

Marcin Zabawa
Uniwersytet Śląski, Katowice

Mobaski, pan słownik, tempo: o języku młodych komputerowców

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu, którego tytuł jest świadomym nawiązaniem do pracy R. Cudaka i J. Tambor (1995), jest próba scharakteryzowania wybranych elementów języka młodego pokolenia komputerowców. Wyjaśnienia może wymagać zwrot „młodzi komputerowcy” użyty w tytule. „Młodzi” oznacza tutaj uczniów (przede wszystkim szkół średnich) oraz studentów, czyli głównie osoby w wieku 16-26 lat. „Komputerowiec” oznacza natomiast osobę interesującą się komputerami lub – rzadziej – jedynie intensywnie je wykorzystującą, np. do gier lub programowania (ale – ze względu na wiek – zazwyczaj niemającą z nimi nic wspólnego na płaszczyźnie zawodowej).

Artykuł jest swego rodzaju kontynuacją moich poprzednich prac dotyczących języka młodego pokolenia interesującego się komputerami (Zabawa 2014a, 2014b). Pierwszy z przywołanych artykułów (Zabawa 2014a) jest ogólnym, wstępnym opisem wybranych cech takiego języka; drugi zaś (Zabawa 2014b) skupia się na dokładniejszej analizie zapożyczeń angielskich (leksykalnych, semantycznych i kalk). W odróżnieniu od powyższych prac, szkic niniejszy koncentruje się nie na zapożyczeniach obcych (za wyjątkiem zapożyczeń „twórczo przerobionych”), lecz na konstrukcjach tworzonych już na gruncie polszczyzny. Są one nierzadko dowodem niezwyklej inwencji językowej opisywanej grupy Polaków.

Opis korpusu

Podstawą materiałową niniejszego artykułu jest samodzielnie zebrany przez autora korpus potocznej polszczyzny młodych komputerowców. Korpus składa się z krótkich tekstów (postów, wpisów) zebranych z 20 forów internetowych¹ o tematyce komputerowo-internetowej. Zdecydowana większość omawianych forów to fora duże, odwiedzane przez licznych internautów², zawierające od kilkadziesiąt do kilkaset tysięcy wpisów. Są to fora zróżnicowane tematycznie: znajdziemy tam dyskusje na temat oprogramowania (systemy operacyjne, oprogramowanie biurowe, programy antywirusowe i antyśpiegowskie, programy edukacyjne, sterowniki, gry komputerowe i konsolowe, programowanie itp.), sprzętu komputerowego (płyty główne, procesory, karty graficzne, karty dźwiękowe, karty sieciowe, myszy, klawiatury, monitory,

¹ Pełną listę adresów forów internetowych będących podstawą korpusu można znaleźć na końcu artykułu.

² Na każdym forum możemy znaleźć informację dotyczącą liczby zarejestrowanych użytkowników. Trzeba tutaj jednak dodać, że nie jest ona tożsama z liczbą osób aktywnie na forum się udzielających, która jest zazwyczaj znacznie niższa od liczby osób zarejestrowanych.

drukarki, skanery itp.), Internetu (wybór dostawcy internetowego, problemy z łączeniem, polecane strony internetowe, tworzenie własnej strony internetowej itp.), a także dyskusje o charakterze ogólniejszym (porady dotyczące zakupu komputera, problemy z działaniem komputera itp.) oraz wątki niezwiązane ściśle z komputerami (np. dyskusje o telefonach komórkowych)³.

Z każdego forum wybrano kilka lub kilkanaście wątków (zależnie od ich długości, łącznie pomiędzy 40.000 a 60.000 słów⁴), z których wpisy zostały włączone do korpusu. Łącznie korpus składa się z nieco ponad 956.000 słów; jego wielkość można zatem uznać za wystarczającą do analizy najbardziej charakterystycznych cech omawianego języka.

Wybrane elementy języka młodych komputerowców

Język używany przez młodych Polaków interesujących się komputerami jest niezwykle bogaty i zróżnicowany. Jego najbardziej widoczne elementy obejmują:

- angielskie zapożyczenia leksykalne,
- angielskie zapożyczenia semantyczne,
- angielskie kalki frazeologiczne,
- oryginalne i nietypowe konstrukcje tworzone już na gruncie polszczyzny:
 - neologizmy słowotwórcze,
 - neosemantyzmy,
 - personifikacje,
 - derywaty, złożenia, kontaminacje, ucięcia oraz akronimy,
 - skróty,
 - zdrobnienia oraz zgrubienia.

