

Aleksandra Ciarkowska

Uniwersytet Łódzki

Przejawy kreatywności leksykalnej w socjolekcie graczy komputerowych

Jednym z najszybciej rozwijających się dziedzin przemysłu rozrywkowego są obecnie gry komputerowe. Sukcesywnie wzrasta liczba graczy, a także średnia ich wieku. Zainteresowanie tą dziedziną przejawia coraz więcej badaczy z różnych kręgów, m.in. kulturoznawczych, psychologicznych i socjologicznych. Wciąż jednak niewiele prac poświęca się zagadnieniu języka, jakim posługują się gracze komputerowi. Nieliczne prace związane w mniejszym lub większym stopniu z tym tematem pisane są głównie przez osoby spoza kręgu językoznawców [Filiciak 2006, 2010]. Stanowi to dodatkową motywację do podjęcia badań w tym zakresie.

Odmiany polszczyzny związane z funkcjonowaniem grup społecznych posiadają w literaturze językoznawczej różne miana, np. języki grupowe, języki zawodowe, profesjolekty, gwary środowiskowe, slangi, żargony, które niekiedy traktuje się jako synonimy, choć w lingwistyce coraz silniejsze są tendencje mające na celu zróżnicowanie ich znaczeń. Pojęcie socjolektu wprowadził do polskiego językoznawstwa Aleksander Wilkoń [Wilkoń 2000: 92], wyróżniając jednocześnie czynniki warunkujące ów socjolekt. Zaliczyć do nich można m.in. obecność silnych więzi zawodowych, kulturowych, towarzyskich między członkami grupy, stabilność oraz ciągłość tradycji, silne poczucie odrębności.

Z kolei zdaniem innego badacza, Stanisława Grabiasa, socjolekt jest odmianą języka narodowego związaną z istnieniem trwałych grup społecznych połączonych jakimś rodzajem więzi [Grabias 2001: 240].

Współcześnie obiektem zainteresowania językoznawców są praktycznie każde odmiany językowe polszczyzny, których sedno stanowi istnienie więzi pomiędzy członkami wspólnoty komunikatywnej. Taką wspólnotę stanowią gracze komputerowi, którzy dla potrzeb komunikacyjnych posługują się specyficzną dla tej grupy odmianą polszczyzny, charakteryzującą się dużą liczbą specjalistycznego i potocznego słownictwa odnoszącego się do ich ulubionego zajęcia.

Artykuł ten ma na celu wskazanie przejawów kreatywności leksykalnej w socjolekcie graczy komputerowych. Materiał badawczy, służący do egzemplifikacji omawianego zagadnienia pozyskano z artykułów publikowanych w czasopiśmie branżowym „CD-Action” z lat 2012–2014. Warto nadmienić, iż jest to obecnie najważniejsze polskie czasopismo poświęcone tematyce gier komputerowych. Ukazuje się ono nieprzerwanie od 1996 r., w cyklu niebędącym dokładnie miesięcznym, gdyż kolejne numery pisma ukazują się co 28 dni. W rezultacie corocznie wychodzi trzynaście numerów. Analizie poddano leksykę charakterystyczną dla języka graczy komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem innowacji językowych, w postaci neologizmów i neosemantyzmów. Poruszone zostaną zagadnienia związane z mechanizmami tworzenia nowych leksemów oraz zmian znaczeniowych w obrębie wskazanej, środowiskowej odmiany języka polskiego.

Wśród innowacji leksykalnych w socjolekcie graczy komputerowych występuje wiele neologizmów słowotwórczych. Stanisław Kania i Jan Tokarski definiują je jako „nowe wyrazy, utworzone na podstawie już istniejących za pomocą różnych środków słowotwórczych” [Kania, Tokarski 1984: 137]. Do tego celu w omawianym socjolekcie stosuje się przede wszystkim afiksację. Najczęściej tworzone są w ten sposób nazwy gier komputerowych. Do najbardziej produktywnych sufiksów, należą formanty:

