

Bartek Chaciński

Ewa Kołodziejek

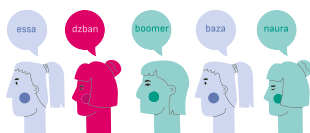
Marek Łaziński

Anna Wileczek

MŁODE SŁOWA

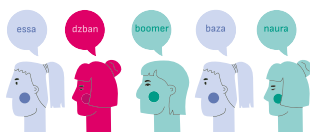


Obraz świata, kreacje, konteksty



MŁODE SŁOWA

Bartek Chaciński Ewa Kołodziejek Marek Łaziński Anna Wileczek



MŁODE SŁOWA

Obraz świata, kreacje, konteksty

Koncepcja publikacji oraz redakcja merytoryczna
dr hab. Anna Wileczek

Zestawienie danych i analizy statystyczne
Katarzyna Janus-Kwiatkowska
Anna Jadczyk

Projekt okładki i stron tytułowych
Anna Piwońska

Ilustracja na pierwszej stronie okładki
Irina Popova/Adobe Stock

Wydawca
Sylwia Ciuła

Redaktor prowadzący
Agnieszka Kowalska

Recenzent
prof. UAM dr hab. Michał Szczyszek

Tłumaczenie *Streszczenia* na język angielski
dr Anna Bendrat

Korekta *Streszczenia*
Małgorzata Dąbkowska-Kowalik

Redakcja językowa i korekta
Anna Kurek

Indeks
Grzegorz Antoszek

Produkcja
Anna Bączkowska

Łamanie
Bogusław Górecki

Copyright © by Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2023

ISBN 978-83-01-23351-8
DOI: <https://doi.org/10.53271/2023.168>

Wydanie I
Warszawa 2023

Wydawnictwo Naukowe PWN SA
02-460 Warszawa, ul. Gottlieba Daimlera 2
tel. 22 69 54 321, faks 22 69 54 288
infolinia 801 33 33 88
email: pwn@pwn.pl; reklama@pwn.pl, www.pwn.pl

Spis treści

Wstęp	7
Młode słowa, obraz świata młodzieży i gramatyka	15
Młode słowa i kreacja językowa	35
Młode słowa, interakcje i relacje	71
Młode słowa i kultura	99
Bibliografia	135
Summary	141
Indeks „młodych” słów	145



ALIOR
BANK

KONTO DLA MŁODYCH

KONTO DLA MŁODYCH Z PREMIĄ

SPRAWDŹ >



200 zł
na Allegro

Reklama adresowana do rodziców dzieci 13-17 lat

Promocja „Młodość ma swoje prawa – VI edycja” obowiązuje od 2.10.2023 r. do 31.03.2024 r. Wnioski w ramach promocji można składać do 31.12.2023 r. Szczegóły w regulaminie promocji „Młodość ma swoje prawa – VI edycja” dostępnym na stronie www.aliorbank.pl.

Wstęp

„Slang jest wynikiem twórczej igraszki, w której rodzi się coś nowego tam, gdzie faktycznie nie było potrzeby niczego nowego [...] i gdzie nowe wyrazy pomyslane są w stosunku do starych jako przyjemne urozmaicenie” – tak o slangu młodzieżowym pisał w połowie ubiegłego wieku jego badacz i znawca, duński lingwista Otto Jespersen (cyt. za: Grabias 1997, s. 154). W 2010 roku młody człowiek cytowany przez Annę Wileczek w książce *Kod młodości* mówi o swoim języku tak: „Język moich rówieśników jest zabawny, niesamowity, zaskakujący, twórczy. Wyraża miliony uczuć. Uważam, że w pewien sposób każdy młody człowiek, tworzący ten język, może czuć się artystą (Wileczek 2018, s. 60, cyt. za: Paszkiewicz, Wodecka 2010, s. 8). W 2021 roku kilku uczestników plebiscytu na Młodzieżowe Słowo Roku, zgłaszających słowo *bagniol*, zamiast definicji pozostawiło takie komentarze: „Nie wiem [co znaczy], ale to takie śmieszne słowo”; „Nie znam znaczenia, ale słowo jest fajne”; „Nie wiem, ale się dowiem”.

Przytoczone trzy odległe w czasie cytaty mają wspólną myśl: słownictwo ludzi młodych nie tylko nazywa obiekty otaczającego świata, lecz także wyraża ekspresję mówiących, „miliony uczuć”, „przyjemne urozmaicenie” i twórczy, pełen humoru stosunek do języka. Istotą tej potocznej, slangowej odmiany mowy jest bowiem nie tyle nominacja osób, rzeczy i zjawisk, ile ich emocjonalna ocena. W slangu świat widziany jest w krzywym zwierciadle, obiekty, pojęcia i uczucia są wyolbrzymiane, pomniejszane albo żartobliwie bądź złośliwie wykrzywiane. Nie jest to jednak język negacji czy dezaprobaty. Twórca i użytkownik „młodych słów” demonstruje określony dystans do rzeczywistości, postrzega ją przez pryzmat własnego doświadczenia

i potrzeb, wyodrębnia w niej te cechy, których nie dostrzega ustabilizowany język ogólny. Własny język jest mu potrzebny po to, by odróżnić się od innych społeczności, zwłaszcza od starszego pokolenia, i zintegrować się z członkami własnej grupy. Między wspólnotą komunikacyjną¹ a jej językiem istnieje bowiem relacja wzajemnej zależności: wspólnota tworzy język, a język tworzy wspólnotę, łączy jednostkę ze zbiorowością, nadaje grupie prestiż, dostarcza narzędzi do interpretowania rzeczywistości (Kołodziejek 2015, s. 31–36). Jest „kluczem do zrozumienia świata” i „przewodnikiem po rzeczywistości” (Sapir 1978, s. 33–69), kreuje i narzuca obraz świata, utrwała system przyjętych wartości społecznych (Grabias 1997, s. 134–136), współtworzy kulturę. Za pomocą specyficznych językowych konstrukcji i znaczeń członkowie wspólnoty manifestują swoje postawy wobec wartości i norm zarówno uznawanych przez społeczność, jak i przez nią odrzucanych. Tym sposobem rejestr młodzieżowy, stojący na podium w rywalizacji na najbardziej kreatywną i wpływową odmianę języka współczesnego, jest nie tylko przykładem niezwykle żywiołowości językowej, ale też nieocenionym źródłem informacji o sposobie postrzegania świata przez ludzi młodych. W myśl zasady: „Pokaż mi swój język, a powiem ci, kim jesteś” można nie tyle oceniać, weryfikować, pouczać, ubolewać (ach, ta dzisiejsza młodzież!), ile uważnie słuchać, próbować rozumieć i dotrzymywać kroku. Nigdy w szereg (mówienie po młodzieżowemu przez dorosłych jest jednak przykładem *ženady*), zawsze obok młodych, niejako w dostojenstwie wieku.

Mając na względzie opisane wyżej okoliczności, grupa miłośników i badaczy języka (nie tylko młodzieżowego) postanowiła zorganizować szczególny konkurs pod hasłem: Młodzieżowe Słowo Roku. Plebiscyt został zorganizowany po pierwszy w 2016 roku przez

¹ W opracowaniach pojawia się też starsze określenie „wspólnota komunikacyjna” (por. Zabrocki 1963).

Wydawnictwo Naukowe PWN w serwisie słownikowym sjp.pwn.pl pod merytoryczną opieką Marka Łazińskiego z Uniwersytetu Warszawskiego, który już wcześniej, bo od 2011 roku, organizował plebiscyty na słowo roku języka ogólnego. Ze strony organizatora pieczę nad plebiscytem sprawowała od początku Katarzyna Janus-Kwiatkowska. Bez jej wielkiego zaangażowania i statystycznej skrupulatności niemożliwa byłaby praca nad ogromnymi plebiscytowymi bazami danych. Obecnie nad plebiscytem pracuje czteroosobowe jury w składzie: Bartek Chaciński, Ewa Kołodziejek, Marek Łaziński (przewodniczący jury w latach 2016–2022), Anna Wileczek (przewodnicząca jury od 2022 roku), korzystając z konsultacji i merytorycznego wsparcia Rady Młodzieżowej przy Obserwatorium Języka i Kultury Młodzieży.

Choć plebiscyt młodzieżowy powstał niejako przy okazji głosowania nie na slangowe, ale „ogólne” słowo roku, to od razu zyskał kilkakrotnie większą popularność i takie proporcje pozostały do dziś. Dla przykładu można podać, że w ostatnim roku wywołał łącznie ponad 8,5 tysiąca reakcji w mediach internetowych i tradycyjnych. Zgłoszenia są pozyskiwane głównie od uczącej się młodzieży, o czym zaświadcza dane statystyczne: w latach 2021–2022 około 80% uczestników deklaroowało wiek poniżej 18 lat lub powyżej, z kwalifikatorem uczeń/student. Są to więc ci, którzy aktywnie posługują się slangiem młodzieżowym.

Słownikowy portal sjp.pwn.pl okazał się odpowiednim miejscem dla Młodzieżowego Słowa Roku, głównie z uwagi na renomę serwisu (dziesięć milionów odsłon rocznie). Dynamiczny wzrost popularności plebiscytu stał się dla organizatorów nie tylko źródłem satysfakcji, lecz także spowodował konieczność skodyfikowania reguł gry (sprezycowania regulaminu) oraz rozbudowy infrastruktury plebiscytowej i zaplecza analitycznego. W ciągu tych lat zaobserwowaliśmy także inne ciekawe zjawisko – ujawniło się pewne stałe grono osób biorących udział w kolejnych edycjach tej zabawy. Niektórzy z uczestników

zapropowowali łącznie aż po kilkadziesiąt różnych słów i wyrażen wraz z definicjami i przykładami użycia!

Polski plebiscyt na Młodzieżowe Słowo Roku jest swoistym fenomenem na skalę europejską. Jest bardziej popularny niż analogiczny plebiscyt niemiecki – Jugendwort des Jahres. W innych krajach nie wybiera się osobno słowa młodzieżowego – to głosowanie traktuje się raczej jako podkategorię w plebiscytach ogólnych.

W ciągu siedmiu lat trwania tej akcji zebrano się dostatecznie wiele zgłoszeń, żeby spróbować opisać zgromadzone słownictwo pod kątem ewokowanego przez nie obrazu świata, tematów czy kontekstów społeczno-kulturowych. Spójrzmy na statystyki: w pierwszym roku plebiscytu oddano 2508 głosów, w 2017 roku – 5757, i kolejno: 2018 – 9783, 2019 – 41 353, 2020 – 65 506 (razem ze zgłoszeniami form „nieregulaminowych” – 194 tysiące!). Po zmianie formuły na dwuetapową w 2021 roku otrzymujemy następujące dane: w pierwszym etapie w 2021 roku – 10 324 zgłoszeń, w drugim – 68 030 oraz w 2022 – 124 781 głosów w pierwszym etapie (wliczając wyraz *Gilbert*, utworzony celowo w trakcie trwania konkursu) i 130 714 w drugim.

Najwięcej zgłoszeń w całym plebiscycie dotyczyło właśnie wspomnianego wyżej słowa *Gilbert*. Było to ponad 75 tysięcy, wszystkie w 2022 roku. Słowo wymyślone przez jedną osobę na potrzeby plebiscytu i promowane w specjalnej akcji na TikToku i Twitterze nie mogło – zgodnie z regulaminem – dostać się do finałowej dwudziestki. Na *essę* – słowo zwycięskie w 2022 roku – głosowało prawie 15 tysięcy osób (w tym ponad 13 tysięcy w 2022 roku), na wyraz *naura* – ponad 12 tysięcy, na *slay* ponad 5 tysięcy, na *dzšana* ponad 3 tysiące, na *xD* (słowo roku 2017) ponad 2500, na *alternatywkę* (słowo roku 2019) i na *ez* – po ponad 2200. Kolejne struktury językowe, które zdobyły od 2000 do 1000 głosów, to w kolejności frekwencji: *masno*, *jesieniarra*, *eluwina*, *foliarz*, *patointeligencja*, *sztos* (słowo roku 2016), *es* (wariant *ez*), *odklejka*, *uwu*, *cringe*, *boomer* oraz *rel*. Statystyka zbiorcza

z siedmiu lat nie pokazuje popularności słów zwycięskich. Warto wskazać, że 3372 głosy na *dzbana* to w 2018 roku ponad 33% wszystkich zgłoszeń (z 9800). Żadne inne słowo zwycięskie nie zdominowało plebiscytu w takiej proporcji.

Większość wymienionych słów trafiało na podium kolejnych plebiscytów, są jednak i takie, które w następnych latach nie wygrywały, ale osiągnęły wysoką frekwencję zbiorczą, np. *es/ ez/ ess* (ostatni wariant to już prawie zwycięska *essa*), ale tylko raz – w 2021 roku – znalazły się w finałowej dwudziestce. Inny „pechowiec” plebiscytu to *patointeligencja* – słowo wypromowane przez przebój Maty w grudniu 2019 roku, a więc niejako po plebiscytowych rozstrzygnięciach. Wkrótce potem świat się zatrzymał w pandemii i zapomniał o *patointeligencji*.

Słowo zwycięskie, na które padło najmniej głosów, to *śniulkołot* (2021 rok). Do finałowej dwudziestki trafiło zaledwie ze 116 zgłoszeniami, ale w głosowaniu na dwudziestkę – wówczas po raz pierwszy obowiązywał nowy regulamin wprowadzający dwa etapy konkursu – zdobyło najwięcej głosów. To słowo jest też najbardziej efemeryczne spośród wszystkich zwycięskich. Nie utrzymało się w slangu młodzieżowym, za to stało się popularne w memach i języku marketingowym (por. *Mordeczko, wsiadaj do śniulkołotu. Lecimy w spanko*²; *Dzisiaj mordeczko zapraszam cię do śniulkoczołgu. Czterej pancerni i spanko*³; *Śniulkołotnik*⁴; *A ty, gdzie byś się wybrał śniulkoLOTem?*⁵).

² <https://www.blasty.pl/110582/pies-piesel-mordeczko-wsiadaj-do-sniulkolotu-lecimy-w-spanko> (dostęp: 23.09.2023 r.).

³ Mem nr 3, Gazeta.pl, publikacja 7.12.2021 r., https://www.gazeta.pl/0,0.html?utm_campaign=amtp_pnHP_gallery&mtpromo=enc02qhrmpq6vpcbmad5ahrvmzduzfzbm2szigqrmec5ieetiwh5ieqtiycrelskryegfihsiudrqocblsd2ygyznudrqmcbldky4gyvoqt3ig2ri (dostęp: 26.09.2023 r.).

⁴ Reklama Ikei, Facebook, publikacja 7.12.2021 r., https://www.facebook.com/IKEApl/photos/a.387262252478/10159232502922479/?type=3&locale=pl_PL (dostęp: 26.09.2023 r.).

⁵ Reklama LOT, Facebook, publikacja 7.12.2021 r., <https://www.facebook.com/PILOT/photos/a.357376010937/10157969415545938/?type=3> (dostęp: 26.09.2023 r.).

W powyższej statystyce nie uwzględniamy zgłoszeń niezgodnych z regulaminem⁶, tj. imion, nazwisk, nazw organizacji, wulgaryzmów, słów obraźliwych oraz takich, które można zakwalifikować do mowy nienawiści. Przez zalew tego typu zgłoszeń (np. *jułka* i *wypierdalać*) nie wybraliśmy Młodzieżowego Słowa Roku 2020. Należy jednak wskazać, że pojawiły się wówczas także ciekawe propozycje, które zadomowiły się w komunikacji młodzieży, np. *atencjusz/atencjuszka* ‘osoba chcąca zwrócić na siebie uwagę’, *baza* ‘aprobata, podstawa, zgoda’, *gitowa* ‘świetnie’, *kozak* ‘świetnie’, *naura* ‘na razie’, *smakowa* ‘smaczne danie’.

Praca czworga autorów jest próbą analizy ogromnej bazy danych zgromadzonej w latach 2016–2022 (zestawianie danych i analizy statystyczne wykonała Katarzyna Janus-Kwiatkowska), z myślą o wnioskach natury ogólnej. Książka bynajmniej nie pretenduje do całościowego opisu języka i kultury współczesnej młodzieży. Takie monograficzne analizy można znaleźć w literaturze przedmiotu zestawionej na końcu naszej publikacji. My zwracamy raczej uwagę na językowy obraz świata, który jest wpisany w plebiscytowe słownictwo, ciekawe zjawiska słowotwórcze i gramatyczne (zob. część pierwsza „Młode słowa, obraz świata młodzieży i gramatyka” autorstwa Marka Łazińskiego) oraz niezwykle kreatywność i świeżość prezentowanej leksyki (zob. część druga „Młode słowa i kreacja językowa” pióra Ewy Kołodziejek). Mając świadomość, że język jest także kodem społecznym i kulturowym, omawiamy konteksty wspólnotowe, generacyjne i dyskursywne (zob. część trzecia „Młode słowa, interakcje i relacje” autorstwa Anny Wileczek). Materiał plebiscytowy pozwala również na analizę jeszcze jednego ważnego aspektu, który rodzi się na styku języka młodzieżowego i współczesnej, zglobalizowanej kultury (szczególnie internetowej). Bez jej znajomości

⁶ Zob. <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/Regulamin;202302.html> (dostęp: 07.08.2023 r.).

nie sposób zrozumieć fenomenu popularności slangu młodzieżowego (zob. część czwarta „Młode słowa i kultura” pióra Bartka Chacińskiego). Naszą publikację polecamy uwadze zarówno młodszych, jak i starszych czytelników.

Słowa podziękowania kierujemy do Wydawnictwa PWN – organizatora plebiscytu, do Instytutu Podstaw Informatyki PAN, a w szczególności do dr. Witolda Kierasia za pomoc w budowie korpusu, oraz do wszystkich, którzy przyczynili się do powstania tego opracowania, zwłaszcza do pierwszego czytelnika i zarazem wnikliwego recenzenta naszej książki – dr. hab. Michała Szczyszka, prof. UAM.

Wszystkim czytelnikom życzymy satysfakcjonującej lektury z myślą o między- i ponadpokoleniowym porozumieniu.

Autorzy

**Młode słowa,
obraz świata młodzieży
i gramatyka**

Wprowadzenie – wokół korpusu Młodzieżowego Słowa Roku

Młodzieżowe Słowo Roku to plebiscyt językowy, który na stałe wszedł do kalendarza wydarzeń kulturalno-językowych odbywających się pod koniec roku. Wywołuje nie tylko ogólnopolską debatę o języku i nad językiem, ale także żywe zainteresowanie mediów relacjonujących wyniki konkursu. Liczba zgłoszeń kandydatów do tytułu w latach 2016–2022 jest imponująca – to 263 206 jednostek językowych wraz z ich wariantami i definicjami znaczeń. Aby móc wnioskować o tendencjach czy trendach w polszczyźnie młodzieżowej lub dokonać rekonstrukcji obrazu świata utrwalonego w polszczyźnie uczestników MSR, powstał korpus (zbiór) tekstów.

Korpus został utworzony za pomocą programu Korpusomat⁷ Instytutu Podstaw Informatyki PAN. Pojedynczy plik korpusu zawiera zgłoszenia jednego słowa z jednego roku oraz wszystkie definicje, np. *essa* 2020 czy *beczka* 2016. Uwzględniając powtórzenia, przez wszystkie lata trwania plebiscytu otrzymaliśmy 5221 różnych plików w korpusie (nie wszystkie zgłoszenia powtarzały się co rok). Pliki są różnej wielkości, w treści najkrótszych mieści się jedna definicja, jak w wypadku *beczki* – pojedynczej wariacji na temat słynnej *beki*, w największych plikach jest po kilkaset lub kilka tysięcy definicji, jak w wypadku *essy* czy *beki*.

Lista frekwencyjna korpusu, który obejmuje nie tylko słowa zgłaszane, ale i treść definicji, liczy 1 566 915 słów tekstowych (segmentów), które teoretycznie reprezentują ponad 57 tysięcy wyrazów hasłowych. Jednak program lematyzujący Korpusomatu (sprowadzający słowa tekstowe do postaci leksemu) nie rozpoznaje wielu nowych słów slangowych i traktuje różne formy odmiany jako odrębne leksemy, np. *essa*, *essy*, *essą*. W rzeczywistości różnych leksemów jest zapewne dwukrotnie mniej, około 30 tysięcy. Najczęstsze leksemy

⁷ Zob. korpusomat.pl (dostęp: 07.08.2023 r.).

to tak jak w przeciętnym polskim tekście: *być, w, się, i*. Jeszcze więcej razy wystąpiło słowo *geniusz*, kopiowane dziesiątki tysięcy razy w definicji *Gilberta* (niedopuszczonego ostatecznie do finałowej dwudziestki). Wyższa niż w przeciętnym tekście jest frekwencja przyimka z określającego w definicjach pochodzenie słowa, np. „z angielskiego”, „z gry”. W pierwszej dwudziestce listy frekwencyjnej są inne słowa budujące definicje: *coś, słowo, ktoś, osoba* oraz przysłówki oceniający *dobrze. Źle* jest dopiero pod koniec ósmej setki, co świadczy o pozytywnym wartościowaniu zgłaszanych słów (zob. poniżej).

W pierwszej setce warto zwrócić uwagę na inne określenia osobowe: *człowiek, kobieta, dziewczyna* (*mężczyzna* jest dopiero na pozycji 152., a *chłopak* w szóstej setce). Proporcja płci w określeniach definiujących odpowiada proporcji zgłaszanych słów. Nazwy kobiet pojawiają się w plebiscycie częściej niż nazwy mężczyzn, zarówno w zgłoszeniach, por. *alternatywka*, jak też w definicjach. Oczywiście wiele zgłaszanych rzeczowników męskoosobowych odnosi się ogólnie, generycznie do osób, a więc do kobiet lub mężczyzn, np. *foliarz*. Ale rzeczowników męskich generycznych jest w plebiscycie mniej niż w języku ogólnym (por. *Nazwy żeńskie i męskie*).

Najbardziej kluczowe pod względem statystycznym⁸ połączenia wyrazowe w korpusie to m.in.: *łamanie wpojonych norm, inteligentka rodzina, przejaw demoralizacji, grupa społeczna, płć żeńska, osoba płci żeńskiej*. Pierwsze cztery połączenia pochodzą z powtórzonej setki razy definicji słowa *patointeligencja*: „grupa społeczna którą tworzy młodzież [...] z zamożnych dobrze sytuowanych inteligentkich rodzin. Wbrew stereotypowemu przekonaniu [młodzi ludzie o takim pochodzeniu] czerpią satysfakcję z łamania wpojonych norm i przyjętego prawa eksperymentują z używkami i często wykazują przejawy demoralizacji”⁹. Elementem wielu definicji jest także wyrażenie *płć żeńska*.

⁸ Miary statystyczne opisane są w programie Korpusomat.

⁹ Definicje cytowane w oryginale z rejestru zgłoszeń (nawet z błędami) są umieszczane w cudzysłowach, inne definicje – w łapkach.

Klasyfikacja semantyczna zgłoszeń

Dzięki statystyce tekstów obejmujących rozbudowane definicje, a nie tylko jednowyrazowe zgłoszenia, możemy badać stosunek uczestników plebiscytu do języka oraz ich językowy obraz świata, najważniejsze wartości, kategorie i oceny. Rzeczywisty obraz może dać statystyka zgłoszeń dopiero w powiązaniu z korpusem definicji. Przyjrzyjmy się teraz zgłoszeniom i poklasyfikujmy je według kategorii pojęciowych. Wykorzystamy w tym celu ontologię, czyli klasyfikację pojęciową zastosowaną w *Słowniku polszczyzny potocznej* (Anusiewicz, Skawiński 1996), oczywiście zaktualizowaną ze względu na rozwój techniki i mediów, zmiany społeczne, wydarzenia i wspólne doświadczenia, które miały miejsce od czasu wydania słownika. Do takich doświadczeń zbiorowych należy na pewno pandemia, obecna w leksykonie młodzieży, a ostatnio wojna w Ukrainie.

Oto klasyfikacja docelowa (nie wszystkie przykłady to słowa zgłaszane w plebiscyście):

1. Człowiek – określenia ogólne

1.1. wygląd, płeć, wiek, np. *alternatywka*, *sigma*, *kaszojad*; 1.2. czynności fizyczne, np. *spiulkolot* ‘spanie’; 1.3. czynności i stany psychiczne, np. *czil*, *chillwagon* ‘spokój’, *odklejka* ‘odlot’; 1.4. cechy charakteru, np. *impostor* ‘osoba fałszywa, o złych zamiarach’; 1.5. inteligencja lub jej brak, np. *dzban* ‘głupi’.

2. Człowiek i inni ludzie – sytuacje i relacje

2.1. narodowość, rasa, np. *ciapaty* i inne określenia określenia jawnie rasistowskie, które tu pomijamy; 2.2. rodzina, np. *madka* ‘roszczeniowa matka’; 2.3. praca, np. *banglać* ‘działać sprawnie’; 2.4. szkoła, nauka, np. *e-lekcje*; 2.5. wypoczynek, rozrywka: np. *biba* ‘ impreza’; 2.6. gry (w tym komputerowe), np. *bambik* ‘słaby gracz’; 2.7. muzyka, np. *muza* ‘muzyka’; 2.8. handel, np. *bieda*, *biedra* ‘sklep Biedronka’, *kerfuś* ‘robot lub maskotka sieci Carrefour’; 2.9. lecznictwo, zdrowie,

choroba, śmierć, np. *piguła* ‘pielęgniarka’, *dednąć*, *kitnąć* ‘umrzeć’; 2.10. pandemia, np. *koronaferie*; 2.11. komunikacja i motoryzacja, np. *jebło* ‘kraksa’, *kaban* ‘autobus’, *fura* ‘samochód’; 2.12. media (prasa, radio, telewizja), np. *fake news*, *szczujnia* ‘pogardliwa nazwa kłamliwej telewizji, zwykle o TVP’; 2.13. internet, np. *pasta* ‘krótka historyjka krążąca po sieci’; 2.14. media społecznościowe, memy, pasty, dowcipy internetowe, np. *betoniarz cztery cztery*¹⁰; 2.15. polityka, np. *foliarz* ‘wyznawca teorii spiskowych’ (pominięte zostały jednoznaczne hasła polityczne, w tym zawierające nazwy partii); 2.16. sztuka (film, malarstwo, literatura, popkultura), np. *spojlerować* ‘mówić, jak skończy się film lub książka’; 2.17. wojskowość, wojna w Ukrainie, np. (*ruska*) *onuca* ‘osoba o poglądach prorosyjskich i antyukraińskich’; 2.18. sport, np. *siłka* ‘siłownia’, *koks* ‘użytkownik siłowni’; 2.19. religia, tradycje, np. *RIGCZ*¹¹ ‘rozum i godność człowieka’, *jezusiara* ‘religijna dziewczyna’; 2.20. działania przestępcze i nieakceptowalne, słownictwo kryminalne, np. *jumać* ‘kraść’, *walić wiadro* ‘palić marihuanę’.

3. Relacje międzyludzkie

3.1. życie towarzyskie, np. *piwniczyć*, *piwniczak* ‘samotnik, stroniący od towarzystwa’; 3.2. miłość i relacje, erotyka, np. *friendzonal/friendzone* ‘przyjaźń z osobą, którą się kocha’ (najlepsza autentyczna definicja); 3.3. mówienie, komunikacja: *pocisk* ‘odpowiedź, która „zaorze” rozmówcę’, *twoja stara* ‘uniwersalna odpowiedź’ por. niżej); 3.4. pozdrowienia, podziękowania, przeprosiny: *naura*, *eluwina*, *dzienks*, *sorki*.

4. Oceny ogólne

4.1. pozytywne, np. *essa*, *XD*; 4.2. negatywne, np. *popelina*, *rak*; 4.3. obojętność, np. *mieć wywalone*.

¹⁰ Zwrot pochodzący z filmiku zamieszczonego na YouTube, zob. przyp. 47 w części trzeciej „Młode słowa, interakcje i relacje” (przyp. red.).

¹¹ Zob. część druga „Młode słowa i kreacja językowa”.

5. Otoczenie materialne człowieka

5.1. pieniądze, np. *hajs*; 5.2. odzież, np. *kołczan poprawności* ‘męska torebka’, *czapka wpierdolka* ‘bejsbolówka’; 5.3. żywność, np. *kielba*, *dobre pomarańczowe*¹²; 5.4. alkohol, narkotyki, używki, np. *kociołek Panoramiksa* ‘mieszanka alkoholi’, *speed* ‘amfetamina’, *zioło* ‘marihuana’; 5.5. sprzęt komputerowy, np. *komp* ‘komputer’, *apka* ‘aplikacja’; 5.6. telefony, np. *bystrzak* ‘smartfon’, *grajki* ‘słuchawki’; 5.7. broń: *kosa*, *majcher* ‘nóż’; 5.8. inne sprzęty i urządzenia: *klima* ‘klimatyzacja’.

6. Środowisko naturalne

6.1. pogoda, klimat i zmiany klimatyczne, np. *upa!* ‘upał’, *betonoza*, *betonowy las* ‘brak drzew w miastach’; 6.2. zwierzęta i rośliny, np. *koteł* ‘kot’.

7. Czas, przestrzeń, miara

7.1. czas, pora, np. *jesieniara* ‘dziewczyna, która lubi jesień i tak się stylizuje’; 7.2. przestrzeń, np. *rzut beretem* ‘blisko’; 7.3. ilość, wielkość, np. *w ciul*, *wuchta* ‘mnóstwo’.

Nie klasyfikowaliśmy według tych kategorii całego słownictwa, ale odwołujemy się do tego podziału w opisie. Sprawdziliśmy dokładnie klasyfikację stu najczęstszych zgłoszeń. Najliczniejszą grupę, 28 słów, tworzą ogólne oceny pozytywne (4.1.), np. *essa*, *slay*, *sztos*, *masno*, *gituwa*; 12 zgłoszeń to wyrazy służące podtrzymaniu komunikacji lub zaznaczaniu reakcji, wśród nich pozdrowienia, np. *elo*, *eluwina*, *naura*, *mordo*; 9 zgłoszeń to nazwy osobowe ogólne (1.1–1.3.), np. *gościu*, *boomer*, *dziaders*, *alternatywka*, i również 9 – oceny negatywne (4.2.), np. *masakra*, *chora sytuacja*, wśród których są synonimy wstydu: *cringe* i *mrozi*. W słownictwie slangu młodzieżowego ocen negatywnych

¹² Fraza pochodzi z filmiku: *Dobre pomarańczowe*, YouTube, publikacja 30.07.2016 r., https://www.youtube.com/watch?v=S1evlDidVII&ab_channel=Fotbez (dostęp: 26.09.2023 r.) (przyp. red.).

jest więcej niż pozytywnych, jednak wydaje się, że plebiscyt gromadzi przede wszystkim jednostki o pozytywnym wydźwięku.

Jeśli chodzi o wydarzenia, wspólne doświadczenia odzwierciedlone w czołówce zgłoszonych słów, to aż 8 z nich odnosi się do pandemii, m.in. *koronaferie*, *koronalia*, *koronaparty* i *kornaświrus*, a tylko jedno – *onuca* – do wojny w Ukrainie.

Należy jednak pamiętać, że ta klasyfikacja jest uproszczona. Wiele wyrazów pasuje do dwóch lub więcej obszarów tematycznych. Propozycja tu definicja wyrazu to często jedna z kilku alternatywnych, którą uznaliśmy za reprezentację najczęstszego znaczenia i najczęstszego kontekstu. W wielu wypadkach czytelnicy mają jednak prawo uznać, że nasza definicja nie ujmuje istoty znaczenia, które funkcjonuje w ich środowiskach lub określonych kontekstach pragmatycznych.

Najpopularniejsze przyrostki, tworzące słowa sytuujące się w pierwszych setkach liczby zgłoszeń, to formant zgrubiający **-ówa** (czasem zapisywane jako **-uwa**) w określeniach oceny pozytywnej, np. *gituwa*, *hotuwa* (określenie osoby lub ocena sytuacji), *sztosówa*, rzadziej oceny negatywnej: *krindżuwa*, oraz formant żeński **-ara**. Częstym mechanizmem słotwórczym jest zachowanie angielskiej końcówki liczby mnogiej (lub pseudokończówki) **-s** w polskim znaczeniu liczby pojedynczej. Dzieje się tak w słowach *boomers*, *dziaders* (zob. *Płeć i wiek*) czy *poggers*¹³ (w znaczeniu pozytywnej emocji, podobnie – *pogchamp*¹⁴). Ten proces zwany depluralizacją jest w polszczyźnie

¹³ Poggers – emotikon podobny do pogchamp, przedstawia podekscytowaną twarz znanej z memów żaby Pepe the Frog, zob. <https://knowyourmeme.com/editorials/guides/what-does-poggers-mean-on-twitch-the-gen-z-slang-term-pog-explained> (dostęp: 26.09.2023 r.) (przyj. red.).

¹⁴ Pogchamp – słowo pochodzi od skrótu POG (ang. *play of game*) i *champion* (ang. mistrz); emotikon pierwotnie używany na platformie streamingowej Twitch, przedstawia podekscytowaną twarz streamera Gootecksa, zob. <https://knowyourmeme.com/memes/pogchamp> (dostęp: 26.09.2023 r.) (przyj. red.).

znany od dawna. Słowo takie jak *blockers*, ale też nieosobowe nazwy *krakers*, *drops* i *pens* zawierają w formie polskiej liczby pojedynczej angielską pseudokońcówkę *-s*.

Nazwy żeńskie i męskie

Przyjrzyjmy się dokładniej nazwom osobowym zaznaczającym m.in. płeć. Jak wspomnieliśmy wyżej, wiele zgłoszeń to określenia kobiet i dziewczyn, nie tylko te z przyrostkiem *-ara*. W 2019 roku w plebiscyście zwyciężyła *alternatywka* ‘dziewczyna o alternatywnym wyglądzie i zachowaniu’, a na drugim miejscu znalazła się *jesieniarra* ‘dziewczyna – miłośniczka jesieni, fotografująca się w jesiennych stylizacjach (głównie w sieci)’. Określenia kobiet są zwykle ironiczne albo żartobliwe (jak dwa słowa wspomniane wyżej). Czasem ta ironia przeradza się w lekceważenie i wyśmiewanie, jak w wyrazach *women/łymin* czy *lambadziara* – ‘imprezowiczka lub nimfomanka’, a nawet w pogardę, jak choćby często zgłaszana *zmywara* albo *jezusiara* ‘z niechęcią o dziewczynie bardzo religijnej, dewotce’. Nazwy jednoznacznie obraźliwe zgodnie z regulaminem plebiscytu nie wchodziły do finałowych zestawień. Choć formant *-ara* był w użyciu już wcześniej, np. *typiara* od *typ*, to dopiero od 2019 roku na wzór *jesieniary* nastąpiła erupcja nowych derywatów z tym formantem. Niektóre z nich to słowa jednego sezonu. Wśród przykładów można wymienić *koniare* ‘miłośniczkę koni’, *kamieniarę* ‘dziewczyna wierzącą w moc kamieni’ czy *rzepiarę* – ‘kobietę fotografującą się na tle rzepaku’, *książkarę* ‘fankę książek’, *romantyziarę*, która „romantyzuje wszystko w swoim życiu”, *telefoniarę* ‘uzależnioną od rozmów telefonicznych’, *covidziarę* ‘dziewczynę, która przesadnie przejmuje się covidem’ czy całą serię nazw fanek różnych wykonawców jak: *bedoesiara*, *goldeniara*, *podsiadlara*, *maciara* (fanka Maty). Z kolei *lalkara* ‘to miłośniczka Lalki Prusa’, a nie zabawy lalkami. Wszystkie te nazwy oznaczają nie tylko

zamiłowanie do czegoś, ale też stałe mówienie o tym, co jest uciążliwe dla otoczenia.

Większość nazw z przyrostkiem *-ara* nie ma odpowiedników męskich z przyrostkiem *-arz* (jak *szczęściara* – *szczęściarz*), nie ma też podstaw z zakończeniem *-arka* (jak *handlarka* – *handlara*). Nie zgłoszono w plebiscycie słów *rzepiarz* ani *rzepiarka*. Oprócz nazw bez odpowiedników męskich jest wiele regularnych derywatów żeńskich od nowych rzeczowników męskoosobowych, które same reprezentują znaczenie ‘osoba’, niekoniecznie ‘mężczyzna’, np. *atencjuszka* od *atencjusz*. W plebiscycie można znaleźć echa dyskusji o rodzaju gramatycznym i płci w języku ogólnym. W pierwszej pięćsetce zgłoszeń zmieściła się *gościni* w odniesieniu do slangowego znaczenia *gościa*, w trzeciej setce jest termin *feminatyw*, który dopiero niedawno przeszedł ze słownictwa specjalistycznego do dyskursu społecznego. W drugiej setce – termin *neutratyw*, określający nazwę spoza opozycji binarnej.

Zgłaszane w plebiscycie ogólne nazwy kobiet i dziewczyn nie są najnowsze. Znamy od lat słowa: *dziunia*, *laska*, *loszka*, *szmula* (to ostatnie podobno szczecińskie). Pomijając nazwy wulgarne, zaznaczmy, że niektóre określenia zgłaszane jako neutralne lub pozytywne mogą mieć obraźliwą etymologię, jak *loszka*. Zastanawiająca jest kariera słowa *laska*. Od trzydziestu lat jest to jedno z najczęstszych określeń atrakcyjnej, młodej kobiety, używane także publicznie. Nie przeszkadza nam tu homonimiczne slangowe określenie członka, które jeszcze przed trzydziestu laty było jedynym znaczeniem przenośnym (*laska* jako atrakcyjna kobieta to słowo lat dziewięćdziesiątych).