Więcej informacji na temat języka komputerowców można znaleźć m.in. w pracach autorstwa Crystala (2006), Cudaka i Tambora (1995), Dzikiewicza i Miodka (1991), Grzeni (2007), Naruszewicz-Duchlińskiej (2011), Sosnowskiego (2000), Wacha (2013, 2014) i Wiśniewskiej-Białas (2011).

Artykuł niniejszy, jak już zaznaczono wcześniej, skupia się na ostatniej z wymienionych czterech grup słownictwa, tj. na opisie konstrukcji tworzonych już na gruncie polszczyzny⁵. W kolejnych sekcjach przedstawiono wybrane przykłady znalezione w korpusie. Warto dodać, że przedstawione konstrukcje są niezwykle rzadkie, czy wręcz nieistniejące, w języku zarówno nieco starszego pokolenia, jak i w języku bardziej oficjalnym (np. instrukcji obsługi sprzętu komputerowego) i mogą utrudniać komunikację międzypokoleniową.

³ Naturalnie nie zawsze możliwe jest przyporządkowanie danego tematu do jednej ściśle określonej grupy tematycznej, np. oprogramowanie antywirusowe można przyporządkować zarówno do dyskusji nt. oprogramowania, jak i Internetu.

⁴ Słowa rozumiane są tutaj graficznie, jako ciąg znaków ograniczonych z obu stron spacjami.

⁵ Praca skupia się na konstrukcjach dotyczących komputerów i Internetu; pominięto zatem konstrukcje o charakterze ogólniejszym, takie jak akronim *ocb* 'o co biega', ucięcia lub skróty typu *akt* 'aktualnie', *cze* 'cześć', *dz* 'dzięki/dźwiękowa', czy kontaminacje typu *używkownicy* (używki + użytkownicy).

Neologizmy i neosemantyzmy

W zebranym korpusie uwagę zwracają przede wszystkim bardzo liczne neologizmy słowotwórcze. Są one często używane na określenie części komputera lub urządzeń z nim współpracujących, por. np. *czytajka* ‘czytnik e-booków’, *grajka* ‘karta dźwiękowa’, *karciocha* ‘karta graficzna, dźwiękowa itp.’, *pendrak* ‘pendrive’, *rozdzielka* ‘przejściówka rozdzielająca kabel’, *szmaciawka* ‘podkładka pod mysz’, *zasilka* ‘zasilacz’.

Inne przykłady neologizmów (w kolejności alfabetycznej) znalezionych w korpusie to m.in. *admiński*, *nie-admiński* (od formy uciętej *admin*; forma tradycyjna to *administracyjny*), *aktualka* ‘plik aktualizujący określony program’, *beznarzędziowy* ‘o programie komputerowym lub systemie operacyjnym: bez zainstalowanych dodatkowych programów (narzędzi) wspomagających pracę’, *dwuklik* ‘dwukrotne kliknięcie przyciskiem myszy’, *fajerfoksiarze* ‘użytkownicy przeglądarki internetowej Firefox’ (słowo użyte z lekkim odcieniem lekceważenia)⁶, *gładzik* ‘gładka powierzchnia zastępująca myszkę w laptopie’, *grywalna*, *grywalność* ‘grywalna gra to taka, z której można czerpać dużo radości i która się długo nie nudzi’, *klatkować* (jeżeli gry klatkują, to bardzo wolno działają; widoczne są poszczególne klatki zamiast ciągłego ruchu), *kodzić* ‘kodować, zapisać kod programu, programować’, *krzaczyć się* (jeżeli gra lub program się krzaczy, oznacza to, że działa niepoprawnie, zawiesza się, przerywa pracę komputera itp.), *lamerstwo* ‘cecha lamera’ (*lamer* to osoba, która niewiele wie o komputerach, a jednocześnie nierzadko jest przekonana o swoich wysokich umiejętnościach w tej dziedzinie), *nierutowalny* (od *router*; ‘nieobsługiwany przez router lub źle działający w połączeniu z routerem’), *odminimalizować* ‘anulować zminimalizowanie okna programu, tj. powiększyć je ponownie do normalnych rozmiarów’, *odptaszczyć* ‘anulować zaznaczenie wybranej opcji’, *pingować* ‘o grach internetowych: pracować wolno, z dużymi opóźnieniami spowodowanymi słabą przepustowością łącza internetowego’ (od *ping*, tj. określenia programu służącego do diagnozowania połączeń sieciowych), *plastyczny* ‘plastikowy’, w znaczeniu ‘o niskiej jakości’ (określenie o zabarwieniu pejoratywnym), *placiciel* ‘osoba opłacająca łącze internetowe⁷’, *pobieralnia* ‘portal internetowy, z którego można pobierać pliki’, *prawoklik*, *lewoklik* ‘kliknięcie prawym lub lewym przyciskiem myszy’, *przybajerzony* ‘o programie, urządzeniu itp.: zawierający dużo bajerów, zwykle niepotrzebnych’ (słowo o lekko pejoratywnym odcieniu), *sfixować* ‘naprawić’ (od ang. *fix*), *szukajka*, *szukajkować* ‘wyszukiwarka internetowa; wyszukiwać’, *volcisz*, *volciszów* ‘wolty, woltów’, *webmasterka* ‘projektowanie, kodowanie i aktualizowanie strony interne-

