

DOI: 10.31648/an.6225

WEWNĄTRZTEKSTOWE
GRY JEZYKOWE W POWIEŚCI
RZECZY UPRZYJEMNIAJĄCE. UTOPIA
TAMARY BOŁDAK-JANOWSKIEJ

IN-TEXT LANGUAGE GAMES
IN THE NOVEL *PLEASANT THINGS. UTOPIA*
BY TAMARA BOŁDAK-JANOWSKA

Agnieszka Goral

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1622-970X>

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie / Maria Curie Skłodowska
University in Lublin

e-mail: a.goral@poczta.umcs.lublin.pl

Keywords: T. Bóldak-Janowska, postmodernist novel, narrative games, lexical and semantic games, language games

Abstract: This article is devoted to language games in the Polish contemporary novel *Pleasant things. Utopia* by T. Bóldak-Janowska. The subject of the analysis are in-text games: narrative (themes and threads), graphic, sound, lexical and semantic (repetitions of themes and lexemes, antonyms, semantic neologisms) and word-formation (word-formation neologisms), as well as autocreation games of the narrator (knowledge / ignorance). The study indicates that in the analyzed novel language games play a significant role: they determine the multifaceted and attractive character of a work based on a world presented by the narrator's uninhibited imagination. Narrative games, exemplified by the theme of counting, indicate the complexity of human fate – *the runner of history* – and his entanglement in a number of interpersonal relationships, as well as the historical process itself, which is subject to constant changes, both locally and globally, independent of the will of the individual. Graphic games are based on modern language fashion, functioning especially in the environment of the youth. Sound games are based on the technique of threading referring to *Bolero* by Maurice Ravel. Lexical-semantic games, being a tool for describing added meanings, connotated according to a known

(or – more often – created by the narrator) language, take the reader into a utopian world and at the same time – relatively perfect, i.e., dependent on the point of view of the speaker I-women.

Termin *gra językowa* nie jest nowy, o czym świadczy bogata literatura przedmiotu obejmująca zarówno analizy językoznawcze, jak i teoretyczno-literackie [por. Jarzębski 1977; Genette 1992; Chrzanowska-Kluczevska 1997; Jędrzejko, Żydek-Bednarczuk 1997; Huizinga 1998; Barthes 1999; Szyszko 2000; Bloom 2002; Filip 2003; Czaja 2005; Rasiński 2009; Łuc 2010], jak również ich wykładnię na konkretnych przykładach – dziełach literackich [por. Szczerbowski 1998; Mazurek 2002; Rzemiykowska 2005; Mięowska 2007; Ogonowska, Skowronek 2007; Niesporek-Szamburska 2010; Okulska 2011; Sokólska 2013; Potapenko 2015; Biegluk-Leś 2016] i użytkowych [por. Szczerbowski 1994; Szyszko 2000; Guz 2001; Benenowska 2005; Maruszewska 2007; Mędrzak 2011; Sojka 2011; Bednarska 2014; Piotrowski 2014], a także języku mediów [por. Kępa-Figura 2007; 2009; 2015; 2018; Chodowiec, *online*]¹. W niniejszym artykule ograniczymy się do stwierdzenia, że w naukach filologicznych utrwaliły się dwa podejścia odnoszące się do tego terminu: węższe, w którym terminem *gra słów* jest utożsamiane z *chwytem językowym*² (w ujęciu tym gra językowa określa „szereg zabiegów stylistycznych bazujących na przekształceniach reguł organizacji kodu językowego – poprzez świadome naruszenie zasad fonetyki, fleksji, leksyki, składni oraz semantyki”³ [Chodowiec, *online*], oraz szersze, traktujące gry językowe jako formę eksperymentowania językiem i z językiem, opartą na formalnych i/lub semantycznych modyfikacjach i zwracającą uwagę na stosowane reguły językowe: systemowe, tekstowe, komunikacyjne [por. Kępa-Figura 2018, 370]. Wśród cech gier językowych wymienia się ich celowość⁴ [Benenowska 2005, 113; Kępa-Figura 2018], założenie wspólnoty wiedzy (językowej i pozajęzykowej) nadawcy i odbiorcy [Kępa-Figura 2018], autonomiczność, jako że tworzą odrębną rzeczywistość) [Huizinga 1998], uspołecz-

¹ Uważa się, że termin *gra* w odniesieniu do języka powstał na gruncie filozofii zachodniej i został spopularyzowany przez austriackiego myśliciela Ludwiga Wittgensteina (1889-1951), który za taką uważał każdy możliwy do realizacji akt komunikacji (a więc faktyczne używanie języka, *parole*), por. „Gra językową nazywać będę całość złożoną z języka i czynności, w które jest on wpleciony” [Wittgenstein 2004, 12]. Koncepcje Wittgensteina dotyczące gry (językowej) zostały omówione w licznych pracach naukowych [por. [Geier 2000; Wołos 2002; Rasiński 2009; Rozbici 2010; Zarębski 2010].

² O rozróżnieniach terminologicznych [por. m.in. Szczerbowski 1998, 250 i n.].

³ W wąskim ujęciu, gra słów jest niekiedy traktowana jako zabieg stylistyczny, oparty wyłącznie na fonetycznym podobieństwie wyrazów. Por. „gra słów to: wykorzystanie brzmieniowego podobieństwa między słowami do uwydatnienia ich znaczeń i wieloznaczności, wzajemnych pokrewieństw, podobieństw i kontrastów. Gra słów bywa realizowana na wiele sposobów. Najważniejszym z nich jest kalambur, inne to np. amfibologia, anagram, antymetabola, diafora, figura etymologiczna, figura pseudo-etymologiczna, kontaminacja, metagram, paragram, parechsis, paronomazja, poliptoton i pewne odmiany powtórzenia” [Podręczny słownik... 1999, 104].

⁴ Niektórzy badacze kultury [Huizinga 1998] podkreślają z kolei bezinteresowność gier, traktując je w głównej mierze jako nieobliczoną na zyski formę zabawy nadawcy i odbiorcy.

nienie, czyli zdolność tworzenia grup społecznych, rozumiejących gry [Huizinga 1998], ludyczność [Niesporek-Szamburska 2010, 231], nieprzewidywalność, tj. fortunność/niefortunność [Grochowski 1982], wartościowanie polegające na dążeniu uczestnika gry do możliwie najlepszego wyniku [Grochowski 1982] oraz normatywność, czyli podleganie regułom [Huizinga 1998].

