

JOLANTA KLIMEK-GRĄDZKA*

KATOLICKI UNIWERSYTET LUBELSKI JANA PAWŁA II

Hazard i hazardzista w historii języka polskiego

Słowa kluczowe: historia języka polskiego, historia słownictwa, leksykologia, semantyka.

doi: <https://doi.org/10.31286/JP.00156>

„Tak jak na przełomie XIX i XX wieku zapanowała na świecie era nerwic, tak na przełomie XX i XXI stulecia króluje era uzależnień” – to zdanie otwierające artykuł *Obsesja nałogu* ks. Arkadiusza Olczyka (2017: 173). Teza i tytuł cytowanego opracowania stanowią asumpt do badań nad interesującą mnie leksyką hazardową. Ich celem nie jest jednak weryfikacja prawdziwości zgłoszonych przez teologa tez, zwłaszcza że z nałogami ludzie walczą już od stuleci, lecz wypełnienie luki co do historycznego stanu wiedzy o tej sferze aktywności (w tym jej wartościowania i postrzegania), a także stworzenie pola do dalszych studiów. Temat hazardu jako zjawiska obecnego w leksykonach i literaturze specjalistycznej wart jest podjęcia także ze względów historycznych, kulturowych i społecznych. Choć A. Olczyk (2017: 173) twierdzi, że w ostatnich dekadach „coraz więcej naszych zachowań przybiera charakter nałogowy, a zatem chorobowy”, warto pamiętać, że same uzależnienia behawioralne istnieją od dawna. Dowody na to odnajdujemy już w przekazach średniowiecznych, kiedy „szachy, kości, gałki, warcaby, karty cieszyły się dużą popularnością [...], nierzadko prowadząc do hazardu”, a szachy

stawały się hazardem potępianym przez Kościół. Także pozostałe gry [...] przyjęły się w miastach i na wsi, [i stały] się tak powszechną rozrywką, że były potępiane przez ustawodawstwo świeckie i kościelne, jeśli tylko wykraczały poza ramy zabawy (Korczak 2006: 72–73; por. Bubczyk 2003).

Obfitość, a także chronologiczne, gatunkowe i stylistyczne zróżnicowanie źródeł, w których podejmowany jest interesujący mnie temat, a więc m.in. słowniki polszczyzny ogólnej (dawnej i współczesnej), teksty prawne (patenty, ustawy i akty), podręczniki dla graczy, powieści obyczajowe, teksty prasowe, wreszcie witryny internetowe prowadzone przez graczy, pozwalają na szerokie i wieloaspektowe ujęcie problematyki hazardu. Tym samym możliwe staje się nie tylko wypełnienie luki w badaniach lingwistycznych, ale także wpisanie językowo ujmowanego hazardu w nurt badań interdyscyplinarnych. Problematyką hazardu już od pewnego

* jolanta.klimek-gradzka@kul.pl; ORCID: 0000-0002-6289-5634

czasu zajmują się psychologia i prawo, więc literatura przedmiotu jest w tych dyscyplinach obfita, brakuje natomiast większych opracowań językoznawczych, choć tak z leksykalnego, jak i socjolingwistycznego punktu widzenia temat wart jest podjęcia. Inspirująca jest też uwaga zgłoszona przez prawniczkę, wedle której należy podkreślić, „że niejednokrotnie zachodzą istotne różnice pomiędzy znaczeniem, jakie przypisuje się pojęciom *hazardu* i *gier hazardowych* w językach powszechnych, na gruncie nauk humanistycznych i społecznych oraz w językach prawnych” (Duda-Hyz 2019: 22). Podejmowane przeze mnie studia nad leksyką hazardową, traktowaną jako słownictwo nazywające m.in. aktywność ludzką, gry, graczy, miejsca, w których się gra, mają również stanowić nawiązanie do starszych prac poświęconych pokrewnej tematyce, takich jak np.: *Polska terminologia szachowa* Adama Kleczkowskiego (1946), *Ze staropolskiej terminologii ludycznej*: szachy Marii Karpluk (1980), *Słownictwo i frazeologia życia towarzyskiego w polskiej leksykografii XX wieku* Anny Piotrowicz (2004) czy *O nazwach rozrywek umysłowych w polszczyźnie* Bogusława Nowowiejskiego (2013).

Badania nad słownictwem hazardowym warto rozpocząć od dziejów pojęcia *hazard* i zogniskowanej wokół niego siatki leksykalnej obejmującej nazwy tej aktywności i osób ją podejmujących – taki jest też cel artykułu. Na potrzeby opracowania eksploracji poddałam następujące leksykony języka polskiego: DSM, ESXVII, L, NWD, PSWP, SJPDoR, SJPDun, SK, SPXVI, SStp, SW, SWil i WSJP PAN. Pomocniczo wykorzystałam także źródła historyczne, dokumentujące znaczenia i ujawniające społeczne i urzędowe reakcje na hazard, korpusy języka polskiego, SPJS, SWO, *Księgę przysłów, przypowieści i wyrażeń przysłowiowych polskich* Samuela Adalberga (1889–1894) oraz aplikacje HASK (zob. Pęzik 2013) i Słowosieć (zob. Piasecki i in. 2018).

