

Prace Filologiczne, Tom okolicznościowy 2024: 145–176

ISSN 0138-0567; e-ISSN 2720-5037

Copyright © by Dominik Jachimczyk, 2024

Creative Commons: Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-

-Bez utworów zależnych 3.0 PL (CC BY-NC-ND 3.0 PL)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/>

<https://doi.org/10.32798/pf.1564>

DOMINIK JACHIMCZYK

Uniwersytet Warszawski

e-mail: d.jachimczyk@student.uw.edu.pl

NAJNOWSZE ZAPOŻYCZENIA Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO W JĘZYKU GRACZY GIER WIDEO NA OBSZARZE SERBII I CHORWACJI

RECENT LOANWORDS FROM ENGLISH IN THE LANGUAGE OF GAMERS FROM THE REGION OF SERBIA AND CROATIA

ABSTRACT: The paper is focused on recent loanwords in the language of gamers from Serbia and Croatia (in practice also from Bosnia and Herzegovina), recent differences between Serbian and Croatian and the adaptation processes of these loanwords in Serbian and Croatian. The source of material for analysis was messages sent on the Discord platform - hence, for the purposes of this study, a method of using Discord as a language corpora was developed. A secondary source of material was videos published on Youtube - transcriptions were made of the parts of sentences in which loanwords were used. The srWaC and hrWaC corpora were also used. As a result of the analysis, it was noted that most recent anglicisms are found in Serbian as well as in Croatian (more vocabulary may have been borrowed and incorporated into Croatian) - vocabulary is borrowed from standard English, slang as well as from tech-speak. It was confirmed that the observations expressed in the literature that the suffix *-isati* in Serbian has been superseded by *-ati*, *-irati*, *-ovati* is true (the dubletism between *-ati* and *-ovati* may occur). It was noted that, in Croatian, the suffix *-ati* is more productive than *-irati* (which is likely to be displaced by it). It was also observed that, in Serbian and Croatian, plurals of polysyllable nouns are formed by adding the suffix *-ovi/-evi*. As a result, it is likely that there is a transnational sociolect of Serbian, Croatian and Bosnian video game players.

KEYWORDS: Discord, language loanwords, computer games, HCL.hr

Przedmiotem zaprezentowanego poniżej badania są najnowsze zapożyczenia z języka angielskiego w języku graczy gier wideo na obszarze Serbii oraz Chorwacji. Materiał badawczy pochodzi z platformy społecznościowej Discord. Ponieważ dysponuje ona wbudowanym algorytmem umożliwiającym wyszukanie słownictwa, możliwe było wykorzystanie jej jako korpusu językowego. Wyniki z Discorda zweryfikowane zostały w korpusach srWaC i hrWaC. Pomocniczo też poddano analizie materiały dotyczące gier wideo w serwisie Youtube. Działania te wynikały z przeświadczenia, że nieaktualizowane od kilku lat korpusy srWaC i hrWaC mogą nie zawierać najnowszego słownictwa.

Język graczy

W literaturze anglojęzycznej zagadnienie języka graczy zostało poruszone przez Astrid Ensslin w *The language of gaming* (Ensslin 2017). Definiuje ona języki graczy jako socjolekty, które kształtują się wskutek zróżnicowania środowiska osób o różnych gustach, korzystających z różnych gier. Można więc mówić o wielu różnych językach graczy. Mogą one być bliższe językowi twórców gier (żargonowi informatyków) albo językowi związanemu z marketingiem gier wideo, który dąży ku odmianie ogólnej (Ensslin 2017, s. 66). Niezależnie od tego zróżnicowania słownictwo języka graczy przynależy do leksyki specjalistycznej związanej z grami, technologią, informatyką oraz dziedziną życia, do której odnosi się dana gra. W przypadku gry *Mario Kart DS* gracz powinien znać (przynajmniej częściowo) słownictwo odnoszące się do jazdy autem, hardware'u i software'u, specyficznych ruchów (np. nazw określonych czynności wykonywanych przez naciskanie przycisków w świecie rzeczywistym) oraz technologii stosowanych w grze. Język graczy szybko i dobrze adaptuje się do zmian wynikłych z rozwoju technologicznego i branży gier wideo, cechuje go częściowo multimodalność i niewerbalność (np. korzystanie z emoji do oddawania nastroju). Pod tym względem nie różni się on od języka komunikacji internetowej.

Najnowsza leksyka serbska i chorwacka

Najnowszym relacjom leksykalnym między serbskim a chorwackim poświęcone są artykuły Leliji Soćanac *Anglicizmi u hrvatskom i srpskom jeziku: sličnosti i razlike* z 2009 r. oraz Jerzego Molasa *Najnowsze chorwacko-serbskie różnice leksykalne (na przykładzie słownictwa z zakresu nowych technologii i mediów społecznościowych)* z 2020 r.¹

¹ Lelija Soćanac posługiwała się słownikiem *Anglicizmi u hrvatskom ili srpskom jeziku Filipovicia* z 1991 r. oraz prasą, Jerzy Molas korzystał zaś z korpusów hrWaC i srWaC.

Lelija Sočanac zauważa, że procesy adaptacji nowych zapożyczeń nie różnią się między tymi językami (Sočanac 2009, s. 250). W obydwu zapożyczane są całe frazy², co jest zjawiskiem bliskim mieszania kodów językowych (Sočanac 2009, s. 239). Adaptacja ortograficzna przebiega zgodnie z zasadami tych języków (Sočanac 2009, s. 239). Adaptacja czasowników w języku chorwackim odbywa się za pomocą sufiksów *-irati* i *-ati* (dla mowy potocznej charakterystyczny jest przyrostek *-ati*), w serbskim zaś za pomocą *-ovati*, a czasami *-irati* i *-ati* (Sočanac 2009, s. 245). Możliwe, że liczba anglicyzmów (syntagm) jest w chorwackim większa niż w serbskim (Sočanac 2009, s. 250). Nie dostrzegła ona w analizowanych językach także różnic w zakresie:

- zachowania angielskich morfemów związanych;
- rodzaju gramatycznego adaptowanych anglicyzmów;
- deklinacji leksemów w adaptowanych frazach;
- tworzenia l. mn. rzeczowników jednosylabowych za pomocą morfemów *-ov-/-ev-* i wielosylabowych pozbawionych tego elementu;
- braku adaptacji przymiotników – jeśli ma to już miejsce, to odbywa się za pomocą sufiksu *-ski*;
- transkategoryzacji (Sočanac 2009, s. 242–247).

Jerzy Molas doszedł do wniosku, że w słownictwie z zakresu mediów społecznościowych i nowych technologii „przeważają mniejsze lub większe różnice”, które nie powinny wpływać na porozumiewanie się między Chorwatami i Serbami (Molas 2020, s. 227). Zakres wspólnego słownictwa powiększa się o wyrazy angielskie przyjęte do obu języków bez adaptacji lub poprzez ich zaadaptowanie do rodzimej pisowni (zwłaszcza w języku serbskim). Znaczną część tego słownictwa to neosemantyzmy w nowych lub zmodyfikowanych znaczeniach, znane już wcześniej jako serbsko-chorwackie różnice leksykalne, jak hr. *račun* i sr. *nalog* ‘konto’, hr. *gumb* i sr. *dugme* ‘guzik, przycisk’. Drugą znaczącą grupą są zapożyczenia, które mimo purystycznych działań strony chorwackiej dominują w tekstach nad neologizmami. Na przykład: „*ekran* – 79 455 potwierdzeń, *zaslon* – 25 691; *router* – 7120, *ruter* – 1985 (...). Do powszechnego użycia weszły natomiast takie formy rodzime jak: *sučelje* – 23 332 (*interface* – 2084); *izbornik* 69 671 (*menu* – 4900)” (Molas 2020, s. 225). Zapożyczane są też czasowniki. Derywacja czasownikowa w języku serbskim odbywa się za pomocą sufiksu *-ovati*, zaś chorwackim *-irati* albo *-ati*. Jerzy Molas odnotował też innowację, wedle której wśród najnowszych czasowników w języku serbskim morfem *-isati* został wyparty przez *-ovati*.

² Frazy te mogą być w pełni zapożyczone z angielskiego albo zawierać elementy z języka chorwackiego albo serbskiego (frazy hybrydowe).

Discord jako korpus językowy

Discord to darmowa aplikacja do komunikacji, która działa na większości urządzeń (w tym na konsolach najnowszej generacji). Sprawdza się dobrze jako platforma społecznościowa, stąd youtuberzy często tworzą na niej serwery dla swoich społeczności, co ma służyć zwiększeniu zaangażowania ich członków. Discord na tle innych platform wyróżnia się wbudowanym algorytmem, który umożliwia wyszukiwanie w wiadomościach na serwerze określonego słownictwa. Algorytm ten ma jednak pewne ograniczenia, które wpływają na jego zastosowanie do badań językoznawczych.

Algorytm Discorda umożliwia wyszukanie wyrazu lub frazy. Uzyskane za jego pomocą wyniki to zawierające badane formy wiadomości zamieszczone na serwerze. Rezultaty wyszukiwania można doprecyzować za pomocą komend. Podstawowe z nich to:

- „od” – wiadomości od danego użytkownika;
- „wzmianki” – wiadomości, w których oznaczono danego użytkownika;
- „zawiera” – wiadomości zawierające elementy typu łącze, plik, film, dźwięk;
- „przed” i „po” – wiadomości wysłane przed konkretną datą i po niej;
- „w” – wiadomości wysłane na konkretnym kanale;
- „przypięto: prawda lub fałsz” – wiadomości na stałe przypięte przez moderatorów serwerów³.

Wyniki nie odzwierciedlają faktycznej liczby wystąpień wyszukiwanych form, co może być następstwem oparcia algorytmu na języku angielskim. Wyszukuje on wyniki z uwzględnieniem struktur języka angielskiego⁴, na co nakłada się brak chorwackiej oraz serbskiej koniugacji i deklinacji. Algorytm nie rozróżnia form czasownikowych od rzeczownikowych⁵. Aby uzyskać pełny obraz (lub określić stopień przyswojenia) danego leksemu chorwackiego czy serbskiego, należy wyszukać wszystkie jego formy po kolei. W wynikach wyszukiwania znajdują się także materiały audiowizualne, takie jak gify, naklejki lub emoji, gdyż mają one przypisane nazwy, które umożliwiają ich wyszukiwanie. Dzięki temu

³ Z opcji tej korzysta się do akceptowania przez użytkownika regulaminów serwera, gdyż takiej wiadomości nie da się pominąć.

⁴ Wyszukując wyraz *game* ‘gra’ (l. poj.), uzyskamy też wyniki z wyrazami *gaming* lub *games* ‘gry’.