Wiele nowych nazw żeńskich odnosi się do wyglądu albo stereotypowego lub nietypowego zachowania młodych dziewczyn, rzadziej do roli w relacjach uczuciowych czy seksualnych. *Pick me* lub *pick me girl* to ‘dziewczyna starająca się przypodobać płci przeciwnej’, *girlboss* – ‘dziewczyna dominująca’ (nie tylko w relacjach zawodowych). Są też nazwy związane z zachowaniami na pokaz: *szklanka* to ‘dziewczyna

z Warszawy nosząca spodnie dzwony, przesiadująca w Złotyach Tarasach, nazwa *vSCO girl* pochodzi od nazwy aplikacji do obróbki zdjęć VSCO. Choć z zasady pomijamy słowa wulgarne, to ze względu na ciekawy mechanizm słowotwórczy trzeba wspomnieć o rzeczowniku formalnie męskim (męskożywotnym) *szon*, który jest skrótem od *kurwiszona* (obie jednostki są gramatycznie męskie, męskożywotne).

Nazwy związane wprost z zachowaniem seksualnym lub nazwy obiektu męskiego pożądania są jednak stosunkowo nieliczne. Można zaryzykować tezę, że językowy obraz dziewczyny (młodej kobiety) wyłaniający się z plebiscytowego słownictwa jest mniej związany z wyglądem, rolą w relacjach uczuciowych czy zachowaniami seksualnymi niż w slangu sprzed trzydziestu lat. Tak jak w dyskursie publicznym i w języku ogólnym użytkownicy języka nie sprowadzają kobiet wyłącznie do stereotypowych ról, choć wciąż nie jest to rzadkie (por. Wileczek 2023).

Nazwy jednoznacznie męskie są mniej liczne niż żeńskie. Część odnosi się do wyglądu: atrakcyjności fizycznej lub niedostatków aparycji. Pozytywne określenia chłopaka to *boy/boi*, *byczek/ byczeq/ byq/ byku*¹⁵ czy dobrze już znany *ziomek*. *Chad/gigachad* oraz *sigma* to określenia mężczyzny wyjątkowo atrakcyjnego, inteligentnego, idealnego. Nieatrakcyjność fizyczną opisuje wyraz *zakolak* ‘młody mężczyzna z zakolami’. Typowy nastolatek w bluzie z kapturem to *czumpi*. *Kuc* to nie tylko chłopak z włosami w kucyk i bystry programista czy „ścisłowiec”, ale przede wszystkim ‘młody przedstawiciel wolnorynkowej prawicy, miłośnik Janusza Korwin-Mikkego (dziś Konfederacji)’.

Metaforycznie nawiązują do nieatrakcyjnego wyglądu wyrazy *spoceniec* ‘zbyt ambitny, chcący wygrać za wszelką cenę’, *ulaniec* ‘bierny, leniwy, otyły’, oraz *stulejarz* ‘życiowy przegryw (zob. niżej), nieudolny podrywacz’.

¹⁵ Potoczne stosowanie wołacza rzeczowników męskoosobowych zakończonych na *-u* zamiast mianownika to stara strategia, por. (ten) *gościu*, *Stasiu*, *Jasiu*.

Wiele nazw odnosi się do zachowań w relacjach z kobietami, ocenianych przez zgłaszających negatywnie. *Białorycerz* to ‘obrońca kobiet i ich godności za wszelką cenę’, często wyśmiewany w rozmowie. W znaczeniu adoratora wróciło do slangu stare słowo *absztyfikant*. *Kukold/ cuckold/ cuck* (ang. rogacz) oraz *simp* to mężczyzna uległy, lekceważony lub zdradzany (ciekawa definicja *kukolda* z listy zgłoszeń to „facet, który usługuje kobiecie, która ma to gdzieś”). *Incel*, ang. skrótowiec od *involuntary celibate* (mimowolny celibat), to ‘nieudacznik w stosunkach z kobietami, zwykle jednocześnie mizogin’. Mężczyzna uzależniony od seksu, ale często poprzestający na pornografii to *spermiarz*. Chłopak stroniący od towarzystwa to *piwniczak* (jest także czasownik *piwniczyć*). *Nerd* to miłośnik gier, który poza komputerem nie widzi świata. Ostatnie dwa wyrazy mogłyby mieć teoretycznie odniesienie do kobiet, ale według definicji nie mają. Podobnie męskie odniesienie ma według definicji rzeczownik *przegryw* ‘nieudacznik, osoba (mężczyzna) przegrana’. Ciekawe, że według części zgłaszających generyczne odniesienie do osób obojga płci przysługuje także niektórym rzeczownikom żeńskim. *Alteratywka* jest definiowana najczęściej jako ‘dziewczyna o alternatywnym wyglądzie i zachowaniu’, ale czasem jako „dziewczyna lub chłopak”; choć istnieje rzadki wariant męski (ten) *alternatywek/alternator*.

Przegląd nazw żeńskich i męskich wskazuje na przewagę tych pierwszych. Nie opisywaliśmy tu nazw męskich generycznych, np. *foliarz*. Generycznie męskie są też pominięte w klasyfikacji określania rasistowskie czy wyśmiewające stan zdrowia (głównie psychiczny). Płeć zaznaczają też pominięte tu imiona, jak *janusz* i *grazyna* z pierwszych plebiscytów albo *julka*, o której była już mowa. Choć metaforyczne użycie imion ma długą tradycję, np. *czesiek*, i to nie tylko w Polsce (por. *alfons*), uznajemy to za zabieg mało wyrafinowany i – jak można sądzić z tabeli zgłoszeń – coraz rzadziej stosowany. (Imiona używane metaforycznie jako nazwy pospolite można zapisywać wielką lub małą literą, my wybieramy małą).

Płeć i wiek

Slang to domena ludzi młodych (choć nie tylko). W większości zgłaszanych rzeczowników osobowych młody wiek jest wpisany w definicję z założenia. Są jednak słowa, które oznaczają wiek starszy. Sytuują się w kontekście konfliktu czy przemiany pokoleń, czasem zaznaczając dodatkowo płeć. *Boomer/boomers* nie precyzuje płci i przynajmniej w liczbie mnogiej odnosi się do całej grupy wiekowej z pokolenia *baby boom*. Nie zgłoszono w plebiscycie derywatu *boomerka*, choć można znaleźć go w sieci w podstawowym znaczeniu osobowym i jeszcze częściej w znaczeniu bluzy dziecięcej (praźródłem jest w końcu *baby boom*). Oczywiście nie precyzują płci żartobliwe określenia dzieci: *kaszojad* i *bąbelek/bombelek*.

Ciekawym derywatem zaznaczającym wiek i płeć jest *dziaders* – utworzony od słowa *dziad* na sposób pseudoangielski przez formant osobowy *-er* oraz pseudokońcówkę *-s*. Słowo *dziaders* ma wiele definicji. Jedną dominantą znaczeniową jest płeć, drugą wiek, trzecią – anachronizm poglądów, brak zrozumienia dla współczesnej rzeczywistości, obejmujący także mizoginizm, homofobię i transfobię. Bliski znaczeniowo *dziadersowi* jest wśród zgłoszeń zwykły *dziad*, a *dziad boloński* dodatkowo ‘udziela irytujących porad, które nikomu nie pomagają’. Jest też *dziaderstwo* i *dziadocen*. Czy *dziaders* jest słowem obraźliwym? Można znaleźć argumenty, że przecież nie stygmatyzuje wszystkich starszych mężczyzn, tylko tych, którzy się nieodpowiednio zachowują czy wyrażają anachroniczne poglądy. Można równie dobrze argumentować, że określenie „głupia baba” (stosowane także w definicjach plebiscytowych) nie stygmatyzuje wszystkich kobiet, tylko „te głupie”. *Dziaders* to jednak przykład językowej strategii „oko za oko”. Nie można się dziwić, że po latach tolerowania w dyskursie *baby* pojawił się w nim *dziad* (*dziaders*). Ale nie można też udawać, że to słowo jest neutralne.

Z wiekiem związane jest pośrednio wyrażenie zgłaszane bardzo często od 2019 roku: *twoja stara* (58. ranga na liście frekwencyjnej zgłoszeń). Nie chodzi tu jednak o określenie matki w slangu sprzed czterdziestu lat, lecz o grę językową nawiązującą do amerykańskich zabaw słownych, tzw. *dozen z lat sześćdziesiątych*. *Twoja stara*, tak jak kiedyś w Stanach Zjednoczonych *your mum*, to uniwersalna odpowiedź na pogardliwe pytanie: *A kto pytał?! kto?* lub ignorująca reakcja na inną wypowiedź. Wyrażenie *twoja stara* jest zwykle rozbudowywane do dłuższego zdania, często absurdalnego i obraźliwego, ale traktowanego w kategoriach językowej rozgrywki.

Po analizie nazw osobowych ze względu na wiek i płeć przejdźmy do analizy dwóch grup synonimów: jednego pola nazw abstrakcyjnych i jednego – nazw konkretnych.

Kultura wstydu

W grupie nazw abstrakcyjnych szczególnie istotne jest pole leksykalne wstydu. Pojęcie wstydu jest bardzo ważne w kulturze młodzieżowej, w której łamanie norm wspólnoty zagrożone jest swoistym ostracyzmem, naznaczeniem przez *cringe*, *obciach*, *żenadę*. Wybór tego pola leksykalnego do analizy wynika z częstości zgłoszeń. *Cringe* jest na 24. pozycji wśród najczęstszych zgłoszeń, a jeśli uwzględnić wariant spolszczony: *krindź*, *krindźówę* i inne wersje zapisu, przesunie się jeszcze o kilka miejsc wyżej. *Cringe* był też młodzieżowym słowem języka niemieckiego (*Jugendwort*) w 2021 roku. W Polsce jury wyróżniło w tym samym roku rodzimą formę *mrozi*¹⁶.

¹⁶ Często wzmacnia się przekaz emocjonalny tego słowa przy użyciu Cold Face Emoji (opis w bazie serwisu Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/memes/cold-face-emoji>, dostęp: 27.09.2023 r.) (przyp. red.).

Wśród slangowych synonimów wstydu w plebiscycie są także: *cebula*, *przypał/przypys*, *siara*, *yikes*, *ženada*, *ženua*. Niezgłoszone w plebiscycie, ale wciąż żywe w slangu starszego pokolenia są *poruta*, *popelina* i stary dobry *obciach*. Słyszcy się jako nazwę wstydliwego zachowania lub obiektu rzeczowniki *wiocha* i *wieś*, ale mało takich przykładów wśród zgłoszeń plebiscytowych. I bardzo dobrze, bo te określenia są reliktem klasowej pogardy dla wsi, w istocie nie lepszej niż rasizm. Coraz rzadziej nazywa się ludzi *wsiochami*, *wsiokami* czy *wsiurami*.

Nawiązania do wstydu zawierają też słowa oznaczające wyśmiewanie, jak *beka* („mieć bekę z kogoś”). O roli śmiechu w młodzieżowej filozofii XD można przeczytać w artykule Anny Wileczek (2022b), a na ewolucję niewinnego śmiechu w kierunku wyśmiewania w slangu zwrócił uwagę Bartek Chaciński (2015). Także inne nazwy wstydu różnią się konotacjami i kontekstem. *Mrozi* to skostniała forma czasownika opisująca aktualną sytuację (nie można powiedzieć *ty mrozisz* ani *mroziło* w czasie przeszłym). Powiązanie nieprzyjemnego uczucia psychicznego z nieprzyjemnym odczuciem temperatury nie jest w polszczyźnie nowe, tak powstał przecież książkowy i archaiczny dziś przymiotnik *obmierzły*. Na określenie wstydu bardziej niż czasowniki nadają się rzeczowniki i różnego rodzaju partykuły (zob. niżej w *Gramatyka slangu*). *Przypał* to nie tylko wstyd, ale sytuacja nieoczekiwana, nieprzyjemna. Rzeczowniki mogą oznaczać nie tylko zdarzenie, lecz konkretny obiekt wstydu. W proponowanych w plebiscycie definicjach *krindżowa* jest najczęściej muzyka, a przykładem *krindżowej* sytuacji są namiętne pocałunki w miejscu publicznym.

Współczesne slangowe pole leksykalne wstydu pokazuje, że dyskomfort odczuwają nie tylko sprawcy wstydlivej sytuacji, ale także jej świadkowie. Stary *obciach* był problemem dla tych, co *robią obciach*, *cringe* to coś, co narusza naszą prywatność, odczucia estetyczne, poczucie porządku albo strefę komfortu. Analizy psychologiczne wskazują, że to poczucie prywatności czy ustalonego porządku jest wśród

dzisiejszej młodzieży bardzo silne, że można ją nazwać delikatną lub nawet przeczuloną. Popularność *cringe'u* (nie tylko w Polsce) oraz innych synonimów *wstydu* może potwierdzać te diagnozy. Z drugiej strony można też czerpać złośliwą radość z własnego zażenowania. *Cringe* to nie tylko wstyd, ale też specyficzny typ humoru.

Nie tylko hajs

Bodaj najbardziej charakterystycznym, bogatym w synonimy polem leksykalnym rzeczowników konkretnych są w slangu (nie tylko polskim) określenia pieniędzy. Od lat przedwojennych do dziewięćdziesiątych królowała w slangu *forsa*, znacznie bardziej rozpowszechniona niż *flota*, regionalne *dutki* czy kojarzona biblijnie *mamona*. *Forsa* już od XIX wieku oznaczała potocznie pieniądze i zwracała uwagę na ich moc (etymologicznie *forsa* to 'siła'). W latach dziewięćdziesiątych *forsę* zdetronizowała w użyciu potocznym *kasa* (*kasiora*). Popularności nowemu słowu przysporzyło podobieństwo brzmieniowe do angielskiego *cash* (także używanego w polskim slangu) oraz metonimia zawartości kasy w podstawowym znaczeniu pojemnika. Ta metonimia była znana wcześniej, już w latach sześćdziesiątych mówiło się, że ktoś „robi dużą kasę”, ale nie była to ogólna nazwa pieniędzy, a raczej synonim bogactwa. W zgłoszeniach plebiscytowych nie ma już ani *forsy*, ani *kasy*, choć oba wyrazy występują w synonimicznych definicjach innych określeń. Najczęściej zgłaszanym określeniem jest *hajs* (187. pozycja na liście). To stare słowo, od dawna obecne w gwarze przestępczej (także jako *hajc*), ale w slangu młodzieżowym stało się bardzo popularne dopiero około 2000 roku i wciąż konkuruje z *kasą* w pokoleniu, które zapomniało już o *forsie*. Katalizatorem nowej popularności *hajsu* może być angielskie slangowe *hay* 'siano'. Wśród zgłaszanych w plebiscycie nazw pieniędzy są jeszcze *sos*, *pitos* i *penga*, poza plebiscytem mamy jeszcze *szmal*, *szmalec* i synonimy roślinne,

np. *siano*, *kapusta*, *sałata*. (Ograniczamy się do ogólnych nazw pieniędzy, pomijamy nazwy konkretnych nominalów i różnych walut).

Ciekawe są drogi metafor, które doprowadziły do powstania nazw pieniędzy. Da się tu wyróżnić mechanizm siły i władzy – *forsa*, podobieństwa banknotów do liści – *siano*, *kapusta*, *sałata*, metafora pokarmu – *szmalec*, *kapusta* – czy też prosty mechanizm zapożyczenia: *bankrol* ‘zwitek banknotów’, *papier* ‘najczęściej synonim dolarów’ czy *kwit*. Z jednej strony wielość określeń pieniędzy obrazuje istotność tej sfery życia w kulturze młodzieży. Z drugiej strony określenia te używane są nie tylko przez młodzież. Znacznie więcej osób w różnym wieku nazywa potocznie pieniądze *kasą* czy *hajsem* niż np. wstyd – *cringe’em*. Przyzwyczajenie do slangowej nazwy pieniędzy jest dobrym testem na wiek czy przynależność do pokolenia. Można by więc wskazywać na pokolenie *forsy*, *kasy* czy *hajsu*.

Gramatyka slangu (z dygresją o kontrowersyjnych czasownikach)

Po zakończeniu rekonesansu pojęciowego wśród najczęściej zgłaszanych słów oraz ich definicji przejdźmy teraz do gramatyki. Klasyfikacja pojęciowa zgłoszeń odzwierciedla się także w częściach mowy. Oczywiście najczęściej zgłaszane są rzeczowniki i przymiotniki, ponieważ to one opisują statyczny świat: osoby, przedmioty konkretne, abstrakty i relacje między nimi. Czasowniki oznaczają zdarzenia, procesy, czynności oraz relacje (rzeczownik *cringe* i czasownik *krindżować* oznacza tę samą relację). Okazuje się, że granica części mowy ma w plebiscycie aspekt emocjonalny czy społeczny. Najwięcej kontrowersji budzą bowiem czasowniki. Na liście zgłoszeń najczęstsze czasowniki są w drugiej setce: *ogarniać/ogarnąć*, *odjaniepawlać/-ić* (się), *spewuenić* oraz w czwartej setce: *(s)kisnąć* i *rozkmini(a)ć* (pominięto

czasowniki utworzone od nazwisk polityków oraz czasownikowe hasła polityczne, ponieważ idea plebiscytu wyklucza propagandę polityczną). *Ogarnąć* ‘zrozumieć lub dać sobie radę z sytuacją’ to rzeczywiście znak pokolenia (i drugie miejsce w plebiscycie w 2016 roku).

Czasownik *odjaniepawlać* był często zgłaszany w 2017 roku. To przykład zabawy językowej, jednocześnie element młodzieżowej reakcji internetowej na zorganizowany kult. Tak jak zgłaszane często symboliczne wyrażenie 21.37 (godzina śmierci papieża) czy skrótowiec RIGCZ (akronim od frazy „rozum i godność człowieka”) pochodzą z internetowych dyskusji o Janie Pawle II i odnoszą się bezpośrednio do nich (nie do samej osoby papieża). *Odjaniepawlać* to przede wszystkim absurdalny w swej strukturze zastępnik ‘dziać się niespodziewanie’. Dopiero później, poza slangiem młodzieżowym, w trakcie społecznej dyskusji o grzechach Kościoła i ewentualnym burzeniu pomników prefiks *od-* w czasowniku nabrał znaczenia ‘usuwać’. W 2017 roku ten czasownik został wyróżniony za ciekawą strukturę, ale ze względów regulaminowych młodzieżowym słowem roku nie zostałby nawet wówczas, gdyby zdobył najwięcej głosów. Warto jeszcze raz powtórzyć – plebiscyt nie powinien służyć ani sporom politycznym, ani światopoglądowym.

Kolejny czasownik na liście frekwencyjnej, *spewuenić*, był znakiem niezadowolenia uczestników plebiscytu z 2020 roku, który rzekomo oceniliśmy i nie daliśmy szans na zwycięstwo *julce*. Więcej zgłoszeń niż *julka* miały jednak czasowniki: hasło Strajku Kobiet *wypierdalać*, rozwinięcie symbolu ośmiu gwiazdek i czasownik utworzony od nazwiska polityka często w tym roku wyśmiewanego. O to, że nie dopuściliśmy do zwycięstwa tych słów, część młodego pokolenia też ma pretensje do organizatorów, ale komentarze przy *spewuenić* dotyczyły tylko *julki*.

Pozostałe czasowniki z pierwszej pięćsetki słów to: *(s)kisnąć*, *(roz)kminić* i skostniałe formy *mrozi* (zob. *Kultura wstydu*) oraz *oddaje*

‘opłaca się, warto’. *Rozkminić* ‘zrozumieć, rozwiązać problem’ to słowo z dawnej gwary więziennej (*kmına* to jedna z nazw przestępczej mowy). Czasownik (*s*)*kisnąć* jako ‘(u)bawić się, (u)śmiać’ jest nowy. Wcześniej *kisnąć* lub *kisić się* o ludziach mówiło się w znaczeniu ‘siedzieć w domu, nie wychodzić’ (mniej więcej tak jak dziś *piwniczyć*).

Zostawmy kontrowersyjne czasowniki, przejdźmy do innych, liczniejszych części mowy. Ważną cechą słownictwa slangowego jest jego uniwersalność gramatyczna. Chodzi o to, że ten sam wyraz może pełnić funkcje różnych części mowy (gramatycy powiedzą wtedy, że to już nie ten sam wyraz). *Beka* to wykrzyknik komentujący sytuację: „Ale beka!”, rzeczownik, który ją nazywa: „Ale to była beka!”, przymiotnik podrzędny wobec innego rzeczownika „To była beka biba” lub przysłówek: „Tam było beka”. W ten sposób zachowuje się wiele wyrazów oceniających, np. *sztos*, *essa*, *ez*, *slay*, *masakra*, *cringe*, a nawet *kozak* czy *kot* w nowym znaczeniu ‘dobry’, np. *kot piosenka*. Poszczególne wyrazy w różnym stopniu dopasowują się do poszczególnych części mowy, ale tendencja do uniwersalizacji jest wyraźna. Wzmacnia tę tendencję rozszerzona łączliwość przysłówka *bardzo*, który w języku ogólnym łączy się tylko z przymiotnikami i przysłówkami, a w slangu możemy usłyszeć „będzie bardzo przypał” lub „bardzo cringe”. Choć przymiotniki nieodmienne typu *blond*, *super* znamy od dawna (konsekwentny gramatyk zapewne powiedziałby, że jednak się odmieniają, bo obsługują konteksty wszystkich przypadków, tylko nie zmieniają formy), to zawsze były absolutnymi wyjątkami. Tymczasem wśród zgłoszeń plebiscytowych stanowią istotną część i są używane w definicjach w funkcji różnych części mowy. Uniwersalizacja gramatyczna przybrała w slangu takie rozmiary, że fleksyjny z zasady język polski zbliża się pod tym względem do niefleksyjnej angielszczyzny, gdzie bardzo często ten sam kształt ortograficzny może być rzeczownikiem, przymiotnikiem, przysłówkiem, a nawet czasownikiem – tej funkcji *beka* jeszcze nie obsługuje (por. Łaziński 2018).

Podsumowanie

Pamiętajmy, że statystyka korpusu nie daje automatycznej wiedzy o języku. Nie zawsze to, co jest najczęstsze, jest najistotniejsze (por. wyżej), ale zwykle to, co jest istotne, jest częste. Interpretacja danych wymaga analizy semantycznej i kontekstowej, wyraża punkt widzenia, doświadczenie i oceny eksperta.

Nie zapominając o tych ograniczeniach, zaryzykujemy sformułowanie kilku wniosków charakterystycznych dla obrazu świata, który wyłania się ze zgłoszeń i ich opisu w plebiscycie na Młodzieżowe Słowo Roku. Jednak nie oznacza to, że jest to opis kompletny i aspirujący do wiedzy o wszystkich zachowaniach językowych młodzieży. Tak jak w dyskursie publicznym, zdecydowanie więcej uwagi zajmują w tym świecie dziewczyny (młode kobiety) niż chłopcy (młodzi mężczyźni). Ci drudzy dochodzą do głosu rzadziej i raczej ze swoimi problemami niż z siłą przebicia. Starcie płci w wieku nastoletnim ciągle jest na tyle żywotne, że odbija się w młodym języku.

Oprócz płci (biologicznej i kulturowej) w świecie młodzieży istotny jest wiek, a właściwie konflikt pokoleń. Wydaje się to truizmem, bo przecież slang z definicji w każdej epoce powstaje w opozycji do dyskursu i świata wartości dorosłych. Ale ten konflikt nie był wcześniej tak wyraźny. *Starzy czy wapniacy* po prostu nie rozumie li młodych (w ich odczuciu), mieli inne gusta muzyczne i pogląd na świat. Nie utrwalano jednak tych podziałów za pomocą ostrych etykiet dla różnych pokoleń, takich jak: *boomersi*, X, Y (milenialsi) czy *zetki*. Do wieku dołączane są także wyraziste profile ideowo-aksjologiczne. Dziś tego przykładem jest *dziaders*.

Świat młodzieży jest zdeterminowany przez technikę, media mainstreamowe i społecznościowe (por. Wileczek 2014), a więc przez takie uwarunkowania zewnętrzne, których nie znały poprzednie pokolenia. Są jednak w obrazie tego świata rzeczy niezmiennie i ponadczasowe. Do takich należy *kultura wstydu*. Interakcje społeczne

(w grupie młodzieżowej) oparte są na sankcji ostracyzmu, który dziś nazywa się *cringe*em, a niegdyś był po prostu *obciachem* (słowo wciąż znane młodzieży).

Ważne jest też znakowanie odrębności i poczucie pokoleniowej zmiany (zresztą nazwę „pokolenie Z” niektórzy wywodzą właśnie od „zmiany” – por. Suhecka 2023). Z drugiej strony współczesna młodzież chętnie „zapożycza” słowa i metafory z dorobku poprzedników. Świadczy o tym choćby ciągła popularność zwycięskiego słowa z pierwszego plebiscytu z 2016 roku – *sztosu* – lub drugie życie wiekowego *klawo*. Ta palimpsestowość młodomowy nie jest jednak niczym nadzwyczajnym – to konsekwencja stałych strategii przeżywania i rozgrywania młodości.

Młode słowa i kreacja językowa

Wprowadzenie

Utrwalony w języku młodzieżowym obraz świata jest wizją zbiorowego przedstawiciela wspólnoty. To człowiek młody, społecznie niedojrzały, twórczy, ale nieustabilizowany emocjonalnie, bezkompromisowy i zbuntowany, podatny na kulturowe nowinki, prześmiewczy, szydery, dosadny, wulgarny. Stąd zauważalna w slangu tendencja do dwubiegunowej oceny rzeczywistości pozajęzykowej: to samo zjawisko może być postrzegane zarówno jako pozytywne, jak i negatywne, a biegun tego wartościowania – dodatni lub ujemny – uzależniony jest od nastrojów mówiącego. Ma to istotny wpływ na repertuar leksykalny slangu, jego semantyczną i strukturalną zawartość. Słowa zaskakują nowatorską formą i możliwością skojarzeń, jeden obiekt może być nazywany wielorako, a im bardziej zadziwiająca forma słowotwórcza, tym większa radość i uznanie członków „wspólnoty śmiechu”. Tak bowiem – za socjologiem Kazimierzem Żygulskim (1985, s. 213–228) – można nazwać wspólnotę komunikacyjną ludzi młodych, których nie obchodzą normy i rygory językowego systemu i którzy potrzebują innych niż w polszczyźnie ogólnej manifestacji językowych: słowotwórczego buntu, żartu, kpiny, sarkazmu, zjadliwej ironii, czarnego humoru wyrażającego się w „szarganiu świętości” (choćby w czasowniku *odjaniepawlać*). Wykorzystują do tego bogactwo form słownych i części morfologicznych, użytkowanych zgodnie z regułami słowotwórczymi polszczyzny albo wbrew wszelkim regułom, bo lubią bawić się słowem, wymyślać nowe, przekształcać istniejące, tworzyć swój własny „kod młodości” jednocześnie indywidualny i wspólnotowy.

Powyższe uwagi dotyczące istoty slangu i jego funkcjonowania odnoszą się również do słownictwa zgromadzonego w plebiscycie Młodzieżowe Słowo Roku, które uznajemy za reprezentację współczesnego języka młodzieży. Uprawnia do tego nie tylko parametr wiekowy osób biorących udział w plebiscycie (jest regulaminowy

wymóg podania tej informacji), lecz także leksykalna zawartość i słowotwórczy kształt bazy materiałowej, spełniające wszystkie wyżej scharakteryzowane cechy języka młodych.

Atencja, tenteges i śpiulkołot – wielowarstwowość slangu

Słownictwo zgromadzone w bazie plebiscytu to neologizmy słowotwórcze, frazeologiczne i znaczeniowe. Ich podstawową funkcją jest ujawnianie emocjonalnej postawy użytkowników slangu wobec rzeczywistości. Mają one charakter zarówno powszechny (znaczna liczba zgłoszeń danej jednostki), jak i indywidualny (pojedyncze zgłoszenia). Jest to charakterystyczne dla slangu, w którym liczy się i to, co wspólnotowe, co jest własnością wszystkich, i to, co indywidualne, będące przejawem jednostkowej inwencji twórczej. Taki bowiem jest slang: nieustannie w ruchu, żywotny, żądny nowości, ale nieodrzucający słownictwa środowiskowo ustabilizowanego, przejętego z innych socjolektów. Ma wielowarstwową strukturę przypominającą palimpsest: na starsze warstwy leksyki nakładają się warstwy nowsze, dlatego znajdują się w nim słowa najnowsze i słowa używane od dawna, choć nierzadko twórczo przekształcane – zawsze bowiem chodzi o wydobycie ze słowa ekspresji łączącej użytkowników slangu.

Znajdą się w nim przykład historyczne, więziennie-potoczne: *klawo* ‘świeć’, *git*, *gites*, *gitara* ‘dobrze, pozytywnie’, *kminić* ‘rozmyślać, rozumieć, analizować coś’, *szamać*, *szama* ‘jeść, jedzenie’, *kimać*, *kima* ‘spać, spanie’, *brechtać się* ‘śmiać się’, *brechta* ‘śmieszna sprawa’, *kopsnąć* „podać coś, ale też pójść po coś np. *kopsnij szluga* – daj papierosa, *kopsnij się* do sklepu po bułki – idź do sklepu po bułki”¹⁷,

¹⁷ Definicje opisywanych wyrazów pochodzące od uczestników plebiscytu przytaczam w cudzysłowie, definicje uogólnione umieszczam w łapkach.

kumać, jarzyć, kapować ‘rozumieć’, *świrować* ‘szaleć, wygłupiać się’ (Zgółkowska 1994, s. 41–47; Kołodziejek 2015, s. 45–46). Są też słowa potoczne, wciąż atrakcyjne, choćby *obciach, fajny*, ponadczasowe *tenteges* „używane zamiast zapomnianego wyrazu”, dawne studenckie *tumiwisizm*. Są i słowa rzadkie, jak *atencja* stosowana zwykle w znaczeniu odwrotnym niż słownikowe ‘okazywanie komuś szczególnego szacunku’. Trudno orzec, czy *atencja* świadomie nawiązuje do dawnej polszczyzny, czy to raczej kalka angielskiego słowa *attention*, definiowana przez uczestników plebiscytu jako „potrzeba zwracania na siebie uwagi, przykuwania ludzkich spojrzeń, czasem nienasycone uczucie posiadania swoich 5 minut czy błyszczenia w świetle reflektorów”. Na możliwość odkurzenia staropolskiego słowa mogłaby wskazywać obecność innych książkowych wyrazów, choćby *zacnie, zacny* w slangu znaczące „coś fajnego, coś co fascynuje, co się podoba”, a w języku ogólnym oznaczające ‘uczciwie, szlachetnie’, ‘ktoś godny szacunku i zaufania’, *zaiste* ‘naprawdę, faktycznie’ czy *dwudzionek*, stare słowo, które pojawiło się w 1937 roku w konkursie „Gońca Warszawskiego” jako propozycja zastąpienia obcego wtedy *weekendu*¹⁸. Od rzeczownika *atencja* powstały w slangu dwie nazwy osobowe: *atencjusz* i *atencjuszka* ‘osoby chcące zwrócić na siebie uwagę’. Z neologizmami funkcyjnymi, czyli wyrazami przejętymi z innych odmian polszczyzny bez zmiany znaczenia, wykorzystywanymi jednak w innych niż pierwotnie funkcjach (Grabias 1997, s. 237–238), współlistnieją w slangu słowa najnowsze, na przykład *śpiulkolot* ‘miejsce do spania’ albo ‘udanie się na spoczynek’ (neologizm absolutny, zwycięzca plebiscytu w 2021 roku), *krindżuwa* ‘żenująca sytuacja’, *yś* „rozumiany wielorako”, *mzytyzm* „słowo dobre, jak się czegoś nie wie”.

Słownictwo zgłaszane w konkursie na Młodzieżowe Słowo Roku jest emanacją postaw i poglądów młodzieży, jej emocjonalnej konte-

¹⁸ „Goniec Warszawski” 1937, 174, s. 6.

stacji rzeczywistości. Młodzi ludzie, manifestując oceniający i wartościujący stosunek do rzeczywistości, wykorzystują nie tylko właściwe polszczyźnie mechanizmy derywacyjne, lecz także własne pomysły słowotwórcze, a ich kreatywność – wydaje się – nie ma granic. Bazą derywacyjną leksyki slangowej, neologizmów strukturalnych i semantycznych jest potoczna polszczyzna w rejestrze emocjonalnym (Bartmiński 2001, s. 120–122) oraz języki obce, dziś przede wszystkim język angielski.

Eluwina, baseniara i foliarz – neologizmy słowotwórcze

Dużą grupę neologizmów slangowych stanowią wyrazy utworzone w procesie derywacji sufiksальной, polegającej na dodaniu przyrostka słowotwórczego. W analizowanym korpusie słownictwa młodzieżowego pojawia się wiele formacji utworzonych za pomocą przyrostka rzeczownikowego **-ówa**, będącego zgrubieniem formantu *-ówka*. W polszczyźnie potocznej formant *-ówa* tworzy najczęściej formacje augmentatywne, zgrubiałe, zwykle nacechowane pejoratywnie. Sygnalizują one negatywny stosunek użytkowników języka do nazywanego obiektu lub otaczającej rzeczywistości (Grzegorzczkova 1990, s. 58–59) bądź są oznaką rubasznego humoru mówiącego: *kocówa*, *nasiadówa*, *pipidówa*, *lodówa*, *grochówa*, *gościówa*, *kranówa*, *miniówa*, *punkówa*, *pościelówa*, *wałówa*, *bananówa*, *łapówa*, *harówa*, *żarówa*, *mrówa*, *parapetówa*, *kopertówa*, *stówa*, *nerwówa* (takie hasła notuje *Uniwersalny słownik języka polskiego* – Dubisz 2003). Na pejoratywno-augmentatywny charakter formantu *-ówa* wskazuje też Stanisław Grabias, analizujący mechanizmy słowotwórcze slangowego słownictwa ekspresywnego (Grabias 1981, s. 72). Tymczasem we współczesnym slangu ekspresja cząstki *-ówa* i jej nieortograficznego wariantu **-uwa** jest w przeważającej mierze pozytywna.

Formant *-ówa* tworzy żartobliwe i sarkastyczne określenia wartościujące ludzi, sytuacje, stany emocjonalne:

bejówa „określenie na sytuację, osobę, rzecz, która jest ogarnięta chaosem, często grozi wpadką (trochę jakby kontaminacja syfu i przy-
pału), pochodzi od *beja*”; *mieć beje* „coś zabawnego, określane
w momencie, kiedy nie masz ochoty mówić, iż coś cię śmieszy”;

chamówa „chamskie i bezczelne zachowanie”;

ciężkówa ‘ciężka sytuacja’;

dedówa „stan zmęczenia psychicznego i bezradności spowodowany
natłokiem zajęć lub problemów”, od ang. *dead* ‘umrzeć’;

dziękówa ‘dziękuję, podziękowanie’¹⁹;

elówa ‘cześć’, od *halo, elo* (*eluwina* prawdopodobnie pochodząca od
elówy/eluwy stanęła w 2019 roku na plebiscytowym podium);

gejówa „oznacza osobę, która wygląda na homoseksualną w bardzo
pozytywnym znaczeniu”, „np. tęczowa maseczka, no to fajna, czyli
gejówa”;

gitówa ‘dobry humor’; *gituwa* „jest fajnie, a błąd ortograficzny celowy”;

gościówa ‘młoda dziewczyna’ od *gość* ‘człowiek, facet’;

hotówa/hotuwa ‘ktoś atrakcyjny fizycznie’, „osoba niebywale piękna
i bardzo atrakcyjna, która swoją urodą przyciąga uwagę innych”;

jajówa/jajuwa ‘jajecznicą’;

koksówa/koxówa „rzecz lub zdarzenie, które jest super odjazdowe
bardzo fajne etc.”;

kraszuwa ‘osoba płci żeńskiej, w której ktoś się zauroczył’;

krindżuwa/cringówa od *cringe* ‘coś żalosego’; „bardzo niezręczna
sytuacja”;

lodówa ‘furgonetka policyjna’;

¹⁹ „Dziękówa dla chłopaków” – tak rymowali raperzy Vienio i Pele w utworze o tym tytule z 1998 roku, https://www.youtube.com/watch?v=ABA_BRoVZ14 (dostęp: 27.10.2023 r.) (por. Kołodziejek 2015, s. 143).

- loluwa/lol00wa* ‘żart, beka’ (od angielskiego akronimu LOL ‘lots of laughs’);
- parówa/paruwa* ‘osoba, która zrobiła coś głupiego’ albo: „gdy ktoś jest na kogoś zły, jest to odpowiedź na wszystko, np. Marek, co dostałeś z matmy? *Paruwa*”;
- plakówa* ‘reakcja na coś smutnego’;
- relówa* ‘od *rel*, prawda, tak, zgoda’;
- saduwa* od ang. *sadness* ‘smutek, smutno’;
- smakówa/smakuwa* „coś jest smaczne lub *smacznego*”;
- spadówa* ‘spadaj, spadamy’, „używane w momencie, gdy chcemy, by ktoś się odsunął bądź nie dotykał danej rzeczy. Używane też powszechnie, gdy chcemy, by ktoś się od nas odczepił, często zapisywane przez U: *spadUwa*”;
- stylówa* ‘wygląd, wizerunek postrzegany jako całość’;
- sztosówa* „chwilowe szczęście”, „użyj, gdy się cieszysz”;
- wyjściówa* ‘bluza zakładana na okrycie wierzchnie, bluza wyjściowa’;
- wyścigówa* „słowo, którego używamy, aby opisać ponadprzeciętnie ładną kobietę”;
- ziomówa* „dobra koleżanka, przyjaciółka, osoba, z którą masz dobre relacje”;
- złotówa* ‘kierowca taksówki’;
- żalówa/żaluwa* „żal.pl”, „coś takiego jak żal, ale jeszcze większy”, „jeśli ktoś powie coś żalosego, to żal z niego i wyszło *żaluwa*”;
- żenadówa* ‘żenada, żenująca sytuacja’.

