



UNIWERSYTET IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej

---

**Armin Wójcik**

Filologia polska – specjalizacja wydawnicza

## **Socjolekt polskich graczy Magic: the Gathering**

Sociolect of polish Magic: the Gathering players

Praca licencjacka

napisana pod kierunkiem

dra Piotra Flicińskiego

z Zakładu Frazeologii i Kultury Języka  
Polskiego

Poznań 2015

---

## Spis treści

Streszczenie .....	3
Abstract .....	4
1. Wstęp .....	5
2. Leksyka magicowców w kontekście społecznym .....	6
3. Kategorie socjolektalne .....	8
4. Klasyfikacja zebranego materiału badawczego .....	10
4.1. Anglicyzmy .....	11
4.2. Skrótowce .....	15
4.3. Jednostki leksykalne będące nazwami elementów gry jako tematy słowotwórcze .....	17
5. Wpływ socjolektu na język gry .....	22
6. Podsumowanie .....	23
Bibliografia .....	25

## Streszczenie

Niniejsza praca traktuje o socjolekcie grupy społecznej, jaką tworzą polscy gracze gry karcianej *Magic: the Gathering*. W pierwszej części pracy zanalizowano socjolekt i zebrany materiał leksykalny w sześciu rozdziałach, natomiast w drugiej części pracy zamieszczono słownik, zawierający wszystkie zebrane jednostki leksykalne.

We wstępie pracy wyjaśniam na czym polega gra *Magic: the Gathering* i opisuję okoliczności, w jakich doszło do wykształcenia się socjolektu polskich graczy. W kolejnym rozdziale, opisuję społeczny kontekst, w którym powstał ten socjolekt, czym charakteryzuje się omawiana grupa społeczna oraz w jakich układach kultury funkcjonuje jej język. Następnie ukazuję kategorie socjolektalne, w obrębie których funkcjonuje socjolekt, tj. kategorię zawodowości i ekspresywności. W tym rozdziale zawarłem również analizę leksemów, (tu profesjonalizmy i wyrazy ekspresywne), które przynależą do tych kategorii. W kolejnej części pracy przedstawiam klasyfikację zebranego materiału leksykalnego, dzieląc go na pięć grup: anglicyzmy, profesjonalizmy, wyrazy ekspresywne, skrótowce i derywaty motywowane od elementów gry. W dalszych podrozdziałach analizuję te leksemy, popierając interpretację leksykalną materiałem przykładowym. Ostatni rozdział pracy poświęcony jest opisowi wpływu socjolektu na język gry – tu także przedstawiam odpowiednie przykłady.

Na końcu pierwszej części pracy znajduje się podsumowanie, w którym zbieram i omawiam wnioski ze wszystkich rozdziałów. Analiza i interpretacja materiału egzemplifikacyjnego pozwalają na stwierdzenie, iż język polskich graczy *Magic: the Gathering* można nazwać socjolektem. Na zakończenie przedstawiam jego tendencje rozwojowe omawianej odmiany środowiskowej polszczyzny.

## **Abstract**

This work is about sociolect of polish Magic: the Gathering players' social group. In the first part of work there is analysis of sociolect and gathered lexical data - this part contains six chapters. In the second part there is dictionary, which contains all gathered lexical units.

In the introduction I explain what is the Magic: the Gathering and I describe circumstances of formation of polish players' sociolect. In the next chapter I describe social context of it, what characterize this social group and in which culture systems it's language functions. Afterwards I show in which sociolectal categories this sociolect is functioning (professional category and expressiveness category). In the next chapter I present the classification of gathered lexical data in five groups: anglicisms, professionalisms, expressive words, acronyms and derivatives motivated from elements of the game. In further subchapters I analyze this lexemes and I show examples of my interpretation. Last chapter is about influence of sociolect on game language, also with examples.

In the end of first part of work there is summary, where I gather all conclusions. The analysis and interpretation of exemplificative data shows, that language of polish Magic: the Gathering players can be called as sociolect. At the end I describe the developing tendencies of discussed social form of Polish language.

## 1. Wstęp

W niniejszej pracy, na podstawie własnych badań i zgromadzonego materiału językowego, przedstawię leksykę polskiej społeczności związanej z grą *Magic: the Gathering*<sup>1</sup>. Postaram się udowodnić, że język ten spełnia wszelkie kryteria, aby móc go nazywać socjolektem.

MtG to kolekcjonerska gra karciana, łącząca w sobie dwa aspekty: 1) strategicznej rozgrywki w postaci karcianej partii oraz 2) kolekcjonerstwa, które wprowadza do środowiska graczy elementy handlu i wymiany. Po raz pierwszy MtG została wydana w 1993 roku w Stanach Zjednoczonych przez firmę Wizards of the Coast i od tamtego czasu jest regularnie aktualizowana w nowych edycjach. Głównym jej założeniem jest umożliwienie graczom dostępu do jak największej puli unikalnych kart, z których mogą oni budować własne talie. Skutkuje to stosowaniem przez graczy zindywidualizowanych strategii rozgrywki w rywalizacji z innymi. Była to pierwsza tego typu<sup>2</sup> gra na świecie i choć powstało wiele jej podobnych, MtG do dziś uznawana jest za najbardziej rozbudowaną rozrywkę towarzyską tego rodzaju (obecnie gra składa się z ponad 14 tysięcy różnych kart)<sup>3</sup>. Pierwotnie karty ukazywały się tylko w języku angielskim, jednak gra zdobyła dużą popularność na całym świecie i obecnie ukazuje się w tłumaczeniach na dziesięć innych języków (m.in. na chiński, japoński, francuski, włoski, niemiecki, rosyjski). Choć MtG cieszy się popularnością w naszym kraju, nigdy nie powstało tłumaczenie na język polski. Z tego powodu polska społeczność skupiona wokół MtG, posługująca się angielską wersją gry, wykształciła własne formy językowe, które kształtowały się i rozwijały na przestrzeni dwudziestu lat. Fakt, że w Polsce podstawową formą obcowania z grą był właśnie język angielski, sprawił, że leksyka tej społeczności w dużej mierze oparta jest na anglicyzmach.

*Magicowcy*<sup>4</sup>, bo tak zwykli siebie nazywać członkowie tej społeczności, wykształcili obszerny zbiór leksykalny, który znacząco odbiega i różni się od języka ogólnego oraz innych gwar, slangów bądź języków środowiskowych. Aleksander Wilkoń w swojej pracy

---

<sup>1</sup> Dalej w pracy stosuję skrót: MtG.

<sup>2</sup> CCG ‘skrót od ang. *Collectible Card Game* – kolekcjonerska gra karciana’, oraz TCG ‘skrót od ang. *Trading Card Game* – handlowa gra karciana’.

<sup>3</sup> Dane według: [www.gatherer.wizards.com](http://www.gatherer.wizards.com) [online 05.07.2015].

<sup>4</sup> Magicowiec [wym. medzikowiec] ‘gracz lub inny członek społeczności *MtG*’.

o typologiach odmian polszczyzny<sup>5</sup> przedstawia wiele poziomów zróżnicowania polszczyzny współczesnej, wymieniając m.in. biolekty, psycholekty, socjolekty oraz profesjolekty. Socjolekt, zgodnie z definicją przedstawioną przez badacza, to język wytworzony przez środowisko o względnej stabilności, które jest powiązane silnymi więzami wewnątrzgrupowymi<sup>6</sup>. Podczas gdy język ogólny potoczny w swojej leksyce stanowi kondensację czynników biologicznych, socjologicznych, psychicznych i zawodowych, socjolekt to pojęcie węższe, obejmujące leksykę określonej grupy społecznej, w której, w zależności od jej charakteru, mogą występować elementy jednego lub ewentualnie kilku z ww. czynników. Podobną definicję socjolektu podaje Stanisław Grabias, która wyjaśnia to pojęcie jako odmianę języka narodowego powstałego we wspólnocie ludzkiej wyznaczonej pewnym rodzajem więzi społecznej<sup>7</sup>.