⁵ Problem ten można zilustrować na przykładzie. Dla bezokolicznika *hejtati* ‘hejtować’ uzyskamy tylko wiadomości zawierające *hejtati* ‘hejtować’, dla formy zaś *hejta* ‘hejtuje’ w 3. os., l. poj., cz. ter. wyniki z formą *hejtas* ‘hejtujesz’ w 2. os., l. poj., cz. ter. oraz rzeczownik *hejta* ‘hejtu/hejtów’ w D. l. poj. lub l. mn, gdyż morfem -š utożsamiano z angielskim *s* oznaczającym l. mn. rzeczownika.

wyniki lepiej odzwierciedlają rzeczywisty zakres komunikacji, choć nie mogą być bezpośrednio stosowane do klasycznych badań opartych na analizie korpusowej słownictwa. Odrębną trudność przy analizie mogą stanowić wiadomości generowane przez boty (w skrajnych przypadkach ich dziełem może być większość wiadomości) – zdarza się, że użytkownicy wchodzą z nimi w interakcje, najczęściej po angielsku.

Mimo wskazanych niedoskonałości platforma Discord może posłużyć jako korpus językowy do badań jakościowych, w mniejszym zaś stopniu do badań ilościowych. Może ona być przydatna do obserwacji zjawisk, takich jak przełączanie kodów językowych, relacje międzykulturowe, komunikacja ze sztuczną inteligencją czy zapożyczanie słownictwa.

Metodologia

Podczas badania wyszukiwane wyrazy z czatów na Discordzie weryfikowano ekstrakcją korpusów srWaC i hrWaC. Działania te miały posłużyć do krzyżowego sprawdzenia, jaki jest zasięg użycia danego wyrazu. Pomocniczo wyekscerpowano też słownictwo z materiałów z serwisu YouTube.

Materiał do analizy pochodził z czatu tekstowego #gaming-općenito z serwera HCL gaming community⁶ (dalej: HCL) na Discordzie. Z treści z marca, kwietnia i maja 2022 r. wyekscerpowano wyrazy, od których utworzono formy podstawowe⁷. Wyszukiwano je na serwerach FskpZ Gaming⁸ (dalej: FG) lub British Mango⁹ (dalej: BM) za pomocą komendy „przed: 2022-12-31 po: 2022-01-01”. Jeśli nie udało się wyszukać formy podstawowej, to szukano formy poświadczonej na HCL. Jeśliby i jej się nie udało wyszukać, to w razie przypadkowego natrafienia na inną formę ona była brana do dalszych analiz. Zapożyczenia te następnie zbadano w korpusach hrWaC i srWaC za pomocą zapytania prostego i poprzez frazę.

⁶ Serwer ten należy do redakcji portalu i kanału na Youtubie HCL.hr. Jest on poświęcony grom i graczom. To największy tego typu portal na obszarze Bałkanów Zachodnich.

⁷ Dla czasowników formą podstawową jest bezokolicznik zaś dla rzeczowników i przymiotników forma w mianowniku liczby pojedynczej (lub mnogiej). Nadto dla rzeczowników forma podstawowa musiała mieć tę samą liczbę co poświadczony zapożyczenie, gdyż w przypadku części poświadczonych form zaobserwowano wariantywność (zob. przypis 16).

⁸ Serwer serbskiego youtubera FskpZ gaming, grającego w gry typu FPS. Większość użytkowników zdaje się pochodzić z Serbii.

⁹ Serwer twórcy na kanale BloodMaster. Większość użytkowników zdaje się pochodzić z Chorwacji.

Wnioski dotyczące komunikacji na Discordzie

Użytkownicy HCL, FG i BM obok wiadomości tekstowych używają materiałów audiowizualnych. Mieszają oni kody językowe (angielski z językiem rodzimym). W porównywalnym (wysokim) stopniu nie znają zasad ortografii i interpunkcji swoich języków ojczystych. Dominuje alfabet łaciński, cyrylica jest rzadko spotykana. Znaki diakrytyczne mogą nie być stosowane.

Wnioski ogólne dotyczące zapożyczeń

W następstwie wyszukiwania na serwerze HCL utworzono 484 formy podstawowe zapożyczeń¹⁰ (zob. Tab. I i II), z których¹¹:

- 259 wyszukano tylko na HCL12, 139 na dwóch i 86 na trzech serwerach;
- 306 wyekscerpowano z srWaC i hrWaC, 6 tylko z srWaC, a 77 tylko z hrWaC, 87 nie wyekscerpowano z srWaC i hrWaC.

Większość z nich nie została opisana i stanowi nowe słownictwo w obu językach – 15 form zostało ujętych w HJP i SRNA, 49 w SRNA i 40 w HJP (łącznie 104).

Zapożyczenia te występowały w (meta)dyskusjach dotyczących definicji gatunków gier, zmian gatunków pod wpływem gier w toku produkcji, warunków pracy w gamedevie/IT; licencji na marki samochodów do gier, oceny starych gier z dzisiejszej perspektywy, technologii Raytracing; narzekania na wydawców, ceny gier, problemy techniczne przy logowaniu się do sklepu PlayStation z RFN, emulacji systemu operacyjnego PS3, architektury procesora tej konsoli oraz

¹⁰ Przeważają zapożyczenia właściwe i cytaty, choć zaobserwowano też kalki językowe i neosemantyzmy. Zapożyczenia pochodzą z literackiej angielszczyzny i ze slangu. Zapożyczenia te w SRNA i HJP często klasyfikowano jako niepoprawne, niezaadaptowane ortograficznie do systemu chorwackiego i serbskiego, a pod względem znaczeniowym jako słownictwo informatyczne.

¹¹ Za 79 z 484 zapożyczeń odpowiada użytkownik Garak (Chorwat, informatyk pracujący w gamedevie). Słownictwo jego autorstwa w większości poświadczono tylko na HCL, nie potwierdzono go zaś w znacznej mierze w hrWaC i srWaC. Wydaje się, że jego język bliski jest żargonowi informatyków, przez co może on być niezrozumiały dla przeciętnego użytkownika internetu z Serbii i Chorwacji.

¹² 34 użytkowników było autorami wiadomości zawierających leksemy, które poświadczono tylko na HCL. Pod względem narodowości większość z nich stanowili użytkownicy związani z Chorwacją (28), z Serbią (2) oraz Bośnią i Hercegowiną (3) – nie określono pochodzenia jednego użytkownika. Wielu z nich ma rangę *fana*, *eksperta* lub *legendy HCL*, gdyż stanowią oni najbardziej zaangażowaną część społeczności tego serwera. Z treści wiadomości wynika, że są graczami oraz informatykami, studentami, dziennikarzami.

płynności wyświetlanego obrazu. W tym kontekście wyniki z srWaC i hrWaC stanowią świadectwo rozwoju słownictwa graczy na przestrzeni lat, gdyż niewyekscerpowane zapożyczenia przeważnie dotyczą elementów powstałych lub popularnych po 2013 r.¹³, w tym nowych technologii i memów, np.: *kidar* 'kidos/kid (dzieciak z Fortnite)', *cringe* 'cringe' *sigma male grindset* 'sigma male grindset', *motion capture* 'przechwytywanie ruchu', *lowres* 'niskiej rozdzielczości'. Dotyczy to też marketingu i ekspresji językowej, w ramach których potwierdzono formy *hajp/hype* 'hype' i *shit* 'gówniany', nie potwierdzono zaś: *witcherhype* 'hype na wiedźmina', *cyberhyped* 'hype na Cyberpunka 2077' i *shit-canned* 'ujebany', *shitshow* 'pierdólnik'.

Wydaje się, że rzeczowniki mogą występować i mieć taką samą formę w obu językach, przy czym czasowniki pokrewne tym rzeczownikom mogą występować częściej w języku chorwackim niż w serbskim¹⁴. Można też postawić tezę, że do języka chorwackiego zapożycza się więcej anglicyzmów niż do języka serbskiego. Możliwe też, że socjolekty bliskie żargonowi informatyków (np. społeczności HCL) będą zawierały więcej takich czasowników, zaś te bliższe odmianie ogólnej będą miały ich mniej (np. społeczności BM i FG) – jedynie 6 czasowników z HCL poświadczono na FG, 19 na BM, 6 na obu, 59 zaś na nich nie poświadczono.

Wnioski dotyczące rzeczowników

Zapożyczanie rzeczowników jest zgodne z zasadami morfofonetycznymi obu języków, przy czym dostrzegalne są odstępstwa od zasad nimi władających.

Większość rzeczowników poświadczonych w l. mn. uległa przystosowaniu do reguł tych języków (37 z 44): *achievementi* 'osiągnięcia', *botovi* 'boty', *branchevi*

¹³ Stan ten jest skutkiem nieaktualizowania srWaC i hrWaC o leksykę po 2013 r. Trudno też ocenić, czy i jaki wpływ na wyniki miała wielkość tych korpusów (srWaC jest mniejszy od hrWaC).

¹⁴ Tezę tę postawiono, gdyż odnotowano, że wystąpiły pary (przeważnie rzeczowników i czasowników), gdzie rzeczownik poświadczono w obu korpusach a czasownik:

- tylko w hrWaC (*grind* 'grind' i *grindati* 'grindować', *leak* 'przeciek' i *leakati* 'udostępniać', *preorder* 'preorder' i *preorderati* 'preorderować', *outsourcing* 'outsourcing' i *outsourceati/outsourcirati* 'outsourcować', *publisher* 'wydawca' i *publishati* 'wydawać', *patch* 'łatka' i *patchati* 'łatać/patchować', *remaster* 'remaster' i *remasterizirati* 'remasterować', *save* 'zapis/obrona' i *sejvati* 'zapisywać');
- albo wcale (*level* 'poziom' i *level upati* 'levelować', *hater* 'hejter' i *hateati* 'hate'ować', *marker* 'znacznik/marker' i *markerless* 'bezznacznikowy', *random* 'losowy/randomowy' i *randomi* 'randomy / przypadkowe osoby', *crunch* 'crunch' i *crunchati* 'crunchować', *hype* 'hype' / *hajp* 'hype' i *hajp trejn* 'hype train' / *hajpati* 'hype'ować, *up grejd* 'upgrade' i *upgradeati/upgrade-ti* 'upgrade'ować).

Nie odnotowano przy tym pary, w której czasownik byłby poświadczony tylko w srWaC.

‘gałęzie’, *bagovi* ‘błędy/bugi’, *buildovi* ‘buildy’, *callovi* ‘połączenia/calle’, *dropovi* ‘spadki/zrzuty’, *enemi* ‘wrogowie’, *fanboyi* ‘fanboye’, *fatalitiyi* ‘fatalities/wykończenia’, *flashovi* ‘błyski’, *gameri* ‘gracze’, *gličevi* ‘glitche’, *loot boxevi* ‘loot boxy’, *money graberi* ‘łasi na pieniądze’, *milestonei* ‘kamienie milowe’, *oportunitiyi* ‘szanse’, *orkovi* ‘orkowie’, *offeri* ‘oferty’, *perk bodovi* ‘punkty umiejętności’, *perkovi* ‘perki/atuty’, *pogo jumpovi* ‘skoki pogo’, *questovi* ‘zadania’, *rehashevi* ‘gry typu rehash’, *review-ovi* i *reviewovi* ‘recenzje’, *scamovi* ‘scamy’, *sidequestovi* ‘zadania poboczne’, *spellovi* ‘zaklęcia’, *statovi* ‘staty/statystyki’, *stickovi* ‘kontrolery ruchu’, *storeovi* ‘sklepy’, *triggeri* ‘przyciski’, *trolovi* ‘trolle’, *twistovi* ‘zwroty’, *webshopovi* ‘sklepy internetowe’. Niewielka część z nich funkcjonuje jako cytaty: *devs* ‘deweloperzy’, *fanboys* ‘fanboye’, *feelings* ‘uczucia’, *reviews* ‘recenzje’, *settings* ‘ustawienia’, *sharp shadows* ‘ostre cienie’.

