

Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu „graczka” w przestrzeni internetu

MARZENA MATYKA

Uniwersytet Rzeszowski

Abstract

To be a woman, to be a game player...
Functioning of the word 'graczka' ('female game player') on the Internet

The article discusses several modes of expressing a game player's gender applied by users of the Internet. According to the author, one of the main functions of the word 'graczka' (usually translated as 'female game player') is to fill a lexical gap. The gap exists in the language due to the fact that Polish usually lacks a short female equivalent of the word 'gracz' (masculine for 'game player'). Thus, not only does the implementation of the word 'graczka' manifest elimination of the asymmetry related to gender in Polish nouns referring to performers, but it also shows that users of the Internet are in favor of the economy principle in their variant of the Polish language.

KEYWORDS: *asymmetry in the kind and gender, economy principle in language, female game player, lexical gaps, female player*

Polski dyskurs naukowy od dłuższego czasu dotyka kwestii braku korelacji pomiędzy rodzajem gramatycznym a naturalnym nazw wykonawców czynności, zawodów i stanowisk – kwestii obecnie omawianej w kategoriach asymetrii rodzajowo- płciowej. Refleksje na ten temat wyprzedzają powstanie lingwistyki

feministycznej, która z kolei rozpatruje owe zagadnienia w kontekście seksizmu i androcentryzmu systemu językowego. Z badań zagranicznych zapożyczono termin „lexical gaps”, przełożony jako „luki leksykalne”. Luki te wynikają z braku symetrii pomiędzy rodzajem naturalnym a gramatycznym (Karwatowska, Szpyra-Kozłowska, 2010, s. 17–18, 228–230, 250–283; Łaziński, 2006, s. 195–200; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 18–26; Pycia, 2011, s. 59–72; por. prace wcześniejsze, m.in. Klemensiewicz, 1957; *Obrazek z życia*, 1933, s. 28). Do pierwszych dekad XX wieku istniała tendencja tworzenia – jeśli nie było językowych przeciwskazań – żeńskich odpowiedników nazw stanowisk i zawodów (Klemensiewicz, 1957, s. 108–109; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 144). Dysonanse pomiędzy płcią a rodzajem gramatycznym desygnatu, które powstały po jej ustaniu, nie są jedynie skutkiem trudności derywacyjnych, lecz również wynikiem oddziaływania kontekstu pozajęzykowego i stylistycznego wypowiedzi. Wiąże się to z faktem, iż symetryczne do męskich nazwy stanowisk i zawodów prestiżowych przez licznych użytkowników polszczyzny uznawane są do dziś za mniej oficjalne (por. „kierownik” i „kierowniczka”). W wielu przypadkach z niechęcią odbiera się też żeńskie ekwiwalenty określeń zawodów i czynności przez długi czas wykonywanych głównie przez mężczyzn (np. „żołnierz”), przy równoczesnej akceptacji nazw już utrwalonych („aktorka”, „posłanka”), a także odnoszących się do zawodów i czynności uznanych za mniej prestiżowe („kelnerka”, „krawcowa”). Dodatkowym czynnikiem hamującym powstawanie nowych nazw żeńskich wykonawców czynności jest niejednokrotne wykorzystywanie podobnych części słowotwórczych podczas kreowania nazw narzędzi i akcesoriów bądź określeń żon, co prowadzi do polisemii (ma to miejsce m.in. w przypadku nazwy „reżyserka” – ‘pomieszczenie, miejsce pracy reżysera’ lub ‘r.ż. od reżyser’ bądź „królowa” – ‘żona króla’ lub ‘r.ż. od „król”). Niejednokrotnie też, za sprawą morfemu *-k-*, służącego wyrażaniu form deminutywnych rzeczowników rodzaju żeńskiego, ekwiwalenty te pokrywają się z określeniami desygnatów małych bądź niedorosłych („krytyczka” – pot. ‘niewielka krytyka’ bądź r.ż. od „krytyk”). Dysonans pomiędzy płcią a rodzajem gramatycznym desygnatu w wielu przypadkach podtrzymuje też uznanie nazwy w rodzaju męskim za bardziej ogólną, gatunkową („człowiek”, „prezydent”) (Dąbrowska, 2008, s. 69–72; Klemensiewicz, 1957, s. 106–110; Łaziński, 2006, s. 252–260; Pycia, 2011, s. 109–134; Rada Języka Polskiego, 2012).

Współcześnie zaobserwować można ścieranie się dwóch tendencji – konserwatywnej i emancypacyjnej, co obrazują liczne prace naukowe (m.in.: Dąbrowska, 2008, s. 76–77; Handke, 1994, s. 23–25; Łaziński, 2006, s. 195–305; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 143–154; Karwatowska, Szpyra-Kozłowska, 2010, s. 32–40, 244–250, 275–277; Rada Języka Polskiego, 2012) oraz artykuły w słownikach poprawnej polszczyzny, np.: NSPP PWN-1999, s. 1767–1768; SPP PWN-1980, s. 385–386.