## 2. Leksyka magicowców w kontekście społecznym

Stanisław Grabias w swojej pracy na temat socjolektów<sup>8</sup> zauważa że między zjawiskami społecznymi a strukturą socjolektu zachodzą pewne zależności. Według badacza, socjolekty funkcjonują w dwóch układach kontaktów społecznych: w układzie kultury komunikacji bezpośredniej – osobistej i zindywidualizowanej oraz w układzie instytucjonalnym komunikacji sformalizowanej<sup>9</sup>. W wypadku społeczności *magicowców*, socjolekt ukształtował się w głównej mierze na podstawie kontaktów bezpośrednich, w obrębie grup często rówieśniczych lub osób zbliżonych do siebie wiekiem. W grupach tych przeważa młodzież, jednak charakteryzują się one dużym zróżnicowaniem wiekowym osób do nich przynależących. Ta rozbieżność związana jest z tym, że wielu *magicowców*, którzy po raz pierwszy dołączyli do społeczności kilkanaście lat temu, najczęściej jako nastolatki, nadal w mniejszym lub większym stopniu uczestniczy w życiu społecznym grupy.

Układ kultury w kontaktach bezpośrednich jest głównym układem, w obrębie którego powstaje socjolekt *magicowców*. Związane jest to z towarzyskim charakterem gier

---

<sup>5</sup> A. Wilkoń, *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*, Katowice 2000.

<sup>6</sup> *Ibidem*, s. 99.

<sup>7</sup> S. Grabias, *Język w zachowaniach społecznych*, Lublin 2003, s. 111.

<sup>8</sup> S. Grabias, *Środowiskowe i zawodowe odmiany języka – socjolekty* [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 235.

<sup>9</sup> Por. A. Kłoskowska, *Socjologia kultury*, Warszawa 1983, s. 330.

karcianych. Rozegranie jednej partii wymaga co najmniej dwóch uczestników, a najpopularniejszym sposobem rozgrywania partii są turnieje, które skupiają od kilku do kilkunastu, czasem kilkudziesięciu uczestników, rywalizujących między sobą. W grupach tych, niezależnie od wieku jej członków, funkcjonuje język zindywidualizowany<sup>10</sup>.

Układ instytucjonalny również ma wpływ na ten socjolekt, choć w mniejszym stopniu. Około 40% leksemów z zebranego materiału badawczego odnosi się do nomenklatury zasad gry i procedur turniejowych. Słownictwo to nie zmieniło się na przestrzeni lat, a jego zbiór cały czas się powiększa, wraz z kolejnymi nowymi elementami gry i rozwijaniem formuł turniejowych.

Należy zauważyć, że omawiana grupa społeczna jest otwarta i skupia ludzi z różnych środowisk. Jak pisze Markowski, stały przepływ elementów leksykalnych, który sprzyja bogaceniu się repertuaru językowego socjolektu, to zjawisko typowe dla odmian środowiskowych języka<sup>11</sup>. Fakt ten widoczny jest także w słownictwie *magicowców*, którzy często przynależąc jednocześnie do różnych grup społecznych, powiązanych w jakiś sposób tematycznie do grupy graczy MtG (np. grupy społeczne skupione wokół innych gier), wprowadzają nowe jednostki leksykalne z nich zaczerpnięte (tj. ze środowiska graczy cyfrowych gier sieciowych lub ze środowiska graczy gier planszowych) na grunt socjolektu graczy MtG. W ten sposób część z leksyki tej odmiany środowiskowej stanowią wyrazy, które funkcjonują także w innych socjolektach. Przykładami takich leksemów są: *noob* [wym. nub] ‘pejoratywne określenie gracza o niskich umiejętnościach gry, czasem początkującego gracza’, które powstało w slangu internautów i graczy cyfrowych gier sieciowych. Stamtąd zostało przeniesione na grunt socjolektu MtG z tym samym znaczeniem; skrótowiec *GG* ‘skrót od ang. *good game*; zwrot używany przez graczy, zwykle po rozegraniu emocjonującej lub ciekawej partii’ <ang. *good game* ‘dobra gra’> także zaczerpnięty do socjolektu ze slangu graczy cyfrowych gier sieciowych; leksem *mulligan* ‘wymiana startowej ręki kart na nową, z jedną kartą mniej’ zaczerpnięty przez twórców MtG z gruntu języka golfistów, w którym oznacza ‘ponowne wykonanie uderzenia z tego samego miejsca, co poprzednie błędne uderzenie’, w celu stworzenia terminu, oznaczającego możliwość wymiany

---

<sup>10</sup> Por. W. Lubaś, *Spoleczne uwarunkowania współczesnej polszczyzny. Szkice socjolingwistyczne*, Kraków, 1979, s. 141–142.

<sup>11</sup> A. Markowski, *Gwary zawodowe i środowiskowe* [w:] *idem.*, *Polszczyzna końca XX wieku*, Warszawa 1992, s. 110.

startowej ręki kart przez gracza. Tego typu zapożyczenia z innych odmian języka chętnie są przejmowane przez *magicowców*, gdyż pozwalają wypełnić luki językowe w socjolekcie.

### 3. Kategorie socjolektalne

Stanisław Grabias wyróżnia trzy kategorie socjolektalne, które służą organizowaniu repertuarów językowych w socjolektach<sup>12</sup>. Należą do nich: zawodowość, ekspresywność i tajność. Socjolekt *magicowców* zawiera się w dwóch pierwszych kategoriach, natomiast kategoria tajności go nie dotyczy, gdyż społeczność ta jest otwarta i nie dąży do kodyfikacji języka w celu utajniania komunikatów.

Zawodowość języka przejawia się m.in. w słownictwie, które powstało z potrzeby nominacji zjawisk występujących w grze, niemających swoich nazw w języku ogólnym, np.: *być na playu* [wym. być na pleju] ‘zaczynać grę jako pierwszy gracz w kolejności’, *być na drawle* [wym. być na drole] ‘zaczynać grę jako drugi gracz w kolejności, co według zasad pozwala dobrać kartę w pierwszej turze gry’, *color screw* [wym. kolor skru] ‘w wielokolorowej talii: niedobranie podczas gry źródeł, dających odpowiednie kolory many’, *flood* [wym. flad] ‘dobranie zbyt dużej liczby ładów podczas gry’, *tech* ‘innowacja w talii, która ma na celu zaskoczenie przeciwników’, *discardować* [wym. diskardować] ‘odrzucać kartę z ręki’, *tapować* ‘obracać kartę w grze o 90 stopni’, *keepować* [wym. kipować] ‘zatrzymywać startową rękę kart’, *mulliganować* ‘brać *mulligana*, czyli wymieniać startową rękę kart na nową, z jedną kartą mniej’.

Inne formy językowe, które świadczą o zawodowości socjolektu, to liczne akronimy, które pozwalają skrócić komunikat i oddać jego treść wyrazem poddanym abrewiacji lub fragmentem dłuższego wypowiedzenia, np.: *opp* ‘skrót od oponent’, *B* ‘skrót od ang. *black*; kolor czarny’, *ETB* ‘skrót od ang. *enters the battlefield*; *triggerowana* zdolność kart, która występuje wtedy, gdy karta wchodzi do gry’, *DQ* ‘skrót od ang. *disqualification*; dyskwalifikacja na sankcjonowanym turnieju’, *SS* ‘skrót od nazwy zasady *summoning sickness*’, *toks* ‘skrót od *token*’, *ID* ‘skrót od ang. *intentional draw*; zamierzony remis, na który zgadzają się obaj gracze w celu zapewnienia sobie konkretnego miejsca w turnieju’. Jak pisze Grabias: „przewaga skrótu nad peryfrazą świadczy o wysokim stopniu zawodowości

---

<sup>12</sup> Por. S. Grabias, *op. cit.*, s. 236.



socjolektu”<sup>13</sup>. Liczba peryfraz w opisywanej leksyce jest prawie znikoma, zatem można stwierdzić, że kategoria zawodowości w tym socjolekcie rozwinęła się najbardziej.