W niniejszym artykule termin *gra językowa* jest rozumiany szeroko i oznacza każdy nietypowy, nieoczywisty, a z punktu widzenia czytelnika nieprzewidywalny i nieoczekiwany zabieg wewnątrztekstowy, pozwalający osiągnąć w utworze (literackim) dodatkowy efekt polegający na modyfikacji jego znaczenia w sposób celowy i zamierzony, będący przejawem inwencji twórczej i niczym nieskrępowanej wyobraźni autora. Obiektem analizy są gry językowe wewnątrztekstowe (w odróżnieniu od intertekstualnych), obejmujące cztery klasy gier: narracyjne (gry na płaszczyźnie narracji: gry wątkami i motywami, gry autokreacyjne narratora, w szczególności gra takimi kategoriami, jak wiedza/niewiedza), graficzne (ortograficzne, interpunkcyjne, gry idiografami i tzw. emotikonami), gry foniczne (brzmieniowe), oraz leksykalne (leksykalno-semantyczne) [por. Wojtak 2004]⁵. Do badania wybrano gry, realizowane zarówno w krótkich (dwuwyrazowych), jak i długich (trójwyrazowych i dłuższych) związkach syntaktycznych, w całych zdaniach, jak również w bardziej rozbudowanych partiach tekstu, przy założeniu, że ta sama gra językowa może mieć charakter jednorazowy lub powtarzalny, a także składać się z wielu elementów językowych rozłożonych w całej strukturze tekstu lub jedynie w wybranych jego fragmentach.

Wybrana do analizy powieść, najbardziej znany utwór tej autorki, jest jednym z najciekawszych, opublikowanych w ostatnich latach eksperymentów językowych polskiej literatury. Posiadająca spory dorobek literacki obejmujący zarówno poezję⁶, jak i prozę⁷ Tamara Bołdak-Janowska nie zyskała jak dotąd

⁵ Naturalnie, jest to jedna z możliwych klasyfikacji gier językowych. Przykładowo, Danuta Kępa-Figura wyróżnia gry językowe oparte na modyfikacji gramatyczno-semantycznej struktury danego tekstu, obejmujące (1) gry gramatyczne (fonetyczne, słowotwórcze i składniowe), (2) gry semantyczne (realizowane w synonimii, antonimii, polisemii, homonimii, komplementarności), (3) gry frazeologiczne (polegające na grze między frazeologicznym a dosłownym znaczeniem związku wyrazowego), (4) gry konwencją gatunkową (intertekstualne i intersemiotyczne) oraz (5) gry konwersacyjne (dla których punktem wyjścia jest przekroczenie zasad konwersacyjnych) [Kępa-Figura 2018, 371]. Z kolei Tadeusz Szczerbowski wyróżnia następujące typy gier: wewnątrzjęzykowe (w obrębie jednego języka), międzyjęzykowe (w obrębie jednego lub więcej języków), intersemiotyczne (w obrębie jednego lub więcej kodów semiotycznych) [Szczerbowski 1998, 118].

⁶ Por. *Jeśli poezja jest bezsilna*. 1998. Olsztyn: Wydawnictwo Littera; *Niewidomy pies rymów*. 1999. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia; *Rozdziały*. 2007. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia; *Co dobrego było w peerelu*. 2009. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia (poezja i proza); *Ceremonia węglowa*. 2010. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia; *Hop! Hop! Hop! Traktat o samotności*. 2013. Wrocław: Fundacja im. T. Karpowicza).

⁷ Do utworów prozatorskich Bołdak-Janowskiej należą powieści (*Ta opowieść jest po prostu za szybka, któż ją wytrzyma*. 2002. Wałbrzych: Wydawnictwo Ruta; *Rzeczy uprzyjemniające. Utopia*. 2009. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia), opowiadania (*Rytmy polskie i niepolskie*. 1998. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia; *Ach, moje drogie życie*. 2003. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia), zbiory

należnego jej uznania w panteonie współczesnych pisarzy, zapewne z powodu jej identyfikacji z kulturą regionalną: pisarka posiada korzenie białoruskie (a także tatarskie) i czuje się związana z mniejszością białoruską; uczestniczy w życiu kulturalnym Białorusinów mieszkających w Polsce, zajmuje się przekładami literatury polskiej na język białoruski, od kilkunastu raz współpracuje z białoruskim miesięcznikiem społeczno-kulturalnym „Czasopis”, ponadto publikowała w białoruskim roczniku „Annus Albaruthenicus”, a w latach 2002-2012 należała do działającego w Krynkach na Podlasiu Stowarzyszenia Villa Sokrates⁸.

Powieść *Rzeczy uprzyjemniające. Utopia* opowiada o małej społeczności lokalnej, zamieszkującej Naraj leżący na bliżej nieokreślonej geograficznie „Wężyźnie Narajskiej”. Jest to ludność rdzenna pochodzenia chrześcijańskiego (jednak nie katolicka), współczesna czytelnikowi, funkcjonująca na tych terenach od pokoleń i do pewnego stopnia hermetyczna (znająca tylko najbliższych sąsiadów, tzw. Wierzchan), ale jednocześnie obcuja z nowoczesną techniką i mediami. Wśród Narajczyków (zwanych także Narajami) dominującą pozycję zajmują kobiety, zwłaszcza starsze zwane *Babiniami*, cieszące się wyjątkowym szacunkiem i autorytetem ze względu na ich wiedzę i doświadczenie życiowe, jak również wyjątkową umiejętność komunikowania się z zaświatami. Rola mężczyzn (zwanych w powieści *Babami*) jest z kolei ograniczona i sprowadza się do celów praktycznych ukierunkowanych na opracowanie i produkcję przedmiotów codziennego użytku (tzw. *rzeczy uprzyjemniających*), niezbędnych lub przydatnych dla całej społeczności (są to m.in. narzędzia: nóż, siekiera, topór, młotek; wyroby z drewna: nóżki do mebli; rzeczy tzw. ocieplające: czapki, buty; zegar, linia telefoniczna).

Pomimo wpływów zewnętrznych, powieściowa rzeczywistość bazuje na miejscowych przekonaniach i wierzeniach, opartych na tzw. ludowym systemie wartości⁹. W społeczności narajskiej punktem odniesienia jest wielopostaciowa *Bozia*, przejawiająca się przede wszystkim w najważniejszych dla człowieka momentach życia: przy narodzinach dziecka, na chrzcie, przy ciężkich chorobach i śmierci. Oprócz *Bozi*, sfera *sacrum* obejmuje przedmioty i obiekty kultu (*Pismo Święte*, krzyż, ikony, przydrożne kapliczki) oraz rytuały religijne (znak krzyża, modlitwy), a powieściowa rzeczywistość nie pozbawiona jest baśniowości i fantastyki (obecnych przede wszystkim w hiperbolizowanych opisach umierania) oraz elementów pogańskich (tzw. rytuał spinania życia, zaklęcia, zamowy).

Nazwisko Bóldak-Janowskiej figuruje zarówno w słownikach i leksykonach literackich, jak i monografiach [Darska 2006, 213-265] i artykułach

esejów (*Restauracja strasznych potraw. Rozprawa gardłowa*. 2011. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia), szkice i miniatury (*Szkice dla zielonego wróbla*. 2004. Olsztyn: Wydawnictwo Portret; *Tfu! Z ludźmi! Szkice małe i miniaturowe*. 2008. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia), humoreski (*Kto to jest ten Jan Olik? Humoreska naukowa*. 2005. Warszawa: Wydawnictwo Oficyna 21).

⁸ Szerzej o T. Bóldak-Janowskiej jako pisarce pogranicza pisze Bernadetta Darska [2006].

