

GDAŃSK UNVIERSITY
FACULTY OF LANGUAGES

Weronika Kamola-Uberman

DOCTORAL THESIS

New Life of Old Words.
Contrasting Etymologies of English and Polish
Fantasy Character Class Terms

PhD thesis executed
in the Institute of English and American Philology
under the guidance of
dr hab. Olga Sokołowska, prof. UG
and supporting guidance of
dr hab. Mikołaj Rychło, prof. UG

Gdańsk 2022

UNIwersytet Gdański
Wydział Filologiczny

Weronika Kamola-Uberman

ROZPRAWA DOKTORSKA

Nowe życie starych słów.

Etymologie angielskich i polskich nazw klas postaci fantasy w ujęciu kontrastywnym

Rozprawa doktorska wykonana
w Instytucie Anglistyki i Amerykanistyki
pod kierunkiem
dr hab. Olgi Sokołowskiej, prof. UG
promotor pomocniczy:
dr hab. Mikołaj Rychło, prof. UG

Gdańsk 2022

Abstract: New Life of Old Words. Contrasting Etymologies of English and Polish Fantasy Character Class Terms.

The present dissertation is an attempt at systematically describing the etymologies of archetypal English and Polish fantasy character class terms. It is a historical-comparative as well as contrastive study, in which terms referring to archetypal character classes present in fantasy creations are recognized, classified and investigated with regard to their etymologies, and English-Polish equivalents are juxtaposed to assess their semantic relatedness.

The material basis consists of lexemes excerpted from 11 famous and influential fantasy games, including tabletop role-playing games, video games and a board game set in exomimetic fantasy universes. Character classes present in more than two of these sources were deemed archetypal, resulting in 28 English and 33 Polish archetypal character class terms which are divided into three categories based on the Trio trope, a trope frequently found in fiction and especially present in fantasy genre and in PRGs. The categories are: spellcaster characters, further divided into primary and secondary spellcaster characters; fighter characters; and rogue characters. The lexemes are arranged into pairs (or threes or more) of Polish-English equivalents denoting the same character class concept; these are compared in terms of their etymology and semantic relatedness. Subsequently, lexemes belonging to each category are assessed in terms of their origin and original semantic concept lying at their base.

The dissertation is divided into three main chapters: the first chapter functions as an introduction and a theoretical basis for the study, outlining the main assumptions of etymological and historical-comparative studies, as well as characterising fantasy as a genre. Furthermore, the results of a short verifying questionnaire are presented, which was carried out to assess whether character class terms are in fact considered characteristic of fantasy genre by the wider public, which they are. The questionnaire also supplied other words connected with fantasy which might be interesting to investigate for the purpose of a potential future *Etymological Dictionary of Fantasy Vocabulary*. The second, methodological chapter, describes the corpus, the methods used and the structure of the entries for each lexeme's etymology. Together they form the theoretical basis for the third, analytical chapter in which etymologies of the character class terms are presented, compared and contrasted.

The analysis showed that not all of the investigated lexemes have exact semantic equivalents in either Polish or English and that translating some of the lexemes is not free of predicaments. There are some lexemes which have more than one equivalent in either Polish or

English and it is not entirely clear which one is semantically closer to the one it is supposed to translate. The primary spellcasters category is especially problematic in terms of inconsistency in translating these character class terms into Polish, what proved to be widespread not only among the investigated sources, but also in fantasy novels and in dictionaries. There also seems to be little semantic differentiation among primary spellcaster characters, making them largely synonymous and differences between them challenging to grasp. Additionally, some of the investigated terms display very different meanings when used in the context of fantasy creations and when used in other contexts.

Streszczenie: Nowe życie starych słów. Etymologie angielskich i polskich nazw klas postaci fantasy w ujęciu kontrastycznym.

Niniejsza rozprawa jest próbą systematycznego opisu etymologii nazw archetypowych klas postaci w fantasy angielskiej i polskiej, oraz ich zestawienia. Jest to studium historyczno-porównawcze i kontrastyczne, w którym rozpoznano, które klasy postaci występujące w utworach fantasy mogą być uznane za archetypowe. Ich nazwy następnie zostały sklasyfikowane i zbadane pod względem etymologii, a angielsko-polskie odpowiedniki porównano pod kątem ekwiwalencji semantycznej.

Podstawę materiałową stanowią leksemy wyekscerpowane z 11 znanych i wpływowych gier fantasy, w tym z towarzyskich gier fabularnych, gier komputerowych i planszowych osadzonych w egzomimetycznych uniwersach fantasy. Za archetypowe uznano klasy postaci występujące w więcej niż dwóch z tych źródeł, w wyniku czego wyłoniono 28 angielskich i 33 polskie nazwy archetypowych klas postaci, które podzielono na trzy kategorie na podstawie motywu Trio – motywu często występującego w fantastyce, a szczególnie obecnego w gatunku fantasy i w grach RPG. Kategorie te to: klasy czarujące, podzielone dalej na klasy czarujące podstawowe i drugorzędne, klasy walczące oraz klasy łotrowskie. Leksemy zostały ułożone w pary (lub trójki i więcej) polsko-angielskich odpowiedników nazywających tę samą koncepcję klasy postaci; zostały one porównane pod względem etymologii i ekwiwalencji semantycznej. Następnie leksemy należące do każdej kategorii zostały ocenione pod kątem pochodzenia i pierwotnej koncepcji semantycznej leżącej u ich podstaw.

Rozprawa składa się z trzech głównych rozdziałów: rozdział pierwszy pełni funkcję wprowadzenia i podstawy teoretycznej; przedstawiono w nim główne założenia badań etymologicznych i historyczno-porównawczych oraz scharakteryzowano fantasy jako gatunek. Ponadto przedstawiono wyniki krótkiej ankiety weryfikacyjnej, przeprowadzonej w celu sprawdzenia czy klasy postaci są rzeczywiście uznawane przez szerszą publiczność za charakterystyczne dla gatunku fantasy; w rzeczy samej – są. Kwestionariusz dostarczył również innych słów związanych z fantastyką, które mogłyby być interesujące do zbadania na potrzeby potencjalnego przyszłego *Etymologicznego leksykonu słownictwa fantasy*. Rozdział drugi – metodologiczny – opisuje korpus, zastosowane metody i strukturę haseł dla etymologii każdego leksemu. Rozdziały pierwszy i drugi stanowią podstawę teoretyczną dla trzeciego, analitycznego rozdziału, w którym przedstawiono, porównano i zestawiono etymologie poszczególnych klas postaci.

Analiza wykazała, że nie wszystkie z badanych leksemów mają dokładne odpowiedniki

semantyczne w języku polskim i angielskim, a tłumaczenie niektórych z nich nie jest pozbawione trudności. Niektóre leksemy mają więcej niż jeden odpowiednik w języku polskim lub angielskim i jednoznaczne rozstrzygnięcie, który z nich jest semantycznie bliższy temu, który ma tłumaczyć, nie zawsze jest możliwe. Kategoria podstawowych klas czarujących jest szczególnie problematyczna pod względem niekonsekwencji w tłumaczeniu nazw tych klas postaci na język polski, co okazało się powszechne nie tylko w badanych źródłach, ale także w powieściach fantasy i w słownikach. Wydaje się też, że nie ma dużego zróżnicowania semantycznego pomiędzy nazwami podstawowych klas czarujących, co sprawia, że są one w dużej mierze synonimiczne, a różnice między nimi trudne do uchwycenia. Ponadto niektóre z badanych terminów mają bardzo różne znaczenie, gdy są używane w kontekście twórczości fantastycznej i gdy są używane w innych kontekstach.