Kategoria ekspresywności to drugi czynnik wpływający na formowanie się języka *magicowców*. Wywodzi się ona z młodzieżowego charakteru społeczności i przejawia się m.in. w tworzeniu licznych neologizmów. Przykładami takich innowacji są np.: *obessać* ‘wulgarnie przegrać grę lub uzyskać słaby wynik na turnieju’, *leszczyć* ‘wykorzystywać niewiedzę drugiej osoby w celu dokonania korzystnej dla siebie transakcji kartami’, *gięta karta* ‘karta o wielu zastosowaniach’, *czubić* ‘żartobliwie dobierać karty, które są akurat potrzebne’, *czuber* żartobliwie ‘gracz, który ma szczęście dobierać karty, które akurat są mu potrzebne’, *crapiszcza* [wym. krapiszcza] ‘żartobliwie o *crapie*<sup>14</sup>’, *kaban* żartobliwie ‘stwór o wysokich statystykach *siły i wytrzymałości*’, *umiejka* ‘zdolność’. Wyrazy te można uznać za ekspresywne, gdyż wchodzą one w opozycje z synonimicznymi odpowiednikami ekspresywnie neutralnymi<sup>15</sup>. Neologizmy te pełnią rolę nominacji zjawisk, które zwykle mają swoje odpowiedniki w języku ogólnym, jednak dzięki nowej formie oddaje się stosunek emocjonalny społeczności do tych zjawisk – pejoratywnie nacechowane<sup>16</sup> (jak w wypadku *leszczenia* czy *obsysu*) i pozytywnie<sup>17</sup> (jak w wypadku *czubera* czy *giętej karty*).

Inną formą oddawania ekspresji poprzez język są neosemantyzmy, których źródłem jest polszczyzna ogólna. W tej grupie wyrazów znajdują się m.in.: *antena* żartobliwie ‘rodzaj *enchantmentów*, które zwiększają statystyki wszystkich stworów’, *czub* żartobliwie ‘górna karta talii’, *devocja* ‘mechanika gry, która daje różne efekty w zależności od tego, ile symboli danej many znajduje się na *permanentach*, które są kontrolowane’, *legenda* ‘karta, zazwyczaj stwór, która posiada *supertyp legendary*’, *misiek* żartobliwie ‘stwór kosztujący dwa punkty *many*, o statystykach siły i wytrzymałości równych 2/2’, *palenie* żartobliwie ‘karty, które zadają obrażenia bezpośrednio graczowi’, *porno* ‘bardzo dobre rozdanie lub najlepsze, jakie można się zdarzyć daną talią’, *robić frytki* ‘mieć potężne działanie’, *ściana* ‘stwór, który nie może atakować lub jest bardziej efektywny w blokowaniu niż atakowaniu’.

---

<sup>13</sup> S. Grabias, *op. cit.*

<sup>14</sup> *Crap* [wym. krap] ‘małowartościowa, niewarta grania karta’ <ang. *crap* ‘śmieć’, ‘bzdura’>

<sup>15</sup> Zob. S. Grabias, *O ekspresywności języka. Ekspresja a słowotwórstwo*, Lublin 1981, s. 9.

<sup>16</sup> Por. S. Grabias, *Derywacja a ekspresja* [w:] *Studia nad składnią polszczyzny mówionej*, red. S. Grabias, J. Mazur, K. Pisarkowa, T. Skubalanka, Wrocław 1978, s. 100.

<sup>17</sup> Por. *ibidem*, s. 100.

Wyrazy ekspresywne w opisywanym socjolekcie mają charakter efemeryczny. Zmieniają się one wraz z upływem czasu, pod wpływem zmiany osób uczestniczących w życiu społeczności oraz ze względu na stykanie się społeczności z nowymi zjawiskami. Zarówno kategoria zawodowości, jak i ekspresywności funkcjonują obok siebie w socjolekcie, z czego ta pierwsza jest mniej podatna na zmiany, gdyż bazuje na tradycji użycia elementów leksykalnych, a druga poddawana jest nieustannym przekształceniom. Barbara Pędzich zauważa, że wiele socjolektów wykazuje podobną niejednoznaczność w klasyfikacji słownictwa, nawet w wypadku odmian środowiskowych, niezwiązanych z żadną działalnością zawodową<sup>18</sup>. Z uwagi na ten różnorodny repertuar językowy, którego nie można zawrzeć tylko w jednej kategorii, należy uznać język *magicowców* za, jak to ujmuje Andrzej Markowski, „gwarę mieszaną”<sup>19</sup> (środowiskowo-zawodową).

#### 4. Klasyfikacja zebranego materiału badawczego

Zebrany materiał badawczy, który w postaci słownika zamieszczono w drugiej części pracy, podzieliłem na pięć grup. Proponowana przeze mnie klasyfikacja dzieli leksemy według różnych kryteriów, co pozwoliło mi lepiej uchwycić tendencje pojawiające się w socjolekcie oraz ukazać ciekawe mechanizmy słowotwórcze powstawania wyrazów.

Leksykę *magicowców* podzieliłem na:

- anglicyzmy, czyli wyrazy zapożyczone z języka angielskiego, które odmieniają się zgodnie z zasadami polskiej fleksji,
- profesjonalizmy, czyli wyrazy z kategorii zawodowej, związane z techniczną stroną gry,
- wyrazy ekspresywne, czyli służące wyrażaniu stanów emocjonalnych,
- skrótowce,
- derywaty utworzone od tematu słowotwórczego, którym jest element gry.

Wymienione grupy leksemów wzajemnie siebie nie wykluczają, tzn. część z wyrazów należy do dwóch lub więcej grup. Wyróżniony zbiór anglicyzmów jest najobszerniejszy, co wynika z charakteru socjolektu, opartego na angielskiej wersji językowej gry. Niżej omówię

---

<sup>18</sup> B. Pędzich, *Mechanizmy kształtowania się nowej odmiany leksykalnej na przykładzie socjolektu paralotniarzy*, „Przegląd Humanistyczny”, 2005, z. 4, s. 39.

<sup>19</sup> A. Markowski, *Gwary zawodowe i środowiskowe* [w:] *idem.*, *Polszczyzna końca XX wieku*, Warszawa 1992, s. 91.

każdą z wymienionych grup, z wyjątkiem profesjonalizmów i wyrazów ekspresywnych, które omówiłem już w poprzednim rozdziale pracy o kategoriach socjolektalnych.

#### 4.1. Anglicyzmy

W ostatnich latach można zauważyć w języku polskim wzmoczoną tendencję do zapożyczeń z języka angielskiego<sup>20</sup>. Jak podaje Elżbieta Mańczak-Wohlfeld<sup>21</sup>, związane jest to m.in. z rewolucją przemysłową, wprowadzającą nową angielską terminologię w dziedzinie technologii, a także z rozwojem nauki, a zwłaszcza informatyki i globalnym rynkiem, w których dominują Stany Zjednoczone oraz kulturą masową, w wyniku której dużą popularność zdobywają anglojęzyczne filmy, utwory muzyczne i inne wytwory kultury. Jak podaje inna badaczka, Halina Kurkowska:

Przyswajając wyrazy obce lub dostosowując swojskie do wartości semantycznej ich europejskich odpowiedników (...) bierzemy udział w internacjonalizacji słownictwa, usprawniającej przekłady, ułatwiającej rozumienie tekstów obcojęzycznych, słowem korzystnej dla wymiany myśli i informacji<sup>22</sup>.

Można zatem stwierdzić, że w tych okolicznościach użytkownicy języka polskiego chętnie będą korzystać z angielskich zapożyczeń, zamiast szukać polskich odpowiedników bądź też zamiast tworzyć neologizmy w celu nominacji nowych zjawisk. Nie inaczej wygląda sytuacja w socjolekcie *magicowców*, którego podstawy znajdują się w języku angielskim.

Jeśli chodzi o klasyfikację zapożyczeń zewnętrznych<sup>23</sup> (czyli jednostek leksykalnych przejętych z języków obcych, a w tym szczególnym wypadku anglicyzmów), to przyjąłem kryterium przedmiotu zapożyczenia. W oparciu o to kryterium wyróżniamy zapożyczenia: 1) leksykalne, 2) semantyczne, 3) strukturalne i 4) sztuczne (tzw. hybrydy językowe). W zebranych przeze mnie materiale leksykalnym nie odnotowałem żadnych przykładów zapożyczeń semantycznych oraz zapożyczeń sztucznych. Większość z anglicyzmów w socjolekcie stanowią zapożyczenia leksykalne, natomiast do grupy strukturalnych należą

---

<sup>20</sup> Zob. A. Markowski, *Kultura języka polskiego. Teoria, zagadnienia leksykalne*, Warszawa 2012, s. 144.