Rzykownicy i nieuczciwie Polacy grali w karty już w średniowieczu, czego potwierdzeniem są notowane w SStp leksemy: *kostarz* ‘gracz w kości’, *kostera*, *kostyra* ‘gracz w kości, szuler, aleator’. Już wówczas ta forma aktywności społecznej¹, nienazywana jednak *hazardem*, postrzegana była negatywnie, czego świadectwem jest cytat z *Kazań gnieźnieńskich*: „Sz nesktorego szyna słodzeg byua, kostarsz y pyganicza” (za: SPJS), w którym *kostarz* wymieniony jest obok *łodzieja* i *pijanicy* (SPXVI), a także benedyktyńska notka z 1431 roku:

Quibus prohibetur sancta Communio [...]. Lusoribus taxillorum, pylecznikom, cuglorzom [przekreślone], costarzom *aleatoribus scacorum pro pecunia*, scrzypczom, pysszczom, gączczom *ioculatoribus*, cuglorzom *in arte demoniorum*² (za: Brückner 1895: 35).

O tym, jak istotna była ta rozrywka, świadczyć może rozrastająca się siatka leksykalna obejmująca kolokacje leksemu *karta* ‘karta do gry’, którą dokumentuje SPXVI (m.in.: *falszować karty*, *karta fałszywa*, *w karty ogolić*, *kartą przerzucić*). Choć słownik nie notuje samego *hazardu*, to redaktorzy używają tego leksemu do definiowania haseł nazywających:

1 SPJS ujmuje leksem *igra* ‘gra hazardowa’ w dziale: 2.4 ŻYCIE SPOŁECZNE (inne w tej kategorii to m.in.: ORGANIZACJA SPOŁECZEŃSTWA; RODZINA. RÓD; KONTAKTY SPOŁECZNE. ZDARZENIA. OBYCZAJE; JĘZYK; PRACA).

2 „Komunia Święta jest zabroniona [...] grającym w karty zespołowo, pilecznikom, kuglarzom [przekreślone], kostarzom grającym w kości dla pieniędzy, skrzypkom, piszczom, gączczom *blaznom*, kuglarzom *w sztukach diabelskich*”.

(1) grających: *igracz* ‘ten, który uprawia grę hazardową lub hultaj, psotnik, figlarz’; *kostera* ‘nałogowy gracz w gry hazardowe (kości lub karty); oszukujący w grze’, ‘oszust’; *kostarz* ‘nałogowy gracz w gry hazardowe (kości lub karty); oszukujący w grze’; *kosternik* ‘nałogowy gracz w gry hazardowe (kości lub karty); oszukujący w grze’;

(2) grę: *igra* ‘zabawa, rozrywka, także gra sportowa, towarzyska a. gra o pieniądze, hazardowa’; *kosterstwo* ‘nałogowe uprawianie gier hazardowych’, *kosterka*;

(3) granie: *kostyrować* ‘grać hazardowo w kości’.

Warto też zaznaczyć, że w definicjach leksemów pojawiać się zaczynają elementy dodatkowo wartościujące granie i poszerzające je o asocjacje: z uzależnieniem (*gra nałogowa*, *nałogowe uprawianie gier*, *grać nałogowo*) i motywacją (*oszukujący w grze*). Materiał źródłowy uzasadnia taką interpretację, Marcin Bielski pisze np.: „Waruy sie towarzystwa złego, zazdrofciwego rospuftnego, igraczków, wragaczków, gniewliwych á nieumiałych”, Jan Kochanowski: „A Cóż czyni? piiiańtwo zbytnie zdrowiu fzkodźi/ Grá téz częfciéy z vtrátą/ niż z zyłkiem przychodzi”, Bartłomiej Groicki zaś: „Perfony záfy nie ośiádłe/ lekkie/ iáko fá gracze/ kofterowie/ pijánice/ márnotrawcy [...] máiá być Areftowáne” (SPXVI). Warto tu zwrócić uwagę na wypełniony nazwami deprecjatywnymi kontekst *gracza* i *kostery*: *pijanica*, *marnotrawca*, *strata*, *urągacz*, *zazdrość*, *rozpusta*, który – jak pokażę dalej – pozostaje aktualny do dzisiaj.

Warto przyrzeć się bliżej także *nałogowi*, który przywołany został w definiensie *kostarza* czy *kosternika*. Leksem *nałóg* znany był XVI-wiecznej polszczyźnie w nienacechowanym sensie ‘zakorzenione przyzwyczajanie, zwyczaj, nawyk’ (SPXVI), tak też do początku XIX wieku – jeszcze Linde (L) definiuje go jako ‘zwyczaj’. Zmiana nastąpiła dopiero w późniejszym czasie, tak że SWil dokumentuje deprecjonujące znaczenie *nałogu* ‘zwyczaj, przywyknienie do czego przez częste powtarzanie szczególniej do tego, co jest niepotrzebne, szkodliwe lub wadliwe’, co przetrwało w kolejnym stuleciu: ‘wciągnięcie ś., nałożenie ś. do czego, przyzwyczajanie, szczeg. złe a. niepotrzebne’ (SW; podobnie SJPDor w 2. znaczeniu), a następnie zostało doprecyzowane: ‘szkodliwy dla zdrowia, zły nawyk’ (SJPDor), ‘silne przyzwyczajanie, zmuszające do regularnego zażywania szkodliwej dla zdrowia substancji’ (z synonimem: *uzależnienie*) i ‘żart. silne, ale nieszkodliwe przyzwyczajanie’ (WSJP PAN), co zbliża nas do *hazardu* traktowanego jako jedna z form uzależnienia behawioralnego.

SK także nie notuje samego leksemu *hazard*. Występują w nim natomiast odnoszące się do desygnatu apelatywy *kartownik* ‘aleator’, *kostera* ‘ts.’³ i liczne oparte na tym ostatnim jednostki jedno- i wielowyrazowe: *kosterów miejsce*, *schadzka*, *kosterski*, *kosterstwo*, *kosteruię*, sygnujące czynność i świadczące o istnieniu miejsc spotkań *kosterów* – namiastek (lub odpowiedników) późniejszych domów gry.