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie leksemu „graczka” w znaczeniu ‘uczestniczka gry’ (bez wydzielenia w obrębie tej grupy osób grających okazjonalnie i systematycznie) jako jednego ze sposobów wypełnienia luki leksykalnej. Termin „luka leksykalna” będzie tu stosowany w szerszym znaczeniu, niż czynią to reprezentanci lingwistyki feministycznej: odnosi się on do potrzeby wprowadzenia neologizmu, która nie wynika jedynie z dążności do usunięcia asymetrii rodzajowo-płciowej, lecz jest również efektem tendencji do ekonomiczności językowej.

Podstawę analizy stanowią zasoby internetu. Przykłady zostały zebrane 20 grudnia 2012 r. i stanowią 100 początkowych wyników wyszukiwarki internetowej Google, które spełniają założone kryteria (zawierają wyraz „graczka” w sensie ‘uczestniczka gry’, nie zaś ‘narzędzie rolnicze, zwane też gracką’ lub gwarowo: ‘gra, zabawa’, nie pełnią funkcji nazwy własnej, nie stanowią hasła słownikowego ani rozważań internautów na temat zasadności stosowania leksemu „graczka”)¹. Wszystkie cytaty zostały zamieszczone w oryginalnej postaci.

1. Kodowanie informacji o płci gracza w wypowiedziach użytkowników internetu

We współczesnym języku polskim brak osobnego wyrazu (niezwiązanego słowotwórczo ze słowem „gracz”), który denotowałby grającą kobietę. Nie zawierają go m.in. następujące słowniki języka polskiego: SJP SZ-1978, ISPJP-1999, SJP ORS-2003, USJP-2003, WSJP-2008, w tym internetowe: SG-int., WSJP-int., oraz pozycje skupiające polszczyznę potoczną, najnowsze słownictwo polskie i slang młodzieżowy: SSM-2001, SPLP-2004, WSNP-2005, SPPOT-2006, TSNP-2007, NSP-2010 etc.². Przeglądając zasoby internetu, zauważyć można, że jego użytkownicy w wypowiedziach o graczach najczęściej wykorzystują rzeczownik

¹ Należy pamiętać, że dobór jakiegokolwiek wyszukiwarki internetowej jako narzędzia gromadzenia próby badawczej wiąże się z pewnymi ograniczeniami, gdyż programy takie porządkują materiał według własnych kryteriów. Artykuły (w tym wpisy na blogach) wraz z komentarzami oraz tematy wraz z postami na forach internetowych traktuję jako pojedyncze strony internetowe, bez względu na liczbę przykładów. Materiał pomocniczy, odgrywający tutaj rolę kontekstu, dobrany został po wpisaniu odpowiedniego hasła w wyszukiwarce internetowej Google (20-21 grudnia 2012 r. oraz 29 lipca 2013 r.).

² Siedem słowników języka polskiego spośród trzydziestu dwóch zbadanych notuje leksem „graczka”. Nie pojawił się on natomiast w żadnym ze słowników współczesnych (opracowanych po roku 1960) ani w pozycjach skupiających polszczyznę potoczną (przeanalizowano 3), najnowsze słownictwo polskie (3) i slang młodzieżowy (4). Por. publikacje Marka Łazińskiego (2006, s. 279–280) i Zofii Kubiszyn-Mędrali (2007), na temat obecności żeńskich nazw zawodów i tytułów w słownikach języka polskiego.

rodzaju męskiego, natomiast chcąc dodatkowo zakodować płęć desygnatu, stosują rozmaite zabiegi³, przykładowo:

Kodowanie płci w otoczeniu wyrazowym określeń „gra” i „grać”

Pisząc o uczestniczkach gier, niektórzy użytkownicy internetu zawierają informację o płci desygnatu w otoczeniu wyrazowym określeń „gra” czy też „grać” (lub ich derywatów), wprowadzając kobiece nazwy własne (imiona, nazwiska, pseudonimy itd.), prymarnie żeńskie rzeczowniki pospolite (tj. wprost zaznaczające płęć: „dziewczyna”, „kobieta”, „pani”, „żona” etc.), a także właściwe danemu rodzajowi zaimki („ona”, „ta”, „która” itp.) i formy fleksyjne:

O dziwo **Moja Mała** lubi grać w piłkę – piłka i piłka! (Anonimowy, 18 października 2012, komentarz).

Siłą Carcassonne jest to, że starsi też chętnie usiądą (ulubiona gra **mojej mamy**). (charlie, 14 września 2011, post na forum internetowym).

Kodowanie płci w otoczeniu wyrazowym leksemu „gracz”

Zasygnalizowanie płci uczestniczki rozgrywki odbywa się również poprzez użycie w otoczeniu leksemu „gracz” jednoznacznie żeńskich antropimów i wyrazów pospolitych oraz innych form fleksyjnych. Wyraz „gracz” w tym kontekście przyjmuje funkcję nazwy gatunkowej (zatem przynależnej obu płciom), np.:

Emily_Konik jest uczciwym graczem (Vika, 25 czerwca 2012, komentarz).

Ta wspaniała piątka graczy to historia polskiego, **kobiecego** gamingu (devix, 5 listopada 2005, artykuł).