We współczesnym słownictwie slangowym znaczną popularnością cieszy się też przyrostek **-ara**, który tworzy osobowe nazwy żeńskie o ekspresji mieszanej: z jednej strony pejoratywne, z drugiej – żartobliwe. Autorki *Słowotwórstwa współczesnego języka polskiego*, Renata Grzegorzczukowa i Jadwiga Puzynina, analizujące zawartość *Słownika języka polskiego* pod red. Witolda Doroszewskiego, twierdzą, że chociaż derywaty z częstką *-ara* mają podwójną motywację

i są w słowniku objaśniane jako formacje zgrubiałe od rzeczowników zakończonych na *-arka*, to jednak „większość z nich wydaje się obecnie częściej używana niż ich genetyczne podstawy” (Grzegorzczkowska, Puzynina 1979, s. 275–276). W słowniku Doroszewskiego form wyrazowych z sufiksem *-ara* jest dwanaście, a w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* (Dubisz 2003) – osiemnaście: *rozrabiara, szmaciara, tupeciara, kociara, karciara, flirciara, szczęściara, spryciara, bałaganiara, szczeniara, cwaniara, handlara, plotkara, panikara, nudziara, gówniara, wazeliniara, meliniara*. Ten typ derywatów ma charakter augmentatywny (zgrubiały) o dominującym nacechowaniu pejoratywnym.

W slangu cząstka *-ara* jest znacznie produktywniejsza niż w polszczyźnie ogólnej, a jej podstawowe znaczenie to ‘miłośniczka czegoś’. W opisywanym korpusie znalazło się 58 derywatów z cząstką *-ara*, ale możliwości słowotwórcze tego przyrostka wydają się nieograniczone:

ardenciara (od nazwy przedmiotu z gry: Ardent Censer) „kobieta, która gra w grę komputerową League of Legends na pozycji wsparcia postaciami, które [...] tylko klikają tarcze/leczenie na sojusznikach”;
baseniara ‘osoba pozująca do zdjęć w stroju kąpielowym przy basenie’;
bedoesiara ‘kobieta niezależna, pewna siebie’ albo ‘fanka Bedoesa’;
betoniara ‘osoba niezbyt mądra’;
blachara „tanio, wyzywająco ubrana kobieta (zwykle farbowana blondynka) z mocnym makijażem”; ‘dziewczyna lubiąca samochody i na ich podstawie oceniająca mężczyzn’;
bloniara „żeński odpowiednik *stulejarza*”;
bosakara „fanatyczka Krzysztofa Bosaka Kobieta mająca swego rodzaju obsesję na jego punkcie”;
bufoniara „pochodzi od słowa *bufonada*, które znaczy przechwalanie się, pozowanie na kogoś ważnego. *Bufoniara* to dziewczyna uważająca się za kogoś lepszego od innych, mądrzejszego, ładniejszego, fajniejszego itp.”;

- clowniara* „osoba, która jest żalosna w samej sobie i w tym, co robi”
„osoba, która się wygłupia, jest zabawna”;
- covidziara/kowidziara* „domatorka dobrze czująca się w lockdownie”
„osoba, która ma obsesję na punkcie celebrowania COVID 19,
znana z przestrzegania wszystkich obostrzeń a nawet ich nadinter-
pretowania”, „osoba zarażona korona wirusem”;
- dyniara* ‘fotografuje się z dyniami’;
- dzbaniana* ‘forma żeńska od rzeczownika *dzban*’ – „osoba niezbyt
inteligentna, niewygadana, a do tego bardzo niemiła; cham, a przy
tym głupek”;
- fajansiara* „osoba, która maluje fajans czy też szyje odzież z nadru-
kiem fajansu w kolorze kobaltowym”, „fanka fajansu, pierogów
u babci i czytania książek w fotelu typu lisek”;
- gejpopiara* ‘osoba homoseksualna słuchająca k-popu’;
- genshiniara* ‘osoba grająca w grę *Genshin Impact*’;
- goldeniara* ‘fanka piosenki *Golden Harry’ego Style’a*’;
- grzybiara* ‘osoba, która lubi zbierać grzyby’;
- hobbiciara* ‘miłośniczka twórczości Tolkiena’;
- jesieniara* „osoba uwielbiająca jesień i jesienną aurę. Najchętniej spędzi-
łaby całe życie pod kocem, pijąc kakao lub herbatę oraz ogląda-
jąc seriale”;
- jezusiara* ‘osoba przesadnie wierząca w Boga, odwołująca się do niego
w każdej sytuacji’;
- kamieniara* ‘osoba, której pasją są kamienie i ich właściwości’;
- kasztaniara* ‘miłośniczka jesieni i kasztanów’;
- koniara* ‘wielbicielka koni’;
- k-popiara* ‘fanka k-popu’;
- książkara* „osoba, która uwielbia czytać książki i w nachalny sposób
zachęca do tego innych”, „osoba kochająca czytać książki oraz ma-
jąca na tym punkcję obsesję”;
- lalkara* ‘fanka *Lalki* Prusa’;

- lambadziara* „osobnik płci żeńskiej; przedstawicielka niższej klasy średniej; stała bywalczyni klubów i dyskotek, charakteryzująca się lekkimi obyczajami”, „osoba nadmiernie wystrojona”;
- lumpeksiara* „dziewczyna, która ubiera się w lumpeksie i twierdzi, że ubiera się w sieciówkach”;
- maciara* ‘fanka Maty’;
- malfojara/malfoyara* ‘osoba na zabój zakochana w fikcyjnej postaci z Harry’ego Pottera – Draconie Malfoyu, która nie widzi jego wad i uważa się za jego dziewczynę/żonę’;
- mopsiara* ‘kobieta bezrobotna, nadmiernie korzystająca z pomocy MOPS-u’;
- morwiniara* „fanka lub fan shipu z GTA rp postaci Erwina Knulelsa i Gregorego Montahnny” (więcej zob. część czwarta);
- netflixiara* „osoba uwielbiająca oglądać filmy na platformie Netflix”;
- niebiara* „osoba, najczęściej dziewczyna, która uwielbia zachody słońca. Kiedy widzi piękne niebo, od razu robi mu zdjęcie. W swojej galerii ma mnóstwo zdjęć nieba w trakcie zachodu”;
- paletkara* ‘osoba grająca w sporty stołowe, np. badminton, ping-pong’;
- patusiara* „żeński odpowiednik słowa *patus*, czyli ktoś zachowujący się patologicznie”;
- paznokciara* ‘kobieta, która często nosi tipsy’;
- podsiadara/podsiadlara* ‘fanka Dawida Podsiadły’;
- rekiniara* ‘osoba lubiąca rekiny’;
- romantyzjara* „osoba romantyzująca swoje życie, wyobrażająca je sobie jako film”;
- rossmanniara* ‘fanka zakupów kosmetyków w Rossmannie’;
- rośliniara* ‘fanka posiadania dużej ilości roślin ozdobnych w domu’;
- rzepiara* ‘fanka zdjęć w rzepaku’;
- sanahiara* ‘osoba słuchająca utworów artystki Sanah’;
- sheiniara* ‘dziewczyna ubierająca się w chińskim internetowym sklepie odzieżowym Shein’;

- skarpeciara* „osoba która śpi w skarpetkach. Ma ich duże zapasy a także dzieli się nimi ze swoimi znajomymi”;
- szopeniara* ‘miłośniczka muzyki Chopina’;
- śluzara* „osobnik płci żeńskiej zwykle, młody i niedoświadczony w kontakcie z mężczyznami, który przesadnie reaguje na mężczyzn”;
- święteczniara* ‘osoba nadzwyczajnie lubiąca święta’;
- tableciara* „pogardliwie o kobiecie uzależnionej od tabletu i innych podobnych urządzeń”;
- tarociara* „osoba zajmująca się stawianiem kart tarota, zainteresowana ezoteryką”;
- telefoniara*, ‘osoba, która ciągle używa telefonu’;
- tipsiara* ‘osoba lubiąca sztuczne paznokcie, tipsy’;
- typiara* „dziewczyna, której nie lubimy”;
- vintedziara* „osoba sprzedająca na vinted często kupione w lumpeksie rzeczy znacznie drożej niż cena, za którą je kupiła”;
- wieśniara* „negatywne, ale nie obraźliwe, forma żartu”;
- zodiakara* „osoba (najczęściej dziewczyna) mająca fioła na punkcie znaków zodiaku jak i będąca pod głębokim wpływem ich przepowiedni (?) często na siłę próbuje zainteresować tym innych”;
- zabiara* „osoba, która uwielbia żaby, posiada czapkę żabkę i tęczową torbę z Tigera”.

Zestawienie derywatów z częstką *-ara*, zawierających – jak się wydaje – sporo okazjonalizmów, pokazuje, że sufiks ten może być nacechowany zarówno pozytywnie, jak i negatywnie, w zależności od intencji mówiącego. W większości nazw na biegun wartościowania wpływ ma nacechowanie podstawy słowotwórczej: jeśli jest neutralna, to neologizm zwykle wartościuje pozytywnie, uwypuklając znaczenie ‘miłośniczka czegoś’, np. *koniara*, *kamieniara*, *dyniara*. W derywacie utworzonym od podstawy nacechowanej pejoratywnie najczęściej

ma wartościowanie negatywne: *dzbianiara*, *typiara*, *clowniara*. Jednak kreatywność użytkowników slangu idzie dalej. Ta sama nazwa może mieć różne nacechowanie w zależności od intencji mówiącego., np. *covidziara* to raz „domatorka dobrze czująca się w lockdownie”, innym razem „osoba która ma obsesję na punkcie celebrowania COVID 19 znana z przestrzegania wszystkich obostrzeń a nawet ich nadinterpretowania”, a jeszcze innym „osoba zarażona koronawirusem”. Właściwe znaczenie derywatu uaktywnia się w komunikacyjnym kontekście. Podobnie jest z innymi nazwami, np. *romantyzjara* to nazwa określająca osobę „romantyzującą”²⁰ codzienne sytuacje, *paletkara* to ‘osoba grająca w ping-ponga’, a *skarpeciara* to ‘osoba, która lubi skarpetki’. Czy bycie miłośniczką romantyczności, ping-ponga albo skarpetek to dobrze, czy raczej źle – decyduje w konkretnej sytuacji użytkownik slangu.

Formacje z częstąką *-ara* można by potraktować jako swoiste, nietypowe nazwy nosicieli cech; specyficzne dlatego, że odnoszą się bezpośrednio do kobiet, omijając formę męską, która – jak w przypadku nazwy *przedszkolanka* – nie istnieje. Opisują bowiem kobiety ze względu na ich nietypowe, a często przypadkowe cechy, bez pośrednictwa generycznej formy męskiej. To istotna zmiana w mechanizmach słowotwórczych w stosunku do polszczyzny ogólnej²¹. Potwierdzeniem tego może być *alternatywka*, której pochodzenie jest nieco zagadkowe. Być może jest to polski odpowiednik angielskiego *alternative girl*, ale niewykluczone, że wywodzi się bezpośrednio od rzeczownika abstrakcyjnego *alternatywa* albo od przymiotnika

²⁰ Nowe słowo, być może kalka angielskiego *to romantize*, por. definicję z Obserwatorium Językowego UW: „*Romantyzować* zjawisko, z którym wiążą się jakieś trudności czy przykrości, to wyobrażać je sobie i przedstawiać je jako łatwiejsze, niż jest w rzeczywistości, nie dopuszczać do siebie myśli, że stanowi ono swego rodzaju wyzwanie, że może być niebezpieczne, kłopotliwe itd.”, <https://obserwatorium-jezykowe.uw.edu.pl/hasla/romantyzowac/> (dostęp: 18.08.2023 r.).

²¹ Na ów mechanizm zwrócił mi uwagę Michał Szczyszek, recenzent tej książki.

alternatywny, pojawiającego się w podawanych definicjach najczęściej. *Alternatywka* słucha bowiem muzyki *alternatywnej*, ma *alternatywny* styl, ubiera się *alternatywnie*. Męskie formy: *alternatywek*, *alternator*, *alternatyw* wywodzą się od nazwy żeńskiej. Na wzór *alternatywki* powstały *konserwatywka* ‘osoba o konserwatywnych poglądach’ i *lewatywka* ‘młoda dziewczyna o skrajnie lewicowych poglądach’. Ten ostatni neologizm jest wyraźnie prześmiewczy, wykorzystujący homonimiczność nazwy *lewatyw(k)a* dla osiągnięcia humorystycznego efektu. Częstka wyrazowa *-tywka* ma słowotwórczy potencjał, w plebiscycie została nawet zgłoszona jako oddzielne hasło z takim oto opisem: „Młoda dziewczyna/kobieta, mające ustalone poglądy i wpisująca się w konkretne modele światopoglądowe, np. *alternatywka* – najczęściej o poglądach lewicowych, podążająca z «duchem czasu», rozwiązała, z tatuażami, farbowanymi włosami, tunelami w uszach; *konserwatywka* – katolik o konserwatywnych poglądach, tzw. «szara myszka», «cnotka niewydymka», skromna. Występuje także *ładnatywka*, czyli coś pomiędzy nimi”.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że w slangu derywaty odnoszące się do kobiet dominują liczebnie nad neologizmami określającymi mężczyzn. Czy powodem tej dominacji jest większa społeczna aktywność kobiet, czy raczej ich barwność i pomysłowość? Może to konsekwencja kultury internetu tworzonej początkowo przez młodych mężczyzn? Albo po prostu kobiet jest więcej, więc łatwiej przykleja się im łatkę?

Nazwy męskie powstałe od feminatywów nie są liczne. Najczęściej, tak jak w polszczyce ogólnej, tworzy je przyrostek **-arz**:

dałniarz „osoba mająca ego większe od IQ, upośledzona umysłowo, z zespołem downa; ktoś głupi, z wywyższonym ego”;

foliarz „zwolennik teorii spiskowych, nazwa pochodzi od czapeczki z aluminium, która może chronić przed promieniami 5G”;

jesieniarz, który może być też nazywany *jesieniarą*;

konfiarz „osoba skrajnie konserwatywna i bardzo agresywna w internecie”;

kowidziarz „osoba, która panicznie boi się wirusa COVID-19. Przez wirusa nie spotyka się ze znajomymi, boi się chodzić do sklepu i bardzo mocno trzyma się zasad dotyczących dystansu społecznego”;

skarpeciarz „jest dużo *skarpeciarz/skarpeciarzy*. Wystarczy poszukać w swoim otoczeniu osoby w pięknych wyeksponowanych skarpetach”;

spermiarz „taki, co tylko o seksie i seksie, w kółko seks i seks”;

stulejarz „chłopak bądź mężczyzna, który całe życie siedzi w piwnicy. Jego życie jest beznadziejne. Nic mu nie wychodzi a szczególnie kontakty z kobietami. Nienawidzi kobiet, a jednocześnie pragnie z nimi chociaż porozmawiać, co przy jego kondycji życiowej jest trudne żeby nie napisać niewykonalne”;

telefoniarz „chłopak/mężczyzna nieustannie zapatrzony w smartfon, prawdopodobnie uzależniony od mediów społecznościowych”;

typiarz ‘osoba, którą znamy i postrzegamy neutralnie, ale w danej chwili jest stawiana w złym świetle’;

zadymiarz „osoba robiąca duże zamieszanie będące bardzo śmiesznie odbierane”.

Nie ma jednak pewności, czy męskie formy: *typiarz* i *telefoniarz* powstały od żeńskich form *typiara* i *telefoniara*, czy kierunek derywacji był odwrotny. W tej grupie znalazły się też formacje męskie niemające żeńskich odpowiedników, jak: *stulejarz*, *konfiarz*, *zadymiarz*.

Od derywatów z sufiksem *-ara* oraz innych żeńskich formacji tworzone są sporadycznie nazwy męskie za pomocą takich sufiksów jak: **-er**: *k-poper* ‘fan popu koreańskiego’ (od *k-popiara*), **-or**: *alternator* ‘męski odpowiednik *alternatywki*’, **-ek**: *alternatywek* ‘ts’. Owa nieregularność świadczy o swobodzie korzystania z możliwości słowotwórczych polszczyzny.

Dla porządku trzeba odnotować neologizmy męskie osobowe tworzone za pomocą sufiksów od innych niż żeńskie podstaw słowotwórczych: **-er**, np. *kraszer* ‘ktoś bardzo atrakcyjny’ (także *krasz* i *kraszi* ‘osoba, w której jesteśmy zakochani’, od ang. *have a crush* ‘zauroczyć się kimś’), **-al**, np. *ziomal* (feminatyw: *ziomalka*), **-ak**, np. *kasztaniak* ‘frajer, pajac, wafel’ (obok nazwy *kasztan* „pobłażliwie o osobie nierozgarniętej i niewydarzonej”), *zwyklak* ‘zwykły człowiek’, *denciak* ‘żenujący, niemądry człowiek’, *słabiak* ‘ktoś słaby, nieumiejętny’, **-ik**, np. *normik* ‘osoba przeciętna, niemająca obycia w kulturze internetu’, *bambik* ‘osoba niedoświadczona, słaba, nieumiejętna’, **-ol**, np. *krezol* ‘ktoś szalony, zwariowany’ (od ang. *craze* ‘szał, szaleństwo’), **-uch**, np. *spocuch* ‘ktoś, kto się wysila, pisząc jadowite komentarze na społecznościówkach’, **-ec**, np. *spoceniec* ‘ktoś, kto za bardzo się stara, nie potrafi odpuszczać; zawsze wkłada w to, co robi, sto procent swoich możliwości, co budzi politowanie wśród ludzi w jego otoczeniu’, *odklejeniec* ‘osoba oderwana od rzeczywistości’.

Dzbanizm, debiloza i czubix, czyli żarty słowne

Efektowności językowej są w slangu neologizmy wykorzystujące formanty słowotwórcze zapożyczone z innych stylów funkcjonalnych. Źródłem ekspresji w tak powstałych nowych formacjach jest kontrast między nacechowaną podstawą słowotwórczą a oficjalnym, naukowym bądź urzędowym charakterem przyrostka. Często wykorzystywaną częścią wyrazową jest formant **-izm**, tworzący pojęcia abstrakcyjne i terminy naukowe. Dodany do ekspresywnych podstaw wyzwała komizm opisywanej sytuacji:

dzbanizm ‘głupota, idiotyzm, kuriozum, bycie skrajnie nierozsądnym’, od slangowego znaczenia rzeczownika *dzban* (MSR 2018): ‘osoba niezbyt inteligentna, niewygadana, a do tego bardzo niemiła; cham, a przy tym głupek’;

- kowidianizm* „przesadny strach i wyolbrzymianie zagrożenia wirusem”, „przesadna wiara w covid, widzenie wirusa i zarazków wszędzie, używanie przesadnej dezynfekcji”;
- lafiryndyzm* ‘utrzymywanie zażyłych stosunków z mężczyznami; słowo utworzone od dawnego potocznego i obraźliwego słowa *lafirynda* ‘kobieta lekkich obyczajów’;
- mzytyzm* „jak się czegoś nie wie, np. ale to jest *mzytyzm*”;
- szuryzm* ‘fanatyzm; określenie ludzi wierzących w teorie spiskowe; od podstawy słowotwórczej *szur* ‘zwolennik teorii spiskowych’, derywatu słowa *szurnięty*;
- śmieszkiizm* „postawa charakteryzująca się żartobliwym podejściem do życia”, a także *śmieszkiowanie* „*koniec śmieszkiowania* oznacza tyle co *żarty się skończyły*”, od *śmieszkiować* ‘śmiać się, robić sobie żarty’;
- wogółizm* od wyrażenia przyimkowego *w ogóle*: „tendencja do używania wyrażenia *w ogóle* na początku wypowiedzi”, inaczej *wogólniactwo* ‘częste używanie sformułowania *w ogóle*’;
- tozależyzm* od wyrażenia *to zależy*: „postawa charakteryzująca się świadomością tego, że świat nie jest czarno-biały i każde zagadnienie może mieć swoje różne strony”;
- tumiwisizm* od potocznej frazy *tu mi wisi*: „postawa świadcząca o ignorancji, o lewczym stosunku do czegoś”.

W celu wywołania efektu komicznego wykorzystuje się też formant **-oza**, tworzący w polszczyźnie nazwy chorób, np. *borelioza*, *mukowiscydoza*, *skolioza*, *bakterioza*, słowa o charakterze terminologicznym, np. *symbioza*, *fruktoza*, *apoteoza*, *metamorfoza*, a także nazwy zjawisk niepożądanych typu *betonoza*, *peseloza* (Mycawka 2021, Szczerbowski 2017). Slangowe i potoczne formy słowne z częstką *-oza* to typ derywatów analogicznych (Waszakowa 2012), mających nacechowanie ironiczne, szydercze, prześmiewcze. Są one wyrazem krytycznej postawy użytkowników języka wobec różnych trudnych, kłopotliwych, irytują-

cych sytuacji społecznych i środowiskowych. Przykładem mogą być: potoczna *betonoza* ‘betonowanie przestrzeni publicznej: placów, trawników itp.’, akademickie *punktoza* ‘skupianie się w pracy naukowej na liczbie punktów za publikację, a nie na jej faktycznej wartości’ i *grantoza* ‘presja na zdobywanie przez naukowców grantów badawczych’. W slangu jednak bieguny wartościowania tych form słowotwórczych są różne. Negatywna ocena przejawia się w słowach: *chujzoza*, *ciuloza* ‘coś bardzo beznadziejnego; stan w którym jesteśmy zawiedzeni’, *debiloza* ‘negatywna ocena sytuacji albo czyjś stanu umysłu’, *covidoza* ‘atmosfera społeczna spowodowana pandemią’. Ekspresja pozytywna natomiast cechuje takie slangowe derywaty jak: *doskoza* ‘uczucie spełnienia, radości, zachwytu’ (z graficznym wariantem potęgującym emocje: *doskozzza*), *chilloza* ‘spokój, odpoczynek, miły niewymagający czas’ (od ang. *chillout* ‘relaks’) czy *zajebioza* ‘coś świetnego, doskonałego’. O biegunie wartościowania decyduje nacechowanie ekspresywne wyrazu fundującego, a na wartości takich derywatów jak na przykład *faktoza* ‘prawda’ czy *gejoza* ‘gej’ ma wpływ kontekst sytuacyjny.

Użytkownicy młodej polszczyzny, z zasady odcinający się od życia starszego pokolenia, reagują jednak na różnorodne wydarzenia społeczne i – czasem bez litości – oceniają je i ośmieszają. W analizowanym korpusie młodzieżowego słownictwa znalazły się określenia utworzone od imion i nazwisk znanych w życiu publicznym osób, a także od nazw instytucji bądź sytuacji politycznych, oceniające ironicznie i sarkastycznie ich zachowania i postawy:

brexitować od słowa *brexit*²²: ‘przeciągać wyjście skądś; żegnać się, ale nie wychodzić’;

chajzerować: ‘zrobić coś złego/żenującego/upokarzającego, a następnie próbować się wybielić innym dobrym aktem. Przykładowo: – Ej, co się stało, że Jasiak otworzył zbiórkę na schronisko?’

²² Angielska nazwa *brexit* (*british* – brytyjskie i *exit* – wyjście) – długotrwały proces opuszczania przez Wielką Brytanię struktur Unii Europejskiej.

– Próbuje odzyskać twarz po tym, jak obsikał bezdomnego. – Ale mu się *chajzerować* zachciało!”;

dziwiszyć: „kłamać, kręcić, mówić nieprawdę, udawać nieświadomego”;
kukizować, skukizici: „sprzedać się, sprzeniewierzyć się, stawiać pieniądze/stanowisko ponad idee/wartości, zeszmacić się”;

odjaniepawlać: „zdumienie pomieszane albo z zażenowaniem, albo z irytacją”; słowo jest traktowane jako krótki komentarz do niecodziennej, nieoczekiwanej sytuacji. To także eufemizm na *nolens volens*, popularne w czasach pełnych nerwowości i napięcia wyrażenia *co tu się odpiernicza, co tu się odpierdala*²³;

odjarostawiać: „słowo służące do określenia negatywnej oceny działań rządu PiS w czasach pandemii np. *Co tu się odjarostawia? Z tym zakazem aborcji to nieźle odjarostawili*”;

sasinić/sasinować: ‘psuć, niszczyć, niweczyć’, „marnować pieniądze (w nawiązaniu do wydania 70 mln zł na wybory kopertowe, które się nie odbyły)”;

spewuenić od akronimu PWN: „Uciec od konsekwencji swoich działań, wykazać się okropną hipokryzją”, „Nie uznać demokratycznych wyników konkursu, ponieważ nie zgadzają się one z ideologią autora konkursu”²⁴.

²³ Komentarz do tego neologizmu sformułował Marek Łaziński: „Wśród neologizmów zgłaszanych w plebiscycie często zwraca uwagę czasownik *odjaniepawlić/ odjaniepawlać (się)* w znaczeniu ‘zdarzyć się niespodziewanie’. Najbardziej typowe użycie to pytanie „Co tu się odjaniepawla?”. Ten czasownik jest używany przez młodzież powszechnie nie jako bluźnierstwo czy wyraz antykościelnej fobii, lecz żartobliwa reakcja na wszechobecny w przestrzeni publicznej zewnętrzny kult postaci. Ponieważ jednak ten czasownik może być odbierany jako obraźliwy dla wierzących i czczących Jana Pawła II jako świętego, nie namawiamy do jego używania i nie wyróżniamy go w plebiscycie. Część uczestników plebiscytu zgłaszała protest przeciw obraźliwemu ich zdaniem słowu, inni domagali się, byśmy zauważyli ich zgłoszenia i skomentowali słowo na stronie” [Kwiecień, Łaziński (red.) 2019, s. 140]. Zob. także poprzednia część.

²⁴ Neologizm *spewuenić* powstał w 2020 roku jako gwałtowna, emocjonalna reakcja na decyzję organizatorów plebiscytu wykluczającą z konkursu słowo nie regulaminowe, aczkolwiek popularne.

Atrakcyjnym sufiksem jest też dla użytkowników slangu cząstka **-ix**, która tworzy ekspresywne formy słowne:

becunix od *beka*, *becunia* ‘coś zabawnego’;

czubix od ‘czubek’, „jest to delikatne, zabawne określenie na osobę, która zrobiła lub powiedziała coś głupiego. Stosowane wobec przyjaciół”;

dramix od *drama*, *dramat* „kłótnia często z powodu błahych rzeczy”;

ezix od ang. *easy* „inaczej *es* lub *ez* czyli że coś lub z kimś jest łatwo”;

gix ‘dobrze’, „jak coś jest git i kox”;

ja jebix wulgaryzm, „o kurczę, ja pierniczę”;

jebix wulgaryzm od *jebać*, „gdy coś śmierdzi, brzydko pachnie, czuć swoisty fetor”;

cox/kox „jak się stanie coś fajnego; to się mówi *cox*, np. mój kolega i ja dostaniemy 5 z testu pierwsza myśl to powiedzieć *cox*”;

kurwix wulgaryzm;

małpix „osoba agresywna, często z ADHD”, od *małpa*;

mordzix ‘morda, mordo’, „zwrot do najlepszego ziomka”;

nieważnix „nieważne, nie ma sensu się powtarzać”;

przesadix „od słowa „przesadzony”, w sensie przejawskrawiony, wyolbrzymiony”;

przypiks inaczej *przypał* „mocno niekomfortowa sytuacja, która powstała w następstwie popełnienia błędu lub świadomego czynienia czegoś złe”;

Sebix od imienia *Sebastian* „młody mężczyzna, noszący dres z symboliką narodową bądź motywami historycznymi, zwykle łysy lub brzydki, wykazuje się niską inteligencją”;

siemix od *siema* ‘cześć’;

szkodix ‘szkoda’;

szmatrix od *szmata* „sklep z odzieżą używaną powszechnie: lump, lumpeks, szmaty u Naty”;

wiadomiks/wiadomix ‘coś oczywistego’ od *wiadomo*;

ziomix od *ziomek* ‘kumpel, przyjaciel, kolega’;
żenadix ‘zażenowanie czymś’, od *żenada* ‘uczucie skrępowania,
 zawstydzenia’;
żulix ‘bezdomy’ od slangowego *żul* ‘drobny przestępca, pijak’.

Cząstkę *-ix* można w slangu łączyć w zasadzie z każdym słowem i zawsze osiągnąć żartobliwy bądź komiczny efekt.

Cechą charakterystyczną młodej polszczyzny jest także tworzenie **derywatów deminutywno-hipokorystycznych**. Derywacja deminutywna polega na dodaniu do podstawy formantów zdrabniających, pomniejszających dany obiekt, np. *koń* – *konik*, *głupi* – *głupawy*. Derywacja hipokorystyczna to tworzenie form zdrobniałych nacechowanych pieszczotliwie, np. *synuś*, *pieseczek*. Przyjmuje się, że deminutywa są kategorią intelektualną, formacje hipokorystyczne zaś – emocjonalną. Jednak – jak twierdzi badacz slangu, Stanisław Grabias, a trudno się z tym zdaniem nie zgodzić – „rozdzielenie to ma charakter teoretyczny, bowiem w praktyce ustalenie granicy między deminutywami a hipokorystykami nastrocza niezmiernie trudności, a w wypadku konstrukcji slangowych jest niemożliwe” (Grabias 1997, s. 214). Ponadto w slangu nierzadkie są konstrukcje spieszczające tworzone od podstaw nacechowanych ujemnie, np. *gnojek*, *bydlaczek*, *chujek*, a inne spieszczania nie zawsze mają wartość dodatnią, przenoszą bowiem takie emocje jak szyderstwo, ironia, kpina. Przykłady derywatów zdrabniająco-spieszczających o różnym biegunie wartościowania:

afterek „after party, impreza po imprezie”;
byniu ‘dobry kolega, ziomek, kumpel’;
bambik „ktoś, kto nie umie zrobić czegoś banalnego”;
cieszynka ‘wielka radość’;
eluwinka ‘cześć!’;
emaneczko ‘przywitanie’ (od *siema*, *siemaneczko?*);

esiackowy „mega fajny”;

esia, esunia: „*esia* to to samo co *esssa*, lecz w lepszej formie, mówisz to, jak coś wygrasz albo jak coś ci się udało”;

facecik „pogardliwie o mężczyźnie zachowującym się heteronormatywnie w środowiskach, gdzie nie jest to normą: je mięso, pobłażliwie traktuje kobiety, ewentualnie nie przeprosza wystarczająco za patriarchy”, „taki durny typ co się pulta”;

fajrancik „odpoczynek po pracy”;

gucio ‘w porządku’;

jazdunia „mocno szybko intensywnie, „jazda, lecimy, dawaj!”;

maśniutko „gdy ktoś jest szczęśliwy lub dzieje się jakaś zadyma” od *masno* ‘dużo, grubo, tłusto, fajnie’;

mięciutko „coś fajnego”;

najsikowo „To nowsza wersja słowa *najs* pochodzącego od angielskiego *nice*. Oznacza fajnie, miło”;

oczywka ‘coś jednoznacznego, oczywistego’;

odklejka ‘oderwanie od rzeczywistości’;

olewka ‘lekceważenie’;

pardąsik „grzeczna forma przeprosin np. ktoś beka – *pardąsik*”;

piąteczek, piątunio: „Cóż... po prostu piątek; występujące najczęściej w zwrocie: «piątek, piąteczek»; zwrot ten ma podkreślić znaczenie rozpoczynającego się weekendu, jednocześnie podkreślając pewien dystans i przymrużenie oka osoby jego używającej. Jest wyrazem pewnej dziecinnej radości, wywołanej rozpoczynającym się (lub zbliżającym - w przypadku użycia tego zwrotu w piątek rano) weekendem”;

pićko ‘napój o dobrym smaku’;

polaczek „osoba o wąskich horyzontach myślowych, często charakteryzująca się skąpstwem i cwaniactwem”;

polewka ‘beka, wesołość, dobry humor’;

rozkminka ‘rozmyślanie’, od *rozkminiać* ‘rozmyślać’;

siemanko ‘cześć!’, od *jak się masz, się macie, siema*;

spanko ‘spanie’, „zamiast powiedzieć: chce mi się spać, mówimy krócej: mam spanko”;
spoczko od *spokojnie*, *spoko*;
sztosik od *sztos* „coś niezwykle dobrego, innowacyjnego, zaskakującego”;
sztyniutko „pocziwa sytuacja godna pochwały”;
wakajki „czulsza forma wakacji”;
życióweczka „nieuchronny los, sytuacja, której nie da się zmienić: jest jak jest”.

Niektóre derywaty powstałe za pomocą formantu **-ka** typu *cieszynka*, *oczywka*, *odklejka*, *olewka*, *polewka*, *rozkminka* itp. nie są *de facto* ani zdrobnieniami, ani spieszzeniami. Częstka *-ka* może bowiem pełnić funkcję neutralnych formantów *-nie*, *-enie*, *-cie*, tworzących w polszczyźnie ogólnej nienacechowane czasownikowe formacje orzeczeniowe typu *pisanie*, *patrzenie*, *picie* (Dyszak 2019, s. 27–28). W slangu formacje z przyrostkiem *-ka*, będące nazwami stanów, na przykład *cieszynka*, *odklejka* czy *rozkminka*, są formami melioratywnymi, nacechowanymi zwykle dodatnio. Obecność wielu form zdrobniająco-spieszczających nie wyklucza – rzecz jasna – augmentatywów, czyli wyrazów zgrubiałych, także emocjonalnie oceniających rzeczywistości, czego przykładem może być neologizm *sześćdziesiona* „osoba, która skarży na innych”.

Przychlast, sus i LOL – krótko, jak najkrócej

Innym procesem słowotwórczym charakterystycznym dla slangu jest derywacja sufiksalna obejmująca dwa typy: **derywację ujemną** oraz **derywację paradygmatyczną**. Ich szczegółowe rozróżnienie nie wydaje się w niniejszej analizie zasadne. Chodzi bowiem o procesy polegające na ucięciu końcowej części wyrazu, będącej często elementem

niefleksyjnym, czyli ani końcówką gramatyczną, ani formantem słowotwórczym. Powstałe w ten sposób neologizmy albo zachowują cechy gramatyczne wyrazu fundującego np. *antyszczep* ‘antyszczepionkowiec’, albo je w różnym zakresie (rodzaj, liczba, część mowy) zmieniają, np. *anon* ‘anonimowy’, *wtopa* ‘wtopić’. Są najczęściej dwusylabowe, zakończone spółgłoską albo – rzadziej – samogłoską. Tego typu derywaty powstają od różnych części mowy.

Od czasowników:

nieogar od *nie ogarniać* ‘osoba niezdarna, nieudaczna’, „nie ogarniająca życia”;

obciach od *obciachać*, *ciachać* ‘kompromitująca sytuacja, zażenowanie’;

przychlast od *przychlastać/przychlastnąć* „osoba przygłupia, z której nie da się nie śmiać ze względu na głupotę, wygląd lub zachowanie”;

przygas od *przygasić* ‘osoba mało rozgarnięta; słowo używane, gdy ktoś wypowie jakąś głupotę albo zachowa się niestosownie’;

przypał od *przypalić* „mocno niekomfortowa sytuacja, która powstała w następstwie popełnienia błędu lub świadomego uczynienia czegoś źle”. Żartobliwymi wariantami słowa *przypał* jest *przypeks/przypex*, *przypiks/przypix* „akcja z nieprzyjemnym skutkiem, inaczej *wtopa*”;

spina od *spinać* ‘konflikt, nieporozumienie, nerwowość’, „używamy tego słowa, gdy mówimy, że się z kimś pokłóciliśmy, np. *mam spine z Niną*”;

wtopa od *wtopić* ‘zaprzepaścić jakąś szansę, coś zrobić źle’;

wygryw od *wygrywać* „używane jest w sytuacji gdy zwyciężasz lub jesteś wygranym”;

wykon od *wykonać* ‘wykonanie, wystąpienie’;

wykręt od *wykręcać* „człowiek, zwykle młody, który robi szalone, odmiennie od innych lub głupie rzeczy; może być używane w znaczeniu zarówno negatywnym jak i neutralnym, czasem nawet pozytywnym”;

wylew od *wylewać* „ktoś, kto się stara, ale mu nie wychodzi”, „mieć wszystko gdzieś”;
wypas od *wypasać* „rzecz, usługa pozytywnie wyróżniająca się w swojej kategorii. Często używane w zwrocie *na wypasie*. Wyrażenia podobne *na bogato*”;
wypłosz od *wypłoszyć* „ktoś przestraszony”;
wysryw od *wysrywać* „wyrażanie myśli i opinii na dany temat”, ‘wulgarna ocena czyjejś wypowiedzi’;
wzrusz od *wzruszyć się* ‘wzruszenie’;
zazdro od *zazdrościć*;
zlew od *zlewać* ‘wykazywać brak zainteresowania’;
zwis od *zwisac* „osoba nieudolna społecznie często wyśmiewana”; ktoś ‘nieogarnięty’; „osoba zachowująca się w danej sytuacji wbrew lub poniżej naszych oczekiwań”.

Od rzeczowników:

akap ‘anarchokapitalizm’;
antyszczep ‘antyszczepionkowiec’;
apka ‘aplikacja’;
beto od *beton*, *betoniara*, *betoniarz* ‘ktoś niezbyt mądry’;
boro od *borowik* ‘nieudacznik, beztalencie, idiota, słaby gracz’;
bro od angielskiego rzeczownika *brother* ‘przyjaciel, kompan, kumpel’;
konfa ‘konfederacja’;
ziom od *ziomek* ‘kolega, kumpel’;
zwyrol od *zwyrodnialec*.

Od przymiotników i przysłówków:

anon od *anonimowy* „zwykły szary człowiek, nieznan w społeczeństwie”;
bry ‘dzień dobry’;
dosko ‘doskonałe, doskonale’;
es/ez od *easy* i *essa* ‘wspaniałe’;

najgo ‘najgorzej’;
niezręcz od *niezręcznie*, *niezręczność*;
oro od *orać*, *orka* „oznacza rzeź, klepe czy zadyme. Zmotywowani ludzie, którzy idą walczyć, po prostu idą orać”;
skup od *skupiony* „osoba niesamowicie mądra”;
spoko od *spokojnie*;
szur od *szurnięty* „ktoś o skrajnych poglądach, zwolennik teorii spiskowych, fanatyk religijny bądź polityczny; ktoś szalony, ludzie o takich postawach to *szuria*”;
upo, *upos* ‘upośledzony’;
zjeb od *zjebany* ‘osoba głupia’.