Hazard jako jednostka leksykalna – w wariantach fonetycznych *hazard*, *azard*, *azard* – pojawia się w XVII stuleciu. ESXVII poświadcza, zapożyczony z arabskiego (gdzie *az-zahr* znaczy ‘kostka’ lub ‘gra w kości’) za francuskim pośrednictwem, leksem *hazard* w dwóch znaczeniach: ‘zдание się na przypadek, ryzyko’ i ‘narażanie (się) na niebezpieczeństwo, szkodę’. Obydwa sensy zbliżają do współczesnego nam definiowania *hazardu*, nie wykazują jednak

3 <https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/29163/edition/26326/content> (dostęp: 1 lipca 2023).

bezpośredniego/jednoznacznego związku z (nałogową) grą w karty czy kości, a także znanego z epoki wcześniejszej negatywnego wartościowania graczy, por.: z listów Jana III Sobieskiego do Marysieńki (1665–1683): „List ten że się na wielki posyła hazard, dlatego nie może się pisać, tylko to, co może być wszystkim wiadomo” czy pamiętników Krzysztofa Zawiszy (1715–1717): „Strzelił do niego jp. Tołokoński, a jam z wielkim azardem moim psy i charty łomiącego tasakiem przebił”⁴. Traktowanie hazardu w kategoriach przypadku, działania losowego, znajduje potwierdzenie również w NWD, który wymienia polskie odpowiedniki francuskiego *hasard/hazard: przypadek, trafunek, szczęście, traf* dla francuskiego sensu ‘cas fortuit’, oraz *szczęście, los, niebezpieczeństwo* dla ‘danger, risque’.

Choć w XVII-wiecznej polszczyźnie wciąż nie ma słowa *hazard* na określenie ryzykownej gry w karty czy kości, to jak pokazują źródła, jednoznacznie negatywnie oceniana jest ta ludzka aktywność ukrywająca się pod wymienionymi wcześniej, a przez stulecia niezmiennymi, leksemami *kostera, szuler* itd. NWD w *szulerze* widzi odpowiednik francuskiego *tricheur* i definiuje synonimicznie jako *oszusta, filuta*⁵, nie ogranicza jednak sfery jego działania do gier karcianych. Dowodów na negatywne postrzeganie graczy dostarczają m.in. *Króla Władysława IV artykuły dla artylerii* (datowane 6 stycznia 1634), które także umieszczają ten nałóg w grupie innych uzależnień. Jak pisze Jan Ptak (2018: 66), żołnierzom artylerii

zabronione [...] było odwiedzanie miejsc, gdzie w kostki grywają albo w karty i rozmaici hultaje, kosterowie, pijacy schadzają się, u których ani bojaźni bożej, ani o żadnej nie słyhać cności i poczciwości [wyróżnienie – J.K.-G.].

Powracają tu trzy znane już ze średniowiecza nazwy sytuujące się w polu tematycznym MORALNOŚĆ: *kostera, hultaj*, bądź CECHY CZŁOWIEKA WARUNKUJĄCE DZIAŁANIE: *pijak* (SPJS), co jest dowodem niezmienności tak ludzkich przywar fizycznych i psychicznych, jak i ich społecznego wartościowania.

W *Fircyku w zalotach* Franciszek Zabłocki (1781: 42–43) przedstawia negatywne postrzeganie gry obliczonej na zysk:

[Aryst] Dla boga, Starościcu! czy też to iest ładnie,
Ze podła gry namiętność tyle tobą władnie?
Dobra gra dla zabawy; takiey gry nie ganię.
Grać dla zysku? choć złe iest, lepsze próżnowanie (akt 2, sc. 1).

W satyrycznym tekście z końca XVIII wieku *Dzwon staropolskiej fabryki* Józef Tomaszewski (1791: 16) wśród niechlubnych przyjaciół prawnika wymienia „nie odstępnę towarzystwo Jurysty, to iest Xiędza, Doktora, Kupca, bankruta, lichwiarza, szulera, żyda i nierządną niewiaścę”; co kolejny już raz dostarcza wniosków natury socjologicznej.

⁴ Materiał zaczerpnięty z *Elektronicznego korpusu tekstów polskich z XVII i XVIII wieku (do 1772 r.)*.

⁵ Ten jeszcze w swil w znaczeniu ‘krętacz, matacz’.

W XIX wieku pojawia się już forma *hazard* ze zmodyfikowanym nagłosem – L podaje wprawdzie hasło wokaliczne *azard*, lecz odsyła z niego do *hazard*, a to definiuje jako ‘przypadek, los’, w gnieździe wymieniając też formy *hazardować*, *azardować*, *hazardowny*, *azardowny*, *hazardowność*, *hazardowanie*, *puszczenie na hazard*. Leksykon notuje również nazwy osób parających się nieuczciwą grą w kości, lecz nie wskazuje powinowactwa znaczeniowego z *hazardem* ‘nałogową, ryzykowną grą’: *gracz*, *kostera*, *kostyra*, *kosternik*, *kosterka* ‘szuler w kostki’, *kostero-wać*, *kostyrować* ‘szulerować’, *kosterski* ‘szulerski’, *kosterstwo*, *kostyrstwo* ‘szulerstwo’. Pośrednio L dostarcza dowodów na negatywne postrzeganie gier, w których stawką są pieniądze: *Między graczami dyabeł pieniądze bierze; Gracz cudzego pragnąc, swe traci, i komu chce szkodę nieść, niesie ją sam do swego domu; Jeśli ociec kostyra; takiż się syn bierze*. W hasło *gra* jako przykład użycia L podaje *gry hazardowne* i cytat ilustrujący zbliżanie się do sensu dzisiejszego *hazardu*: *Wdał się w grę, która mu była rozrywką, ale potym zamieniła się w passyą, czy w hasło passya: Zaprawiłeś mię do kart; ta ochota stała mi się passyą, przemieniła się w naturę*. Dodajmy, że *passya* to u Lindego ‘namiętność’, skąd też *passyonat* jako ‘zapalczywy, gorączka, osa’. *Szulerem* jest zaś w L ‘grą, osobliwie hazardowną bawiący się, gracz nienasycony, kostera’ – to kolejny krok ku postrzeganiu *gry hazardow(n)ej* jako uzależnienia. Leksemowi *szuler* towarzyszy *szulerka* w dwóch znaczeniach: ‘grą się obierająca’ i ‘ustawiczne grywanie, kosterstwo’ (L).