Używanie połączeń typu „kobieta-gracz”, „dziewczyna-gracz”

Kolejnym eksponentem płci jest stworzenie konstrukcji: nazwa pospolita prymarnie żeńska + jednostka „gracz”. Umieszczenie rzeczownika rodzaju żeńskiego na czele wyrażenia powoduje w wielu przypadkach przyjmowanie przez orzeczenie i przydawki przymiotne żeńskich końcówek fleksyjnych. Materiał wskazuje, że nie wszyscy użytkownicy internetu stosują dywiz pomiędzy elementami składowymi analizowanego wyrażenia, np:

Do szału mnie doprowadza, że **kobieta-gracz** kojarzy się tylko z gierkami przeglądarkowymi... (Kola, 30 maja 2011, komentarz).

³ Szerzej na temat sposobów zaznaczania płci desygnatu pisała Marta Nowosad-Bakalarczyk (2009, s. 39–52, 62–65, 73–76).

Jasne, fajnie jest opisać idealną **dziewczynę gracza**, ale pytanie: po co? (Grzesiek, 13 sierpnia 2011, komentarz).

Zastąpienie formy „gracz” połączeniem „uczestniczka gry”

Popularny sposób sygnalizowania płci żeńskiej grających stanowi wprowadzenie wyrażenia „uczestniczka gry”. Jest to szczególnie częste w przypadku tekstów oficjalnych oraz publicystycznych, choć zdarza się również podczas nieoficjalnej komunikacji między użytkownikami internetu, np.:

Jego awatar zakochał się w awatarze innej **uczestniczki gry** i to stało się powodem rozvodu (kab, sm, pp, 14 listopada 2008, artykuł).

Popularność jest oceną ustaloną przez głosy oddane na Twoją Panią przez inne uczestniczki gry (anetusiaxd, 17 kwietnia 2010, artykuł).

Zastosowanie form pokroju „kobiety gracz”, „żeński gracz”, „gracz kobiety”, „gracz żeński”

Prostym rozwiązaniem podczas kodowania płci wydaje się użycie prymarnie żeńskich przydawek przymiotnych wraz z rzeczownikiem „gracz”. Jednakże cała konstrukcja poddawana jest deklinacji w rodzaju męskim, co nieraz narzuca ten rodzaj również otoczeniu leksykalnemu. Wśród zasobów internetu niewiele jest stron zawierających wspomniane formy, np.:

[Kim – M.M.] Jest na drugim miejscu (po Toddzie), najlepszy **kobiety gracz** ever! (Vogue, 16 maja 2012, post na forum internetowym).

Na dodatek **MAMY PIERWSZEGO ŻEŃSKIEGO GRACZA W HISTORII LIGI** (Greebo, Raleen, 4 czerwca 2012, artykuł).

Wypełnienie luki leksykalnej wyrazem „playerka” lub „gamerka”

Jednym z powszechnych zabiegów doboru żeńskiego ekwiwalentu jest derywowanie formy męskiej poprzez dodanie sufiksu typowego dla rodzaju żeńskiego (Kreja, 1964). W tym przypadku bazą jest zapożyczone z języka angielskiego słowo „player” w znaczeniu ‘uczestnik gry lub zabawy’ albo „gamer” – ‘uczestnik gry’. Zapis przyswajanych wyrazów bywa nierzadko dostosowywany do polskiej wymowy, co nadaje im wydźwięku humorystycznego, np.:

Organizacja High-Quality poszukuje **playerek** (5) lub **playerki** która sklei team (veq, 1 listopada 2011, post na forum internetowym).

No bo jak ja, zapalona **gejmerka**, ilustratorka sesji rpg Rycerza, mogłabym się powstrzymać przed posiadaniem lakieru [do paznokci – M. M.] w kolorze zaklęcia maga?! (Malowana Lala, 12 września 2012, artykuł).

Wypełnienie luki leksykalnej wyrazem „graczka”

Bardzo często spotykanym zabiegiem służącym wyrażeniu płci żeńskiej jest derywowanie słowa „gracz” poprzez dodanie sufiksu *-ka*, np.:

Po rozpadzie grupy, z którą grałem przez ostatnie kilka lat, próbuję skompletować nową. W związku z tym szukam 1 **graczki** w wieku min. 20 lat (Nikomachos, 22 kwietnia 2012, post na forum internetowym).

Podejrzewam że liczbę **graczek** w Top 100 bierzesz licząc żeńskie nicki. Ale niestety nie pod każdym żeńskim nickiem ukrywa się **graczka** (AdamM, 23 kwietnia 2007, post na forum internetowym).

Spośród zebranych propozycji kodowania płci grających kobiet⁴, poza wprowadzeniem dodatkowych informacji jako kontekstu, najczęściej wykorzystywaną formą w wypowiedziach użytkowników internetu jest wyraz „graczka”. Za jego zastosowaniem przemawia kryterium poprawnościowe (jest on prawidłowy pod kątem słowotwórczym, zob. m.in.: Kreja, 1964, s. 129–131), a także fakt, iż pozwala on na ekonomiczne przekazanie informacji o płci desygnatu.

