

# Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt

**MARZENA MATYKA**

*Uniwersytet Rzeszowski*

## **Abstract**

The sociolect of classical role-playing game players as a professional sociolect

*Classic players of role-playing games (RPG) form a speech community due to the fact that they use a sociolect of their own making. This subtype of a national language, contingent on a particular group, has been built upon social ties resulting from common interests. The variant is based on the colloquial language style merged with the role-playing game terminology (official phrases), sociolectal lexemes (non-official) and their foreign equivalents (mostly English).*

*The structure of the sociolect studied here allows it to be classified as a professional sociolect since it is characterized by the preponderance of the professional and communicative resources of language over the primarily expressive ones. However, it is necessary to emphasize that various types of sociolects are separated by fuzzy borders and have vague semantic scopes.*

**KEYWORDS:** classic role-playing game, professional sociolect, sociolect

## 1. Profesjolekt wśród socjolektów

Socjolekt to uwarunkowany środowiskowo wariant języka ogólnonarodowego, który wiąże się z nieoficjalną sferą użycia. Jego powstanie jest efektem funkcjonowania wspólnoty komunikatywnej, a zatem grupy społecznej spojonej pewnym typem powiązań (towarzyskim, zawodowym, ideologicznym, pokoleniowym etc.), która odczuwa potrzebę porozumiewania się za pomocą „jednolitego środka komunikatywnego”<sup>1</sup> (Zabrocki, 1972, s. 20–21; zob. m.in.: Grabias, 2003, s. 92–93, 111–114; Piekot, 2008, s. 40–42). Jednak zależności między językiem a grupą są obustronne: nie tylko wspólnota formułuje socjolekt, ale i wariant ten wpływa na jej funkcjonowanie i spójność. Co więcej, poziom opanowania tej odmiany jest wprost proporcjonalny do stopnia zacieśnienia więzi z grupą (Kołodziejek, 1994, s. 24; Matuszewicz, 1975, s. 148). Bierze się to stąd, iż socjolekt nie tylko służy usprawnieniu porozumienia w obrębie wspólnoty komunikatywnej, lecz również sprzyja utożsamianiu się z daną zbiorowością i sygnalizowaniu przynależności, wyróżnieniu własnej grupy na tle innych (także tych, które nie odczuwają potrzeby tworzenia socjolektów), nadaniu wagi jej uczestnikom<sup>2</sup>. Wariant ten ponadto staje się środkiem wyrażania przez użytkowników grupowej interpretacji i wartościowania rzeczywistości oraz umożliwia przechowywanie ich dóbr, m.in. poprzez skonwencjonalizowane zachowania językowe, utwory literackie i paraliterackie. W pewnych kręgach natomiast wykorzystywany jest dodatkowo do utajnienia przekazu (szerzej: Bernstein, 1980, s. 83–116; Grabias, 2003, s. 145–146; Matuszewicz, 1975, s. 148–149; Sapir, 1978, s. 45–47; Wilkoń, 1987, s. 87–88, 92–93).

Potocznie socjolekty bywają zwane „językami” (np. język dziennikarzy, język internautów), niemniej termin ten jest nazbyt pojemny – jak podkreślił Stanisław Grabias (2003), implikuje on „całość środków językowych używanych przez daną grupę, gdy tymczasem chodzi o te środki, które w danej

<sup>1</sup> Fakt ten zwrócił również uwagę Z. Klemensiewicza, który, klasyfikując warianty polszczyzny, doszedł do wniosku, że: „specyfika pracy zawodowej i obcowanie z współzawodowcami wyciska swoiste piętno na języku członka grupy zawodowej” (Klemensiewicz, 1953, s. 38). Stwierdzenie to można w zasadzie rozciągnąć na wszystkie wspólnoty komunikatywne.

<sup>2</sup> Mowa o funkcji socjatywnej języka, zarówno w jej formie integrującej (zacieśnianie więzi w danej grupie), jak i dezintegrującej – w tym przypadku jest to akcentowanie przynależności do innej grupy niż odbiorca komunikatu (Kiklewicz, 2010, s. 24–25).

Jak ujął to E. Sapir (1978): „Każda z nich [grup połączonych różnymi typami więzi społecznej – M. M.] ma tendencję do wytworzenia pewnych osobliwości mowy, które pełnią symboliczną funkcję wyodrębniania danej grupy z grupy liczniejszej i zapobiegania całkowitemu wchłonięciu przez tę ostatnią członków tej pierwszej. Nieobecność językowych wyróżników takich małych grup jest niejasno odczuwana jako wada czy też symptom słabości więzów emocjonalnych. [...] Używanie takich słów [jak «matma» zamiast «matematyka» – M. M.] jest ze strony mówiącego deklaracją przynależności do nieoficjalnej, lecz psychicznie realnej grupy” (s. 45).

grupie społecznej powstały” (s. 139). Omawiane tu warianty tworzy bowiem warstwa socjolektalna zbudowana na bazie odmiany potocznej języka ogólnonarodowego. Bazę tę stanowią elementy typowe dla codziennych kontaktów: reguły gramatyczne, norma użytkowa, leksyka, metaforyka i frazeologia, czy wreszcie potoczny obraz świata (Bartmiński, 2001, s. 115–134). Jako że każdy człowiek może być równocześnie użytkownikiem rozmaitych socjolektów (wszak uczestnictwo w kulturze wiąże się z udziałem w wielu wspólnotach komunikatywnych), warto wspomnieć, iż do bazy mogą przenikać elementy innych wariantów tego typu.

Z kolei warstwa socjolektalna skupia się tylko wokół najistotniejszych dla grupy aspektów rzeczywistości. Obejmuje ona przede wszystkim słownictwo osobliwe, czyli swoiste dla danej grupy, oraz typową dla niej frazeologię, wyraźnie wyróżniając się na tle bazy (Kołodziejek, 2005, s. 35–36). Struktura tej warstwy może być odmienna w zależności od typu socjolektu.