Od rozbudowanych wyrażen:

bezbecja ‘bez beki’ „coś co zupełnie nie jest śmieszne” „naśladuje słowo *ubecja* czyli nazwę urzędu bezpieczeństwa w okresie PRL”;
bezbek ‘bez beki’ „osoba bez poczucia humoru, nie zna żadnych żartów i jest zawsze poważna”, „rzecz mało śmieszna”;
dozoba ‘do zobaczenia’;
nara ‘na razie’;
przydaś ‘przyda się’ „coś, co niekoniecznie jest przydatne teraz, ale w przyszłości może się takim okazać”;
siema od ‘jak się macie’;
w porzo ‘w porządku’.

Ucięciom podlegają też wyrazy angielskie, stanowiące istotną część słownictwa slangowego, spopularyzowanego nierzadko dzięki memom i grom komputerowym:

es (*ess*, *esss*, *ez*) od ang. *easy*: „coś łatwego, coś oczywistego, słowo wyrażające zachwyty, podekscytowanie: „Jak ci idzie? *Ez*, już kończę”;
pog ‘skrótowa postać emotikony *pogchamp*’ „wyraża szok, niedowierzanie, epicki moment”;

sus od ang. *suspect/suspicious* ‘podejrzany, podejrzenie’: „Nie wiem, czy ci zaufać, jesteś *sus*”²⁵;

rel od ang. *relative* objaśniane jako ‘mam tak samo’: „Kiedy je mówimy, to mamy na myśli, że czujemy się podobnie: Nienawidzę matmy. *Rel*”;

ys od *es?*: „słowo uniwersalne, pogłębiające emocje. Potwierdzające lub negujące”, „to tak jakbyśmy chcieli coś zrobić lepiej i przy tym mówimy *ys*, ale również *ys* może posłużyć jako droga komunikacji zespołowej, np. zamiast mówić moja! to mówimy *ys*”.

Tendencja do oszczędzania wysiłku przybiera też inne formy słowotwórcze. Chodzi o **skrót**, **skrótowce**, a także graficzne obrazy „**słów do oglądania**” np. *ruSSek*, *koorva*, *de_BIL*, *ch*j*, *4ever* (Kaproń-Charzyńska 2017, s. 27–42). Reprezentatywnym przykładem jest słowo *XD*, zwycięzca plebiscytu w 2017 roku, funkcjonujące jako znak ikoniczny, emotikona wyrażająca podziw, uznanie, rozbawienie, radość. Powstało w wyniku połączenia liter sygnalizujących bardzo szeroki uśmiech, z czasem przejęło także funkcje wykrzyknika, partykuły i innych pozytywnych wzmacniaczy emocji. *XD* jest symbolem grafizacji mowy wymuszonej przez komunikację w internecie, znakiem hybrydyzacji mowy i pisma, współlistnienia „mówioności w pisaności” (Warchała 2018, s. 57). Podobnie jest z akronimem *LOL* (*lots of laughs*) ‘dużo śmiechu, kupa śmiechu’, którego przekaz emocjonalny może być zwielokrotniony: *LOL XD* to ‘niesamowity ubaw’. Motywacją do tworzenia innych akronimów jest potrzeba hermetyczności komunikacji, ukrycia jej treści przed „obcym”, czyli każdym, kto nie jest „swój” (Kołodziejek 2007, s. 133–142). Dowodem na to może być akronim *JD*, który w wersji dla „obcych” znaczy ‘jest dobrze’, a wersji dla „swoich” – ‘jebać Disa’ (pseudonim youtubera). Inne przykłady akronimów: *cb* ‘ciebie’, *spk* ‘spoko, spokojnie’, *NW* ‘nie wiem’, *WŻTR*

²⁵ Wyrażenie rozpowszechniło się poprzez grę *Among Us*, więcej zob. część czwarta „Młode słowa i kultura” (przyp. red.).

‘wszak żyjem tylko raz’ (z *Pieśni filaretów* Adama Mickiewicza), odpowiednik angielskiego YOLO (ang. *you only live once*) – „żyje się tylko raz, gdy chcesz zrobić coś głupiego, ryzykownego”, OMG (ang. *oh my God*) ‘coś zaskakującego’, WTF (ang. *what the fuck*) ‘co jest?!/ ‘co do kurwy’ i wiele innych, spontanicznie tworzonych. Owe akronimy są też przejawem ludyczności i fatyczności, które – jak pisze Anna Wileczek – „przyczyniają się do powstawania swoistej interlingwy, np.: *bk* ‘beka’, *ct* ‘co tam’, *dzk* ‘dzięki’, *tb* ‘tobie’, *sm/smk* ‘siemka’, *NM* ‘nie ma mnie’, *NTNR* ‘no to na razie’, *NW* ‘nie wiem’, *JTCK* (jak coś to kom), *ATSD* (a tak swoją drogą), *ZW* ‘zaraz wracam’, *ZTCW* ‘z tego co wiem’” (Wileczek 2018, s. 200). Funkcjonują także w języku mówionym, można bowiem powiedzieć: *iksde* albo *lol* w reakcji na jakiś komunikat.

Ciekawym przykładem jest akronim *RIGCZ* będący skrótem wyrażenia ‘rozum i godność człowieka’, tak objaśniany przez uczestnika plebiscytu: „termin oznaczający coś godnego dobrego: honor, szacunek stojącego w kontraście z czymś głupim i szkodliwym”. Pierwotnie był to komentarz oburzonej internautki zamieszczony pod memem obrażającym Jana Pawła II (pisownia oryginalna): „No i ja się pytam człowieku dumny ty jesteś z siebie zdajesz sobie sprawę z tego co robisz?masz ty wogóle rozum i godność człowieka?”. Sformułowania *rozum i godność człowieka* szybko zaczęto używać w języku młodych początkowo ironicznie, w kontekście żartów o papieżu, a później jako skrótowiec w odniesieniu do każdej sytuacji (Ranoszek-Bieńkowska 2020). Jak objaśnia uczestnik plebiscytu: „ktoś, kto ma *rigcz*, jest dobrym, poczciwym, prawidłowym człowiekiem. Ktoś wypowiadający się z *rigczem* ma według nas rację, powiedział coś w punkt”.

Znacznie rzadszym sposobem tworzenia neologizmów slangowych jest **prefiksacja**, czyli budowanie nowych form słownych poprzez dodawanie przedrostków (Dyszak 2019, s. 26). W analizowanym słownictwie prefiksy typowe dla polszczyzny ogólnej tworzą neologizmy zaskakujące swą żartobliwością i trafnością spostrzeżeń. Na przykład przedrostek **za-** wykorzystano do utworzenia neologizmu

zacieszać zbudowanego analogicznie do czasownika *pocieszać* od podstawy *cieszyć*. Neologizm *zacieszać* ma jednak inny ładunek emocjonalny, bo *pocieszać* to ‘dodawać otuchy, podtrzymywać na duchu’, a *zacieszać* i pochodny derywat *zaciesz* to ‘śmiać się z kogoś lub z czegoś’. Od *zacieszać* utworzony jest czasownik *wycieszać się*, czyli ‘kończyć się śmiać’. Inny neologizm – *odciszyć* utworzony został za pomocą przedrostka **od-** na zasadzie analogii do czasownika przedrostkowego *ściszyć*. *Odciszyć* to włączyć w komputerze mikrofon uprzednio wyłączony w czasie zdalnych lekcji w pandemii. Od słowa *dzban* ‘człowiek nierozgarnięty, głupiec’ powstał neologizm z przedrostkiem **z-**: *zdzbanić* ‘zrobić coś źle, byle jak lub nieudolnie’, a od atrakcyjnego słowotwórczo wyrazu *majonez* (*git majonez, gitez majonez, japonez, keczonez*) i derywatu *majonezować* częśćka **wy-**tworzy neologizm *wymajonezować*, tj. „obiecać i nie zrobić, umówić się z kimś na coś, przełożyć to, a potem odwołać bez przyczyny”.

Użytkownicy slangu ujawnili też zaskakujące możliwości słowotwórcze przedrostka **prze-**, który w polszczyźnie ogólnej tworzy neutralne formacje czasownikowe typu: *przededefiniować, przegarazować, przeinterpretować, przekipiszować* (Jadacka 2001, s. 110) lub formy przymiotnikowe o zintensyfikowanym natężeniu cechy: *przecudowny, przeczysty, przemily*. Tymczasem slang łączy przedrostek **prze-** z rzeczownikami, intensyfikując znaczenie rzeczownika, na przykład *przechuj* „jednostka wybitna w danej dziedzinie życia”; *przeftet* „ktoś o niesamowitych umiejętnościach, utalentowany” albo „ktoś wybitnie nieporadny”; *przekot* „ktoś kto świetnie sobie w czymś radzi”; *przekozak* „coś jest tak wspaniałe jak pierogi u babci albo jak rosół po udanej imprezie” lub „osoba kompetentna, kreatywna, rozwiązująca problemy szybko i w sposób budzący podziw”. Inaczej niż w języku ogólnopolskim wykorzystywany jest też przedrostek **naj-**, tworzący stopień najwyższy przymiotnika, w slangu łączącym z innymi wyrazami, na przykład *najsuper* ‘świetnie, fajnie, ekstra’. Być może nie jest to przedrostek przymiotnikowy intensyfikujący nacechowanie

emocjonalne, tylko słowotwórcza hybryda, połączenie przysłówka *super* z kalką angielskiego słowa *nice* [najs] ‘fajnie, świetnie’, bo w analizowanym zbiorze znajdują się jeszcze neologizmy: *najs* i *najsik* ‘fajnie, w porządku, super, nieźle’. Słowo *najsik* tak skomentowała uczestniczka plebiscytu: „Piszę w sprawie już zgłoszonego słowa. Pan Marek Łaziński napisał, że słowo *najsik* wzięło się od *najlepszy*. Jestem jednak przekonana, że pochodzi ono od angielskiego *nice*, pisanego często po naszymu *najs*, lub – gdy zaznacza się, że ktoś lub coś jest sexy – przeradza się w *najsss*”. Wobec żywiołowości slangowego słowotwórstwa każda interpretacja tego neologizmu wydaje się właściwa. Warto dodać, że przymiotnikowe formy stopnia najwyższego *najlepiej* i *najgorzej* są przez młodzież używane jako synonimy wyrazów *fantastycznie*, *świetnie* i *słabo*, *niefajnie*, *porażka*. Podobny ładunek emocjonalny mają słowa: *grubo* ‘coś ważnego, w dużym natężeniu’ i *wysoko*: „bardzo fajnie wystrzałow, np. *Ale było wysoko!*”. Trzeba też wspomnieć o swoistej karierze cząstki wyrazowej *pato-*, fragmentu wyrazu *patologia*, za pomocą której tworzy się neologizmy: *pato*, *patol*, *patola*, *patodeweloperka*, *patointeligencja*, *patoreakcja*, *patostreamer*, *patosiara*.

Im więcej, tym lepiej – tautonimy i dublety

Czasem twórczość slangowa nie zatrzymuje się na jednym formancie dodawanym do podstawy słowotwórczej, tylko idzie dalej, dając świadectwo młodzieńczej fantazji. Stąd całe ciągi **dubletów i tautonimów**, wyrazów tożsamych znaczeniowo, wymiennych w każdym kontekście i funkcjonujących w coraz atrakcyjniejszej formie:

Od *beka* ‘żart, śmieszna sytuacja’: *becz00nia*, *beczunia*, *beczka*, *bekowe*, *bekowy*, *bekson*, *beczunix*;

Od *czad* ‘coś nadzwyczajnego, wzbudzającego podziw’: *czaderski*, *czadowy*, *czadówka*, *czadówka*, *proczadzikowość* ‘perfekcja, brak wad’;

- Od *dziękuję*: *dziękówal/dziękuwa, dziena, dzienks, fenkówka*;
- Od *easy* ‘łatwy, prosty’: *es, ess, esa, esaa, esia, essa, ez, ezz, ezza, ezzz, ezzzz, ęza, esunia babunia*;
- Od *git* ‘dobrze’: *gites, gitez, gicio, gicik, gicior, gitówal/gituwa, git majonez, git00wa, gita, gitara, gitara siema, gitona, gitowa smakowa, g* [wym. dzi];
- Od *hello* ‘cześć’: *elo, elówał/eluwa, elewa, elowina, eluwina, el00wina, elka, elko, elton, elton john, eluwinaaaa, eluwinka, elo makrelo, eloszka, eloszki, elo bęc*;
- Od *jak się masz*: *siema, siemano, siemanko, siemańsko, siemandero, siemka, siems, siemson, sie muś*;
- Od *na razie* ‘cześć’: *nara, naraska, narazka, narka, narta, narciarz, naura, carbonaura*;
- Od *odkleić się* (od rzeczywistości): *odklejka, odklejeniec, odklejony, odkleja, odkleילו, odkleja* (czynność);
- Od *sorry* ‘przepraszam, przykro mi’: *sory, sori, sorki, sorewicz, soras, sory gregory*;
- Od *spokojnie*: *spoko, spoczi, spoczko, sponio, spox, spk*;
- Od *sztos* ‘dobrze, wspaniale’: *sztosik, sztosiwo, sztosowa, sztosowo, sztosowy, sztosinger, sztosss*;
- Od *zajebiste/zajebisty*: *zaje, zajebioza, zajebongo, zajefajnie*;
- Od *żal*: *żal.pl, żalówał/żaluwa, żaluwina, żałocha*;
- Od *żenada*: *żenadówka, żenadiks, żenadix, żenadzioszka, żeż, żeżu, żeżuncja, żiż*.

Na innej zasadzie derywacyjnej zbudowane są ciągi neologizmów powstałych w pandemii COVID-19, spowodowanej koronawirusem. Centralnym elementem są w nich słowa – emblematy pandemii: *korona* i *covid*. Neologizmy zbudowane na bazie leksemu *korona* to: *koronaferie, koronawakacje, koronatime, korona impreza, koronaparty, koronaświrus, koronawajrus, koronalia* (korona + juwenalia),

*koroniarz, koroniak, koronapierdolec, koronaidiota, koronka, koronials*²⁶. Neologizmy z pierwszym członem nazwy choroby *covid-19*: *covidiot, covidować, coviszkoła, kowidianin*²⁷.

Ekspresywnych form wyrazowych i przedrostków, które je tworzą, jest w slangu znacznie więcej, bo każda sytuacja, każdy obiekt i każdy stan może pobudzać inwencję twórczą i być inspiracją do wymyślania coraz bardziej zaskakujących neologizmów. Przykładów jest wiele:

ąkły „chodzi o jakąś bezkształtność, brak wyrazistości, wykrzywienie, trudność w opisie czegoś lub kogoś tym słowem opisanego”²⁸ i jego wariant *omkły*;

bombaśnie ‘fajnie, słodko, świetnie’;

bóldupić ‘mieć żal o coś do kogoś, denerwować się, frustrować się’²⁹;

dupastycznie ‘wspaniale’: „Ej, Bartek, ale mam dzisiaj *esse!* – Ta? To *dupastycznie!*”;

dysmózgia „kompletny brak chęci do uczenia się czegokolwiek, cecha młodego człowieka nie mającego żadnych naukowych ambicji”;

dziarucha ‘wytatuowana dziewczyna’;

falszywieści ‘określenie *fejk niusów* mające na celu odrzucenie anglosaskich korzeni tego zwrotu’;

²⁶ Definicja uczestnika plebiscytu: „Pokolenie dla którego najważniejsze momenty rynkowego wejścia w dorosłość przypadły na czas pandemii koronawirusa. Bez dotyku bez kontaktu w izolacji. Bez ustnych matur bez możliwości poprawek na studiach bez planów na wakacje bez szans na pracę”.

²⁷ Definicja uczestnika plebiscytu: „Osoba nadmiernie przestrzegająca reżimów sanitarnych związanych z COVID-19 oraz siejąca panikę wśród pozostałych obywateli, nosząca maseczkę, nawiedzony sekciarz wierzący nauce”.

²⁸ Komentarz Marka Łazińskiego: „Bardzo ciekawy przykład instrumentacji brzmieniowej. No i wreszcie mamy słowo na *Ą*”.

²⁹ Słowo notowane w *Wielkim słowniku języka polskiego* PAN w znaczeniu ‘mieć do kogoś pretensje, ciągle narzekać, denerwować się, frustrować’ od potocznego wyrażenia *ból dupy* ‘negatywne uczucia związane z czymś, co się wydarzyło w związku z daną osobą, które chce ona wyrazić’.

gaziura, gaziurra ‘zadowolenie, ekscytacja, moc, energia, impreza, wódka’;
lipizna ‘coś nieudanego, sprawa lub rzecz błaha’;
maniura „dziewczyna, kobieta, typiara, określenie niekoniecznie pozytywne, ale też nie obrażające”;
masakracja ‘patowa sytuacja, kryzys, porażka’;
patola ‘żenująca sytuacja lub człowiek ocierający się o patologię’;
słabiacko ‘bardzo słabo’;
słabiak ‘nieudacznik’;
szokulec ‘szok, niedowierzenie’;
trzycierz „uniwersalne słowo oznaczające wszystko, co najlepsze”;
uwuśny, uwuśnie od emotikonu *uwu*, *UwU* ‘słodki, słodko’;
wpływerka ‘influencerka’;
współkłaśnik „osoba, z którą chodzisz do jednej klasy, ale nie jest twoim przyjacielem”;
wyjebongo, zaloodziste, będące eufemizmami mocniejszych słów.

Kisnąć i ogarnąć – stare formy w nowych znaczeniach

Kreatywność uczestnika slangowej wspólnoty przejawia się nie tylko w słowotwórstwie, lecz także w neosemantyzacji, czyli nadawaniu słowom nowych sensów. W neologizmach znaczeniowych widoczna jest młodzieńcza skłonność do patrzenia na świat przez pryzmat metafory, oceniającej świat żartobliwie lub złośliwie, ale zawsze z dużą dozą ekspresji i emocji:

alternator ‘chłopak o alternatywnych poglądach’;
byczek ‘kolega, znajomy’;
cebula ‘człowiek skąpy, chciwy’;

dzban ‘ktoś niemądry’;
epicki ‘wspaniały’³⁰;
julia/julka ‘dziewczyna o lewicowych poglądach’;
kaplica ‘porażka, klęska’;
kasztan ‘osoba niezbyt pojętna’;
kisnąć ‘śmiać się, umierać ze śmiechu’;
koks ‘fajnie, git, jest dobrze’;
kongo „określenie opisujące sytuację niecodzienną, jakieś zdarzenie, najczęściej w negatywnym znaczeniu”;
kozak „mówimy to, kiedy coś jest fajne, gdy ktoś zrobi coś ciekawego/ładnego/odważnego. Można tego słowa użyć w wielu sytuacjach”;
kuc „wyborca Konfederacji, który nie potrafi uargumentować swojej wypowiedzi i wyzywa innych od julek lub lewaków”;
lamus „jest to klasowy odrzutek przez nikogo nie lubiany bądź po prostu nielubiana osoba w towarzystwie”;
loszka ‘młoda dziewczyna’;
luźno ‘nie ma sprawy, bez problemu’;
masakra „coś komuś nie pasuje i jest mu z tego powodu ciężko”;
odklejony „ktoś, kto nie kontaktuje z rzeczywistością i jest nieświadomy swoich działań”;
ogarnąć „młodzież ogarnia tematy, sprawy, siebie. Można ogarnąć wyjście do kina, tzn. zarezerwować seans czy kupić bilety. Można

³⁰ O słowie *epicki* tak pisze uczestnik plebiscytu: „wyraz ten nie stanowi synonimu słów typu *fajnie, dobrze, w porządku* itp., bowiem jeśli coś jest *epickie*, to znaczy, że mamy do czynienia z czymś naprawdę fantastycznym. Jest to wyraz wręcz hiperpozytywnie wartościujący. Zawiera jednocześnie w sobie pewien rodzaj podziwu, którego nie sposób oddać przy użyciu przytoczonych przeze mnie synonimów. Moim zaś – skromnym *rzecz jasna* – zdaniem słowo *epicki* stanowi dalece lepszą formę wyrażania zachwyty od popularnych dziś, lecz często wulgarnych, niepoprawnych i często po prostu brzydkich, wyrazów typu *zajebiście, sztos, git, gitesowo* i innych. Osobiście znacznie bardziej cieszy mnie sięganie po nieco zapomniane już dziś słowa i nadawanie im nowych, aktualniejszych znaczeń”.

ogarnąć kiełbasę na grilla, tzn. kupić. Można ogarniać jakiś temat, tzn. rozumieć go”;

petarda ‘coś niesamowitego, wyjątkowego’;

pocisk ‘cięża riposta’;

poddymić „kręcić aferę podkreślić atmosferę spowodować rozgardiasz/harmider/hucpę sprowokować kogoś”;

mrozi ‘coś jest żenujące i żalosne’;

oddaje ‘opłaca się, warto’;

rak „coś nadzwyczaj głupiego, nielogicznego, pozbawionego sensu i szkodliwego intelektualnie jak i społecznie”;

rakowy „coś będące żalosne, wołające o pomstę do nieba”;

zaorać ‘przygadać, wygrać dyskusję, polemikę, powiedzieć coś takiego, że rozmówca nie znajdzie już odpowiedzi’.

Podsumowanie

Omówione wyżej słowotwórcze mechanizmy pokazują, że uczestnicy młodzieżowej wspólnoty są „językowymi artystami” (by jeszcze raz odwołać się do cytatu ze wstępu do niniejszej książki), zbuntowanymi wobec skostniałych (w ich mniemaniu) norm polszczyzny. Zasób języka jest przez każdego użytkownika slangu wykorzystywany na jego własnych zasadach: różnym cząstkom morfologicznym – przedrostkom i przyrostkom (prefiksom i sufiksom) – nadaje inną barwę, inne znaczenie albo inną funkcję. Nie ma takich językowych reguł, których by nie przekroczył, i nie ma takich zasad, których by nie złamał. Za nic ma ortografię, bo obejście reguł pisowni pozwala mu wydobyć z wyrazu emocję i ekspresję. Stąd *smakuwa* i *krindżuwa* przez „u” (ból dla przestrzegających zasad pisowni), stąd *lol00wa* czy *spadUwa*, bo cyfry i wielkie litery dają słowom moc. Nie uznaje (może nie zna?) mechanizmów słowotwórczych, więc buduje słowa według własnych potrzeb,

stąd *przekozak*, *nieogar* czy *najgo*. Jest w swym artyzmie przenikliwy, wydobywa ze słów ukryte znaczenia. Bo czyż można odmówić trafności takim neologizmom znaczeniowym, jak: *tozależyzm*, *mrozi* czy *odklejka*? Albo takim metaforom, jak: *dzban*, *jesieniara*, *alternatywka*, *bambik*, które szybko wchłonął język potoczny? I taka jest rola slangu: odświeżyć, odmłodzić i wzbogacić polszczyznę.

Młode słowa, interakcje i relacje

Wprowadzenie

Kod młodzieży, nazywany też *młodomową*, *językiem młodzieżowym*, *najmłodszą polszczyzną* czy *slangiem młodzieżowym* (zob. Wileczek 2021), przewodzi współcześnie stawce najbardziej „wpływowych” rejestrów mowy. Stanowi także rezerwuariat potocznych zachowań językowych niekoniecznie z adresem młodzieżowym. Ma ku temu szereg „prerogatyw”. Po pierwsze, odnosi się do tego, co jest istotne w ramach relacji młodzieżowych jako wynik ciągle odnawialnych interakcji. Po drugie, w sposób nadzwyczaj silny eksponuje to, co jest żywą tkanką relacji – koduje emocje, zaznacza ekspresję doświadczeń, tych codziennych i tych zapośredniczonych przez internet, służy autoprezentacji i identyfikacji użytkowników. Po trzecie, jest związany z mniej lub bardziej pragmatycznymi strategiami nawiązywania więzi czy podtrzymywania kontaktu. Warto podkreślić, że w każdym roku plebiscytu Młodzieżowe Słowo Roku znaczna liczba zgłoszeń dotyczyła nawiązywania i podtrzymywania relacji lub zaznaczania emocji w ramach młodzieżowego współlistnienia. Zachowania allocentryczne, czyli takie, które realizują się niejako na zewnątrz „ja”, w relacji do innych, są charakterystyczne dla osób w wieku dojrzewania. Środowisko rówieśnicze jest dla nastolatków swoistym poligonem doświadczalnym, na którym poszukują identyfikacji, nawiązują i podtrzymują więzi, ćwiczą sztukę prowadzenia sporów, uczą się nazywać i wyrażać emocje.

Sześć lat plebiscytowego utrwalania zgłoszeń pokazuje, że wprawdzie źródło stylu komunikacyjnego młodzieży wybija żywo w mediach społecznościowych, grach i komunikatorach online, ale „młode słowa” (zazwyczaj) szybko „rozmywają” się w potoku codzienności językowej młodszych (nastolatków) i starszych (tych powyżej 18. roku życia). O ile u schyłku XX i początku XXI wieku przedstawiciele pokolenia Y jako główni autorzy i dystrybutorzy młodej polszczyzny cenili sobie językową odrębność od dorosłych i kodowali

głównie swoje doświadczenie szkoły (powstawały np. słowniki gwaru uczniowskiej³¹), to współczesne kohorty młodzieży spod znaku Z (por. Suchecka 2023) i przedstawiciele pokolenia Alfa eksponują przede wszystkim styl życia i zabawy, ale traktowanej jako efekt kreacji czy autoprezentacji, która musi być wystarczająco ekspresywna, by „wygenerować” liczne kliknięcia. Tym samym kod młodzieżowy stał się na naszych oczach atrakcyjną „walutą społeczną” (Berger 2013, s. 4), którą płaci się za wizerunek osoby autentycznej, błyskotliwej, zabawnej, bezkompromisowej, bezpruderyjnej. Przy czym pojęcie „waluty społecznej”, opisywane przez znawców e-marketingu (Flynn 2021), należy interpretować nie tylko w kategoriach „sprzedawania” w internecie tekstów, obrazów, emoji, żartów, bon motów w ramach kontaktów komunikacyjnych, ale także jako „ekwiwalent” atrakcyjności, służącej przede wszystkim do pozyskania uznania innych – zarówno tych zbliżonych wiekowo (zetek czy alf), jak i aspirujących do wiecznie młodych milenialsów czy kidultów. Dzięki takiej „walucie” użytkownicy interakcji budują swój wizerunek osób zabawnych, błyskotliwych, wtajemniczonych, nowoczesnych i autentycznych, ale kreują również jakości – wartości interakcyjne, które wynikają z przywileju uczestnictwa w wielokanałowym tworzeniu znaczeń. Mniej istotny jest nawet sam aspekt medium (narzędzia), a znacznie cenniejsza jawi się interakcyjność jako obszar procesualnej, wspólnotowej kreacji. Obserwując ewolucję popularności plebiscytu oraz toczące się wokół niego dyskusje, można sądzić, że to „konstruowalność” – ta „sprawczość” nowego typu pozwalająca nie tylko negocjować znaczenia, ale je ustalać, wpływając na uczestników – jest szczególnie powabna³².

³¹ Zob. Czarnecka, Zgólkowa 1991; Zgólkowa (red.) 2004.

³² Dla przykładu w 2022 roku odnotowano około 101 razy więcej zgłoszeń słów młodzieżowych niż w pierwszym roku plebiscytu. W minionych latach coraz częściej mamy do czynienia z różnymi działaniami pozaregulaminowymi, nastawionymi na promocję określonych słów. I tak w 2022 roku, w ramach „pospolitego ruszenia”

Nadprodukcja synonimów, hybrydy językowo-wizualne, ikoniczne emoji stają się tu nie tyle przejawem mody językowej, co ekspresją zachodzących w niewyobrażalnym tempie zmian w ramach partycypacji nowych „plemion” (społeczności) w ponowoczesnej kulturze. Wydaje się jednak, że traktując zgłoszenia słów kandydatów na Młodzieżowe Słowo Roku jako swoiste *tagi* – „markery” partycypacji w szeroko pojętym życiu społecznym czy kulturze – można pokusić się o analizę jakości związanych z relacjami społecznymi, w które młodzi ludzie wchodzić zarówno z własnej woli, jak i na które są niejako „skazani”.

Nie tylko język

Dokonując analizy korpusu tekstów złożonych ze zgłoszeń (oryginalne jednostki językowe i ich definicje) w latach 2016–2022 za pomocą narzędzia CAT dostępnego na platformie Clarin³³, można zauważyć, że na pierwszym planie sytuuje się temat wyodrębniony jako „styl życia i wypoczynek”. Widać więc tendencję, na którą badacze zwracali już uwagę w 2018 roku. Otóż tak zwany język młodzieży przestał być „gwarą uczniowską” – zgrupowaniem słów tworzonych na potrzeby szkoły i wspólnie spędzanego czasu wolnego – a stał się kodem ponowoczesnego *stylu życia* (Wileczek 2018). Przykłady są dość licznie reprezentowane wśród zgłoszeń plebiscytowych przez kolejne lata. Wśród nich może się znaleźć zgłaszany od 2017 roku derywat *żyćko*, czyli jak pisze jeden z uczestników plebiscytu: „określenie swobodnego stylu życia prowadzonego z dystansem”, czy skrótowiec

internautów, na masową skalę zgłaszano wymyślone przez jednego z użytkowników TikToka słowo *Gilbert* ‘geniusz’, zaś w 2020 roku eponimy (*z)sasinić* ‘popsuć, pogorszyć, sprzeniewierzyć coś’ oraz *julka* ‘dziewczyna o lewicowych poglądach, aktywna w mediach społecznościowych’, które zdominowały zgłoszenia po serii medialnych wezwań.

³³ <https://clarin-pl.eu/> (dostęp: 07.08.2023 r.).

YOLO (ang. *you only live once*) jako współczesny synonim horacjańskiego *carpe diem*, tłumaczony też jako „luźne życie”. Ten ostatni zresztą na stałe wszedł do języka potocznego młodzieży, o czym świadczy fakt występowania w złożeniach typu *yololudzie* ‘wyznawcy luźnego życia’ czy w definicjach innych słów kandydatów, w tym zwycięskiej *essy* (MSR 2022). Ta z kolei – jak pisze inny uczestnik plebiscytu – „kojarzona jest z radością zadowoleniem i wszystkim co pozytywne [...]. Można [jej] też używać jako odpowiednik słowa YOLO” (MSR 2022)³⁴. Dodajmy, że występujące licznie w potocznej komunikacji zwroty: *mieć essę*, *być na essie* – to zarówno emanacje pragnienia życia radosnego, bezstresowego czy ekstatycznego, jak i internetowe wirale, pokazujące kreatywne wypełnienie tego wezwania³⁵.

O tym, że młodzież marzy o „wyciłowaniu w zgodzie ze sobą i wolności w życiu” (MSR 2022), a tym samym zdecydowanie chętniej mówi i słucha o czasie „uwolnionym” z codzienności szkolnej,

³⁴ Wszystkie cytaty pochodzące z bazy zgłoszeń i definicji Młodzieżowego Słowa Roku z lat 2016–2022 są w tej części lokalizowane za pomocą akronimu odnoszącego się do plebiscytu (MSR) i danego roku. Przytoczenia są podawane w zapisie oryginalnym.

³⁵ O związkach *essy* ze stylem życia współczesnej młodzieży była mowa m.in. w oficjalnych komunikatach po rozstrzygnięciu plebiscytu: „Nieoficjalny styl komunikacji młodych – tych zarówno wiekiem, jak i duchem – to przestrzeń urzeczywistniania się *essy* jako nowej wersji odwiecznej zasady: «najpierw przyjemności, a potem się zobaczy». Zwycięskie słowo jest na tyle pojemne, że obwieści każdy stan – począwszy od ekstatycznego okrzyku radości z (łatwego) zwycięstwa w grze internetowej, uzyskania wysokiej oceny w szkole, szalonej akcji, nieoczekiwanego furtu, spotkania z dobrymi znajomymi aż po zasygnalizowanie «nieznośnej lekkości bytu». W każdym razie słowo to jest sygnałem czasu uwolnionego z kieratu codziennych żmudnych powinności, ale też wystarczającym usprawiedliwieniem dla robienia rzeczy niezwykłych, ekstremalnych albo po prostu zakazanych [...]. Można więc robić to, na co ma się ochotę, i nie zważać na nic, potrząsając dłonią z podniesionym do góry kciukiem i wyprostowanym małym palcem. Jeśli ktoś chce się o tym przekonać, wystarczy przewinąć na TikToku liczne filmiki zebrane pod znanym hasztagiem. *Essa* oddaje także – jak pisali głosujący – «różne poziomy chillu» (wyluzowania), stąd pojawiają się w młodej mowie uroczyste transformacje i zdrobnienia, np. *esssa*, *essunia*, *essia* i wyrazy pochodne: *essowo*, *zessowany*, *naessowany*” (Wileczek 2022a).

świadczy też nadzwyczaj duża reprezentacja jednostek z częstką *-chill-/chil-* (w całej bazie jest to 5068 wystąpień). Są dostępne w realizacjach takich, jak: *chillować*, *chillować bombę*, *chillout*, *chilloucik*, *chillout zone*, *chillera*, *chilerka*, *chillera i utopia*, *chillwagon*, *chillax* oraz w wersji spolszczonej z częsteczką *-czill-*.

Wezwaniem do luzu i radości jest też pojemny znaczeniowo rzeczownik *bajlando*³⁶ (*No to bajlando!*) pochodzący z radosnej piosenki pod tym właśnie tytułem, który nasuwa skojarzenia z „czasem wolnym, imprezowym. Czasem, kiedy nie ma nauki, czasem po nauce” (MSR 2019). Wezwania do radości (często także imprezowej) słychać w słowach i wyrażeniach: *Ale jazda!*; *jechać z czymś*, *jazda/jazdunia* czy *gaziura*. Z drugiej strony to także określenie wszystkiego, co – jak czytamy w oryginalnym opisie z 2020 roku – „mocne, szybkie i intensywne”. Ekstytucyjność pobrzmiewa także w licznie zgłaszanym akronimie *LOL/lol* (ang. *lot of laugh*) ‘określenie czegoś, co jest ekstremalnie śmieszne’. Na rolę młodzieżowego śmiechu przyjdzie jeszcze zwrócić uwagę w dalszej części rozdziału, ale już wskazane przykłady ilustrują fakt, że „młode słowa” chętnie przenoszą znaczenia związane z doświadczaniem przyjemności, wolnością, emocjonującymi przeżyciami czy dynamiką życia.

Na liście frekwencyjnej słów kluczowych Młodzieżowego Słowa Roku wyznaczonej przez Korpusomat nie bez przyczyny w środku pierwszej trzydziestki sytuują się struktury takie, jak: (1) *wyluzować* (2) *fajny* czy (3) *śmieszny*, notujące ponad lub około trzech tysięcy użyczeń [(1) – 4461, (2) – 3505, (3) – 2458]. Próżno jednak szukać wyrazów, które byłyby nawiązaniem do rzeczywistości szkolnej. W bazie danych wszystkich zgłoszeń pojawiają się wprawdzie nominacje takie, jak: *sql* ‘szkoła’, *facetka (od)* ‘nauczycielka’, *szmata* ‘ocena niedo-

³⁶ Wyraz pochodzi z języka hiszpańskiego od czasownika *bailar* ‘tańczyć’. *Bailando* to forma gerundium, którą można przetłumaczyć na język polski rzeczownikowo jako ‘tańczenie’ lub przysłówkowo ‘tańcząc’.

stateczna, ale zdecydowanie więcej jest przykładów uniwersalnych, według zgłaszających takich, jak: *inba* ‘awantura, sytuacja problemowa (także) w szkole’, *JD* ‘żargonowy akronim, przewrotnie tłumaczony przez młodzież jako „jest dobrze” czy wulgarne *jebło* ‘wariactwo, stan pobudzenia nerwowego związanego m.in. z doświadczeniami w szkole’. Takie twory zahaczają jedynie o szkolne skojarzenia, ponieważ dotyczą kwestii, które nie są interesujące, bo kojarzą się z opresyjnością instytucji³⁷. Poza tym – jak można przeczytać w zgłoszeniach z 2021 roku – „szkoła nie oddaje”, a więc nie przynosi „satisfakcji i nie jest warta wysiłku”³⁸. Dla porządku trzeba jednak z przekąsem przyznać, że czas pandemiczny, a ściślej tzw. *e-lekcje/elekcje* na powrót zainteresowały młodzież tematem edukacji, a w zasadzie jej specyficzną formą poza szkołą. Wśród zgłoszeń w 2020 roku pojawiły się więc *korona/corona lekcje*, *korona/corona ferie*, *cowidiana*, *covidszkoła* czy *na zdalu*, *zdalne* jako synonimy szkolnych zajęć, na których uniwersalnym narzędziem zapewniania chwili beztróskiego spokoju było powiedzenie: *wywalilo mnie!* ‘brak połączenia z internetem’. Wskazane słowa definiowane były jednak jako „czas wolny od szkoły”; „wolne za sprawą koronawirusa”; „przerwa w zajęciach”, „brak stacjonarnych zajęć”.

Zatem co lub kto zajmuje młodych ludzi na tyle, że są oni w stanie wytworzyć tego językowy ekwiwalent? Aby odpowiedzieć na to pytanie, warto powrócić do korpusu i zestawień frekwencyjnych. Najwyższą frekwencję na liście słów kluczowych (tuż po *geniuszu*)

³⁷ W korpusie samo słowo *szkoła* pojawia się często (180. pozycja na liście frekwencyjnej), niemniej jednak, jak wynika z pogłębionej analizy, jest bardziej „kategorią” operacyjną, służy do podawania przykładów definiowanych znaczeń (np. *slay* – „Słowo które oznacza wiele. Można go używać zamiennie np. ze słowem ‘fajnie’. Oznacza głównie radość; używane jest jako entuzjastyczna odpowiedź na czyjeś stwierdzenie. Przykładowe zdanie: -Dostałem się do wymarzonej szkoły - SLAY!” (MSR 2022).