2. Wyraz „graczka” jako próba zapewnienia luki leksykalnej

Leksem „graczka” jest stosowany na polskich stronach internetowych w rozmaitych kontekstach. Przykładowo, użytkowniczki internetu (lub mężczyźni pragnący za takowe uchodzić) budują na jego bazie pseudonimy, podkreślając swą płęć oraz zamiłowania, np.: „^Graczka^”, „Graczka”, „Graczka która gra”, „Graczka-Zaiste”. Warto dodać, że nie zawsze (choć w przeważającej liczbie przypadków) zastosowanie omawianego wyrazu w funkcji antroponimu wiąże się z podejmowaniem tematyki z kręgu gier i zabaw.

Najczęściej jednak na polskojęzycznych stronach internetowych badany wyraz występuje jako rzeczownik pospolity, który denotuje osobę płci żeńskiej biorącą udział w grze (systematycznie lub okazjonalnie). Przykłady jego użycia pojawiają się w tytułach i treści artykułów (w tym wpisów blogowych), podpisach pod materiałem ikonograficznym i filmowym, tematach

⁴ Wśród materiału badawczego znalazł się również przykład przejścia formy męskiej („gracz”), lecz bez jej paradygmatu fleksyjnego, przy równoczesnym nadaniu orzeczeniu żeńskiej końcówki fleksyjnej: „**Gracz powiedziała** tak: *Byłam dzisiaj w Sunnyvale i miałam okazję pograć w Final Fantasy XIII na Xboxa 360*” (Damian Jaroszewski, 31 stycznia 2010, artykuł, kursywa jak w oryginale). Przykład ten może być uznany za zastosowanie chwytu służącego wyrażaniu płci, który wykorzystuje się zazwyczaj w przypadku rzeczowników tytułarnych i nazw zawodów prestiżowych (typu: „dyrektor powiedziała”, „psycholog napisała”). Nie sposób wszakże jednoznacznie orzec, iż konstrukcja ta nie powstała w wyniku błędu literowego.

i postach na forach internetowych, komentarzach (nie występują w bardziej oficjalnych tekstach). Nie jest natomiast regułą, że raz zastosowany przez nadawcę rzeczownik „graczka” będzie powtarzany w komunikatach zwrotnych (tj. w ramach odpowiedzi na dany temat, post na forum internetowym, artykuł bądź komentarz), co może świadczyć o pewnym dystansie do tej formy wśród użytkowników polszczyzny.

Nacechowanie badanego leksemu jest neutralne, jednak zmienia się w niektórych kontekstach, np. na skutek przyporządkowania go materiałowi ikonograficznemu lub filmowemu o treści humorystycznej bądź też o zabarwieniu erotycznym czy wręcz seksistowskim. Na uwagę zasługuje fakt, iż forma „graczka” jest stosowana, gdy:

1. Informacja o płci desygnatu jest istotna dla pełnego odbioru komunikatu i nie została przekazana za pomocą innych środków językowych, np.: „Serek – nie ma co robić afery bo cię to nie obchodzi? Może pomyśl o **graczkach**” (Tzimisce, 9 lipca 2012, komentarz).
2. Ekspozycja płci nie ma dużego znaczenia, np.: „Poszukujemy gracza / **graczki** do regularnych sesji” (Khorvaire, 2 września 2007, post na forum internetowym).
3. Informacja o płci została już dookreślona w kontekście wypowiedzi, np.: „Większość gier komputerowych skierowana jest do męskiego odbiorcy i zapewne ze względu na to zaledwie co dziesiąta **Polka to graczka**” (wod, 20 stycznia 2012, artykuł).

Analizowane słowo występuje ponadto w zasobach internetu jako przedmiot rozważań na temat języka polskiego:

1. Użytkownicy starają się zapelnąć lukę leksykalną, np.: „**Graczka, graczy**ni (żeński rodzaj od «gracz») musi mieć osobę oświadczającą się na liście VIP” (Prenton, 17 listopada 2012, post na forum internetowym).
2. Internauci dyskutują o zasadności podejmowania starań tego typu, np.: „Dla mnie słowa ministra, **graczka** nie są wcale takie straszne i spokojnie przechodzę z nimi do porządku dziennego” (dealen, wrzesień 2012, post na forum internetowym), „**Graczka** brzmi mniej więcej tak samo seksi jak ministra. W pewnych sytuacjach jestem zdecydowanym zwolennikiem form męskich i nie wynika to z dyskryminacji, tylko z brzmienia. **Graczka** brzmi źle” (Tadek, wrzesień 2012, post na forum internetowym).

Pewną dodatkową informację o stosunku nadawcy do zastosowanego wyrazu wprowadza użycie cudzysłowu – za jego pomocą nadawca koduje swój dystans do użytego słowa (niemniej zabieg ten jest niezwykle rzadki – wystąpił na 5 stronach internetowych na 100 badanych), np.: „Rozumiem podejście «graczek» i solidaryzuję się z nimi, ale na ogół kobiety w grach wyglądają... no właśnie” (Sergi, 5 lipca 2012, komentarz).