Jednakże przyswojenie socjolektu przez członka danej grupy nie wiąże się jedynie z opanowaniem repertuaru słownictwa osobliwego, które wplatanie jest w bazę potoczną (sprawność systemowa), umiejętnością dostosowania wypowiedzi do kontekstu (językowa sprawność sytuacyjna) i celu wypowiedzi (językowa sprawność pragmatyczna). Konieczne jest również nabycie – w toku socjalizacji językowej – sprawności społecznej, czyli znajomości reguł używania danego wariantu w zależności od relacji między nadawcą a odbiorcą (Grabias, 2003, s. 33–39, 317–323; Hymes, 1980, s. 46–54).

Powstawanie coraz nowszych odmian języka ogólnonarodowego jest efektem jego zdolności dynamicznego reagowania na zmiany społeczne. Jednakże próby stworzenia adekwatnych schematów dyferencjacji językowej nie udają się uczonym (zob. m.in. Kiklewicz, 2010, s. 33–54; Klemensiewicz, 1953; Wilkoń, 1987). Efektem są nierzadko ujęcia schematyczne, umowne, przydatne głównie w dydaktyce (Kiklewicz, 2010, s. 72).

Podobna różnorodność występuje w przypadku socjolektów, które, jak podkreśla Grabias (2003), ściśle wiążą się z rozwarstwieniem społeczeństwa<sup>3</sup>, funkcją danego wariantu oraz nierzadko terytorium, na jakim został utworzony. Choć bowiem społeczny zasięg tych odmian jest ograniczony, zasięg terytorialny może mieć nawet charakter międzynarodowy (s. 125). Stworzono wiele klasyfikacji odmian tego typu, szeregując je według najrozmaitszych kryteriów, np. bazy językowej (Klemensiewicz, 1953, s. 39), typu słownictwa osobliwego (Kania, 1995, s. 9, 11), rodzajów użytkowników (Wilkoń, 1987, s. 87–101), stosunku użytkowników do rzeczywistości (Piekot, 2008, s. 32–36),

---

<sup>3</sup> E. Benveniste (1980, s. 27–40) podkreślił jednak, że układ odmian języka ogólnonarodowego nie odzwierciedla bezpośrednio układu społeczeństwa.

natężenia elementów ekspresywnych, zawodowych i tajnych. Ostatnie kryterium pozwoliło Grabiasowi wydzielić:

1. intencjonalnie jawne: slangi (z dominacją funkcji ekspresywnej) i socjolekty zawodowe (później zwane „profesjolektami”<sup>4</sup> ze względu na przewagę elementów o funkcji profesjonalno-komunikacyjnej);
2. intencjonalnie tajne: żargony (odgrywające rolę profesjonalno-komunikacyjną) i warianty kryptozabawowe (ekspresywne). (Grabias, 2003, s. 145–159)<sup>5</sup>.

## 2. Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych

Obserwując komunikację pomiędzy uczestnikami klasycznych RPG<sup>6</sup>, zauważa się w warstwie leksykalnej przemieszanie oficjalnych terminów i nazw własnych w wersji polskiej i obcojęzycznej (głównie angielskiej) z określeniami nieoficjalnymi oraz nieliczne przykłady związków frazeologicznych, np.:

Wyrusza **drużyna** i z nią wyrusza **czarodziej** staruszek – no, super **level** w ogóle i tak dalej. On cały czas czymś płaci, tak? Jego starość wiąże się z tym, że jest tak: na pewno jest schorowany, po drugie – **ograniczenie poziomowe** z pamięcią też się trafia. No, chyba że ma **skill magiczny**, który mu to w jakiś sposób reperuje. [...] Ale kwestia jego starości bardzo wpływa na to, w jaki sposób funkcjonuje, tak? On nie zdąży w górę

<sup>4</sup> Termin „profesjolekt” wprowadził do polskiego językoznawstwa A. Wilkoń (1987, s. 93, 99–101). Badacz nie włączał jednak profesjolektu do grona socjolektów, twierdząc, że sfera stosowania tej odmiany nie wpływa poza kontakty zawodowe i nie pozwala na wykształcenie się więzi pomiędzy jej użytkownikami. Z kolei S. Grabias (2003, s. 145–155, 159) określił ten typ „językiem zawodowym” (choć stosował termin „profesjonalizmy” na określenie typowych dla tej odmiany jednostek leksykalnych). Współcześnie został on przemianowany na „profesjolekt” (Dziagacz, 2011; Kuć, 2011; Lewandowski, 2007; Nowik, 2007; Piekot, 2008).

<sup>5</sup> Warto zaznaczyć, że choć polscy badacze byli świadomi istnienia odmian związanych z grupami społecznymi, początkowo z rzadka podejmowali się ich opisu. Wiązały się one bowiem jedynie z ustną formą kontaktu, która uznawana była za mniej istotną (nie bez znaczenia była też trudność rejestracji materiału). Dopiero rozwój językoznawstwa socjologizującego, a później socjologii języka i socjolingwistyki, wpłynął na wzrost zainteresowania tą tematyką (szerzej: Grabias, 2003, 63–102).

Obecnie dzięki rozwojowi środków przekazu socjolekty w równym stopniu realizowane są za pośrednictwem pisma i komunikatów ustnych.

<sup>6</sup> Materiał badawczy dla dalszej części artykułu stanowi komunikacja pomiędzy uczestnikami klasycznych RPG na forach internetowych, nagrania sesji (własne oraz udostępniane w witrynie YouTube) i rozmów pomiędzy graczami, a także prelekcje konwentowe (wraz z dyskusjami). Pisownia cytatów oryginalna. W zapisie przykładów z nagrań pominięte zostały przerwania oraz pauzy.

