

mgr Marzena Matyka
Uniwersytet Rzeszowski
Wydział Filologiczny
Instytut Filologii Polskiej

Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych

Streszczenie

Przedmiotem zainteresowania ludologii, interdyscyplinarnej dziedziny poświęconej grom i zabawom, jest m.in. klasyczna gra fabularna (klasyczne RPG, ang. *role-playing game*). Jest to gra polegająca na wyobraźni i odgrywaniu roli fikcyjnej postaci. Przeznaczona jest dla grupy graczy i Mistrza Gry. Każdy z graczy wyobraża sobie postać reprezentującą fikcyjny świat (który zaprezentowany został w podręczniku do gry) i wciela się w jej rolę. Mistrz Gry natomiast jest autorem lub adaptatorem oraz narratorem opowieści usytuowanej w świecie gry, a dotyczącej grupy bohaterów graczy (opisuje on uniwersum gry i prowadzi fabułę przygody). Natomiast gracze deklarują, jak zachowują się ich postaci, opierając ich działania na przypisanych im charakterystykach (np. fizycznych i umysłowych cechach, umiejętnościach, zdolnościach). Uczestnicy używają rzutów kośćmi, by potwierdzić swe decyzje, a następnie porównują współczynniki postaci z wynikiem. Jeśli efekt jest pozytywny, akcja bohatera kończy się jego sukcesem, w przeciwnym wypadku działanie nie przynosi zamierzonego rezultatu.

Głównym celem niniejszej pracy było dowieść, że uczestnicy klasycznych gier fabularnych stanowią wspólnotę komunikatywną i wytworzyli socjolekt (definiowany jako uwarunkowana społecznie odmiana języka). W celu odpowiedzi na pytania badawcze zbadano oficjalną terminologię i nieoficjalną leksykę zamieszczoną w podręcznikach do gier oraz tekstach branżowych. Ponadto skupiono się na komunikacji językowej pomiędzy uczestnikami, analizując m.in. rozmowy odbywające się w czasie sesji oraz dyskusje na forach internetowych. W pracy wykorzystano ujęcie S. Grabiasa: zbadano strukturę socjolektu, źródła doboru leksyki (m.in. zapożyczenia, terminologię, skrótowce) – z uwzględnieniem kategorii semantycznych związanych z klasycznymi grami fabularnymi – oraz odbity w socjolekcie językowy obraz świata.

Badania przyniosły twierdzące odpowiedzi na pytania badawcze: wariant stosowany przez uczestników klasycznych RPG jest socjolektem. Bazuje on na odmianie potocznej

języka ogólnonarodowego, która przemieszana jest z oficjalną terminologią i nieoficjalną leksyką z zakresu klasycznych gier fabularnych. Struktura socjolektu użytego w czasie komunikacji członków badanej grupy wynika z kontekstu. Analizowany wariant języka pozwala zaklasyfikować się do grona profesjolektów.

SŁOWA-KLUCZE: klasyczna gra fabularna, ludologia, profesjolekt, socjolekt