Sięgnąwszy do XIX-wiecznych tekstów historycznych, odnajdziemy cytaty ilustrujące społeczne postrzeganie gier i wartościowanie grających. W *Przepisie powinności, porządku i karności dla Wojska Polskiego* Ignacego Zajączka (1815: 9–10) pod adresem pułkownika pada zalecenie:

Powinnością iest iego, Officerów sprawowania się Listę ściśle i sprawiedliwie utrzymywać, wszelkiego rodzaju nieprzyzwoitości, mianowicie gry hazardownéy, pianaństwa i zbytków nie dopuszczać.

W tym samym źródle wyodrębniony został paragraf *Gry hazardowne i szulerstwo*, w którym czytamy, że:

Wszelki rodzaj gry hazardownéy chociażby naytańszéy, surowo iest zakazany, w koszarach, obozie, i na kwaterach. Zachowanie tego nakazu prócz bacności każdego przełożonego nad młodszym, szczególnemu dozorowi Półkownika poleca się.

Każdy Officer lub Podoficer, któryby ograł swego podległego; nie tylko ścisłym aresztem karany będzie, a pieniądze odebrane i na dzieci żołnierskie obrócone bydź mają, ale za częstszym popełnieniem tego przestępstwa, Officer oddaleniem ze służby, a Podoficer degradowaniem kárany zostanie.

Każdy przy grze postrzeżony Podoficer lub Żołnierz, będzie wystawiony w koszarach lub obozie przez godzinę z napisem *Szuler* na furażerce; pieniądze zaś, w grze zabrane, na dzieci Żołnierskie obróconemi zostaną (Zajączek 1815: 56–57).

Świadectwem powszechności gier i obaw, jakie rodziła, są także wybrzmiewające w listach-instrukcjach do synów Stanisława Jana Jabłonowskiego czy Wacława Rzewuskiego napomnienia

i groźby: „gier [...] wszelakich o pieniądze ojcowskim zakazuję rozkazaniem”, „w biliarach wielu jest oszustów, którzy na to czuwają, aby oszukiwali młódz, ogrywali i napastowali” (za: Żołądź-Strzelczyk 2020: 187). W XIX wieku dostrzegalny jest nie tylko związek grania w karty i kości z towarzyszącymi temu emocjami, co skutkuje stałym i niedającym się powstrzymać graniem, ale pojawiają się też ostrzeżenia przed szkodami innego typu. W kolejnym stuleciu powiązanie czynności i towarzyszącej mu emocji stanie się podstawą traktowania hazardu jako nałogu i uzależnienia.

DSM w definicji dwóch niemieckich hasel posługuje się połączeniami dotychczas nienotowanymi przez leksykografów: *gra hazardowna* przy haśle *glücksspiel* i *gracz hazardowny* przy *glücksspieler* i są to zasadniczo pierwsze notacje takich kolokacji.

Oboczne postaci leksemu *azard* i *hazard* notuje Swil i przytacza jego cztery definicje: ‘przy-padek, traf, los’, ‘niebezpieczeństwo’, ‘męstwo, odwaga, z narażeniem się na los, na niepewność wypadku’, ‘w grze, zwanj ćwikiem, zakryte karty’. Poświadcza także rozbudowaną już siatkę leksemów opartych na podstawie *azard-/hazard-* w pierwszych trzech sensach (najczęściej powtarza się sem ‘związany z niebezpieczeństwem, ryzykiem’): *hazardowanie*, *azardowny/hazardowny*, *azardować/hazardować*. Formy pokrewne fundują swoje znaczenie na prymarnym znaczeniu podstawy (*h*)*azard-*, i tak np. *azardować* to ‘stawić na los, ryzykować; puścić na los, na ryzyko, na niepewne’, *azardować się* ‘wystawiać się, narażać się na przypadki’. Ciekawe, że tylko w wypadku przymiotnika *azardowny/hazardowny* pojawia się informacja o niebezpieczeństwie jako konsekwencji uprawiania (*h*)*azardu*: ‘narażający się na niebezpieczeństwo, ważący na los, na chybi-trafi’ i ‘ryzykowny, niepewny, niebezpieczny’ (Swil).