⁶ Tego typu określenia, używane na opisanie pewnej grupy ludzi w sposób lekceważący lub nawet nieco pogardliwy, są dość częste w potocznej polszczyźnie komputerowej. Na początku ery komputerów domowych (lata 80. XX wieku) „wojna” ta dotyczyła właścicieli konkurujących ze sobą komputerów (np. rywalizacji atarowców, tj. użytkowników komputerów Atari, z commodorowcami, tj. użytkownikami komputerów Commodore, czy później – Amigi i pecetów), zaś obecnie bardziej dotyczy np. użytkowników konkurujących przeglądarek internetowych (Firefox, Opera, Google Chrome, Internet Explorer) czy procesorów komputerowych (Intel, AMD).

⁷ Niektóre słowa mogą być naturalnie używane w szerszych znaczeniach, np. *placiciel* może oznaczać również osobę finansującą zakup komputera. Podaję jednak tylko takie znaczenie, w jakim dany wyraz pojawił się w korpusie.

towej' (od *webmaster*), *wielordzeniowość* 'cecha procesora posiadającego wiele rdzeni obliczeniowych', *zamulacz* 'coś, co spowalnia komputer', *zgeekowaciale* 'o człowieku mającym olbrzymią wiedzę na temat komputerów, ale jednocześnie niemający życia prywatnego, spędzający większość czasu przy komputerze' (określenie lekko pejoratywne, od ang. *geek*).

Stosunkowo liczne są nowe złożenia: *monitoro-telewizor* 'monitor wyposażony w tuner telewizyjny, czyli pełniący również funkcję telewizora', *niskoprofilówka* 'typ klawiatury o niskim profilu, czyli niewielkim nachyleniu konstrukcji', *niskobudżetowcy* 'osoby dysponujące niewielkimi środkami finansowymi na zakup komputera, podzespołów, oprogramowania itp.', *odmóżdżacz-odstresowywacz* (o grze komputerowej), *początkującoodporny* 'o programie: taki, na którym osoba początkująca może dowolnie eksperymentować, bez obawy, że coś będzie później źle działać i trudny będzie powrót do konfiguracji początkowej', *trojanopodobny* 'o działaniu podobnym do konia trojańskiego, czyli programu wykonującego różne działania bez wiedzy i zgody użytkownika', *videorecenzja* 'recenzja, np. gry komputerowej, w formie filmu video dostępna na portalu typu YouTube', *wyścigosymulacje* 'gra komputerowa będąca symulacją wyścigów samochodowych'.

W porównaniu do neologizmów, neosemantyzmy są wyraźnie rzadsze⁸. Przykłady takich konstrukcji to m.in. *bijatyka* 'typ gry komputerowej', *centralka* 'główna strona (w odróżnieniu od podstron) portalu internetowego', *chłodnica* 'wentylator chłodzący procesor', *podstawka* 'płyta główna, będąca niejako „podstawą” komputera', *tekturka* 'typ czasopisma z dołączaną płytą z oprogramowaniem, głównie gramami komputerowymi' (samo czasopismo to zazwyczaj co najwyżej kilka stron opisu zawartości płyty, wzmocnione dodatkowo tekturką będącą oparciem dla płyty, stąd nazwa).

Personifikacje

Jedną z charakterystycznych cech omawianej odmiany polszczyzny jest liczna obecność specyficznych personifikacji, polegających na przekręcaniu nazw własnych firm i produktów, tworząc w ten sposób imiona. Przykłady tego typu konstrukcji to m.in. *Radosław/radosław*, *Radek/radek*, *Radzio*, *Radzia*, formy odmienione: *radki*, *Radosławki* ('karta graficzna marki Radeon'), *lucek*⁹ (zdrobnienie imiona Lucjan), *na lucku* ('modem firmy Lucent Technologies'), *mirka*, *mirki* ('program do komunikacji internetowej Miranda'), *Kacper*¹⁰ ('program antywirusowy firmy Kaspersky'), *Tosia*, *Tośka* ('laptop firmy Toshiba').