Wybór między końcówkami fleksyjnymi *-ovi/-evi* uwarunkowany był przez ostatnią spółgłoskę. Jeśli wyraz kończył się na spółgłoskę palatalną (č, ć, ž, ž, š, ž, j, l, ň), to występowałyby końcówka *-evi* np. *gličevi* ‘glitche’ [gl’ičev’i] – wyjątkiem jest wyraz *flashovi* ‘błyski’ [flešov’i], gdzie doszło do dysymilacji¹⁵ [flešev’i > flešov’i]. Jeśli zaś nie kończył się na nią, to występowałyby *-ovi*, np. *perkovi* ‘perki/atuty’ [perkov’i].

Odnotowano, że *-ovi* i *-evi* są dodawane do rzeczowników wielosylabowych w miejsce *-i*, np. *sidequestovi* ‘zadania poboczne’. Możliwe, że jeden wyraz może składać się z kilku wyrazów fonetycznych, co zdaje się dotyczyć np. wyrazu *webshopovi* ‘sklepy internetowe’ – w haśle *veb-šop* ‘sklep internetowy’ w SRNA podano *veb-shopovi* ‘sklepy internetowe’ jako poprawną formę l. mn. Wskazano, że ma on dwa miejsca akcentu: *véb-šóp* (akcenty krótkie). Dlatego można się spodziewać dwóch wyrazów fonetycznych *side* i *quest* w *sidequestovi* ‘zadania poboczne’. Teza ta wymaga weryfikacji w przypadku wyrazów, które nie są złożeniem w języku angielskim, np.: *rehashevi* ‘gry typu rehash’ (ang. *rehashes*). Stan taki może prowadzić do wariantywności¹⁶.

Przykładem odwrotnego zjawiska, gdzie do angielskiego wyrazu jednosylabowego dodano *-i*¹⁷, w miejsce oczekiwanego *-ovi*, jest forma *statsi* ‘staty/statystyki’

¹⁵ Zjawisko to ma miejsce, gdy w bezpośrednim sąsiedztwie miałyby się znaleźć dwie sylaby z samogłoską *e*, gdyż wówczas *e* w drugiej sylabie zastępowane jest przez *o*, np. *Bečom* ‘Wiedniem’ > *Bečom*.

¹⁶ Potwierdzono to w SRNA, jak i w materiale z HCL. W SRNA podano w haśle *majlston* ‘kamień milowy’ dwie końcówki fleksyjne w mianowniku l. mn. – *-i* oraz *-ovi*. Podobna wariantywność dotyczy części poświadczonych form, do których zaliczają się m.in.: *fanboys* i *fanboyi* ‘fanboye’; *review-ovi*, *reviews* i *reviewsi* ‘recenzje’; *statovi* oraz *statsi* ‘staty/statystyki’; *fatalities-i* i *fatalitiyi* ‘fatalities / wykończenia’.

¹⁷ Dodawanie *-i* do angielskich rzeczowników w l. mn. występuje też poza językiem graczy i poświadczono to w SRNA, np. w haśle *stencil* ‘szablon’ – podano tu drugą formę *stencils* ‘szablon’ od *stencil(s)* ‘szablony’.

– możliwe, że wynika to ze znaczenia wyrazu, który w obu językach może funkcjonować jako nazwa zbiorowa. Końcówka *-i* wykorzystana jest do tworzenia liczby mnogiej od angielskich rzeczowników wielosylabowych występujących zarówno w l. poj. (*achievementi* ‘osiągnięcia’, *enemiyi* ‘wrogowie’, *fanboyi* ‘fanboje’, *fatalitiyi* ‘wykończenia’, *money graberi* ‘łasi na pieniądze’, *milestonei* ‘kamienie milowe’, *oportunitiyi* ‘szanse’), jak i w l. mn. (*fatalities-i* ‘wykończenia’, *reviewsi* ‘recenzje’, *statsi* ‘staty/statystyki’).

Wnioski dotyczące czasowników

Zapożyczanie czasowników odbywa się za pomocą sufiksów *-ati* i *-irati* w języku chorwackim oraz *-ovati* i *-ati* w języku serbskim. Badanie potwierdziło, że w najnowszych zapożyczeniach w języku serbskim sufiks *-isati* został wyparty przez *-ovati*.

Ekscerpcję przeprowadzono dla 94 jednostek (zob. Tab. II). „Jednostka” oznacza wszystkie możliwe formy zapożyczenia danego czasownika np. jednostka od ang. *hype* ‘napalać się/hajpować’ to dla języka chorwackiego *hajpati*, *hajpirati* i *hajpovati*, dla serbskiego zaś *hajpati*, *hajpirati*, *hajpovati* oraz *hajpisati*. Ekscerpcji dokonano za pomocą wyszukiwania prostego form z: *-ati*, *-irati*, *-ovati* i *-isati*. Dla czasowników: *trash talkati* ‘obgadywać/cisnąć po kimś’, *copy paste port* ‘port ‘kopiuj-i-wklej/portować’, *copy/paste* ‘kopiuj/wklej’, *sign upati* ‘rejestrować’ oraz *oftopičariti* ‘schodzić z tematu’ ekscerpowano formy wyjściowe poprzez frazę z uwzględnieniem wielkości liter – *copy paste port* ‘port „kopiuj-i-wklej”/portować’, *copy/paste* ‘kopiuj/wklej’ pełnią funkcję orzeczeń, mimo że jako takie nie podlegały wtedy adaptacji morfologicznej. Dla *sign upati* ‘rejestrować’, *trash talkati* ‘obgadywać’ wyszukiwanie proste nie dawało wyników.

Dla 31 jednostek nie znaleziono potwierdzeń w srWaC, zaś w hrWaC dla 13. Dla 32 jednostek z korpusu srWaC wyekscerpowano potwierdzenia tylko dla jednego z hipotetycznych czasowników, 22 dla dwóch oraz trzy dla 3 – znaczna część z nich miała niewielką liczbę wyników. Z hrWaC wyekscerpowano po jednym z hipotetycznych czasowników dla 30 jednostek, 2 dla 25 i 3 dla 15. Udział *-ovati* i *-irati* odpowiada oczekivanemu rozkładowi dla obu języków, przy czym pewnym zaskoczeniem jest udział derywatów z *-ati* – dla 50 z 80 jednostek *-ati* było najliczniej potwierdzone hrWaC, zaś w srWaC 7 z 62. Derywaty z *-ovati* potwierdzono najliczniej w srWaC: 41 z 62 – w hrWaC to 2 z 80. Z *-irati* w hrWaC potwierdzono najliczniej dla 24, zaś w srWaC dla 10. Znaczenia wyekscerpowanych derywatów w większości pokrywały się z tymi z HCL. Odnotowano na przykład, że *dealati/dealovati* z hrWaC ma znaczenie polskiego ‘sprzedawania czegoś / zajmowania się czymś’, a nie ‘radzić sobie z czymś’: *da će Domagoj Margetić taj*

intervju dealati u formi cd-a na ulici ‘że Domagoj Margetić będzie sprzedawał ten wywiad w formie płyty na ulicy’.

Wybór którejś z końcówek zazwyczaj nie wpływał na znaczenie, choć odnotowano kilka wyjątków. Zdarza się bowiem, że wybór danego sufiksu może być podyktowany jednym ze znaczeń zapożyczonego czasownika w angielszczyźnie, np. znaczenie ‘zamachnąć się/uderzyć’ ang. *czas. to pitch* w baseballu realizuje w serbskim *pitchati (-ati)*, zaś ‘zająć się czymś / mieć pomysł na coś’ *pitchovati (-ovati)*:

U bejzbolu se pitcha preko ramena ‘W baseballu uderza się przez ramię’;

The Storyteller je pitchovao svoj sajt ‘Gawędziarz zabrał się za swoją stronę internetową’.

Drugie ze znaczeń poświadczono w hrWaC (*pitchati / pitchirati* ‘zabrać się za’: *koji su u Split došli pitchati svoj startup* ‘którzy przybyli do Splitu, aby zabrać się za swój startup’). Zjawisko to odnotowano też w chorwacczyźnie, np. znaczenie ‘obsadzić (w jakiejś roli)’ ang. *czas. to cast* poświadczono przy ekscerpcji *castirati i castovati: da je castirana za ulogu žene* ‘że została obsadzona w roli kobiecej’, *neko još pametniji nije castovao Jill Ireland* ‘ktoś inteligentniejszy nie obsadził Jill Ireland’, zaś w znaczeniu ‘rzucić (zaklęcia)’ przy *castati: kada castate neki area spell* ‘kiedy rzucacie jakiś area spell’ (w srWaC odpowiada temu *castovati* ‘rzucić [zaklęcie]’: *U tom momentu Priest castuje „Turn Undead”* ‘W tej chwili Ksiądz rzuca „Turn Undead”’).

W treściach na YouTube zauważalny jest znaczący udział czasowników kończących się na *-ati* w obu językach, relatywnie niewielki udział tych na *-irati* wśród autorów chorwackich oraz znaczący udział czasowników z *-ovati* wśród serbskich. Z przesłuchanych materiałów HCL.hr wyekscerpowano 22 czasowniki (16 kończących się na *-ati* i 6 na *-irati*), ze źródeł chorwackich 20 (na *-ati*) i serbskich 35 (14 na *-ati*, 19 na *-ovati* i 2 na *-irati*), nie poświadczono derywatów z *-isati*:

- Packovi (chorwacki, kajkawski kanał): *kempati* ‘campić się’, *snajpati* ‘snajpić’, *rape-ati* ‘rapeować/gwałcić’, *trippati* ‘tracić równowagę’, *exportati* ‘przenieść się’, *pull uppati* ‘zatrzymywać się’, *hitati* ‘trafiać’, *restartati* ‘restartować’, *joinati* ‘dołączać się’, *taggati* ‘oznaczać/tagować’, *dropati* ‘spadać’, *pumpati* ‘zadawać pytania’, *executati* ‘wykonywać egzekucję’, *zmorphati* ‘zmorphować’, *dawnati* ‘powalić’;
- Tescic Live (serbski kanał): *nokovati* ‘powalić’, *bustati i bustovati* ‘boostować’, *zabagovati* ‘zabugować się’, *bagovati* ‘bugować’, *kempovati* ‘campić’, *fajtovati* ‘walczyć’, *hilati* ‘leczyć’, *hitati* ‘trafiać’, *invajtovati* ‘zapraszać’, *knokati* ‘powalać’, *lendati* ‘ładować’, *levelovati* ‘levelować’, *lajkati* ‘lajkować’, *lutovati*

i *lutati* 'lootować', *lurkovati* 'lurkować/przeglądać', *nolajfati* 'nolifować/nie mieć życia', *refrešati* 'odświeżać', *restorati* 'przywracać', *rašovati* 'rushować', *skopati* 'celować', *skrinšotati* 'robić zrzut ekranu', *startovati* 'rozpoczynać', *strimovati* 'streamować', *trajhardovati* 'tryhardować/pocić się (w grze)', *vinati* 'wygrywać';