Poszukiwanie synonimów i równoznaczników nazw osób parających się hazardem w Swil przynosi listę zbliżoną do notowanej we wcześniej wymienionych okresach (i słownikach): *szuler*, *szulerek* ‘gra, osobiwie hazardowną się bawiący człowiek, gracz nienasycony, koster’, *szulerka* ‘kobięta bawiąca się grą, osobiwie hazardowną, koster’. Pośrednio do gier hazardowych odsyłają także znaczenia leksemów nazywających osoby grające, gdzie synonimami leksemu *szuler* są: *koster*, *kosternik*, *kosternica* ‘gracz, szuler, grający w kostki i w ogólności lubiący grę jakakolwiek’, jak również nazwy czynności, którym poddaje się lub podlega *szuler*: *kosterować*, *kosterowanie*, *kosterstwo*, *szulerka*, *szulerja*, *szulerstwo*, *szulerować*, i nazwy cech: *kosterski*, *szulerski*, oraz nazwa miejsca, w którym uprawia się *szulerkę* i *kosterstwo*: *szulernia*. Swil notuje też *kasyno* w czterech znaczeniach, na które warto zwrócić uwagę: ‘wiejski dom’, ‘dom gry we Florencji’, ‘zabawa publiczna, wieczór z tańcami’, ‘pewien rodzaj gry w karty’.

SWO poświadcza zawężone już znaczenie rzeczownika *hazard* (‘ślepy los, przypadek, traf; próbowanie szczęścia przez czyny nieobliczone, lecz zależne od ślepego losu’), czasownik *hazardować* (‘odważyć się, stawić na los szczęścia, ryzykować’) i znane już z DSM połączenie *hazardowna gra* w znaczeniu ‘gra losowa, ryzykowna, niepewna’. Trudno jednak przypuszczać, by oddawano się tym grom w *kasynie* rozumianym jako ‘rodzaj resursy, miejsce zebrań i zabaw publicznych’ (SWO).

Jak widać, formacje oparte na rdzeniu *hazard-* stanowią w XIX wieku wciąż jeszcze zdecydowaną mniejszość wśród wszystkich fundujących leksemu bazujące na grze jako ryzykownej rozrywce. Sensy jej dotyczące – niebezpieczeństwo, brak kontroli, długotrwałość – skupiają

się zaś głównie w rodzinie wyrazowej *szuler* i *koster*. Do nich także, jednocześnie dokumentując społeczne postrzeganie gier, odsyłają dawne przysłowia, np. notowane przez S. Adalberga (1889–1894: 157, 200): *Bogatego gracza a starego trębacza trudno znaleźć; Między graczami diabeł pieniądze bierze; Najlepszy gracz, największy łotr; Niema nic świętego dla gracza; Nie sztuka grać, ale przestać; Kto rad gra w karty, ma łeb odarty; W kartach niema brata; Karta wygrana – pokusa szatana*. Nietrudno dostrzec, że w wielu echem powraca Owidiuszowa przestroga *Ne perdidit, non cessat perdere lusor* (By nie stracić, gracz nie przestaje tracić), którą i dzisiaj bagatelizują nałogowi gracze, czego dowodem mogą być wciąż znane i używane przysłowia łączące niepowodzenie w życiu prywatnym z powodzeniem w kartach: *Kto ma szczęście w kartach, nie ma szczęścia w miłości* (WSJP PAN).

Wiek XX przynosi znaczny wzrost popularności hazardu jako rozrywki – w ślad za tym idą przemiany słownictwa nazywającego tak samą czynność, osoby zajmujące się nią, jak i miejsce, w którym doświadcza się rozrywek niebezpiecznych i ryzykownych. SW formę *azard* (i pochodne derywaty: *azardować*, *azardownie*, *azardowny*, *azardownik*, *azardzista*) uznaje już za mało używaną (oznacza krzyżykiem) i odsyła do formy *hazard*. Tej przypisuje już pięć znaczeń: ‘przypadek, traf, los, szczęście’, ‘niebezpieczeństwo, niepewne ryzyko, niepewność’, ‘hazardowanie ś., hazardowność, męstwo, odwaga z narażeniem ś., zapal niebezpieczny, ryzykowność, ryzykowanie, także jako środowiskowo używane’, *gm.* ‘gra o guziki’ oraz zawężone do użycia karcianego (w grze w ćwika) ‘cztery karty zostawione na stole, które wziąć można na ćwika a. na pomoc’. Formacje pochodne: *hazardować* (*się*), *hazardowanie się*, *hazardownie*, *hazardownik*, *hazardzista* (obok rzadkich *azardownik*, *azardzista*), *hazardowność*, *hazardowny* (*azardowny*) wciąż pozostają w związku z głównymi znaczeniami *hazardu*. SW jako pierwszy notuje rzeczowniki osobowe od *hazard*, wykonawcę czynności hazardu: *hazardownik* i *hazardzista*, przy czym drugi rzeczownik jest traktowany jako synonim odsyłający do pierwszego. Obydwa używane są w znaczeniu ‘ten, co hazarduje; ten, co hazarduje ś.’. Pojawia się także *hazardowa gra* jako element definicji innych leksemów z pola GRA, np.:

kęzlewa (w hazardownych grach w karty, jak w faraonie i sztosie) ‘załamanie po raz trzeci wygranej karty, wygrywającej w razie trafienia 15 razy pierwotną stawkę’;

krebs ‘gra hazardowna w kości’;

krupier ‘pomocnik bankiera w publicznych domach gry hazardowej’.

SW zawiera także leksemy dowodzące istnienia już w powszechnej świadomości różnicy między grami hazardowymi i niehazardowymi, por.: przy haśle *komersowy* ‘gry komersowe, a. komercyjna, komersyjna = gra karciana mająca kozerę, niehazardowa, towarzyska’. Gry hazardowe to niezmiennie domena *kostery* ‘namiętny gracz w kostki; gracz, szuler’ i *szulera* ‘gracz namiętny, oddający ś. grom hazardowym i oszukujący w grze’, którym pola ustępuje *kostarz*, traktowany już jako wyraz „staropolski”.