Bardzo liczne są również przypadki „klasycznej” personifikacji, tj. nadawanie przedmiotom (w tym przypadku komputerom i urządzeniom współpracującym) cech ludzkich. Komputery (lub ich podzespoły, a także programy komputerowe) mogą zatem być mądre, inteligentne, głupie, zdrowe, chore, a nawet martwe. Komputery czytają, rozumieją, krzyczą, widzą, kłócą się z drukarką, mają konflikt z monitorem itp.

⁸ Liczne są naturalnie przypadki „neosemantyzmów oficjalnych” (gdzie nowe znaczenie jest często oparte na modelu angielskim), czyli wyrazów używanych bardzo często w oficjalnym języku, takich jak *mysz*, *okno*, *suwak* czy *ikona*.

⁹ W korpusie występuje również forma *lucenty*.

¹⁰ W korpusie występuje również forma *Kasper*.

Inne przekształcenia nazw firm i produktów

Poza przekształceniami opisanymi powyżej, w korpusie częste są również innego typu przekształcenia. Mogą być one oparte na podobieństwie fonetycznym, por. np. *pan słonik*, *panaś* (Panasonic; *plazma panasia* to zatem ‘telewizor plazmowy firmy Panasonic’), *szajsung* (Samsung; określenie wyraźnie pejoratywne) czy *sandacz* (Sandy Bridge, ‘typ budowy procesorów firmy Intel’); widoczne są także różnego rodzaju przekształcenia morfologiczne: *ubunciak* (Ubuntu, ‘typ systemu operacyjnego z rodziny Linuxa’), *celeronki* ‘procesor Intel Celeron’, *soniak* ‘produkt marki Sony’ czy *Trakeny* ‘słuchawki Trak’.

Warto wreszcie wspomnieć również o przekształceniach opartych na podobieństwie znaczeniowym, graficznym lub znaczeniowo-graficznym, np. *Lisek*, *foxy* ‘przeglądarka Firefox’ czy (*firma*) *pomarańczka* (Orange; *pomarańczowa procedura* to ‘procedura reklamacyjna obowiązująca w firmie Orange’).

Ucięcia i skrótóy

Jedną z najbardziej charakterystycznych cech języka młodych komputerowców są ucięcia oraz wszelkiego rodzaju skrótóy.

Ucięcia, charakterystyczne dla polszczyzny potocznej młodzieży (por. np. nazwy przedmiotów szkolnych: *mata*, *fiza*, *gegra* czy określenia typu *spoko*, *nara* itp.), występują w korpusie z bardzo wysoką częstotliwością. Przykłady tego typu konstrukcji to m.in. *admin* (administrator forum internetowego), *ap*, formy odmieniane: *apki*, *apka* (aplikacja), *dedyk* (dedykowany¹¹), *del* (delete¹²), *dev*, (*grać*) *na devie* (developerska wersja gry, tj. ‘gra nie do końca ukończona, zawierająca nowe, nie do końca przetestowane funkcje itp., przeznaczona dla zaawansowanych odbiorców w celu sprawdzenia jej działania’), *dystro* (dystrybucja), *ero* (portal erotyczny), *gwara*, *gw* (gwarancja), *klawa* (klawiatura), *kiera* (kierownica), *komp* (komputer), *lap* (laptop), *mod* (moderator forum internetowego), *ost* (ostrzeżenie), *pass* (password), *pen* (pendrive), *proc* (procesor), *reup* (reupload), *temp*, liczba mnoga: *tempy* (temperatura określonego podzespołu komputera), *stery* (sterowniki), *sub*, formy odmieniane: *suba* (subwoofer), *sys*, *sysop*, formy odmieniane: *sysa* (system operacyjny), *virtu* (virtual, wirtualny), *wentyl*, formy odmieniane: *wentyla* (wentylator). Jak widać w przytoczonych przykładach, ucięciu mogą podlegać nie tylko formy rodzime, ale także anglicyzmy leksykalne (np. *pass* < *password*).

