

*Marcin Dziwisz*

## Rosyjskie słownictwo slangowe ze sfery e-sportu. Wybrane zagadnienia

Słownictwo nienormatywne, w tym slang, stanowi niezwykle interesujące pole badań. Wagę i zakres takich obserwacji podkreśla Tadeusz Szczerbowski, pisząc, że „studia nad słownictwem slangowym są istotne dla badań językoznawczych zarówno synchronicznych i diachronicznych [...]”, co więcej „słownictwo slangowe rzadko ginie bezpowrotnie, bywa bowiem również tak, że staje się ono potoczne, a nawet literackie. Owemu awansowi mogą towarzyszyć modyfikacje znaczeniowe, co może z kolei prowadzić do nieporozumień. Jeden i ten sam wyraz w różnych odmianach językowych środowiskowych i zawodowych może mieć rozmaite znaczenia”<sup>1</sup>.

Tak ujęty problem funkcjonowania slangu wręcz zachęca do badania danego zjawiska w sposób możliwie szczegółowy, zawężony np. do języka przedstawicieli konkretnej profesji<sup>2</sup> – czy też nieco ogólniej – grupy osób, które połączyło wspólne wykonywanie jakichś czynności, wymagających wypracowania charakterystycznej terminologii czy też znalezienia wspólnego kanału komunikacji. Taką specyficzną grupę stanowią niewątpliwie gracze komputerowi. Tematem podejmowanych w niniejszym tekście rozważań będzie słownictwo slangowe ze sfery e-sportu, a więc dyscypliny stosunkowo nowej, ale charakteryzującej się niezwykle dynamicznym rozwojem, zarówno jeśli chodzi o nowe produkty, jak i kwestie czysto finansowe, związane ze zdobywaniem nowych rynków. W związku z powyższym obiekt prowadzonych badań stanowi słownictwo bezpośrednio związane z jedną z najpopularniejszych gier ze sfery e-sportu pod tytułem *Dota 2*. Sama gra oferuje możliwość rozgrywania meczów pomiędzy dwiema pięcioosobowymi drużynami, które w trakcie rozgrywki starają się uzyskać przewagę pozwalającą na zniszczenie bazy drużyny przeciwnej. Warto zaznaczyć, że omawiana gra cieszy się coraz większą popularnością, a liczba graczy przekroczyła już kilka milionów.

Wróćmy jednak do głównego nurtu prowadzonych rozważań. Wszystkie analizowane w danym artykule wypowiedzi zostały zaczerpnięte z rosyjskiego forum poświęconego tej właśnie pozycji oraz z czatu wykorzystywanego podczas samej

<sup>1</sup> T. Szczerbowski, *Polskie i rosyjskie słownictwo slangowe*, Wydawnictwo Naukowe UP, Kraków 2018, s. 258.

<sup>2</sup> Opis takich badań zawiera monografia *Polskie i rosyjskie słownictwo slangowe* T. Szczerbowskiego, w której odnaleźć można informacje dotyczące slangu osób wykonujących bardzo różne profesje. W tym kontekście niniejszy artykuł w pewien sposób uzupełnia zgromadzone przez autora informacje.

rozgrywki. Bazę materiałową, wyznaczającą podstawę prezentowanego tekstu stanowią około dwustu wypowiedzi, analizowanych w kierunku ustalenia znaczenia poszczególnych leksemów oraz związków wyrazowych, a także kontekstu, w jakim bywają one wykorzystywane. Jest to o tyle ciekawe, że około 40% zebranych wypowiedzi udało się zapisać na bieżąco, w trakcie meczu, gdyż piszący te słowa oglądał rozgrywkę zarówno w punktu widzenia obserwatora, jak i jej uczestnika.

Z zagadnieniem slangu graczy komputerowych nierozzerwalnie wiąże się przestrzeń, w jakiej jest on wykorzystywany. Jest to przede wszystkim Internet: strony poświęcone konkretnym grom, różnego rodzaju fora czy też czaty wykorzystywane jako bezpośredni środek komunikacji między graczami. Zatem, w odróżnieniu od innych grup słownictwa nienormatywnego, slang graczy funkcjonuje głównie w cyberprzestrzeni definiowanej „jako przestrzeń wirtualna, utworzona przez zgromadzone w Internecie zasoby [...] niefunkcjonująca nigdzie indziej poza pamięciami komputerów oraz w umysłach zajmujących się nią osób. Definiując cyberprzestrzeń, można by opisać ją jako wirtualną przestrzeń tworzoną przez połączone w sieć i komunikujące się ze sobą komputery”<sup>3</sup>.