- *-ka*, tworzący przede wszystkim odprzymiotnikowe uniwerbi-
zmy, np. *karcianka* ‘gra karciana’, *paragrafówka* ‘gra paragrafo-
wa, gra książkowa, czyli taka, która polega na czytaniu opisów
i dokonywaniu wyborów, które odsyłają nas do kolejnych para-
grafów w książce’, *przygodówka* ‘gra przygodowa, w której nacisk
kładzie się na fabułę i rozwiązywanie zagadek’, *samochodówka*
‘gra o tematyce związanej z wyścigami samochodowymi’, *sie-
ciówka* ‘gra sieciowa’, *zręcznościówka* ‘gra zręcznościowa’;
- *-ówka*, występujący w derywatach odrzeczownikowych, np.
platformówka ‘gra zręcznościowa, polegająca głównie na stero-
waniu postacią, która porusza się po wielowymiarowych platfor-
mach’, *turówka* ‘gra, wykorzystująca mechanizm tur, pozwalają-
cy na naprzemienne podejmowanie działań przez uczestników
zabawy’;
- *-anka* i *-alka*, tworzące formacje odczasownikowe, np. *skradanka*
(od *skradać się*) ‘gra lub gatunek gier, które nagradzają gracza za
ukrywanie się i wykorzystywanie sprytu w celu ominięcia prze-
ciwników’, *strzelanka* (od *strzelać*) ‘rodzaj gry komputerowej,
w której gracz kontroluje postać, eliminującą uzbrojonych prze-
ciwników, głównie za pomocą broni palnej’, *ścigałka* (od *ścigać
się*) ‘gatunek gier, których akcja skupia się wokół wyścigów’.

Wśród nazw gier pojawiają się także określenia oddające cha-
rakter danej gry, np. odprzymiotnikowe derywaty z formantem
-ak: *średniak* ‘gra średnia, przeciętna jakościowo’, *pełniak* ‘pełna
wersja gry’ i odczasownikowe z *-adło*, np. *klikadło* (od *klikać* ‘naci-
skać klawisze’), *pykadło* (od *pykać* ‘grać’) ‘pogardliwie, ironicznie
o grze’. Ciekawym przykładem jest również neologizm *grywalność*,
czyli ‘ogół zasad i mechanizmów gry komputerowej, które wpływają
na jakość i przyjemność z gry’. Należy on do tzw. *nomina essendi*,
czyli nazw abstrakcyjnych cech. Został utworzony od przymiotnika
grywalny poprzez dodanie formantu *-ość*.

Wśród neologizmów znaleźć można ponadto derywaty określa-
jące specyficzne elementy występujące w grach, np. *odblokowajka*
‘przedmiot, zdolność, nagroda itp. w grze, którą gracz odblokowu-
je, osiągając jakiś poziom lub wykonując konkretne zadanie’ czy

znajdźka ‘przedmiot ukryty w lokacji, za znalezienie którego gracz otrzymuje nagrodę’. Derywaty powstałe od polskich podstaw nie są jednak zbyt liczne. Zdecydowana większość neologizmów utworzona została bowiem od obcej, angielskiej podstawy. Są to przede wszystkim czasowniki zapożyczone, do których wprowadzono polski formant [Cyran 1974: 32], np. *cheatować* ‘oszukiwać’ (ang. *to cheat* ‘oszukiwać’); *farmić* ‘intensywnie zbierać jakiś przedmiot w grze, np. złoto’ (ang. *to farm* ‘uprawiać’); *grindować* ‘ciągle powtarzać tę samą czynność’ (ang. *to grind* ‘mieleć’); *mashować* ‘szybko naciskać jeden przycisk na kontrolerze’ (ang. *to mash* ‘tłuc, gnieść’); *masterować* ‘ciągle ulepszać jakąś umiejętność w grze’ (ang. *to master* ‘opanować’); *respawnować się* ‘odrodzić się w grze’ (ang. termin *respawn* oznacza ponowne odrodzenie się postaci w grze¹); *tagować* ‘oznaczanie, np. przeciwników na mapie gry’ (ang. *to tag* ‘przywiązać, dodawać, etykietować’) oraz utworzone od angielskich rzeczowników formacje werbalne: *levelować (się)* ‘zwiększać poziom postaci w grze’ (ang. *level* ‘poziom’); *streamować* (ang. *stream* ‘strumień’) ‘przesyłać i odbierać pliki multimedialne, np. filmy w czasie rzeczywistym za pomocą Internetu’; *znerfić* (od Nerf – nazwy własnej firmy produkującej zabawki dla dzieci) ‘osłabić coś, zwykle postać’. Ich funkcjonowanie w języku powoduje tworzenie od nich nazw czynności, np. *levelowanie* ‘zwiększanie poziomu postaci w grze’; *masterowanie* ‘ciągle ulepszenie jakiejś umiejętności’; *streamowanie* ‘przesyłanie plików multimedialnych (rzadziej samego dźwięku) przez Internet do komputera użytkownika i odtwarzanie go na ekranie w czasie rzeczywistym’; *tagowanie* ‘oznaczanie np. przeciwników, miejsc na mapie gry’. Tworzone są również nazwy wykonawców czynności. Warto zauważyć, że podstawę słowotwórczą stanowią w tym przypadku skrótowce, np. *lolowiec* (od *LoL* ‘League of Legends’, tytuł gry) ‘osoba grająca w League of Legends’ czy *pecetowiec* (od *PC* ‘personal computer’, czyli komputer osobisty, stacjonarny) ‘osoba grająca w gry na komputerze stacjonarnym’, a także spolszczona forma angielskiego