Charakterystyczną cechą omawianego języka są również różnego rodzaju skrótóy, zarówno typowe, choć często zapisywane bez kropek, por. np. *str* (strona), jak i rzadziej spotykane w języku ogólnym, np. *k*. (komputer). Częste są również akronimy, choć są to głównie zapożyczenia leksykalne z języka angielskiego, por. np. *cpu* (central processing unit), *gpu* (graphics processing unit), *ss* (screenshot) itp. Akronimy rodzime są stosunkowo rzadkie i zwykle nie są związane tematycznie ze sferą komputerów. Przykładem rodzimego akronimu komputerowego jest *MU* (menedżer urządzeń).

¹¹ Forma *dedykowany* (np. *dedykowana karta graficzna*) jest zapożyczeniem semantycznym; nowe znaczenie zostało tutaj przejęte z ang. *dedicated*.

¹² *Del* oznacza prośbę do administratora o skasowanie danego wpisu.

Warto wreszcie wspomnieć o ciekawym zjawisku sytuującym się już poza polem semantycznym związanym z komputerami. Dość często pojawiają się specyficzne skróty: są to wyrazy zapisywane jedynie spółgłoskami, z pominięciem samogłosek. Użycia takie mogą być zaklasyfikowane jako kolejny przejaw tendencji do kondensacji przekazu; co ważne, zapis bez samogłosek jest zwykle dość czytelny i zazwyczaj bardzo łatwo jest zrozumieć sens przekazu. Przykłady takich konstrukcji to *cb* (ciebie), *bd* (będe), *pzdr* (pozdrawiam), *spk* (spoko), *wgl* (w ogóle).

Kontaminacje

Kolejną cechą opisywanego języka, którą można uznać za charakterystyczną, jest istnienie kontaminacji. Formy takie są rzadkie w języku ogólnym; w korpusie nie są tak częste, jak np. ucięcia, ale ich częstotliwość wydaje się znacznie wyższa niż w innych odmianach języka. Przykłady tego typu konstrukcji to *gadufon* (gad-u-gadu + telefon; ‘komunikator internetowy gadu-gadu z funkcją rozmów głosowych’), *giermasz* (gier + kiermasz; ‘kiermasz gier’), *padu* (padać + gadu; aluzja do wysokiej awaryjności komunikatora gadu-gadu, *padać* oznacza bowiem ‘źle działać, zawieszać się’), *porntal* (pornograficzny + portal; ‘portal o charakterze pornograficznym’), *użytkodnicy* (użytkownicy + szkodnicy; ‘żartobliwie o użytkownikach komputera lub programu, którzy niezbyt dobrze znają się na jego obsłudze i mogą nieświadomie coś uszkodzić, zmienić ważne ustawienia itp.’). Kontaminacje mogą być również tworzone z użyciem materiału polskiego i angielskiego, tworząc specyficzny rodzaj hybryd, por. np. *favikonka* (favourite + ikonka; ‘ulubiona ikonka’).

Zdrobnienia i zgrubienia

Kolejnym, chyba najbardziej charakterystycznym, zjawiskiem omawianego języka jest bardzo wysoka częstotliwość występowania zdrobnień. Zdrobnienia nie są naturalnie ograniczone do języka młodzieży; wielu językoznawców mówi wręcz o specyficznej modzie na zdrobnienia (zob. Mańczak 2011, Miodek 2012). Przykłady takich konstrukcji znalezionych w korpusie to m.in. *akumulatorki*, *bonusik*, *drukareczka*, *ekranik*, *gierka*, *głośniczki*, *ikonka*, *latka* (‘poprawka do programu lub gry’), *kabelki*, *kodzik*, *kolumienki*, *modemik*, *numerek gg*, *pilocik*, *piracik* (‘piracka kopia gry’), *pliczek*, *ploterek*, *programik*, *przejsióweczka*, *przewodzik*, *serwerek*, *skrypcik*, *skrzyneczka* (‘wzmacniacz’), *silniczek*, *sprzęcik*, *stacyjka* (‘stacja dysków’), *systemik*, *urządzonko*, *wentylatorek*, *wirusik*, *wirusek*, *zestawik*.

Częste są również zdrobnienia tworzone od podstaw angielskich, por. np. *coolerek* (cooler, ‘wentylator zamontowany w komputerze’), *flopek* (floppy, ‘stacja dysków’), *lamek* (lamer), *lapek*, *lapciak*, *laczek* (laptop), *kompuś*, *kompterek*, *komputerek* (komp < komputer), *malwareczek*, *malwareczka* (malware), *mobas*, *mobasek*, *mobasy*, *mobaski* (mobo < mother board, ‘plyta główna’), *penek*, *penka* (pen < pendrive), *procek* (procesor), *spamik* (spam), *tabek*, *tabkiem* (tablet), *tunerek* (tuner), *tutek*, *tutka* (tutorial, tj. ‘rodzaj instrukcji (samouczka) wbudowanej w program, pokazującej jak używać określonego programu lub gry’). Tworzone są wreszcie również zdrobnienia od nazw firm i/lub produktów, por. np. *radeonek*, *radeonki* (Radeon), *celeronki* (Celeron).