W takim otoczeniu slangu używa się głównie do opisu danej gry, jej fabuły, zadań stojących przed uczestnikami czy też porad skierowanych do innych użytkowników – zarówno w formie wpisów na forach, jak i w postaci filmów umieszczanych na prywatnych kanałach (np. w serwisie YouTube). Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest funkcjonowanie omawianej leksyki w dwóch formach – ustnej i pisanej, co niewątpliwie sprzyja komunikacji pomiędzy wielbicielami gier. Warto podkreślić, że kanały z filmami, w których możemy zetknąć się ze slangiem graczy, dotyczą przede wszystkim e-sportu. Ma to związek z faktem, że są one wykorzystywane przez początkujących (ale także przez doświadczonych graczy) jako swego rodzaju poradniki, pomagające doskonalić technikę rozgrywki. W tym kontekście Dorota Chmielewska-Łuczak i Tomasz Smejliś podkreślają, że „w środowisku graczy komputerowych funkcjonuje wiele form komunikowania się (czasopisma, strony internetowe, fora, czaty). Wzajemnemu kontaktowaniu się graczy sprzyjają wspólne przeżycia, przebrnięcie podobnych etapów gry. Wymiana doświadczeń związanych z kodami, solucjami (...), spaja ich społeczność”<sup>4</sup>. Co więcej, zauważają oni, że prawdziwa rewolucja w kontaktach między graczami, a co za tym idzie rozwój charakterystycznego dla tej grupy słownictwa wynika z faktu „pojawienia się zjawiska gier online, czyli rozgrywek między graczami, toczonych za pośrednictwem Sieci. W przypadku gier strategicznych i taktycznych pojawiły się ligi, w których gracze mogą zmierzyć się ze sobą, zbierając za wygrane rozgrywki punkty, które przekładają się na konkretne miejsce w rankingu. W przypadku gier FPP również istnieją ligi, ale konkurują w nich nie indywidualni gracze, lecz klany”<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> M. Graszewicz, D. Lewiński, *O nieistnieniu cyberprzestrzeni* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 340.

<sup>4</sup> D. Chmielewska-Łuczak, T. Smejliś, *Komunikacja w świecie gier komputerowych* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 330.

<sup>5</sup> Tamże.

Możliwość w zasadzie nieograniczonego kontaktu pomiędzy użytkownikami sieci przełożyła się także na sposób komunikacji. O.W. Łutowinowa zauważa bowiem, że:

Лингвистическая компетенция виртуальной языковой личности состоит во владении ею новой разновидностью так называемой «устно-письменной» речи, возникшей и функционирующей в виртуальном коммуникативном пространстве и имеющей ряд специфических особенностей. Интерактивная компетенция в виртуальном дискурсе заключается в знании и адекватном использовании правил нетикета, или сетевого этикета, а также в умении общаться в различных жанрах виртуального дискурса. Достижение цели дискурса является стратегическим процессом<sup>6</sup>.

Przejdę teraz do krótkiej charakterystyki samego środowiska graczy, które – jak pisze Dominika Urbańska-Galanciak – „zachowuje swą spójność poprzez celowe podkreślenie językowej wolności i odmienności. Charakterystyczny dla niej sposób wyrażania myśli definiuje i interpretuje role graczy w stworzonej przez nich mikrostrukturze społecznej oraz stanowi zasadniczy komponent ich stylu życia. Entuzjaści elektronicznej rozrywki posługują się swoistym semantyzmem bogatym w zapożyczenia, neologizmy, wyspecjalizowaną terminologię, stosując ponadto liczne leksykalne, syntaktyczne oraz morfologiczne innowacje”<sup>7</sup>.

Co więcej, badaczka zwraca uwagę na cechy samego slangu wielbicieli gier oraz na fakt, że „genealogia gier komputerowych i ich rozwój znajduje odbicie w języku graczy, czemu odpowiada dynamika przemian semantycznych analogiczna do zróżnicowania desygnatów, np.: tworzenie nazw dla nowych kategorii gier lub zmiany terminologiczne wynikające z synkretyzacji gatunków [...]. Mamy tutaj do czynienia ze zjawiskiem wyłaniania się specyficznego kodu językowego, którego reguły kształtowane są najczęściej w sposób spontaniczny, w wyniku eksperymentów językowych, a upowszechniane i utrwalane w procesie praktyki komunikacyjnej na zasadzie bądź to powszechnej akceptacji wprowadzanych pojęć z racji konieczności uzupełniania brakującej terminologii”<sup>8</sup>.