¹ Po raz pierwszy termin ten został użyty w odniesieniu do gry wieloosobowej *Doom* w 1993 r.

roleplayer: *rolplejowiec* ‘osoba grająca w gry fabularne’. Dość liczną grupę stanowią przymiotniki, takie jak: *erpegowy* ‘posiadający cechy gry fabularnej’ (derywowany od skrótowca RPG ‘role playing game’); *free-to-playowy* ‘umożliwiający grę za darmo’ (ang. *free* ‘wolny, darmowy’, *to play* ‘grać’); *gameplayowy* ‘mający wpływ na przebieg gry’ (ang. *gameplay* ‘rozgrywka’); *gamingowy* ‘związany z grami komputerowymi’ (ang. *gaming* ‘granie w gry, np. komputerowe’); *hardkorowy* ‘bardzo trudny, ogromny’ (ang. *hardcore* ‘ostrzy, mocny, ciężki’); *każualowy* ‘łatwy, przyjemny, prosty’ (ang. *casual* ‘spokojny, beztroski’); *next-genowy* ‘przeznaczony na nową generację konsol’ (ang. *next* ‘następny’, *gen* skrót od *generation* ‘generacja’); *oldschoolowy/oldskulowy* ‘przestarzały lub stylizowany na coś starego’ (ang. *oldschool* ‘stara szkoła’); *sandboksowy* ‘nieliniowy, otwarty’ (od ang. *sandbox* ‘piaskownica’, termin ten określa charakter zabawy – gracz, niczym dziecko w piaskownicy, sam decyduje o tym, co chce w danym momencie robić w grze); *singlowy* ‘przeznaczony dla pojedynczego gracza’ (od ang. *single* ‘pojedynczy’).

Kolejnym sposobem tworzenia nowych leksemów jest derywacja ujemna polegająca na skróceniu tematu podstawy słowotwórczej [Kaproń-Charzyńska 2005: 17]. Do tej grupy zaliczyć można następujące przykłady: *komp* ‘komputer stacjonarny’; *mod* ‘modyfikacja gry komputerowej’; *grafa* ‘oprawa graficzna gry’ (od podstawy słowotwórczej *grafika*); *intro* ‘wstęp do gry’ (od ang. *introduction* ‘wprowadzenie’).

Istotną rolę w kreacji słownictwa używanego przez graczy komputerowych odgrywa również kompozycja, tradycyjnie przeciwstawiana derywacji prostej, odnosząca się do derywatów od dwóch podstaw słowotwórczych. W tej kategorii wyróżnić należy przede wszystkim zestawienia, czyli dwu- lub kilkuwyrazowe, utarte połączenia, pełniące funkcje nazwy jednego desygnatu [Grzegorzczkowska 1979: 59]. W przypadku socjolektu graczy komputerowych są to głównie nazwy gatunków gier komputerowych, np. *drużynowa gra akcji* ‘rodzaj gry akcji, kładący nacisk na rozgrywkę drużynową’; *gra akcji* ‘rodzaj gier, w których nacisk położony jest na akcję’; *gra arcade* ‘gra na automat’; *gra ekonomiczna*