3. Leksem „graczka” w wybranych wariantach języka – rekonesans

Analizowany wyraz nie znajduje się w powszechnym użyciu, choć występuje w niektórych słownikach internetowych, m.in.: SJP-int. (opatrzone kwantyfikatorem „rzadki”), W-int. (jedynie wymieniony wśród derywatów słowa „gracz”). Notowano go również w starszych słownikach, np.: SJP L-1808, SJP O-1861, SJP KKN-1898, SJP D-1960 (kwantifikator – „rzadki”), w znaczeniach ‘forma żeńska od rzeczownika <gracz>’, ‘uczestniczka gier karcianych’, ‘miłośniczka gier karcianych’, co można uznać za przejaw wspomnianej już tendencji do ustalania żeńskich wariantów nazw wykonawców czynności, zawodów i stanowisk, która utrzymywała się do pierwszych dekad XX w.⁵ (Klemensiewicz, 1957, s. 108–109; Nowosad-Bakalarczyk, 2009, s. 144).

Badany materiał pokazuje, że najczęściej leksemem tym posługują się uczestnicy gier. Jego względna popularność nie może być tłumaczona jedynie próbami niwelowania asymetrii rodzajowo-płciowej. Nie bez znaczenia jest tu bowiem również tendencja do ekonomizacji języka, zwłaszcza jego odmiany stosowanej w internecie. Za pomocą leksemu „graczka” nadawca może kodować płęć desygnatu (a nierzadko jest to informacja ważna, szczególnie że odsetek kobiecych uczestników pewnych gatunków gier jest zdecydowanie niższy) bez konieczności wprowadzania w tym celu kontekstu (dodawania żeńskich antropimów, zaimków bądź leksyki prymarnie żeńskiej).

Jesienią i zimą 2012 r. oraz w dniach 22–24 marca 2013 r. (podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon w Poznaniu) przeprowadziłam wstępny rekonesans, pytając 100 respondentów (kryterium doboru: język polski jako ojczysty) o znajomość słowa „graczka” i ich stosunek do jego brzmienia. Podzieleni oni zostali na grupy A i B⁶. Grupa A była próbą mieszaną (jej reprezentantów nie łączy żadne istotne kryterium poza językowym), grupa B zaś skupiała ludzi biorących udział w klasycznych grach fabularnych. Za takim kryterium doboru przemawiał fakt,

⁵ Wyraz „graczka” został prawdopodobnie wyparty z polszczyzny w pierwszej połowie XX w. wraz z ówczesnym spadkiem popularności gier jako formy spędzania wolnego czasu (na skutek ekspansji innych rozrywek).

⁶ Biorąc pod uwagę niewielką liczbę respondentów, brak dostępu do odpowiednich baz danych, a także to, iż badanie miało charakter wstępnego rozeznania w problemie, zrezygnowałam z losowości doboru. W przypadku grupy A spośród 250 wytypowanych osób, które były mi mniej bądź bardziej znane, wylosowałam 50 (lista rezerwowa liczyła dalsze 50), a następnie zaproponowałam udział w badaniu, przeprowadzanym jesienią i zimą 2012 r. Jeśli chodzi o próbę B, wybór konwentu na miejsce nie był przypadkowy. Łatwo wówczas nawiązać kontakt z doświadczonymi i aktywnymi członkami społeczności uczestników klasycznych gier fabularnych, którzy nie tylko angażują się w rozgrywkę, lecz interesują się funkcjonowaniem fandomu. Festiwal Fantastyki Pyrkon uważany jest za jedno z największych przedsięwzięć tego typu. Spośród kilkunastu tysięcy uczestników w dniach 22–24 marca 2013 r. losowo wybierałam przypadkowe jednostki. Pierwsze 50 osób, które określiły się jako uczestnicy klasycznych gier fabularnych, zostało poddanych badaniu jako grupa B. Naturalnie, dalsze badania muszą zostać podjęte na próbach liczniejszych i dobranych za pomocą innych metod.

iz leksem „gracz” stanowił jeden z podstawowych terminów w przypadku tej formy aktywności (w znaczeniu ‘konkretna rola podczas rozgrywki’). Reakcje respondentów na wyraz „graczka” prezentują tabele:

Tabela 1. Znajomość słowa „graczka” w obrębie grupy A i stosunek respondentów do jego brzmienia

	brzmi jednoznacznie naturalne	brzmi jednoznacznie sztuczne lub dziwne	brzmi niejednoznacznie sztuczne lub dziwne	Razem
jest znany	4	6	18	28
znajduje się w użyciu czynnym	4	0	0	4
nie jest znany	6	28	34	68
Razem	14	34	52	100

Tabela 2. Znajomość słowa „graczka” w obrębie grupy B i stosunek respondentów do jego brzmienia

	brzmi jednoznacznie naturalne	brzmi jednoznacznie sztuczne lub dziwne	brzmi niejednoznacznie sztuczne lub dziwne	Razem
jest znany	10	32	6	48
znajduje się w użyciu czynnym	20	2	0	24
nie jest znany	8	16	4	28
Razem	38	48	14	100