Warto zaznaczyć, że zdrobnienia pełnią w analizowanych kontekstach rozmaite funkcje: zazwyczaj oznaczają one małe rozmiary omawianego przedmiotu (np.

głośniczki) lub uczuciowe zabarwienie mówiącego w stosunku do omawianej rzeczy (np. *komputerek*, *kompuś*). W określonych sytuacjach mogą pełnić też funkcje humorystyczne, mogą nadawać całości ton ironiczny, a nawet lekko pogardliwy (np. *systemik*), a także mogą przekonywać siebie bądź innych, że omawiana rzecz nie jest groźna (*wirusik* brzmi zdecydowanie mniej groźnie niż *wirus*).

Zgrubienia są znacznie rzadsze, por. np. *drukara* (drukarka), *konsolowa* (konsolówka, tj. 'gra na konsolę'), *siekana* (siekanica, typ gry), *sprzęcior* (sprzęt), *suszara* (o głośnym wentylatorze). Warto podkreślić, że nie muszą one oznaczać dużych rozmiarów omawianej rzeczy lub przekazywać negatywnego zabarwienia uczuciowego (słowo *drukara* nie zostało użyte w pejoratywnym znaczeniu; wydaje się ono, paradoksalnie, nawet nieco pieszczotliwym określeniem).

Uniwerbizacja

Często występującym zjawiskiem jest także uniwerbizacja. Formy tworzone w ten sposób, charakterystyczne zwłaszcza dla potocznej polszczyzny mówionej (Dunaj, Przybylska, Sikora 1999: 234–235), są swego rodzaju neologizmami. Przykłady konstrukcji znalezionych w korpusie to m.in. *2,5-calak* 'stacja dysków 2,5-calowa; dyskietka 2,5-calowa'¹³, *24-calówka* 'monitor 24-calowy', *64-bitówka* 'wersja programu działająca na 64-bitowym systemie operacyjnym', *analog* 'modem analogowy', *atramentówka* 'drukarka atramentowa', *darmówka* 'darmowa gra komputerowa; strona na darmowym serwerze hostującym; strona na gotowym skrypcie', *dźwiękówka* 'karta dźwiękowa', *firmówka* 'urządzenie dobrej firmy, np. zasilacz, karta graficzna itp.', *integra* 'karta zintegrowana, czyli kupowana w zestawie z określonym urządzeniem', *laserówka* 'drukarka laserowa', *obrotówka* 'kamera internetowa, która może się obracać', *osiedlówka* 'osiedlowa sieć internetowa', *pojemnościówka* 'dioda pojemnościowa', *radiówka* 'Internet radiowy', *siecówka* 'karta sieciowa; gra komputerowa przeznaczona do gry wieloosobowej przez sieć', *średniak* 'produkt ze średniej półki cenowej i/lub średniej klasy'.

Uniwerbizacja występuje szczególnie często w powiązaniu z określeniami gier komputerowych. Mogą to być zarówno określenia typów gier, por. np. *arcadówka* 'gra typu arcade, tj. obecna w salonach gier' (por. *salonówka*); obecnie określenie to może także oznaczać 'niezbyt skomplikowaną grę stworzoną przez małą, niezależną firmę', *przygodówka* 'gra przygodowa', *samochodówka*, *wyścigówka*, *ścigalka* 'symulator wyścigów samochodowych', *skradanka* 'typ gry komputerowej, w której bohater się skrada', *strzelanka*, *siekaninka* 'typ gry polegającej na strzelaniu do wroga', *turówka* 'strategia turowa', jak i inne określenia, np. odnoszące się do platformy sprzętowej, por. *konsolówka*, *konsolowa* 'gra na konsolę', *salonówka* 'gra obecna w salonach gier, przeniesiona na komputery domowe' czy typu spolszczenia, np. *kinówka* 'gra spolszczona w formie napisów polskich i pozostawienia głosów oryginalnych'. Inne określenia to np. *budżetówka* 'tania gra, zwykle z tzw. kolekcji klasyki komputerowej' czy *nówka* 'nowa gra, tj. nieużywana'.

