

# Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG)

*Selected issues of lexis used by RPG players*

## Jakub Mateusz Figus

Uniwersytet Jagielloński, Kraków | kuba.figus@doctoral.uj.edu.pl

---

**Abstract:** The paper is an outline of the as yet not widely explored question of the lexis used by RPG players. The main part of the paper attempts to group the lexical material gathered in 2012. The vocabulary and the definitions form a modest corpus which is a prelude to more detailed studies of the lexis used by the RPG player community. In the summary, the author enumerates a few different areas for linguists to analyse.

**Keywords:** role-playing games, lexis, sociolinguistics

---

Homo Ludens 1(10)/2017 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2017  
received 31.12.2015 | revision 11.05.2017 | accepted 28.04.2017



## 1. Tło badawcze oraz krótka charakterystyka metodologii

Artykuł ten stanowi próbę szkicowego ujęcia zagadnienia, jakim jest słownictwo używane przez uczestników narracyjnych gier fabularnych (ang. RPG, czyli *role-play[ing] games*). Gry te w 2004 roku opisał Jerzy Zygmunt Szeja, przecierając w ten sposób szlak innym badaczom, którzy chcieliby również zajmować się omawianiem tego zjawiska. Na pierwszych stronach swojej książki badacz sformułował termin „narracyjna gra fabularna” i zaproponował jego wstępną definicję. Typowa narracyjna gra fabularna to rozgrywka uprawiana przez grupę znajomych (najczęściej o niezmiennym składzie), spośród których jedna osoba pełni funkcję prowadzącego (Mistrza Gry<sup>1</sup>), a pozostali uczestnicy są graczami. Każde spotkanie, trwające kilka godzin, to sesja. Innym relevantnym składnikiem narracyjnych gier fabularnych jest system, czyli zawarty w podręczniku podstawowym całościowy opis i charakterystyka świata oraz zasad gry i akcesoriów potrzebnych do rozpoczęcia rozgrywki – jak np. karty, kości itp. (Szeja, 2004, s. 12).

Obecnie istnieje już wiele opracowań omawianego zjawiska. W tej dziedzinie przoduje Polskie Towarzystwo Badania Gier. Wciąż jednak mało jest analiz języka osób grających w narracyjne gry fabularne. Artykuł Marzeny Matyki pt. *Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt* (2014) stanowi pierwszą opublikowaną próbę ujęcia słownictwa używanego przez graczy w ramy socjolingwistyczne. Trzeba dodać na marginesie, że stosowanie terminu „socjolekt” w odniesieniu do subkodu, którym posługują się członkowie opisywanej grupy, wydaje się pewnego rodzaju nadużyciem, ponieważ opis tego zjawiska, jak na razie, obejmuje praktycznie wyłącznie warstwę leksykalną (co nie oznacza, że na innych płaszczyznach nie można zaobserwować zmian – nie zostały one jednak dotąd ani wyodrębnione, ani zbadane). Tymczasem aby opatrzeć jakiś wariant języka terminem z greckim rdzeniem

.....  
<sup>1</sup> Autor artykułu proponuje następującą definicję Mistrza Gry: „Niekiedy: Bajarz, *Dungeon Master*, Mistrz Podziemi, *Game Master*, MG, GM. Jest to osoba prowadząca sesję RPG lub larp, kreator przygód, narrator; opisuje działania osób innych niż bohaterowie graczy, czyli steruje bohaterami niezależnymi. Jego zadanie sprowadza się do tworzenia świata, który przemierzają bohaterowie graczy, i wskazywanie konsekwencji ich działań. Jest to także arbiter interpretujący wyniki rzutów kośćmi” (Figus, 2016, s. 62).

„-lekt”<sup>2</sup>, należałoby raczej szukać zmian w stosunku do języka ogólnego nie tylko na poziomie leksykalnym, lecz również np. fonetycznym czy składniowym. Warto rozważyć zastosowanie klasyfikacji Danuty Buttler (1978, s. 41), która wyróżnia np. „gwary ekspresywne (powołane do podtrzymywania więzi koleżeńskich, wyrażające żartobliwą lub ironiczną postawę wobec świata)”, lub metody opisu Zofii Cygal-Krupy (1986): słownictwo używane przez graczy mieściłoby się w obrębie 15. centrum zainteresowania tej badaczki – gier i zabaw. Dokładne omówienie problematyki klasyfikacji zjawiska, jakim jest to słownictwo, wymagałoby osobnej, rzetelnej analizy, na którą brak miejsca w tym artykule. Uwaga ta ma jedynie na celu zaznaczenie faktu, że ze względu na to, iż materiałowe badania przedstawione zarówno w niniejszym studium, jak i w tekście Matyki skupiają się jedynie na leksyce, nadużyciem wydaje się włączanie ich w obręb socjolingwistyki.