Nagrania sporządzone przeze mnie zostały zarejestrowane w sposób jawny, za zgodą uczestników na wykorzystanie ich wypowiedzi w celach badawczych. Dane cytowanych osób zostały podane anonimizacji za pomocą liter alfabetu i cyfr, gdyż nie wszyscy wprost wyrazili zgodę na powoływanie się na ich wypowiedzi w sposób umożliwiający identyfikację nadawcy.

wyskoczyć. Przecież po co cały czas **wojownik** ma go zasłaniać z **tarczą**, by stawać naprzeciw, żeby tamten zdążył w tym czasie rzucić **czar**? (J6, nagranie własne, Brwikon 2013, 26 maja 2013, 00:05:24–00:06:13, głos w dyskusji konwentowej).

Źródło jednostek znormalizowanych stanowią podręczniki do poszczególnych systemów klasycznych RPG. Zawierają one zarówno terminologię dotyczącą zasad rozgrywki (m.in. „drużyna” ‘grupa bohaterów graczy’, „edycja” ‘wersja systemu’, „Mistrz Gry” ‘funkcja jednego z uczestników rozgrywki’), jak i regulującą wygląd i funkcjonowanie świata (m.in. „ork” ‘rasa postaci’, „pistolet” ‘rodzaj broni’, „wojownik” ‘profesja/klasa postaci’), np.:

Gram tym czym mi akurat się podoba. Może to być równie dobrze nieużyteczny **szlachcic** albo **barbarzyńca** z wielkim **toporem** i IQ orzeszka (Olimp Ice Bathory, 10 lipca 2005, 18:33, post na forum internetowym).

Nie no, ja przy każdym nowym **systemie** mam takie dwie ciche **sesje**, żeby się zapoznać z **mechaniką**. Bardziej obserwuję, niż robię cokolwiek (T2, nagranie zamieszczone w witrynie YouTube, 00:02:01–00:02:09, podsumowanie sesji).

Terminologia regulująca i opisująca świat gry pojawia się najczęściej podczas rozgrywki, w anegdotach i wspomnieniach z sesji, a także w przykładach podczas omawiania określonych problemów związanych z mechaniką.

Sposoby doboru terminologii znormalizowanej są rozmaite, niemniej przeważają zapożyczenia wewnątrz kulturowe (np. z historii wojskowości – opisy broni lub manewrów taktycznych, literatury, filmu i gier – nazwy ras i profesji postaci, okultyzmu – dziedziny magii, akcesoria magiczne). Drugą najpopularniejszą metodą rozbudowywania tej grupy słów jest tworzenie neosemantyzmów, czyli przekształcanie znaczenia wyrazów zaczerpniętych z różnych dziedzin kultury lub języka ogólnonarodowego. Bywa ono rozszerzane, zawężane lub przesuwane, np. „kampania” (określenie przejęte z taktyki: ‘zespół działań wojennych objętych wspólnym planem strategicznym i toczących się na określonym terytorium w pewnym okresie; wyprawa wojenna, wojna’) jako termin z dziedziny klasycznych RPG oznacza ‘ciąg połączonych fabularnie przygód’. Z kolei „rzut” w terminologii klasycznych RPG to ‘wykonanie rzutu kostką’, a w ogólnopolskim znaczeniu – ‘wprawienie w ruch jakiegoś ciała, przedmiotu przez wyrzucenie go z pewną siłą, rzucenie, wyrzucenie czegoś’<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Definicje terminów z zakresu klasycznych gier fabularnych – opracowanie własne, pozostałe zaczerpnięte z *Uniwersalnego słownika języka polskiego PWN online* (<<http://usjp.pwn.pl/>>, data dostępu: 24 września 2013).

Zarówno w podręcznikach, jak i w przykładach komunikacji pomiędzy uczestnikami klasycznych gier fabularnych popularne są również oficjalne skróty i skrótowce, np. „BG” ‘bohater gracza’, „Int” ‘Inteligencja – jeden z parametrów postaci’, „k10” ‘kość dziesięciościenna’, „WFRP” ‘akronim nazwy systemu Warhammer Fantasy Roleplay’, „zk” ‘złota korona’. Jednostki te przeważają w analizowanych egzemplifikacjach komunikacji pisemnej, lecz nie brak ich również w wypowiedziach ustnych, np.:

A ja grałam w różne systemy i powróciłam do starego D&D (tylko, że tym razem 3,5 ed) (Hati, 18 stycznia 2008, 22:24, post na forum internetowym).

MG: Ty chciałeś od początku losować.

Gracz: Tak. K4 [czyt. ka-cztery – M. M.] na rasę (I5, L5, nagranie własne, Warhammer Fantasy Roleplay, Grojkon 2013, 26.04.2013, 00:17:26–00:17:30, sesja konwentowa).

W komunikacji pomiędzy uczestnikami klasycznych gier fabularnych można zaobserwować również tendencję do stosowania anglojęzycznych wersji terminów oficjalnych i nazw własnych oraz ich skrótów i skrótowców (np. „AC”, „level”, „NPC”, „rogue”, „setting”). Często wynika to z faktu, iż uczestnicy korzystają ze źródeł anglojęzycznych (przyczyny są różne, w tym brak polskich tłumaczeń bądź niechęć do czytania wersji spolszczonych), lub z braku rodzimego dubletu, gdy synonimiczne odpowiedniki nie oddają sensu wypowiedzi. Nie bez znaczenia są tu również osobiste preferencje użytkowników języka. Formy obce mają postać zapożyczeń-cytatów, chociaż w niektórych sytuacjach dodawane są do nich polskie końcówki fleksyjne, np.:

D&D jest np. systemem typowo „heroic” gdzie bohater z okrwawionym mieczem i bojową pieśnią na ustach zasieczy w pojedynkę hordę goblinów (Kyle Katarn, 15 października 2003, 21:13, post na forum internetowym).