⁹ Kwestię tę rozwijam w artykule *Elementy poetyki ludowej w powieści „Rzeczy uprzyjemniające. Utopia” T. Bóldak-Janowskiej* [Goral 2020, 182-196].

naukowych [Goral 2015; 2015a] dotyczących twórczości współczesnych polskich pisarzy, jednak powieść nie doczekała się gruntownej analizy filologicznej ani na gruncie polskim, ani w literaturoznawstwie białoruskim. Natomiast walory utworu docenili rodzimi krytycy literaccy, co zaowocowała dwiema prestiżowymi nominacjami: do Nagrody Literackiej *Nike* 2010 oraz Nagrody Europy Środkowo-Wschodniej *Angelus*. W lakonicznych notatkach prasowych, do których udało nam się dotrzeć (zamieszczonych w „Gazecie Wyborczej”: wydaniu papierowym oraz elektronicznym), powieść jest opisywana jako oparta na grze słów i skojarzeń igraszka słowna, czerpiąca z leksykalnego i słowotwórczego potencjału współczesnej polszczyzny. Jak czytamy w „Gazecie Wyborczej” z 24 maja 2010 r., *Rzeczy uprzyjemniające* mówią o tym, że historia ludzkości jest przede wszystkim historią języka determinującego nasze wyobrażenia o tym, kim jesteśmy [Red. 2010]. Z kolei Zbigniew Chojnowski opisując język prozy Tamary Bóldak-Janowskiej stwierdza:

Poezja Tamary Bóldak-Janowskiej znajduje się w cieniu jej opowiadań. Krótkie, lapidarne, surrealne, wizyjne, oparte na odległych skojarzeniach wiersze można uznać za poligon doświadczalny autorki. Ćwiczy tu język, jego możliwości obrazotwórcze, dyscyplinuje go lub rozpręża (...). Ukształtowała własny styl, który cechuje m.in. nerw przedrzeźniania, styl ów wynika też z pragnienia nazywania rzeczy tylko i wyłącznie po swojemu [Chojnowski, online].

Traktowanie płaszczyzny językowej jako nadrzędnej w stosunku planu treści wiąże się z cechami powieści (współczesnej), takimi jak m.in. jej różnorodność gatunkowa i stylistyczna, brak chronologii czasowej, fragmentaryczność i mozaikowość akcji, rozmycie koncepcji bohaterów i narratora, intertekstualność, dialogowość, autotematyzm przy jednoczesnej dygresyjności i asocjacyjności, antymimetyzm, dialog z czytelnikiem, a także wykorzystanie gier językowych, wplatanych zarówno w płaszczyznę narracyjną (w kreacji świata przedstawionego oraz narratora), jak i obecnych w warstwie językowej w postaci brzmieniowych i semantycznych przekształceń językowych.

W warstwie narracyjnej grę narratora wnikliwy czytelnik rozpozna już w pierwszym rozdziale powieści pt. *Rachunek*, opisującym zabawę liczbową, *poletko surmatematyczne* [5]¹⁰, jedynie pozornie określające tematykę powieści, a w swojej istocie wprowadzające chaos i dezorientację: oto wchodzimy w meandry historii, która może się wydarzyła, a może nie, i która przez narratora określana jest wprost jako jedynie *ogólny plan sytuacyjny*, por.

Siedmiu ludzi, uformowanych w szereg, a żyjących po siedemdziesiąt lat, daje nam 490 lat. Następnym siedmiu siedemdziesięciolatków, tak uporządkowanych, da nam następne 490 lat i po zsumowaniu rok 980. Następnym siedmiu takich, w takim szeregu, doprowadzi do roku 1470. Następnym naszym siedmiu stworzy nasz następny prosty szereg i doleci do roku 1960. Następnym siedmiu wyleci w rok 2450 [5].

¹⁰ W nawiasach kwadratowych podano stronę zacytowanego fragmentu.

Zapoczątkowana w pierwszych partiach powieści gra językowa nie kończy się na wyliczance liczbowej. Liczbami narrator zongluje chętnie, wplatając je w żartobliwe opisy procesu wymyślania tytułowych *rzeczy uprzyjemniających* (np. alfabetu, por. „Cyfra pięć, podobna do naszej, u Filipony ma początek z oglądania sąsiadki z wypiętymi pośladkami i o długiej szyi” [16], oraz te partie utworu, w których mowa jest o zmianie pokoleń i upływie czasu). Wyliczanki i łamigłówki matematyczne zmuszają czytelnika do wzmożonej umysłowej aktywności, opartej na gotowości do ciągłego liczenia elementów zbioru (por. „Uciekli od władców na własnych nogach i tylko dziesięciu Wierzchan pędziło na dziesięciu wierzchajcach, i tylko na trzech kłaczkach, które zrodziły kilku ogierów i trzy kłaczkę, a z tych wyszły same ogiery, a kłaczkę tylko cztery” [107]; „Zaczęło obowiązywać narajskie prawo prokreacyjne – dwójka dzieci, sporadycznie trójka i dopuszczalny nieporządek dwunastki dzieciątek nadliczbowych, ale nie trzykrotny z krańców i środka, tylko ogólnie ograniczony do dwunastki najrajskiej i wierzchańskiej” [120]; „Mamy w naszym rachunku: $600 + 70$ lub $590 + 80$ z nawiązką, powiedzmy: $670 + 15$, i jeszcze mała nawiązka: $685 + 10$ na przykład, tak żeby wyraźnie upłynął siódmy wiek i wkrótce miał się zacząć ósmy, nieznany” [143]).

Gra liczbami jest jednak nie tylko zabawną wyliczanką, wprowadzającą czytelnika w intrygującą historię, wplecioną w perspektywę historyczną, a nawet kosmiczną¹¹ (ponieważ narracja jest prowadzona z dalekiego dystansu). Jej cel jest o wiele głębszy i polega na ujawnieniu ważnej cechy powieści: relacyjności przekazu (wiedza przekazywana przez narratora jest względna i ulotna, por. „Takie lejące poletko surmatematyczne, *na potrzebę tej chwili*, możemy skroić jako przechodnie historyczni, mający oczy w ramieniu, a lepiej biegacze historii, którzy widzą łokciami, a widzą same sztachety” [5]).

Opowiadana *na potrzebę tej chwili* historia pośrednio charakteryzuje także narratora, który jawnie utożsamia się z czytelnikiem (o czym świadczą formy pierwszej osoby liczby mnogiej *my*), a nawet całą ludzkością, określaną w utworze jako *przechodnie historyczni czy biegacze historii*.

Do relacyjności i aktualności przekazu¹² narrator powraca w metaforach określających człowieka: zarówno *przechodzień*, jak i *biegacz* wykonują swoje

¹¹ Por. „Rok 1960 wystarczy w tym rachunku, bo gdybyśmy poszli dalej, wybiłoby to nas z omawianego rytmu: siódemek z osób (*kosmicznych* tygodni) i siedemdziesiątek (uproszczonej średniej życia)” [5]; „Sprawy wierzchańsko-końskie są zarazem całkiem niegłupią sprawą *kosmiczną* i życiem niegłupim” [107].