Nieco bardziej szczegółowej charakterystyki slangu graczy dokonał Paweł Czasowski, który wyróżnił następujące jego cechy:

- устно-письменный характер коммуникации, эксплицированный на всех языковых уровнях (от графического до синтаксического);
- преобладание эрративного (с большим количеством ошибок) письма (намеренного – реже, спонтанного – чаще);
- высокий процент заимствованной лексики;
- большое количество терминоидов компьютерно-игровой тематики;
- большое количество сокращений;
- широкое использование эмоционально-экспрессивной лексики;

<sup>6</sup> O.W. Лутовинова, *Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса*, Волгоград 2009, с. 127, <https://www.dissercat.com> [dostęp: 8.12.2020].

<sup>7</sup> D. Urbańska-Galanciak, *Elementy socjolektu graczy komputerowych* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 340.

<sup>8</sup> Тамże.

- преобладание разговорной лексики (литературно-разговорной, фамиллярно-разговорной и сниженно-разговорной), наличие сленгизмов и единиц профессионального жаргона<sup>9</sup>.

Przytoczone wyżej ujęcia dosyć jasno i precyzyjnie charakteryzują omawianą leksykę. W tym kontekście można wysnuć wniosek, że slang graczy komputerowych ma niezwykle dynamiczny charakter i determinowany jest przede wszystkim takimi czynnikami jak:

- rodzaj i typ gry, co automatycznie implikuje powstanie określonego zasobu słownictwa, niezbędnego do jej opisu. Można zatem stwierdzić, że jedynie część słownictwa graczy może zostać uznana za uniwersalną, co wynika z faktu niezwyklej różnorodności gier i odmiennego zasobu leksykalnego stosowanego dla każdej z nich;
- osobowość graczy – ich kompetencje językowe w zakresie tworzenia nowych określeń lub przydawania nowego znaczenia leksemom już istniejącym. Obydwie te cechy spaja w pewną całość potrzeba komunikacji, gdyż dopiero wypracowanie form uzualnych pozwala na możliwie skuteczne komunikowanie się.

Przejdźmy jednak do analizy zgromadzonego materiału, który został podzielony na dwie grupy. W pierwszej zostały umieszczone wypowiedzi zaczerpnięte z forów poświęconych *Docie*, w drugiej zaś zarejestrowane w ramach samej rozgrywki. Już pobieżna analiza wykazała, że wypowiedzi z grupy pierwszej są znacznie bardziej rozbudowane, co pozwala dokładniej zbadać kontekst, w jakim użyto poszczególnych leksemów. Natomiast frazy z grupy drugiej są znacznie krótsze, często dwu- lub trzyliterowe i wyrażają maksimum treści przy zminimalizowaniu ich formy. Wydaje się to dosyć logiczne, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że rozgrywki bywają bardzo dynamiczne, to zaś nie pozwala graczom na konstruowanie na czacie dłuższych wypowiedzi. Przejdźmy zatem do analizy wybranych przykładów<sup>10</sup>.

- 1) играем **анранкед**,
- 2) **пикаем**,
- 3) если у врага 3+4 **милишники**, то идем поз 1. если нет, то поз 3 (можно и поз 2 если противник мили **мидер**, но я не пробовал),
- 4) **выкачиваем джинаду** в 4 к 7 **лвл**, а так же берем на 10 талант на +30 **дмг** к ней же (400 **дамага** с руки раз в 3 секунды с воровством **голды**),
- 5) вы выиграли игру, получили массу удовольствия, а так же разнообразили свой **геймплей**.

Patrząc na przytoczoną wypowiedź, dostrzegamy kilka elementów charakterystycznych dla opisu gry ze sfery e-sportu. Omówię je po kolei. Leksem *анранкед* dotyczy jednego z trybów w grze – oznacza rozgrywkę „towarzyską” niewliczającą się do oficjalnych statystyk gracza. Słowo *нукаем* jest zapożyczeniem z języka angielskiego – *pick*, czyli wybór, wybierać. Co ciekawe, stało się ono niezwykle popularne. Może o tym świadczyć chociażby fakt, że przyjęło fleksję czasowników

<sup>9</sup> П.В. Часовский, *Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса*, Челябинск 2020, с. 108.