Preferuję **storytelling**, kostek używając tylko wtedy, kiedy coś ma być naprawdę losowe (Ptakuba, 18 marca 2009, 16:38, post na forum internetowym).

Pytanie jak zatem zaklasyfikować bicz? Ja bym jednak obstawał za bronią dystansową, ale tutaj może być problem doboru właściwego **skill’a** do przeprowadzania testów – może Rzucanie? (Zaeed, 24 listopada 2010, 20:21, post na forum internetowym).

Ostatni przykład zawiera zastosowanie terminu anglojęzycznego podczas rozmowy na temat polskiego systemu „Klanarchia”. Jest to przejaw dą-

żenia użytkowników do ekonomii językowej (porównaj „skill” oraz „umiejętność”).

Część anglojęzycznych terminów uzyskała dodatkowo rangę internacjonalizmów, co wynika stąd, iż nierzadko wśród zapożyczeń wewnątrzkulturowych i neosemantyzmów znajdują się wyrazy mające już taki status, np. „bonus”, „inicjatywa”, „kampania”, „klasa”, „mechanika”, „profesja”, „sesja”, „system”<sup>8</sup>.

Natomiast obecność określeń będących dubletami oficjalnych terminów jest motywowana kilkoma czynnikami. Pierwszy stanowi przejaw naturalnej tendencji użytkowników języka do ekonomii. W przypadku odmiany stosowanej przez uczestników klasycznych gier fabularnych skracane są nie tylko obszerne, wielowyrazowe terminy i nazwy własne („Cthulhu” ‘Zew Cthulhu’, „Mistrz” ‘Mistrz Gry’, „Ulryk” ‘Furia Ulryka’). Ekonomii językowej podlegają również określenia jednowyrazowe (i to zarówno polskie, jak i obce), które poddawane są derywacji wstecznej („Cyber” ‘Cyberpunk’, „mecha” ‘mechanika’, „staty” ‘statystyki’).

Rzucicie sobie, Ingrid i Urd [imiona postaci – M. M.], na **spota** [‘sposrzegawczość’ – M. M.], jeśli obserwujecie całą sytuację (Y1, nagranie własne, *Warhammer Fantasy Roleplay*, 11 lipca 2013, 02:11:48–02:11: 56, sesja).

Swoje pierwsze **karty** [‘karty postaci’ – M. M.] tworzyliśmy kilka godzin, cechy szczególne (a były ich trzy) losowało się za pomocą kości (DoxtraduS, 6 sierpnia 2012, 22:05, post na forum internetowym).

Kolejną obserwowaną tu grupą jest słownictwo będące reakcją uczestników klasycznych gier fabularnych na sztywność terminologii znormalizowanej. Przejawia się ona w wykorzystywaniu zabiegów stylistycznych, mających nadać leksemom ekspresywny, czasem i humorystyczny wydźwięk, np.:

Co nas Graczy (choć nie tylko pewnie) najbardziej drażni w mistrzowaniu naszych **Misio**ów? (Karczmarz, 26 października 2007, 13:19, post na forum internetowym).

Postaram jakoś zmontować sobie **podstawke** do **młotka** (Sharub, 6 lutego 2009, 12:59, post na forum internetowym).

Wśród zabiegów tego typu można wymienić m.in.:

- ◀ zdrobnienia i spieszczenia („drużynka” ‘drużyna’, „kosteczki” ‘kości’, „sesyjka” ‘sesja’), zgrubienia („kondycha” ‘kondycja’, „kostuchy”

<sup>8</sup> Trudno orzec, czy obfitość internacjonalizmów w obrębie oficjalnej terminologii z zakresu klasycznych gier fabularnych jest celowym zabiegiem autorów systemów.

- ‘kości’) oraz zdrobnienia, spieszczenia i zgrubienia uciąć („gobos” ‘goblin’, „gobosek”, „mutek” ‘mutant’),
- ◀ archaizmy i archaizacje („człek” ‘człowiek’, „sesyja” ‘sesja’, „woj” ‘wojownik’),
  - ◀ zapis fonetyczny, nieraz zniekształcony („fejmus” ‘osoba rozpoznawalna w fandomie’, „kfiatek” ‘kwiatek, anegdota z sesji’, „Miszcz” ‘Mistrz Gry’),
  - ◀ neosemantyzację („krasnal” ‘krasnodud’, „minus” ‘modyfikator ujemny’, „pogrywać” ‘grać’), w tym twory aluzyjne, czyli wykorzystywanie wyrazów podobnych brzmieniowo („autorka” ‘system autorski’, „gobelinek” ‘goblin’, „Miś Gry” ‘Mistrz Gry’, „podstawka” ‘podręcznik podstawowy’),
  - ◀ wariacje na temat nazw systemów (np. Dungeons & Dragons: „Lochy i Smoki”, Warhammer: „Łorhaś”, „Młotek”, „Warmłotek”),
  - ◀ przekształcenie wzorca fleksyjnego („bitboysi” ‘l.mn. od bitboys – nazwy rasy’, Inta ‘D. lub B. lp. skrótu Int – Inteligencja’, „Magnuma 44” ‘D. lub B. lp. nazwy broni Magnum 44’).