³⁸ *Oddawać* ‘przynosić korzyść, opłacać się, dawać radość’.

otrzymują *osoba* (23 645), *coś* (18 189), *dobrze* (17 104). Dokładnie w połowie trzydziestki sytuuje się *pożegnanie* (3822) i *pożegnać* (3341), a ten przedział z kolei (na 29. miejscu) zamyka wyraz *młodzież* (2627). Jeśli potraktujemy te wskazania jako markery otwierające pewne obszary pojęciowe charakterystyczne dla słów młodzieżowych, to należałoby scharakteryzować pola leksykalne wyznaczone przez: relacje osobowe (rówieśnicze i generacyjne), waloryzowanie rzeczywistości i „uwolnione” dzięki czynności wartościowania emocje, a także znakowanie młodzieżowej pragmatyki (m.in. sposobów nawiązywania i podtrzymywania kontaktu).

My i Wy

Urzeczywistnianie „międzyludzkiego” jako konsekwencji licznych interakcji dokonuje się w ramach spotkania. Spotkanie staje się tu namiastką konkretnego egzystencjalnego, dowartościowaniem doraźnych przeżyć i emocji oraz zapowiedzią aktywności. Nic więc dziwnego, że w komunikatach młodzieżowych leksemy *styknąć się*, *spiknąć*, *skumać się* czy *ustawić się* konotują bliskość i bezpośredniość. Synonimami spotkania towarzyskiego zgłaszane są przez cały czas trwania plebiscytu, np. *banger*, *bangla*, *inba*, *melanż*, *piwo break*, *wiksa/vixa*. Osoba izolująca się, nietowarzyska, unikająca realnych kontaktów społecznych klasyfikowana jest jako *nolife* (spolszczona wersja ang. *no life* ‘bez życia’) lub niedostatecznie wyrazista – *nołnejm* (ang. *no name* ‘bez imienia’). Jak wskazuje uczestnik plebiscytu, „młodzież określa tym mianem osobę, która w wolnym czasie nieustannie przesiaduje na telefonie, komputerze, czy tablecie, tym samym często ogranicza się do utrzymywania relacji z rówieśnikami jedynie w rzeczywistości wirtualnej, czy też świadomie izoluje się od świata w rzeczywistości fizycznej” (MSR 2017). Wynika to z etapu rozwoju, gdy nakierowanie na MY (wspólnota rówieśnicza) w okresie „testowania” świata

społecznego daje poczucie oparcia i współlistnienia w grupie osób wspólnie odczuwających. Na tym wczesnym etapie, jak dowodzą badania, młodzi ludzie na rzecz grupy mogą nawet poświęcić lojalność wobec dotychczasowych autorytetów, zarówno dorosłych, jak i rówieśników³⁹. Istotnym motorem tej zmiany jest zagwarantowanie poczucia emocjonalnego bezpieczeństwa, zrozumienia w grupie (Kokociński 2011, s. 113). Więzy (nawet te nietrwałe i typowo ludzyczne) jako efekty licznych interakcji nastolatków przypominają zabiegi mapowania otoczenia, bowiem uwidacznia się w nich także potrzeba oznaczenia swojego „ja”, określania swojej tożsamości.

Zacznijmy więc od tego, że młodomowa dobrze zaznacza relacje rówieśnicze. Dokonuje jednoznacznej identyfikacji osób – od neutralnych: *typiarz*, *typiara*, *ziom*, *ziomek*, *ziombal*, *ziomowa* po nacechowane pozytywnie formy typu: *hotowa/hotuwa* ‘atrakcyjna osoba’ lub *gigachad/chad* ‘niezwykle przystojny chłopak, obiekt powszechnej adoracji lub osoba bardzo utalentowana’, *kozak* ‘ktoś świetny’, *sigma* ‘atrakcyjny mężczyzna o wysokiej pozycji w grupie, wyznaczający reguły’. Przypadek *alternatywki*, o którym była mowa w pierwszej części książki, lub *konserwatywki* (z 2022 roku) – podobnie jak *bedoesiary*, *koniary*, *k-popiary*, *jesieniary* czy *zodiakary* – wskazuje, że ustalenie pozytywnego lub negatywnego ładunku nazwy lub etykiety (zwykle ironicznej) dokonuje się bezpośrednio w kontekście komunikacyjnym. Język jest tu jednym z elementów, który w dyskursie przyczynia się do ukontekstowania znaczeń, ale też do określenia strategii „ja” i wyrażania swojej opinii.

Wśród zgłoszeń nie brakuje też jednoznacznie negatywnych waloryzacji. Na przykład *szur* – to „szurnięty” zwolennik teorii spiskowych,

³⁹ Pedagodzy społeczni opisują zjawisko *przesunięcia socjalizacyjnego* (J. Coleman), które polega na tym, że w okresie adolescencji młodzi ludzie oddalają się od tradycyjnych środowisk wychowawczych (rodziny, szkoły i kościoła), kierując się w stronę rówieśników, a także mediów i kultury popularnej (zob. Melosik 2006; Forma 2014).

tak samo jak *foliarz*, do którego nie trafiają racjonalne argumenty (ze względu na głowę szczelnie owiniętą folią aluminiową, chroniącą przed 5G), *impostor* to ‘oszust’, a *kasztan* – to nowe wcielenie poczciwego *dzbana* – jak wskazują zgłaszający – „osoby wybitnie głupiej”. Podobnie zresztą jak *parówa*, która zadomowiła się na stałe w slangu na określenie osób nie otyłych, ale zachowujących się nieracjonalnie. *Przegryw* jest etykietką człowieka życiowo nieporadnego, pechowca i nieudacznika, ale chyba niewystarczająco ekspresywną, skoro w komunikatach zgłoszeniowych towarzyszy mu czasem wulgarne słowo *spierdolina*.

Z kolei adoratora i pantoflarza zastąpił przejęty z angielszczyzny *simp* i skalkowany w ten sposób *białorycerz* (por. ang. *white knight*). *Kukold* też wpisuje się w narrację o mężczyznach zbyt uległych kobietom, nawet tym zdradzającym (por. ang. *cuckold* ‘rogacz’). Negatywność niosą ze sobą także określenia, które odwołują się do sfery relacji międzypłciowych, seksualnej nieatrakcyjności lub impotencji. Mowa tu o dość często zgłaszanych przykładach *incela*, *stulejarza* czy *spermiarza*, budujących obraz osoby – zacytujmy wypowiedź jednego ze zgłaszających – „która przegrała życie i siedzi smutna w piwnicy, mając zerowy kontakt z kobietami” (MSR 2020)⁴⁰.

Kobiety natomiast są stygmatyzowane we współczesnym slangu nie tyle za brak urody, co za bezmyślność, roszczeniowość, luzacki tryb życia, nieautentyczność czy nadmierny aktywizm. Wystarczy spojrzeć na bazę zgłoszeń, w której widnieją: *karen*, *karyna*, *lambadziara* ‘pusta, wulgarna, egoistyczna kobieta’ czy *madka* – „uważająca że z racji bycia matką należą się jej i jej dzieciom przywileje i specjalne traktowanie” (MSR 2019), podobnie zresztą jak *polka* ze sporą liczbą reprezentacji. Nie sposób pominąć także popularnego eponimu w 2021 roku, czyli *julka* (*Julka/Juleczka z Twittera*), który

⁴⁰ O „walce płci” więcej w części pierwszej „Młode słowa, obraz świata młodzieży i gramatyka”.

na wzór *grazyn* i *januszów*, *oskarków* i *kacperków* zdomował się w internecie jako nominacja tzw. „stanów umysłu”. Zjawiska apelatywizacji imion są tu wykorzystywane do budowania stereotypów poznawczych przydatnych jako swoiste „skrypty” percepcyjne (por. Wileczek 2018, s. 134).

Fenomen tiktokowego wiralu *pick me* ‘wybierz mnie’ został przekuty na językową nominację *pick me girl*, oznaczającą „dziewczynę, która chce się przypodobać innym mężczyznom, podkreślając swoją nieporadność” (MSR 2021). Dla porządku trzeba dodać, że istnieje także męska wersja tej etykiety, czyli *pick me boy*. W tym kontekście należy także usytuować spolszczenie *łymyn* (w 2022 roku – ponad 700 zgłoszeń), w sposób ironiczny określające „kobietę, która nie ogarnia” (MSR 2022). O genezie tego młodzieżowego słowa, które wyewoluowało z internetowych wirali i memów, można przeczytać w części czwartej niniejszej publikacji. Tu poprzestaniemy na stwierdzeniu jego pejoratywności i utrwalaniu na poły żartobliwego, na poły szyderczego stereotypu kobiety „blondynki”.

Przyjacielski kontakt między rówieśnikami podkreślony bywa przez formy zgłaszane często jako także – mniej lub bardziej – pieszczotliwe zwroty apelatywne, np.: *bestie*, *psiapsi* ‘przyjaciółka’, *mordo/mordeczko/mordzio*, *byczku/byczq(u)/byniu* ‘dobry znajomy, kolega’. W ramach skracania dystansu między bliskimi osobami używane są czasem nawet formy uznawane powszechnie za obraźliwe, bo wulgarne. Jako przykład można podać rzeczownik *bitch* (ang. ‘dziwka’), który tak był opisywany przez zgłaszających w 2020 roku: „Suka czasami tzw. dziwka. Używane w pozytywnym i negatywnym znaczeniu lol”; „[słowo] nie jest obraźliwe, jest odbierane jak np. stara, laska, gościu. Nie ma nastolatka, który by go nie rozumiał, bardzo często dodawane na początku lub końcu zdania, oraz zamiast imienia...” (MSR 2020). Ten lingwistyczny uniwersalizm ma swoje ponowoczesne uzasadnienie kulturowe – wiąże się z potrzebą wyrażania tego, co „tu” i „teraz”. W świecie słabych więzi i płynnych układów odniesienia,

gdzie zmienność i nowość (lub aktualizacja) wyznaczają stan rzeczy, liczy się z jednej strony sama przynależność do wspólnoty dyskursu, z drugiej dyskursywna elastyczność i szybkość reakcji.

W ramach relacji hierarchicznych (nierównorzędnych) slang młodzieżowy nie obchodzi się z uczestnikami dyskursu tak łaskawie. Tak jak niepokojący jest dla młodych brak wyrazistej „formy”, tak też deprecjonowana jest także nadmierna wyrazistość. Zwróćmy uwagę na dwa wyrazy z finałowej dwudziestki z 2022 roku. Akronim *NPC* znany także jako *enpecet* „oznacza osobę niepodejmującą typowych, charakterystycznych dla niej aktywności lub stroniącą od kontaktów społecznych. Skrótowiec wywodzi się od angielskiego wyrażenia *non-player character* lub *non-playable character* (*NPC*) ‘bohater niezależny, postać niegrywalna’ i odnosi się do postaci z fabularnych gier komputerowych, w którą nie wciela się żaden gracz i która nie może być kontrolowana przez gracza”⁴¹. Jest to bohater niejako „automatyczny”, sterowany przez program, niewchodzący w interakcję z innymi graczami. Wyraz ten zrobił karierę w slangu młodzieżowym, bo posłużył do nazywania ludzi, o których się nic nie wie, niewyróżniających się, „dziwnych” lub zachowujących się w sposób nieracjonalny albo nienaturalny⁴². Drugi przykład dotyczy neosemantyzmu *pokemon*, które przeszedł w 2022 roku znaczny „lifting”. Oderwał się od pierwotnego kontekstu kreskówki i gry *Pokémon Go*, a zaczął prześmiewczo określać kogoś (zwykle młodszego rówieśnika), kto ubiera się zbyt kolorowo lub wygląda inaczej niż większość. Wniosek z tego, że zbyt „nowatorstwo” i alternatywność nie jest także dobrze widziana, a indywidualizm musi być przykrojony do jakiegoś wspólnotowego standardu.

W obrazie semantycznym analizowanych słów aktualizuje się także swoisty paradoks kulturowy związany z deprecjacją „niepeł-

⁴¹ Za: <https://obserwatorium-mlodziezy.ujk.edu.pl/?s=npc> (dostęp: 07.08.2023 r.).

⁴² Więcej na temat tego słowa w części czwartej „Młode słowa i kultura”.

nowartościowości”. Dla przykładu można wskazać slangowe synonimy dziecka lub raczej *dzieciaka*, ewentualnie osoby młodszej od mówiącego, które pojawiają się w korpusie. Są to nazwy nacechowane negatywnie ze względu na wiek lub konotacje aksjologiczne danego wyrazu, np.: *bąbelek/bombelek*, *gówniak*, *kaszojad*, *kid*, *kidsiak*, *małolat*. Wskazaniom tym towarzyszą deprecjonujące definicje, np.: „Dziecko które robi wokół siebie zamieszanie, zachowuje się na o wiele starsze niż jest, myśląc, że jest fajne” (MSR 2020). Młodszy wiekiem czy np. stopniem wtajemniczenia (o niskich umiejętnościach w jakimś zakresie), czyli stojący niżej w hierarchii, przez język potoczny bywają traktowani pogardliwie lub co najwyżej pobłażliwie, o czym świadczą takie wskazania, jak: *noob/noobek* ‘nieudacznik’, *bambik* ‘nowicjusz, słabiak’, *borowik* ‘początkujący, amator’. Podobnie dzieje się z przedstawicielami przeciwnego bieguny wiekowego i mentalnego. Mowa o opisywanych już w tej publikacji *boomerach* i *dziadersach*. Trzeba jednak podkreślić, że tu nie tyle wiek nasuwa pejoratywne skojarzenia [wszak niektórzy zaliczają do *boomerów* „już osoby powyżej 30 lat” (sic!)], ale anachroniczność, a nawet społeczna szkodliwość ich „dziaderskich” poglądów, tudzież nieznanomość reguł uczestnictwa w dyskursie popkulturowym. Chodzi tu np. o używanie emoji pewnego typu. Żaden szanujący się nastolatek nie wyśle śmiejącej się do łez buźki⁴³ czy emoji z odkrytymi zębami, bo to uchodzi za wysoce *boomerskie* i niestosowne. Rodzice czy nauczyciele czynią to jednak nader często.

⁴³ Emotikon ten zakwalifikował się do finałowego etapu na Boomerskie Słowo Roku 2022 – alternatywnego plebiscytu zorganizowanego przez Piotra Iskrę. W kategorii U21 zwyciężyło słowo *zal.pl*, a w kategorii ogólnej – *cepeen*, zob. <https://www.tabletowo.pl/boomerskie=-slovo-roku2022--wyniki-glosowania/?fbclid=IwAR33x8QuPvxA7oh5RPSzoM6bYYqFk9OdJrSs6GWn8xIqkizPJh6tMcOZdo4> (dostęp: 26.09.2023 r.) (przypr. red.).

Rytuály kontaktu

Kontakt lub jego możliwość są dla młodych ludzi wartościami samymi w sobie. Fatyczność – oznaka nieprzymuszonego, rówieśniczego kontaktu – jest swoistą odmianą rytuału interakcyjnego (Drabik 2010, s. 231). Ale wpisana w „ontologię” młodomowy, która nadaje relacjom młodych znamiona swobodnej zabawy, staje się jakością o dużym znaczeniu symbolicznym. Realizuje się w działaniach z jednej strony dość skonwencjonalizowanych, podejmowanych ze względu na określone zasady społeczne, np. przestrzeganie etykiety powitań, pożegnań czy podziękowań (grzeczności językowej), ale z drugiej – omija spetryfikowaną konwencję dzięki humorystycznym neologizmom. Wśród młodych słów dość licznie reprezentowane są tzw. rytualizmy grzecznościowe takie, jak: *nara*, *naura/naaura*, *siema/siemandero*, *elo*, *eluwina*, *eluwu*. W całej bazie zgłoszeń stanowią blisko 6% wszystkich struktur. W materiale zgłoszonym w ramach Młodzieżowego Słowa Roku 2020 jednym z najliczniej występujących (ponad 12 tysięcy) jest właśnie *naura* – słowo krótkie i o specyficznej wymowie, która wpływa na ostateczny kształt zapisu. *Naura* to dobrze znana z codzienności *nara*, czyli *na razie*, używana powszechnie na pożegnanie. A ponieważ jest wymawiana z angielska, więc pisownia w istocie oddaje charakterystyczną artykulację głoski ‘r’. Zabawa fonetyczna, która tym razem stała się podstawą kreacji słowa, towarzyszyła także innym jego wariantom: *nauurrra* lub *nauraaaa* ‘okrzyk dobrych emocji’. W jednej z definicji można przeczytać, że „to takie maśniutkie słowo na pożegnanie z kumplem” (MSR 2020). Popularność *naura* zawdzięcza internetowej wiralowości. Odkąd youtuber Michał „Boxdel” Baron (Masny Ben) zaczął się tak żegnać ze swoimi widzami, młodzież oszalała na punkcie *naury*. Podobnie stało się z transformacją popularnego raperskiego *elo* ‘cześć’, gdy Kacper Błoński zaczął używać powitalnego *eluwina* w piosence pod tym właśnie tytułem (43 miliony wyświetleń na YouTube). Trzeba jednak podkreślić, że to nie jedyna

ewolucja. W bazie występuje *elówa/eluwa* z modnym zgrubiającym przyrostkiem *-ówa*, a po młodzieżowemu *-uwa*, a także *eluwinaaa*, *eluwinka* czy *elton*. Nic jednak nie przebije popularności uniwersalnego *siema*, którego używa się i na powitanie, i pożegnanie w wielu wariantach: *siemka/ siems/ siemanko/ siemańsko/ siemson/ siemandero/ siema eniu*⁴⁴. Do tych okrzepłych w młodomowie wyrazów dołączyły też sympatyczne *hallo*, *haloo*, *joł/yoł*, *strzała* oraz połączone z gestem: *piątka/ piąteczka/ pion*, *żółwik*.

Rytuály komunikacyjne, służące podtrzymaniu kontaktu i wypełnieniu konwencji grzeczności, motywują produkcję także takich form, jak: *dziena*, *dziensex/ dzięks/ dzx*, *dziękówa*, *dziękówka*, *sorki*, *sorx*. W funkcji fatycznej występują również derywaty: *git/gituwa*, *jacha*, *naajak*, *noom*, *nope*, *gitara siema*, *mega spoko*, *spoksik*, które można traktować z jednej strony jako modulatory modalne (Strutyński 2009, s. 193), ale także jako figury kontaktu (realizacje określonych wzorców i strategii zachowań) – zachęcają bowiem do porozumienia z partnerem i podtrzymują atmosferę dobrego dialogu. Tym samym sugerują przejście do kolejnej fazy rytuału interakcyjnego, w którym realizowana jest może nie „troska o rozmówcę” (Drabik 2010, s. 233), ale przynajmniej przyjemność bycia razem.

Dobry wspólnotowy kontakt, dający *prestizowy* ‘nobilizujący’ status osoby wtajemniczonej i obytej z modnymi treściami w mediach społecznościowych (niewielu młodych korzysta dziś z mediów tradycyjnych takich jak prasa, radio, telewizja), zapewnia znajomość nowych fraz językowych, które pochodzą głównie z filmików internetowych i memów⁴⁵. Po uzyskaniu statusu wirali (są masowo upowszechniane i reprodukowane), wchodzi do zasobu językowego na wzór powiedzeń, powiedzonek, bon motów. Są to struktury ekspresyjne, nieoczywiste znaczeniowo, z odcieniem komizmu i ironii.

⁴⁴ Zgłaszane jest rokrocznie od 2016 do 2022 roku.

⁴⁵ Więcej na ten temat w części czwartej „Młode słowa i kultura”.

Nic w tym dziwnego, gdyż niejednokrotnie podkreślaliśmy, że młodomowa stanowi efekt zawiązywania i podtrzymywania wspólnotowości ludycznej, w której ważna jest swoboda komunikacyjna. Tego typu jednostki wielowyrazowe w bazie danych mają spory, bo ponad siedmioprocentowy udział.

Jednym z nich jest wyrażenie, które zawiera onomatopcję śmiechu – *he he siedemnaście*, skracane czasem do liczebnika głównego: *siedemnaście!*⁴⁶. Zyskało popularność w młodzieżowych konwersacjach, bo raz użyte, załatwia dwie sprawy. Po pierwsze, daje żartobliwą odpowiedź na pytanie: *ile (ile ty masz lat?)*, po drugie, podtrzymuje satysfakcjonujący kontakt z tymi, którzy są „wtajemniczeni”, a więc oglądają, udostępniają lub produkują podobne filmiki, są obdarzeni tym samym poczuciem humoru. Internetowe powiedzenia są jak wirusy, wykluwają się szybko i zarażają ogromne rzesze użytkowników. Przypominające trochę „skrzydlate słowa”, czyli powszechnie znane i często przytaczane wypowiedzi. Są obrazowe, pojemne semantycznie, aluzyjne i elastyczne, dopasowują się do różnych okoliczności komunikacyjnych. Obok warstwy dosłownej (odwołanie do konkretnej sytuacji, fragmentu filmu, memu), mają też płaszczyznę skojarzeń, nadpisaną na nich kulturowo. Niekiedy rozpoznanie tej drugiej płaszczyzny jest wystarczające do zabawnej konwersacji, bo „skrzydlate słowa” stają się skonwencjonalizowanymi znakami, za pomocą których działamy, reagujemy, wpływamy na innych. Dlatego pewnie niewiele osób już pamięta, że powiedzenie *he he siedemnaście* nawiązuje do internetowej *dramy* ‘skandalu’, w której uczestniczył Leksiu z zespołu Team X, wysyłający czternastoletniej dziewczynie nagie zdjęcia. Tłumaczył potem, że nie znał jej wieku, a na zdjęciach wyglądała na pełnoletnią.

Z kolei fraza *robi wrażenie*, używana w konwersacji w celu wyrażenia podziwu lub odwrotnie – ironicznej oceny czegoś, co jest błahe

⁴⁶ Cytat z piosenki grupy Natsu World *Neternal* z 2022 roku (<https://www.youtube.com/watch?v=w3iiK2T9KnM>, dostęp: 27.10.2023 r.).

i niedorzeczne – swoją dwupłaszczyznowość zawdzięcza odmiennym motywacjom. W języku ogólnym jest wyznacznikiem podziwu, ale w kontekście zachwyków youtubera MrKryhy, kulinarnego krytyka, nad pięćdziesięciocentymetrowym kebabowym potworem nabiera podtekstu satyrycznego. Wrażenie będzie zatem robił nie tylko świetny wyczyn, ale też głupie, groteskowe zachowanie, nazywane przez młodzież przewrotnie *normalną* lub *krzywą akcją*. Do absurdalnych powiedzeń, a zarazem poręcznych „wytrychów” językowych powtarzanych w różnych sytuacjach, należą także *be be be beton* oraz *cztery cztery* zaczerpnięte z dwóch krótkich filmów z YouTube’a⁴⁷, odkrytych na nowo po kilkunastu latach. Podkreślają one z jednej strony absurdalno-satyryczny profil jakiegoś zdarzenia, stają się parodią czegoś lub kogoś – albo odwrotnie, wyrażają podziw dla np. uzyskanej ze szczególnym wysiłkiem dobrej oceny.

Podobne cytaty z filmików i memów publikowane na opanowanym do niedawna wyłącznie przez młodzież TikToku (np. *Idź dotknij trawy*⁴⁸; *Jak stary wróci z mlekiem*⁴⁹; *Nowe – nie znałem*⁵⁰; *Nie masz psychy, żeby...*⁵¹; *Wjeżdżam rozjeżdżam*⁵²) stają się nie tylko poręcznymi narzędziami do oceny rzeczywistości, ale też chwytami erystycznymi.

Podtrzymywaniu kontaktu, a także identyfikacji intencji nadawcy służą elementy niesemantyczne, czasami nawet parajęzykowe, zaznaczające jednak i współpracę komunikacyjną rozmówcy, i jego

⁴⁷ Obydwa filmiki dostępne pod adresem: https://www.youtube.com/watch?v=rc7k3G4LdN4&ab_channel=Dres%C5%82aw (dostęp: 25.09.2023 r.).

⁴⁸ https://www.youtube.com/watch?v=NjbvWQyQDes&ab_channel=Starucha (dostęp: 25.09.2023 r.).

⁴⁹ https://www.youtube.com/shorts/20M-86_-S-s?feature=share (dostęp: 25.09.2023 r.).

⁵⁰ Używane jako komentarz, np. https://www.reddit.com/r/Polska/comments/m7rvsx/nowe_nie_zna%C5%82em/ (dostęp: 25.09.2023 r.).

⁵¹ <https://www.youtube.com/shorts/3sHU75dEXPA> (dostęp: 25.09.2023 r.).

⁵² https://www.youtube.com/watch?v=6GDIEag5Iq4&ab_channel=Sportywal-kizhumorkiem (dostęp: 25.09.2023 r.).

emocjonalne zaangażowanie. Stanowią one ponad 7% wszystkich zgłoszeń. Mowa tu o strukturach takich, jak: *yś, eses/ez, jo/ joł/ yoł, yikes, naaja/najak*. Do przydatnych i popularnych w komunikacji wyrazów, których znaczenie jest jednak tak pojemne, że trudno byłoby oddać wszystkie kontekstowe niuanse, należy *shesh/sheesh* [wym. szisz/ szis/ sziiisz]⁵³. Zaznacza reakcję odbiorcy w stylu: „A niech to.../ a niech mnie”. Wyraża w zależności od kontekstu: zainteresowanie, zdziwienie, zdumienie, a nawet podziw lub dezaprobatę. W komunikacji bezpośredniej pełni niekiedy funkcję swoistego „jęku namysłu”, podkreśla dobry kontakt lub jest używane ze względu na to – jak mówią młodszy nastolatki – że po prostu „fajnie brzmi”.

Do ciekawych zjawisk występujących w ramach kodu młodzieżowego należą konstrukcje pierwotnie ikoniczne, wtórnie werbalne. Narodziły się jako emotikony lub emoji, ale – jak większość popularnych znaków ikonicznych – zyskały także odpowiedniki słowne. Najczęściej jednak występują w odmianie pisanej, a raczej w tzw. „mowie zapisanej”, która jest stosowana w komunikatorach cyfrowych, i są przydatne do szybkiej, wręcz natychmiastowej reakcji. Należą do nich dobrze znane formy takie jak: *xD/iksd* ‘żart, ironia’, *pog, pogchamp/ pogczamp, poggers* ‘podeksycytowanie, niedowierzenie, radość’, *kappa/kapa*, czyli „żarcik, ironia, sarkazm” (MSR 2020), *UwU* ‘urocze, słodkie, miłe’, ale i *+1* – odpowiednik znaczenia ‘zgadzam się’ lub ‘ja też’. Bywają też przydatne w codziennych, przygodnych lub żartobliwych dialogach z odbiorcą, stanowiąc element gier retorycznych czy komunikacyjnego przekomarzenia się (takich struktur jest w bazie danych ponad 2%).

W tym kontekście zwróćmy także uwagę na sposób wyrażenia rozczarowania tematem rozmowy, który może być (a przynajmniej

⁵³ Więcej o genezie tego wyrazu można przeczytać w części czwartej „Młode słowa i kultura”.

był jeszcze w 2020 roku) zaznaczany dość bezpośrednio i mniej finezyjnie przez wykrzyknik *meh* [wym. /mɛ/] sugerujący 'obojętność, niezadowolenie'. Sygnalizuje reakcję rozmówcy, w której wyraża on swoje zniechęcenie lub negatywną ocenę zjawiska, przedmiotu, osoby, a w niektórych kontekstach nawet zażenowanie, co potwierdzają wypowiedzi: „Coś słabej jakości, niewywołujące żadnego entuzjazmu ani pozytywnych emocji” (MSR 2018) lub „Jest to odgłos zrezygnowania i jednocześnie zniesmaczenia. - Jak minął Ci dzień w szkole? -Meh” (MSR 2020). Ciekawą formą, używaną także głównie w funkcji fatycznej, jest wyraz *bruh* [wym. /brɘ/], zgłaszany dość często w 2020 roku. Czytamy w definicjach zgłoszeniowych, że „Bruh jest inną wersją słowa 'bro', można jej używać dla wyrażania żalu wobec innej osoby lub zdziwienia. Przykład: Ej słyszałeś że mają usunąć Minecrafta w grudniu? Bruh...” (MSR 2020). Niektórzy piszą, że to w zasadzie jest tylko „westchnięcie”, ale jednak „połączone z *meh*”. Inni, że może być „znaką kompletnej obojętności, jednak w sprzyjającej sytuacji może znaczyć *spadówka* - wszystko zależy od kontekstu i indywidualnej interpretacji” (tamże).

Retoryka pocisku

Z obowiązku trzeba też zauważyć istnienie drugiego bieguna młodzięzowej komunikacji, który wiąże się z wchodzeniem w obszar – jak to nazywają badacze – „rytuałów interpersonalnego ryzyka” (Drabik 2010, s. 183). Należą do nich liczne wyrazy, wyrażenia i frazy, które są wykorzystywane pragmatycznie do rozgrywania relacji z lekceważeniem reguł etykiety językowej już na płaszczyźnie szacunku do partnera rozmowy⁵⁴. Zwróćmy uwagę, że choćby wskazana *naura* bywa

⁵⁴ Chodzi o zasadę etykiety, która nakazuje podczas komunikacji umniejszenia nadawcy przy równoczesnych dowartościowaniu interlokutora.

używana także jako swoisty „stoper” rozmowy, która nie przebiega po naszej myśli. W końcowym komunikacie *No i naura!* powiedzenie to bynajmniej nie brzmi grzecznie. Podobnie zresztą jak *OK boomer*, stosowane w relacji do osób dorosłych lub tych o anachronicznych poglądach. Znaczenia przenoszone przez tę frazę świetnie wyrazili twórcy Fisz Emade Tworzywo w piosence pod takim właśnie tytułem, w której słychać: „OK boomer!/ Czy ty w ogóle coś rozumiesz?/ Ha ha, ale stary boomer/ Dzban i stary dureń/ OK, OK boomer!”⁵⁵. Ironia słyszalna w tych słowach nawiązuje do stereotypowego i w zasadzie ageistowskiego postrzegania osób starszych, kojarzonych z anachronicznymi, wąskimi poglądami i protekcyjnymi postawami wobec młodych. Chodzi głównie o apoteozę przeszłości, zaprzeczanie zmianom klimatycznym, opór technologiczny, wykluczenie grup mniejszościowych itd.⁵⁶ Zwrot *OK boomer* stał się więc „stoperem” uciążliwego kontaktu z osobą nadmiernie moralizującą i wygłaszającą pouczenia (na wzór: *Nie truj, stary*).

Nastolatki w czasie dorastania muszą też opanować sztukę prowadzenia sporów. Przekomarzenie się, bitwy na słowa, zjadliwe powiedzonka w dalszym ciągu należą do repertuaru młodzieżowej erytyki. Stanowią riposty (z wł. ‘pchnięcie’) – cięte, szybkie i niekiedy bolesne odpowiedzi na nieprzychylny komentarz lub niedorzeczne pytanie. Nazywane są przez młodych *pociskami*, bo boleśnie ranią lub nawet „eliminują” rozmówcę. *Pocisk* definiowany jest przez

⁵⁵ Fisz Emade Tworzywo, *OK BOOMER!*, YouTube, publikacja 21.10.2021 r., https://www.youtube.com/watch?v=znDuxOGE08Q&ab_channel=FISZEMADE-TWORZYWO (dostęp: 23.10.2023 r.).

⁵⁶ W listopadzie 2019 roku dwudziestopięcioletnia Chlöe Swarbrick, posłanka z Nowej Zelandii, wygłaszając parlamentarne przemówienie popierające projekt ustawy o przeciwdziałaniu zmianie klimatu, użyła riposty *OK boomer* po tym, jak inny parlamentarzysta „Todd Muller zarzucał nieprawdziwość jej słowom, m.in. o tym, że Nowa Zelandia znajduje się w gronie 10 krajów produkujących najwięcej zanieczyszczeń, oraz o średnim wieku parlamentarzystów, wynoszącym ok. 49 lat” (https://pl.wikipedia.org/wiki/OK_Boomer, dostęp: 07.08.2023 r.).

zgłaszających jako „akt pociśnięcia” lub „użycie bardzo mocnego zaskakującego tekstu wobec innej osoby” (MSR 2017, MSR 2022). *Pocisnąć* z kolei „można komuś lub kogoś”, czyli „poszydzić, zażartować, potoczyć bekę” (MSR 2017). W emocjonalnych konwersacjach młodzieży jako środek retorycznego oddziaływania pojawia się więc nie tylko żart, ale też ironia, szyderstwo i inwektywa. Jednym z najładniejszych przykładów jest fraza: *Kto pytał?! Ale kto pytał?! Kto?*, która z pytaniem wspólny ma jedynie schemat. Pełni funkcję stwierdzenia ‘to jest nieważne’, sygnalizuje obojętność lub zniechęcenie rozmówcy w stylu ‘nic mnie to nie obchodzi’ lub po prostu służy „do gaszenia przeciwnika”. Może być także używana jako żart w stosunku do dobrego znajomego czy przyjaciela. Do riposty: *Kto pytał?* „opracowano” szereg skonwencjonalizowanych „zasłon” słownych w formie odpowiedzi: *Twój szczur! twój słoń! twój koń; Nikt nie musiał; Ktoś na pewno*. Może się jednak zdarzyć, że nastoletni adwersarz odpowie na to – bądź co bądź – pytanie retoryczne – znaną ripostą: *Twoja stara*, dlatego na tę ewentualność powstała także wersja oznajmująca: *Nikt nie pytał* lub *Nikt nie musiał*. Emanacją tej frazy stał się internetowy wiral: *Nikt nie musiał, (ale) każdy potrzebował*. Poprzedza komunikat z informacją żartobliwą, błahą, powszechnie znaną lub nieużyteczną. Może występować także w funkcji ironicznego komentarza lub recenzji⁵⁷.

Warto jeszcze na chwilę zatrzymać się przy wspomnianym wyżej wyrażeniu *twoja stara*, choć znaczenie zostało już wyjaśnione w pierwszej części naszej publikacji. Znane od kilkunastu lat w slangu, nie traci popularności wśród młodszych nastolatków (zgłaszane przez cały czas trwania plebiscytu) i – jak wskazują zgłaszający – bynajmniej „nie obraża niczyjej matki”. Tym samym obserwujemy konwencjonalizację struktury, która oderwała się od pierwotnego

⁵⁷ Zob. <https://obserwatorium-mlodziezy.ujk.edu.pl/haslo/nikt-nie-pytal-ale-kazdy-potrzebowal/> (dostęp: 07.09.2023 r.).

związku ze *starą* ‘matką’ czy *starym* ‘ojcem’, aby stać się formą językowego *pocisku*. Jak czytamy w uzasadnieniu do jednego ze zgłoszeń, stanowi „najlepszy argument w każdej kłótni” (MSR 2021). Fraza znana od dawna – niektórzy badacze wskazują na związki *twojej starej* (ang. *your mom*) z gatunkiem żartobliwej gry słownej w kulturze afroamerykańskiej (Wierzbicka 1986, s. 103)⁵⁸ – dziś stanowi element repliki, a nawet swoistej spowszedniałej protezy językowej dla coraz młodszych użytkowników języka. Przypomnijmy, że reprodukowane w tysiącach wersji wyrażenia: *Twój stary...! Twoja stara...* są wykorzystywane do żartobliwej pejoratywizacji, np. *Twój stary kąpie się w gumiakach; Twój stary kampi na kanapie; Twoja stara tańczy rap przed telewizorem; Twoja stara smaży sól* oraz do tworzenia innych gatunków tekstowych: dowcipów, piosenek, filmików, które funkcjonują samodzielnie, upowszechniane przez popularne strony, aplikacje internetowe, utwory muzyczne i składanki.

Inwektywna strategia komunikowania zapewne potęgowałaby efekt upokorzenia lub poniżenia odbiorcy, gdyby nie kwestia *nie-dosłowności* – swoistej konwencji, z której istnienia zdają sobie świetnie sprawę użytkownicy najmłodszej polszczyzny. Wchodzenie w tryb „gry” powoduje, że zarówno dominacja nad rozmówcą, jak i dotkliwość inwektywy zostaje osłabiona, a ekspresywne formuły są sprowadzone do narzędzi retorycznych, przydatnych w chwilowym starciu słownym. Struktury inwektywne wykorzystywane są do uzyskania wygranej w grze, czyli zamilknięcia rozmówcy niejako wbrew rytuałowi interakcyjnemu, który sukces komunikacyjny wiąże ze zgodną współpracą interlokutorów. Rodzaje młodzieżowych ripost zależą od ich asymilacji w slangu, wpływają na czas reakcji. Te błyskawiczne są

⁵⁸ Przypominała o tym w poplebiscytowym facebookowym wpisie z 2021 roku m.in. Katarzyna Wyrwas, https://www.facebook.com/por.jez.ijp.us/posts/2432546323544262/?locale=pl_IN&paipv=0&eav=AfabrE7BfcFoiht4XSbrbIJg7Eu_xVrUzOgd0XmyvaaJHfPhElzxQ2mQZKKDYMJ2Fzc&rdr (dostęp: 07.08.2023 r.).

jednocześnie najbardziej trywialne: *Chyba ty! – Co? – Jajco*. Z kolei te oryginalniejsze stanowią rezerwuar ważnych „narzędzi” do prowadzenia gry. Słownik slangu miejski.pl notuje ich ponad 1500 (większość z komponentem wulgarnym), np. *A ja mam równy zegarek; A magik zza drzwi skoczył; W tramwaju mieszkasz?; Gadu, gadu stary dziadu*⁵⁹.

