakiegokolwiek chaty, lecz do jednej jedynej, przedstawionej w serii książek o Harrym Potterze. Podobnie każda nazwa pokoju zagadek, która zawiera elementy intertekstualne będzie w większym stopniu niż pozostałe nazwy wywoływać określone oczekiwania u osoby, która się z nią zetknie¹⁴. W zbadanym materiale znalazło się 98 nazw intertekstualnych, wśród których wymienić warto chociażby onimy takie jak: *Indiana Jones i świątynia Majów*, *Władca pierścieni – Moria*, *Kolekcjoner kości*, *Seksmisja*, *Pokój Greya* czy *Różowa pantera*¹⁵.

Oczywiście te nazwy nie tylko wywołują określone oczekiwania potencjalnych klientów, ale mogą ich również zachęcić do podjęcia zabawy lub, wręcz przeciwnie, zniechęcić. Na przykład fani Harry’ego Pottera z przyjemnością wybiorą się do pokoi: *Komnata Tajemnic* (Warszawa), *Komnata tajemnic* (Nowy Sącz), *Chatka Hagrida*, *W szkole magii i czarodziejstwa*, *Pokój Czarnego Pana*, *Chatka Hagrida – Gdynia*, *Harry Potter*. Podobnie w przypadku

¹³ Por. opis emotywności u Gałkowskiego (Gałkowski 2015: 179).

¹⁴ O nazwach w handlu, które stwarzając możliwość wychwytywania odniesień i aluzji do różnych tekstów kultury zwracają uwagę odbiorcy, pisał również Adam Siwiec (Siwiec 2003: 553).

¹⁵ Intertekstualność była do tej pory rozpoznawana jako funkcja nazw własnych (por. np. Cieślíkowa 1993 i Graf 2015), natomiast w niniejszej pracy jest ona uznawana za cechę onimów, która dopiero może prowadzić do pojawienia się funkcji (por. Rutkowski 2001 i Gibka 2018).

nazw nawiązujących do serii dzieł o detektywie Sherlocku Holmesie: *Gdzie jest Sherlock?*, *Baker Street*, *Sherlock Holmes*, *Sherlock*, *Śladami Sherlocka Holmes*, *Zagadki Sherlocka Holmes* (Białka Tatrzańska), *Zagadki Sherlock'a Holmes* (Zakopane). Natomiast osoby nie lubiące tych serii książek i filmów z pewnością będą zniechęcone do podjęcia zabawy w wymienionych pokojach.

Takie zachęcenie lub zniechęcenie potencjalnych klientów nie ogranicza się jedynie do pokoi o nazwach intertekstualnych, lecz w mniejszym lub większym stopniu dotyczy każdej nazwy. Pokoje sugerujące kategorię zabawy będą chętnie wybierane przez graczy lubiących daną kategorię (np. horror) i omijane szerokim łukiem przez osoby, które danej kategorii nie lubią czy nawet nienawidzą. Co więcej, pokoje sugerujące określone treści mogą być bardzo zniechęcające dla pewnych grup ludzi, taką reakcją mogą np. wywołać pokoje mające jakikolwiek związek z nazistami i III Rzeszą (*Złoto nazistów*, *Złoto III Rzeszy*, *Pokój Hansa generała III Rzeszy*) czy z czasami PRL (*Czar PRL-u*, *Absurdy prl-u*, *Legendy PRL-u*, *PRL* (Warszawa), *PRL* (Łeba), *Wspomnienie PRL*, *Szpieg PRL-u*, *PRL-ove*, *Fallout PRL*).

Uwagi końcowe

Podobnie jak inne grupy chrematonimów nazwy pokoi zagadek to zbiór otwarty (por. Siwiec 2003: 544–545; Graf 2003: 640). Nie sposób zatem przebadać wszystkich onimów z tej kategorii. W powyższej pracy analizie poddano określony zbiór nazw własnych pokoi zagadek w Polsce. Wykazano, że poza funkcją podstawową, identyfikacyjno-dyferencyjną, onimy te pełnią też inne, różnorodne funkcje¹⁶. Opisano sześć funkcji sekundarnych, które jak się okazało, nie są pełnione przez zbadane nazwy równomiernie. Najczęściej pojawia się funkcja semantyczna, którą pełni aż 395 nazw własnych pokoi zagadek. Onimy te wskazują głównie na wystrój i elementy pokoju, ale również na scenariusz pokoju, kategorię pokoju, zagadki oraz na sam fakt, iż dany obiekt jest pokojem zagadek. Następnie 46 nazw pełni funkcję lokalizacyjną umiejscawiając fabułę denotowanego pokoju w przestrzeni lub czasie. Znacznie mniej nazw (15) pełni funkcję lokalizacyjną umiejscawiając pokój zagadek na mapie Polski. Funkcje poetycką i aluzyjną pełnią po cztery onimy. Pierwsza funkcja pojawia się, gdy *nomina propria* przyciągają uwagę odbiorcy do samych siebie, a druga, gdy badane chrematonimy odsyłają do innych nazw pokoi zagadek. Najmniej licznie pełnioną funkcją jest funkcja ekspresywna,

¹⁶ Powyższe studium nie objęło funkcji badanych onimów w dyskursie sekundarnym.

którą pełni jedna nazwa pochodząca z języka łacińskiego. Porównanie grup nazw pełniących poszczególne funkcje ujawniło również, że niektóre nazwy pełnią więcej niż jedną funkcję jednocześnie (por. Ułańska 2015: 682). Odrębną kwestią jest funkcja impresywna, która do pewnego stopnia jest pełniona przez każdą nazwę, gdyż każdy z badanych onimów może wywołać określone oczekiwania i (nie)chęć podjęcia zabawy przez potencjalnego klienta (por. Siwiec 2003: 553). Zbadanie skuteczności zachęcenia nazwą klientów do gry w danym pokoju zagadek wymagałoby badań terenowych i wykracza poza ramy tej pracy. Możliwe jednak było wyróżnienie w zbadanym zbiorze grupy nazw, które mogą wywołać bardziej skonkretyzowane oczekiwania potencjalnych klientów. Grupę tę tworzy 98 nazw pokoi zagadek, które zawierają elementy intertekstualne.