‘gatunek gier, kładących silny nacisk na czynnik ekonomiczny’; *gra epizodyczna* ‘gra podzielona na odcinki – epizody, które zwykle wydawane są w pewnym odstępie czasu’; *gra logiczna* ‘gatunek gier, w których zadaniem gracza jest rozwiązywanie zagadek logicznych’; *gra mobilna* ‘gra stworzona z myślą o urządzeniach przenośnych, np. tabletach, telefonach komórkowych’; *gra online* ‘gra, w którą gra się za pośrednictwem Internetu’; *gra pudełkowa* ‘gra posiadająca swoją edycję pudełkową, w przeciwieństwie do gier dystrybuowanych tylko cyfrowo’; *gra rytmiczna* ‘gatunek gier, w której zadaniem gracza jest wykonywanie określonej czynności we wskazanym rytmie’; *gra strategiczna* ‘gatunek gier, w których zwycięstwo uzależnione jest od strategii i taktyki, jaką obierze gracz’; *gra survivalowa* ‘gatunek gier, w których nadrzędnym celem gracza jest przetrwanie’ (ang. *survival* ‘przetrwanie’); *gra taktyczna* ‘rodzaj gry, w której aby wygrać należy zastosować odpowiednią taktykę’; *gra zręcznościowa* ‘gatunek gier, w którym gracz musi wykazać się umiejętnościami zręcznościowymi’; *komputerowy role-playing* ‘komputerowa gra fabularna’; *manager piłkarski* ‘rodzaj gry, w której gracz wciela się w managera klubu piłkarskiego’; *symulator kosmiczny* ‘rodzaj gier symulacyjnych osadzonych w kosmosie’. Pojawiają się również określenia odnoszące się do elementów występujących w grach, m.in.: *aktywna pauza* ‘opcja w grze, pozwalająca zatrzymać akcję w dowolnym momencie, by wydać polecenia, np. głównemu bohaterowi’; *drzewko umiejętności* ‘graficzny sposób przedstawienia rozwoju postaci’; *dziennik zadań* ‘spis zadań do wykonania na danym etapie gry’; *misja fabularna* ‘zadanie lub zbiór zadań w grze, związanych bezpośrednio z jej główną fabułą’; *pasek życia* ‘graficzne przedstawienie liczby punktów życia, jakie posiada dana postać w grze w danym momencie’; *zadanie poboczne* ‘aktywność w grze, niebędąca bezpośrednio związana z głównym wątkiem fabularnym’.

Oprócz wymienionych zestawień w materiale badawczym odnotowano jeden przykład zrostu [Jadacka 2009: 120–121] będącego hybrydą. Mowa tu o leksemie *cutszenka* (z ang. *cutscene*: ang. *cut* ‘ciąć’; pol. *scenka* ‘dem. od *scena*’) ‘przerywnik filmowy’.

Jednym z najbardziej produktywnych typów słowotwórczych we współczesnej polszczyźnie są również skrótowce. W leksyce graczy komputerowych znaleźć można następujące przykłady: *pecet* ‘komputer stacjonarny, osobisty’ (od PC ‘personal computer’); *WSAD* ‘klawisze W, S, A i D, odpowiedzialne za ruch do przodu, do tyłu i na boki’; *erpeg* ‘gra fabularna’ (od *RPG*); *enpec* ‘niezależna postać w grze, sterowana przez sztuczną inteligencję (od *NPC* ‘non player character’); *ikspek* ‘punkt doświadczenia’ (*XP* ‘experience point’).

Równie istotną rolę w rozwoju socjolektu graczy komputerowych odgrywa derywacja semantyczna, czyli neosemantyzacja. Polega ona na nadawaniu nowych znaczeń wyrazom funkcjonującym w ogólnonarodowej odmianie polszczyzny. Nowe znaczenie ulega aktualizacji w określonych sytuacjach i kontekstach w danym środowisku [Kania, Tokarski 1984: 138].

W zgromadzonym materiale znalazły się następujące przykłady neosematyzmów: *ekonomia* ‘gatunek gier, kładących silny nacisk na czynnik ekonomiczny’ (USJP oraz SWJP rejestrują ten leksem w znaczeniach: 1. ‘nauka o prawach rządzących produkcją, wymianą i podziałem dóbr w społeczeństwie; też: nauka o racjonalnym gospodarowaniu’, 2. ‘umiejętność racjonalnego użytkowania czegoś’); *strategia* ‘gra strategiczna’ (USJP, SWJP: 1. ‘teoria i praktyka przygotowania i prowadzenia wojny jako całości, a także jej poszczególnych kampanii i głównych operacji’; 2. ‘sposób prowadzenia jakichś działań’); *symulacja/symulator* ‘gra stawiająca sobie za zadanie jak najdokładniejsze imitowanie prawdziwych (lub fikcyjnych) czynności’ (USJP, SWJP: ‘sztuczne odtwarzanie właściwości danego obiektu lub zjawiska’). Jak można zauważyć, przesunięcia semantyczne najczęściej odnoszą się do nazw gatunków lub rodzajów gier komputerowych. Dłuższa nazwa (często zapożyczona z języka angielskiego) zostaje zastąpiona przez leksem o znaczeniu ogólniejszym, wskazującym na sedno rozgrywki. Analogiczne zjawisko można zaobserwować w przypadku nazw: *strzelanina* ‘rodzaj gry komputerowej, w której gracz kontroluje postać, której celem jest eliminowanie uzbrojonych przeciwników’; *wyścigi* ‘gatunek