Pragmatyka semantyczna usytuowałaby wskazane powiedzenia w obszarze obelżywych formuł adresatywnych lub kompromitująco-deprecjonujących asercji budowanych na bazie sarkazmu oraz ironii. W książce (Wileczek 2018) omówiono szereg takich struktur. Jedne konstytuują akty rozkazywania lub groźby, zagrażają więc więzi interpersonalnej przez zerwanie niesatysfakcjonującego kontaktu, np.: *bujaj się, goń się, kundlu, pal gumę! kaptcia! wrotki, ryj się, spadówka, ściśnij pozdro, turlaj dropsa, zamelduj to koniowi, zwijaj tramki*. Inne zaś potęgują efekt deprecjacji odbiorcy przez odebranie mu prawa do dobrego wizerunku, godności czy mądrości: *bujaj garba; chyba się z głupim przez ścianę macaleś; czochraj bobral/precla; kij ci w szprychy; koń cię lizał; kto cię wystrugał; nasikał ci ktoś kiedyś do oka?; oka nie masz?; sranie w banie przy księżycu* (zob. Wileczek 2018, s. 145). Są to zatem frazy bardzo przydatne w rozgrywce, w której zwycięża ten, kto ma ostatnie słowo, a „przeciwnik” robi unik i zmienia formułę, próbując najczęściej „zlekceważyć samą sytuację komunikacyjną lub kompetencję i sprawność intelektualną nadawcy” (Lewiński 1994, s. 96). Ich erystyczną przydatność (w sporze z przeciwnikiem) potwierdzają poszukiwania w sieci gotowych tekstów w gatunku *ciętej riposty*. Rynek zaś odpowiada ofertą taką, jak ta znaleziona w sieci: „Mamy dla Ciebie najlepsze teksty na zgaszenie, dzięki którym każdy zamilknie. Dobry pocisk na wkurzającego podrywacza albo zgaszenie zazdrosnej koleżanki? Żaden problem!”⁶⁰.

⁵⁹ Ten cytat z *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego funkcjonował przez jakiś czas (zwłaszcza pod koniec 2019 roku) jako synonim *OK boomer* (przyp. red.).

⁶⁰ <https://kobietamag.pl/najlepsze-teksty-na-zgaszenie/> (dostęp: 07.08.2023 r.).

Kodowanie emocji

Specyfika inwektywności (jako efektu kontestacji norm i konwencji języka ogólnego i kultury głównego nurtu) oraz znakowanie mocy i autentyczności wypowiedzi są charakterystyczne dla „mówienia po młodzieżowemu”. Znamienna nadekspresja zyskuje walor w ramach amplitudy plus–minus (Chaciński 2014). Widać to także w bazie zgłoszeń MSR 2016–2022, przy czym proporcje są odwrócone w stronę minus–plus. Analiza wydzwisku emocjonalnego za pomocą narzędzia Sentemo (clarin.pl) wskazuje na dominującą polaryzację negatywną (około 60%), której przeciwstawiono polaryzację pozytywną (ponad 30%)⁶¹. Pozostałe struktury nie mają wyrazistego markera wydzwisku lub jest on nieoczywisty. Wśród negatywnych emocji dominuje – według Sentemo – *złość*, *wstręt* i *smutek*, a także *niewiedza* i *błąd*, *krzywda*, *nieszczęście*, *brzydota*, a wśród pozytywnych: *radość*, *szczęście*, *użyteczność*, *wiedza*, *piękno*.

Wynika z tego, że młodzież nadal produkuje określenia przeżywanych emocji, głównie tych skrajnych – tego, co można zwięźle nazwać *cringe'em*, *krindżówką*, *masakrą*, *ženadą* albo też tego, co *krypne* (ang. *creepy*) ‘dziwne, straszne, ale pociągające’ lub tego, co wystarczająco *git*, *grube*, *koks*, *kozak*, *masne*, *slay*, *sztosik* ‘świetne’, *uwuśne* ‘urocze, radosne’, *w pytę*, *zadne*, *zajebiste/zajebii*. Ktoś, kto *oddaje*, jest *pro* ‘nowoczesny’ lub ma *drip* ‘dobrze, ze smakiem wygląda’, budzi podziw. Zachowania, zdarzenia, doświadczenia muszą być wystarczająco *kozackie*, a ktoś godzien pozytywnej waloryzacji musi być jeśli nie *gigachadem*, to przynajmniej *na hajpie* ‘popularność, euforia’. Negatywność jest też wpisana w nominację osób (*kundellpies* ‘ktoś niemądry’, *sus* ‘podejrzany, dziwny, niepewny’, *pepega* ‘emotikon, osoba

⁶¹ Wydzwisk emocjonalny badano w ramach trzech plików: 1. zgłoszenia pojedyncze, 2. zgłoszenia dubletów 2–6, 3. powtórzenia powyżej 7; następnie wyniki zostały uśrednione.

wprowadzająca innych w złość i zażenowanie’, *ulany* ‘ktoś otyły lub niemądry’), odczuć i stanów (*mrozi*, *pultać się*, *słabo/słabe*) czy w wykrzyknienia, np. *cholibka*, *kruci*, *madafak*. Na przykład *sztynek* był zgłaszany jako antagonizm *sztosu* (MSR 2016), bo oznacza „coś odpychającego” (MSR 2020), z kolei *kongo*, w wykrzyknieniu: *Ale Kongo!*, to coś na kształt żywiołowej akcji, czyli – jak czytamy w bazie danych z 2022 roku – „niesamowite zadymienie”, [słowo] „używane gdy okazujemy radość i podekscytowanie” (MSR 2022).

Tymczasem wyrazy *beka* ‘ubaw, rozbawienie’ i jej pochodne – *beczkować* ‘drwić, żartować’, *bekowy/beczny* ‘wywołujący rozbawienie’, *bezbeczny* ‘nieśmieszny’ – a także *bait/ bejt/ b8* ‘prowokacja, wkręt’, *bejtować* ‘wkręcać kogoś’, *prank* ‘żart, wybryk, psikus’, *prankować* ‘robić żarty’ są swoistymi „markerami” młodzieżowego humoru. Odnoszą się w swoich znaczeniach nie tylko do tego, co komiczne w języku, ale i do sytuacji niekoniecznie wartościowanej pozytywnie pod względem aksjologicznym. Nic więc dziwnego, bo młodzi użytkownicy języka bez krępacji „bawią się zarówno samym językiem, jak i sytuacją, w której został użyty (Kowalikowa 1991, s. 94). Kategoria humoru jest jedną z tendencji napędzającej rozwój slangu młodzieżowego (np. na liście słów kluczowych MSR wyraz *śmieszny* jest na 22. pozycji, ma 2485 reprezentacji). Wynika to z faktu nieustannego odnoszenia się do zastanej rzeczywistości przez działania znamionujące komizm, np. odwrócenie logiki, burzenie wzorców, łamanie zasad językowych zapisu czy wymowy. O ile humor jest postawą warunkującą ten typ komunikacji, to komizm rozumie się jako czynnik tej postawy. Jej realizacją jest żart jako tekstowy wykładnik komizmu. Młodomowa egzemplifikuje dwa jego profile: pierwszy, gdy podstawa komizmu dominuje na planie treści (np. *betoniarz cztery cztery* ‘o kimś z pogardą lub podziwem’, *wymiatać* w znaczeniu ‘być w czymś dobrym’, *żarciomat* ‘automat do jedzenia’), drugi, gdy angażuje przede wszystkim sferę formalną i jest on odniesiony do języka (np. *byczq, grzibi, lecimy durś, ženadix*).

Tak zwane *pompy* ‘śmieszne sytuacje’, *zlewy* ‘tworzenie ośmieszających sytuacji, wkręcanie kogoś’, *pojary/podjary* ‘ośmieszanie kogoś’ eksponują komizm przez kontrast odmiennych jakości, odnoszących się do sytuacji (pozytywnych–negatywnych, typowych–nietypowych, przewidywalnych–nieprzewidywalnych itp.) lub osób (mądrych–głupich, ładnych–brzydkich, doskonałych–dysfunkcyjnych, szczęściarzy–pechowców itp.), co zapewne wiąże się z tendencją do wykorzystywania innych ludzi jako obiektów generujących śmiech. Efektem jest zawsze zaskoczenie czymś nowym, nieprzewidywalnym. Jednak kreacja ta wymaga zawsze interpersonalnej współpracy w ramach wspólnoty śmiechu.

Podsumowanie

Nie można oprzeć się wrażeniu, że młodzieżowe trendy językowe związane ze strategiami nawiązywania relacji, podtrzymywania kontaktu, współodczuwania emocji, humorem, wymianą dialogiczną mają swe źródło w typowo młodzieżowych preferencjach uczestnictwa w kulturze. To nie kategorie kanoniczności normy, medium przekazu mają znaczenie, ale przede wszystkim kryterium upodobania i zabawy w społeczności osób podobnie myślących, odczuwających, obdarzonych podobnym poczuciem humoru. I dodajmy – takich, którym młody wiek jeszcze na to pozwala bez narażania się społeczny ostracyzm.

W ramach rozgrywki komunikacyjnej dopuszcza się swobodne wykorzystanie dowolnych struktur i konwencji języka ogólnego do kreacji lub oceny rzeczywistości. Opanowanie przez nastoletnich „graczy” reguł, wykorzystywanych w poszczególnych aktach komunikacyjnej gry, to jednak nie wszystko. Zasady produkcji nowych struktur nie są zbyt skomplikowane. Można je porównać do reguł popularnej niegdyś internetowej (*Nie*)dosłownej gry, której regulamin

przestrzega: „Rozwiązuj zagadki, korzystając z podpowiedzi, znajdujących się na górze planszy. Pamiętaj jednak, żeby niczego nie traktować dosłownie”⁶². Poza tym wszystko jest dozwolone. Dzięki temu uproszczonemu schematowi młodomowa świetnie sobie radzi z efemerycznością leksykalną, zapewniając nieustający dopływ znaków. Zresztą słowa, rzeczy i więzi mają służyć tu tylko na określony czas, ulegają presji zmiany, nowości i przygodności w myśl strategii „kończyć szybko i zaczynać wszystko od początku”. Sukces, ten egzystencjalny i towarzyski, jest krótkotrwały, a w zakresie komunikacyjnym bywa efektem zręczności, dociekliwości i balansowania na emocjach.

⁶² Za: <http://www.gry.jeja.pl/3844,niedoslowna-gra.html> (dostęp: 07.08.2023 r.).

Młode słowa i kultura

Wprowadzenie

Pytanie o związki nowych słów z kulturą to pytanie o to, czym w ogóle jest dziś kultura. Niezależnie od tego, czy definiujemy ją jako materialny i duchowy dorobek ludzkości, czy patrzymy na nią jako na „to, czego nie musimy robić”⁶³ – jak kiedyś podczas wykładu dla BBC ujął to kompozytor i filozof muzyki Brian Eno. Ten sam artysta w swoich dziennikach zauważył, że „mówienie o tym, że obiekty kultury mają wartość, to jak mówienie, że telefony mają rozmowy” (Eno 1996, s. 81). Liczy się to, co otacza sztukę i na co składa się sama opowieść o niej.

Język to dziedzina kultury – przynajmniej dla badaczy zajmujących się stroną działań w sferze kulturalnej, a nie tylko idei. „Wszyscy badacze, którzy kładą nacisk raczej na «behawioralną», «działaniową» rzecz można, stroną kultury, którzy analizują ją poprzez obserwowalne «zachowania zwyczajowe» [...], traktują zwykle język jako jeden z elementów kultury, odrębny od innych zjawisk kulturowych” – pisał Wojciech Burszta (1986, s. 37). A skoro zmieniający się język jest tak ważnym elementem rozmowy o kulturze, warto pod tym kątem spojrzeć na słowa i konstrukcje zgłaszane dotąd w plebiscycie na Młodzieżowe Słowo Roku. Ten rozdział zatem poświęcony będzie kulturze stanowiącej „zaplecze” MSR w dwóch kontekstach: jako naturalne źródło nowych słów i „wehikuł” dla neologizmów, a także jako pochodna „terminologii” trzech wielkich środowisk kulturalnych najmocniej zasilających zasób leksykalny plebiscytu (co potwierdzają statystyki): gier wideo, muzyki (w pierwszej kolejności polskojęzycznego hip-hopu) oraz profesjonalnej lub amatorskiej twórczości publikowanej w sferze mediów społecznościowych, w tym memów.

⁶³ Press Assosation, *Brian Eno Calls for Rethink About Meaning and Value of Culture*, „The Guardian” 27.09.2015 r., <https://www.theguardian.com/culture/2015/sep/27/brian-eno-calls-for-rethink-about-meaning-and-value-of-culture> (dostęp: 20.09.2023 r.).

O tym, że te trzy sfery kultury są szczególnie istotne dla młodych odbiorców, przekonują już ogólnodostępne dane rynkowe. Badanie Polish Gamers Research⁶⁴ mówi o tym, że 67% użytkowników internetu w wieku 15–65 lat w ostatnim miesiącu choć raz grało w jakąś grę wideo. W wypadku grupy wiekowej poniżej 18. roku życia – 68%. Z kolei według danych z raportu Krajowego Instytutu Mediów⁶⁵ za 2022 rok w interesującej nas grupie wiekowej 16–24 odsetek widzów wynosi 88,1%, a internautów – aż 99,1%. Zainteresowanie literaturą w tej grupie wiekowej jest mniejsze – w raporcie Biblioteki Narodowej za 2022 rok⁶⁶ czytanie książek deklarowało 71% młodzieży w wieku 15–18 lat (wśród wszystkich Polaków – 34%). Dane Krajowego Instytutu Mediów⁶⁷ mówią z kolei o tym, że mniej niż 30% Polaków było w ciągu 2022 roku w kinie (w przedziale wiekowym 16–24 – najwięcej, bo 58,8%), jednocześnie publiczność teatralna ograniczała się do 4,8%, a koncertowa – do 11,3%. Co do muzyki – według danych z raportu Narodowego Centrum Kultury⁶⁸ (z 2020 roku) muzyki dla przyjemności słucha 67% nastolatków, a – jak czytamy w raporcie z badania – „tylko 3% nigdy nie słucha muzyki”. Jednocześnie w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się wydawnictw muzycznych

⁶⁴ Polish Gamers Research 2022, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research/polish-gamers-research-2022> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁶⁵ Krajowy Instytut Mediów. Wyniki Badania Założycielskiego 2022, <https://kim.gov.pl/wyniki-badan> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁶⁶ Biblioteka Narodowa, *Stan czytelnictwa w Polsce w 2022 roku*, <https://www.bn.org.pl/raporty-bn/stan-czytelnictwa-w-polsce/stan-czytelnictwa-w-polsce-w-2022> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁶⁷ Dane Krajowego Instytutu Mediów, za stroną Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, <https://www.gov.pl/web/krrit/mniej-niz-co-trzeci-polak-chodzi-do-kina-a-spektakle-na-zywo-oglada-garstka> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁶⁸ Narodowe Centrum Kultury. *Muzyczne wybory polskiej młodzieży – poznaj wyniki badań!*, <https://www.nck.pl/badania/aktualnosci/muzyczne-wybory-polskiej-mlodziezy#> (dostęp: 29.09.2023 r.).

2021 roku w Polsce⁶⁹ znajdziemy pięć albumów raperów i do tego nawiązującą do hip-hopu płytę Ekipy – grupy popularnych youtuberów.

Jednocześnie mamy do czynienia ze zmieniającym się podejściem do języka pisanego, który wykorzystywany jest w uproszczonej, często ignorującej zasady pisowni, luźniejszej i potoczniejszej formule w komunikacji przez internet. John McWhorter, amerykański lingwista z Columbia University, opisał tę sferę językową podczas konferencji TED 2013 jako *fingered speech*⁷⁰, czyli ‘mowa palcowa’. Chodzi tu o specyficzną postać pisanego języka mówionego, za pośrednictwem której prowadzimy zwykłe rozmowy w sieci, wynalazek czasów ogólnodostępnego internetu (od lat dziewięćdziesiątych), esemesów (podobnie) i mediów społecznościowych (obecnych w naszym życiu od pierwszych lat XXI wieku).

Gretchen McCulloch, kanadyjska językoznawczyni zajmująca się lingwistyką doby internetu, zwraca uwagę na to, że do pewnego momentu onieśmiał nas fakt korzystania z języka pisanego, uchodzącego za narzędzie dostępne wybranym – aż do obecnej rewolucji, która oznacza „eksplozję pisania dotyczącą zwykłych ludzi” (McCulloch 2019, s. 2). Wśród efektów tego stanu rzeczy wymienia przenoszenie na język pisany pewnego rodzaju efektywności związanej z językiem potocznym. Weźmy proste *nie wiem*. Tak jak *nieem* (McCulloch odwołuje się do ang. *dunno*, s. 11) było efektywne w mowie, tak *nwm* (ang. *idk* – skrótowa forma *I don't know*) okazuje się efektywne w piśmie. McCulloch proponuje, by sobie wyobrazić, jak brzmiałby nasz język, gdyby zdominowało go konkretne medium. Gdybyśmy uczyli się języka tylko z filmów, uznalibyśmy – jej zdaniem – że nikt nikomu nie może wchodzić w słowo, a rozmowy telefoniczne kończą się,

⁶⁹ Oficjalna Lista Sprzedaży ZPAV – zestawienie roczne za 2021 rok, <http://www.zpav.pl/aktualnosc.php?idaktualnosc=2008> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁷⁰ M.V. Copeland, *Texting Isn't Writing, It's Fingered Speech*, „Wired”, 1.03.2013 r., <https://www.wired.com/2013/03/texting-isnt-writing-its-fingered-speech> (dostęp: 29.09.2023 r.).

nie mówiąc *do widzenia* (bo tego na ekranie nigdy nie słyhać). „A gdybyśmy się uczyli na telewizyjnych wiadomościach, uznalibyśmy, że nikt nie mówi «yyy» ani nie macha rękami, próbując znaleźć odpowiednie słowo, no i wreszcie, że nikt nie przeklina – przynajmniej przed 22.00” (McCulloch 2019, s. 23). Na podobnej zasadzie internet narzuca nam od lat pewien styl pozbawiony ograniczeń formalnych, zarazem skupiony na efektywności.

Młodomowa, którą mamy okazję obserwować w plebiscycie Młodzieżowe Słowo Roku, jest świetną ilustracją tez stawianych przez McWhortera i McCulloch. Co potwierdza, że choć pozycja języków angielskiego i polskiego w zglobalizowanym świecie jest zupełnie inna, problemy związane z rozwojem internetu i mediów społecznościowych bywają dokładnie takie same. Weźmy pierwszą z brzegu definicję nadesłaną w ramach zgłoszeń do MSR w 2021 roku: *Sheeesh* – „używa się tego gdy coś tam xD idk nie używam tego moi znajomi tego używają notorycznie”⁷¹. W powyższej definicji zauważalny jest brak interpunkcji jako efekt konstrukcji frazy w ramach swobodnego strumienia świadomości, a wreszcie definiowanie nieznanego słowa (*sheeesh* to neologizm również w języku angielskim, wyraz zaskoczenia, czasem rozczarowania) przez niewiele bardziej znane. W definicji pojawiają się bowiem xD (MSR 2017) oraz wspomniane już wyżej idk. „Sheeesh”, jak pisze zgłaszająca je osoba, używane jest „gdy coś tam”. Bo faktycznie ten rodzaj wykrzyknika ma szerokie pole zastosowań i swobodną pisownię – od dwóch do pięciu i więcej „e”. Zamieszanie pogłębia fakt sytuacji kulturowego „ping-ponga”, w jakiej znajduje się ten termin od wielu lat. *Sheesh* jest mianowicie obecne w języku angielskim od co najmniej siedmiu dekad⁷², występuje

⁷¹ Wszystkie cytowania definicji zgłaszanych do Młodzieżowego Słowa Roku (podobnie jak w poprzednich częściach książki) są podawane w zapisie oryginalnym i zaznaczone znakami cudzozyślowu.

⁷² Tak sugeruje definicja w słowniku języka angielskiego Merriam-Webster online, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sheesh> (dostęp: 29.09.2023 r.).

w nim jako odpowiednik *jeez* (lub *geez*), czyli eufemizmu wykrzyknika *Jesus!* ('Jezu!'). Kilka lat temu – co już łatwiej udokumentować – znany koszykarz amerykańskiej NBA, LeBron James, zaczął używać tego słowa w mediach społecznościowych, gdzie śledzą go miliony fanów. Zaczęto też je odnosić do niego samego, bo w dynamicznej koszykówce zdarzają momenty kompletnego zaskoczenia. Trzy lata temu rodzinna grupa youtuberów The Prince Family nagrała wideoklip *Sheesh*⁷³. Rok później inny youtuber zajmujący się muzyką, Anthony Fantano, zmontował film, w którym wydaje się, że przeciąga jedno *sheeeesh* przez godzinę i 41 minut⁷⁴. W końcu trafiło na TikToka, skąd *sheeeesh* już całkiem masowo podchwycili Polacy. O tym z kolei świadczy chronologia zgłoszeń do plebiscytu, w którego bazie słowo występuje masowo tylko w ostatnich trzech latach. Forma podstawowa *sheesh* po raz pierwszy pojawia się w 2020 roku (10 wystąpień), następnie w 2021 roku opisane wyżej zainteresowanie przynosi aż 424 wystąpienia. Wreszcie w 2022 roku zainteresowanie słabnie (13 wystąpień w bazie), za to za pomocą *sheesh* definiowane są już inne słowa (np. *Gilbert* – „Gilbert jest Sheesh”). Bez trudu rozpoznamy w tym mechanizm wirusowego rozprzestrzeniania się treści internetowych – pojedyncze słowo stawałoby się tu memem. Dlatego w toku analizy kolejnych dziedzin warto się odwołać także do memów jako amatorskich form kultury XXI wieku.

Warto też zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt tej nowej rzeczywistości językowej – słowa, które rodzą się w „mowie palcowej” i wtórnie przenoszą do języka mówionego. Przykład mamy nieco wyżej – to *xD*, które wygrywało w 2017 roku plebiscyt już jako emotikon „przepoczwarzający” się w zwykłe potoczne słowo używane przez młodzież.

⁷³ The Prince Family, *Sheesh*, YouTube, publikacja 12.05.2020 r., <https://youtu.be/nW422WKdDu8> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁷⁴ Fantano, *My Longest Sheesh*, YouTube, publikacja 30.04.2021 r., <https://youtu.be/R6tFC0oaWg> (dostęp: 29.09.2023 r.).

„O ile wcześniej używane było jako szeroki uśmiech tylko w Internecie, tak teraz jest ono nadużywane praktycznie w każdej sytuacji – zarówno w świecie wirtualnym, jak i realnym” – czytamy w oryginalnej definicji na stronie plebiscytu. Zgłoszanej ikonicznej formie *xD* towarzyszyła przez lata forma werbalna – w zapisie fonetycznym *iksde*. Warto więc w tej części odnieść się także do tego typu prawidłowości, o ile mają one związek z szeroko rozumianą kulturą.

Gorące pola kultury, czyli statystyka i praktyka

Przyjrzyjmy się na początku wizji kultury, jaką prezentuje Młodzieżowe Słowo Roku. Przegląd słów kluczowych plebiscytu wygenerowanych z bazy zgłoszeń nie pozostawia wątpliwości. Najwyżej spośród terminów opisujących zjawiska kulturalne jest hasło *rapper* (niemal 2000 odniesień). Zajęło miejsce 29., tuż za hasłem *młódzież*. Pseudonim *Mata* znajdziemy na 66. pozycji (*Matczak* na 62.), a tytuł największego przeboju tego rapera – *Patointeligencja* – na 75. (1170 wskazań). W pierwszej setce znalazła się też jeszcze nazwa hipopowej supergrupy *Chillwagon*. Hasło *gra* jest na 113. miejscu wśród kluczowych terminów korpusu. Jest to wprawdzie słowo wieloznaczne, ale trzy najczęściej występujące łączenia w jego wypadku to *gra komputerowa*, *gra Among Us* i *gra wideo*, nie ma więc wątpliwości, o jaki kontekst chodzi.

Przymiotnik *muzyczny* pojawia się na miejscu 121., *piosenka* na 165. Warto też zwrócić uwagę na powracające w kolejnych odsłonach plebiscytu hasło *JD* i pseudonim *Dis*, odnoszące się do konkretnego streamera (osoby, która transmituje swoją rozgrywkę) popularnej gry *League of Legends*. To odniesienie pośrednie – i do tego nieregulaminowe, ze względu na wulgarne rozwinięcie i jednoznacznie obraźliwy charakter (pierwszy człon to czasownik *jechać*).

Dotyczy jednak szeroko pojętej sfery kultury. Brak w tej czołówce słów kluczowych odniesień do książek, literatury, filmu i seriali. Jest czasownik *śłuchać*, nie ma *oglądać* i *czytać*. Młody język zazębia się z upodobaniami kulturalnymi głosujących w pierwszej kolejności na polach muzyki i gier wideo.

Nie znaczy to, że inne dziedziny w plebiscycie w ogóle nie są reprezentowane. Wśród zgłaszanych haseł były pojedyncze odniesienia do filmów, pojawiła się *książkara* („osoba czytająca lub kolekcjonująca książki”), nie brakowało tropów serialowych – najważniejsze to rzeczownik *bindź* i czasownik *bindżować* (od analogicznego ang. *binge* oznaczającego przesadę w robieniu czegoś, tu – „pochłaniać seriale, np. oglądać cały sezon jakiegoś serialu naraz”). Są charakterystyczne hasła z seriali *Chłopaki z baraków* (2001–2018) (wulgaryzm *kurde faja*) czy *Breaking Bad* (2008–2013) – przy okazji tego drugiego zgłaszano dość masowo spolszczone przez fanów nazwiska bohaterów (*Włodzimierz Biały*, *Gustavo Frytka*), którzy występują w popularnych memach. Nie była to jednak na tyle duża reprezentacja, by widać ją było w czołówce statystyk.

Terminem ponaddziedzinowym, który ma źródła kulturalne, jest *krindź* (zob. też podrozdział *Kultura wstydu* w pierwszej części tego opracowania). Już nie wszechobecny niegdyś *obciach* odczytywany dopiero w oczach innych, bo łączył się z ocenianiem naszych działań, tylko dreszcz żenady, który notuje reakcje naszego wewnętrznego barometru na to, co się z nami lub wokół nas dzieje. Angielski rzeczownik *cringe* oznacza uczucie zawstydzenia lub dyskomfortu, czasem wywołanego czymś, co sami zrobiliśmy. Bardzo często – tym, co oglądamy. Australijczycy, Kanadyjczycy i Nowozelandczycy, zakompleksieni kulturowo wobec „centrów” obszaru anglosaskiego, Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych, mówili o *cultural cringe*⁷⁵

⁷⁵ Philips A.A., *The Cultural Cringe*, „Meanjin Quarterly” 1950, 4, <https://meanjin.com.au/essays/the-cultural-tinge-by-a-a-phillips> (dostęp: 29.09.2023 r.).

– kulturowym zawstydzeniu. Sam *cringe* coraz mocniej manifestował się w popkulturze i z czasem zaczął oznaczać rodzaj zenującego humoru, który jednak nie przestaje śmieszyć, zarazem wywołując zawstydzenie. Za krindżową uznano np. scenę z komedii *Sposób na blondynkę* (1998) z Benem Stillerem, gdy grany przez niego Ted przycina sobie suwakiem mosznę w toalecie, a jego krzyk sprowadza na pomoc całą grupę ludzi, włącznie z dzielnicowym i strażakiem. O serialu *Biuro* (2005–2013), którego twórcy budują komizm, pchając swoich bohaterów w zawstydzające sytuacje, pisze się jako o przykładzie *cringe comedy*, osobnego nurtu. Podobnie z dużo nowszym, nagradzanym serialem *Fleabag* (2016–2019) Phoebe Waller-Bridge – z jednej strony dającą się lubić, z drugiej – posuwającą się do działań, które wywołują u widza zażenowanie.

Wróćmy jednak do statystyk z siedmiu lat plebiscytu na Młodzieżowe Słowo Roku. Gdyby poszerzyć pole kultury do twórców youtube'owych – co w tym wypadku ma dodatkowe uzasadnienie, bo chodzi o autorów materiałów o grach – należałoby wziąć pod uwagę dwie inne formy ze ścisłej statystycznej czołówki: *masny* i *masno* (odpowiednio: 188. i 27. pozycja na liście słów kluczowych plebiscytu). Z jednej strony już *Słownik języka polskiego* pod red. Witolda Doroszewskiego opisywał *masny* jako określenie gwarowe, odpowiednik 'dający się mazać, natłuszczony, tłusty, żyzny'. Z drugiej – poprzez nazwę Masno Gangu i działania jej członka, Boxdela – wraca jako synonim młodzieżowego *grubo*, czyli 'dobrze'⁷⁶. Definicja tego słowa, zamieszczona na stronie PWN przy okazji edycji plebiscytu z 2018 roku, gdy zajęło ono drugie miejsce, brzmi następująco: „potoczne słowo, które może oznaczać: dobrze, odpowiednio, fajnie; według niektórych tłusto, dobrze, fest”⁷⁷. W działaniach youtuberów – także

⁷⁶ Boxdel – kanał zapasowy, *Było masno...*, YouTube, publikacja 16.01.2021 r., <https://youtu.be/pyVEgpYO10Y> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁷⁷ <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/masno;6477413.html> (dostęp: 29.09.2023 r.).

Masno Gangu – mieszają się zresztą wątki związane z grami, muzyką i obyczajowymi, luźnymi pogawędkami.

Cała sfera YouTube'a to środowisko, w którym bardzo trudno wytyczyć granicę pomiędzy tym, co należy do tematyki kulturalnej, i tym, co nią na pewno nie jest. Za dobry przykład służyć tu może Kanał Sportowy – medium działające na YouTube od 2019 roku i założone przez czterech dziennikarzy sportowych (Krzysztofa Stanowskiego, Michała Pola, Mateusza Borka i Tomasza Smokowskiego), którzy jednak w kilka miesięcy po uruchomieniu kanału zderzyli się z sytuacją wstrzymania rozgrywek sportowych podczas pandemii i zaczęli zapraszać do studia także postacie ze świata kultury (np. rapera Quebonafide, poetę i aktywistę Jasia Kapelę). Szybko okazało się, że rozmowy z tego typu gośćmi należały do najchętniej oglądanych. Pod koniec lipca 2023 roku w dwuipółgodzinnym filmie⁷⁸ Krzysztof Stanowski, oglądany przez wielomilionową publiczność, dokonał demistyfikacji działań celebrytki Natalii Janoszek, samozwańczej gwiazdy Bollywood – tu też sportowa tematyka schodzi na dalszy plan.

Tę tendencję do zbierania popularnych nurtów świata kultury bez względu na dziedzinę potwierdza przypadek Karola „Friza” Wiśniewskiego, jednej z najgłośniejszych postaci polskojęzycznego internetu, który założył kanał na YouTube w 2010 roku⁷⁹. Dziś ma prawie 5 milionów subskrybentów i niemałe dochody. Znany jest z rubryk plotkarskich, a wspólnie ze znajomymi ze swojej youtuberskiej grupy Ekipa – z firmowanych swoją nazwą lodów, oranżady czy odzieży. Friz zaczynał jednak na YouTube od streamowania gier *Minecraft* i *Pokémon Go*. A dziś robi też karierę jako współautor utworów muzycznych o charakterze nawiązującym do rapu⁸⁰.

⁷⁸ K. Stanowski, *Bollywoodzkie zero: Natalia Janoszek. The End*, YouTube, publikacja 28.07.2023 r., <https://youtu.be/oKYBBVQa8NY> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁷⁹ Karol „Friz” Wiśniewski – strona kanału na YouTube, <https://www.youtube.com/@frizoluszek> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁸⁰ Friz x Mr Polska, *Awaryjne światła*, YouTube, publikacja 16.06.2022 r., <https://youtu.be/--PgwisW-aQ> (dostęp: 29.09.2023 r.).

Zarówno sam Friz, jak i jego Ekipa pojawiali się jako bohaterowie zgłaszanych do MSR hasel. W 2022 roku trafiło do plebiscytu wielokrotnie (ale nieregularnie – to nazwa miejscowości) słowo *Stegna*, odnoszące się do piosenki *Vanilla (Stegna)*⁸¹, której klip Friz opublikował w serwisie YouTube: „Poznałem cię na plaży w Stegnie/ W Stegnie na plaży znowu jestem/ Bez ciebie w Stegnie jakoś piękniej/ Nie chcę tu widzieć ciebie więcej”. W definicjach odnoszono się do tego faktu bezpośrednio: „Stegna to miejscowość położona nad Morzem Bałtyckim, jest ona jednym z najbardziej popularnych słów wśród młodzieży w 2022 roku, stała się tak popularna, ponieważ dość znany youtuber (Friz) wraz z kolegą (Przemek pro) wstawili do internetu piosenkę”. Z drugiej strony definiowano tę nazwę jako nowe słowo także w inny sposób: „Pani na TikToku nagrała i wstawiła film, że jest na plaży w Stegnie, bardzo dużo razy powtórzyła nazwę tej miejscowości i tak się zaczęła «Stegna»”. Chodzi tu o użytkowniczkę TikToka o pseudonimie fp.sara.sandlicz, która zresztą dograła po jakimś czasie osobny filmik zachęcający do głosowania na *Stegnę* jako Młodzieżowe Słowo Roku (warto znowu przypomnieć, że nazwy własne nie mogą zwyciężyć w plebiscycie). Trudno zatem stwierdzić, w którym miejscu kończy się tematyka kulturalna, ważniejsze wydaje się powiązanie ze sobą aktualnie najpopularniejszych sfer tematycznych szeroko rozumianej społeczności internetowej, która bierze udział w plebiscycie. Z tych samych względów trudno zupełnie osobno rozpatrywać wpływ środowisk raperów i graczy na język młodzieży – mają one bardzo istotną część wspólną.

Sojusz tych dwóch dziedzin potwierdza przypadek Klocucha – kolejnej osobowości polskiego YouTube’a, która była osobiście odpowiedzialna za część słów zgłaszanych do plebiscytu. Młodzieżowe Słowo Roku 2018, czyli *dzban* (synonim kretyna, idioty, przygłupa), należy do szeregu charakterystycznych, lekko eufemistycznych terminów,

⁸¹ Friz x Przemek.pro, *Vanilla (Stegna)*, YouTube, publikacja 4.08.2022 r., <https://youtu.be/Nq-7Bj2aMIQ> (dostęp: 29.09.2023 r.).

których ten anonimowy autor używa (do innych należą także zgłaszane do MSR słowa *kruci* i *bajdurzenie*). W komentarzu do wyników plebiscytu w 2018 roku można przeczytać o lekko niedzisiejszym, trochę nawet infantylnym języku tego twórcy, na przykładzie z jego klipu *Zbrodnia i kara*⁸² z 2017 roku: „Za karę dziesięć przysiadów. Nie no, żartuję, blokuję cię, dzbanie!”⁸³. W znaczeniu współczesnej obelgi używał *dzbana* nie tylko Klocuch – także wielkopolscy raperzy: Paluch w utworze *Odpocznij*⁸⁴ z 2016 roku („W dupie poprzewracał fejm – dzbanie, odpocznij”) i Śliwa w utworze *Miewam sny*⁸⁵ z roku 2015 („Powiedz o mnie światu, nie zatajaj faktu/ Śliwa to, Śliwa tamto, jedziesz po mnie, ty dzbanku”). Niemniej ślady widzów Klocucha, którzy w definicjach powoływali się na jego osobę, nie pozostawiały wątpliwości, kto wywindował słowo na szczyt rankingu popularności.

Klocuch zaczął na YouTube od recenzji gier wideo, ale został doceniony jako artysta z kręgu sztuki internetowej – Galeria Komputer zorganizowała mu w 2018 roku wystawę *Moje jest wygranko* w murach warszawskiego Centrum Sztuki Współczesnej. „Klocuch jest youtubem – mówiąc najbardziej technicznie, a dla nas jest po prostu wybitnym artystą, bo to, czy on się tak definiuje, nie ma znaczenia. Jest aktywny od ośmiu lat, prawdopodobnie zaczynał rzeczywiście jako dzieciak, recenzując gry wideo w taki sposób, że uznawany był za kogoś niepełnosprawnego umysłowo albo po prostu kogoś, kto zupełnie

⁸² „*Zbrodnia i kara*” – Klocuch, YouTube, publikacja 21.09.2017 r., https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=pO3rJ9aKJI0&ab_channel=Micha%C5%82Bia%C5%82kov (dostęp: 26.09.2023 r.).

⁸³ <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/Rozstrzygniecie-plebiscytu-Mlodziejowe-Slowo-Roku-2018-komentarz-Bartka-Chacinskigo;6477398.html> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁸⁴ Paluch, *Odpocznij*, YouTube, publikacja 4.03.2016 r., https://www.youtube.com/watch?v=r6iltUA-WtQ&ab_channel=BORCREWOFFICIAL (dostęp: 27.10.2023 r.).

⁸⁵ Śliwa, *Miewam sny*, YouTube, publikacja 27.02.2015 r., https://www.youtube.com/watch?v=Xa0VnN3YHh0&ab_channel=Pejaslumsattack (dostęp: 27.10.2023 r.).

nie potrafi tego robić i nie powinien się tym zajmować. Dostawał mnóstwo negatywnych komentarzy, po czym został doceniony za kunszt trolla⁸⁶ – tłumaczył na łamach „Notesu Na 6 Tygodni” kurator wystawy Piotr Policht, precyzując, że to „trollowanie” dotyczyło w znacznej mierze języka. „Wszystkie rodzaje filmów łączy między innymi unikatowy klocuchowy język, pełen neologizmów, jak «akcjowość», i specyficznych zdrobnień w stylu naszego tytułowego «wygranka»⁸⁷ (także to ostatnie słowo zgłaszano w plebiscycie, dwukrotnie: w 2018 i 2019 roku). Zarazem jednak także Klocuch podejmował się – z charakterystyczną dla siebie, „dziecięcą” ekspresją – parodii utworów rapowych, m.in. Lil Pumpa i Taconafide, wydał też w 2019 roku płytę zatytułowaną *Kaseta z komuni* (błąd zamierzony), na której rapuje. Ponownie mamy więc styk dwóch dziedzin. Praktyka okazuje się bardziej skomplikowana niż statystyka, bo różne sfery kultury często nakładają się na siebie w historii poszczególnych terminów.