¹³ Jak widać, wiele takich form może być potencjalnie niejednoznacznych.

Wariantywność

Ostatnią, niezwykle charakterystyczną cechą jest wysoka wariantywność języka przejawiająca się w istnieniu wielu równoległych konstrukcji na określenie tego samego przedmiotu czy zjawiska. Wariantywność taka przejawia się przede wszystkim na poziomie grafii i/lub leksyki.

Wariantywność na poziomie ortografii widoczna jest przede wszystkim w odniesieniu do zapożyczeń angielskich, por. np. *scroll / scrol, floppy / flopy, googlowałem / goglowałem / guglowałem, crashe / krasze, patch / pacz, feature / ficzer, cheaty / czity, scrackowane / skrakowane*. Wynika ona zatem przede wszystkim z różnego stopnia spolszczenia poszczególnych zapożyczeń.

Wariantywność na poziomie leksyki dotyczy głównie, choć nie wyłącznie, konstrukcji zapożyczonych z języka angielskiego. Wyróżnić tutaj możemy współistnienie (a) angielskich zapożyczeń leksykalnych i angielskich zapożyczeń semantycznych (lub kalk frazeologicznych), np. *program typu lightweight / lekki program; screenshot, screen / zrzut (ekranu); kernel / jądro (programu, systemu operacyjnego); patch, pacz / łatka; tray / tacka; reload, refresh / odświeżanie (strony, tj. ‘załadowanie jej ponownie’)*; (b) angielskich zapożyczeń leksykalnych i form rodzimych, np. *googlowałem / szukajkowałem; tutorial, tutek / samouczek; w idlu / w stanie spoczynku (tj. gdy komputer nie jest obciążony pracą obliczeniową); cache / pamięć podręczna; support / wsparcie (‘pomoc techniczna oferowana przez producenta komputera lub oprogramowania’); cooler / wentylator, wentyl; warn / ostrzeżenie, ost (‘ostrzeżenie udzielane użytkownikowi forum przez administratora lub moderatora; kilka ostrzeżeń skutkuje zazwyczaj banem’); link / odnośnik; tab / karta (w przeglądarce internetowej); browser / przeglądarka*; (c) form rodzimych (dot. różnych wariantów leksykalnych), np. *grajka / dźwiękówka; urządzenie wielofunkcyjne / kombajn; wyścigówka / ścigalka; plujka / atramentówka, drukarka atramentowa*; (d) form rodzimych (dot. wariantów morfologicznych), np. *wirusik / wirusek; spamienie / spamowanie; granie / giercowanie; aktualizacja / aktualka*.

Uwagi końcowe i podsumowanie

Inwencja językowa omawianej grupy ludzi przejawia się także w dużej liczbie nietypowych konstrukcji określających pewne zjawiska. I tak np. przezroczysta obudowa komputera jest określana jako *komputerowa pornografia*, myszka jest określana jako *gryzoń* bądź *szczurek (na ogonku lub bez ogonka, tj. w wersji przewodowej lub bezprzewodowej)*, zdjęcie górnej pokrywy procesora to *oskaldowanie procesora*, zaś zmiana komputera na lepszy model to *migracja*.

Podsumowując analizę przedstawionych konstrukcji, można stwierdzić, że zauważalna jest niezwykła inwencja językowa młodego pokolenia komputerowców. Teza, że komputer odciąga młodych ludzi od słowa pisanego i tym samym tracą oni zdolność do czytania ze zrozumieniem i jasnego formułowania swoich myśli, nie wydaje się w pełni uzasadniona: prawdą jest, że społeczność młodych ludzi interesujących się komputerami wytworzyła własny subkod, który może być całkowicie niezrozumiały zarówno dla starszych użytkowników komputerów, jak i osób nieinteresujących się komputerami; jednak w obrębie analizowanego korpusu przypadki wzajemnego niezrozumienia się są bardzo rzadkie, wręcz incydentalne, i dotyczą głównie angielskich akronimów, typu *oc* (overclocking, czyli tzw.

podkręcanie komputera). Konstrukcje omawiane w artykule nie są zatem źródłem nieporozumień i w zdecydowanej większości są całkowicie zrozumiałe dla dyskutantów.

Nie jest również prawdą, że język komputerowców zbudowany jest głównie wokół zapożyczeń angielskich. Anglicyzmy są naturalnie obecne, ale nie wydają się dominować; co więcej, są one zwykle twórczo przetwarzane, tworząc różnego rodzaju skróty, ucięcia i derywaty.