- KingsofFailsShow (chorwacki kanał): *brejkati* 'hamować', *plejsati* 'uplasować się', *startati* 'rozpocząć', *driftati* 'driftować', *grindati* 'grindować';
- Mudja (serbski kanał): *masterovati* 'opanować', *driftovati* i *driftati* 'driftować';
- HCL.hr (chorwacki kanał) – Elden Ring: *kanterati* 'przeciwuderzyć', *do-džati* 'robić unik', *ekvipati* 'wyposażać', *levelirati* 'levelować', *respovnati* 'zre-spić/odrodzić' *samonati* 'przywezwąć', *apgrejdati* 'upgradować'; Ghostwire Tokyo: *optimilarizirati* 'optymalizować', *dismissati* 'odrzuć', *absorbirati* 'wchłonąć'; American Theft 80s: *animirati* 'animować', *interaktivirati* 'wcho-dzić w interakcję', *lokpikati* 'otwierać wytrychem', *reportirati* 'zaraporto-wać'; Supraland Six Inches Under: *šiftati* 'przenieść', *hilati* 'leczyć'; Internet Cafe Simulator 2: *čilati* 'chillować', *apruvati* 'akceptować', *sejvati* 'zapisać'; CoD: *levelati* 'levelować', *kempati* 'campić się';
- Svet komputora (serbski kanał) – Elden Ring: *respawnovati* 'odrodzić się', *spoljovati* 'spoilerować', *optimizovati* 'optymalizować', *stagirati* 'układać';
- Nolifer (serbski kanał) – Elden Ring: *blokirati* 'blokować'.

Wydaje się, że w dialektach kajkawskich sufiks *-ati* mógł wyprzeć *-irati*. Proces ten może zachodzić także w języku ogólnym. W serbskim, mimo że sufiks *-ovati* wydaje się bardziej produktywny, to *-ati* może go wypierać w określonych sytu-acjach komunikacyjnych – ekscerpując treści z *Caletova reakcija na moje DRI-FTOVANJE*, zauważyć można, że:

- tytuł filmu zawiera rzeczownik odczasownikowy *driftovanje* 'driftowanie drift';
- derywaty od *driftovati* 'driftować' występują w pierwszych minutach filmu, gdzie autor poważnie tłumaczy widzom, że nauczył się driftować: *i maste-rovao sam driftovanje* 'i opanowałem drift' (0:30), *auta za driftovanje* 'auta do driftu' (3:10);
- gdy skupił się na grze, zaczął korzystać z czasownika *driftati* 'driftować' i jego derywatów: *da mučim ovde da driftam* 'męczę się tu, żeby driftować' (6:30);
- kiedy wszedł jego ojciec, (od 7:50) nadal używał derywatów od *driftati* 'driftować': (...) *sam driftao* 'driftowałem' (7:52) *hoćeš da driftaš?* 'chcesz driftować?' (8:05).

Także w materiale z *Call of Duty Warzone 2 Tescic* (A) i *Sanee* (B) używali derywatów od leksemów na *-ovati* i *-ati*:

B: *lutovanje* ‘lootowanie’ (53:10), B: *ja lutam* ‘ja lootuję’ (1:04:01), B: *kad lutaš ili kad ubiješ lika* ‘kiedy lootujesz lub kiedy zabijesz postać’ (1:29:54) od *lutovati* i *lutati* ‘lootować’;

A: *rašuješ da?* ‘rushujesz tak?’ (1:20:56), A: *hoćeš da ga rašaš a ja ga snajperom* ‘chcesz go rushować a ja go snajperką’ (1:24:30), A: *al treba da rašamo* ‘ale powinniśmy rushować’ (1:27:15) od *rašovati* i *rašati* ‘rushować’;

B: *hoćeš da bustaš svoje puške?* ‘chcesz boostować swoje bronie?’ (1:28:49), A: *a kako se bustuju puške, što to znači?* ‘a jak się boostuje karabiny, co to znaczy?’ (1:28:55), B: *i tako ga bustaš razumeš* ‘i tak go boostujesz, rozumiesz’ (1:29:47) od *bustovati* i *bustati* ‘boostować’.

Walka w zwarcu (50:00 a 1:23:00) raczej nie wpłynęła na tę wariantywność. Możliwe, że wytłumaczyć ją można użyciem derywatów od *-ati* w mowie potocznej, tak jak w języku chorwackim (Sočanac 2009, s. 245)¹⁸.

Wnioski dotyczące przymiotników

Badanie potwierdziło, że przymiotniki zazwyczaj nie podlegają adaptacji (Sočanac 2009, s. 245). Odnotowano przy tym, że adaptacja przymiotników może odbywać się też przy użyciu innych sufiksów niż *-ski*, np. *-ški konzolaški* ‘konsolowy’ oraz *-ovački: džampskerovački* ‘jumpskarowy’ w języku serbskim (Nolifer 2022).

Podsumowanie wniosków

Większość zapożyczeń jest wspólna dla obu języków, przy czym do leksyki chorwackiej może przenikać więcej czasowników niż do leksyki serbskiej. Zapożyczane jest słownictwo specjalistyczne, standardowe i slangowe, które nie jest adaptowane ortograficznie. W języku serbskim wśród najnowszych czasowników istnieje wariantywność form na *-ati* i *-ovati* – wpływ na wybór jednej z nich może mieć sytuacja komunikacyjna. Potwierdzono, że sufiks *-isati* został wyparty. Także w języku chorwackim istnieje wariantywność sufiksów *-ati*, *-irati* i *-ovati*, choć wydaje się, że obecnie *-ati* jest najbardziej produktywny i wypiera pozostałe. Możliwe, że w dialektach kajkawskich sufiks *-ati* wyparł *-irati*. Potwierdzono też, że zapożyczone przymiotniki najczęściej pozostają nieodmienne, odnotowano

¹⁸ Wariantywność tę do pewnego stopnia ujęto też w SRNA, np. w hasle *surfovati* ‘surfować’ podane też jest *surfati* ‘surfować’ (choć większość czasowników w hasłach kończy się na *-ovati*).

zaś, że rzeczowniki w liczbie mnogiej często tworzy się za pomocą *-ovi/-evi* – nawet gdy słowo jest wielosylabowe.

Występowanie zjawisk dotyczących zapożyczania rzeczowników, czasowników i przymiotników wśród graczy serbskich i chorwackich, a także zbliżona nieznamość zasad ortografii swoich języków ojczystych i mieszanie kodów skłania do postawienia tezy o istnieniu wspólnego socjolektu graczy serbskich i chorwackich.

Tabela I. Anglicyzmy nieczasownikowe^{19 20}

Forma podstawowa	Znaczenie/tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>progress</i> A1-1-0-b	progres/po- stęp	<i>itemi</i> D-1-0	przedmioty/ itemki	<i>cutscene</i> A0-1-0-b	cutscenka ²¹
<i>amazing</i> A1-1-0-h	niesamowity	<i>launcher</i> D-1-0	launcher	<i>glider</i> A0-1-0-b	lotnia
<i>attacker</i> A1-1-0-h	attacker/na- pastnik	<i>leak</i> D-1-0	przeciek	<i>low budget</i> A0-1-0-b	budżetowy
<i>dash</i> A1-1-0-h	doskok	<i>legit</i> D-1-0	legitny	<i>piracy</i> A0-1-0-b	piracki

¹⁹ Pod każdą formą podstawowa znajdują się dane dodatkowe – X_1 - X_2 - X_3 -x / X_1 - X_2 - X_3 -x(g) / X_1 - X_2 - X_3 (g).

„ X_1 ” zawiera informacje na temat wyszukania form podstawowych na serwerach na Discor-dzie:

- „A0” – niewyszukane na BM i FG (=BM=FG);
- „A1” – niepoświadczone w FG i w BM (-BM-FG);
- „A2” – niepoświadczone na BM oraz niewyszukane w FG (-BM=FG);
- „A3” – niewyszukane na BM i niepoświadczone w FG (=BM-FG);
- „B1” – niepoświadczone w BM i poświadczone w FG (-BM+FG);
- „B2” – niewyszukane w BM i poświadczone w FG (=BM+FG);
- „C1” – poświadczone w BM i niepoświadczone w FG (+BM-FG);
- „C2” – poświadczone w BM i niewyszukane w FG (+BM=FG);
- „D” – poświadczone w BM i FG (+BM+FG)

Gdzie: „wyszukane” oznacza, że dla danej formy algorytm podał wyniki na serwerach. „Poświadczone” oznacza, że dla danej formy algorytm podał wyniki na serwerze po serbsku lub chorwacku. Odpowiednio „niewyszukane” oznacza brak wyników wyszukiwania, zaś „niepoświadczone” wyniki niebędące tekstem zapisanym w alfabecie łacińskim lub cyrylickim po chorwacku albo serbsku (np.: emoji, gify, wiadomości po angielsku).

„ X_2 ” zawiera informację, czy wyeksцерpowano formę podstawową: „0” oznacza, że nie wyeksцерpowano, „1”, że wyeksцерpowano z obu korpusów, „2”, że tylko z srWaC a „3”, że tylko z hrWaC.

„ X_3 ” zawiera informację, czy formę podstawową ujęto jakkolwiek w słownikach: „0” oznacza, że nie ujęto, „1”, że ujęto w obu, „2”, że tylko w SRNA a „3”, że tylko w HJP.

„x” oznacza, z jakiego kraju pochodził autor wiadomości, w której użyto danego anglicyzmu (dotyczy tylko grup z Ax): „h” oznacza, że autor jest najsilniej związany z Chorwacją, „s”, że z Serbią, „b”, że z Bośnią i Hercegowiną, a „n”, że nie ustalono kraju autora.

(g) oznacza, że autorem wiadomości jest użytkownik Garak/Garakelim.

²⁰ Jako tłumaczenia podawałem słownictwo stosowane przez polskich graczy. Tam gdzie to słownictwo było nieznanne, podjąłem próbę podania znaczenia lub lokalizacji tych zapożyczeń do realiów polskiego gamingu.

²¹ Wycięta scena w grze, podczas której gracz nie kontroluje swojej postaci; przerywnik filmowy.