¹² Aktualizacja świata przedstawionego, jego ulotność i chwilowość, znajduje swoje odzwierciedlenie także w postaci powtarzalnych motywów, a jednym z najczęściej przywoływanych z nich jest opis Chińczyka. Motyw chiński – jako żartobliwa gra językowa – opiera się na kondensacji krótkich, niekiedy urywanych zdań współrzędnych i podrzędnych, ujmujących intensywność zjawiska, opartego na wysokiej liczebności elementów zbioru i stanowiących jeden rozbudowany fragment (por. „Wtedy też podróżowano szybko, zwłaszcza Chińczycy podróżowali szybko, bo jeśli coś się stało po drodze jednemu Chińczykowi, to zastępował go inny Chińczyk, to znaczy jeden Chińczyk bez szwanku dla innych przechodził w innych Chińczyków, nawet w pięćdziesięciu i trzystu innych, po kolei, albo skupiali się wszyscy razem przy ciężkim ładunku, a byli jak jeden,

czynności przez krótki czas, po którym zazwyczaj wracają do swoich *normalnych* zajęć. *Przechodzień* i *biegacz* to nazwy konotujące przypadkowość i nieprzewidywalność ich obecności: *przechodzień* pojawia się w jakimś miejscu bez z góry zaplanowanego celu, *biegacz* jest jednym z wielu sportowców wybierających przypadkowe ścieżki. Zatem – jak dowodzi gra – powieściowy *Everyman* jest człowiekiem zawieszonym w czasie i uwikłanym w historię (*przechodzień historyczny, biegacz historii*), walczącym o życiową pozycję i wyznawane przez siebie wartości (*widzą łokciami*), ale jednocześnie napotykającym na swojej życiowej drodze wiele przeszkód i trudności (*sztachety*). Jego chwilowa na ziemi egzystencja sprowadza się do uczestnictwa w dziejach ludzkości – *biegu*, który nigdy się nie kończy i na który jednostka nie ma wpływu¹³.

W dalszej części *Rachunku* czytelnik identyfikuje kreację narratora, jego rozmytą i złożoną tożsamość, balansującą na pograniczu kategorii takich jak wiedza – niewiedza, chronologia – simultaniczność, celowość – przypadkowość, wynikanie – asocjacyjność, stałość – zmienność, jednostkowość – wariantywność, zdecydowanie – rozchwianie. Narrator przyjmuje liczne role: od uczestnika wydarzeń, poprzez świadka, obserwatora, do kronikarza spisującego zamierzchłe dzieje. Perspektywa opisu (ton osobisty – ton neutralny – ton oficjalny) jest ściśle powiązana z przynależnością gatunkową i stylistyczną tekstu: w partiach stylizowanych na gawędę dominuje słownictwo potoczne, w partiach dotyczących rzeczy ostatecznych – leksyka religijna i biblijna, z kolei w relacjach i opisach życia codziennego bohaterów – styl kronikarski [por. Goral 2020].

Pozorna jest także linearność fabuły: pomimo znaczącej w powieści roli językowych liczb (które zazwyczaj porządkują tekst, czyniąc go spójnym i przejrzystym) związki przyczynowo-skutkowe ulegają zachwianiu, a ich miejsce zajmują mikrohistorie, oparte na ciągach asocjacyjnych oraz wariantywności postaci i wydarzeń, por.

Jeżeli założymy, że w przeszłości bywały epidemie dżumy i cholery, to wyjdą nam puste miejsca i będzie nam potrzeba znacznie mniej ludzi w szeregu do roku 1960, chyba że kogoś ściągniemy z obczyzny albo uznamy, że ktoś przybył dobrowolnie w te puste miejsca w takiej liczbie, jak nam wygodnie. *Obie opcje* będą prawdziwe. Zignorujemy pierwszą, ponieważ w Naraju nigdy nie było takich epidemii, *a jeśli chodzi o drugą, to zobaczymy* [6].

porwany na kawałki przez lustro takie, mozaikowe, a przybywali i odbywali po tej samej drodze handlowej, której początek brał się z pokręconego jak żyłak ogona kamiennego dzika”). Celem *gry w Chińczyka* jest jednak nie tylko ukazanie kalejdoskopowości i zmienności podlegającego ciąglemu ruchowi współczesnego świata. Chińczycy posiadali bowiem cechę, która łączyła ich z bohaterami powieści – Narajami (por. „W Europie jedynie Naraje mocno związali się z Chińczykami – łączyło ich wymyślanie rzeczy uprzyjemniających” [14]).

¹³ Zapowiadana przez narratora w utopii historia także jest ulotna i nietrwała: chociaż obejmuje dzieje kilku pokoleń, *przeleciała jak gwizdnięcie* [7]. Tworzą ją czyny lokalnej społeczności, ale przede wszystkim kobiet (por. „Nadmiernie uproszczono dzieje w kierunku mężczyzn, to uprościmy na odwrót z pomocą dzika. To niech się teraz dzieje żeńska historia, to znaczy ahistoria, i trochę męska, ale bardziej żeńska, tak żeńska, że aż nas zemdli” [8]).

Jak widzimy w przytoczonym fragmencie, wariantowość niekiedy splata się z grą kategorią wiedzy/niewiedzy narratora. Granice ontologii są w powieści znacznie zawężone i sprowadzają się do poznania wyłącznie zmysłowego, pozostawiającego rozumowy odbiór rzeczywistości na marginesie, przy tym ograniczenia poznawcze zauważamy w głównej mierze w warstwie narracyjnej, bardziej rozbudowanej niż partie bohaterów wydarzeń (por. „Mamy pierwszego człowieka, siedemdziesięciolatkę, w proponowanym uproszczeniu, to jej sześćdziesiąt dziewięć lat przypada na *obce nam czasy, a może wcale nieobce*” [9]; „A leżący starcy to ponoć nawet *po piętnaście dodatkowych lat wykukiwali, a zresztą nie wiadomo, może nic nie wykukali*” [118]).

Wynikiem autokreacji narratora, dowodem jego inwencji twórczej, są także gry graficzne (por. „A jeśli będę żyć jeszcze, to niech żyję Tw[♥] je pięć lat, które masz dla mnie. I niech się tak stanie według woli Tw[♥] jej i według twego zapasu dla mnie”; „Coś z tego w tym miejscu zostało do dziś: niektóre nasze okna, szczególnie te wiejskie, z sieni, utrzymane są w kształcie powiadomienia aktualizuj, a niektóre stanowią kombinację z czerwonego i zielonego szkła, z dominującym żółtym”), polegające niekiedy na wykluczeniu z tekstu wszelkich znaków przestankowych i wielkich liter (por. fragmenty stylizowane na modlitwę¹⁴). Celem nawiązujących do tzw. poezji konkretnej gier graficznych jest nie tylko zabawa znakiem, lecz także efekt zaskoczenia (ponieważ możliwości kreacyjne są tutaj ogromne), rysunki i tzw. emotikony wplecione w narrację nawiązują ponadto do będącej symptomem naszych czasów mody językowej przejawiającej się w tendencji do skrótowości, lakoniczności, zwięzłości oraz ekonomii środków językowych. Wprowadzenie elementów graficznych (jak również nagromadzenie leksyki potocznej) nawiązuje do slangu młodzieży, z upodobaniem stosującej skrótowce i tzw. emotikony (przede wszystkim w komunikacji nieformalnej).