Sporą grupę leksemów znanych z przeszłości dokumentuje SJPDoR, choć większość z nich opatruje kwalifikatorem *przestarzały*, tak przy: *hazardownie*, *hazardownik*, *hazardowność*,

hazardowny. Z kwalifikatorem *rzadki* zostały podane słowa: *hazardować* ‘uprawiać hazard, grę hazardową’ i *hazardziarz* ‘ten, kto uprawia hazard; hazardzista’. Sam *hazard* w SJPdOr definiowany jest w sposób zbliżony do dotychczasowego, lecz pewnym *novum* świadczącym o stopniowym zawężaniu znaczenia jest odniesienie do gier: ‘ryzykowne przedsięwzięcie, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku; narażanie się na niebezpieczeństwo, ryzykowanie, hazardowanie; gra hazardowa’. Choć widoczna jest modyfikacja znaczenia, wciąż jeszcze dalecy jesteśmy od współczesnego nam sensu leksemu *hazard*. W SJPdOr ‘nałogowy gracz w gry hazardowe (szczególnie w karty), oszukujący w grze’ to nadal *szuler* – co uzasadniają wymienione w dokumentacji kolokacje: *szuler namiętny*, *szuler na wielką skalę*. Aktualne w połowie XX wieku są natomiast formy: *hazardowanie*, *hazardowo*, *hazardzik* i *hazardzista*. Ostatnia w znaczeniu ‘hazardowy gracz, człowiek podejmujący ryzykowne, niebezpieczne przedsięwzięcia, uprawiający hazard’, *de facto* więc *szuler* to hazardzista-oszust. *Kostereę*, znanego od średniowiecza, SJPdOr także notuje, lecz w znaczeniu ‘ryba kostnoszkieletowa’, w dalszej kolejności dopiero i z kwalifikatorem *dawny* jako ‘człowiek namiętnie grający w kości lub karty, najczęściej nieuczciwie’ – nie podaje przy tym egzemplifikacji wcześniejszych niż pisma Bolesława Prusa.

Dowodów na dalsze specjalizowanie się znaczenia leksemu *hazard* dostarcza SJPdUn, wyróżniający trzy sensy tego rzeczownika: ‘niebezpieczne przedsięwzięcie, którego wynik jest wątpliwy i zależny wyłącznie od przypadku, ślepego losu; ryzyko’, ‘gra o pieniądze; gra hazardowa’ i ‘narażanie się na niebezpieczeństwo, brawura, robienie czegoś bez zastanowienia się nad konsekwencjami; ryzykowanie, narażanie się’. Rzeczownik osobowy *hazardzista* odnosi się do dwóch ostatnich znaczeń podstawy: ‘osoba, która podejmuje ryzykowne przedsięwzięcia, lubiąca ryzyko; ryzykant’ i ‘osoba, która nałogowo gra o pieniądze; hazardowy gracz’ – to jednocześnie pierwszy leksykon, który poświadcza skojarzenie hazardu z nałogiem. *Kasyno* wciąż prymarnie oznacza ‘rodzaj klubu przeznaczony dla pewnego kręgu osób, zwłaszcza wojskowych’, wtórnie dopiero ‘lokal, w którym organizowane są gry hazardowe’. W niedługim czasie znaczenie drugorzędne stało się głównym. *Szuler* ogranicza swój zakres do wąskiej grupy ‘nałogowych graczy oszukujących podczas gry’, grających w *szulerniach* (SJPdUn). Hazardziści więc grają w kasynach – ryzykownie, acz uczciwie, szulerzy zaś oszukując, w szulerniach.

Inaczej hazardzistę postrzegają redaktorzy PSWP, w którym *hazardzista*, *hazardziarz* to prymarnie ‘człowiek, który jest nałogowym graczem w grze o pieniądze’, wtórnie zaś ‘osoba, która podejmuje ryzykowne, niebezpieczne przedsięwzięcia, lubi narażać się na niebezpieczeństwo’ – ranga znaczeń układa się odwrotnie niż w SJPdUn. Odpowiednio też *hazard* to przede wszystkim ‘gra o pieniądze, zwykle o dużą stawkę; gra hazardowa’, drugorzędnie natomiast ‘ryzykowne, niebezpieczne przedsięwzięcie’ (PSWP).

Obecnie *hazard* funkcjonuje zasadniczo w dwóch sensach. Słowność definiuje go jako ‘gry pieniężne, w których o wygranej w mniejszym lub większym stopniu decyduje przypadek’ i ‘ryzykowne postępowanie, mogące przynieść znaczne korzyści, ale i wielkie straty’. Zbliżone do tego znaczenia podaje WSJP PAN: ‘różnego rodzaju gry, w których stawką są pieniądze lub przedmioty o dużej wartości i w których o wygranej w dużym stopniu decyduje przypadek’