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>day one</i> A1-1-0-h	day-one/ na premierę	<i>library</i> D-1-0	biblioteka	<i>backslash</i> A0-1-0-h	lewy ukośnik
<i>dream</i> A1-1-0-h	marzenie	<i>lightsaber</i> D-1-0	miecz świetlny	<i>bugovit</i> A0-1-0-h	zbugowany
<i>feelings</i> A1-1-0-h	uczucia	<i>main</i> D-1-0	główny/main	<i>bullet time</i> A0-1-0-h	bullet time ²² ,
<i>hell</i> A1-1-0-h	piekielny	<i>max</i> D-1-0	na maxa	<i>cup of tea</i> A0-1-0-h	coś czym lubię się zajmować
<i>impactful</i> A1-1-0-h	robiąca wrażenie	<i>meh</i> D-1-0	taki sobie/meh	<i>deal breaker</i> A0-1-0-h	przeważający szalę goryczy
<i>insider</i> A1-1-0-h	insider	<i>next level</i> D-1-0	następny poziom	<i>fanboyi</i> A0-1-0-h	fanboye
<i>pacing</i> A1-1-0-h	rytm	<i>overrated</i> D-1-0	przereklamowany	<i>fandom</i> A0-1-0-h	fandom
<i>reviewer</i> A1-1-0-h	recenzent	<i>pass</i> D-1-0	przepustka	<i>fatalitiyi</i> A0-1-0-h	fatalities ²³ / wykończenia
<i>the thing</i> A1-1-0-h	coś	<i>questovi</i> D-1-0	questy/zadanie	<i>flashovi</i> A0-1-0-h	błyski
<i>choices</i> A1-1-0-h(g)	wybory	<i>refund</i> D-1-0	zwrot	<i>flashy</i> A0-1-0-h	jaskrawy
<i>management</i> A1-1-2-h(g)	zarządzanie	<i>respect</i> D-1-0	szacunek	<i>flop</i> A0-1-0-h	porażka/ niewypał
<i>networking</i> A1-1-2-h(g)	networking ²⁴	<i>sajt</i> D-1-0	strona	<i>future proof</i> A0-1-0-h	przyszłościowy
<i>render</i> A1-1-2-h(g)	render	<i>shield</i> D-1-0	tarcza	<i>greed</i> A0-1-0-h	chciwość
<i>bundle</i> B1-1-0	pakiet	<i>skill</i> D-1-0	skill/umiejętność	<i>hardwer</i> A0-1-0-h	hardware
<i>ending</i> B1-1-0	zakończenie	<i>smooth</i> D-1-0	płynny	<i>jubito</i> A0-1-0-h	You Tube

²² Efekt filmowy polegający na spowolnieniu lub zatrzymaniu scen akcji.

²³ Fatalities to bardzo brutalne wykończenia (zabójstwa) postaci w grach z serii Mortal Combat.

²⁴ Wiedza z zakresu obsługi baz danych dot. wymiany informacji między komputerami a serwerem.

Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>feel</i> B1-1-0	nastrój	<i>store</i> D-1-0	sklep	<i>knock-off</i> A0-1-0-h	kopia
<i>launch</i> B1-1-0	premiera	<i>story</i> D-1-0	historia	<i>kontraktor</i> A0-1-0-h	wykonawca
<i>sale</i> B1-1-0	wyprzedaż	<i>support</i> D-1-0	wsparcie/dział wsparcia	<i>long term</i> A0-1-0-h	krótko- terminowy
<i>remaster</i> B1-1-2	remaster	<i>wishlist</i> D-1-0	lista życzeń	<i>maximalno</i> A0-1-0-h	maksy- malnie
<i>trailer</i> B1-1-2	trailer	<i>XD</i> D-1-0	XD	<i>mikrotran- sakcja</i> A0-1-0-h	mikrotran- sacje ²⁵
<i>parry</i> B1-3-0	parowanie	<i>xp</i> D-1-0	exp/punkty do- świadczenia	<i>movement</i> A0-1-0-h	movement / poruszanie
<i>M rated</i> A2-0-0-n	18+	<i>loading</i> D-1-0(g)	wczytywanie	<i>open source</i> A0-1-0-h	open source / otwarty
<i>tearing</i> A2-1-0-b	rozterka	<i>account</i> D-1-1	konto	<i>orkovi</i> A0-1-0-h	orkowie
<i>touching</i> A2-1-0-b	wzruszający	<i>art</i> D-1-1	projekt artystycz- ny/rysunek art.	<i>outdated</i> A0-1-0-h	przestarzały
<i>adv</i> A2-1-0-h	reklama	<i>event</i> D-1-1	event/wydarzenie	<i>outsourcing</i> A0-1-0-h	outsourcing
<i>fanboys</i> A2-1-0-h	fanboye	<i>free</i> D-1-1	darmowy	<i>party pooper</i> A0-1-0-h	pan maruda, pogromca dobrej zabawy, niszczyciel uśmiechów dzieci ²⁶
<i>gain</i> A2-1-0-h	zysk	<i>performansi</i> D-1-1	wydajności/ osiągi	<i>perkovi</i> A0-1-0-h	perki/atuty
<i>good guy</i> A2-1-0-h	dobry chłopak	<i>shit</i> D-1-1	gówniany	<i>piratizacja</i> A0-1-0-h	piratyzacja
<i>guild</i> A2-1-0-h	gildia	<i>shop</i> D-1-1	sklep	<i>post procesing</i> A0-1-0-h	przetwa- rzanie końcowe

²⁵ Nieuregulowana prawnie forma monetyzacji gier będąca wariantem hazardu.

²⁶ Jest to propozycja lokalizacji oparta na cytacie z materiału youtubera Dem3000. Pozyska-
no z: New Year - Star Trek Przerobiony (youtube.com) [data dostępu: 20.02.2024].

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>market-place</i> A2-1-0-h	rynek/ marketplace	<i>top</i> D-1-1	top/najlepszy	<i>repetativan</i> A0-1-0-h	powtarzalny
<i>red flag</i> A2-1-0-h	czerwona flaga/red flag	<i>update</i> D-1-1	aktualizacja	<i>seler</i> A0-1-0-h	sprzedawca
<i>rewrite</i> A2-1-0-h	napisać od nowa	<i>boost</i> D-1-2	boost	<i>spellovi</i> A0-1-0-h	zaklęcia
<i>thread</i> A2-1-0-h	wątek	<i>botovi</i> D-1-2	boty	<i>statsi</i> A0-1-0-h	staty
<i>cleanup</i> A2-1-0-h(g)	czyścić	<i>challenge</i> D-1-2	wyzwanie/chal- lenge	<i>tempest</i> A0-1-0-h	sztorm
<i>passion</i> A2-1-0-h(g)	pasja	<i>community</i> D-1-2	społeczność	<i>top shit</i> A0-1-0-h	najzaje- biściejszy
<i>editor</i> A2-1-3-h(g)	edytor	<i>fake</i> D-1-2	fake	<i>triggeri</i> A0-1-0-h	triggery ²⁷
<i>pop-up</i> A2-1-3-n	pop-up ²⁸	<i>full</i> D-1-2	cały	<i>upsell</i> A0-1-0-h	sprzedaż dodatkowa
<i>salty</i> A2-3-0-h	smutny	<i>game</i> D-1-2	gra	<i>useri</i> A0-1-0-h	użytkow- nicy
<i>playtime</i> A2-3-0-h(g)	czas spędzo- ny w grze	<i>gameri</i> D-1-2	gracze	<i>video editing</i> A0-1-0-h	edycja wideo
<i>fort</i> C1-0-0	fortnite	<i>gaming</i> D-1-2	gaming	<i>voice acting</i> A0-1-0-h	voice acting / aktorstwo głosowe
<i>randomi</i> C1-0-0	randomy/ przypadko- we osoby	<i>masterpiece</i> D-1-2	arcydzieło	<i>billboardovi</i> A0-1-0-h(g)	billboardy
<i>warn</i> C1-0-0	ostrzeżenie/ warn	<i>podcast</i> D-1-2	podcast	<i>cupcakes</i> A0-1-0-h(g)	babeczki
<i>all-in</i> C1-1-0	łącznie/all- -in	<i>random</i> D-1-2	losowy/rando- mowy	<i>cutscenes</i> A0-1-0-h(g)	cutscenki

²⁷ *Trigger* jest wieloznaczne. Po angielsku oznacza przycisk na kontrolerze (od eng. *trigger button* ‘przycisk od spustu’ – ważny w grach z gatunku FPS zwanych „strzelankami”) albo rzeczownik oznaczający „wkurzenie kogoś” (po polsku w tym znaczeniu funkcjonuje czasownik *trigerować*).

²⁸ Jest to dosłownie ‘wyskakujące okienko’, które często występuje w związku *pop-up reklama* ‘reklama wyskakująca w oddzielnym oknie w przeglądarce’, spotykane też w polszczyźnie *pop-up*.

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>budget</i> C1-1-0	budżetowy	<i>review</i> D-1-2	recenzja	<i>gamedev</i> A0-1-0-h(g)	gamedev/ przemysł gier wideo
<i>crew</i> C1-1-0	załoga	<i>score</i> D-1-2	wynik	<i>LG-ovi</i> A0-1-0-h(g)	LG
<i>easy</i> C1-1-0	easy/łatwy	<i>screenshot</i> D-1-2	zrzut ekranu	<i>mocap</i> A0-1-0-h(g)	motion capture
<i>fully</i> C1-1-0	w pełni	<i>shooter</i> D-1-2	strzelanka	<i>nextgen</i> A0-1-0-h(g)	następna generacja [konsol]/ next-gen
<i>gift card</i> C1-1-0	karta podarunkowa	<i>vibe</i> D-1-2	klimat/vibe	<i>noisy</i> A0-1-0-h(g)	głośny
<i>legendary</i> C1-1-0	legendarny	<i>fejk</i> D-1-2(g)	fake/fejkowy	<i>penumbra</i> A0-1-0-h(g)	półcień
<i>level</i> C1-1-0	poziom/ level	<i>fight</i> D-1-2(g)	walka	<i>post-mortem</i> A0-1-0-h(g)	autopsja
<i>najs</i> C1-1-0	ładny/nice	<i>lobby</i> D-1-2(g)	lobby	<i>rebrand</i> A0-1-0-h(g)	rebranding
<i>offeri</i> C1-1-0	oferty	<i>bug</i> D-1-3	bug	<i>spinoff</i> A0-1-0-h(g)	spinoff
<i>quality</i> C1-1-0	jakość	<i>error</i> D-1-3	błąd/error	<i>toolset</i> A0-1-0-h(g)	zestaw narzędzi
<i>security</i> C1-1-0	bezpieczeństwo	<i>kanal</i> D-1-3	kanał	<i>twistovi</i> A0-1-0-h(g)	zwroty
<i>settings</i> C1-1-0	ustawienia	<i>kontroler</i> D-1-3	kontroler	<i>wonky</i> A0-1-0-h(g)	dziwaczny
<i>sick</i> C1-1-0	cholernie dobrze	<i>misija</i> D-1-3	misja	<i>fatalities</i> A0-1-0-n	fatalities/ wykończe- nia
<i>stuff</i> C1-1-0	rzeczy	<i>mod</i> D-1-3	mod	<i>groundbre- aking</i> A0-1-0-n	przełomo- wy
<i>title</i> C1-1-0	tytuł	<i>patch</i> D-1-3	patch/łatka	<i>motion blur</i> A0-1-0-n	motion blur/ rozmycie ruchu