Najbardziej zauważalne przez czytelnika gry językowe opierają się na powtórzeniach elementów. Powtarzane są zarówno motywy (lejtmotyw liczenia i rachowania, motyw zupy z kotem, motyw Chińczyka, motyw ważki, motyw *spinania*, tj. przedłużania życia), jak i wybrane leksemy, odmieniane przez różne przypadki gramatyczne i liczby. Tzw. poliptotony nominalne (rzeczownikowe) konotują nadmiar/intensywność, rzadziej – brak lub niedostatek cechy lub zjawiska (por. „Naraje, sami się tak regulujemy poprzez umiarkowany obowiązek heterogeniczny – dwójka dzieci, toteż w nagrodę zostaniemy *w Naraju, przy Naraju, wzdłuż Naraju i nad Narajem*, i nic nas nie strząśnie, nie jesteśmy nadmiarem”; „*Puszanki* były tak *napuchnięte puchem*, że płatki śniegu strzelały z nich w górę, jak (...) gejzery. Nie odlecimy ani na Wenus, ani na Jowę,

¹⁴ Przykładowo: „bozia nasza prowadź czarną babinę po chlebie nieba pozwól filiponie spożywać chleb nieba pokaż nam jak czarna babinia płynie przez chleb nieba nie raż filipony za mocnym światłem w chlebie nieba połóż czarną babinę na puchu w chlebie nieba niech filipona odpoczywa w chlebie nieba spraw aby nad naszym szczęściem czarna babinia czuwała z chleba nieba i abyśmy czarną babinę filipone czuli przez chleb nieba” [102].

ani na Koronę, ani w Kurki, ani nigdzie *w niebo nad niebo*"; „I to było dobre: wysilić się *po narajsku dla narajskości w Naraju*"; *Filigrana*, córka *Filigrańy*, była *filigranowa* (...), w sam raz dla *filigranowego* Chińczyka”).

Mniej zanotowano powtórzeń przymiotnikowych (por. „Kobieta ubrana w *karminową szatę*, w *karminową chustę*, stojąca na *karminowym* tle – płakała”), przysłówkowych (por. „Strasznie wypukło mi się o tym myśli i nie są to myśli boziatę, choć w Narwieraju żyjemy *boziato*, choć przybywają do nas boziaci wędrowcy *boziato* roznoszą po świecie, a mamy nadzieję, że po świętym i święckim”), a także pleonazmów (por. „[Filigrana] dusiła też filc na pacyny i dobrze go *kudłowała na kudłujach*”; „*Kurzwę* z przejrzałej *kurzwy* należało *nakurzwić*”).

Stosowanie w dłuższych partiach powieści anafor (por. „*Sądzę, a coś mi podpowiada*, że roślina i nas wypróbouje (...). *Sądzę, a coś mi podpowiada*, że tak samo jest z drzewami”) oraz epifor (por. „I było widać wewnętrzne *krwotoki w kształcie skrzypu i topoli*. (...) I zjawisko mieli: zjawiskowe *krwotoki w kształcie skrzypu i topoli*. (...) I tak było przyjemnie: mieć ogrzewane podwórza z *krwotokami w kształcie skrzypu i topoli*; Gwiazdy są *cudne*, (...) gwiazdozbiory są *cudne* (...), odległe ciała niebieskie są *cudne* (...), bliskie niebo jest *cudne*, (...) gwiazdziste noce są *cudne*, (...) deszcze są *cudne* (...), nawet pioruny są *cudne* (...), chmury burzowe są *cudne* (...), jadownik księżycowy jest *cudny* (...). I sumus tęczy jest *cudny*”) nawiązuje z kolei do pochodzącego z 1928 roku i przywołanego dwukrotnie w powieści *Bolero* Maurice'a Ravela – utworu opartego na rozwijaniu w formie prostych wariacji jednego 18-taktowego tematu melodyczno-rytmicznego granego na różnych instrumentach. Technikę nizania kolejnych elementów jako rozwinięcie linii fabularnej wykorzystwała Bołdak-Janowska z kilku powodów, wśród których – obok fascynacji przywołanym utworem muzycznym – należy wymienić selekcję tzw. punktów zaczepienia (wątków i motywów, które są na tyle znane czytelnikowi, że w każdym momencie można do nich powrócić), kreację tożsamości narratora jako wolnego ja ograniczonego jedynie własną wyobraźnią (autonomiczny narrator posiada prawo wykorzystania elementów, które już zaistniały w świecie przedstawionym), a także – odwołanie do współczesnych realiów, przede wszystkim zjawiska określanego w psychologii jako tzw. nerwica natręctw (zaburzenia obsesyjno-kompulsywnego, polegającego na mimowolnym i niekontrolowanym regularnym przywoływaniu określonych myśli, słów, czynności lub zachowań).

W warstwie narracyjnej jest mniej – w porównaniu z gramami opartymi na powtórzeniach – gier o charakterze antonimicznym (por. „Jeśli to nie jest ani *święte*, ani *święckie*, to musi być boziatę w inny sposób, *wypukły albo wypukły*”; „I wyświecało *ciężko-lekki* blask”; „To może nasza uprzyjemniająca rzecz, nasz wynalazek, lustro, przyrzuciło się stamtąd, abyśmy dziś mieli pojęcie o odwiedzającej się *wypukłości* i przywiewającej się *wpukłości*?”; „Wszystko co narwierajskie (...) uderzało w czoło bardzo nieprzyjemnie, jak ciężką łyżką, raz *wpukło*, a raz *wypukło*, i bęc”; „Poza tym odrzykij, jęgo *podczarno-podbiałty*

kwiat, powodował zatrzymanie marzeniu produkcji rzeczy uprzyjemniających”), deminutywami (por. „Naraje nie dzielili godzin na *godziniątką*”; „[Chłopiec chciał zostać *anieluskim* i odszedł do innego świata”), rymem i rytmem (por. „Właścicielka samotna, lecz z dzieckiem, niepodobnym, to jest podobnym do któregoś *Tutu albo Matutu, albo Tutu*”; „Noszenie w domu *giętek miętek* (...) też im się znudziło”; „Wypieścili się [wyposażyli się] na *cacy glancy*”; „Trzeba sprawdzić (...) czy już gotowa nasza zupa z *kotem*, co miała być na *potem*”). Antonimy pełnią w utworze znaczącą rolę jako narzędzie opisu niepewności i rozchwiania świata przedstawionego, wpisują się one także w kategorię wiedzy/niewiedzy narratora, który niejako *ad hoc*, na potrzebę chwili, na bieżąco dobiera w procesie twórczym właściwe środki językowe. Dobór leksemów o przeciwstawnym znaczeniu stanowi element gry narratora z czytelnikiem, ukierunkowanej na wywołanie efektu zaskoczenia, opartego na dowcipie językowym definiowanym tu – za Danutą Buttler – jako zdolność do zespalania językowych elementów przeciwstawnych tworzących w efekcie nową jakość [Buttler 2001].