Inne opracowania językoznawcze dotyczą zagadnień z zakresu glottodydaktyki oraz metodyki nauczania języka przy użyciu gier RPG<sup>3</sup>. Brak jednak, jak dotąd, pełnych omówień języka erpegowców<sup>4</sup>. Autor prezentowanego tu artykułu podjął w latach 2011/2012 pierwsze próby zebrania materiału leksykalnego. Badania te opierały się głównie na metodologii zaproponowanej przez Stanisława Grabiasa (1997). Zastosowano w nich metodę ankietową, co stanowi pewną wadę, ponieważ wymusza na respondentach przełożenie języka mówionego na język pisany<sup>5</sup>. Podczas zjazdów miłośników fantastyki (konwentów)<sup>6</sup>, a także w internecie (9 ankiet) przebadano łącznie 150 osób. Informacje dostarczone przez respondentów tworzą wstępny korpus leksykalny dla dalszych badań.

.....  
<sup>2</sup> Termin „socjolekt” zbudowany został poprzez analogię do słowa „dialekt” (‘język, narzecze, sposób mówienia’). Wymiana pierwszego członu „dia-” (‘przez, wzdłuż’) na „socio-” miała położyć nacisk nie na geograficzne, lecz społeczne uwarunkowania; znaczenia greckich słów podaję za O. Jurewiczem (2015).

<sup>3</sup> O glottodydaktycznym ujęciu gier RPG zob. m.in.: Górską, 2008; Surdyk, 2002, 2004, 2007; o wykorzystaniu narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce w ogóle pisali również: Kuciel, 2003; Panak, Drzewiecka, 2005; Skrzypczak, 2006; Szeja, 2000, 2004 – i inni.

<sup>4</sup> Tak w społeczności graczy określa się uczestników narracyjnych gier fabularnych.

<sup>5</sup> W projektowanej rozprawie doktorskiej autor zdecydował się na użycie metody korpusowej, znanej w budowaniu słowników (np. *Wielkiego słownika języka polskiego*); badania mają opierać się na już publikowanych wypowiedziach z prasy fachowej (czasopismo „Magia i Miecz”) oraz na spisanych nagraniach rozgrywek.

<sup>6</sup> Falkonu (10–13 listopada 2011), zjAvy (18–19 lutego 2012) oraz Pyrkonu (23–25 marca 2012).

## 2. Przegląd wybranej leksyki uczestników narracyjnych gier fabularnych

Ankiety pozwoliły zebrać korpus 744 jednostek leksykalnych. Nie wszystkie pozyskane informacje zostały uwzględnione, niektóre leksemy stanowią bowiem różne formy tego samego wyrazu, inne zaś mają charakter idiolektały (tak potraktowano wystąpienia jednostkowe) – dokładniejsza analiza pozwoliłaby wyeliminować indywidualizmy. Na podstawie zebranego materiału opracowano ok. 150 haseł słownikowych. Część z nich została wykorzystana w treści artykułu, aby przybliżyć znaczenie wyrazów używanych przez omawiane środowisko<sup>7</sup>.

Opisane w dalszej części pracy leksemy podzielono na kilka kategorii. Każdy z uwzględnionych niżej wyrazów znalazł się w co najmniej jednej z następujących grup:

1. słownictwo z zakresu gier i fantastyki – leksemy o szerokim zakresie znaczeniowym, dotyczące wielu dziedzin aktywności społeczności miłośników fantastyki;
2. słownictwo specjalistyczne:
  - tematyczne – odnoszące się do gier fabularnych, używane głównie w relacjach między graczami, a nie między postaciami; przywołuje desygnaty konkretne i abstrakcyjne;
  - techniczne – słownictwo opisujące zasady gry, akcesoria, sposób prowadzenia rozgrywki (przez Mistrza Gry) i grania (przez graczy), a także określenia dotyczące świata gry niezależnie od systemu.
3. nazwy uczestników narracyjnych gier fabularnych – stosowane przez grających określenia osoby prowadzącej rozgrywkę oraz określenia innych graczy.
4. słownictwo używane w grze – nazwy elementów świata gry, czyli postaci, efektów, zdarzeń i przedmiotów, używane w komunikacji pomiędzy postaciami graczy.
5. nazwy postaci z gry – wyodrębnione z poprzedniej kategorii ze względu na duże zróżnicowanie i specyficzną funkcję.