Omawiane konstrukcje, jak zaznaczono wcześniej, mogą utrudniać komunikację międzypokoleniową, ale w obrębie omawianej grupy są one skutecznym (a przy tym, ze względu na wszechpanującą skrótowość, wygodnym) sposobem porozumiewania się. Tego rodzaju nietypowe konstrukcje, nieobecne w polszczyźnie ogólnej, nie powinny być zatem wartościowane negatywnie jako gorsze.

Bibliografia

- Crystal D., 2006, *Language and the Internet*, wyd. 2, Cambridge.
- Cudak R., Tambor J., 1995, O języku „komputerowców”, „Język Polski”, r. LXXV, z. 3, s. 197-204.
- Dunaj B., Przybylska R., Sikora K., 1999, *Język polski na co dzień* [w:] Pisarek W. (red.), *Polszczyzna 2000. Orędzie o stanie języka na przełomie tysiącleci*, Kraków, s. 227–251.
- Dzikiewicz A., Miodek J., 1991, *Co robi mysz informatyczna, czyli o problemach z tłumaczeniem angielskich słów w literaturze informatycznej*, „Poradnik Językowy”, z. 9-10, s. 376–381.
- Grzenia J., 2007, *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa.
- Mańczak W., 2011, *Jeszcze o modzie na zdrobnienia*, „Język Polski”, r. XCI, z. 2-3, s. 218-219.
- Miodek J., 2012, *Szaleństwo zdrobnień trwa*, „Język polski”, nr 5, s. 402.
- Naruszewicz-Duchlińska A., 2011, *Internetowe grupy dyskusyjne. Analiza językowa i charakterystyka gatunku*, Olsztyn.
- Sosnowski R., 2000, *Włoski i polski język informatyki* [w:] Szpila G. (red.), *Język a komunikacja 1: Język trzeciego tysiąclecia*, Kraków, s. 319-330.
- Wach S., 2013, *Calquing English Terminology into Polish*, „Academic Journal of Modern Philology”, t. 2, s. 161-169.
- Wach S., 2014, *Towards a Broader Explanation of Phenomena in Contact Linguistics. An Outline Proposal* [w:] Chruszczewski P. P., Rockford J. R. (red.), *Languages in Contact vol. 2: Ways to Protolanguage 3*, Wrocław, s. 239-250.
- Wiśniewska-Białas H., 2011, *Wpływ języka angielskiego na polszczyznę blogów*, Warszawa.
- Zabawa M., 2014a, *Bogactwo współczesnej 'polszczyzny komputerowej': o języku komputerowców kilkanaście lat później* [w:] Żmigrodzki P., Pręcerek-Kisielak S. (red.) *Bogactwo współczesnej polszczyzny*, Kraków, s. 397-404.
- Zabawa M., 2014b, *Language contact in the semantic field of computers and the Internet: the newest English lexical loans in Polish*, „Academic Journal of Modern Philology”, t. 3, s. 127-136.

Lista forów internetowych tworzących korpus:

- <http://forumbajt.pl/forum.php/>
- <http://forumkomputerowe.pl/>
- <http://www.forumpc.pl/>
- <http://www.fastpc.pl/>

- <http://www.forum.tweaks.pl/>
- <http://forum.pclab.pl/>
- <http://forum.pcfoster.pl/>
- <http://pc-com.pl/forum/>
- <http://forum.hotfix.pl/>
- <http://www.pcsh.pl/>
- <http://forum.programosy.pl/>
- http://forum.purepc.pl
- <http://pececik.com/forum>
- <http://itpc.net.pl/>
- <http://haker.com.pl/>
- <http://forum.pcformat.pl/>
- <http://forum.komputerswiat.pl/>
- <http://pecetowiec.pl/>
- <http://forum.benchmark.pl/>
- <http://forum.pcforum.eu/>

Mobaski, pan słonik, tempy: about the language of young Polish people interested in computers and the Internet

Summary.

The aim of the present article is to analyse selected elements of the language of young Polish people interested in computers and the Internet. The study is based on the corpus, collected by the author. The corpus, consisting of short texts (entries) taken from selected Internet forums devoted to computers and the Internet, comprises more than 900,000 running words. The paper does not focus on lexical or semantic borrowings (with the exception of those that have somehow been restructured); rather, it focuses on the constructions created already in Polish, as a result of various word-formation processes, such as derivation, clipping or blending. Special attention is devoted to constructions which illustrate the unusual linguistic invention of the young generation.