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>trial</i> C1-1-0	próba	<i>reference</i> D-1-3	referencje	<i>backlog</i> A0-1-0-s	backlog
<i>weak</i> C1-1-0	słaby	<i>save</i> D-1-3	zapis/obrona	<i>marker</i> A0-1-1-b	znacznik/ marker
<i>insane</i> C1-1-0(g)	szalony	<i>sprint</i> D-1-3	sprint	<i>burnout</i> A0-1-2-h	wypalenie
<i>install</i> C1-1-0(g)	instalacja	<i>staff</i> D-1-3	ekipa	<i>checkpoint</i> A0-1-2-h	punkt kontrolny
<i>deal</i> C1-1-1	deal	<i>demo</i> D-1-3(g)	demo	<i>hajp</i> A0-1-2-h	hype
<i>display</i> C1-1-1	wyświetlacz	<i>hard</i> D-1-3(g)	twardy/ciężki	<i>overpowered</i> A0-1-2-h	overpowered/op ²⁹
<i>host</i> C1-1-1	host	<i>preview</i> D-1-3(g)	zapowiedź/ przedpremierowy	<i>trolovi</i> A0-1-2-h	trole
<i>site</i> C1-1-1	strona	<i>setup</i> D-1-3(g)	setup/zestaw/ ustawienia	<i>webshopovi</i> A0-1-2-h	sklep internetowy
<i>character</i> C1-1-2	postać	<i>art style</i> A3-1-0-h	styl artystyczny	<i>crunch</i> A0-1-2-h(g)	crunch
<i>hosting</i> C1-1-2	hosting	<i>picky</i> A3-1-0-h	wybredny	<i>cestica</i> A0-1-3-h	cząsteczki
<i>hype</i> C1-1-2	hype/krzykliwa reklama	<i>publisher</i> A3-1-0-h	wydawca	<i>ip-evi</i> A0-1-3-h	IP
<i>official</i> C1-1-2	oficjalny	<i>sandbox</i> A3-1-0-h	piaskownica/ sandbox ³⁰	<i>fluidno</i> A0-1-3-h(g)	płynnie
<i>smash</i> C1-1-2	cios	<i>third party</i> A3-1-0-h	3rd party	<i>bloom</i> A0-1-3-n	bloom
<i>peak</i> C1-1-2(g)	peak/szczyt	<i>stutter</i> A3-1-0-n	stutter/ścinka	<i>done dirty</i> A0-2-0-h	wydymany
<i>fat</i> C1-1-3	gruby	<i>immersive</i> A3-1-2-h	immersyjna	<i>exhaust fan</i> A0-2-0-h	wentylator [wyciągowy]
<i>hardcore</i> C1-1-3	hardcorowy	<i>sequel</i> A3-1-3-h	sequel	<i>gličevi</i> A0-2-0-h	glicze

²⁹ Termin „op” stosuje się do postaci, mechanik w grach, które uznawane są za „przejęte”.

³⁰ Określenie na grę z otwartym światem, gdzie gracz może robić to, co chce.

Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>invalid</i> C1-1-3	nieważny	<i>point-like</i> A3-3-0-h(g)	punktowy	<i>feature creep</i> A0-2-0-h(g)	feature creep ³¹
<i>stage</i> C1-1-3	etap	<i>LGijevi</i> A0-0-0-b	LG	<i>dogshit</i> A0-3-0-b	gówniany
<i>devs</i> C1-2-0	deweloperzy/ devsi	<i>oportunitiyi</i> A0-0-0-b	szanse	<i>callovi</i> A0-3-0-h	połączenia/ calle
<i>ability</i> C1-3-0	zdolność	<i>powerfantasy</i> A0-0-0-b	power fantasy	<i>Cell arhitektura</i> A0-3-0-h	architektura procesora
<i>enjoyer</i> C1-3-0	enjoyer/ smakosz	<i>blowovi</i> A0-0-0-h	ciosy	<i>chiter</i> A0-3-0-h	cheater
<i>cringe</i> C2-0-0	cringe/zażenowanie	<i>butthurt-nuti</i> A0-0-0-h	z bólem dupy	<i>driving physics</i> A0-3-0-h	fizyka jazdy
<i>rage quit</i> C2-0-0	rage quit	<i>color grading</i> A0-0-0-h	grading kolorystyczny	<i>grapple hook</i> A0-3-0-h	hak do chwytania
<i>krind</i> C2-0-0(g)	cringe/zażenowanie	<i>copy paste port</i> A0-0-0-h	port „kopiuj-i-wklej”	<i>hidden gem</i> A0-3-0-h	ukryta perełka
<i>simp</i> C2-0-0(g)	simp	<i>creaft</i> A0-0-0-h	craftować	<i>konpjukter</i> A0-3-0-h	komputer
<i>bad-ass</i> C2-1-0	kozacki	<i>crime solving</i> A0-0-0-h	gra o rozwiązaniu zbrodni	<i>launch pad</i> A0-3-0-h	wyrzutnia
<i>cross platform</i> C2-1-0	cross-play	<i>cyberhyped</i> A0-0-0-h	hype na Cyberpunka 2077	<i>manchild</i> A0-3-0-h	szczeniak/ duży chłopak
<i>crossplay</i> C2-1-0	crossplay/ gra międzyplatformowa	<i>enemiyi</i> A0-0-0-h	wrogowie	<i>player base</i> A0-3-0-h	baza graczy
<i>daddy</i> C2-1-0	tatuś/daddy	<i>fool-proofing</i> A0-0-0-h	zabezpieczenie przed fałszerstwem	<i>sidequestovi</i> A0-3-0-h	zadania poboczne

³¹ Tendencja wśród twórców do dodawania coraz to nowej zawartości, co opóźnia premierę gry.

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>dropovi</i> C2-1-0	spadki/ zrzuty	<i>frame scaling</i> A0-0-0-h	skalowanie klatek ³²	<i>true colors</i> A0-3-0-h	prawdziwe oblicze
<i>edgy</i> C2-1-0	edgy/ skrajny	<i>game captur</i> A0-0-0-h	przechwytywa- nie gry	<i>cascaded</i> A0-3-0-h(g)	kaskadowy
<i>energy drink</i> C2-1-0	napój ener- getyczny	<i>gamedevov</i> A0-0-0-h	gamedev	<i>gangbanger</i> A0-3-0-h(g)	gangster
<i>fail</i> C2-1-0	fail	<i>gameplay- -wise</i> A0-0-0-h	dotyczący roz- grywki	<i>gold mine</i> A0-3-0-h(g)	żyła złota
<i>fanboy</i> C2-1-0	fanboy	<i>hajp trejn</i> A0-0-0-h	hype-train ³³	<i>hail mary</i> A0-3-0-h(g)	desperacka próba
<i>flex</i> C2-1-0	flex	<i>hardware pipeline</i> A0-0-0-h	hardware pipeli- ne/potok hard- waru ³⁴	<i>install base</i> A0-3-0-h(g)	baza insta- lacyjna
<i>floss</i> C2-1-0	floss	<i>heresay</i> A0-0-0-h	herezja	<i>world build- -ing</i> A0-3-0-h(g)	świato- twórstwo/ kreacja świata
<i>giftovi</i> C2-1-0	prezenty	<i>konzolaški ratovi</i> A0-0-0-h	wojny konso- lowe	<i>cash grab</i> A0-3-0-n	rozbój w biały dzień
<i>grind</i> C2-1-0	grind	<i>loot boxevi</i> A0-0-0-h	skrzynki z loso- wą zawartością/ loot boxy	<i>steelbook</i> A0-3-0-n	steelbook/ kolekcjo- nerskie wydanie na Blu-Ray
<i>hater</i> C2-1-0	hejter	<i>microstutter</i> A0-0-0-h	micro stutter/ mikrościnka	<i>uninstalled</i> A0-3-0-s	odinstalo- wane

³² Opcja w oprogramowaniu (grach), która pozwala wymusić generowany (renderowany) obraz powyżej lub poniżej rozdzielczości używanego monitora.

³³ Słowo to (złożenie od *hype* 'ekscytacja' i *train* 'pociąg') wywodzi się z platformy Twitch, gdzie ludzie, wyczekując i będąc podekscytowanymi nową treścią, metaforycznie wsiadali do pociągu.

³⁴ Zestaw elementów przetwarzających dane połączone szeregowo w ten sposób, że wyjście jednego elementu jest wejściem następnego.

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>power up</i> C2-1-0	power up	<i>money graberi</i> A0-0-0-h	łasi na pieniądze	<i>boardovi</i> A0-3-2-h	zarządy
<i>probably</i> C2-1-0	prawdopodobnie	<i>perk bodovi</i> A0-0-0-h	punkty umiejętności	<i>disc drive</i> A0-3-2-h	napęd dyskowy
<i>scamovi</i> C2-1-0	scamy	<i>pogo jumpovi</i> A0-0-0-h	skoki pogo	<i>čiter</i> A0-3-2-h(g)	cheater
<i>shader</i> C2-1-0	cień/shader	<i>quality of life update</i> A0-0-0-h	quality-of-life-update	<i>poligon</i> A0-3-3-h	poligon/wielokąt ³⁵
<i>short-term</i> C2-1-0	krótkoterminowy	<i>shitshow</i> A0-0-0-h	pierdolnik	<i>clickbait</i> B2-0-2	click-baitowy
<i>statovi</i> C2-1-0	staty/statystyki	<i>sigma male grindset</i> A0-0-0-h	sigma male grindset ³⁶	<i>banger</i> B2-1-0	hit
<i>stroke</i> C2-1-0	cios	<i>stag</i> A0-0-0-h	etap	<i>coop</i> B2-1-0	coop/tryb kooperacji
<i>tester</i> C2-1-0	tester	<i>up grejd</i> A0-0-0-h	upgrade	<i>expirience</i> B2-1-0	doświadczenie
<i>undead</i> C2-1-0	nieumarli	<i>voice cover</i> A0-0-0-h	voice cover	<i>fast travel</i> B2-1-0	szybka podróż
<i>underrated</i> C2-1-0	niedoceniony	<i>witcherhype</i> A0-0-0-h	hype na wiedźmina	<i>full-time job</i> B2-1-0	praca na pełen etat
<i>wallet</i> C2-1-0	portfel	<i>branchevi</i> A0-0-0-h(g)	gałąź	<i>gamepad</i> B2-1-0	kontroler do gier/pad
<i> cuz</i> C2-1-0(g)	ponieważ/z powodu	<i>disjoint</i> A0-0-0-h(g)	odłączony	<i>indie</i> B2-1-0	indie/niezależny/indyk ³⁷

³⁵ Terminu tego używa się w grafice 3D.

³⁶ Koncept z kultury Internetu pierwotnie oparty na pogardzie wobec tradycyjnej piramidy społecznej żywionej przez ukrytych samców alfa, tzw. „sigmy”. Z czasem zaczęto używać tego określenia prześmiewczo, co poświadczono na HCL: *Izgubit legendu je sigma male grindset* ‘Stracić legendę (rangę na serwerze) jest sigma male grindset’.