.....  
<sup>7</sup> Wszystkie definicje pochodzące z niepublikowanej pracy licencjackiej zostały opatrzone stosownymi odnośnikami bibliograficznymi.

## 2.1. Słownictwo z zakresu gier i fantastyki

W tej klasie pojawiło się wiele wyrazów o szerokim zakresie znaczeniowym. Niektóre z nich nazywają konwencje nie tylko gier, lecz także książek, filmów i seriali (również animowanych) oraz gier terenowych (larpów): „cyberpunk”, „fantasy”, „fantastyka”, „postapo” (‘fantastyka postapokaliptyczna’), „science fiction” oraz „steampunk”. Słowa „bitewniak” (‘strategiczna gra bitewna’)<sup>8</sup>, „cRPG” (ang. *computer Role-Playing Game*), „FRPG” (ang. *Fantasy Role-Playing Game*), „karcianka” (‘gra karciana’), „larp” (ang. *Live Action Role-Playing* ‘terenowa gra fabularna’), „planszówka” (‘gra planszowa’), „RPG” to nazwy typów rozgrywek i gier. „Lokacja” jest ogólną nazwą dla każdego miejsca w grze – nie tylko w RPG; podobnie słowo „potion” – oznacza magiczną miksturę i także występuje w różnych typach gier. Zakwalifikowano tu również wyrazy nazywające ogólnie społeczność graczy lub jej członków: „fandom” (‘społeczność fanów’), „fantasta”, „nerd” (‘pejoratywne określenie osoby przesadnie interesującej się m.in. informatyką i fantastyką’), „no-life” (‘osoba aspołeczna’).

## 2.2. Słownictwo specjalistyczne

To największa grupa wyrazów, którą – jak już wskazano – można podzielić na **wyrazy tematyczne**, oznaczające wszystkie desygnaty konkretne i abstrakcyjne związane z narracyjnymi grami fabularnymi, a także **słownictwo techniczne**, opisujące m.in. zasady gry, sposób grania czy akcesoria. Charakterystyczne dla tych leksemów jest to, że używane są one w relacjach między graczami, a nie między postaciami, choć spora ich część należy również do innych kategorii.

Spośród wszystkich **wyrazów tematycznych** wybrane zostały takie, które nie mają kwalifikatora innej kategorii semantycznej. Wyrazy „boost(er)” (ang. *boost* ‘pobudzać, zwiększać’), „buff” (‘efekt, np. czaru, pozytywnie wpływający na bohatera’) oraz „item” (ang. ‘przedmiot’) należą raczej do slangu komputerowego. Przenikanie ich do dyskursu graczy RPG wynika zapewne z tego, że te środowiska się mieszają (zob. Szeja, 2004, s. 23: „gracze rpg są częścią ogromnej populacji miłośników gier

.....  
<sup>8</sup> Objaśnienia w łapkach, głównie zapożyczeń i wyrażen angielskich, a także definicje podane w przypisach zostały stworzone przez autora na podstawie odpowiedzi respondentów. Należy zaznaczyć, że wiele z nich ma charakter uproszczony.

komputerowych”). „Sesja” to ogólny wyraz oznaczający spotkanie, podczas którego prowadzona jest rozgrywka – nie dotyczy sposobu jej prowadzenia ani wymaganych akcesoriów; „jednostrzałówka”, „kampania” i „solówka” są odmianami sesji wyróżniającymi się jedynie strukturą – czasem trwania („jednostrzałówka” – ‘jedno spotkanie’; „kampania” – ‘cykl sesji’) lub liczbą graczy („solówka” – ‘sesja dla dwojga uczestników: Mistrza Gry i gracza’).

Ważną jednostką stanowi „castowanie spela” – synonim „czarowania”<sup>9</sup>. Wszystkich wyrazów bliskoznacznych można użyć w grze, ale włączony do polskiego paradygmatu anglicyzm „castowanie spela” (ang. *cast a spell* ‘rzucić zaklęcie’) jest typowym wyrażeniem spoza uniwersum gry, używanym tylko w jej metatekście.