Z kolei rytm wypływa z celowego ukształtowania warstwy językowej, tak aby swoją melodyjnością przypominała ona śpiewność języka białoruskiego, o czym świadczy nagromadzenie w poszczególnych akapitach i dłuższych fragmentach samogłosek, tworzących swoisty układ sylab otwartych¹⁵. Rytm gruntuje się nie tylko na eufonii, ale także tzw. powtórzeniach tożsamyh (por. „Wrócił Szarooki (...) z zegarem *kurda-kurda* z miejsca przemianowanym przez Narajów na *kura-kura*”; „Zegar *kura-kura* umarł”; „Jednak wirowało [drzewo], zgodnie z ruchem wskazówek *kura-kura*”).

Rozbudowany zbiór gier językowych stanowią neologizmy: semantyczne (por. „Prezerwatywy drzewa stu łez nazywali *fikusami*”; „Pragnącemu śmierci z własnej woli za zgodą Bozi Prostej podawano napój z lalibólu, wzmocnionego *aforyzmem* – niesmaczną trucizną, otrzymanywaną z rośliny greckiej”; „W czasach Babini Fiomy *deptakami* nazywały się progi. Ale o tak wszystko wybucha *we własnej wiośnie*”, tu: wiosna ‘pora’; „Wtedy burze zresztą nie były tak *zwarowane*”, tu: zwariowane ‘gwałtowne’) i słowotwórcze (zarówno o motywacji jasnej lub prawdopodobnej, por. *boziaty* ‘dany od Boga i zgodny z jego przykazaniami’: „Nasz język jest dobry, bo *boziaty*. Nie umiemy się nawet przymierzyć do nowych słów, które z nas nie wyrosły”; *dożycie* ‘śmierć’: „Zawsze coś złego, uśmiercenie, może się zdarzyć przed *dożyciem*”; *kulfonici* ‘pisać kulfonami’: „Mieli spracowane ręce, kulfoniki”; „Przez jakiś czas papier z niej [rośliny zwanej papierosem]

¹⁵ W języku powieści odnajdujemy białorutenizmy, m.in. *czuty* ‘słyszany’ (por. „Nasze narajskie Bozie od wieków były *czute* (...), a nie rozmawialiśmy z nimi jak niewolnik z panem, lecz jak wolny z wolnym”), *mnogi* ‘liczny’ (por. „A Bozia Arkail stała się bardziej *mnoga* na narajskim cmentarzu – miała więcej spódnic ze skrzyń”), *podtrzymać* (pogląd) ‘popierać (pogląd)’ (por. „Pogląd ten, choć rewolucyjny, *nie został* oficjalnie *podtrzymany* przez pozostałe Babinie tego czasu”), *szmatna* (liczba) (por. „I śpiewali do skrzyń ze złotem i aż osoby Ziemi bardzo starą piosenkę *Duża liczba*, po narajsku *Szmatna liczba*”).

był nazywany *papierosówką*”; „Okazało się, że Wierzchanie mają takie samo marzenie – żyć i żyć, ale nie używali słowa jawa, mówili, że chcą żyć i żyć w świecie koni, a konie zwali *wierzchajcami*”), jak i motywacji niejasnej lub trudnej do ustalenia, będących czystą grą fonetyczną (por. „Zakłopotalo mnie to, bo to znaczy, że ludzie biorą udział w obrazach częściowych i w częściowym widzeniu tego, który *omega-omikron-ni*”) [por. Goral 2015; 2015a].

Za rezultat gry językowej należy uznać liczne neologizmy – nazwy własne (por. „Przez jakiś czas Bozia bez obrazu i imienia miała na imię *Bozia Zawrót Głowy*, jeśli można to nazwać imieniem Bozi, bo chodziło o ludzki zawrót”; „Jej syn, *Baba Tańczyk*, wynalazł taniec”; „Połowem kiszczy zajmował się *Kiszczak*”; „Łażnie pochodziły od prastarej Bozi o imieniu *Myjamila*”; „*Odpiętka* – od pięt była naprężona podczas czytania nieba”), a także posługiwanie się przez bohaterów nowomową, np. w dialogu dwóch dziewczynek w piaskownicy (por. „– Ciekawe, co powiedzieliby do nas ci, co tu żyli dawno temu, w jakim języku, co? / – *Otoreł otribo paralala?* / – Coś ty, ale może być”).

Prowadzona przez narratora gra językowa z czytelnikiem (i samym sobą) znajduje swoje odzwierciedlenie także w doborze leksyki nacechowanej stylistycznie, zwłaszcza potocznej, niekiedy słownictwa środowiskowego (por. *jarać marychę* – żargon narkomanów, *do kitu*, *obciach*, *zgrywa* – slang młodzieżowy: „[Narajczycy] *nie jarali marychy* w naszym sensie; Jeśli te babki i wnuczki pobiegną, to będą jeszcze bliżej nas, a jeśli dosiądą *popierdujących* koników, to nawet usłyszymy *popierdywanie* koników”; „Był pomysł na przykład, żeby pługi ustawić na górcie (...) – pomysł był kompletnie *do kitu*”; „Jeśli nie rozwija się teologia, słownictwo, to jest to *obciach*”; „Inny Baba wpadł na pomysł, żeby płaszcz przeciwdeszczowy uszyć z elastycznego płótna, które otrzymywało się przez mocne skręcenie Filek, takiego jak to, z którego Narwierajki szyły sobie w epoce zimowe majtki i naciągacze, i nie była to *zgrywa*”). Wykorzystanie socjolektów (obok słownictwa podniosłego, niekiedy religijnego) obnaża grę narratora opartą na relatywizmie poznawczym: w świecie Narajów wszystko jest względne, ponieważ natura ludzka jest zmienna i niepewna tak jak świat, który ją otacza.

Gry leksykalno-semantyczne, najbardziej rozbudowane i jednocześnie najprostsze do wychwycenia, stanowiąc narzędzie opisu znaczeń naddanych, konotowanych zgodnie ze znanym (lub – częściej – wykreowanym przez narratora) kodem lub uzusem językowym, przenoszą czytelnika w świat utopijny i jednocześnie – idealny, ale idealny relatywnie, to znaczy zależny od punktu widzenia mówiącego *ja-kobiety*.