<sup>10</sup> Wszystkie przykłady zostały zapisane w formie, w jakiej występowały na forum lub czacie.

rosyjskich pierwszej koniugacji. Zgoła inaczej sytuacja wygląda w przypadku wyrazu *милишники*, który ma zdecydowanie rosyjskie korzenie. Można na niego spojrzeć jak na neosemantyzm, gdyż w przytoczonym kontekście oznacza on przeciwników walczących wręcz, podchodzących na niewielki dystans. Słowem typowym dla gier ze sfery e-sportu jest *мудер*. Wiąże się to z faktem, że świat czy też przestrzeń, w której rozgrywa się rywalizacja między dwiema drużynami, podzielona jest na trzy ścieżki lub linie – górną, dolną i środkową. To właśnie gracz zajmujący linię środkową określany jest mianem *мудер*. Mamy tu więc do czynienia z kolejnym zapożyczeniem z języka angielskiego. Tendencję do przejmowania określeń angielskich dokumentują także takie leksemy jak: *дмз, дамага* – ang. *damage* – obrażenia; *голды* – ang. *gold* – złoto *геймплей* – ang. *gameplay* – rozgrywka. Ostatni analizowany związek wyrazowy – *выкачиваем джинуаду* – zawiera zarówno komponent rodzimy – rosyjski, jak i zapożyczenie, które odnosi się do umiejętności jednego z bohaterów. Warto byłoby nieco bliżej przyjrzeć się słowu *выкачиваем*, bowiem jest to jeden z leksemów używanych przez graczy najczęściej. Słownik podaje kilka jego podstawowych znaczeń – *проводить в колебательное движение, пошатывать из стороны в сторону, производить колебательные движения, подбрасывать кого-либо, извлекать откуда-либо, настойчиво требовать*<sup>11</sup>. Jednakże nie są to wszystkie jego znaczenia. Omawiany wyraz jest bowiem używany także w sferze kulturystyki i w tym kontekście oznacza zwiększenie masy mięśniowej, jej przyrost, a mówiąc językiem potocznym – *pakowanie*. I to właśnie znaczenie przeniesione zostało na grunt gier komputerowych i zaczęło funkcjonować jako potoczne oznaczenie rozwoju postaci lub jakiegoś z jej paramentów czy umiejętności. Kolejny przytoczony wpis jest bardzo emocjonalny, co pokazuje, jak silne uczucia wywołuje u graczy sam przebieg rozgrywki.

#### КОРОЧЕ У МЕНЯ ГОРИТ

решил сыграть с младшим двоюродным братом в дотку разок, ну уж очень давно он меня просил об этом.

**стартанули**, вроде всё хорошо, даже **кура** и варды были но короче, как всегда, я **проебал цк**, который стоял на **изи лайне**, начал **выебываться** на меня (**на квопе**) по **микрику**, слышу явно голос парня лет 14-15 с **матом-перематом**, ну тут и **пригорело**,

решил как настоящий школьник наказать его на 1x1 **на сфах**, притом героя он сам выбрал и сказал мне, чтобы я **натирал жопу**. ну и вот вроде вырвал **реплей** игры **на сфах**, если есть желание посмотреть, но это было лобби, поэтому может и не открыться, насколько мне известно

всем добра

**сорри**, но эмоции через край

Zgromadzone w tym fragmencie słownictwo można podzielić na dwie grupy: wyrażenia ze sfery slangu ogólnego i języka pospolitego oraz wyrażenia bezpośrednio związane z grą. Do pierwszej z nich należą: *у меня горит, проебал, выебываться, пригорело, натирал жопу, сорри, с матом-перематом, по микрику*. Znaczenie

<sup>11</sup> *Большой толковый словарь русского языка*, под. ред. С.А. Кузнецова, Норинт, Санкт-Петербург 2004, с. 423.