Przeprowadzony na potrzeby niniejszej pracy wstępny rekonesans wykazuje widoczne różnice pomiędzy badanymi grupami. Analizowany leksem jest zdecydowanie popularniejszy wśród uczestników klasycznych gier fabularnych, którzy wzięli udział w Festiwalu Fantastyki Pyrkon (nie zna go zaledwie 28% osób z grupy B). Wynika to z faktu występowania w obrębie terminologii jednostki „gracz”. Skoro zaś uczestniczki tej formy aktywności są grupą stosunkowo liczną i nierzadko czynnie wpisują się w działalność fandumu, wielu respondentów napotkało na próby zapełniania luki leksykalnej wyrazem „graczka”. Oczywiście, nie każdy włącza go do swojego słownika czynnego, a wielu wręcz uważa za sztuczny lub dziwny twór językowy (48%), niemniej znaczny odsetek ocenia go pozytywnie (38%).

Natomiast w przypadku badanych z grupy A zdecydowana większość nie miała dotychczas kontaktu z analizowanym tu leksemem (68%) i – mimo iż powstał on zgodnie z zasadami słowotwórstwa – nie uznaje go za twór jednoznacznie naturalny. Jednakże około połowa badanych twierdzi, że można przyzwyczaić się do jego brzmienia.

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania oraz liczne przykłady użycia tego wyrazu na polskich stronach internetowych, w świetle tendencji do ekonomizacji językowej oraz dyskursu naukowego i potocznego na temat asymetrii rodzajowo-płciowej, w tym mody na zapełnianie tego typu luk leksykalnych, a także zważając na popularność, jaką cieszą się wśród kobiet rozmaite gry, można założyć, że prezentowany tu leksem – do tej pory będący zaledwie propozycją żeńskiego zamiennika dla wyrazu „gracz” – zostanie włączony w obręb polszczyzny potocznej. Jest to tym bardziej prawdopodobne, że odmiana ta niejednokrotnie korzystała ze słownictwa socjolektalnego (Buttler, 1978).

Zagadnienie funkcjonowania wyrazu „graczka” wymaga dalszych rozważań. Warto skupić się na jego recepcji wśród użytkowników języka polskiego (szerokie badania mogą bowiem nie potwierdzić wyniku zamieszczonego tu wstępnego rozeznania) oraz dookreślić przyporządkowany mu zakres znaczeniowy (szczegółowe analizy powinny wykazać, czy w obręb „graczek” włącza się jedynie kobiety systematycznie biorące udział w grach, czy też jest to pojęcie szersze). Podobnie zasadne wydaje się podjęcie badań nad innymi propozycjami nazwy dla pojęcia „uczestniczka gry”.

CYTOWANY MATERIAŁ BADAWCZY

- ^Graczka^ (9 listopada 2007). <http://www.gry-online.pl/forum_user_info.asp?ID=504693>.
- AdamM (23 kwietnia 2007). <<http://www.harem-world.info/viewtopic.php?t=489>>.
- anetusiaxd (17 kwietnia 2010). <<http://imperiumstyluu.blogspot.com/2010/04/top-to.html>>.
- Anonimowy (18 października 2012). <<http://dwojedzieciiiija.blogspot.com/2012/10/pikarze-mi-rosna.html>>.
- charlie (14 września 2011). <<http://www.gry-planszowe.pl/forum/viewtopic.php?f=43&t=21185>>.
- Damian Jaroszewski (31 stycznia 2010). <<http://gry.gadzetomania.pl/2010/01/31/final-fantasy-xiii-duzo-gorsze-na-x360>>.
- dealen (wrzesień 2012). <<https://cdp.pl/forum/forums/dyskusje-na-temat-serwisu/topics/dwie-sugestie?page=1>>.
- devix (5 listopada 2005). <<http://www.esports.pl/news/teamskybgirls---czwarte-urodziny/11072/strona/1/kom/2#>>>.
- Graczka (20 marca 2011). <<http://www.fotka.pl/profil/Graczka>>.
- Graczka która gra (19 czerwca 2012). <<http://www.howrse.pl/joueur/fiche/?id=2104872>>.