<sup>21</sup> E. Mańczak-Wohlfeld, *Angielsko-polskie kontakty językowe*, Kraków, 2006, s. 10.

<sup>22</sup> H. Kurkowska, *Próba charakterystyki socjolingwistycznej współczesnego języka polskiego* [w:] *Współczesna polszczyzna*, red. H. Kurkowska, Warszawa 1981, s. 46.

<sup>23</sup> A. Markowski, *op. cit.*, s. 163–164.

cztery jednostki. Taki rozkład słownictwa może wynikać z tego, że polscy gracze mają styczność w głównej mierze z odmianą pisaną angielszczyzny (na kartach, w artykułach i forach internetowych), nie zaś z jej odmianą mówioną. Może to świadczyć o tym, że zapożyczenia te czerpane są z bardziej sformalizowanego języka, który pozbawiony jest do pewnego stopnia naleciałości języka potocznego. Ten sposób obcowania z językiem obcym sprzyja utrwaleniu graficznego wzorca poszczególnych wyrazów u odbiorcy, przez co chętniej zaczyna on używać tych form, modyfikując je czasem, np. poprzez włączenie obcej jednostki leksykalnej w polski paradygmat odmiany. Warto wspomnieć, że proces zapożyczania występuje nawet w wypadku wyrazów już istniejących w socjolekcie lub mających swoje odpowiedniki w języku polskim. Jak zauważa Barbara Pędzich, zjawisko to jest związane z wygodą, jaką zapewniają zapożyczenia, a że proces ten w zasadzie trwa nieustannie (jeżeli grupa społeczna cały czas ma styczność z językiem obcym), często powstają w ten sposób elementy nadmiarowe w języku<sup>24</sup>. Wynikiem tego procesu są takie synonimy jak np.: *filler* i *zapychacz*, oznaczające ‘kartę wkładaną do talii z powodu braku lepszych kart, jedynie w celu wypełnienia talii’, *deck* ‘talia kart’, *biblioteka* ‘talia gracza w trakcie gry’ i wyraz *talia*, który jest leksemem funkcjonującym w języku ogólnym.

Do kategorii zapożyczeń leksykalnych właściwych<sup>25</sup> należą wyrazy, których przedmiotem zapożyczenia jest zarówno treść, jaki forma wyrazu<sup>26</sup>. Na przykład: *beater* [wym. biter] ‘stwórcy efektywny w atakowaniu i zadawaniu obrażeń przeciwnikowi’ <ang. *beater* ‘ktoś, kto bije, uderza kogoś lub coś’>, *cantrip* [wym. kantrip] ‘karta o prostym działaniu, która dodatkowo pozwala dobrać kartę’ <ang. *cantrip* ‘figlarna, złośliwa sztuczka’>, *fixing* [wym. fiksing] ‘proces zapewniania sobie dostępu do odpowiednich kolorów *many* w talii’ <ang. *fixing* ‘mocowanie’, ‘naprawianie’>, *keepować* [wym. kipować] ‘zatrzymywać startową rękę kart’ <ang. *keep* ‘zatrzymać’, ‘zachować’>, *screw* [wym. skru] ‘dobranie podczas gry zbyt małej liczby łądów, by móc swobodnie rozwijać swoją strategię’ <ang. *to screw* ‘przykręcić’>, *terminacja* ‘ostatnie pięć tur gry, które jest rozgrywane po skończeniu się czasu w rundzie, w trwających jeszcze meczach’ <ang. *termination* ‘zakończenie’, ‘wygaśnięcie’>, *wording* [wym. łording] ‘sposób zapisu na karcie jej działania’ <ang. *wording* ‘sformułowanie’, ‘dobór słów’>.

---

<sup>24</sup> B. Pędzich, *Jak powstaje socjolekt? Studium słownictwa parolotniarzy*, Warszawa 2012, s. 53–54.

<sup>25</sup> A. Markowski, *op. cit.*, s. 163.

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 163.

Warto również wspomnieć o tym, że zapożyczenia te są przyswojone polszczyźnie w różnym stopniu, tzn. większość z nich ma zachowaną oryginalną angielską pisownię oraz fonetykę z dodaną polską końcówką fleksyjną, np. *exilować* [wym. egzailować] ‘usuwać kartę z gry, czyli przenosić ją do strefy kart usuniętych z gry’ <ang. *exile* ‘wygnanie’> czy *chumpować* [wym. czampować] ‘blokować dużego stwora mniejszym w celu powstrzymania obrażeń’ <ang. *chump* ‘kloc’, ‘kij’>. Inna część z anglicyzmów jest spolszczona zarówno pod względem pisowni, jak i fonetyki, np. *abilitka* ‘zdolność’ <ang. *ability* ‘zdolność’>, *terminacja* ‘ostatnie pięć tur gry, które jest rozgrywane po skończeniu się czasu w rundzie, w trwających jeszcze meczach’ <ang. *termination* ‘zakończenie’, ‘wygaśnięcie’>. Pozostałą najmniejszą część stanowią zapożyczenia, które zachowały oryginalną angielską pisownię i fonetykę oraz nie odmieniają się zgodnie z paradygmatem fleksyjnym polszczyzny, np. *screw* [wym. skru] ‘dobranie podczas gry zbyt małej liczby łądów, by móc swobodnie rozwijać swoją strategię’ <ang. *to screw* ‘przykręcić’>, *value* [wym. welju] ‘profit, zysk’ <ang. *value* ‘wartość’, ‘zaleta’>.

Drugą kategorią anglicyzmów, jaką możemy zaobserwować w omawianym socjolekcie, jest grupa zapożyczeń strukturalnych, które powstają poprzez kalkowanie obcej struktury słotwórczej wyrazu – wtedy mamy do czynienia z kalkami leksykalnymi<sup>27</sup>. Mogą one także powstawać poprzez dosłowne tłumaczenie obcego związku frazeologicznego – wówczas nazywamy je kalkami frazeologicznymi<sup>28</sup>. Jak już wspominałem, zaobserwowałem cztery jednostki leksykalne, które przynależą do tej grupy zapożyczeń i wszystkie cztery są kalkami frazeologicznymi. Wyrażenie *na nogach* ‘w odniesieniu do stwora, który ma zdolność identyczną lub bardzo przypominającą działanie innej karty, nie będącej stworem’ jest kalką angielskiego wyrażenia *on legs*. Zwrot *złamać kartę* ‘znaleźć dla danej karty najpotężniejsze dostępne zastosowanie’ lub analogiczny *złamać format* ‘wymyślić talię lub strategię, która pokonuje wszystkie inne, istniejące już w danym formacie’ to dosłowne tłumaczenia angielskich zwrotów *break the card* oraz *break the format*. Ostatnim wyrażeniem jest *złożyć locka* [wym. założyć loka] ‘zablokować przeciwnikowi możliwość gry lub wyjścia z trudnej sytuacji za pomocą kombinacji kilku kart’, które jest kalką angielskiego wyrażenia *to lock down somebody* ‘zablokować kogoś’.

---

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 164.

<sup>28</sup> *Ibidem*, s. 164.

Jeżeli rozpatrywać przytoczone anglicyzmy według zmian, jakie zachodzą przy procesie zapożyczenia (tj. zwężenie, poszerzenie lub przeniesienie znaczenia)<sup>29</sup>, to w wypadku ww. przykładów oraz reszty zapożyczeń, znajdujących się w słowniku dołączonym do pracy, doszło do procesu przeniesienia znaczenia. Związane jest to ze specjalistycznym charakterem anglicyzmów w socjolekcie *magicowców*, stanowią one bowiem słownictwo, które odnosi się do zasad gry oraz innych jej elementów, jak np. kategorie kart, talii bądź też nazewnictwo formatów i turniejów. Podstawowym założeniem takiej nomenklatury jest precyzyjność, zatem polscy gracze, nawet gdy zapożyczają pewne leksemy, modyfikując czasem ich fleksję, fonetykę czy pisownię, nadal odnoszą się do tych samych desygnatów, co angielskie oryginały. Gdyby postępowali inaczej, ich język przestałby być zrozumiały dla reszty społeczności.