W zebranych materiale zauważyć można również liczne derywacje określeń, np. formy żeńskie nazw ras, zawodów, stanów i urzędów („krasnodudka” ‘krasnodud’, „magini” ‘mag’, „sorcererka” ‘sorcerer’), nazwy czynności („levelowanie” ‘osiąganie poziomu’, „mistrzowanie” ‘bycie Mistrzem Gry’) i ich wykonawców („erpegowiec” ‘uczestnik klasycznego RPG’, „storytellingowiec” ‘zwolennik storytellingu’, „wodziarz” ‘wielbiciel serii World of Darkness’), przymiotniki („dedekowy” ‘związany z systemem D&D’, „drużynowy” ‘należący do drużyny’, „elfi” ‘związany z rasą elfów’). Pojawiają się też złożenia („jednostrzałówka” ‘rozgrywka nastawiona na realizację jednej przygody’, „kostkologia” ‘styl gry oparty na czynniku losowym i rzutach kośćmi’, „pierwszopoziomowiec” ‘postać na pierwszym poziomie rozwoju’). Opisując słownictwo nieoficjalne, należy pamiętać, że w wielu przypadkach są to tłumaczenia, kalki językowe („jednostrzał” – „one shot”), a także cytaty z języka angielskiego („munchkin”, „powergamer”, „railroad”, „sandbox”).

W wypowiedziach uczestników klasycznych gier fabularnych można napotkać również rozmaite realizacje skrótowców. Sam termin RPG może być odczytywany literowo „erpegie” bądź w sposób kombinowany (literowo-głoskowy) „erpeg”. Drugi wariant podlega deklinacji (stąd można napotkać zapis „RPGi” bądź „erpegi”). Podobnie realizowany jest anglojęzyczny skrótowiec „NPC” (polska wersja pełnego terminu brzmi „bohater niezależny”) – najczęściej występuje wersja odmienna przez przypadki i liczby, wymawiana jako „enpec”, np.:

Dobłą metodą jest też, jak generalnie musicie szybko improwizować, tworzyć **enpeca**, weźcie jakiegoś swojego znajomego. Każdy ma jakiegoś charakterystycznego znajomego,

który robi coś głupiego. Jego można wziąć do kampanii (I6, nagranie własne, Brwikon 2013, 25 maja 2013, 00:06:35–00:06:49, prelekcja konwentowa).

**RPGi** [czyt. erpegi – M. M.] pozostają nadal w cieniu nowoczesnych „rozrywek” umysłowych... (Atis, 28 lutego 2008, 22:37, post na forum internetowym).

Interesujący wydaje się natomiast fakt, że użytkownicy tego wariantu języka nie poprzestają na preferencji odczytywania skrótowców w ten sposób, by łatwo było je deklinować (np. „BN”, „GM”, „WoD” w D. lp. realizowane są jako: „beena”, „gieema”, „woda”). Niektórzy poddają je również derywacji, dołączając najczęściej końcówkę *-k* („D&D” – „Dedek” lub „Dedeki”, rzadziej „Didik”, „HP” ‘hit point’ – „hapek”, „PD” ‘Punkt Doświadczenia’ – „pedek”, „PP” ‘Punkt Przeznaczenia’ – „pepek”). W przypadku skrótowca „MG”, poza realizacją „emgie” i „emg”, pojawia się wersja „emgiek”, np.:

[...] jest takim **emgiem**, że on nie kontroluje takiego upływu czasu, jak starzenie się postaci i tak dalej. Bo, wiesz, on zaczyna dopiero (P5, nagranie własne, *Wampir: Maskarada*, 22 września 2013, 00:08:14–00:08:22, rozmowa przed sesją).

Do gustu przypadł mi ciężki, mroczny klimat dodatkowo potęgowany miejscem naszych spotkań, którym był strych w mieszkaniu **MGka** (Nerath, 9 marca 2010, 17:34, post na forum internetowym).

Powyższe elementy są niczym więcej, jak warstwą socjolektalną odmiany utworzonej i stosowanej przez uczestników klasycznych gier fabularnych, czyli grupy połączonej więzią towarzyską, wytworzoną dzięki wspólnym zainteresowaniom i wynikającemu z nich systemowi wartości. Tym, co może wyróżniać ów socjolekt na tle innych wariantów tego typu, jest sam charakter terminologii oficjalnej. Bierze ona swoje źródło w różnych procesach, tym niemniej w przeciwieństwie do wielu innych socjolektów przeważnie nie jest tworzona za pomocą derywacji morfologicznej, lecz semantycznej (neosemantyzmy), zapożyczeń wewnątrz kulturowych z odmian specjalistycznych oraz w toku terminologizacji określeń z języka ogólnonarodowego (por. m.in. Dziagacz, 2011; Kołodziejek, 1994; Kuć, 2011; Nowik, 2007; Żydek-Bednarczuk, 1987). Wynika to ze specyfiki klasycznych gier fabularnych, których celem nie jest symulacja alternatywnych rzeczywistości, lecz kreowanie ich na zasadzie prawdopodobieństwa.

Co może się wydać interesujące, w tekstach stanowiących korpus badawczy niniejszej pracy częstotliwość wykorzystywania jednostek z obrębu leksyki osobliwej jest wyraźnie niższa niż w przypadku używania terminów znormalizowanych. Przykładowo: w obrębie materiału zebranego z nagrań sesji

na około 10 tys. użyć terminów dotyczących mechaniki gry przypada 2 tys. użyć określeń osobliwych z tego zakresu. Podobnie rozkładają się proporcje jednostek nazywających aspekty mechaniki, które zostały wynotowane z zapisów prelekcji, dyskusji, warsztatów i audycji internetowych (słownictwo oficjalne – około 10 tys. użyć, nieoficjalne – około 1 tys.). Może to wynikać z faktu, iż większość terminów została zaczerpnięta z języka ogólnonarodowego i innych dziedzin kultury, więc jest to nierzadko leksyka obecna w słowniku czynnym bądź biernym użytkowników socjolektu uczestników klasycznych RPG. Ponadto zebrane przykłady stanowią najczęściej leksemy jednowyrazowe oraz dwuwyzrazowe (mniej liczne), więc nadawcy rzadziej uznają za konieczne stosowanie ekonomicznych zamienników.

Bazą badanego tu wariantu języka jest styl potoczny, jako że wszystkie socjolekty wiążą się z użyciem języka w sytuacjach nieoficjalnych (Grabias, 2003, s. 145–159). Wariant ten wzbogacają elementy innych odmian uwarunkowanych środowiskowo, np. slangu młodzieżowego, internetowego, socjolektu uczestników innych gier etc.