- Graczka-Zaiste (15 września 2012). <http://zapytaj.onet.pl/Profile/user_1849999.html>.
- Greebo, Raleen (4 czerwca 2012). <http://portal.strategie.net.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1180:dba-grenadier&catid=50:konwenty-i-imprezy&Itemid=135>.
- Grzesiek (13 sierpnia 2011). <<http://www.ps3site.pl/ps3site-ranker-cechy-grajacej-damy-idealnej/81879>>.
- kab, sm, pp. (14 listopada 2008). <<http://wiadomosci.wp.pl/kat,1356,title,Rozwiodla-sie-z-mezem-bro-ja-wirtualnie-zdradzil,wid,10570442,wiadomosc.html?ticaid=111081>>.
- Khorvaire (2 września 2007). <<http://valkiria.net/index.php?p=showtopic&toid=1466&fid=21&area=61>>.
- Kola (30 maja 2011). <<http://kobieta.interia.pl/uczucia/news-kobiety-tez-graja,nId,414178>>.
- Malowana Lala (12 września 2012). <<http://malowanalala88.blogspot.com/2012/09/zaklecie-magaa-max-factor-fantasy-fire.html>>.
- Nikomachos (22 kwietnia 2012). <<http://forum.polter.pl/poszukiwana-graczka-do-zew-cthulhu-vt66456.html>>.
- Prenton (17 listopada 2012). <<http://forum.altaron.pl/showthread.php?t=4660>>.
- Sergi (5 lipca 2012). <<http://www.cdaction.pl/news-27513/aliens-colonial-marines---gracze-pisza-petycje-chcemy-kobiet-.html>>.
- Tadek (wrzesień 2012). <<https://cdp.pl/forum/forums/dyskusje-na-temat-serwisu/topics/dwie-sugestie?page=1>>.
- Tzimisce (9 lipca 2012). <<http://www.cdaction.pl/news-27513/aliens-colonial-marines---gracze-pisza-petycje-chcemy-kobiet-.html>>.
- veq (1 listopada 2011). <<http://dziewuchy-gaming.pl/forum/viewtopic.php?t=934>>.
- Vika (25 czerwca 2012). <<http://stop-oszustom-na-howrse.blogspot.com/2012/06/emilykonik.html>>.
- Vogue. (16 maja 2012). <<http://www.survivors.fora.pl/survivor-24-one-world,74/survivor-one-world-podsumujmy,760.html>>.
- wod (20 stycznia 2012). <http://kobieta.gazeta.pl/kobieta/1,107881,10662988,Kobiety_graczki.html>.

Data dostępu do powyższych wypowiedzi: 20–21 grudnia 2012.

LITERATURA

- Buttler, D. (1978). Wyrazy pochodzenia środowiskowego w nowym słownictwie polszczyzny ogólnej. *Poradnik Językowy*, 362(9), 397–404.
- Dąbrowska, M. (2008). Rodzaj gramatyczny a seksizm. *Studia Linguistica Universitatis Iagellonicae Cracoviensis*, 125, 67–78.
- Handke, K. (1994). Język a determinanty płci. W: J. Anusiewicz, K. Handke (red.), *Płeć w języku i kulturze* (s. 15–29). Wrocław: Wiedza o Kulturze.
- Karwatowska, M., Szpyra-Kozłowska, J. (2010). *Lingwistyka płci. Ona i on w języku polskim*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.

- Klemensiewicz, Z. (1957). Tytuły i nazwy zawodowe kobiet w świetle teorii i praktyki. *Język Polski*, 37(2), 101–119.
- Kreja, B. (1964). Słowotwórstwo nazw żeńskich we współczesnym języku polskim. *Język Polski*, 44(3), 129–140.
- Kubiszyn-Mędrala, Z. (2007). Żeńskie nazwy tytułów i zawodów w słownikach współczesnego języka polskiego. *LingVaria*, 2(1), 31–40.
- Łaziński, M. (2006). O paniach i panach. Polskie rzeczowniki tytułarne i ich asymetria rodzajowo-płciowa. Warszawa: PWN.
- Nowosad-Bakalarczyk, M. (2009). *Płeć a rodzaj gramatyczny we współczesnej polszczyźnie*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Obrazek z życia T.M.J.P. (Jednanie członków a forma nazwisk żeńskich) (1933). *Język Polski*, 18(1), 27–29.
- Pycia, P. (2011). *Płeć a język. Na materiale współczesnego języka polskiego i chorwackiego*. Katowice: Wydawnictwo UŚ, Wydawnictwo Gnome.
- Rada Języka Polskiego (2012). *Stanowisko Rady Języka Polskiego w sprawie żeńskich form nazw zawodów i tytułów*. Online: <http://www.rjp.pan.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1359:stanowisko-rady-jzyka-polskiego-w-sprawie-eskich-form-nazw-zawodow-i-tytuow>. Data dostępu: 29 lipca 2013.

WYKAZ BADANYCH SŁOWNIKÓW

- ISJP-1999: Sobol, E. (red.). (1999). *Ilustrowany słownik języka polskiego*. Warszawa: PWN.
- ISJP PWN-2000: Bańko, M. (red.). (2000). *Inny słownik języka polskiego PWN*. T. 1: A-Ó. Warszawa: PWN.
- ISPJP-1999: Kurzowa, Z. (1999). *Ilustrowany słownik podstawowy języka polskiego wraz z indeksem pojęciowym wyrazów i ich znaczeń*, Kraków: Universitas.
- MSJP SAŁ-1968: Skorupka, S., Anderska, H., Łempicka, Z. (red.). (1968). *Mały słownik języka polskiego*. Wyd. 3. Warszawa: PWN.
- MSJP S-1995: Sobol, E. (red.). (1995). *Mały słownik języka polskiego PWN*. Wyd. 12 popr. Warszawa: PWN.
- NSP I-1998: Smółkowa, T. (red.). (1998). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 1985–1992*. Cz. 1: A-O. Kraków: IJP PAN.
- NSP II-2004: Smółkowa, T. (red.). (2004). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 1993–2000*. Cz. 1: A-H. Kraków: Lexis.
- NSP III-2010: Smółkowa, T. (red.). (2010). *Nowe słownictwo polskie. Materiały z prasy lat 2001–2005*. Cz. 2: E-J. Kraków: Lexis.
- PSJP-1996: Sobol, E. (1996). *Podręczny słownik języka polskiego*. Warszawa: PWN.
- SG-int.: Online: <<http://slovniki.gazeta.pl/pl>>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.
- SIJP-1916: Arct, M. (1916). *Słownik ilustrowany języka polskiego*. T. 1. Warszawa: Wydawnictwo M. Arcta.
- SJP-int.: Online: <<http://www.sjp.pl/graczka>>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.
- SJP D-1960: Doroszewski, W. (red.). (1960). *Słownik języka polskiego*. T. 2: D-G. Warszawa: Wiedza Powszechna.