**Słownictwo specjalistyczne typu technicznego** grupuje leksemy dotyczące prowadzenia rozgrywki oraz akcesoriów w niej wykorzystywanych. Można w jego obrębie wyróżnić:

1. słownictwo związane z zasadami i regułami gry: „+5 do...”, „attribut”, „awansować”, „cecha”, „doświadczenie”, „exp” (ang. *experience* ‘doświadczenie’), „HP” (ang. *Hit Points* a. *Health Points* ‘punkty życia; jeden ze współczynników postaci w grze’), „krytyczne pudło” (‘porażka w rzucie kostką; uzyskanie najniższego możliwego wyniku’), „krytyk” (‘właśc. trafienie krytyczne; uzyskanie najwyższego możliwego wyniku w rzucie kostką’), „level” (ang. ‘poziom’), „levelować” (ang. *level up* ‘awansować, podnosić poziom’), „mechanika”<sup>10</sup>, „mana” (‘punkty magii’), „modyfikator”, „PD” („Punkty Doświadczenia”), „poziom”, „punkty doświadczenia”, „PW” („Punkty Wytrzymałości”), „rzucać na...”, „ST” („Skala Trudności”), „statystyki”, „staty” („statystyki”), „system”, „test”, „turlać” (‘rzucać kośćmi’), „umiejętność”, „umiejka”, „współczynnik”, „zdac test”, „zdrowie”, „życie”;

<sup>9</sup> Por. określenia wymienione w sekcji 2.4.

<sup>10</sup> Mechanika to zbiór zasad, reguł obowiązujących w grze fabularnej, którym muszą podporządkować się zarówno gracze, jak i Mistrz Gry; matematyczny, oparty na zasadzie prawdopodobieństwa element systemu (często z nim mylony), który pozwala na rozstrzygnięcie fabularnych sytuacji spornych dzięki wykorzystaniu losowości, generowanej za pomocą rzutów kośćmi, ciągnięcia kart itp. Umożliwia ustalenie, czy akcje deklarowane przez graczy się powiedły (Figus, 2012, s. 61)

2. wyrazy nazywające akcesoria niezbędne do rozpoczęcia i prowadzenia gry: „k20” (‘kość dwudziestościenna’), „karta postaci”, „podręcznik”, „podstawka” (‘podręcznik podstawowy’), „procentówka” (‘kość wskazująca wartości procentowe’), „scenariusz”;
3. określenia stylu grania: „ekspić” (ang. *experience*, ‘zdobywać doświadczenie’), „gamism” (‘raczej nie lubiany w społeczności graczy sposób prowadzenia rozgrywki lub styl grania, eksponujący element mechaniki, przedkładający go nad element storytellingu’), „munchkinizm” (zob. „gamism”; ‘m.in. także optymalizowanie postaci, aby w każdej dziedzinie była najlepsza’), „narratywizm” (zob. „storytelling”), „PBF” (ang. *Play By Forum* ‘gra przez forum [internetowe]’), „PBM” (ang. *Play By Mail* ‘gra przez maila [poczta elektroniczną]’), „powergaming” (zob. „gamism”, „munchkinizm”), „role play”, „sandbox” (ang. *sandbox*, ‘sposób prowadzenia gry fabularnej, polegający na nieliniowej rozgrywce’), „storytelling” (‘sposób prowadzenia rozgrywki RPG w taki sposób, by jak najwięcej uwagi poświęcać fabule, opisom, snuciu opowieści’);
4. niektóre inne wyrazy odnoszące się do świata gry: „BG” (‘bohater gracza’ – ‘postać sterowana przez jednego konkretnego uczestnika gry fabularnej’), „BN” (‘bohater niezależny’ – ‘element świata przedstawionego w grze, bohater epizodyczny, postać odgrywana przez Mistrza Gry’), „enpec” (zob. „BN”, „NPC”), „klasa postaci”, „konwencja”, „misja”, „NPC” (ang. *Non-Player Character* ‘bohater niezależny’; zob. „BN”), „profesja”, „quest” (ang. ‘zadanie do wykonania’), „setting” (ang. ‘konwencja gry, realia’), „świat”, „tank” (‘typ postaci, która chroni resztę drużyny przed otrzymywaniem ciosów od przeciwników’), „tanker” (zob. „tank”), „uniwersum”.

Pewnych trudności w klasyfikacji nastrocza wyraz „klimat”. Szeja opisuje ten leksem następująco:

Tą niezbyt precyzyjną nazwą gracze określają najbardziej pożądany aspekt zabawy, na który składa się szereg tak subiektywnych parametrów, jak **nastój**, **poziom skupienia** (na grze), **charakter** przygody i jej atrakcyjność, wpływ środków wspomagających (np. muzyki i oświetlenia), umiejętność działania MG na uczucia graczy, intensywność interakcji między uczestnikami i – przede wszystkim – radość z **bycia innym** (Szeja, 2004, s. 16).