### 3. Profesjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych

Pojęcie profesjolektu obejmuje odmiany fachowe socjolektów, które cechują się intencjonalną jawnością. Są to warianty o wąskim zasięgu społecznym, tworzone i stosowane przez ludzi połączonych więziami zawodową lub emocjonalną wynikającą ze wspólnoty zainteresowań. Tekst budowany w tym rodzaju socjolektu pełni przede wszystkim funkcję profesjonalno-komunikacyjną przy minimalizacji elementów o charakterze ekspresywnym i przewadze elementów skrótowych nad peryfrastycznymi. Warstwa socjolektalna w tym przypadku dotyczy przede wszystkim wąskiego kręgu tematycznego, odnosząc się do zjawisk nieobecnych w języku ogólnonarodowym. Poza typową dla innych socjolektów leksyką osobliwą słownictwo profesjolektalne zawiera również terminologię znormalizowaną oraz nierzadko sferę internacjonalizmów i obcojęzycznych wersji terminów w formie zapożyczeń-cytatów (Grabias, 2003, s. 145–154, 158–159; Piekot, 2008, s. 36–37).

Tym, co łączy klasyczne gry fabularne i ich uczestników z profesjonalną sferą użycia języka, jest bogactwo zasad oraz konieczność opanowania i stosowania terminologii (zawartej w podręcznikach do poszczególnych systemów). Już sama struktura stworzonego socjolektu wskazuje na istotną rolę terminów znormalizowanych dotyczących zarówno mechaniki rozgrywki, jak i świata gry. Co ciekawe, częstotliwość ich wykorzystania jest większa niż w wypadku ich nieoficjalnych zamienników.

Spośród innych wyznaczników typowych dla profesjolektu w badanej odmianie występuje intencjonalna jawność, lecz o wąskim zasięgu będącym efektem specjalizacji (komunikacja pomiędzy uczestnikami skupiona wokół określonej tematyki) (Piekot, 2008, s. 36–37). O profesjonalności tego wariantu języka świadczy fakt, iż jego warstwa socjolektalna nie odnosi się do innych kręgów tematycznych niż klasyczne gry fabularne (ewentualnie z rzadka występują określenia odnoszące się do innych gatunków gier fabularnych, np. komputerowych lub LARP-ów). Można zatem uznać, że nazywa on nowe aspekty rzeczywistości, dla których określeń brak w odmianie potocznej języka ogólnonarodowego (nawet jeżeli pewne jednostki leksykalne są zeń zapożyczane, nie odnoszą się one do rzeczywistości, lecz do alternatywnego uniwersum kreowanego wspólnie podczas rozgrywki). Socjolekt ten służy zatem przede wszystkim usprawnieniu porozumiewania się w obrębie grupy, pełniąc funkcję profesjonalno-komunikacyjną.

Pewne wątpliwości może natomiast budzić wykorzystywanie kategorii ekspresywności w przypadku odmiany stosowanej przez uczestników klasycznych RPG. Z jednej strony rysuje się większa częstotliwość wykorzystania terminów niż ich leksyki osobliwej oraz wyraźna tendencja do ekonomicznego korzystania z języka (co świadczy o przynależności do profesjolektów), lecz z drugiej strony zauważyć można liczne przejawy ekspresywnego, nierzadko humorystycznego nacechowania leksyki (co nie dziwi, skoro odnosi się ona do ludzkiej sfery ludzkiej egzystencji, a ta siłą rzeczy rzutuje na socjolekt). Tym, co – zdaniem Grabiasa (2003, s. 153) – dodatkowo odróżnia profesjolekt od innych uwarunkowanych środowiskowo wariantów, jest niewielki odsetek tautonimów w warstwie słownictwa osobliwego. W tym przypadku widoczne są liczne przejawy dubletowania nieoficjalnych wersji niektórych terminów i nazw własnych, np. „Mistrz Gry” = „MG”, „Mistrz”, „Miszczy”, „Miszczu”, „Miś”, „Miś Gry”, „emg”, „emgię”, „GM” etc.:

A eMG ma obowiązek takiemu graczowi dostarczyć rozrywki takiej, jakiej gracz oczekuje, biorąc taką, a nie inną postać (Che, 27 stycznia 2008, 08:42, post na forum internetowym).

Jako miszczy gry staram się być cierpliwy i dosyć pobłażliwy dla moich graczy... (Barnie, 31 lipca 2006, 06:04, post na forum internetowym).

Cześć owych dubletów – choć profesjolekty cechują się stałością słownictwa – może mieć charakter efemeryczny lub ulec zanikowi wraz z przemianami mody na ich stosowanie. Jednakże fakt ten nie wyklucza danej realizacji z kręgu profesjolektów. Badacze (m.in. Grabias, 2003, s. 149; Piekot,

2008, s. 26) podkreślają, że istnieje możliwość współwystępowania przejawów ekspresywności i profesyjności w obrębie jednego socjolektu<sup>9</sup>.