i 'ryzykowne działanie, którego wynik zależy w dużym stopniu od przypadku'. WSJP PAN jako osobne jednostki wskazuje wyrażenia *miękki* i *twardy hazard*: *miękki hazard* 'ogół gier, w których stawką są stosunkowo niewielkie pieniądze i w których o wygranej przede wszystkim decyduje przypadek', *twardy hazard* 'ogół gier, w których stawką są duże pieniądze i w których o wygranej przede wszystkim decyduje przypadek', a także *hazardoholizm* 'niemożność powstrzymania się od uprawiania hazardu, traktowana jako objaw choroby'. W WSJP PAN osoba pasjonująca się *hazardem* rozumianym jako 'różnego rodzaju gry, w których stawką są pieniądze lub przedmioty o dużej wartości i w których o wygranej w dużym stopniu decyduje przypadek', to nie tylko *hazardzista*, ale także *hazardoholik*. Pierwszy z wymienionych rzeczowników ma dwa znaczenia: 'osoba nałogowo uczestnicząca w różnego rodzaju grach, w których stawką są pieniądze i w których o wygranej w dużym stopniu decyduje przypadek' i 'osoba, która lubi podejmować ryzykowne działania', co może być dowodem na ustabilizowanie się hierarchii znaczeń. Drugi z notowanych przez WSJP PAN leksemów – *hazardoholik* – zdefiniowany został podobnie jak *hazardzista* ('osoba, która nie może powstrzymać się od uprawiania hazardu, co ma niekorzystny wpływ na inne sfery jej życia'), a informacja o destrukcyjnym uzależnieniu została zawarta w strukturze słotwórczej⁶.

Nie można wykluczyć, że wskutek przemian rynku finansowego zwiększy się liczba połączeń z leksemem *hazard* w drugim znaczeniu – 'ryzykowne działanie, którego wynik zależy w dużym stopniu od przypadku' (WSJP PAN). Sygnałem tego mogą być kolokacje: (1) *hazard moralny*, będąca kalką angielskiego *moral hazard* (oficjalny termin to *pokusa nadużycia*) i rozszerzająca się np. do połączeń *hazard moralny banków* (mat. własny), (2) *hazard duchowy* lub *motywacyjny* (z angielskiego *morale hazard*) czy (3) *hazard fizyczny* (por. Dębiec 2008), *hazard polityczny*, *hazard prawny* czy *transformacyjny* (HASK; Pęzik 2013). Ciekawe jednak, że znacznie bardziej rozpowszechnione, zwłaszcza wskutek pandemii, anglojęzyczne *biological hazard* i *biohazard* (uwzględnione w standardzie ANSI Z535) dotychczas nie przybrały na polskim gruncie analogicznej struktury. W miejsce potencjalnego **hazardu biologicznego* czy wprost przeniesionego z angielszczyzny *biohazardu* mamy wciąż zagrożenie *biologiczne*.

Od średniowiecznych kostarzy i szulerów poprzez namiętnych graczy, którzy spotykali się w publicznych domach gry, dochodzimy do współczesnych nam hazardzistów i hazardoholików, którzy w kasynach (tradycyjnych i internetowych) nałogowo uprawiają hazard, tj. grają o duże lub wielkie pieniądze. Mimo zmiany nazwy nie zmienił się zasób semów składających się na znaczenie centralnego dla leksyki hazardowej pojęcia *hazard*: namiętność, zdawanie się na przypadek, skłonność do ryzyka i niebezpieczeństwa. To najprawdopodobniej jest powodem, dla którego *hazard* wykazuje bliskość semantyczną z nazwami innych uzależnień i zachowań uchodzących w naszym kręgu kulturowym za ryzykowne/niebezpieczne. Widoczne jest to też w chmurze, w której z leksemem *hazard* sąsiadują *prostyucja*, *lichwa* czy *narkotyk*:

6 *Hazardoholik* i *hazardoholizm* zostały utworzone na wzór szerzących się złożeń z członami *-oholik* (wyodrębnionym z *alkoholik*), np.: *zakupoholik*, *pracoholik*, *seksoholik*, *wideohulik*, *kawoholik*, *rumoholik* (NJKP), i *-oholizm* (z *alkoholizm*), m.in.: *pracoholizm*, *zakupoholizm*, *randkoholizm*, *internetoholizm*, *technoholizm*, *seksoholizm*, *siecioholizm* (NJKP).