Na tej podstawie, a także dzięki odpowiedziom ankietowanych, udało się stworzyć następującą definicję (Figus, 2012, s. 61):

Klimat to zespół pożądaných przez wszystkich uczestników narracyjnej gry fabularnej czynników zapewniających dobrą zabawę; na klimat składają się: nastrój, atmosfera, kompetencja (doświadczenie, również nieco aktorskiego wyczucia) i kreatywność graczy oraz Mistrza Gry (objawiająca się w przygotowaniu dobrego, ciekawego scenariusza oraz prowadzeniu interesującej narracji); w uzyskaniu i utrzymaniu klimatu pomagają również dodatkowe środki zewnętrzne, takie jak muzyka, rekwizyty, spokojne miejsce, odpowiedni wystrój pokoju (często wygaszone światła); wszystko musi być utrzymane w konkretnej konwencji i pasować do siebie.

Ten trudny do uchwycenia leksem nazywający ulotny czynnik zabawy przysparza problemów leksykograficznych, ponieważ niełatwo go porządkować do jednej z wymienionych wyżej kategorii. Wydaje się, że najbliższemu jest mu do grupy słów opisujących mechanikę (zasady i reguły gry – żeby była dobra zabawa, musi być dobry klimat) lub określeń sposobu grania i prowadzenia rozgrywki (na zasadzie antonimii: *gamism*, *munchkinizm* czy *powergaming* nie są raczej pożądanymi zjawiskami, a dobry klimat – tak).

### 2.3. Nazwy uczestników narracyjnych gier fabularnych

Materiał dostarczył niewielu informacji na ten temat, ale udało się zebrać kilka różnych określeń nazywających prowadzącego rozgrywkę (grupa 1) oraz graczy (grupa 2): 1) „Bajarz”, „Dungeon Master”, „GM” („Game Master”), „MG” („Mistrz Gry”); 2) „erpegowiec”, „geek”, „gracz”, „munchkin”, „noob”, „powergamer”.

Pierwsza grupa nie wykazuje wyraźnego nacechowania stylistycznego. Wszystkie określenia są całkowicie synonimiczne. Niektóre gry tworzą własne nazwy uczestników – szczególnie prowadzących: np. system *Dungeons and Dragons* operuje nazwą „Dungeon Master” (pol. „Mistrz Podziemi”), a system *Wiedźmin* określa Mistrza Gry „Bajarzem”. Refleksję na ten temat należałoby przeprowadzić, opierając się na analizach konkretnych rodzajów gier.

Inaczej ma się sprawa z nazwami graczy. Można je podzielić na neutralne („erpegowiec”, „gracz”) oraz pejoratywne („geek”, „munchkin”,

„powergamer”). Trudny do zakwalifikowania jest wyraz „noob”<sup>11</sup>. Angielskie określenie nowego gracza to nienacechowany wyraz „newb(ie)”, natomiast „noob” (inny wariant zapisu: „n00b”) to wyraz pogardliwy<sup>12</sup>. Na podstawie zebranego materiału nie można jednak stwierdzić, czy wśród ankietowanych osób nie doszło do pominięcia pejoratywnego wydźwięku bądź nawet do melioracji wyrazu „noob”<sup>13</sup>.

#### 2.4. Słownictwo używane w grze

„Artefakt”, „czar”, „czarowanie”, „mana”, „odprawianie rytuału”, „rzucanie zaklęcia/uroku/klątwy”, „zaklęcie”, „zaklinanie” – to nazwy elementów świata gry, czyli postaci, efektów, wydarzeń i przedmiotów. Wszystkie te słowa mogą być używane przez graczy, o ile specyfika świata na to pozwala. Leksemy z tej kategorii wykorzystywane są w komunikacji na linii postać–postać, ale nie wyklucza to zastosowania ich do kontaktu między uczestnikami sesji. Do tej kategorii zaliczyć można także każdy z wyrazów należących do grupy 2.5.

#### 2.5. Nazwy postaci z gry

To chyba najbardziej płynna i najbardziej zróżnicowana ze wszystkich wyróżnionych klasa leksykalna, ponieważ w dużej mierze zależy od typu gry. Temu zagadnieniu poświęcone powinny zostać osobne badania. Zgromadzony materiał jest jednak w tym przypadku bardzo obszerny, co pozwoliło na sformułowanie istotnych wniosków. Można go podzielić na kilka grup: 1) klasy, 2) profesje, 3) rasy, 4) mężczyźni władający magią, 5) kobiety władające magią.

W zależności od rodzaju gry (systemu) grupy 1 i 2 są tym samym bądź dwoma różnymi zjawiskami. Materiał pozwolił na następujące zdefiniowanie obu leksemów:

Klasa postaci – archetyp, szablon determinujący kierunek rozwoju postaci, schemat zawierający spis dostępnych umiejętności i/lub innych współczynników bądź statystyk, mający pomóc graczowi w stworzeniu postaci, którą będzie on kierował podczas

<sup>11</sup> Przez ankietowanych definiowany jako początkujący gracz.