Kończąc powyższe wywody, jeszcze raz należy zaznaczyć, że uczestnicy klasycznych gier fabularnych tworzą grupę połączoną więzią towarzyską wynikającą ze wspólnych zainteresowań. Więż ta aktywowana jest w trakcie kontaktu z innym członkiem grupy jedynie podczas komunikacji (mówionej lub pisanej) na temat rozmaitych aspektów gry lub w czasie rozgrywki. Jakkolwiek by nazwać tego typu grupy (neoplemieniem, subkulturą etc.), fakt, iż członkowie omawianej zbiorowości porozumiewają się własną odmianą języka, tworząc w warstwie socjolektalnej swoisty amalgamat terminów polskich i zagranicznych oraz ich nieoficjalnych odpowiedników, wskazuje, iż są wspólnotą komunikatywną. Jednakże poziom przyswojenia socjolektu uzależniony jest od wielu czynników, w tym: stopnia zaangażowania w funkcjonowanie grupy (udział w konwentach i warsztatach, prowadzenie dyskusji na forach internetowych, czytanie czasopism branżowych, własne publikacje etc.), stażu i częstotliwości udziału w grach, podejmowania się roli Mistrza Gry podczas rozgrywek, liczby poznanych systemów RPG (znajomość zasad i nazw odnoszących się do świata gry). Wówczas bowiem uczestnik grupy nie tylko poznaje repertuar leksykalny socjolektu, lecz przede wszystkim przechodzi proces socjalizacji umożliwiający nabycie językowej sprawności społecznej.

Warto dodatkowo podkreślić, że stworzony i stosowany przez uczestników klasycznych gier fabularnych socjolekt może być uznany za profesjolekt jedynie wtedy, gdy stwierdzi się, że dostępne klasyfikacje uwarunkowanych społecznie odmian języka ogólnonarodowego są efektem uproszczeń i nie oddają wielowymiarowości systemu językowego, a zatem granice między pojęciami „slang” i „profesjolekt” są płynne.

Analiza socjolektu uczestników klasycznych RPG nie może zakończyć się na włączeniu go w obręb profesjolektów. Równie istotne wydaje się opisanie tego wariantu w kontekście kryterium stosunku do rzeczywistości (Piekot, 2008, s. 32–36), a także ujęcie go metodami socjologii języka.

---

<sup>9</sup> M. Lewandowski (2007) nie potraktował tych kategorii jako podstawy do powstania sztywnej opozycji profesjolekt-slang, lecz stwierdził, że każdy wariant tego typu należy umiejscowić na osi profesjonalność-ekspresywność. Badany przez niego socjolekt punktów znajduje się pośrodku (s. 27).

## CYTOWANY MATERIAŁ BADAWCZY

- Atis. Post na forum internetowym z 28 lutego 2008, 22:37, temat: *Kobiety a RPG*. <<http://forum.gexe.pl/topic/9207-kobiety-a-rpg/>>. Data dostępu: 23 października 2013.
- Barnie. Post na forum internetowym z 31 lipca 2006, 06:04, temat: *MG przyjaciel czy wróg BG?* <<http://www.forum.gildia.pl/index.php?topic=9098.30>>. Data dostępu: 8 listopada 2013.
- Che. Post na forum internetowym z 27 stycznia 2008, 08:42, temat: *Atrybuty społeczne w RPG*. <<http://forum.wielosfer.pl/viewtopic.php?f=65&t=1845>>. Data dostępu: 3 października 2013.
- DoxtraduS. Post na forum internetowym z 6 sierpnia 2012, 22:05, temat: *Kfiatki z sesji*. <<http://forum.cdaction.pl/index.php?showtopic=65216>>. Data dostępu: 25 października 2013.
- Hati. Post na forum internetowym z 18 stycznia 2008, 22:24, temat: *Re: D&D – od czego zacząć?* <<http://www.tawerna.rpg.pl/forum/viewtopic.php?f=58&t=4673>>. Data dostępu: 26 października 2013.
- I5, L5. Nagranie własne – sesja konwentowa, *Warhammer Fantasy Roleplay*. Grojkon 2013, 26 kwietnia 2013, 00:17:26–00:17:30.
- I6. Nagranie własne – prelekcja konwentowa. Brwikon 2013, 25 maja 2013, 00:06:35–00:06:49.
- J6. Nagranie własne – dyskusja konwentowa. Brwikon 2013, 26 maja 2013, 00:05:24–00:06:13.
- Karczmarz. Post na forum internetowym z 26 października 2007, 13:19, temat: *Błędy Mistrzów Gry, czyli co nas drażni najbardziej*. <<http://www.tawerna.rpg.pl/forum/viewtopic.php?f=66&t=4354#p120699>>. Data dostępu: 4 października 2013.
- Kyle Katarn. Post na forum internetowym z 15 października 2003, 21:13, temat: *RPG – Realistic czy Heroic? :*. <<http://www.gwiazdne-wojny.pl/Forum/Temat/2343>>. Data dostępu: 22 października 2013.
- Nerath. Post na forum internetowym z 9 marca 2010, 17:34, temat: *RPG – rozmowy ogólne?* <<http://forum.cdaction.pl/index.php?s=d221cda83004ec1ad9ebd12fa2737250&showtopic=35604&st=20>>. Data dostępu: 23 października 2013.
- Olimp Ice Bathory. Post na forum internetowym z 10 lipca 2005, 18:33, temat: *Klasa, rasa, czyli czym lubimy grać a czym nie*. <<http://bramaswiatow.pl/viewtopic.php?t=2950>>. Data dostępu: 8 października 2013.
- P5. Nagranie własne – rozmowa przed sesją, *Wampir: Maskarada*. 22 września 2013, 00:08:14–00:08:22.
- Ptakuba. Post na forum internetowym z 18 marca 2009, 16:38, temat: *Kostki vs. Story Telling*. <<http://www.anduina.pl/viewtopic.php?f=16&t=747>>. Data dostępu: 4 października 2013.
- Sharub. Post na forum internetowym z 6 lutego 2009, 12:59, temat: *Porady dla początkujących Mistrzów Gry*. <<http://www.tawerna.rpg.pl/forum/viewtopic.php?t=4741&view=unread>>. Data dostępu: 4 października 2013.
- T2. Nagranie – sesja zamieszczona w witrynie YouTube, 00:02:01–00:02:09. <<http://www.youtube.com/watch?v=6rgsl-UyxCY&list=PL0BE22422B90275D8>>. Data dostępu: 6 listopada 2013.
- Y1. Nagranie własne – sesja, *Warhammer Fantasy Roleplay*. 11 lipca 2013, 02:11:48–02:11:56.
- Zaeed. Post na forum internetowym z 24 listopada 2010, 20:21, temat: *Broń ręczna – Bicz*. <<http://forum.klanarchia.pl/viewtopic.php?f=3&t=409>>. Data dostępu: 28 października 2013.