gier, których akcja skupia się wokół wyścigów, głównie samochodowych'. Ciekawy przykład stanowi leksem *krzyżak* 'przycisk na padzie' (neosemantyzacja oparta na podobieństwie desygmatów: przycisk ten ma kształt krzyża) czy *pykać* 'grać' (neosemantyzacja bazująca na analogii do czasownika klikać, o tym samym znaczeniu, nawiązująca do charakterystycznego dźwięku wydawanego przez mysz komputerową po naciśnięciu przycisku).

W socjolekcie graczy komputerowych pewną grupę stanowią paronimy, czyli zmiany znaczeniowe, będące wynikiem podobieństwa brzmieniowego leksemów. Warto tu odnotować następujące przykłady: *indyk* 'gra niezależna' (od ang. *independent game*, w skrócie *indie* (czyt. *indi*) *game*, czyli gra niezależna); *indor* 'gra niezależna' (zgrubienie od *indyk*); *indyczny* 'związany z grami niezależnymi'; *rogalik* 'rodzaj gry, której mechanizmy i grafika nawiązują do Rogue – gry, w której gracz porusza się po przedstawionym w trybie tekstowym ciągu pokoi i korytarzy, walcząc z potworami i zbierając skarby' (od ang. *roguelike*, czyt. *rogłajk*, zmiana znaczeniowa oparta jest w tym przypadku na niepoprawnej wymowie, wynikającej z graficznego podobieństwa polskiego i angielskiego wyrazu).

Podsumowując, podstawowym środkiem kreacji leksykalnej w omawianej odmianie środowiskowej polszczyzny jest derywacja słowotwórcza, rozumiana jako tworzenie nowych nazw za pomocą morfemów słowotwórczych. Zasób środków oraz technik derywacyjnych nie odbiega od utrwalonych w systemie polszczyzny sposobów tworzenia wyrazów należących do poszczególnych kategorii słowotwórczo-semantycznych, np. nazw czynności, wykonawców czynności itd. W omawianym socjolekcie obok rodzimych podstaw słowotwórczych funkcjonują podstawy obce, zaczerpnięte z języka angielskiego, co wynika nie tylko z coraz powszechniejszego wpływu angielszczyzny na język polski, lecz przede wszystkim z braku w nim rodzimych odpowiedników leksyki używanej przez graczy komputerowych. Nowe derywaty tworzy się często poprzez dodanie do wyrazu obcego polskiego formantu przez co granica między derywacją a zapożyczeniami powoli ulega zatarciu. Mniej licznie

występującym, ale równie istotnym, przejawem kreatywności są neosemantyzmy.

Język środowiskowy graczy komputerowych dopiero się kształtuje, przez co podlega nieustannym zmianom. Stały przyrost nowej leksyki świadczy o dużej kreatywności grupy społecznej, jaką są gracze komputerowi.

Bibliografia

- Cyran W. [1974], *Mechanizm zapożyczania wyrazów w języku polskim*, „Rozprawy Komisji Językowej”, nr 20, s. 23–37.
- Filiciak M. [2006], *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Oficyna Wydawnicza Łośgraf, Warszawa.
- Filiciak M. [2010], *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS Academica, Warszawa.
- Grabias S. [2001], *Środowiskowe i zawodowe odmiany języka*, [w:] E. Muszyńska, I. Pielak (red.), *Współczesny język polski*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin, s. 235–255.
- Grabias S. [2003], *Język w zachowaniach społecznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Grzegorzczkova R. [1979], *Zarys słowotwórstwa polskiego. Słowotwórstwo opisowe*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Jadačka H. [2009], *Kultura języka polskiego. Fleksja, słowotwórstwo, składnia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kania S., Tokarski J. [1984], *Zarys leksykologii i leksykografii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kaproń-Charzyńska I. [2005], *Derywacja ujemna we współczesnym języku polskim. Rzeczowniki i przymiotniki*, Wydawnictwo Top Kurier, Toruń.
- Wilkoń A. [2000], *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.