<sup>12</sup> Zob. Wikipedia.org, 2017: „Istnieją dwa powiązane ze sobą terminy: „newb” – ‘nowicjusz, który chce się czegoś nauczyć’; oraz „noob” (często zapisywany również jako „n00b” lub „nub”) – określenie obraźliwe”.

<sup>13</sup> Więcej nt. melioracji zob. Witalisz, 2007.

sesji; klasa to również określenie grupy postaci prowadzących podobny tryb życia, zajmujących się podobnymi rzeczami; czasem synonim profesji (Figus, 2012, s. 61).

Profesja postaci – zawód wyuczony, specjalizacja zawodowa, czasem tożsama z klasą postaci; typ fachowej umiejętności, np. alchemia lub kowalstwo (Figus, 2012, s. 63).

Tabela przedstawia kilka przykładowych nazw, które respondenci podawali jako nazwy klas bądź profesji postaci.

**Tabela 1.** Klasy i profesje postaci

Klasa postaci	Profesja postaci
wojownik	wojownik
kapłan	kapłan akolita
mag	nekromanta iluzjonista
złodziej	złodziej alchemia inżynieria

Nieraz badani umieszczali te same leksemy w obu kategoriach. Warto jednak zauważyć, że wyrazy z grupy „Profesja” cechuje pewna specjalizacja: np. nie „mag”, lecz „nekromanta” lub „iluzjonista” – czyli czarodziej parający się konkretnym rodzajem magii. Pojawiają się również wyrazy ogólne, oznaczające wykonywanie jakiegoś zawodu („alchemia”, „inżynieria”, „kowalstwo” itd.).

Kategoria rasy okazała się szczególnie interesująca badawczo. Już pobieżne przesłędzenie materiału pozwala na wysnucie jednoznacznego wniosku, że w świadomości członków społeczności graczy właściwie nie istnieje definicja rasy w światach fantastycznych. Powszechne przekonanie o podziale istot nadprzyrodzonych na rasy wynika w gruncie rzeczy ze zmieszania pojęć rasy i gatunku. Zagadnienie to doprowadziło autora do konieczności sformułowania definicji często występującego w grach RPG słowa „humanoid”:

W światach fantasy i science fiction gatunek obejmujący wszystkie stworzenia, które kształtem i budową ciała przypominają człowieka; różnice w anatomii mogą dotyczyć np. kształtu i liczby kończyn lub innych części ciała (oczy, uszy), a także pozostałych elementów morfologicznych i fizjologicznych, ale w takim stopniu, by wciąż możliwe było stwierdzenie podobieństwa do przeciętnego człowieka; wśród humanoidów można wyróżnić wiele ras, m.in. elfy, krasnoludy, orki, gobliny, jak również wszelkich przybyszów z kosmosu (*wookie*, *gunganie*, *togruta*), a nawet inteligentne roboty (androidy); cechą być może istotniejszą dla kwalifikacji danej istoty do kategorii humanoidów jest rozumność zbliżona do ludzkiej, a nie sam wygląd zewnętrzny (np. huttowie wyglądają jak skrzyżowanie człowieka ze ślimakiem, ale są inteligentni, więc, mimo ogromnych różnic fenotypowych, można uznać tę rasę za humanoidalną). (Figus 2012: 61)

Zdefiniowanie gatunku „humanoid” pozwala na wprowadzenie jego dalszego podziału na rasy.

Ankietowani zostali poproszeni o wymienienie kilku ras ze światów fantasy. Uzyskanie odpowiedzi dają się zamknąć w następującej liście: „ludzie”, „elfy”, „elfowie”, „mroczne elfy”, „drowy” („ciemne elfy”), „nightelf”, „krasnal”, „kraški”, „krasnoludy”, „krasnoludowie”, „gnomy”, „orc”, „orki”, „orkowie”, „nieumarli”, „gobliny”, „goblinowie”, „niziołki”, „halfling”, „hobbici”, „wampiry”, „czarny mag”, „czarodziej/mag”, „jaskiniec”, „ogry”, „smoki”, „tauren”, „trolle”, „trolle”, „trolowie”, „wilkołaki”. Interesujące dla językoznawcy jest m.in. występowanie form z obocznymi końcówkami: „elfy”: „elfowie”, „krasnoludy”: „krasnoludowie” i in. Wybór wersji z jednoznacznie osobową końcówką „-owie” może wypływać z chęci odróżnienia przedstawicieli rasy humanoidalnej od potworów, z którymi bohaterowie graczy zmagają się podczas przygód (a więc decydującym byłby tu czynnik rozumności, dzięki któremu protagonista nie myli się z przeciwnikiem). Wybór tej końcówki (jeśli uznać jej funkcję nobilitującą) może również wyrażać pozytywny stosunek do przedstawicieli danych ras – ale zebrany materiał nie pozwolił na jednoznaczne rozstrzygnięcie tej kwestii<sup>14</sup>.