- Bubczyk R. 2003: *Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” LVIII, sectio F, s. 25–33.
- Dębiec M. 2008: *Proces zarządzania ryzykiem w organizacji. Wyniki obserwacji polskich przedsiębiorstw*, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Oeconomica”, nr 222, s. 19–31.
- DSM: K.C. Mrongowiusz, *Dokładny niemiecko-polski słownik*, Gebrüder Bornträger, Königsberg 1854.
- Duda-Hyz M. 2019: *Gry hazardowe zarządzane przez sieć Internet i ich opodatkowanie w prawie polskim oraz innych krajów europejskich*, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II, Lublin.
- Elektroniczny korpus tekstów polskich z XVII i XVIII wieku (do 1772 r.)* (online: <https://korba.edu.pl>, dostęp: 20 marca 2021).
- ESPXVII: *Elektroniczny słownik polszczyzny XVII i XVIII wieku*, red. W. Gruszczyński (online: <https://sxvii.pl>, dostęp: 20 marca 2021).
- Gwiazda M. 2011: *Polak w szponach hazardu*, Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa (online: https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2011/K_064_11.PDF, dostęp: 15 kwietnia 2022).
- Karpluk M. 1980: *Ze staropolskiej terminologii ludycznej: szachy*, „Język Polski” LX, z. 2–3, s. 84–104.
- Kleczkowski A.M. 1946: *Polska terminologia szachowa*, „Język Polski” XXVI, z. 3, s. 78–80.
- Korczak L. 2006: *Wiekі średnie*, [w:] A. Chwalba (red.), *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, s. 23–114.
- L. S.B. Linde, *Słownik języka polskiego*, t. 1–6, W drukarni XX. Pijarów, Warszawa 1807–1810.
- Niewiadomska I. (red.) 2015: *Hazard i inne uzależnienia behawioralne. Doniesienia z badań*, Polska Fundacja Pomocy Humanitarnej „Res Humanae”, Warszawa.
- NKJP: Narodowy Korpus Języka Polskiego (<http://nkjp.pl>, dostęp: 18 czerwca 2022).
- Nowowiejski B. 2013: *O nazwach rozrywek umysłowych w polszczyźnie*, „Białostockie Archiwum Językowe”, nr 13, s. 227–252.
- NWD: P. Danet, *Nowy wielki dykjonarz francuski, łaciński i polski*, W drukarni J.K.Mći: y Rzpłtey Kollegium ww. XX. Schollarum Piarum, Warszawa 1745.
- Olczyk A. 2017: *Obsesja hazardu*, „Studia Gdańskie” XLI, s. 173–184.
- Palacz-Chrisidis A. 2015: *Granie hazardowe młodzieży – badania epidemiologiczne w województwie lubelskim*, [w:] I. Niewiadomska (red.), *Hazard i inne uzależnienia behawioralne. Doniesienia z badań*, Polska Fundacja Pomocy Humanitarnej „Res Humanae”, Warszawa, s. 133–149.
- Pęzik P. 2013: *Paradygmat dystrybucyjny w badaniach frazeologicznych. Powtarzalność, reprodukcja i idiomatyzacja*, [w:] P. Stalmaszczyk (red.), *Metodologie językoznawstwa. Ewolucja języka, ewolucja teorii językoznawczych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Piasecki M., Walkowiak T., Rudnicka E., Bond F. 2018: *Lexical platform – the first step towards user-centred integration of lexical resources*, „Cognitive Studies | Études cognitives”, no. 18, article no. 1811 (online: <https://doi.org/10.11649/cs.1811>, dostęp: 15 kwietnia 2022).
- Piotrowicz A. 2004: *Słownictwo i frazeologia życia towarzyskiego w polskiej leksykografii XX wieku*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań.
- Ptak J. 2018: *Efekty pijaństwa w wojskach polskich podczas dawnych wojen w świetle wybranych narracji*, [w:] A. Niewiński (red.), *Alkohol w wojsku i na wojnie. Z dziejów wojskowości polskiej i powszechnej, Napoleon V, Oświęcim*, s. 57–68.
- PSWP: *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, red. H. Zgólkowa, Kurpisz, Poznań 1994–2005.
- SJPDor: *Słownik języka polskiego*, t. 1–11, red. W. Doroszewski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1958–1969.
- SJPDun: *Słownik współczesnego języka polskiego*, red. B. Dunaj, Wilga, Warszawa 2000.
- SK: *Słownik łacińsko-polski ze skarbu księdza Knapiusza wybrany*, W drukarni J.K.M. Societatis Iesu, Kalisz 1769.
- Słowosieć (online: <http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/>, dostęp: 20 marca 2021).
- SPXVI: *Słownik polszczyzny XVI wieku*, red. M.R. Mayenowa (t. 1–34), K. Mrowcewicz (t. 35–39), t. 1–22, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław–Warszawa–Kraków 1966–1994, t. 23–39, Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 1995–2021.
- SPJS: *Słownik pojęciowy języka staropolskiego*, red. B. Sieradzka-Baziur (online: <https://spjs.ijp.pan.pl/spjs/strona/kartaTytulowa>, dostęp: 20 marca 2021).
- sstp: *Słownik staropolski*, red. S. Urbańczyk, t. 1–9, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław–Warszawa–Kraków 1953–1987, t. 10–11, Instytut Języka Polskiego Polskiej Akademii Nauk, Kraków 1988–2002.

- SW: *Słownik języka polskiego*, t. 1–8, red. J. Karłowicz, A.A. Kryński, W. Niedźwiedzki, nakładem prenumeratorów i Kasy im. Mianowskiego, Warszawa 1898–1923.
- SWil: *Słownik języka polskiego*, t. 1–2, wydany staraniem i kosztem Maurycego Orgelbranda, Wilno 1861.
- SWO: M. Arct, *Słowniczek wyrazów obcych*, nakład Michała Arcta, Warszawa 1899.
- WSJP PAN: *Wielki słownik języka polskiego PAN*, red. P. Żmigrodzki (online: <https://wsjp.pl/>, dostęp: 18 czerwca 2022).
- Żołądź-Strzelczyk D. 2020: *O przedsięwzięciu peregrynacyjnej. Edukacyjne wojaże szlachty z Rzeczypospolitej w świetle instrukcji podróżnych*, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, Warszawa.

Summary

Hazard [‘gambling’] and *hazardzista* [‘gambler’] in the history of Polish

Keywords: history of Polish language, lexical history, lexicology, semantics.

Subject to investigations in this article is the historical development of the Polish lexeme *hazard*, which marks the centre of the semantic field that covers onomastic expressions for names of gambling activities, people engaged in gambling, types of games, and venues where gambling was arranged. Dictionary research supplemented with corpus linguistic study allowed drawing a lexical map that up until the 17th century gravitated around the lexemes *igracz*, *kostarz*, *kostyra* and *szuler*, all of which were names of players taking risks and cheating in dice or cards. Through historical development this initial network was expanded to cover the word *hazard* in its primary meaning of ‘incident, fate’, accompanied with related forms such as *hazardzista*, *hazardowny*, *hazardować (się)*. Finally, in the late 20th century, the notion of ‘gambling for money’ was institutionalised as another semantic variant. The lexicographic explorations in the article are completed with the context analysis of the phenomenon of gambling, disclosing its temporally unchangeable semantic context and social perception.