Śledzenie pochodzenia młodych słów okazuje się dziś – paradoksalnie – prostsze i bardziej skomplikowane zarazem. Prostsze, bo przykłady mamy na piśmie, na wyciągnięcie ręki. Zapisy internetowych czatów lub komentarzy często podsuwają nam datę i godzinę, kiedy dane słowo się pojawiło, a statystyki trendów wyszukiwarki Google pozwalają prześledzić tendencję w używaniu poszczególnych wyrazów pod kątem chronologii i geografii. Skomplikowane dlatego, że wiele wydarzeń w życiu nowych słów pojawia się niemal jednocześnie, a zbiegi okoliczności, które nadają im status ważnych i istotnych, mają bardzo dużą dynamikę. Jej odtwarzanie przypomina wykopaliska, w ramach których schodzimy w głąb ziemi i dokonujemy kolejnych znalezisk.

⁸⁶ B. Świątkowska, *Moje jest wygranko – rozmowa o wystawie Klocucha*, „Notes Na 6 Tygodni”, 4.10.2018 r., <https://nn6t.pl/2018/10/04/moje-jest-wygranko-rozmowa-z-lukaszem-rad-x-radziszewskim-szymonem-kaniewskim-i-piotrem-polichtem> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁸⁷ Tamże.

Najlepszym tego przykładem jest laureat z 2022 roku, czyli *essa*. W definicjach powtarzały się frazy: „okrzyk radości”, „wyluzowanie”, „stan zadowolenia” i „łatwo”. Ale też „triumf”, a nawet „pozytywna emocja”. Pojawiły się formy pochodne: *essunia* (analogicznie do słowa *beczunia*, wariantu wciąż popularnej *beki*), *essasito*. Przy czym zgłaszane od lat krótkie *ez* – wzięte wprost z języka angielskiego, gdzie *ez* jest skrótem od *easy* (łatwo) – ma już w definicjach wyłącznie tę „łatwość”. Wydaje się zatem, że na bazie krótkiego słowa o bardzo konkretnym znaczeniu – *ez* padało w kontekstach łatwego zwycięstwa w grze wideo – powstało inne, o znacznie szerszym polu znaczeniowym. I dodatkowo rodzime – działający od lat społecznościowy słownik angielskiego slangu Urban Dictionary nie notuje definicji *essy* starszych niż z 2019 roku, tymczasem do Młodzieżowego Słowa Roku zgłaszane było od jego początku, czyli od 2016 roku (wtedy było tylko 7 wskazań, w kolejnym roku już 178, a w roku 2018 – 666).

Najbardziej oczywistym kontekstem dla *essy* jest sieciowa gra *Fortnite*, fenomen o wielomilionowych zasięgach (szacuje się, że gra jednocześnie około 3 milionów osób, ponad 5% stanowią Polacy – jesteśmy w ścisłej czołówce narodowości biorących udział w grze⁸⁸). *Essa*, podobnie jak *ez*, oznacza w tym świecie nieokupione trudem zwycięstwo nad przeciwnikiem („łatwo poszło”), podkreśla status zwycięzcy jako osoby, która zbytnio się przy tym nie napracowała. Przy czym nielubiani w grze są *spocenci* (polski odpowiednik angielskiego terminu *tryhard*), czyli – podają za jedną z definicji z MSR – ludzie „próbujący pokazywać swoją wyższość, czerpiący przyjemność z pokazywania, że są w czymś lepsi, choć niekoniecznie im wychodzi”.

Nic nie jest tu jednak proste. Do *essy* przyznał się Wini, czyli Winicjusz Bartków, raper (a przy okazji autor kanału na YouTube

⁸⁸ Dane za stronę playercounter.com, <https://playercounter.com/fortnite> (dostęp: 29.09.2023 r.).

z rozmowami o hip-hopie) ze Szczecina, który w 2016 roku napisał i zapowiedział tekst utworu *Essa*: „Kiedy witasz się z ziomkami, kiedy żegnasz się z ziomkami, kiedy po prostu pozdrawiasz ich/ Kiedy tańczysz jak szalony, kiedy łamiesz sobie nogi, kiedy bawisz się jak nikt./ Kiedy wrogowie są słabi, kiedy nie dają już rady, kiedy wiesz, że mogą skoczyć ci./ Kiedy sam się czujesz silny, kiedy sam się czujesz pewny, oni mogą tylko stulić pysk”⁸⁹.

Kiedy TVP Lublin wyemitowała pierwszy odcinek katolickiego programu dla młodzieży *Essa*⁹⁰, Wini znalazł się wśród wielu komentujących. I dziś chętnie opowiada o początkach słowa, które było jego zdaniem regionalizmem młodzieżowym. Tak mówił na łamach tygodnika „Polityka”: „«Essa» pojawiła się w połowie lat 90., kiedy chodziliśmy na imprezy techno w Szczecinie, które swoją drogą były jednymi z pierwszych takich imprez w Polsce. Odbywały się w opuszczonej fabryce Melatronic w centrum miasta, idealne industrialne miejsce na taką okazję. Mieliśmy po 18–20 lat, a tam przychodzili już zbóje o dekadę starsi od nas, którzy nad ranem – jak to się mówiło – po trzeciej tablecie zaczynali krzyczeć: *Essa!* Strasznie nam się to spodobało. Nazwaliśmy tak swoją ekipę i obklejaliśmy miasto wlepkami z «essą»”⁹¹. W połowie lat dziewięćdziesiątych gry sieciowe dopiero wchodziły do użycia, można więc uznać, że krajowa hiphopowa *essa* i związane ze slangiem graczy, globalne *ez* miały dwie zupełnie inne ścieżki ewolucji, które połączyła dopiero wspólna terażniejszość. A ostatni akcent tych etymologicznych poszukiwań postawiły komentarze internetowe już po zwycięstwie *essy* w Młodzieżowym Słowie Roku. Zauważano mianowicie, że *essa* pojawiła się po raz pierwszy w polskiej kulturze popularnej na długo przed hip-hopem

⁸⁹ Wini, gość. Sobota, *Essa*, YouTube, publikacja 12.10.2016 r., <https://youtu.be/TNdRtQRLj0> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁹⁰ *Essa*, Odcinek #1 – 28.03.2021 r., YouTube, publikacja 28.03.2021 r., <https://youtu.be/gn0uI3ofkYQ> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁹¹ M. Klimko, *Szatański styl życia – rozmowa z Winim*, „Polityka” 2022, 51, s. 91.

i clubbingiem, w obecnej na ekranach kina od 1984 roku futurystycznej komedii *Seksmisja* w reżyserii Juliusza Machulskiego. „Essa, essa. To narzędzie służyło do zadawania ran ciętych” – mówi instruktorka sekcji specjalnej (w tej roli Ewa Szykulska) podczas wykładu, który podglądają zagubieni w świecie kobiet mężczyźni: Maks i Albert), i demonstruje w jednej ze scen brzytwę (w sfeminizowanym świecie przyszłości eksponat archeologiczny) i dopowiada: „W ten sposób samce mężczyli kobiety”⁹².

Rap gra, czyli źródła i wehikuły

W *Totalnym słowniku najmłodszej polszczyzny* (Chaciński 2007) autor poświęcił osobne rozdziały dwóm młodym i słowotwórczo istotnym kulturom: hip-hopowi i graczom. Rymy raperów zostały tam opisane jako „istna kopalnia” neologizmów. Rozdział poświęcony grom wideo, „Kampowanie w mroku” (Chaciński 2007, s. 132–146), odnosi się do sposobu zachowawczego grania, które zamieniło się w postawę życiową (*kampić*, wciąż zgłaszane do MSR, definiowane jest: „Wyrażenie pochodzące z gier komputerowych początkowo oznaczające taktykę polegająca na nie ryzykowaniu i nie opuszczaniu swojej kryjówki, z czasem w młodzieżowym slangu zaczęło oznaczać skrywanie się w celu zbadania gruntu”). Lwią część tamtej książki wypełniają jednak wyjaśnienia atrybutów i fachowych terminów obu tych grup – gatunków gier, elementów kultury hiphopowej itd. Z dzisiejszego punktu widzenia rzecz jest trywialna. Od ogólnej wiedzy na temat jednego i drugiego przeszliśmy do szczegółów i aktualności. Od tamtej pory polska gra wideo (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, 2015) podbiła świat, a dziedziną uznawaną wcześniej przez wiele osób za poślednią rozrywkę zainteresowali się filmowcy, literaci i urzędnicy państwowi.

⁹² *Seksmisja – Essa*, YouTube, publikacja 23.12.2018 r., <https://youtu.be/1ImYQ2wsOtl> (dostęp: 29.09.2023 r.).

Z kolei nowy wymiar popularności hip-hopu w Polsce przyniosły kariery Taco Hemingwaya (Filip Szcześniak) i Maty (Michał Matczak), których w 2007 roku jeszcze nie było na scenie. Ten pierwszy z sukcesami występował później w wielkich halach, a w 2019 roku wypełnił na wspólnym wieczorze z Dawidem Podsiadłą warszawski Stadion Narodowy. Ten drugi z kolei w październiku 2021 roku dał na Bemowie koncert, który ściągnął 40 tysięcy osób. Wcześniej zademonstrował siłę słowotwórstwa w praktyce, publikując singlowy utwór *Patointeligencja*, który na kilka tygodni zdominował dyskusje kulturalne, ale też społeczne i psychologiczne. Jak wspomniano wyżej, wśród słów kluczowych plebiscytu hasła *Mata*, *Matczak* i *Patointeligencja* pojawiają się nader często. Jeśli je zsumować, dadzą obraz tekstu kultury, który w ostatnich latach wpłynął na język najgwałtowniej. Utwór Maty pt. *Patointeligencja* z opisem gorszych stron życia młodzieży z tzw. dobrych domów ukazał się 11 grudnia 2019 roku, już po zamknięciu plebiscytu za 2019 rok. I nagle, w głosowaniu za 2020 rok, pojawił się w korpusie z plebiscytowych zgłoszeń 95 139 razy! Rok później (2021) wpłynęły już tylko 394 zgłoszenia, w których to hasło pada, a plebiscycie za 2022 rok nie jest ono w ogóle notowane! Trudno o lepiej i szybciej przyswojoną jednostkę językową, co do której zarazem zgłaszający mają pewność, że była związana z konkretnym sezonem i konkretnym utworem muzycznym. Bo *patointeligencja* jako określenie nie znikło z języka. Pada w innych tekstach raperów, pojawia się w artykułach prasowych i wywiadach, ale świadomość, że nie jest hasłem nowym, okazała się dość powszechna. Inaczej niż np. w wypadku *essy*, która w mniejszej lub większej liczbie zgłoszeń pojawiała się przez cały okres, od kąd organizowany jest plebiscyt. Przez cały ten czas regularnie (lecz w dużo mniejszej liczbie zgłoszeń) pojawia się też określenie *patola*. Trudno to tłumaczyć inaczej niż tylko związkiem wyrazu z jego twórcą. *Mata* jest tu źródłem i jako takie – podaje właściwą interpretację tekstu i definicję terminu. W rozmowie z Kubą Wojewódzkim

opublikowanej w tygodniku „Polityka” mówi tak: „«Patointeligencja» wydaje mi się dobrym określeniem. Trafnym. Mam wrażenie, że oprócz nazwania patologii elit mówi też o ich cierpieniu. Cierpieniu młodej inteligencji, które jest wspólne i podobne do innych. Bo standard życia nie zwalnia cię z wrażliwości i lęków. I nie są to lęki o posiadanie czy nieposiadanie nowego iPhone’a. Nie jestem z patologii, ale to nie oznacza, że mam na nią zamknięte oczy. Koledzy jednych wyjeżdżają na zmywak do Londynu, a innych na studia do Cambridge. Ale tęsknota i samotność jest ta sama⁹³. Czy tak głośny nowy termin nie mógł przejść do polszczyzny z literatury? Oczywiście, tyle że z jakichś powodów to rap, a nie powieść czy poezja, jest dziś bardziej prawdopodobnym źródłem neologizmów.

Pandemia, która rozpoczęła się wkrótce po premierze utworu Maty, doprowadziła wprawdzie do zamknięcia szkół, ale nie zatrzymała dyskusji o patologiach. Sprzyjała kreacji językowej i przyniosła analogiczne, bardzo szybko multiplikujące się w języku przykłady ze świata gier. W latach 2020 i 2021 w bazie plebiscytu wyróżniało się słowo *sus* – padało w niej wtedy odpowiednio 1563 i 2818 razy, co było bezpośrednio związane z konkretną grą wideo – popularnym wśród różnych pokoleń wariantem zabawy w mafię, tyle że osadzonym w kosmosie, czyli *Among Us*.

Kariera tego słowa jest prostą pochodną pandemii i rosnącej popularności samej gry. Dlaczego? *Among Us* wydane zostało w wersji na urządzenia mobilne przez amerykańskie studio Innersloth w czerwcu 2018 roku. Tymczasem hasło *sus* nie było w ogóle odnotowywane przez uczestników plebiscytu na Młodzieżowe Słowo Roku ani w tym roku, ani w kolejnym. Ta prosta fabuła rozgrywająca się na stacji kosmicznej – w zabawie uczestniczymy przez sieć, mając do dyspozycji kanał komunikacji z pozostałymi graczami i wspólne zadanie: zidentyfikować

⁹³ K. Wojewódzki, *Despotom puszczają nerwy – rozmowa z Matą*, „Polityka” 2021, 14, s. 88.

oszusta (czyli ‘podejrzanego’ – ang. *suspect, suspicious*, stąd międzynarodowy skrót *sus*) – zdobyła masową popularność dopiero w połowie 2020 roku, dzięki użytkownikom Twitcha (odpowiednik YouTube’a popularny wśród graczy) głównie z Brazylii, Meksyku i Korei Południowej. W wielu krajach, często nieco uboższych niż bogata Północ, stał się rozrywką na tyle przystępną, że liczba graczy rosła lawinowo. Na bazie prostej ikonografii gry powstawały tysiące memów, a *sus* zaczęło opisywać nie tylko podejrzane zachowania w grze, ale też w prawdziwym życiu. Kiedy pewna influencerka opublikowała na Twitterze czołówkę faszystowskiej gazety z 1928 roku z homofobicznym tekstem, komentowano: „Trochę sus, że pani zna niemiecki, chyba wiemy, skąd przychodzą przelewy za sianie takiej propagandy”⁹⁴. Niezależnie od tego, czy żartobliwie, czy na poważnie – świadczy też o tym, że *sus* wyszło poza krąg dzieci grających na komórce.

Jeszcze ciekawszym, bo zarazem bardziej złożonym przykładem przeniesienia terminu z wirtualnego świata gier wideo do rzeczywistości, jest wspomniany już wcześniej skrótowiec *NPC* (ang. *non-player character*). We wszelkiego typu grach fabularnych opisuje się tak postać, której poczynaniami nie steruje żadna żywa osoba, tylko algorytm gry (mówi się czasem o „postaciach niezależnych”, bo nie mamy wpływu na ich poczynania). Tu można się odwołać do komentarza do wyników zeszłorocznej edycji plebiscytu⁹⁵, w których opisywano, jak w polszczyźnie – w ślad za językiem angielskim – zaczęliśmy określać mianem *NPC* kogoś zwyczajnego, zachowującego się w łatwy do przewidzenia, schematyczny sposób, zlewającego z otoczeniem⁹⁶.

⁹⁴ <https://twitter.com/onio1100/status/1686729069654691840?s=20> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁹⁵ B. Chaciński, *Ze świata gier*, komentarz do Młodzieżowego Słowa Roku, 15.11.2022 r., <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/Ze-swiata-gier-komentarz-Bartka-Chacinskiego;9285775.html> (dostęp: 23.09.2023 r.).

⁹⁶ Zob. też wyjaśnienie na temat *NPC* w części trzeciej „Młode słowa, interakcje i relacje”.

Blisko definicji *normika*, słowa-laureata plebiscytu z 2018 roku. Przykład: „Mój pan od EDB wygląda i się zachowuje jak NPC z «GTA V»”⁹⁷ (wpis z Twittera z 20 września 2022 roku). Internauci – autoironicznie – żartują czasem, że zachowują się sami jak NPC. „Jaki masz dialog zaprogramowany?” – pada wtedy pytanie.

Tu przydaje się znajomość kontekstu. Zarówno środowisko gier wideo, jak i hip-hopowe wykształciły w sobie dość hermetyczne podejście do języka, żartów, skojarzeń – m.in. dlatego, że kształtowały się jako kulturowe nisze, często spychane na margines, bez dostępu do mediów głównego nurtu. Poza tym stopień specjalizacji i komplikacji wykonywanych w tych dwóch środowiskach zadań wytworzył – jak można przeczytać w książce *Wyż nisz* – „barierę między nimi a resztą ludzi, organizował rzeczywistość i wpływał na język” (Chaciński 2010, s. 89). W momencie gwałtownej eksplozji popularności obu tych sfer teoretycznie stały się one doświadczeniem wspólnym wielu osób, zarazem jednak – w dalszym ciągu, właśnie ze względu na wieloletnią nieobecność w głównonurtowym dyskursie, wydają się językowo odległe, może nawet zbyt enigmatyczne dla osób niemających z nimi bezpośrednich doświadczeń. To jeden z powodów, dla których neologizmy pochodzące z obu tych światów tak mocno dzielą ludzi – dziś także na tych, którzy przenoszą wprost swoje skojarzenia z gry do zwykłego świata, oraz na tych, którzy próbują nadać im zupełnie nowe znaczenie.

Ta znajomość kontekstu jest istotna. Bo jeśli mamy kogoś, kto ironizuje i podaje przykłady dialogów z gier (typowy zwrot skierowany do NPC, z którym handlujemy, to: „Pokaż mi swoje towary”⁹⁸), pozostaniemy blisko definicyjnej schematyczności działań takiej postaci.

⁹⁷ <https://twitter.com/CLEEMKA/status/1572185687604039680?s=20> (dostęp: 29.09.2023 r.).

⁹⁸ Cytat pochodzi z serii gier *Gothic* (2001–2011), później wykorzystany w grach *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (2015). Dziś ma status kultowego w środowiskach graczy (przyp. red.).

Ale kiedy skrót *NPC* pada np. w kontekstach walki politycznej, może się w nim kryć zarzut nie tyle „zwyczajności” i „niezależności” (braku reakcji na otoczenie), co właśnie „zależności” i bezwzględnej wiary w to, co dyktuje ktoś inny. I tak pod wpisem telewizji TVN24 w sprawie projektu ustawy ograniczającej swobodę mediów w 2021 roku można znaleźć komentarz: „Sprawdzacie, ile NPC jesteście w stanie kontrolować i wyciągnąć na ulice? Wasza zmowa w sprawie cenzury i propagandy – wyraża więcej niż tysiąc słów”⁹⁹. Tu *NPC* oznaczałby mniej więcej tyle, co opisywany od kilkunastu lat w mediach *leming*, człowiek ślepo wierzący jednej ze stron politycznego sporu.

Znaczenia słów używanych w grach przeobrażają się nie tylko na sprawą samych graczy, ale także memów i tych wszystkich, którzy tworzą amatorskie utwory na bazie wizualnych i tekstowych elementów gry. W oba te środowiska wpisany był od początku duch przetwarzania tego, co zastane. W hip-hopie – poprzez sampling i miksowanie już istniejących nagrań, w grach – choćby za sprawą moddingu, modyfikacji sprzętu albo oprogramowania [rzecz pochodzi od tuningu, znanej od lat pięćdziesiątych tendencji motoryzacyjnej (Chaciński 2010, s. 217)], często tworzenia swoich wersji znanych gier. Ten niewystępujący wprawdzie w bazie Młodzieżowego Słowa Roku termin jest jednak pod względem kreacji kolejnych form kluczowy, ułatwia zrozumienie kontekstu. Kiedy więc (w ślad za *jesieniarą*, miłośniczką jesieni) pojawiło się w 2022 roku hasło *morwiniara*, trzeba było się odnieść do fanowskich fantazji, które wyrosły na tym podglebiu „kultury remiksu”. Otóż *morwiniara* to osoba, która wyobraża sobie – a nawet popiera – romans pomiędzy dwiema postaciami z gry *Grand Theft Auto*: Gregorym Montanhą (policjantem) i Erwinem Knucklesem (przestępcą). To od nazwiska pierwszego i imienia drugiego wzięło się określenie Morwin, od którego wyszli twórcy – lub bardziej

⁹⁹ <https://twitter.com/MattStolzman/status/1472649475453857802?s=20> (dostęp: 29.09.2023 r.).

chyba: twórczynie – nowego słowa. Proces takiego dobierania w pary opisuje się jako *shipowanie*, a sam *ship* definiowany był przez uczestników plebiscytu jako „para bohaterów filmu/serialu/książki których łączy relacja interpretowana przez widza/czytelnika jako romantyczna lub mogąca przekształcić się w romantyczną”.

Skomplikowane? Bez kontekstu owszem, nawet bardzo. Tym bardziej że *GTA* to gra pełna brutalności, wątków gangsterskich, a nie romantycznych. Podobnie – a nawet bardziej jeszcze – skomplikowana jest sytuacja z hasłem *łymyn*, polską transformacją fonetyczną angielskiego *women* – liczby mnogiej rzeczownika *kobieta* – która wywołała duże kontrowersje, wchodząc do finałowej dwudziestki plebiscytu MSR w 2022 roku. Czy lekceważący stosunek do kobiet, który daje się w tym teoretycznie neutralnym słowie wyczuć, to efekt gier wideo?

Tu znów odrobina chronologii. Najpierw była gra FPS¹⁰⁰ *Team Fortress 2* z komiksowo przedstawionymi bohaterami – typowymi członkami oddziału bojowego różnych specjalności. Powstała w 2007 roku. Pięć lat później jej twórcy udostępnili narzędzie Source Film-maker, pozwalające w prosty sposób tworzyć animacje 3D z postaciami z gry. Dziesięć lat później youtuber Tipsy Duck – wśród kilku parodii reklam wykorzystujących postacie z *Team Fortress 2* – opublikował film *Infomercial: The Pill*¹⁰¹. Rozpoczyna go scena, w której Medyk i Żołnierz z *TF2* w cywilu, siorbiąc kawę i taksując wzrokiem przechodzącą kobietę, rzucają *women!* i wybuchają śmiechem. Scena pokazuje przykład lekceważenia kobiet, choć cały film satyrycznie przedstawia obie płcie. Tyle że trzy lata później inny youtuber

¹⁰⁰ Gra FPS (ang. *first-person shooter*) – odmiana gier akcji, w których świat gry przedstawiony został z wykorzystaniem widoku z perspektywy pierwszej osoby, a głównym zadaniem gracza jest eliminowanie przeciwników przy pomocy broni palnej lub (rzadziej) miotanej, za: <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=69> (dostęp: 26.09.2023 r.) (przyp. red.).

¹⁰¹ Tipsy Duck, *Infomercial: The Pill*, YouTube, publikacja 9.10.2027 r., <https://youtu.be/KtsKtycqxN4> (dostęp: 29.09.2023 r.).

o pseudonimie alsoandanswer wrzucił do sieci skróconą wersję („Hmph. Women, Hahahahaha! 🍵”¹⁰²), prezentującą tylko scenę z owym pogardliwym *women!* i siorbaniem kawy. Ten fragment trafił na TikTok, stając się memem, którego składniki (*łymyn* i emoji z kawą: 🍵¹⁰³) okazały się świetnym znakiem porozumiewawczym dla internetowej manosfery. Ta używa go najczęściej w mizoginicznych kontekstach, których nabrało tym samym samo słowo, mimo że wciąż ma swoje podstawowe, zupełnie neutralne znaczenie.

Czy zatem *łymyn* w tym znaczeniu ma jakikolwiek związek z grą *Time Fortress 2* lub grami wideo w ogóle? Mimo że postaci z gry towarzyszyły temu wiralowemu pojęciu od momentu kreacji, nie są warunkiem *sine qua non* jego zaistnienia. Gra pojawiła się jako skojarzenie dlatego, że jest szeroko rozpoznawalnym tekstem kultury. Choć przy okazji szerzej rozpoznawalnym w męskim gronie – proporcje mężczyzn do kobiet grających w tego typu gry w Stanach Zjednoczonych (nie znam polskich badań) są jak 2:1¹⁰⁴. Oba te środowiska pozostają niejednorodne. Nie są subkulturami młodzieżowymi w stylu, w jakim przyjęliśmy opisywać takie zjawiska, jak choćby ruch hipisowski. Nie mają jednego wspólnego zestawu wartości ani kierunku ideologicznego – zarówno gry, jak i teksty raperów to mozaika poglądów politycznych i społecznych. Mogą być więc nośnikami różnych treści o sprzecznym wydźwięku.

Co więcej, jest jeszcze jedna wspólna cecha wpisana w jedną i drugą dziedzinę od ich prapoczątków (w podobnym czasie: hip-hop

¹⁰² Alsoandanswer, *Hmph. Women, Hahahahaha!* 🍵, YouTube, publikacja 15.05.2021 r., <https://youtu.be/e9mVfv3b-4E> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹⁰³ *Women* 🍵 / *Women Coffee Emoji* – opis w bazie serwisu Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/memes/women-🍵-women-coffee-emoji> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹⁰⁴ Demografia osób grających w gry typu FPS w Stanach Zjednoczonych – rozkład według płci, <https://www.statista.com/statistics/1129301/shooter-gamers-gender> (dostęp: 29.09.2023 r.).

narodził się w okolicach 1973 roku, pierwsza rynkowo dostępna gra wideo, *Computer Space*, to 1971 rok), mianowicie rywalizacja. Być może jest to fenomen szerszy. W monografii *Teenage. The Creation of Youth Culture* (Savage 2007) Jon Savage kreśli mit założycielski kultury młodzieżowej, która – chcąc nie chcąc – wyewoluowała z ruchów chuligańskich i gangów młodzieżowych. A te zasilane były przez zawieruchy wojenne z wplątanymi w nie (także chcąc nie chcąc) tysiącami młodych ludzi. Szeroko rozumiana współczesna kultura młodzieżowa, choćby i pacyfistyczna w poglądach, ma więc wciąż mnóstwo związków z wojną, walką lub przynajmniej z rywalizacją.

Wystarczy spojrzeć na hip-hop – w każdej ze swoich poddziedzin (tańcu, graffiti, sztuce didżejowania i rapu) stawiał na rywalizację programowo, proponując pozytywne zmagania młodzieży z getta, kuszonej przez gangi. Rap, jako współczesna, młoda kultura oparta na słowie, sprowadził tę rywalizację na pole języka. „Perfekcyjne opanowanie języka pomaga mi robić cię, jak chcę” – rapował Fokus w *Powierzchniach tnących*¹⁰⁵ (2000), jednym z klasycznych dla polskiego hip-hopu utworów Paktofoniki. Opisuje zmaganie, jakim jest codzienne, odpowiednio zręczne wykorzystywanie języka – także przeciwko innym. Elementem tej językowej rywalizacji był slang, występujący w danej części miasta, dzielnicy, czasem w grupie przyjaciół, względnie idiolekt konkretnego rapera.

Świetną ilustracją tego zjawiska jest fragment książki *Niechciani, nie lubiani. Warszawski rap lat 90*. Filipa Kalinowskiego, w którym autor przypomina tekst *Nie dla sławy i nie dla pieniędzy*¹⁰⁶. Włodiego, rapera znanego z Molesty. Wydany na składance „Smak B.E.A.T.

¹⁰⁵ Paktofonika, *Powierzchnie tnące*, YouTube, publikacja 28.6.2018 r., https://www.youtube.com/watch?v=aIUvetb4jII&ab_channel=Paktofonika-Topic (dostęp: 27.10.2023 r.).

¹⁰⁶ Włodek, *Nie dla sławy i nie dla pieniędzy*, YouTube, publikacja: 9.10.2014 r., https://www.youtube.com/watch?v=DJE4YW9bib8&ab_channel=magazyngeneracjatyv (dostęp: 27.10.2023 r.).

Records” (1997) utwór był w pionierskich latach polskiego hip-hopu językowym credo: „Masz problem? Nie chcesz słuchać moich słów?/ To szoruj i bądź zdrow, to nie dla ciebie, to dla chłopaków/ Bo z nimi podwórkowy slang wysyłamy/ Dla plebsów i szaraków trochę skomplikowany/ Dla nas prosty jak drut, kto nie czai, ten fiut” (Kalinowski 2023, s. 140).

Rap bywa źródłem neologizmów – jak przy wspomnianej już *patointeligencji* czy przypisywanym Moleście powitaniu *elo*. Najczęściej jednak jest po prostu wehikułem, jako gatunek mający oddawać w najbardziej realistyczny sposób ducha ulicy. W praktyce jest często nośnikiem słów kreślących wizję pewnej komitywy, przyjacielskich więzi. Stąd *ziomale* lub *ziomy* w języku hip-hopu lat dziewięćdziesiątych, stąd też pojawiające się dziś określenia *byczku* i *mordo*, trafiające wielokrotnie do bazy plebiscytu. Szczyty zainteresowania bywają tu dokładnie zsynchronizowane z dużymi przebojami polskiego rapu. Weźmy to ostatnie określenie. Pojawia się w znanym tekście Taco Hemingwaya: „Antysmogowa maska w moim *carry-on baggage*/ Wiesz co to znaczy, mordo: lecę do Warszawy”¹⁰⁷. Tekst ten pochodzi z płyty *Pocztówka z WWA, Lato '19*, opublikowanej stosownie do tytułu w lipcu 2019 roku. A w edycji Młodzieżowego Słowa Roku za 2019 rok słowo *mordo* osiągnęło swoje historyczne maksimum (909 wskazań), przy czym zgłaszane było dość regularnie w całej historii plebiscytu. Na podobnej zasadzie zainteresowanie słowem *alternatywka* (numer 1 w plebiscycie za 2019 rok) zbiegło się w czasie z premierą utworu *Koza Alternatywko Proszę Popatrz Na Mnie*¹⁰⁸: „Alternatywko, proszę, popatrz na mnie/ Dobrze wiem, że lajkujesz mój fanpage”. Także dla tego słowa polski rap okazał się skutecznym wehikułem.

¹⁰⁷ Taco Hemingway, *Antysmogowa maska w moim carry-on baggage*, YouTube, publikacja: 23.07.2019 r., https://www.youtube.com/watch?v=MkgcAXUiCS8&list=PLOgab_kIovBYro_B2cobdA7OOmRAou7Ul&index=2&ab_channel=TacoHemingway (dostęp: 27.10.2023 r.).

¹⁰⁸ Koza, *Alternatywko Proszę Popatrz Na Mnie*, YouTube, publikacja 18.09.2019 r., <https://www.youtube.com/watch?v=z1j8pHmdbl0&t=1s> (dostęp: 27.10.2023 r.).

To oczywiście specyfika rapu w całej jego globalnej okazałości, nie tylko polskiego. Uniwersalny skrót *YOLO*, zgłaszany z dużą regularnością przez uczestników plebiscytu od 2016 (382 wskazania) aż do 2022 roku (103 wskazania) i oznaczający ‘raz się żyje’ (ang. *you only live once*), spopularyzowany został przez Drake’a w jego utworze *The Motto* (2011): „You only live once, that’s the motto, YOLO”. W wolnym tłumaczeniu: „Żyje się tylko raz, to twoje motto, YOLO!”. A jego sławę – nie do końca dobrą – przypieczętował śmiertelny wypadek samochodowy młodziutkiego rapera Ervina McKinnessa, który tuż przed śmiercią, jadąc z wysoką prędkością, wysłał na Twittera cytat z utworu Drake’a: „Driving tweeting sipping the cup fuck YOLO...”, czyli „Jadę, twituję, popijam z kubeczka, kurwaa, YOLO...”¹⁰⁹. Hasło „raz się żyje” z wielokrotnością zatem nie tylko linijka tekstu jednego rapera, ale też tragiczna śmierć innego.

Możemy spojrzeć na to jeszcze szerzej – nie tylko rap działa w ten sposób. Istotne są ciągle różne teksty piosenek, np. utwór *Formation*¹¹⁰ Beyoncé z wydanej w 2016 roku płyty *Lemonade*, w którym pojawia się słowo *slay* (‘wymiać, rozwalić’ – zwykle wyglądem) z czołówki plebiscytu MSR za 2022 rok: „I slay, I slay, I slay all day”. Można zakładać, że ten tekst odpowiada za popularność terminu w plebiscycie za 2017 rok (24 wskazania), ale prawdziwą furorę zrobił on pięć lat później (50 817 wskazań), stając się składnikiem memów i słowem-kluczem dla społeczności LGBT+. Memy powstają na bazie kreskówkowego kadru z gry mobilnej *RuPaul’s Drag Race Superstar* (znów gry!) przedstawiającego amerykańskiego aktora, modela i drag queen RuPaula z komentarzem „hit the slay button”¹¹¹ (czyli „wciśnij przycisk slay”).

¹⁰⁹ <https://twitter.com/ink2flashyy/status/245198708852006912?s=20> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹¹⁰ Beyoncé, *Formation*, YouTube, publikacja: 9.12.2016 r., https://www.youtube.com/watch?v=WDZJPJV__bQ&ab_channel=Beyonc%C3%A9 (dostęp: 27.10.2023 r.).

¹¹¹ *Hit the slay button* – opis w bazie serwisu Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/photos/2523477-hit-the-slay-button> (dostęp: 26.09.2023 r.).

Mamy tu swoisty przykład taśmy produkcyjnej nowych słów: znany od wieków (*to slay* to stary czasownik angielski pamiętający czasy średniowiecza – pojawiał się już w opowieściach o św. Jerzym, który zabił smoka) wyraz zyskuje nowe życie dzięki tekstom piosenek, później pojawia się gra, a na koniec jej oddziaływanie wzmacniają setki albo tysiące memów. Można zauważyć, że w Polsce końcowym przystankiem tej taśmy bywa sam plebiscyt na Młodzieżowe Słowo Roku, a różni miłośnicy gier czy rapu próbują w niepisanym wyścigu – który też wpisuje się w tę wzmiankowaną słabość do rywalizacji – umieścić na szczycie rankingu swoje ulubione słowo. Albo termin, który dobrze „sprzeda” ich dziedzinę lub nawet własną twórczość. Tak było z nazwą formacji hiphopowej, swoistej supergrupy Chillwagon (z udziałem m.in. Borixona i Żabsona). Powstała w 2018 roku i nie zdążyła jeszcze wydać debiutanckiej płyty (ta ukazała się w grudniu 2019 roku), a już posypały się liczne (łącznie ponad 34 tysiące wzmianek!) zgłoszenia jej nazwy jako młodzieżowego słowa roku. Biorąc pod uwagę fakt, że ogłoszenie wyników plebiscytu ma miejsce w grudniu, był to niewątpliwie świetny pomysł na promocję płyty. Tu jednak – by posłużyć się zaproponowanym wcześniej podziałem – samo źródło neologizmu próbowało wymyślić dla siebie wehikuł. Ta walka w przypisywanie rangi nowego słowa nazwie własnej była więc w kontekście zasad corocznej zabawy po prostu nieregulaminowa.

Mem wychodzi na ulicę, czyli świat wirtualny i realny

Tu docieramy do ważnego w kontekście dystrybucji nowych słów mechanizmu. Niezależnie od tego, która z dziedzin jest źródłem neologizmu, a która jest jego pierwotnym wehikułem, o jego dalszej karierze decyduje podatność na wirusowe rozchodzenie się w sieci. Jest to memiczność – w pierwotnym znaczeniu, jakie nadał pojęciu

mem Richard Dawkins w książce *Samolubny gen* (Dawkins 1996): analogicznego do genu replikatora, który jednak funkcjonuje w obrębie ewolucji kulturowej, a nie biologicznej. Teza Dawkinsa (książkę opublikował oryginalnie w 1976 roku) była błyskotliwą obserwacją dotyczącą już istniejących zjawisk – cytaty z głośnych książek czy fragmenty dialogów filmowych już dawno funkcjonowały w naszej wyobraźni jako swoiste „gotowce” pozwalające komentować otaczającą nas rzeczywistość. Nie trzeba było tego dłużej tłumaczyć nawet polskiej publiczności. W tym samym roku wszedł do kin *Brunet wieczorową porą*, jedna z kilku komedii Stanisława Barei w dużej mierze zbudowanych na takich memicznych – jak się później okazało – dialogach („Przepraszam, ale mam ważny międzynarodowy telefon” albo „W twarz!?! W twarz!?!”). Współczesny internet przyniósł jednak nieotowaną dotąd łatwość łączenia cytatów lub komentarzy z treściami audiowizualnymi – zdjęciami, stopklatkami, krótkimi komiksami lub formami wideo. I posługiwanie się nimi w rozmowach (przypomnijmy: mowa palcowa). Media społecznościowe sprawiły, że mem stał się rodzajem hybrydowej formy komunikowania, mocno wpływającej na język (Chaciński 2020, s. 219). Jako forma odwołująca się w sposób naturalny do zasobu skojarzeń kulturowych, często wykorzystuje fragmenty utworów artystycznych, przenosząc je daleko poza naturalny kontekst. Na przykład kadr z filmu *Charlie i fabryka czekolady* (1971), na którym grający rolę Willy’ego Wonki Gene Wilder przybrał wyraz twarzy wyrażający pewną pobłażliwość i lekkie poczucie wyższości, stał się nośnikiem memów o ironicznym, pouczającym zabarwieniu (co zyskało nawet swoją zwyczajową nazwę: *Condescending Wonka*¹¹², ang. „protekcjonalny Willy Wonka”). A dwa kadry z wideoklipu Drake’a *Hotline Bling*, na których opiera się przed czymś, a potem coś popiera, ułożyły się w memiczny schemat zwany zwyczajowo

¹¹² *Condescending Wonka* – opis w bazie serwisu Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/memes/condescending-wonka-creepy-wonka> (dostęp: 26.09.2023 r.).