Warto wspomnieć o istnieniu socjolektu anglojęzycznych graczy MtG, za pośrednictwem którego dochodzi do zapożyczeń do języka polskich graczy. Większość z anglicyzmów w obrębie socjolektu nie przechodzi do języka polskiego z angielskiego języka ogólnego, ale właśnie z jego socjolektalnej odmiany, wykształconej przez angielską społeczność graczy. Stąd w głównej mierze wynika rozbieżność znaczeniowa między angielskim leksemem, a zapożyczeniem, np.: wyraz *fixing* w języku angielskim oznacza ‘mocowanie’ lub ‘naprawianie’, natomiast w socjolekcie anglojęzycznych graczy MtG oznacza ‘proces zapewniania sobie dostępu do odpowiednich kolorów *many* w talii’. W socjolekcie polskich graczy oznacza dokładnie to samo, z tym że wchodzi również w polski paradygmat odmiany. Innym przykładem zachodzenia tego samego procesu jest angielski wyraz *ping*, oznaczający ‘urządzenie emitujące krótkie piskliwe sygnały’. W anglojęzycznym środowisku graczy MtG zyskał on znaczenie ‘stworza ze zdolnością, która za jego *tapnięcie*, pozwala zadać jeden punkt obrażeń w dowolny cel’, natomiast w środowisku polskich graczy, znaczenie pozostało niezmienione, a wyraz wchodzi w polski paradygmat odmiany. Przykłady te można jeszcze mnożyć, natomiast przedstawiając je, miałem na celu zobrazowanie złożoności procesu, jaki zachodzi przy zapożyczeniu nowych leksemów w wypadku tego socjolektu. Pozwala to spojrzeć na tę środowiskową odmianę

---

<sup>29</sup> E. Mańczak-Wohlfeld, *op. cit.*, s. 25.

języka jako na tzw. język pidżynowy<sup>30</sup>, który swój repertuar językowy w znacznej większości czerpie z języka angielskiego, natomiast reguły gramatyczne z języka polskiego.

## 4.2. Skrótownice

Według *Słownika poprawnej polszczyzny* pod redakcją Witolda Doroszewskiego<sup>31</sup>, wyróżniamy pięć grup skrótownic: literowce, głoskowce, sylabowce, skrótownice mieszane i skrótownice częściowe (ułamkowe). Najliczniejszymi w socjolekcie *magicowców* są grupy literowców i skrótownic częściowych, natomiast pozostałe zbiory zawierają od jednego do maksymalnie trzech jednostek leksykalnych. Cała grupa akronimów obejmuje około jednej trzeciej całej leksyki w zebranych materiale badawczym. Ich częste występowanie poddyktowane jest dążeniem do ekonomiczności<sup>32</sup> i wygody wypowiedzi<sup>33</sup>.

Literowce, czyli skrótownice powstałe poprzez złożenie pierwszych liter wyrazów skracanego wyrażenia, które wymawiane są jako pojedyncze litery, licznie występują omawianym socjolekcie i cały czas pojawiają się nowe jednostki leksykalne, które można do tej grupy podporządkować. Związane jest to z dużą liczbą wielowyrzowych nazw własnych występujących w obrębie socjolektu. Procesowi abrewiacji najczęściej zostają poddane nazwy turniejów, formatów gry oraz słownictwo profesjonalne, np.: *FNM* ‘skrót od nazwy turnieju *Friday Night Magic*’, *GP* ‘skrót od nazwy turnieju *Grand Prix*’, *PT* ‘skrót od nazwy turnieju *Pro Tour*’, *RPTQ* ‘skrót od nazwy turnieju *Regional Pro Tour Qualifier*’, *EDH* ‘skrót od nazwy formatu gry *Elder Dragon Highlander*’, *TL* ‘skrót od nazwy formatu gry *Tiny Leaders*’, *CA* ‘skrót od *card advantage*’, *CMC* ‘skrót od *converted mana cost*’, *ID* ‘skrót od *intentional draw*’. Wielowyrzowy charakter ww. nazw wynika z konieczności zaznaczenia drobnych różnic, jakie występują między różnymi formami turniejów bądź wariantów gry, jednak używanie pełnych wyrazów w komunikacji między graczami jest uciążliwe i nieekonomiczne, więc w uzusie występują znacznie częściej formy skrócone.

---

<sup>30</sup> Z. Bokszański, A. Piotrowski, M. Ziółkowski, *Spoleczne uwarunkowania zróżnicowań językowych* [w:] *idem.*, *Socjologia języka*, Warszawa 1977, s. 61.

<sup>31</sup> *Słownik poprawnej polszczyzny*, red. W. Doroszewski, Warszawa 1996.

<sup>32</sup> Zob. A. Markowski, *Kultura języka polskiego. Teoria, zagadnienia leksykalne*, Warszawa 2012, s. 44.

<sup>33</sup> Zob. J. Paruch, *Wstęp* [w:] *idem.*, *Słownik skrótów*, red. B. Gers, Warszawa 1992, s. 5.

Interesującym zjawiskiem, jakie występuje w obrębie tej grupy literowców, są skróty pięciu kolorów, które stanowią podstawowy aspekt rozgrywki MtG: *B* ‘skrót od ang. *black*; kolor czarny’, *G* ‘skrót od ang. *green*; kolor zielony’, *R* ‘skrót od ang. *red*; kolor czerwony’, *U* ‘skrót od ang. *blue*<sup>34</sup>; kolor niebieski’, *W* ‘skrót od ang. *white*; kolor biały’. Te jednoliterowe akronimy występują w wypowiedziach zarówno pojedynczo, jak i w dowolnych kombinacjach. Na przykład można usłyszeć wypowiedź: „Karta ma w koszcie U.”, co oznaczać będzie, że w koszcie karty znajduje się jeden symbol niebieskiej *many*<sup>35</sup>, ale można również usłyszeć wypowiedź: „Karta ma w koszcie UUB.”, co z kolei oznaczać będzie, że w koszcie karty znajdują się dwa symbole niebieskiej *many* i jeden symbol czarnej *many*. Stosowanie takich złożonych pojedynczych skrótowców, oprócz skonstruowania krótszego komunikatu, pozwala również na lepsze zobrazowanie przekazywanej informacji, prawie na każdej karcie bowiem występują symbole jednego lub kilku z pięciu wymienionych kolorów, zatem konstrukcja wypowiedzi staje się, w tym wypadku, odzwierciedleniem graficznej szaty kart.

Skrótowce częściowe, w których występuje tylko część jednego z wyrazów, składających się na skracane wyrażenie, są drugą co do wielkości grupą akronimów w socjolekcie *magicowców*. W głównej mierze, skracane w ten sposób są wyrazy związane z profesjonalnym aspektem gry, np.: *meta* ‘skrót od ang. *metagame*’, *opp* ‘skrót od ang. *opponent* – przeciwnik’, *sac* [wym. sak] ‘skrót od ang. *sacrifice*’, *tie* [wym. taj] ‘skrót od ang. *tie breaker*’, *toks* ‘skrót od ang. *token*’, *ulti* ‘skrót od *ultimatum*’, *flav* ‘skrót od ang. *flavor*’, *pre* ‘skrót od nazwy turnieju *Prerelease*’.