W powieści Bołdak-Janowskiej wewnątrztekstowe gry językowe pełnią funkcję znaczącą, stanowiąc o wielopłaszczyznowości i atrakcyjności dzieła. Gry narracyjne, których przykładem jest wątek liczenia (osób, pokoleń, zjawisk,

obiektów, lat, wieków), wskazują na złożoność losu człowieka – *biegacza historii* – oraz jego uwikłanie w szereg zależności interpersonalnych oraz sam proces historyczny, podlegający niezależnym od woli jednostki ciągłym przemianom zarówno w wymiarze lokalnym, jak i globalnym. Gry na poziomie narracji przejawiają się specjalnym ukształtowaniem fabuły, skonstruowanej na kanwie opisu zmierzającego do trudno definiowalnego celu, ujawnianego przez narratora stopniowo i w zakresie określonym wyłącznie przez jego dobrą wolę: w kolejnych partiach powieści wątek może okazać się kluczowy lub nic nie znaczący, może być rozwijany wielokrotnie lub pomijany milczeniem, może też przejść w zupełnie inny wątek, który podzieli los jego poprzedników. Na nagromadzone rozpoczęte i zakończone wątki nakłada się w utworze warstwa dygresji i refleksji, początkowo o wadze i roli trudnej do oceny, a jednak w końcowym rozrachunku stanowiącej o wartości estetycznej powieści.

Na płaszczyźnie narracji (ale również w warstwie leksykalnej i semantycznej) silnie zaznaczają się gry autokreacyjne, określające tożsamość narratorki-demiurga. Źródłem zabawy jest stan wiedzy/niewiedzy narratorki, odczytywany przez czytelnika w bezpośrednich (otwartych stwierdzeniach o braku wiedzy) lub pośrednich (sugerowanie braku wiedzy) deklaracjach, a także operowanie ironią (*może wiem, ale nie powiem albo powiem później*) oraz aluzją (do wybranych elementów współczesnego świata).

Gry graficzne zostały z kolei oparte na współczesnej modzie językowej, funkcjonującej zwłaszcza wśród młodzieży. Znaki graficzne pełnią tu nie tylko funkcję ludyczną, lecz także wartościującą, ponieważ są to ideogramy przypominające wyglądem pojęcia konotowane dodatkowo (np. słońce, serce, misie, koła, a także znaki firmowe i towarowe).

Gry brzmieniowe – jako element fonicznej warstwy utworu – zasadzają się w powieści na technice nizanania nawiązującej do utworu *Bolero* Maurice'a Ravela, polegającej na powtarzalności elementów, modyfikowanych w stosunku do pierwowzoru lub wzbogacanych o nowe sensy i znaczenia.

Celem obliczonych na efekt nowości i zaskoczenia gier językowych jest również nawiązanie kontaktu z czytelnikiem, zaangażowanie odbiorcy w takim sposób, aby poszerzył lub zrewidował on swoje poglądy o świecie i literaturze. Realizacja funkcji fatycznej [Kępa-Figura 2009, 110] wiąże się z kolei z funkcją ekspresywną (oraz perswazyjną), która pozwala wykreować intrygującą dla czytelnika tożsamość narratorki, prezentującą się jako osoba związana z kręgiem kulturowym czytelnika. Wspólnota przekonań na linii nadawca – odbiorca, jak też posługiwanie się tym samym kodem kulturowym i językowym, wywołują wrażenie bliskości, familiarności, sprzyjającej nieskrępowanemu przekazowi obejmującemu zarówno płaszczyznę wydarzeń, jak i plan refleksji, dygresji, przemyśleń i opinii.

W kreacji świata przedstawionego Bołdak-Janowskiej należy docenić rolę tzw. konceptu, tj. ogólnej wizji dzieła literackiego, przejawiającej się w takim ukształtowaniu jego elementów, żeby czytelnik poczuł się usatysfakcjonowany,

dowartościowany, przekonany o wysokiej wartości (literackiej, ideologicznej) utworu. Narzędziem realizacji konceptu są gry językowe, gdyż pozwalają one na wydobycie nowych znaczeń, wypływających z synkretyzmu kategorii i pojęć takich jak wzniosłość – trywialność, tradycja – nowoczesność, *sacrum* – *profanum*, powaga – żartobliwość, ironia – autoironia [por. Wojtak 2014]. Wpisujące się w konwencję zabawy językowe gry stanowią *de facto* element strategii autorskiej polegającej na budowaniu więzi na linii tekst – autor – czytelnik [por. Barthes 1999].

Bibliografia

Tekst źródłowy

Boldak-Janowska Tamara. 2009. *Rzeczy uprzyjemniające. Utopia*. Olsztyn: Wydawnictwo Borussia.

Opracowania

- Barthes Roland. 1999. *Od dzieła do tekstu*. Przeł. Markowski M.P. „Teksty Drugie” nr 1/2.
- Bednarska Katarzyna. 2014. *Językowe środki perswazji w polskich i słoweńskich reklamach*. „Acta Universitatis Lodziensis” nr 21: 279-287.
- Benenowska Iwona. 2005. *Gry językowe w polskiej reklamie telewizyjnej*. „Acta Universitatis Nicolai Copernici” nr 374: 113-127.
- Biegluk-Leś Weronika. 2016. *Gry językowe w rosyjskiej prozie postmodernistycznej*. Białystok: Wydawnictwo PRYMAT.
- Buttler Danuta. 2001. *Polski dowcip językowy*. Warszawa: PWN.
- Chłosta-Zielonka Joanna. 2014. *Najnowsza proza olsztyńskich twórców. Rekonesans*. „Prace Literaturoznawcze” nr 1: 229–239.
- Chodowiec Tadeusz. *Od zachwytu do odrazy. Gry językowe jako strategia w konstruowaniu pseudonimów autorów blogów oraz tytułów blogów – wybrane przykłady*. W: https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/15616/Tomasz_Chodowiec_Od_zachwytu_do_odrazy.pdf?sequence=1 [Dostęp 26 V 2020].
- Chojnowski Zbigniew. 2002. *Tamara Boldak-Janowska. Rzeczy uprzyjemniające. Utopia*. W: https://wyborcza.pl/1,81826,7928538,Tamara_Boldak_Janowska__Rzeczy_uprzyjemniajace__Utopia.html [Dostęp 20 X 2018].
- Chrzanowska-Kluczevska Elżbieta. 1997. „Gry językowe” w teoriach naukowych. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. Warszawa: Energeia: 9-16.
- Czaja Dariusz. 2005. *Anatomia duszy: figury wyobraźni i gry językowe*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Darska Bernadetta. 2006. *Ucieczki i powroty. Obrazy rzeczywistości w prozie najnowszej*. Olsztyn: Wydawnictwo Portret.
- Drabik Beata. 2010. *Językowe rytuały tworzenia więzi interpersonalnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Dybalska Renata, Kępa-Figura Danuta, Nowak Paweł. 2004. *Przemoc w języku mediów? Analiza semantyczna i pragmatyczna audycji radiowych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Filip Grażyna. 2003. *Gry językowe Jana Lama*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