większości z przytoczonych wyrażen jest dosyć oczywiste. Warto zwrócić uwagę na dwa ostatnie, bowiem wiążą się one w jakimś stopniu z przebiegiem rozgrywki. Autor analizowanego wpisu spotkał się bowiem *с матом-перематом*, czyli bardzo dużą liczbą wulgaryzmów wypowiedzianych przez innego gracza *по микропу* – przez mikrofon. Wszyscy uczestnicy rozgrywki mogą się ze sobą kontaktować zarówno na czacie, jak i w bezpośredniej rozmowie. Niestety Rosjanie mają bardzo złą opinię, jeśli chodzi o poziom kultury i języka. Ich zachowanie w bardzo wielu przypadkach sprowadza się do obrażania innych oraz zakłócania rozgrywki – zwłaszcza w przypadku niepowodzenia w grze lub po prostu dla okazania pogardy w stosunku do przeciwnika. Jeśli chodzi o wyrażenia związane z samą rozgrywką, dotyczą one przede wszystkim jej mechaniki. Autor omawianego tekstu pisze *стартанули* – wystartowaliśmy, rozpoczęliśmy pojedynek. Następnie przechodzi do opisu swoich konkretnych działań: *проебал чк на изи лайне*. Chodzi w tym przypadku o to, że został on pokonany przez postać o nazwie *Chaos Knight* (rosyjski skrót *чк*) – jedną z postaci w grze, którą można wybrać – na tzw. łatwej linii, czyli miejscu, gdzie teoretycznie gracz powinien mieć przewagę nad przeciwnikiem. Jeśli chodzi o słowo *купа*, to jest to slangowa nazwa *курьера* – pomocnika dostarczającego postaciom zakupione przedmioty. Dwa ostatnie wyrażenia również dotyczą nazw postaci, którymi można grać – *квона* – ang. Queen of Pain oraz *сф* – Shadow Fiend. Na zakończenie autor wpisu informuje, że pobrał *пенлей изры на сфах*, czyli powtórkę gry, w której uczestniczył właśnie jako Shadow Fiend.

Poniższy wpis ilustruje popularność oraz produktywność omówionego wyżej czasownika *качать*.

Привет, друг! Сегодня я расскажу тебе о важности **прокачки** первого **скилла**. Дота 2 — ситуативная игра, и ты не можешь предугадать, что затеяли твои враги, поэтому **прокачка** героев играет немаловажную роль. Правильно **прокачанная первая способность** может **спасти тебе задницу** и не отдать **фб**, или же наоборот убить противника, а может и не одного. У многих героев дота 2 первый **скилл прокачивается** ситуативно. Давай возьмём типичную ситуацию из доты, как **сделать фб** в дота 2: Предположим, что ты **пикнул** Bounty Hunter и пошёл со своими союзниками на верхнюю руну. Начинается сражение, вражеский герой **уносит** ноги с 50 хп. И тут ты быстро **прокачиваешь сюрикен**, и убиваешь жертву.

Oprócz wspomnianego już leksemu *выкачивать* pojawiają się inne o bardzo podobnym znaczeniu i strukturze: *прокачивается*, *прокачанная* i *прокачка*, a więc już nie tylko forma werbalna, ale też imienna. Świadczy to o niezwyklej produktywności i szybkim rozprzestrzenianiu się omawianego leksemu. Co więcej, widzimy, że bardzo łatwo tworzy on związki wyrazowe: *прокачанная первая способность*, *скилл прокачивается*, *прокачки первого скилла*, *прокачиваешь сюрикен* – przede wszystkim ze słowami związanymi z rozwojem konkretnych umiejętności postaci. W analizowanej wypowiedzi można znaleźć jeszcze dwa interesujące fragmenty: *спасти тебе задницу* i *не отдать фб* oraz *вражеский герой уносит ноги с 50 хп*. Obydwie wypowiedzi mają zdecydowanie metaforyczny charakter, który łączy się z realiami samej gry. Skrót *фб* odnosi się do inicjalnej części rozgrywki, co oznacza *first blood* – zabicie pierwszego z przeciwników. Natomiast *герой уносит ноги с 50 хп* mówi o tym, że jeden z bohaterów uniknął śmierci i uciekł z pięćdziesięcioma



punktami życia – ang. *hit point*. Pewne rozgoryczenie piszącego post jest wynikiem tego, że pięćdziesiąt punktów życia to na realia *Doty* bardzo mało.