Pozostałe grupy skrótowców są najmniej liczne. W zebranych materiale badawczym znajdują się trzy jednostki leksykalne, należące do grupy głoskowców, tj.: *EOT* ‘skrót od *end of turn*; wyrażenie oznaczające koniec tury, najczęściej odnoszące się do fazy *end stepu*’, *MODO* ‘skrót od *Magic Online with Digital Objects*; pierwsza nazwa cyfrowej wersji MtG, która była używana we wczesnych etapach produkcji, obecnie potoczna nazwa *Magic Online*’ oraz *MU* ‘skrót od *matchup*; pojedynek dwóch konkretnych talii’. Do grupy sylabowców można zaliczyć jedną jednostkę, tj. *wincon* ‘skrót od *win condition*; zwykle jedna lub kilka kart, które są potrzebne w danej talii, aby wygrać grę’; natomiast do grupy skrótowców

---

<sup>34</sup> Z uwagi na to, że litera *b* jest używana jako skrót od koloru czarnego (ang. *black*), kolor niebieski jest określany skrótem w postaci litery *u*, która reprezentuje głoskę, znajdującą się w wygłosie angielskiego wyrazu *blue*.

<sup>35</sup> Mana ‘podstawowy magiczny zasób, który służy do płacenia za zagrywanie kart i zdolności w MtG’.



mieszanych należą dwie jednostki: *2HG* ‘skrót od nazwy formatu gry *Two-Headed Giant*’ oraz *P9* ‘skrót od *Power Nine*; określenie na dziewięć kart, które ze względu na swoje działanie uznawane są za najsilniejsze w historii MtG’.

### 4.3. Jednostki leksykalne będące nazwami elementów gry jako tematy słowotwórcze

W MtG można wyróżnić dwie grupy wyrazów, które służą za tematy słowotwórcze do tworzenia nowych derywatów. Pierwszą z nich jest grupa nazw mechanik gry, a drugą – grupa nazw kart. W pierwszej kolejności omówię, co kryje się pod terminem *mechanika gry* i w jaki sposób od jej nazwy powstają leksemy, a następnie przejdę do omówienia derywatów utworzonych od nazw kart.

*Mechanika gry* to element gry o określonym działaniu, który zawiera zbiór indywidualnych zasad, regulujących jego funkcjonowanie i interakcje z innymi elementami gry. Na przykład mechanika *flying*<sup>36</sup> to zdolność stwora, która mówi, że nie może być on blokowany przez stwory bez zdolności *flying*. Ta prosta zasada nie wymaga wielu objaśnień, jednak w grze tak złożonej jak MtG, mogą zaistnieć najróżniejsze sytuacje związane z tą prostą mechaniką, które będą wymagały odgórnej regulacji. Np. co się stanie, gdy stwór bez zdolności *flying* zostanie zablokowany przez innego stwora, a później otrzyma zdolność latania w wyniku rzucenia czaru? Lub co się stanie, jeżeli stwór ze zdolnością *flying* zablokuje drugiego stwora z tą samą zdolnością, a później utraci ją w wyniku działania innej umiejętności? Odpowiedzi na te pytania zawierają szczegółowe zasady gry, które charakteryzują działanie mechaniki w kontakcie z innymi elementami gry. Zatem na mechanikę składają się: unikalne dla niej działanie oraz szereg zasad mówiących, w jaki sposób dany element działa w interakcji z innymi mechanizmami gry. Im gra posiada więcej mechanik, tym istnieje więcej możliwych interakcji między poszczególnymi elementami gry, a co za tym idzie – konieczna jest większa liczba zasad, które określałyby współdziałanie elementów w każdej możliwej kombinacji. MtG jest grą, która w warstwie podstawowej ma proste założenia i zasady gry. Jednocześnie istnieje duża liczba różnorodnych mechanik, która cały czas się zwiększa (z każdym nowym wydaniem kart, do gry zostają wprowadzone nowe mechaniki). Dodatkowo każda karta w MtG może mieć unikalne, niespotykane dotąd działanie. Biorąc pod uwagę wszystkie te czynniki można stwierdzić, że gra na wyższym poziomie zaawansowania staje się coraz bardziej skomplikowana i wymaga wielu regulacji.

---

<sup>36</sup> Flying [wym. flajing] <ang. latanie>.

Jest to o tyle istotne dla badań nad socjolektem tego środowiska, że w zasadzie każda mechanika gry MtG wprowadza do jego leksyki nowe wyrazy, powstające z konieczności komunikacji między graczami podczas rozgrywki.

Najlepiej ilustrującym przykładem procesu tworzenia nowych derywatów od nazw *mechanik gry* są tzw. *keywords abilities*<sup>37</sup>, które reprezentują konkretne mechaniki w postaci jedno- lub dwuwyrzowego wyrażenia zapisanego na karcie. Gdy karty reprezentujące określoną zdolność zaczynają być używane przez graczy, nazwa owej zdolności staje się tematem słowotwórczym<sup>38</sup>, od którego użytkownicy języka zaczynają budować leksemy opisujące czynność używania danej mechaniki, efekt jej użycia lub efekt interakcji z innymi elementami gry. Na przykład, zdolność *trample*<sup>39</sup> pojawia się na dużej liczbie kart i gracze często mają z nią do czynienia, co doprowadziło do powstania takich wyrazów pochodnych jak: *trampler* ‘stwórz ze zdolnością *trample*’, *tramplować* ‘zadawać obrażenia graczowi, za pomocą zablokowanego stwora ze zdolnością *trample*’ lub *trampki* żartobliwie ‘zdolność *trample*’. Nie wszystkie jednostki leksykalne będące nazwami mechanik są produktywnymi tematami słowotwórczymi – zależy to od poziomu skomplikowania działania danej mechaniki oraz jej częstotliwości występowania w rozgrywkach. Od znacznej większości tych nazw powstają pojedyncze nazwy czynności lub nazwy wykonawców czynności. Na przykład nazwa mechaniki *scry* [wym. skraj] dała podstawę słowotwórczą dla wyrazu *scrajować* [wym. skrajować] ‘wykorzystywać mechanikę *scry*’; od nazwy *first strike* [wym. first strajk] powstało wyrażenie *first striker* [wym. first strajker] ‘stwórz ze zdolnością *first strike*’; a od nazwy *morph* [wym. morf] powstał wyraz *morphować* [wym. morfować] ‘wykorzystywać mechanikę *morph*’, od nazwy *cascade* [wym. kaskajd] powstał wyraz *kaskadować się* ‘rozpatrywać zdolność *cascade*’.

Najbardziej podstawowe mechaniki gry wytworzyły potrzebę nominacji wielu nienazwanych dotąd zjawisk, występujących w każdej rozgrywce, zarówno na jej podstawowym, jak i zaawansowanym poziomie. Ich nazwy stały się tematami słowotwórczymi, od których powstały liczne wyrazy pochodne, tworząc w ten sposób rodziny

---

<sup>37</sup> Keyword ability [wym. kiłord abiliti] ‘rodzaj zdolności, która zapisywana jest na karcie jednym wyrazem lub dwu-wyrzowym wyrażeniem’ <ang. *keyword* ‘hasło’, ‘słowo-klucz’; *ability* ‘zdolność’>.

<sup>38</sup> Zob. A. Nagórko, *Zarys gramatyki polskiej (ze słowotwórstwem)*, Warszawa 1998, s. 165.

<sup>39</sup> *Trample* [wym. trampł] ‘zdolność stwora, która pozwala mu przebić obrażenia w atakowanego gracza, jeżeli jego siła jest większa niż wytrzymałość stworów go blokujących’ <ang. *trample* ‘tratowanie’>.

wyrazów<sup>40</sup>. Najlepszym przykładem takiego procesu jest mechanika *tapowania* ‘obracania kart w grze o 90 stopni’. Jej znajomość wymagana jest do grania w MtG, zatem każdy gracz ma z nią styczność i ją wykorzystuje, a co za tym idzie – w komunikacji z innymi używa wyrazów nazywających zjawiska z nią związane. Angielski czasownik *to tap* ‘wykorzystywać coś; pukać’, od którego utworzono nazwę mechaniki, posłużył za temat słowotwórczy do utworzenia derywatów określających stany, w jakich znajduje się karta, np.: *karta stapowana* to ‘karta obrócona o 90 stopni’ – uznawana jest ona za wykorzystaną i zdolności wymagające jej *tapowania* ‘obracania o 90 stopni’ czy możliwość ataku lub blokowania nie mogą zostać użyte do następnej tury gracza. Oprócz wymienionych już wyrazów, powstały także czasowniki: *tapować* ‘obracać kartę o 90 stopni’, *odtapować* ‘obracać kartę o 90 stopni, przywracając ją do pierwotnej orientacji’, *stapować* ‘obrócić kartę o 90 stopni’, *wytapować się* ‘obrócić wszystkie lub znaczną większość swoich kart w grze o 90 stopni’; przymiotniki: *stapowany* i synonim *tapnięty* ‘w odniesieniu do karty, która jest obrócona o 90 stopni’, *wytapowany* ‘w odniesieniu do gracza, który posiada wszystkie lub większość swoich kart w grze obróconych o 90 stopni’ oraz rzeczowniki: *taper* ‘stwórz ze zdolnością *tapowania* innych stworów’, *tap land* ‘rodzaj *lądu*, który wchodzi do gry *stapowany*’.