Powyższe dane wskazują, że dominującymi cechami motywacyjnymi zbadanych nazw były cechy pokoi zagadek lub informacje o nich. Takie wnioski wydają się jak najbardziej przystające do sytuacji na rynku pokoju zagadek, w której nie można potencjalnemu klientowi pokazać przedmiotu, za który płaci, ani zaoferować jego próbki. Jedynymi informacjami, jakie właściciele pokoi oferują osobom rozważającym podjęcie zabawy, są nazwa pokoju oraz krótki opis gry na stronie internetowej. Na tej podstawie potencjalny klient musi podjąć decyzję. Nie dziwi więc fakt, że kreatorzy nazw nie używają ich do przedstawienia siebie czy okoliczności nadania onimu, a w zdecydowanej większości do zaprezentowania denotowanych obiektów.

Podjęte badanie nazw własnych pokoi zagadek w Polsce nie pretenduje do miana wyczerpującego. Zagadnienie to wymaga dalszych analiz. Warta zbadania wydaje się struktura i etymologia przedstawionych tu nazw własnych. Interesujące mogłyby być również badania nazw pokoi zagadek w innych krajach oraz badania porównawcze.

Literatura

- Breza E. (2005): *Nazwy obiektów i instytucji związanych z nowoczesną cywilizacją (chrematonimy)*. [W:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*. Red. E. Rzetelska-Feleszko. Kraków, s. 343–361.
- Cieślakowa A. (1993): *Nazwy własne w różnych gatunkach tekstów literackich*. [W:] *Onomastyka literacka*. Red. M. Biolik. Olsztyn, s. 33–39.
- Gałkowski A. (2011): *Chrematonimy w funkcji kulturowo-użytkowej. Onomastyczne studium porównawcze na materiale polskim, włoskim, francuskim*. Wyd. II. Łódź.
- Gałkowski A. (2015): *Funkcja marketingowa chrematonimów w przestrzeni gospodarczej*. [W:] *Funkcje nazw własnych w kulturze i komunikacji*. Red. I. Sarnowska-Gieffing, M. Balowski, M. Graf. Poznań, s. 171–180.
- Gibka M. K. (2018): *Funkcje nazw własnych postaci w powieści. Ujęcie teoretyczne i jego praktyczne zastosowanie*. Koszalin.

- Graf M. (2003): *E-nimy jako nowa kategoria nazewnicza*. [W:] *Metodologia badań onomastycznych*. Red. M. Biolik. Olsztyn, s. 639–643.
- Graf M. (2015): *Literackie nie-nazywanie. Onomastykon polskiej prozy współczesnej*. Poznań.
- Kuć J. (2015): *Przekształcenia chrematonimów a ich funkcje*. [W:] *Funkcje nazw własnych w kulturze i komunikacji*. Red. I. Sarnowska-Gieffing, M. Balowski, M. Graf. Poznań, s. 319–329.
- Rutkowski M. (2001): *Mikrotoponimia przestrzeni wspinaczkowej. Studium socjoonomastyczne*. Olsztyn.
- Słownik grecko-polski* (1958–1965). Red. Z. Abramowiczówna. T.1–4. Warszawa (SGP).
- Siwiec A. (2003): *Nazwy handlowe i ich uwarunkowania społeczno-komunikacyjne (od kultury zideologizowanej do kultury skomercjalizowanej i reklamy)*. [W:] *Metodologia badań onomastycznych*. Red. M. Biolik. Olsztyn, s. 543–555.
- Tomasik P. (2015): *Współczesna urbanonimia oczami chrematonomasty*. [W:] *Funkcje nazw własnych w kulturze i komunikacji*. Red. I. Sarnowska-Gieffing, M. Balowski, M. Graf. Poznań, s. 665–671.
- Ułańska M. (2015): *Funkcje nazw firm (na przykładzie łódzkich chrematonimów)*. [W:] *Funkcje nazw własnych w kulturze i komunikacji*. Red. I. Sarnowska-Gieffing, M. Balowski, M. Graf. Poznań, s. 681–695.

Źródła internetowe

Serwis internetowy poświęcony pokojom zagadek w Polsce: <https://lockme.pl/>

Streszczenie

Artykuł poświęcony jest nazwom własnym pokoi zagadek w Polsce. Niektóre ze zbadanych chrematonimów pełnią jedynie swoją funkcję prymarną (identyfikacyjno-dyferencyjną), a inne również funkcje sekundarne. Wśród drugiej grupy funkcji wyróżniono funkcję semantyczną, lokalizacyjną, ekspresywną, poetycką, aluzyjną i impresywną. Niektóre z funkcji sekundarnych pełni wiele nazw, a inne tylko kilka. Najbardziej produktywnymi cechami motywacyjnymi dla zbadanych nazw okazały się cechy ich denotatów.