## LITERATURA

- Bartmiński, J. (2001). Styl potoczny. W: J. Bartmiński (red.), *Współczesny język polski* (s. 115–134). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Benveniste, E. (1980). Struktura języka i struktura społeczeństwa (tłum. K. Pawlicka). W: M. Głowiński (red.), *Język i społeczeństwo* (s. 27–40). Warszawa: Czytelnik.
- Bernstein, B. (1980). Socjolingwistyka a społeczne problemy kształcenia (tłum. K. Biskupski). W: M. Głowiński (red.), *Język i społeczeństwo* (s. 83–119). Warszawa: Czytelnik.
- Dziagacz, J. (2011). Profesjolekt dziennikarski. W: M. Ološtiak, M. Ivanová, D. Slančová (red.), *Vidy jazyka a jazykovedy. Na počest' Miloslavy Sokolovej* (358–365). Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove. Online: <[http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Olostiak2/pdf\\_doc/33.pdf](http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Olostiak2/pdf_doc/33.pdf)>. Data dostępu: 1 lipca 2014.
- Grabias, S. (2003). *Język w zachowaniach społecznych* (wyd. 2). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Hymes, D. (1980). Socjolingwistyka i etnografia mówienia (tłum. K. Biskupski). W: M. Głowiński (red.), *Język i społeczeństwo* (s. 46–54). Warszawa: Czytelnik.
- Kania, S. (1995). Społeczny aspekt zróżnicowania współczesnej polszczyzny. W: S. Kania (red.), *Słownik argotyzmów* (s. 7–13). Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Kiklewicz, A. (2010). *Tęcza nad potokiem... Kategorie lingwistyki komunikacyjnej, socjolingwistyki i hermeneutyki lingwistycznej w ujęciu systemowym*. Łask: LEKSEM.
- Kuć, J. (2011). Nowe profesjolektalne słownictwo polskie na przykładzie języka zawodowego menedżerów i trenerów. W: M. Ološtiak, M. Ivanová, D. Slančová (red.), *Vidy jazyka a jazykovedy. Na počest' Miloslavy Sokolovej* (366–376). Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove. Online: <[http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Olostiak2/pdf\\_doc/34.pdf](http://www.pulib.sk/elpub2/FF/Olostiak2/pdf_doc/34.pdf)>. Data dostępu: 1 lipca 2014.
- Klemensiewicz, Z. (1953). *O różnych odmianach współczesnej polszczyzny. Próba charakterystyki odmian współczesnej polszczyzny z uwzględnieniem przypuszczalnych warunków ich początkowego rozwoju*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Kołodziejek, E. (1994). *Gwara środowiskowa marynarzy na tle subkultury marynarskiej*. Szczecin: Wydawnictwo Naukowe US.
- Kołodziejek, E. (2005). *Człowiek i świat w języku subkultur*. Szczecin: Wydawnictwo Naukowe US.
- Lewandowski, M. (2007). *Język subkultury punków*. Poznań: Poznańskie Studia Polonistyczne.
- Matusiewicz, Cz. (1975). *Psychologia wartości*. Warszawa-Poznań: PWN.
- Nowik, E. K. (2007). Analiza dyskursu CB radio: profesjolekt kierowców TIR-ów. Studium pilotażowe. W: G. Szpila (red.), *Język polski XXI wieku: analizy, oceny, perspektywy* (s. 121–128). Kraków: Tertium.
- Piekot, T. (2008). *Język w grupie społecznej. Wprowadzenie do analizy socjolektu*. Wałbrzych: Wydawnictwo PWSZ im. Angelusa Silesiusa.
- Sapir, E. (1978). Język (tłum. B. Stanosz, R. Zimand). W: E. Sapir, *Kultura, język, osobowość. Wybrane eseje* (s. 33–68). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

*Uniwersalny słownik języka polskiego PWN online.* <<http://usjp.pwn.pl/>>. Data dostępu: 24 września 2013.

Wilkoń, A. (1987). *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*. Katowice: Wydawnictwo UŚ.

Zabrocki, L. (1972). Z teorii socjolingwistyki. *Biuletyn Polskiego Towarzystwa Językoznawczego*, 30, 17–25.

Żydek-Bednarczuk, U. (1987). *Słownictwo z zakresu motoryzacji we współczesnym języku polskim*. Katowice: Wydawnictwo UŚ.

**mgr Marzena Matyka**, polonistka, doktorantka na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Rzeszowskiego,  
marzena.matyka@interia.pl

## Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt

### Abstrakt

*Uczestnicy klasycznych gier fabularnych (RPG) stanowią wspólnotę komunikatywną, jako że wytworzyli i stosują własny socjolekt, czyli uwarunkowaną środowiskowo odmianę języka ogólnego, opartą w tym przypadku na więzi wynikającej ze wspólnych zainteresowań. Ów wariant wykreowany został na bazie stylu potocznego i wzbogacony terminologią z zakresu klasycznych gier fabularnych (określenia oficjalne), leksyką socjolektalną (nieoficjalne) oraz ich obcojęzycznymi odpowiednikami (głównie angielskimi).*

*Struktura badanego tu socjolektu pozwala włączyć go w obręb profesjolektów, które cechują się przewagą elementów językowych o funkcji profesjonalno-komunikatywnej nad składnikami prymarnie ekspresywnymi. Niemniej należy podkreślić, iż granice pomiędzy typami socjolektów są płynne, a ich zakresy znaczeniowe – mgliste.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** klasyczna gra fabularna, profesjolekt, socjolekt