³⁷ Od ang. *indie* ‘niezależny’ od ang. *Independent* ‘niezależny’ – przymiotnik stosowany na określenie niezależnych twórców, gatunków gier lub gier, po polsku na gry indie stosuje się też określenie *indyk*.

Forma podstawowa	Znaczenie/ tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>kinda</i> C2-1-0(g)	trochę	<i>environ mape</i> A0-0-0-h(g)	mapy środowiskowe	<i>must play</i> B2-1-0	warty zagrania/ obowiązkowy do zagrania
<i>roleplay</i> C2-1-0(g)	roleplay	<i>global weight</i> A0-0-0-h(g)	global weight ³⁸	<i>playthrough</i> B2-1-0	przejście/ play-through
<i>scope</i> C2-1-0(g)	luneta	<i>light leaking</i> A0-0-0-h(g)	cieknienie światła	<i>preorder</i> B2-1-0	preorder/ zamówienie przedpremierow
<i>tier</i> C2-1-0(g)	poziom	<i>lowres</i> A0-0-0-h(g)	niskiej rozdzielczości	<i>refresh rate</i> B2-1-0	częstotliwość odświeżania
<i>banner</i> C2-1-3	baner	<i>markerless</i> A0-0-0-h(g)	bezznacznikowy	<i>release date</i> B2-1-0	data wydania
<i>fajl</i> C2-1-3	fail	<i>milestonei</i> A0-0-0-h(g)	kamienie milowe	<i>review-ovi</i> B2-1-0	recenzje
<i>template</i> C2-1-3	szablon	<i>motion capture</i> A0-0-0-h(g)	przechwytywanie ruchu	<i>singleplayer</i> B2-1-0	tryb dla jednego gracza
<i>ultimati-vno</i> C2-1-3	ostatecznie	<i>rehashevi</i> A0-0-0-h(g)	gry typu reharh	<i>skill tree</i> B2-1-0	drzewko umiejętności
<i>annoucement</i> C2-3-0(g)	ogłoszenie	<i>rerelease</i> A0-0-0-h(g)	ponownie wydanie	<i>successor</i> B2-1-0	następca
<i>collab</i> C2-3-2	współpraca	<i>shadow mapping</i> A0-0-0-h(g)	mapowanie cieni	<i>very low</i> B2-1-0	bardzo niskie

³⁸ Nie jestem pewien znaczenia tego terminu. Może pochodzić on z zakresu IT z zarządzania bazami danych lub serwerami. Można przeczytać, że: *Define global weight for IP monitoring. This is the weight that is subtracted from the redundancy group weight for all of the hosts being monitored. This number specifies the relative importance of IP address monitored objects in the operation of the redundancy group* ‘Zdefiniuj globalną wagę dla monitorowania IP. Jest to waga odejmowana od wagi grupy nadmiarowej dla wszystkich monitorowanych hostów. Ta liczba określa względne znaczenie monitorowanych obiektów adresów IP w działaniu grupy nadmiarowej’. Pozyskano z: *global-weight | Junos OS | Juniper Networks* [data dostępu: 20.02.2022].

Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie	Forma podstawowa	Znaczenie / tłumaczenie
<i>kidar</i> D-0-0	kidos/kid/ dzieciak	<i>sharp shadows</i> A0-0-0-h(g)	ostre cienie	<i>high end</i> B2-1-0(g)	high end/ wysokiej jakości
<i>actually</i> D-1-0	właściwie	<i>shit-canned</i> A0-0-0-h(g)	ujebany	<i>bagovi</i> B2-1-1	błędy/bugi
<i>bossevi</i> D-1-0	bossowie	<i>šitfest</i> A0-0-0-h(g)	festiwal spierdolenia	<i>cloud</i> B2-1-2	w chmurze
<i>buildovi</i> D-1-0	buildy (po- staci)	<i>net ingame</i> A0-0-0-s	net ingame/ wbudowana sieć internet wewnątrz gry	<i>stealth</i> B2-1-2	skradanie
<i>dlc</i> D-1-0	dlc/dodat- kowa zawar- tość	<i>click bait</i> A0-0-2-h	clickbait/ zarzutka	<i>stickovi</i> B2-1-2	kontrolery ruchu
<i>engin</i> D-1-0	silnik	<i>achieve- menti</i> A0-1-0-b	osiągnięcia	<i>remake</i> B2-1-3	remake/ przeróbka
<i>extra</i> D-1-0	extra	<i>cartoonish</i> A0-1-0-b	kreskówkowy	<i>gunplay</i> B2-3-0(g)	gunplay
<i>FPS</i> D-1-0	FPS	<i>cookie cut- ter</i> A0-1-0-b	szablonowy	<i>reviewsi</i> B2-3-2	recenzje
<i>fun fact</i> D-1-0	ciekawostka	<i>jammer</i> A0-1-0-b	zakłócacz	<i>gameplay</i> D-1-0	gameplay/ rozgrywka

Tabela II. Anglicyzmy czasownikowe

Forma podstawowa	Anglicyzm	Tłumaczenie	hrWaC			srWaC			Suma potwierdzeń		
			ati	irati	ovati	ati	irati	ovati	isati	hrWaC	srWaC
<i>cheesati</i>	A	wkurzyć	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>confir-mati</i>	A	potwierdzać	1	0	0	0	0	0	0	1	0
<i>dashati</i>	A	doskoczyć	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>finishati</i>	B	wykończyć	1	16	0	0	0	0	0	17	0
<i>crunchati</i>	A	crunchować	1	1	0	0	0	0	0	2	0
<i>cullati</i>	A	zmniejszyć	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>nopeati</i>	A	negować	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>poopati</i>	A	srać	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>dealati</i>	A	radzić sobie z	2	0	2	0	0	0	0	4	0
<i>equipati</i>	A	wyposażyć	14	2	0	0	0	0	0	16	0
<i>freelan-cati</i>	A	być freelancerem	2	0	1	0	0	0	0	3	0
<i>speedru-nati</i>	C	speedrunować	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>frezati</i>	C	mrozić	24	1	0	0	0	0	0	25	0
<i>glitchati</i>	C	glitchować	1	0	0	0	0	0	0	1	0
<i>level upati</i>	A	levelować	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>nitpickati</i>	A	czepiać się	3	0	0	0	0	0	0	3	0
<i>copy/paste</i>	D	„kopiuj/wklej”	-	-	-	-	-	-	-	-	0
<i>progres-sati</i>	A	progresować	0	1	0	0	0	0	0	1	0

³⁹ Dana dodatkowa informuje o poświadczeniu zapożyczenia na BM lub/i FG: „A” oznacza, że nie poświadczono, „B” oznacza, że poświadczono tylko na FG, „C” tylko na BM, „D” zaś, że poświadczono na obu.

	Anglicyzm		hrWaC			srWaC			Suma potwierżeń		
<i>delayati</i>	B	opóźniać	2	0	0	0	0	0	0	2	0
<i>publishati</i>	A	wydawać	6	7	0	0	0	0	0	13	0
<i>redeemati</i>	A	aktywować	2	0	0	0	0	0	0	2	0
<i>hateati</i>	D	hateować	1	0	0	0	0	0	0	1	0
<i>reselati</i>	A	odsprzedawać	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>rollati</i>	A	potoczyć	19	1	0	0	0	0	0	20	0
<i>shreddati</i>	A	poszatkować	2	0	0	0	0	0	0	2	0
<i>thinkati</i>	A	myśleć	2	0	0	0	0	0	0	2	0
<i>trashtalkati</i>	A	obgadywać	1	0	0	0	0	0	0	1	0
<i>sign upati</i>	A	rejestrować	1	0	0	-	-	-	-	1	0
<i>unsubati</i>	B	odsubskrybować	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>trash talkati</i>	A	obgadywać	-	-	-	-	-	-	-	0	0
<i>winati</i>	C	wygrywać	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>crackovati</i>	A	crackować	80	122	9	0	0	1	0	211	1
<i>downscalati</i>	A	downscalować	0	6	0	0	0	1	0	6	1
<i>castati</i>	A	rzucać	120	2	2	0	0	1	0	124	1
<i>copyrightati</i>	A	copyrightować	3	1	1	0	0	1	0	5	1
<i>craftati</i>	A	tworzyć/craftować	21	0	0	0	0	1	0	21	1
<i>googleati</i>	A	googlować	24	0	0	0	0	1	0	24	1
<i>oftopičariti</i>	A	schodzić z tematu	-	-	-	-	-	-	-	143	1
<i>outsourceti</i>	A	outsoursować	30	1	0	1	0	0	0	31	1
<i>spammati</i>	C	spamować	117	0	0	0	0	1	0	117	1
<i>uninstalati</i>	A	odinstalować	2	10	0	0	1	0	0	12	1

	Anglicyzm		hrWaC			srWaC			Suma potwierdzeń		
<i>switchati</i>	C	zmieniać	76	0	0	0	0	1	0	76	1
<i>cancelati</i>	C	anulować	0	4	3	0	0	2	0	7	2
<i>kvitati</i>	A	wyjsć	4	7	0	2	0	0	0	11	2
<i>warnati</i>	C	ostrzegać	0	0	0	0	0	2	0	0	2
<i>replayati</i>	C	powtórzyć	5	0	0	2	0	0	0	5	2
<i>blockati</i>	C	blokować	37	4	0	0	2	1	0	41	3
<i>benchati</i>	A	bench- markować	5	0	0	2	0	1	0	5	3
<i>cheatati</i>	A	oszuki- wać/ cheatować	6	0	0	0	0	3	0	6	3
<i>dumpo- vati</i>	A	zrzucać	22	5	0	2	0	1	0	27	3
<i>grindati</i>	D	tłoczyć/ grindować	47	0	0	3	0	0	0	47	3
<i>milkati</i>	A	doić	2	0	0	3	0	0	0	2	3
<i>jailbre- akati</i>	A	łamać zabezpie- czenia	174	0	1	1	0	3	0	175	4
<i>leakati</i>	C	robić przeciek	14	0	0	0	0	4	0	14	4
<i>outsour- cati</i>	A	outsour- sować	128	10	0	1	0	3	0	138	4
<i>skipati</i>	C	pomijać/ skipować	41	3	1	1	0	3	0	45	4
<i>slajdati</i>	A	zbliżyć się	18	0	1	0	0	5	0	19	5
<i>checkirati</i>	B	sprawdzać	9	171	0	0	6	0	0	180	6
<i>skriptirati</i>	A	skrypto- wać	7	92	0	0	0	6	0	99	6
<i>capturati</i>	A	przechwy- tywać	5	26	0	6	0	1	0	31	7
<i>stackati</i>	A	stackować	23	1	0	0	7	0	0	24	7
<i>patchati</i>	B	łatać/pat- chować	110	133	11	0	0	9	0	254	9
<i>pitchati</i>	A	zabrać się za	20	2	0	2	0	8	0	22	10
<i>sejvati</i>	C	zapisywać	575	5	3	0	2	10	0	583	12