В итоге ухажу **гангаты** на 6 **лвл** и варлок получивший 6 убивает в соло ланаю которая тут же делает **байбек** и дохнет 2 раз. Медуза стоит на **эншентах** (1 пик) до 20 минуты когда у **фармившего** свена врага **мидас-бкб-мом** а у нашей **ланаи фейзы** и 1000 **голды**. В итоге все **шло к сливу** и он закономерно пришел через минут 10. Как **танкованный мидер**, Morphling хорошо чувствует себя в пабах. Он может надежно **КСить** и **денаить крипов**, легко **роумит** и **уходит от гангов**. Morphling нужно **контролировать** практически на всех этапах игры. Если он отстает в начальной игре, он всегда может уйти в лес с одной только с Morbid Mask.

Wszystkie wyróżnione powyżej wyrażenia odnoszą się bezpośrednio do samego przebiegu rozgrywki. Przyjrzyjmy się im nieco bliżej. Związek wyrazowy *ухажу гангаты* składa się z dwóch komponentów – czasownika rosyjskiego oraz angielskiego zapożyczenia. Jest to jedna z fraz najczęściej używanych podczas gry. Oznacza, że *midder* – przypomnijmy: gracz zajmujący środkową linię – schodzi z niej i idzie wspomóc w walce towarzyszy na liniach bocznych – górnej i dolnej. Często od jego decyzji zależy powodzenie lub porażka na tym etapie gry. Nasz środkowy zawodnik może odznaczać się pewnymi cechami np. dużą wytrzymałością na ciosy, co pozwala go określić mianem *танкованный мидер*. Leksem *танк* – czyli jednostka odporna na ciosy, posiadająca dużą ilość punktów życia – odnosi się praktycznie do wszystkich gier ze sfery e-sportu, ale nie tylko. Warto wspomnieć, że funkcjonuje on także w literaturze RPG, gdzie fabuła utworów zostaje osadzona właśnie w świecie gry komputerowej.

Kolejne analizowane przykłady odnoszą się do czynności, jakie mogą wykonywać poszczególni gracze w trakcie rozgrywki: *надежно КСить* и *денаить крипов*. *Крипы* to rodzaj sterowanych przez komputer przeciwników, których zabijanie dostarcza złota oraz doświadczenia niezbędnego dla rozwoju naszego bohatera. Zwróćmy teraz uwagę na dwa czasowniki odnoszące się do rzeczownika *крипы*. U podstawy omawianego słowa leży angielskie zapożyczenie w postaci skrótowca *ks*, który można rozszyfrować jako *kill steal*, dosłownie kradzież zabójstwa. Chodzi o to, że gracz, który zabije przeciwnika lub *kripa*, zyskuje złoto i doświadczenie, a ich kradzież w większości przypadków jest źle widziana i może wywoływać sprzeciw ze strony innych graczy. Zatem wyraz *КСить* oznacza tyle co – kraść zabójstwa. Drugi z czasowników – *денаить* – również ma angielskie pochodzenie. W tym przypadku chodzi o dobijanie wspomnianych wcześniej *kripów* – *denay the creeps*. Takie działania mają na celu pozbawienie przeciwnika złota i doświadczenia, a w rezultacie uzyskanie nad nim przewagi. Przybliżonym fonetycznym zapisem leksemu angielskiego jest także słowo *байбак*, ang. *buyback*. Kiedy bohater ginie może powrócić do gry, oczywiście jeśli spełnia ku temu kilka warunków, np. posiada określoną ilość złota.

Ostatni fragment wpisu, który zdecydowałem się przywołać, brzmi: *у фармившего свена врага мидас-бкб-мом а у нашей ланаи фейзы и 1000 голды*. Spróbujmy rozszyfrować semantykę przytoczonego zdania. Mamy tu do czynienia z kilkoma interesującymi elementami. Pierwszym z nich jest czasownik *фармить*. Jego pierwowzorem jest oczywiście leksem angielski. Omawiane słowo odnosi się do procesu zdobywania doświadczenia, w tym przypadku przez postać o imieniu

Sven. Następnie autor wymienia przedmioty, które Sven posiada. Kolejno będą to: *мидас* – *Hand of Midas*, *бкб* – *Black King Bar*, *мом* – *Mask of Madness*. Druga część zdania zawiera imię – *Ланая* oraz informacje o tym, że posiada ona przedmiot o slangowej nazwie *фейзы*, czyli *Phase Boots*, a także ma w zanadrzu tysiąc sztuk złota. Jak widać, rozszyfrowanie opisywanego zdania bynajmniej nie jest łatwe i wymaga uprzedniego zaznajomienia się z mechaniką gry oraz sposobami jej opisu wykorzystywanymi przez graczy.