Drugim charakterystycznym zjawiskiem, wyróżniającym socjolekt *magicowców*, jest proces powstawania leksemów od nazw kart. W związku z tym, że MtG to gra karciana, karty stanowią jej integralną część, bez której rozgrywka nie może zaistnieć, a w celu ułatwienia ich identyfikacji każda karta posiada unikalną nazwę własną, na niej nadrukowaną. Część kart ma większą frekwencję występowania w trakcie rozgrywania partii czy turniejów niż inne. W związku z tym, gracze mają styczność z niektórymi nazwami własnymi częściej, a z innymi rzadziej. Ta mniejsza grupa systematycznie występujących kart utrwaliła się na tyle mocno w pamięci graczy, że od ich nazw powstały nowe leksemy, które służą do nominacji zjawisk i interakcji zachodzących w rozgrywce, związanych z zagrywaniem tych kart.

Przykładem nazwy, która stała się tematem słowotwórczym jest *Lightning Bolt*. Karta ta ukazała się w edycji *Alfa* (pierwszej edycji kart z 1993 roku) oraz była wielokrotnie przedrukowywana i do dzisiaj uchodzi za kartę o silnym działaniu, a co za tym idzie – gracze często zawierają ją w swoich taliach oraz często podczas rozgrywki zostaje ona zagrana. W wyniku tego powstały takie wyrazy jak: *boltować* ‘zagrywać kartę *Lightning Bolt*’,

---

<sup>40</sup> A. Nagórko, *op. cit.*, s. 216.

*boltowalny* ‘w odniesieniu do karty lub gracza, których zabija czar *Lightning Bolt*’ czy zwrot *być na bolta* ‘posiadać trzy lub mniej punkty życia, w wyniku czego można zostać zabitym w rozgrywce przez kartę *Lightning Bolt*’.

Inną rodziną wyrazów, utworzoną od tematu słowotwórczego, będącego nazwą własną karty, są wyrazy pochodzące od angielskiego rzeczownika *tutor* ‘nauczyciel’. Leksem ten był wykorzystywany przez twórców gry do nazywania kart, których działanie pozwala wyszukiwać podczas rozgrywki karty z talii gracza, w celu przeniesienia jej do jego ręki lub innej strefy gry. W ten sposób powstały takie karty, jak np.: *Demonic Tutor*, *Diabolic Tutor*, *Enlightened Tutor*, *Idyllic Tutor*, *Mystical Tutor*, *Sylvan Tutor* itd. Skojarzenie wyrazu *tutor* z funkcją wyszukiwania karty z talii zostało przyjęte przez graczy i posłużyło do stworzenia takich derywatów jak *tutorować* ‘podczas rozgrywki szukać karty w talii’ czy *tutorowalny* ‘w odniesieniu do karty, która może zostać wyszukana z talii przez daną kartę lub zdolność’.

Najczęściej wykorzystywanymi tematami słowotwórczymi są nazwy kart, których działanie jest jednorazowe i powoduje, że gracz musi wykonać określone czynności. Powstają od nich derywaty czasownikowe opisujące czynność zagrywania danej karty oraz jej rozpatrywania (wykonywania czynności opisanych w tekście karty). Na przykład, od karty *Swords to Plowshares* powstał czasownik *swordować* [wym. słordować] ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Swords to Plowshares*’, od karty *Path to Exile* – *pathować* [wym. pafować] ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Path to Exile*’, od karty *Remand* – *remandować* ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Remand*’, od karty *Gifts Ungiven* – *giftować* ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Gifts Ungiven*’.

Aby w socjolekcie zaistniały derywaty utworzone od nazw kart, konieczne są do spełnienia dwa warunki.

Pierwszym z nich jest wysoka frekwencja występowania danej karty w rozgrywkach między różnymi graczami. Zwykle warunek ten spełniają karty o działaniu uniwersalnym, które z powodzeniem można używać w różnych taktykach. Karty o specyficznym, mniej uniwersalnym zastosowaniu będą rzadziej się pojawiać w trakcie rozgrywki, gdyż są użyteczne w małej liczbie strategii. Na przykład można łatwo przyjąć założenie, że od karty *Grapeshot*, która jest powszechnie uznawana za silną, w socjolekcie istnieje wyraz *\*grapeshotować* ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Grapeshot*’, tak jednak nie jest, gdyż karta ta wykorzystywana jest tylko w jednym rodzaju talii w formatach gry, charakteryzujących się dużą różnorodnością taktyk, oraz w których występują dziesiątki

różnych talii. W związku z tym frekwencja pojawiania się tej karty w trakcie rozgrywek jest stosunkowo niska, w porównaniu z ww. w tym rozdziale kartami (*Path to Exile, Remand*, itd.) – te wykorzystywane są w więcej niż kilku rodzajach strategii i przeciętny gracz znacznie częściej ma z nimi styczność.

Drugim warunkiem jest produktywność słowotwórcza nazwy karty i fonetyka tej nazwy. Jak wspominałem, polscy gracze korzystają z angielskiej wersji gry, więc mają do czynienia z angielskim słownictwem i przy tworzeniu derywatów od nazw kart spolszczają całe wyrażenie lub jego część. Wiążą się z tym pewne problemy fonetyczne, gdyż nie od każdej angielskiej nazwy można utworzyć łatwy w wymowie derywat, który jednocześnie mógłby zostać włączony w polski paradygmat odmiany, a przy tym był funkcjonalny. Na przykład karta *Preordain*, choć występuje w rozgrywkach równie często, co karta *Ponder* o podobnym uniwersalnym działaniu, nie ma żadnego wyrazu pochodnego od swojej nazwy, gdyż brzmiałby on niezgrabnie (prawdopodobnie *\*preordainować* [wym. preordejnować] ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Preordain*’), a jego wymowa nie byłaby funkcjonalna. Natomiast od nazwy *Ponder* – łatwej w adaptacji do polskiej fleksji, powstał derywat *ponderować* ‘zagrywać lub rozpatrywać działanie karty *Ponder*’, którego wymowa nie przysparza kłopotów. Przykład ten pokazuje, że zarówno pierwszy, jak i drugi warunek są konieczne do zaistnienia derywatów, będących wyrazami pochodnymi od nazw kart.

Prawdopodobnie w przyszłości, wraz z wprowadzaniem nowych kart przez twórców, w socjolekcie powstaną nowe leksemy, które będzie można zaliczyć do tej grupy, a część z obecnie istniejących wyjdzie z użycia. Zależać to będzie w głównej mierze od tego, czy nowe karty będą zastępować starsze na turniejowych stołach. Warto zauważyć, że wszystkie wymienione w tym rozdziale karty, od nazw których powstały wyrazy pochodne, istnieją w grze od kilku do kilkunastu lat, a najnowsza z nich – *Path to Exile* pierwszy raz została wydrukowana w 2009 roku<sup>41</sup>, zatem gracze używają jej już sześć lat. Świadczy to o tym, że proces powstawania tego rodzaju leksemów wymaga przynajmniej kilku lat, gdyż nie zarejestrowałem żadnych przykładów potwierdzających powszechne użycie derywatów od nazw nowopowstałych kart (być może istnieją już takie w wąskich gronach graczy, jednak nie są one na razie znane szeroko pojętej społeczności MtG).