.....

<sup>14</sup> Uzasadniona wydaje się teoria, według której dobór takich końcówek w języku polskim wynikał z faktu, że sam Tolkien wprowadził podobne rozróżnienie na gruncie języka angielskiego (oboczność *dwarfs*: *dwarves* i in.). Kwestia ta jednak wymagałaby dodatkowego rozwinięcia, a nie jest głównym przedmiotem niniejszego artykułu, który jedynie sygnalizuje pewne obszary do zbadania. Informacji na ten temat można szukać m.in. w przypisach do wstępu do: Tolkien, 2012 (opracowanych przez D. A. Andersona), w *Słowie od tłumacza* w tejże książce (Polkowski, 2012) oraz w listach Tolkiena (2000, s. 34-35: „Żaden z recenzentów [...] nie skomentował faktu [...], że cały czas używam

Grupy 4 i 5, czyli nazwy osób władających magią, stawiają przed badaczem kolejne zagadnienia, którymi są derywacja oraz feminizacja języka. Respondenci równie chętnie wskazywali nazwy męskie i żeńskie, co przedstawia poniższa tabela.

**Tabela 2.** Nazwy kobiet i mężczyzn władających magią

Nazwy mężczyzn	Nazwy kobiet
czarodziej	czarodziejka
czarownik	czarownica
druid	druidka
elementalista	elementalistka
guślarz	guślarka
iluzjonista	iluzjonistka
kapłan	kapłanka
mag	magini
magik	magiczka
nekromanta	nekromantka
paladyn	paladynka
piromanta	piromantka
szaman	szamanka
uzdrowiciel	uzdrowicielka
wiedzący	wiedząca
wieszcz	wieszczka
wróż	wróżka
wróżbita	wróżbitka
zaklinacz	zaklinaczka

Większość tych nazw tworzona była przez derywację za pomocą formantu „-ka”. Najbardziej interesująca jest formacja „magini”, skonstruowana za pomocą formantu „-ini” – tak jak „bogini” czy „mistrzynie” – ale omówienie zjawiska derywacji i feminizacji języka wymaga większej uwagi i osobnych badań.

.....

«niewłaściwej» liczby mnogiej *dwarves*. Obawiam się, że to po prostu mój prywatny błąd gramatyczny, dość szokujący u filologa; będę jednak musiał go kontynuować. Może mojemu *dwarf* [...] będzie wolno mieć specyficzną formę liczby mnogiej»).

### 3. Podsumowanie

Przedstawiony tutaj materiał stanowi niewielki korpus, ale dostarcza wielu możliwości analiz i wnioskowań. W treści artykułu pojawiło się kilka wzmianek o potrzebie kontynuowania studiów językoznawczych na różnych obszarach. Sam autor również prezentuje obecnie nowe podejście, odrzucając metodologię socjolingwistyczną, skupiając się na słownictwie i jego funkcjonowaniu w dyskursie. Bardziej zasadne wydaje się np. prowadzenie badań w duchu teorii komunikacji, której marginalną dyscypliną językoznawczą jest socjolingwistyka, jak pisze Ludwik Zabrocki (1972, s. 24). Socjolingwistyka w tym ujęciu ma się „zajmować stosunkiem repertuaru środka komunikacyjnego nadawcy do repertuaru środka komunikacyjnego odbiorcy. Stwierdzać będzie jego zgodność lub brak zgodności. Stosunek ten determinować będzie przynależność nadawcy i odbiorcy do odpowiedniej grupy społecznej. Socjolingwistyka stara się tłumaczyć powstanie tego rodzaju dwóch kodów językowych” (tamże). Z punktu widzenia językoznawstwa ważne są również badania fleksji, derywacji, ale także zagadnienia kreacji świata czy feminizacji języka.