Druga część niniejszego artykułu poświęcona jest wyrażeniom odnotowanym podczas samej rozgrywki, często pisanym po presją czasu i emocji. Będzie ona miała charakter minisłownika, w którym postaram się wyjaśnić znaczenia zwrotów, jakie pojawiały się najczęściej. Korpus zebranego w ten sposób materiału przedstawia się następująco:

*фу* – *fuck you* – Rosjanie praktycznie zawsze piszą ten skrót alfabetem łacińskim, czasami przybiera on formę *fy*;

*гж* – *good job* – dobra robota, kiedy chcemy kogoś pochwalić za to, co zrobił;

*гл hf* – *good luck, have fun* – powodzenia, baw się dobrze – wyrażenie zawsze pisane alfabetem łacińskim, przeważnie w inicjalnej fazie rozgrywki;

*ганк* – prośba o pomoc, skierowana do *middera*, aby ten przyszedł na którąś z linii – górną lub dolną;

*гр* – *good game*, wyrażenie pozytywnej oceny całej rozgrywki lub jakiegoś jej fragmentu, często używany przez graczy profesjonalnych;

*Изи* – *ang. easy*, stosowane również w wariacie *ez*. Skrótowiec o niewątpliwie negatywnym zabarwieniu, stosowany na końcu rozgrywki lub w jej trakcie, w celu podkreślenia faktu, że jakieś działanie było bardzo proste. Użyty na końcu meczu stanowi wyraz pogardy dla drużyny przeciwnej i pokazanie, że nie była ona równorzędnym przeciwnikiem. Wśród graczy profesjonalnych praktycznie zakazany;

*кк* – *ok* – potwierdzenie jakiegoś faktu;

*Пак* – określenie obraźliwie stosowane w odniesieniu do słabszych graczy, którzy jeszcze nie opanowali gry jakąś postacią. Grają jak raki – nie mają rąk, tylko szczypce;

*Соло* – zwrot pogardliwy, skierowany głównie do członków własnej drużyny. Osoba, która go używa, przypisuje zwycięstwo wyłącznie sobie, pomijając przy tym innych;

*сс* – *miss* – zwrot neutralny, używany w momencie, gdy jakiś członek drużyny przeciwnej jest niewidoczny, nie znamy jego lokalizacji. Użyty w formie *сс?* oznacza pretensję do członków drużyny: czemu nie informujecie o braku na mapie wrogich bohaterów;

*фб* – *first blood* – komenda w kierunku członków własnej drużyny, aby pomogli dokonać pierwszego zabójstwa w grze, które jest premiowane większą ilością złota;

*я фид* – wyrażenie zdecydowanie negatywne. Najczęściej używane przez graczy, którym coś się nie udało. Cechuje ludzi o słabej psychice lub takich, którzy chcą zepsuć innym rozgrywkę. Czynność, która się za nim kryje, polega na celowych samobójstwach, w wyniku których drużyna przeciwna otrzymuje złoto i doświadczenie;

*фф* – *finish fast* – wyrażenie wykorzystywane w dwóch sytuacjach: albo przez zrezygnowanego gracza, który chce szybkiego zakończenia gry, lub też przez całą drużynę, jeśli nie widzi ona szansy na zwycięstwo;



из мид – wydźwięk analogiczny jak wyżej – pogardliwy. Wraz ze słowem *мид* stanowi wyrzut pod adresem gracza na środkowej linii. Pozycja ta jest najbardziej odpowiedzialna; najszybciej zdobywa się tu złoto i doświadczenie, ale też najwięcej ryzykuje. Przegrany pojedynek na środkowej linii często skutkuje porażką w całym meczu;

фаст пик – prośba o szybki wybór bohaterów, zwykle kierowana przez gracza, który będzie wybierał jako ostatni, gdyż musi on wziąć pod uwagę to, jakiego wyboru dokonała drużyna przeciwna;

ласт пик – ostatni, najważniejszy wybór, szczególnie w grach profesjonalnych, od niego zależy strategia prowadzenia rozgrywki;

реп – ang. *report* – prośba do drużyny lub ostrzeżenie dla gracza, który narusza porządek rozgrywki. Zgłoszenia przesyłane są do administratora gry, który może ukarać uciążliwego użytkownika. *Reporty* są wysyłane w czterech przypadkach: kiedy gracz zakłóca rozgrywkę, popełnia celowe samobójstwa, nadużywa swoich umiejętności oraz popełnia nadużycie w komunikacji np. używa wulgaryzmów lub obraża innych graczy.