- SJP KKN-1898: Karłowicz, J., Kryński, A., Niedźwiedzki, W. (red.). (1898). *Słownik języka polskiego*. Z. 1. Warszawa: nakł. prenumeratorów, Drukarnia E. Lubowskiego i s-ki. Online: <<http://ebuw.uw.edu.pl/dlibra/doccontent?id=234&from=FBC>>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.
- SJP L-1808: Linde, S. B. (1808). *Słownik języka polskiego*. T. 1, cz. 2: G-L. Warszawa: nakł. autora. Online: <<http://kpbc.umk.pl/dlibra/doccontent?id=12852&from=FBC>>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.
- SJP ORS-2003: Olinkiewicz, E., Radzyńska, K., Styś, H. (2003). *Słownik języka polskiego*. Wrocław: Europa.
- SJP Sz-1978: Szymczak, M. (red.). (1978). *Słownik języka polskiego*. T. 1: A-K. Warszawa: PWN.
- SJPO-1861: Zdanowicz A. i in. (1861). *Słownik języka polskiego obejmujący: oprócz zbioru właściwie polskich, znaczną liczbę wyrazów z obcych języków językowi polskiemu przyswojonych; nomenklatury tak dawne, jak też nowo w użycie wprowadzone różnych nauk, umiejętności, sztuk i rzemiosł; nazwania monet, miar i wag główniejszych krajów i prowincji; mitologię plemion słowiańskich i innych ważniejszych, tudzież oddzielną tablicę słów polskich nieforemnych z ich odmian*. Cz. 1: A-O. Wilno: M. Orgelbrand. Online: <<http://pbc.gda.pl/dlibra/doccontent?id=18248&from=FBC>>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.
- SJPP-1866: Rykaczewski, E. (1866). *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł*. T. 1. Berlin-Poznań: B. Behr.
- SPLP-2004: Lubaś, W. (red.). (2004). *Słownik polskich leksemów potocznych*. T. 3: G-J. Kraków: Lexis.
- SPP AS-1998: Anusiewicz, J., Skawiński, J. (1998). *Słownik polszczyzny potocznej*. Wyd. 2. Warszawa-Wrocław: PWN.
- SPP Cz-2006: Czeszewski, M. (2006). *Słownik polszczyzny potocznej*. Warszawa: PWN.
- SSM-2001: Czeszewski, M. (2001). *Słownik slangu młodzieżowego*. Piła: Ekolog.
- SWJP-1996: Dunaj, B. (red.). (1996). *Słownik współczesnego języka polskiego*. Warszawa: Wilga.
- SWJP-2000: Dunaj, B. (red.). (2000). *Słownik współczesnego języka polskiego*. T. 2: F-M. Kraków: SMS.
- TSNP-2007: Chaciński, B. (2007). *Totalny słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.
- USJP-2003: Dubisz, S. (red.). (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. T. 1: A-G. Warszawa: PWN. W-int.: Online: <<http://pl.wiktionary.org/wiki/gracz>>. Data dostępu: 29 grudnia 2012.
- WSJP-2008: Polański, E. (red.). (2008). *Wielki słownik języka polskiego*. Kraków: Krakowskie Wydawnictwo Naukowe.
- WSJP-int.: Online: <www.wsjp.pl>. Data dostępu: 21 grudnia 2012.
- WyczSNP-2005: Chaciński, B. (2005). *Wyczesany słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.
- WypSNP-2003: Chaciński, B. (2003). *Wypasiony słownik najmłodszej polszczyzny*. Kraków: Znak.

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

**Być kobietą, być graczem...
Funkcjonowanie wyrazu „graczka” w przestrzeni internetu**

Abstrakt

Niniejszy artykuł dotyczy sposobów kodowania informacji o płci gracza w wypowiedziach użytkowników internetu. Zdaniem autorki jedną z głównych funkcji wykorzystywania wyrazu „graczka” jest wypełnienie luki leksykalnej, która wynika z braku krótkiego żeńskiego odpowiednika leksemu „gracz” w języku polskim. Takie rozwiązanie jest nie tylko przejawem niwelowania asymetrii rodzajowo-płciowej w przypadku nazw wykonawców czynności, lecz ukazuje również dążność użytkowników internetu do ekonomii językowej w stosowanym przez nich wariancie polszczyzny.

SŁOWA KLUCZOWE: asymetria rodzajowo-płciowa, ekonomiczność językowa, „graczka”, luki leksykalne, żeński gracz