### Literatura

- Buttler, D. (1978). Uwagi o polskich terminach socjolingwistycznych. *Przełęcz Humanistyczny*, 22(10), 39–46.
- Cygal-Krupa, Z. (1986). *Słownictwo tematyczne języka polskiego. Zbiór wyrazów w układzie rangowym alfabetycznym i tematycznym*. Kraków: Uniwersytet Jagielloński.
- Wikipedia.org (11 lutego 2017). Newbie. Online: <http://en.wikipedia.org/wiki/Newbie>. Data dostępu: 6 kwietnia 2017.
- Figus, J. (2012). *Socjolekt uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG). Wybrane zagadnienia*. Kraków: niepublikowana praca licencjacka.
- Górska, W. (2008). RPG na lekcji języka hiszpańskiego. Poszukiwacze skarbów. W: A. Surdyk, J. Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności* (s. 89–99). Poznań: Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/gorska.pdf>>.

- Grabias, S. (1997). *Język w zachowaniach społecznych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Jurewicz, O. (2015). *Słownik grecko-polski*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Sub Lupa”.
- Kuciel, K. (2003). Czy gry fabularne powinny być obecne w szkole? Dyskusja z Jerzym Szeją, autorem artykułu „Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne”. W: J. Z. Lichański, E. Lewandowska (red.), *Uwieść słowem, czyli Retoryka stosowana*. Warszawa: DiG (s. 133–146). Online: <<http://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/gry.html>>.
- Matyka, M. (2014). Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt. *Homo Ludens*, 6(1), 101–115.
- Panak, P., Drzewiecka, O. (2005). Gry fabularne. Mit a rzeczywistość: potencjalne wykorzystanie technik narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce, pedagogice i terapii. *Szkoła Specjalna*, 66(1), 19–29.
- Polkowski, A. (2012). Słowo od tłumacza. W: J. R. R. Tolkien, *Hobbit, albo Tam i z powrotem. Z objaśnieniami* (tłum. A. Polkowski, A. Sylwanowicz) (s. 412–414). Wrocław: Wydawnictwo „Bukowy Las”.
- Skrzypczak, M. (2006). RPG jako narzędzie pomocnicze w procesie edukacyjnym. *Remedium*, 13(7/8), 16–17.
- Surdyk, A. (2002). Technika role play oraz gry fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów. W: W. Wilczyńska (red.), *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje* (s. 121–136). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Online: <<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1554/1/Technika%20role%20oplay%20oraz%20gry%20fabularne%20na%20lektoracie%20j%20C4%99zyka%20angielskiego%20a%20autonomizacja%20student%C3%B3w.pdf>>.
- Surdyk, A. (2004). *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*. W: M. Pawlak (red.), *Autonomia w nauce języka obcego* (s. 221–232). Poznań-Kalisz: Wydział Pedagogiczno-Artystyczny UAM. Online: <<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1555/1/Gry%20fabularne%20jako%20technika%20autonomizuj%C4%85ca%20studenta.pdf>>.
- Surdyk, A. (2007). *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I* (s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Online: <<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1581/1/Od%20Tolkiena%20>

do%20oglottodydaktyki%20czyli%20o%20technice%20gier%20fabularnych%20ow%20odydaktyce%20j%C4%99zyk%C3%B3w%20obcych%20i%20ogustach%20literackich%20student%C3%B3w.pdf>.

Szeja, J. Z. (2000). Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne. *Polonistyka*, 7(377), 401-406.

Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.

Tolkien, J. R. R. (2000). *Listy* (tłum. A. Sylwanowicz). Poznań: Zysk i S-ka.

Tolkien, J. R. R. (2012). *Wstęp*. W: J. R. R. Tolkien, *Hobbit, albo Tam i z powrotem. Z objaśnieniami* (tłum. A. Polkowski, A. Sylwanowicz) (s. 42-43). Wrocław: Wydawnictwo „Bukowy Las”.

Witalisz, A. (2007). *Anglosemantyzmy w języku polskim. Ze słownikiem*. Kraków: Tertium.

Zabrocki, L. (1972). Z teorii socjolingwistyki. *Biuletyn Polskiego Towarzystwa Językoznawczego*, 30(1), 17-25.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:  
27 kwietnia 2017.

mgr **Jakub Mateusz Figus** – polonista, językoznawca, doktorant na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków

---

## **Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG)**

**Abstrakt:** Artykuł stanowi szkic jeszcze niezbyt dobrze zbadanego zagadnienia, jakim jest leksyka używana przez uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG). W głównej części pracy dokonano próby pogrupowania materiału leksykalnego zebranego w 2012 roku. Słownictwo i definicje te tworzą skromny korpus, który jednak może być podstawą dla bardziej szczegółowych studiów nad leksyką używaną przez członków społeczności graczy w RPG. W podsumowaniu autor wylicza kilka obszarów, które mogłyby zostać zbadane przez językoznawców.

**Słowa kluczowe:** narracyjne gry fabularne, słownictwo, leksyka, socjolingwistyka

---