Z uwagi na ograniczenia dotyczące długości danego tekstu niemożliwe okazało się zaprezentowanie całości przeanalizowanej leksyki. Jednakże już na podstawie przedstawionego tu materiału można wyciągnąć pewne wnioski dotyczące slangu graczy. Badania wykazały, że omawiane zjawisko ma jednocześnie dwie cechy: jest dynamiczne, jeśli chodzi o rozwój, oraz statyczne, jeśli chodzi o jego składowe. Dynamika przejawia się w tym, że wciąż tworzone są nowe gry, co powoduje powstawanie nowych leksemów, służących do ich opisu. Jeśli chodzi o statyczność słownictwa, to jest ona związana z jego dość ograniczonym charakterem – jest ono bowiem powiązane z konkretnym produktem, w tym przypadku z grą. Skutkuje to pewną stagnacją leksyki, co bezpośrednio wynika z faktu, że raz opisany produkt nie wymaga tworzenia nowych pojęć i terminów. Jeśli chodzi o stronę formalną, to zdecydowaną przewagę wykazują terminy, u podstaw których leży język angielski. Stanowią one około 70% badanej leksyki. Pozostałe 30% to leksyka powstała na bazie rodzimej – rosyjskiej. Najczęściej mamy do czynienia z zapożyczeniami, które przejęły zasady fleksji imiennej i werbalnej języka rosyjskiego. Z drugiej strony, analizowany problem jest tym ciekawszy, że gry komputerowe powstają także na gruncie, nazwijmy to, nieanglojęzycznym np. *World of Tanks* – której językiem wyjściowym jest rosyjski czy też seria gier o wiedźminie, stworzona pierwotnie w języku polskim. Tu powstaje pytanie: czy w tych przypadkach słownictwo slangowe wykorzystywane do ich opisu również będzie w takim stopniu nasycone zapożyczeniami?

## Literatura

- Chmielewska-Łuczak D., Smejliś T., *Komunikacja w świecie gier komputerowych* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 325–335.
- Dytman-Stasieńko A., Stasieńko J. (red.), *język@multimedia*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005.
- Graszewicz M., Lewiński D., *O nieistnieniu cyberprzestrzeni* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 336–348.

Szczerbowski T., *Polskie i rosyjskie słownictwo slangowe*, Wydawnictwo Naukowe UP, Kraków 2018.

Urbańska-Galanciak D., *Elementy socjolektu graczy komputerowych* [w:] *język@multimedia*, A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko (red.), Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej TWP we Wrocławiu, Wrocław 2005, s. 438–447.

*Большой толковый словарь русского языка*, под. ред. С.А. Кузнецова, Норинт, Санкт-Петербург 2004.

Лутовинова О.В., *Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса*, Волгоград 2009, с. 127, <https://www.dissercat.com> [dostęp: 8.12.2020].

Часовский П.В. *Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса*, Челябинск 2020, <https://www.dissercat.com> [dostęp: 8.12.2020].

## Selected elements of Russian slang from the field of esports

### Abstract

This article concerns the issue of Russian slang used in e-sport by computer players. The research material was taken from the forums devoted to game Dota 2. Analysis of the collected lexemes was aimed at determining their meaning and the context in which they are used. About two hundred units were analysed.

**Key words:** e-sport, slang, video games, communication

## Избранные элементы русского сленга из области киберспорта

### Резюме

Данная статья посвящена анализу русского сленга геймеров из области киберспорта. Анализу подвергается около двухсот слов и выражений. Материалом для исследований послужили форумы и чаты, посвященные игре Dota 2. Анализ собранных лексем был направлен на определение их значения и контекста, в котором они используются.

**Ключевые слова:** киберспорт, сленг, компьютерные игры, коммуникация

Marcin Dziwisz, dr  
ORCID: 0000-0002-8604-2353  
Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie  
Instytut Neofilologii  
e-mail: dziwiszmarcin1985@gmail.com

Marcin Dziwisz, PhD  
Pedagogical University of Cracow  
Institute of Modern Languages