---

<sup>41</sup> Źródło: [www.gatherer.wizards.com](http://www.gatherer.wizards.com) [online 05.07.2015].

## 5. Wpływ socjolektu na język gry

MtG to gra, która w głównej mierze opiera się na języku pisanym, tzn. tekście, pojawiającym się na kartach. Jak wykazałem w poprzednim rozdziale, tekst ten często jest źródłem nowych jednostek leksykalnych, które pojawiają się w obrębie socjolektu. Interesującym zjawiskiem, o którym chciałbym wspomnieć w tym rozdziale, jest proces odwrotny, czyli oddziaływanie socjolektu graczy na język gry, czyli na tekst zapisywany na kartach.

W 2011 roku, na stronie internetowej wydawcy MtG, tj. firmy Wizards of the Coast, został opublikowany artykuł<sup>42</sup> o nowych mechanikach gry, które będą wprowadzane wraz z wydaniem wówczas nowej edycji pt. *Magic 2012*. Twórcy gry przedstawiają w nim m.in. zmianę w zapisywaniu tekstu na karcie, dotyczącą angielskiej frazy *when [this card] is put into the graveyard from the battlefield*. Oznacza on zdolność karty, która ma swój efekt w grze, w momencie gdy karta ta zostaje zniszczona, tj. przenosi się ją z gry do tzw. *graveyardu* [wym. grejwiardu], czyli do ‘strefy gry, do której trafiają zniszczone *permanenty*, rzucone czary i karty odrzucone z ręki’ <ang. *graveyard* ‘cmentarz’>. Zwrot ten w większości przypadków był używany w odniesieniu do stworów, ale był długi, więc anglojęzyczni gracze zaczęli go skracać, zastępując go wyrazem *dies* ‘ginie’, ‘umiera’, a polscy gracze analogicznie wyrazem *ginie*, rzadziej *umiera*. Takie zastępowanie miało uzasadnienie zarówno ekonomiczne, bo skracało kilkunastowyrazową frazę do jednego słowa, jak i semantyczne, gdyż z punktu widzenia gracza, stwór, który zostawał zniszczony i trafiał do strefy gry zwanej *cmentarzem*, po prostu umierał. Twórcy gry dostrzegli ten proces w języku graczy i w oparciu o to wprowadzili zmianę w języku gry, uzasadniając ją następująco w ww. artykule:

„When [this card] is put into the graveyard from the battlefield” is a mouthful, and when people are talking about cards informally, they're more likely to say something shorter such as „When [this card] dies.” Now – specifically in the case of creatures – that's what the cards will say as well. (...) The new terminology won't change how the cards work; it just makes a certain subset of cards easier to read and talk about<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> *The Mechanics of Magic 2012*, źródło:

<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/article.aspx?x=mtg/daily/feature/144> [online 05.07.2015].

<sup>43</sup> *Ibidem*.

Zauważyli oni, że fraza, której do tej pory używano jest nieekonomiczna, a gracze między sobą używają skróconego wyrażenia, więc zmiana zostanie wprowadzona w celu łatwiejszego czytania kart i w ogóle komunikowania się.

Takie zjawisko wystąpiło do tej pory tylko raz, ale nie wykluczone, że w przyszłości wystąpią podobne. Zasady gry stają się coraz obszerniejsze wraz z każdą nową edycją wydawaną przez twórców, a dążenie do ekonomiczności w socjolekcie, związanym z grą, jest jednym z głównych czynników, wpływających na kształt języka tej grupy społecznej.

## 6. Podsumowanie

Sądzę, że język polskiej społeczności skupionej wokół gry MtG, można uznać za socjolekt, biorąc pod uwagę odrębność grupy społecznej, jaką są polscy *magicowcy* oraz unikalny repertuar środków językowych, jaki oni wykształcili. Ich język charakteryzuje się takimi kategoriami socjolektalnymi, jak zawodowość i ekspresywność, w obrębie których powstały liczne neologizmy i neosemantyzmy. Kolejnym istotnym elementem tej środowiskowej odmiany polszczyzny są anglicyzmy, które stanowią najliczniejszą grupę leksykalną, który to fakt wynika z posługiwania się angielską wersją gry przez polskich graczy. Innym ciekawym zjawiskiem językowym, które można zaobserwować w socjolekcie, są procesy powstawania nowych derywatów od nazw elementów gry oraz proces oddziaływania języka graczy na warstwę formalną gry.

Z historycznego punktu widzenia, język *magicowców* kształtuje się już ponad dwadzieścia lat, co z jednej strony czyni go młodym socjolektem, względem innych, np. socjolektu studenckiego czy więziennego, o których prace naukowe pojawiały się już kilkadziesiąt lat temu<sup>44</sup>, a z drugiej strony, jest to czas wystarczający, by grupa społeczna wykształciła bogaty repertuar leksykalny. Zasób słownictwa środowiskowego charakterystycznego dla *magicowców* w chwili obecnej i w najbliższej przyszłości prawdopodobnie będzie się zwiększał i ewoluował, z uwagi na to, że liczba polskich graczy z roku na rok powiększa się o kilkadziesiąt osób według oficjalnych źródeł<sup>45</sup>, a do tego należy dodać jeszcze wszystkich graczy, którzy nie są w żaden sposób zarejestrowani. Sama gra

---

<sup>44</sup> S. Grabias, *Środowiskowe i zawodowe odmiany języka – socjolekty* [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 234–237.

<sup>45</sup> Źródło: [www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints](http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints) [online 05.07.2015].

również się rozwija i co kilka miesięcy wydawca ogłasza kolejne edycje, zawierające nawet po kilkaset nowych kart, wnoszących kolejne urozmaicenia rozgrywki, co niewątpliwie ma duży wpływ na język socjolektu.



## BIBLIOGRAFIA

- Bokszkański Z., Piotrowski A., Ziółkowski M., *Spoleczne uwarunkowania zróżnicowań językowych* [w:] *idem., Socjologia języka*, Warszawa 1977, s. 57–71.
- Grabias S., *Derywacja a ekspresja* [w:] *Studia nad składnią polszczyzny mówionej*, red. S. Grabias, J. Mazur, K. Pisarkowa, T. Skubalanka, Wrocław 1978, s. 89–102.
- Grabias S., *O ekspresywności języka. Ekspresja a słowotwórstwo*, Lublin 1981.
- Grabias S., *Środowiskowe i zawodowe odmiany języka – socjolekty* [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 223–241.
- Grabias S., *Język w zachowaniach społecznych*, Lublin 2003.
- Kłóskowska A., *Socjologia kultury*, Warszawa, 1983.
- Kurkowska H., *Próba charakterystyki socjolingwistycznej współczesnego języka polskiego* [w:] *Współczesna polszczyzna*, red. H. Kurkowska, Warszawa 1981, s. 7–46.
- Lubaś W., *Spoleczne uwarunkowania współczesnej polszczyzny. Szkice socjolingwistyczne*, Kraków, 1979.
- Mańczak-Wohlfeld E., *Angielsko-polskie kontakty językowe*, Kraków, 2006.
- Markowski A., *Gwary zawodowe i środowiskowe* [w:] *idem., Polszczyzna końca XX wieku*, Warszawa 1992, s. 87–123.
- Markowski A., *Kultura języka polskiego. Teoria, zagadnienia leksykalne*, Warszawa 2012.
- Nagórko A., *Zarys gramatyki polskiej (ze słowotwórstwem)*, Warszawa 1998.
- Paruch J., *Słownik skrótów*, red. B. Gers, Warszawa 1992.
- Pędzich B., *Jak powstaje socjolekt? Studium słownictwa paralotniarzy*, Warszawa 2012.
- Pędzich B., *Mechanizmy kształtowania się nowej odmiany leksykalnej na przykładzie socjolektu paralotniarzy*, „Przegląd Humanistyczny”, 2005, z. 4.
- Słownik poprawnej polszczyzny*, red. W. Doroszewski, Warszawa 1996.

*The Mechanics of Magic 2012*, źródło:

<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/article.aspx?x=mtg/daily/feature/144> [online 05.07.2015].

Wilkoń A., *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*, Katowice 2000.