- Geier Manfred. 2000. *Gra językowa filozofów: od Parmenidesa do Wittgensteina*. Przekł. Sidorek J. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Genette Gerard. 1996. *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*. Przekł. Milecki A. W: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. Red. Markiewicz H. Kraków: Wydawnictwo Literackie: 26-49.
- Głowiński Michał. 1999. *Podręczny słownik terminów literackich*. Warszawa: Wydawnictwo „Open”.
- Goral Agnieszka. 2015. *Analiza wstępna neologizmów semantycznych w powieści „Rzeczy uprzyjemniające. Utopia” T. Bołdak-Janowskiej*. W: *Droga ku wzajemności*. Red. Pańkow E., Apanowicz W. i in. Mińsk: Wydawnictwo BudMedyjaPrajekt: 49–53.
- Goral Agnieszka. 2015a. *Neologizmy autorskie w powieści „Rzeczy uprzyjemniające. Utopia” T. Bołdak-Janowskiej*. „Studia Wschodniosłowiańskie” nr 15: 299-313.
- Goral Agnieszka. 2020. *Elementy poetyki ludowej w powieści „Rzeczy uprzyjemniające. Utopia” T. Bołdak-Janowskiej*. „Studia Interkulturowe Europy Środkowo-Wschodniej” nr 13: 182-196.
- Grochowski Maciej. 1982. *Zarys leksykologii i leksykografii: zagadnienia synchroniczne*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Guz Bartłomiej. 2001. *Język wchodzi w grę – o grach językowych na przykładzie sloganów reklamowych, nagłówków prasowych i tekstów graffiti*. „Poradnik Językowy” nr 10: 9- 20.
- Huizinga Johan. 1998. *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*. Przeł. Kurecka M., Wirpsza W. Warszawa: Czytelnik.
- Jakitowicz Maria, Moczkoan Rafał. 2001. *Gra z czytelnikiem: między konwencją a strategią*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
- Jarzębski Jerzy. 1977. *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literackich*. W: *Problemy odbiorcy i odbioru*. Red. Bujnicki T., Sławiński J. Wrocław: Ossolineum: 23-46.
- Jędrzejko Ewa. 1997. *Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych*. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. Warszawa: Energeia: 65-76.
- Jędrzejko Ewa, Żydek-Bednarczuk Urszula. 1997. *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej*. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. Warszawa: Energeia: 121-127.
- Keĵa-Figura Danuta. 2007. *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*. W: *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (POLYSLAV)*. Bd. 10. Hrsg. Brehmer B., Ždanova V., Zimny R. München: Verlag Otto Sagner.
- Keĵa-Figura Danuta. 2009. *Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej – semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów*. „Prace Językoznawcze” nr 11: 95-114.
- Keĵa-Figura Danuta. 2015. *Gry językowe w przekazie medialnym — interakcja dla mas*. W: *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej*. Red. Karwatowska M., Litwiński R., Siwiec A. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej: 112-134.
- Keĵa-Figura Danuta. 2018. *Gry językowe w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych jako przejaw fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej*. «Медиалингвистика» № 5 (3): 366–379.
- Łuc Izabela. 2010. *Współczesne gry komunikacyjnojęzykowe*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Maruszewska Ewa. 2007. *Gry językowe w piosenkach Agnieszki Osieckiej*. „Studia i Materiały Polonistyczne” nr 7: 217-228.
- Mazurek Halina. 2002. *Teatr, życie, gra: studia o pisarstwie dramaturgicznym Nikołaja Kolady*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

- Mędrzak Joanna. 2011. *Gry językowe w polskich dowcipach*. Praca doktorska. Katowice: Uniwersytet Śląski.
- Mięsowska Lidia. 2007. *Gra-nie w postmodernizm: dramaturgia rosyjska na przełomie XX i XXI wieku*. Katowice: Oficyna Wydawnicza WW.
- Niesporek-Szamburska Bernadeta. 2010. *Dziecięce zabawy językiem a gry językowe w poezji dla dzieci*. W: *Dziecko, język, tekst*. Red. Niesporek-Szamburska B., Wójcik-Dudek M. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego: 230-244.
- Ogonowska Agnieszka, Skowronek Bogusław. 2007. *Gry językowe w tytułach książek religijnych (na wybranych przykładach)*. W: *Język. Religia. Tożsamość*. Głogów: Uniwersytet Szczeciński: 65-79.
- Okulska Inez. 2011. *Język (wy)grywa. Gry językowe poezji Andrzeja Sosnowskiego w przekładzie*. „Kwartalnik Językoznawczy” nr 11: 33-69.
- Piotrowski Łukasz. 2014. *Stylizacja jako rodzaj gry językowej w polskich reklamach z rosyjskim tłem*. „Slavia Orientalis” nr 2: 307-316.
- Potapenko Lilia. 2015. *Gra słów w Listach Antoniego Czechowa czynnikiem tekstotwórczym*. «Актуальні питання іноземної філології» № 3: 129-134.
- Rasiński Lotar. 2009. „Reguły” i „gry” świata społecznego – Wittgenstein, de Saussure i zwrot lingwistyczny w filozofii społecznej. W: *Język, dyskurs, społeczeństwo. Zwrot lingwistyczny w filozofii społecznej*. Red. Rasiński L. Warszawa: PWN: 7-27.
- Red. 2010. *T. Bołdak-Janowska: „Rzeczy uprzyjemniające. Utopia”*. „Gazeta Wyborcza” z 24.05.
- Rozbicki Bartosz. 2010. *Gadamer i Wittgenstein: o prawdzie jako grze*. „Czasopismo Filozoficzne” nr 6: 33-49.
- Rzemykowska Anna. 2005. *O tłumaczeniu komizmu językowego na przykładzie polskich przekładów gier językowych w „Winnie-the-Pooh in the House at Pooh Corner” A.A. Milne’a*. „Rocznik Przekładoznawczy” nr 1: 75-84.
- Sojka Joanna. 2011. *Frazeologiczne gry językowe we współczesnych polskich tekstach kabaretowych*. „Poradnik Językowy” nr 10: 60-74.
- Sokólska Urszula. 2013. *Niedopowiedzenie i wieloznaczność jako element strategiczny poetyckiej gry językowej w polskiej poezji przełomu wieków*. „Poradnik Językowy” nr 5: 18-28.
- Świerkocki Maciej. 1997. *Postmodernizm – paradygmat nowej kultury*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szczerbowski Tadeusz. 1998. *Gry językowe w przekładach „Ulissesa” Jamesa Joyce’a*. Kraków: Instytut.
- Szczerbowski Tadeusz. 1994. *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*. Kraków: PAN.
- Szysko Urszula. 2000. *Gry językowe w sloganach reklamowych*. „Język Polski” R. LXXX, z. 3-4: 228-323.
- Wittgenstein Ludwig. 2004. *Dociekania filozoficzne*. Przekł. Wolniewicz B. Warszawa: PWN.
- Wojtak Maria. 2004. *Gatunki prasowe*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Wołos Marta. 2002. *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Gerd Vonderach, 1990. *Gry językowe, opowieści i rzeczywistość kulturowa*. Tłum. Klen-tak-Zabłocka M. Toruń: Uniwersytet Mikołaja Kopernika
- Zarębski Tomasz. 2010. *O pojęciu języka i roli reguł u późnego Wittgensteina*. „Cavell versus Pole. Principia” nr 54: 49-66.