	Anglicyzm		hrWaC			srWaC			Suma potwierżeń		
<i>Remasterizirati</i>	A	odnawiać	0	37	3	0	0	14	0	40	14
<i>hajpati</i>	A	hypeować	1	0	0	0	0	16	0	1	16
<i>akvizirati</i>	A	nabywać	0	83	0	0	16	1	0	83	17
<i>shareati</i>	A	shareować	95	0	0	1	0	18	0	95	19
<i>preorderati</i>	A	preorderować	9	0	0	1	0	19	0	9	20
<i>upgradeati</i>	A	ulepszać/ upgradować	94	1	3	0	0	22	0	98	22
<i>fixati</i>	C	naprawiać	35	59	0	0	25	0	0	94	25
<i>upgrade-ti</i>	B	upgradować	3	3	5	0	0	29	0	11	29
<i>driftati</i>	A	driftować	63	0	0	1	0	31	0	63	32
<i>streamati</i>	D	streamować	179	1	2	1	0	41	0	182	42
<i>tweetati</i>	A	tweetować	315	0	1	12	0	30	0	316	42
<i>hejtati</i>	A	hateować	60	0	5	9	0	165	0	65	174
<i>spamati</i>	D	spamować	1330	88	15	42	0	148	0	1433	190
<i>alocirati</i>	A	alokować	0	686	0	0	255	0	0	686	255
<i>hendikepirati</i>	A	stawić	0	894	0	0	301	0	0	894	301
<i>tagati</i>	C	oznaczać/ tagować	42	828	10	1	17	383	0	880	401
<i>banati</i>	D	banować	1282	3859	333	0	6	401	0	5474	407
<i>blamirati</i>	C	obwiniać	4	1461	0	0	439	0	0	1465	439
<i>hakirati</i>	C	hakować	37	1634	46	2	25	524	0	1717	551
<i>rentati</i>	A	wynajmować	1051	62	0	162	423	0	0	1113	585
<i>refundati</i>	A	zwracać	0	964	0	0	873	2	0	964	875
<i>restartati</i>	C	restartować	3318	292	183	29	7	1362	0	3793	1398
<i>optimizovati/optimizirati</i>	A	optymalizować	0	6073	26	0	309	3513	0	6099	3822
<i>startati</i>	C	startować	19707	1	418	138	0	8171	0	20126	8309

Bibliografia

- Ensslin, A. (2017). *The language of gaming*. London: Bloomsbury Publishing.
- Frančić, V. (1956). *Gramatyka opisowa języka serbochorwackiego*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Jachimczyk, D. (2023). Najnowsze zapożyczenia z języka angielskiego w języku graczy gier wideo na obszarze Serbii i Chorwacji (niepublikowana praca magisterska). Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Maravić, M. i Dimovski, V. (2015). Analiza industrije video-igara u srbiji: ka novim zvanjima i obrazovnim profilima. *Digitalne medijske tehnologije I*, 119. Pozyskano z: <https://digitalna.ff.uns.ac.rs/sites/default/files/db/books/978-86-6065-354-5.pdf#page=119> [data dostępu: 15.09.2023 r.]
- Molas, J. (2020). Najnowsze chorwacko-serbskie różnice leksykalne (na przykładzie słownictwa z zakresu nowych technologii i mediów społecznościowych). *Prace Filologiczne*, (74), 221–230. <https://doi.org/10.32798/pf.461> [data dostępu: 15.09.2023 r.]
- Skok, P. (1955). O sufiksima *-isati*, *-irati* i *-ovati*. *Jezik*, 4 (2), 36–43. Pozyskano z: <https://hrcak.srce.hr/64135> [data dostępu: 18.09.2023 r.]
- Sočanac, L. (2009). Anglicizmi u hrvatskom i srpskom jeziku: sličnosti i razlike. W: B. Tošović (red.), *Die Unterschiede zwischen dem Bosnischen/Bosniakischen, Kroatischen und Serbische-Lexik-Wortbildung-Phraseologie* (239–252). Wien – Berlin: Lit Verlag.

Serwery na Discordzie

- BritishMango. <https://discord.gg/britishmango> [data dostępu: 18.09.2023.].
- FskpZ Gaming. *FskpZ Gaming (discord.com)* [data dostępu: 18.09.2023.].
- HCL gaming community. <https://discord.gg/hcl-gaming-community-625758799059484713> [data dostępu: 18.09.2023.].
- Urban Dictionary. *Discord* [data dostępu: 18.09.2023.].

Źródła internetowe

- Belan, I. (22.03.2022r.). *OVU JEZIVU IGRU SMO ČEKALI! – Ghostwire Tokyo* [Video]. Pozyskano z: *OVU JEZIVU IGRU SMO ČEKALI! - Ghostwire Tokyo - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Belan, I. (15.03.2022r.). *GTA 5 NAPOKON IZAŠAO! (OPET)* [Video]. Pozyskano z: *GTA 5 NAPOKON IZAŠAO! (OPET) - YouTube* [data dostępu: 6.11.2022.].
- global-weight*. (13.01.2021). Pozyskano z: *global-weight | Junos OS | Juniper Networks* [data dostępu: 18.09.2023.].
- Cambridge English Dictionary. (b.d.). Pozyskano z: *Cambridge English Dictionary: Meanings & Definitions* [data dostępu: 18.09.2023.].

- Croatian Game Development Alliance. (b.d.). Pozyskano z: *ABOUT US – CGDA* [data dostępu: 18.09.2023.].
- Dębski, J. (4.07.2016). *New Year - Star Trek Przerobiony* [Video]. Pozyskano z: <https://youtu.be/C8jmpamtyKM?si=raeKT45mRN5W9s4w> [data dostępu: 7.02.2024.].
- Greudin, I in. (15.05.2005). *Pipeline (computer hardware)*. Pozyskano z: *Pipeline (computer hardware) - Wikimedia Commons* [data dostępu: 18.09.2023.].
- HCL.hr. (b.d.). Pozyskano z: *(4) HCL.hr - YouTube* [data dostępu: 18.09.2023.].
- Hrvatski jezični portal. (b.d.). Pozyskano z: *hjp.znanje.hr* [data dostępu: 18.09.2023.].
- Kostanić, A. (12. 04. 2018). *Gameri u Hrvatskoj: 2/3 ih svakodnevno igra video igre i prati neki od gaming streamova*. Pozyskano z: <https://www.netokracija.com/istrazivanjeogamerima-u-hrvatskoj-147345> [data dostępu: 18.09.2023.].
- Krampus-Sepielak, A. i in. (2021). *Kondycja Polskiej Branży gier 2020*. Krakowski Park Technologiczny. Pozyskano z: *Raport_2021_long_FINAL_WEB.pdf* (polishgamers.com) [data dostępu: 18.09.2023.].
- Kuzmanović, M. (12.03.2022). *Elden Ring | Gameplay sa komentarom | Miodrag KUZMANOVIĆ* [Video]. Pozyskano z: *Elden Ring | Gameplay sa komentarom | Miodrag KUZMANOVIĆ - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Levork i in. (27.09.2001). *Raytracing*. Pozyskano z: *Ray tracing (graphics) - Wikipedia* [data dostępu: 18.09.2023.].
- Marinković, M. (25.03.2022). *Ghostwire: Tokyo* [Video]. Pozyskano z: *Ghostwire: Tokyo - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Novi SGA *izveštaj o gejming industriji Srbije – godina rasta*. (13.04.2022.). Pozyskano z: <https://sga.rs/news/novi-izvestaj-o-gejming-industriji-srbije-godina-rasta-i-rekorda> [data dostępu: 18.09.2023.].
- Pac Attac. (25.11.2022). *IgramoWarzone 2* [Video]. Pozyskano z: *Igramo Warzone 2 - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Pac Attac. (5.01.2023). *DMZ je bolji od Warzona* [Video]. Pozyskano z: *DMZ je bolji od Warzona - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Pac Attac. (4.02.2023). *Kako ne igrati DMZ* [Video]. Pozyskano z: *Kako ne igrati DMZ - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Pac Attac. (20.02.2023). *Opet igrano DMZ* [Video]. Pozyskano z: *Opet igrano DMZ - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Pac Attac. (20.03.2023). *MW2 je definitivno jedna od igrica ikad* [Video]. Pozyskano z: *MW2 je definitivno jedna od igrica ikad - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Pac Attac. (10.04.2023). *Kako ne igrati Warzone 2* [Video]. Pozyskano z: *Kako ne igrati Warzone 2 - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Tesić, M. (16.11.2022). *IGRAMO NOVI WARZONE 2 BATTLE ROYALE !!* [Video]. Pozyskano z: *IGRAMO NOVI WARZONE 2 BATTLE ROYALE !! - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].

- Vuksanović, S. (21.03.2022). *Caletova reakcija na moje DRIFTOVANJE* [Video]. Pozyskano z: *Caletova reakcija na moje DRIFTOVANJE - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Zorić, F. (28.02.2022). *ZAŠTO SVI GOVORE DA JE OVO IGRA GODINE? - Elden Ring* [Video]. Pozyskano z: *ZAŠTO SVI GOVORE DA JE OVO IGRA GODINE? - Elden Ring - YouTube* [data dostępu: 6.11.2023.].
- Žalac, Z. (29.08.2016). *PC Gamer u anketi potvrđuje da Hrvati i Srbi najviše piratiziraju jer su im igre skupe*. Pozyskano z: <https://www.hcl.hr/vijest/pc-gamer-u-anketi-potvrđuje-hrvati-isrbi-najviše-piratiziraju-je-su-im-igre-skupe-96803> [data dostępu: 18.09.2023.].

Wykaz skrótów

- BM – British Mango
CGDA – Croatian Game Development Alliance
CoD – Call of Duty Modern Warfare 2
FG – FskpZ gaming
FPS – first person shooter
HCL – HCL gaming community
HJP – Hrvatski jezični portal
SGA – Serbian Gaming Assosiation
SRNA – Srpski rečnik novijih anglicizama

STRESZCZENIE

Praca ta dotyczy najnowszych zapożyczeń w języku graczy gier wideo na obszarze Serbii i Chorwacji. Analizie poddano zapożyczenia poświadczone na platformie Discord i pomocniczo na platformie You Tube – opracowano stąd metodę wykorzystania platformy Discord jako korpusu językowego (wraz z srWaC i hrWaC). Odnotowano, że większość najnowszych anglicyzmów występuje w obu językach (do języka chorwackiego mogło być zapożyczone więcej słownictwa). Pochodzą one ze standardu angielskiego, slangu i żargonu informatyków. Potwierdzono, że sufix *-isati* w języku serbskim został wyparty przez *-ovati* (istnieje wariantywność *-ati*, *-irati*, *-ovati*). W chorwaccyźnie zaobserwowano, że *-ati* wypiera *-irati*. W obu językach dostrzeżono, że liczbę mnogą rzeczowników dwusylabowych tworzy się za pomocą *-ovi/-evi*.

SŁOWA KLUCZOWE: Discord, zapożyczenia językowe, gry komputerowe, HCL.hr,

DOMINIK JACHIMCZYK

Instytut Sławistyki Zachodniej i Południowej

Wydział Polonistyki

Uniwersytet Warszawski

ul. Krakowskie Przedmieście 26/28

00-927 Warszawa