*Drakeposting*¹¹³ i wykorzystywany do opowiadania o naszych skrajnych uczuciach, gdy jedną rzecz odrzucamy, a drugą aprobujemy.

Przykładów działania tego zjawiska wśród słów z bazy plebiscytu na Młodzieżowe Słowo Roku nie trzeba długo szukać. Już *dzban*, zwycięzca z 2018 roku, był tematem memów, zanim rozpoczęło głosowanie. *Śpiulkolot*, szeroko komentowany („nikt tak nie mówi” – krytykowali niektórzy) zwycięzca z 2021 roku, stał się memem już po wygranej w plebiscycie. Najprościej uchwycić zależność w odniesieniu do słowa *jesieniara*, definiowanego jako ‘miłośniczka jesieni’, ale też – w bardziej rozbudowanym stylu – jako ‘osoba, która kocha jesień, wieczory spędza pod kocem, pijąc herbatę/kakao i czytając książki. Ma zapas zapachowych świeczek i swetrów’¹¹⁴. Otóż w 2019 roku słowo to wypromowała cała seria memów o jesieniarach i jesieniarzach. A nie byłoby tak popularne, gdyby nie jeden konkretny, nieco pokraczny komiksowy „pasek” z profilu facebookowego Zbliżeniowy¹¹⁵, opowiadający o matce, która obserwuje z przerażeniem nagłą przemianę swojego syna, ubranego w za duży sweter i czapkę, mówiącego: „Czuję, że mógłbym spędzić cały dzień pod kocem z pachnącą książką i kubkiem gorącej czekolady”. Definicja słowa była nierzadko wręcz przepisywana przez zgłaszających z internetowych memów.

Tu znów trudno – podobnie jak w wypadku innych dziedzin kultury – odróżnić źródło od wehikułu. W wypadku *jesieniary* można zaryzykować twierdzenie, że memy były punktem startowym. Widać to w dynamice wchodzenia tego pojęcia do plebiscytu – pojawiło się ono nagle, w 2019 roku, i od razu z wielotysięczną liczbą wskazań.

¹¹³ *Drakeposting* – opis w bazie serwisu Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/memes/drakeposting> (dostęp: 26.09.2023 r.).

¹¹⁴ *Jesieniara* – definicja słowa na stronie PWN, <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/jesieniara;6831640.html> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹¹⁵ <https://www.facebook.com/Zblizeniowy/photos/a.733263810058620/2811576968893950> (dostęp: 29.09.2023 r.).

Ale już w wypadku głośnego ostatnio *bambika* sytuacja jest bardziej skomplikowana. Młodzieżowe Słowo Roku odnotowuje ten wyraz od pięciu lat – liczba wskazań najpierw stopniowo rosła, teraz maleje. Być może znów wzrośnie we wskazaniach za rok bieżący, bo pojawiło się jako kluczowe słowo w sporze polityków koalicji rządowej i opozycji. Tyle że w swoim filmiku w mediach społecznościowych polski polityk użył nie samego słowa *bambik* (w grze *Fortnite* to figura słabeusza, niedoświadczonego gracza skazanego na przegraną – polski odpowiednik angielskiego określenia *bambi*, na modłę łatwej ofiary z klasycznej disneyowskiej animacji), tylko konkretnej frazy: *Ale z ciebie bambik*. A ta jest refrenem piosenki z TikToka, schematem powielanym w przeróżnych sytuacjach przez szerokie grono celebrytów i sportowców. To mem wykorzystujący rozpoznawalną figurę z gry. „Ha, ha, ha, ale z ciebie bambik/ Czemu?! Nie masz fałdalców/ Nie wyzywajcie mnie, że jestem bambikiem, po prostu nie mam fałdalców”¹¹⁶ (V-dolce to waluta w grze *Fortnite*). Dużo w tym warstw znaczeniowych. Żonglowanie nimi może być niebezpieczne, a ten końcowy mem z TikToka nie tyle wyśmiewa, co wzbudza litość dla wyśmiewanej osoby (która jest biedna – nie ma pieniędzy, żeby sobie kupić jakieś wyszukane przedmioty w grze i nie wyglądać na żółtodzioba). Jedno, co jest pewne i wynika z rozważań na temat gier i utworów rapowych w poprzednim rozdziale, to fakt, że gry, seriale czy piosenki są często źródłem skojarzeń dla memów, a dopiero te ostatnie odpowiednio zwielokrotniają przekaz. Mniej w nich głębszych znaczeń, za to dużo wirusowego potencjału.

„Jeśli mem uznamy za atom kultury internetu, to skoro kultura internetu staje się częścią zwykłej kultury popularnej, memy rozprzestrzeniają się razem z nią” – uważa Gretchen McCulloch (McCulloch 2019, s. 258). I podaje przykład znajomej językoznawczynie Eriny

¹¹⁶ Np. <https://www.tiktok.com/@krzysztof.stryjewski/video/7210709692107050245> (dostęp: 26.09.2023 r.).

McKean, która przytoczyła dialog ze swoim nastoletnim synem. „Fidget spinner to coś jak mem w wersji fizycznej” (tamże, s. 259) – powiedział syn, uznając, że lepszym określeniem dla zjawiska, które się rozchodzi lawinowo, jest mem, a nie np. moda czy trend. Posługuję się anglojęzyczną nazwą tego gadżetu – trójkątnej zabawki, którą można wprawiać w ruch obrotowy – szalenie popularnego przed kilku laty, bo dynamika popularności i krótkotrwałość tej mody nie pozwoliły nawet wprowadzić powszechnie zrozumiałego polskiego odpowiednika tej nazwy. Owszem, pojawił się – „wiercikrętek” – ale stał się natychmiast tematem... memów¹¹⁷. Być może więc syn Eriny McKean miał rację: każde zjawisko i każdy obiekt, choćby fizyczny, w dzisiejszym świecie należą zarazem do kultury internetowej.

Memy wychodzą do realnego świata. I to nie tylko w sposób kontrolowany, jak ekranizacja pasty o wędkarzu¹¹⁸, czyli memicznego tekstu (pasta lub cypypasta to właśnie składający się z tekstu mem) autorstwa Malcolma xD, który zaczyna się od słów: „Mój stary to fanatyk wędkarstwa” – a 32-minutowy film *Fanatyk* na bazie tej pasty rzeczywiście powstał, przed sześcioma laty nakręcił go Michał Tylka. Można więc stworzyć mem na bazie filmu, można też sobie wyobrazić działanie odwrotne. To jeszcze jeden powód, by amatorską i anonimową zazwyczaj twórczość „memiarzy”, jak ich się nazywa, uwzględnić w tym rozdziale.

To wyjście do realnego świata memów obserwowaliśmy w ostatnich latach podczas ulicznych manifestacji. Wystarczy wspomnieć Strajk Kobiet z października 2020 roku z zaskakującymi, pełnymi charakterystycznej dla internetu ironii hasłami: „Na Halloween prze-

¹¹⁷ Mem z „wiercikrętkiem” w serwisie Kwejk, <https://kwejk.pl/obrazek/2988767/po-polsku-tez-ladnie-brzmi.html> (dostęp: 29.09.2023 r.). Przy okazji jest to przykład użycia szablonu mema *Drakeposting* (przyp. red.).

¹¹⁸ Malcolm XD, *Mój stary to fanatyk wędkarstwa*, <https://malcolmxd.pl/pasty/moj-stary-to-fanatyk-wedkarstwa/> (dostęp: 26.09.2023 r.).

biorę się za Polskę” albo „Nasz rząd jest opóźniony bardziej niż premiera Cyberpunka” (nawiązującym do losów gry wideo *Cyberpunk 2077*). Charakterystyczne dla tego protestu były już nie transparenty, tylko całe kompozycje graficzne niesione na kartonach. Były wśród nich znane internetowe memy – w Szczecinie uchwycono na zdjęciu karton z hasłem „Zapraszam wypierdalać”¹¹⁹ wklejonym w kadr z kreskówki *Tom i Jerry*.

Tę estetykę protestów amerykańscy badacze odnotowali jako nowość przy okazji Młodzieżowego Strajku Klimatycznego. Manifestacje klimatyczne w różnych krajach wciągnęły najmłodsze pokolenie, wychowane już w kulturze społecznościowego internetu. Zaostrzył się język – przynajmniej w odbiorze starszych, bo językoznawcy zwracają uwagę, że zwykłych wulgaryzmów – wszechobecnych w sferze internetowej – młodzi ludzie nie odbierają tak mocno jak słów godzących w rasę, tożsamość seksualną czy godność. „To są prawdziwe wulgaryzmy. Szokują, obrażają i krzywdzą” – zauważa Benjamin K. Bergen w monografii językowych brutalizmów *What the F: What Swearing Reveals About Our Language, Our Brains, and Ourselves* (Bergen 2016, s. 13). W sprawie języka Młodzieżowego Strajku Klimatycznego – też pełnego ostro sformułowań (amerykańskie przykłady haseł to: „Drzewa mówią: odp***dol się!” czy „Mniej dupków, więcej drzew”) – Bergen również zabrał głos, twierdząc, że brzmi dużo łagodniej dla odbiorców poniżej 18. roku życia¹²⁰. I tu zresztą memy były stałym źródłem pomysłów. W Polsce na strajkach klimatycznych pojawił się mem „Co za miejsce, nie do życia” z Numérnabisem (w tej roli Jamel Debbouze), egipskim architektem z filmu *Asterix i Obelix: Misja Kleopatra* (2002), który, brnąc przez śniegi, narzeka: „Co za miejsce, nie do życia”¹²¹.

¹¹⁹ <https://pl.pinterest.com/pin/540502392776429637> (dostęp: 26.09.2023 r.).

¹²⁰ K. Yoder, *The trees say F you: Why teens are cursing about climate change*, Grist, 22.03.2019 r., <https://grist.org/article/the-trees-say-f-you-why-teens-are-cursing-about-climate-change> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹²¹ <https://paczaizm.pl/co-za-miejsce-nie-do-zycia> (dostęp: 29.09.2023 r.).

Można się spodziewać, że do tego typu wychodzenia na ulice fenomenów internetowych (już obecnych w przestrzeni publicznej na wszelkiego rodzaju gadżetach i koszulkach) będzie dochodzić coraz częściej, a skutki mogą być zaskakujące, bo skalę zjawisk z sieci zobaczymy w realnym świecie. Jak w Polsce przy próbie otwarcia opisywanej wyżej wystawy Klocucha, na którą zgłosiło się 20 tysięcy chętnych, co wywołało przerażenie organizatorów¹²². Albo jak w Nowym Jorku w sierpniu 2023 roku, kiedy znany influencer Kai Cenat, odpowiedzialny za popularność neologizmu *rizz* ('powab, atrakcyjność', od ang. *charisma*), zaprosił swoich fanów na spotkanie na nowojorskim Union Square. Przyszły tysiące młodych ludzi, a przy okazji spontanicznego „spotkania” (bo trudno je uznać za manifestację) doszło do aktów wandalizmu, obrzucania puszkami policji, były wulgarne okrzyki i inne ekscesy. Na koniec policja aresztowała Cenata wraz z co najmniej 65 innymi osobami pod zarzutem wszczynania burd¹²³.

Memy językowe to, jak widać, także swoista gra społeczna o nie-spotykanej dynamice. A jeśli spojrzeć na cały plebiscyt Młodzieżowe Słowo Roku w kategoriach pewnej etykiety – to można zauważyć, że sam stał się memem. Świadczą o tym akcje związane z próbami umieszczenia „swojego” słowa na szczycie i zwycięstwa w tym dorocznym konkursie, a także próby wykorzystania poszczególnych zwycięstw w celach marketingowych (np. enigmatycznego *spiulkolotu*, który w ramach akcji real-time marketingu został użyty przez

¹²² N. Frątczak, *20 tys. osób chce obejrzeć wystawę Klocucha. Nam się udało. Co zobaczyliśmy?*, „Gazeta Wyborcza”, 7.10.2018 r., <https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/7,54420,24011634,bylismy-na-wystawie-moje-jest-wygranko-inspirowanej-dzialalnoscia.html> (dostęp: 29.09.2023 r.).

¹²³ J.E. Bromwich, *Union Square Melee Shows an Influencer's Power Unleashed in Real Life*, „New York Times”, 9.08.2023 r., <https://www.nytimes.com/2023/08/09/nyregion/kai-cenat-union-square.html> (dostęp: 29.09.2023 r.).

kilka marek w reklamach online¹²⁴). Wygląda na to, że język ma swój odpowiednik zasady nieoznaczoności Heisenberga: nie można dokładnie zbadać zjawiska, jednocześnie nie dokonując ingerencji w nie. Młodzieżowe Słowo Roku zatem też stało się punktem odniesienia na kulturalnej mapie Polski i niczym memy internautów albo teksty raperów bierze udział w procesie upowszechniania neologizmów. Czy to świadectwo *ogarniania*, *bazy* i *rigczu*, czy jednak *krindź* – to już sfera opinii, a nie faktów.

Podsumowanie

W światach różnych dziedzin kultury połączonych nieustanną dyskusją toczącą się w mediach społecznościowych próżno szukać czystości, jednolitości czy porządku. Tropy z poszczególnych nisz kulturowych mieszają się dziś swobodnie, towarzyszy im „bałaganiarska”, ale spontaniczna forma pisana potocznego języka mówionego. Do zrozumienia nowych słów i wyrażen powstających w ten sposób nie wystarczy znajomość kontekstu z oryginalnych dziedzin kultury. Poszczególne terminy zmieniają znaczenie w zależności od nowych kontekstów, w których się pojawiają – często jako składnik memów. Przykłady z kręgu muzyki czy gier wideo – dziedzin, których memosfera odnosi się bardzo często – są więc wykorzystywane i przetwarzane, a nowe znaczenia mogą się dalece różnić od zamierzonych. Co ważne, słowa na nowo zdefiniowane wracają często do swoich macierzystych światów, a konstrukcje znane z memów przenoszą się do świata realnego podczas zgromadzeń. Zależność między światem online a „realem” wydaje się warta obserwowania jako ta, gdzie będzie się dokonywać

¹²⁴ JD, *IKEA robi real-time marketing na Młodzieżowym Słowie Roku*, Wirtualnemedialna.pl, 7.12.2021 r., <https://www.wirtualnemedialna.pl/arttykul/ikea-real-time-marketing-na-mlodziejowym-slowie-roku> (dostęp: 29.09.2023 r.).

wtórnej adaptacji pomysłów internetowych. Z kolei pełne memów media społecznościowe tworzą rzeczywistość, w której sama popularyzacja nowego słowa jest wartością, a język, będący ważnym składnikiem treści reprodukowanych w sposób wirusowy, staje się – niczym świat rapu, ale też marketingu czy nawet propagandy – polem nie tylko zabawy w słowa, ale i walki na słowa.

Bibliografia

- Abrams J. (2022). *The Come Up. An Oral History of the Rise of Hip-Hop*. Crown/Random House. New York.
- Anusiewicz J., Skawiński J. (1996). *Słownik polszczyzny potocznej*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Bartmiński J. (2001). *Styl potoczny*. W: J. Bartmiński (red.). *Współczesny język polski*. Wydawnictwo UMCS. Lublin, s. 115–134.
- Bergen B.K. (2016). *What the F: What Swearing Reveals About Our Language, Our Brains, and Ourselves*. Basic Books. New York (polskie wydanie: Bergen B.K. (2020). *What the F. Co przeklinanie mówi o naszym języku, umyśle i nas samych*. Copernicus Center Press. Kraków).
- Berger J. (2013). *Contagious: Why Things Catch On*. Simon and Schuster. New York.
- Burszta W. (1986). *Język a kultura w myśli etnologicznej*. Polskie Towarzystwo Ludoznawcze. Wrocław.
- Chaciński B. (2007). *Totalny słownik najmłodszej polszczyzny*. Znak. Kraków.
- Chaciński B. (2010). *Wyż nisz*. Znak. Kraków.
- Chaciński B. (2014). *Plus-minus język*. „Polityka. Niezbędnik Inteligenta: O języku w mowie i piśmie (wydanie specjalne)” [online:] 7 lutego 2014, <https://www.polityka.pl/niezbednik/1531515,1,plus-minus-jezyk.read> [dostęp: 07.08.2023 r.].
- Chaciński B. (2015). *Gdy zwykły epitet staje się bluzgiem*. „Polityka” 2/2015, s. 84–86.
- Chaciński B. (2020). *Memy jako kanon kulturowy i ich wpływ na język*. W: A. Hącia, K. Kłosińska, P. Zbróg (red.). *Polszczyzna w dobie cyfryzacji*. Polska Akademia Nauk. Warszawa, s. 217–230.
- Copeland M.V. (2013). *Texting Isn't Writing, It's Fingered Speech*. „Wired” [online:] 3 marca 2013, <https://www.wired.com/2013/03/texting-isnt-writing-its-fingered-speech> [dostęp: 10.11.2023 r.].
- Czarnecka K. (2000). *Uczniowska odmiana współczesnej polszczyzny w świadomości jej użytkowników*. Wydawnictwo WiS. Poznań.
- Czarnecka K., Zgólkowa H. (1991). *Słownik gwary uczniowskiej*. Kantor Wydawniczy SAWW. Poznań.
- Dawkins R. (1996). *Samolubny gen*. Tłum. M. Skoneczny. Prószyński i S-ka. Warszawa.

- Drabik B. (2010). *Językowe rytuały tworzenia więzi interpersonalnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Kraków.
- Dubisz S. (red.) (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Dyszak A. (2019). *Z badań nad zjawiskami słowotwórczymi i adaptacyjnymi w „najmłodszej polszczyźnie”*. „Język Polski” 3, s. 18–31.
- Eno B. (1996). *A Year with Swollen Appendices*. Faber and Faber. London.
- Flynn P. (2021). *Superfani. Proste sposoby jak się wyróżnić, wyhodować swoje plemię i odnieść sukces w biznesie*. Tłum. A. Rosiak. Grupa Wydawnicza Relacja. Warszawa.
- Forma P. (2014). *Przesunięcie socjalizacyjne dzieci i młodzieży we współczesnej rodzinie polskiej*. „Wychowanie w Rodzinie” X, s. 257–268.
- Grabias S. (1981). *O ekspresywności języka. Ekspresja a słowotwórstwo*. Wydawnictwo Lubelskie. Lublin.
- Grabias S. (1997). *Język w zachowaniach społecznych*. Wydawnictwo UMCS. Lublin.
- Grzegorzczkova R. (1978). *Struktura semantyczna wyrażen ekspresywnych*. W: M. Szymczak (red.). *Z zagadnień słownictwa współczesnego języka polskiego*. Ossolineum. Wrocław, s. 74–86.
- Grzegorzczkova R. (1990). *Wprowadzenie do semantyki językoznawczej*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Grzegorzczkova R., Puzynina J. (1979). *Słowotwórstwo współczesnego języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Jadacka H. (2001). *System słowotwórczy polszczyzny (1945–2000)*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Jawłowska A. (1975). *Drogi kontrkultury*. Państwowy Instytut Wydawniczy. Warszawa.
- Kalinowski F. (2023). *Niechciani, nielubiani. Warszawski rap lat 90*. Czarne. Wołowiec.
- Kamińska M. (2012). *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*. Galeria Miejska Arsenał. Poznań.
- Kaproń-Charzyńska I. (2017). *Słowa do oglądania w komentarzach internetowych*. W: E. Kołodziejek, R. Sidorowicz (red.). *Internet jako przedmiot badań językoznawczych*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Szczecin, s. 27–42.
- Klimko M. (2022). *Szatański styl życia – rozmowa z Winim*. „Polityka” 51/2022, s. 91–93.
- Kokociński M. (2011). *Rola grupy rówieśniczej w procesie socjalizacji młodzieży*. Wydawnictwo Wyższej Szkoły Komunikacji i Zarządzania. Poznań.

- Kołodziejek E. (2007). *Swoi i obcy w społecznej przestrzeni subkultur*. „Etnolingwistyka. Problemy Języka i Kultury” 9, s. 133–141.
- Kołodziejek E. (2015). *Człowiek i świat w języku subkultur*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Szczecin.
- Kowalikowa J. (1991). *Sygnaty i nośniki humoru w języku mówionym uczniów krakowskich*. W: J. Porayski-Pomsta (red.). *Zagadnienia komunikacji językowej dzieci i młodzieży*. Dom Wydawniczy Elipsa. Warszawa, s. 93–100.
- Kowalikowa J. (2008). *O wulgaryzmach w świadomości językowej młodzieży*, „Poradnik Językowy” 2, s. 3–15.
- Kwiecień M., Łaziński M. (red.) (2019). *Słowa roku, słowa miesiąca, słowa dnia*. Dom Wydawniczy Elipsa. Warszawa.
- Lewiński H.P. (1994). *Elementy etosu rycerskiego w języku młodzieży*. W: J. Anusiewicz, B. Siciński (red.). *Język a Kultura*. T. 10. *Języki subkultur*. Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej. Wrocław, s. 91–107.
- Łaziński M. (2018). *Nowe zjawiska w języku młodzieży. Gramatyka slangu*. W: B. Pędzich, M. Wanot-Miśtura, D. Zdunkiewicz-Jedynak (red.). *Tyle się we mnie słów zebrało. Szkice o języku i tekstach*. Dom Wydawniczy Elipsa. Warszawa, s. 339–356.
- McCulloch G. (2019). *Because Internet. Understanding the New Rules of Language*. Riverhead Books. New York.
- McWhorter J. (2016). *Words on the Move: Why English Won't – and Can't – Sit Still (Like, Literally)*. Henry Holt and Co. New York.
- Melosik Z. (2002). *Pedagogika życia codziennego. Teoria i praktyka*. W: E. Bielska, A. Radzewicz-Winnicki (red.). *Edukacja a życie codzienne*. T. 1. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego. Katowice, s. 15–30.
- Mycawka M. (2021). *Nazwy zjawisk niepożądanych z sufiksem -oza*. W: E. Horyń, E. Młynarczyk, P. Żmigrodzki (red.). *Język polski – między tradycją a współczesnością. Księga jubileuszowa z okazji stulecia Towarzystwa Miłośników Języka Polskiego*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Kraków, s. 105–122.
- Pęczak M. (1992). *Mały słownik subkultur młodzieżowych*. Wydawnictwo Naukowe Semper. Warszawa.
- Philips A.A. (1950). *The Cultural Cringe*. „Meanjin Quarterly” 4 [online:] <https://meanjin.com.au/essays/the-cultural-tinge-by-a-a-phillips> [dostęp: 10.11.2023 r.].
- Paszkievicz W., Wodecka K. (2010). *Kilka słów o języku współczesnej młodzieży* [online:] <http://www.antidotum.wodzislav.pl/Nr13/temat%20nr13.htm> [dostęp: 28.08.2010 r.].

- Press Association. *Brian Eno Calls for Rethink About Meaning and Value of Culture*. „The Guardian” [online:] 27 września 2015, <https://www.theguardian.com/culture/2015/sep/27/brian-eno-calls-for-rethink-about-meaning-and-value-of-culture> [dostęp: 10.11.2023 r.].
- Ranoszek-Bieńkowska I. (2020). *Humor krańców Internetu w perspektywie lingwistyczno-kulturowej* (niepublikowana rozprawa doktorska). Uniwersytet Szczeciński. Szczecin.
- Sapir E. (1978). *Kultura, język, osobowość*. Państwowy Instytut Wydawniczy. Warszawa.
- Savage J. (2007). *Teenage. The Creation of Youth Culture*. Viking Penguin Books. New York.
- Strutyński J. (2009). *Gramatyka polska*. Wydawnictwo Tomasz Strutyński. Kraków.
- Suchecka J. (2023). *Pokolenie zmiany. Młodzi o sobie i świecie, który nadejdzie*. Wydawnictwo W.A.B. Warszawa.
- Świątkowska B. (2018). *Moje jest wygranko. Rozmowa o wystawie Klocucha*. „Notes Na 6 Tygodni” [online:] 4 października 2018, <https://nn6t.pl/2018/10/04/moje-jest-wygranko-rozmowa-z-lukaszem-rad-x-radziszewskim-szymonem-kaniewskim-i-piotrem-polichem/> [dostęp: 07.08.2023 r.].
- Szczerbowski T. (2017). *Punktoza jako słowo ostatnich lat*. „Poradnik Językowy” 7, s. 80–87.
- Warchała J. (2018). *Rozwój i ekspansja potocznej odmiany polszczyzny w XX i XXI wieku*. „Język Polski” 8, s. 52–65.
- Waszakowa K. (2012). *O derywatach analogicznych i słowotwórstwie analogicznym*. W: H. Burkhardt, R. Hammel, M. Łaziński (red.). *Sprache im Kulturkontext*. Peter Lang Verlag. Berlin, s. 161–171 [online:] <https://docplayer.pl/58025096-O-derywatach-analogicznych-i-slowotworstwie-analogicznym.html> [dostęp: 15.08.2023 r.].
- Wierzbicka A. (1986). *Lingwistyczna analiza aktów mowy jako potencjalny klucz do kultury*. W: A. Brodzka, M. Hopfinger, J. Lalewicz (red.). *Problemy wiedzy o kulturze*. Ossolineum. Wrocław, s. 103–114.
- Wileczek A. (2013). *Medialność młodomowy*. „Zeszyty Prasoznawcze” 2, s. 308–320.
- Wileczek A. (2014). *Gry (nie)dosłownością w socjolekcie młodzieżowym*. „Socjolingwistyka” 28, s. 153–164.
- Wileczek A. (2018). *Kod młodości. Młodomowa w kontekstach społeczno-kulturowych*. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa.
- Wileczek A. (2021). *Współczesna młodomowa. Lingwistyczno-kulturowe konceptualizacje zjawiska*. „Annales UMCS Sectio N Educatio Nova” 6(1), s. 185–206.

- Wileczek A. (2022a). *Życie na essie* (Komentarz w plebiscycie Młodzieżowe Słowo Roku 2022) [online:] <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/Zycie-na-essie-komentarz-Anny-Wileczek-7-12-2022;9285782.html> [dostęp: 07.08.2023 r.].
- Wileczek A. (2022b). *Aksjologiczne aspekty humoru w socjolekcie i komunikacji młodzieży*. „Roczniki Humanistyczne” 70(6), s. 179–201.
- Wileczek A. (2023). *Julki, alternatywyki, zodiakary. Stereotypy kobiet w młodomowie*. „Studia Kobiecte” 1(14), s. 241–255.
- Zabrocki L. (1963). *Wspólnoty komunikatywne w genezie rozwoju języka niemieckiego*. Cz. 1. *Prehistoria języka niemieckiego*. Ossolineum. Wrocław.
- Zgółkowa H. (1994). *Grypsera w szkole. Przenikanie słownictwa środowisk przestępczych do żargonu uczniowskiego*. W: H. Zgółkowa (red.). *Słowa służebne. Prace ofiarowane Profesor Monice Gruchmanowej na 70-lecie Jej Urodzin*. Wydawnictwo Naukowe UAM. Poznań, s. 41–47.
- Zgółkowa H. (red.) (2004). *Nowy słownik gwary uczniowskiej*. Wydawnictwo Europa. Wrocław.
- Żygulski K. (1985). *Wspólnota śmiechu. Studium socjologiczne komizmu*. Państwowy Instytut Wydawniczy. Warszawa.

Summary

The book „Młode słowa. Obraz świata, kreacje, konteksty” (“Young Words. Image of the World, Creations, Contexts”) is devoted to the reconstruction and analysis of the image of the language of the young generation of Poles. The material comes from the database collected as part of the plebiscite Youth Word of the Year 2016–2022. The organiser of the cyclical competition is Wydawnictwo Naukowe PWN. The event is held under the patronage of the University of Warsaw. The authors of the publication – Bartek Chaciński, Ewa Kołodziejek, Marek Łaziński, Anna Wileczek – are also jurors in this plebiscite. In turn, the co-organiser of the plebiscite – Katarzyna Janus-Kwiatkowska – performed the statistical analyses for the purposes of this book.

The individual parts of the publication refer to important areas of young people’s lives which are inscribed in the plebiscite vocabulary. An analysis of interesting vocabulary and grammar phenomena as well as the image of the world of youth is contained in the first part: *Young Words, Image of the World of Youth and Grammar* by Marek Łaziński. The statistics of the submissions – more than 263,000 words over the seven years of the plebiscite – are presented here, as well as the characteristic vocabulary areas and development trends. For this purpose, a corpus of submissions and definitions proposed by users was built – a total of more than 1.5 million text words. The analyses show that the most numerous semantic group is made up of general positive evaluations, e.g., *essa*, *XD*, *sztos*; numerous are words for maintaining communication, among them greetings, e.g. *eluwina*. General and evaluative personal names are also frequent. Even though, in general, negative evaluations outnumber positive ones in the

slang vocabulary, the plebiscite is equally keen to collect individual items with positive overtones. Among the personal nouns submitted, the most dominant are feminatives and feminine non-derivative names, which have been among the winning words of successive plebiscites, e.g., *alternatywka*, *jesieniara*. This fits in with contemporary trends in the development of general language. Among the non-personal names, attention is drawn to the semantic field relating to the concept of shame, e.g., *cringe*, *przypał*, *żenada*, which is associated with specific mechanisms of valuing and assessing behaviour adopted by young people.

The second part, entitled *Young Words and Language Creation* by Ewa Kołodziejek, provides an overview of the ways in which youth lexis is enriched. The vocabulary submitted to the competition is a manifestation of an emotional assessment of reality. The derivational base of slang lexis is colloquial Polish and English. The most productive word-forming particles are the suffixes *-ówa/-uwa* and *-ara*. The former creates expressive names for things, actions, and states, e.g., *jajówa*, *dziękuwa*, *plakówa*. The second creates expressive names for women – lovers of something: *kamieniara*, *rzepiara* or bearers of some features: *tipsiara*, *typiara*. Foreign suffixes are also attractive, e.g. *-ix*, e.g., *beczunix*, *wiadomiks*. Also characteristic of slang are abbreviations and truncations of words: *ziom*, *oro*, *najgo*. Young people's creativity also manifests itself in the creation of extended sequences of doublets and tautonyms, e.g., *żał*, *żał.pl.*, *żałówa/żałuwa*, *żałuwi-na*, *żałocha*. Young people, manifesting an evaluative and evaluative attitude to reality, make use of derivational mechanisms characteristic of the Polish language, as well as their own word-forming ideas. Their creativity – it seems – has no limits.

Bearing in mind that language is a social and cultural code, the third section includes references to communal, discursive and pragmatic contexts (*Young Words, Interactions and Relationships* by Anna Wileczek). The presence of numerous words and expressions

as consequences of the different types of relationships young people enter into is indicated here. These are both of a peer nature (e.g., *byczq*, *hotówa*, *NPC*, *pick me girl/boy*) and of a generational nature *bambik*, *boomer*, *kidosek*, *kaszojad*, *zoomer*. The rituals of contact that are so important for young people (e.g., *eluwa*, *siema*, *naura*) are interestingly marked in youth speech, but so are the retorts, connected with the treatment of slang as a repertoire for humorous ‘fights’ with words (e.g., *But who asked?/ Who?/ No one asked/ No one asked, but everyone needed; Go, touch the grass; I’m driving in and apart*). Adolescent lexis also marks emotionality and a specific type of humour, which are only fully understood within this aesthetic-social category (see *creepy*, *mrozi*, *uwuśnie*, *Ale Kongo!*).

The plebiscite material also allows for the analysis of yet another important aspect, emerging at the “interface” of youth language and contemporary globalised culture (especially Internet culture), without which it is impossible to understand the phenomenon of youth slang popularity. This is dealt with in the fourth part, entitled *Young Words and Culture* by Bartek Chaciński. This part refers to the areas of culture which have proved to be the most important fields for linguistic creation, documented in subsequent plebiscites. There is room here for an attempt at a quantitative description of the cultural tropes of the Youth Word of the Year and an analysis of individual fields, which are “sources” for some neologisms and “vehicles” for others. A correlation is observed here between fields such as for example, video games and Polish hip-hop music – both of which turn out to be key to linguistic creativity, albeit in different ways. The former is more as a source, the latter as a channel for the spread of neologisms and neosemantisms. A great deal of attention has been given to memes, which, in their online manifestation, have proved in recent years to be both a major centre for the creation and spread of new words. They are a medium – if they can be described as such at all, given the variety of formats and multimedia that are inherent in them – that is

attractive in terms of communication and desirable in terms of marketing. Their specific linguistic style has influenced the entire culture, and the meme-like expressions themselves have gone beyond the Internet and into the real world.

The book concludes with an index containing the vocabulary described in this study or constituting the source of individual examples.

Keywords:

Youth Word of the Year, young speak, youth slang, development trends, neologisms, linguistic image of the youth world, youth culture

Indeks „młodych” słów

- absztyfikant 25
afterek 54
akap 58
alternator 25, 47, 48, 66
alternatyw
alternatywek 25, 47
alternatywka 10, 17, 18, 20, 22, 25, 47,
48, 69, 79, 123, 139
anon 57, 58
antyszczep 57, 58
apka 80, 58
ardenciara 42
atencja 38
atencjusz 12, 23
atencjuszka 12, 23
ąkły/omkły 65
- bąbelek/bąbelek 26, 83
bait/ bejt/ b8 95
bajdurzenie 110
bajlando 76
bambik 18, 49, 54, 69, 83, 128
banger 78
bangla 78
banglać 18
bankrol 30
baseniara 42
baza 12
beczka 16, 63
beczny 95
beczunia/becz00nia 53, 63, 112
- beczunix 53, 63
beczyć 95
bedoesiara 22, 42, 79
bejówka 40
beka 16, 28, 32, 41, 53, 55, 59, 61, 63,
91, 95, 112
bekowe 63
bekowy 63, 95
bekson 63
beto 58
betoniara 42, 58
betoniarz 42, 58, 95
betonowy las 20
betonoza 20, 50, 51
bezbecja 59
bezbeczny 95
bezbek 59
białorycerz 80
biba 18, 32
bieda 18, 128
biedra 18
bindź 106
bindzować 106
blachara 42
blokery 22
błoniara 42
boi 24, 48
bóldupić 65
bombaśnię 65
boomer 10, 20, 21, 26, 33, 83, 90, 93
boro 58

- borowik 83
bosakara 42
brechta 37
brechtać się 37
brexitować 51
bro 58, 89
bruh 89
bry 58
bufoniara 42
być na essie 75
byczek/ byczeq/ byq 24, 66, 123
byczku/byczq 81
byku 24
byniu 54, 81
bystrzak 20
- carbonaura 64
cb 60
cebula 28, 66
chad 24, 79
chajzerować 51, 52
chamówa 40
chilerka 76
chillax 76
chillera 76
chillera i utopia 76
chilloucik 76
chillout 51, 76
chillout zone 76
chillować 76
chillować bombę 76
chilloza 51
chillwagon 18, 76, 105, 125
cholibka 95
chujoza 51
ciapaty 18
cieszynka 54, 56
- ciężkówa 40
ciuloza 51
clowniara 43, 46
covidiota 65
covidować 65
covidzoza 51
covidzskoła 77
covidziara/kowidziara 22, 43, 46
covidiana 77
cowidiot 65
cox/kox 53
cringe/krindź 10, 20, 27–30, 32, 34, 40, 94, 106, 107, 132
czad 63
czaderski 63
czadówa 63
czadówka 63
czadowy 63
czapka wpierdolka 20
czil 18
cztery cztery/44 19, 87, 95
czubix 53
czumpi 24
- dałniarz 47
debiloza 51
dednąć 19
dedówa 40
denciak 49
dobre pomarańczowe 20
dosko 58
doskoza/doskozozza 51
dozoba 59
drama 53, 86
dramix 53
drip 94
dupastycznie 65

- dwudzionek 38
 dyniara 43, 45
 dysmózgia 65
 dzban 10, 11, 18, 67, 69, 80, 90, 109, 110,
 127
 dzbaniara 43, 46
 dzbanizm 49
 dziaders 20, 21, 26, 33, 83
 dziarucha 65
 dziękowa/dziękuwa 40, 64, 85
 dziena 19, 64, 85
 dzienks 19, 85
 dziunia 23
 dziwiszyć 52

 easy 53, 58, 59, 64, 112
 essowo 75
 el00wina 64
 e-lekcje/elekcje 18, 77
 elewa 64
 elka 64
 elko 64
 elo 20, 40, 64, 84, 123
 elo bęc 64
 elo makrelo 64
 eloszka 64
 eloszki 64
 elówa/eluwa 40, 64, 85
 elówina/ eluwina/ eluwinaaaa 10, 19,
 20, 40, 64, 84, 85
 elton 64, 85
 elton john 64
 eluwinka 54, 64, 85
 emaneczko 54
 epicki 59, 67
 es/ ess/ ez/ ezz/ ezzz/ ezza/ ezix 10, 11,
 16, 19, 20, 32, 41, 53, 55, 58, 59, 64,
 65, 75, 112–115, 115, 139
 esiaczkowy 55
 essa/ esa/ esssa/ esaa 11, 16, 19, 20, 32,
 55, 58, 59, 64, 75, 112–114
 essasito 112
 esunia 55
 esunia babunia 64
 ezix 53
 ęża 64

 facecik 55
 fajansiara 43
 fajny 38, 40, 53, 55, 62, 63, 65, 67, 76, 77,
 83, 88, 107
 fajrancik 55
 fake news 19
 faktoza 51
 fałszywieści 65
 fenkówka 64
 flota 29
 foliarz 10, 17, 19, 25, 47, 80
 forsa 29, 30
 friendzona/friendzone 19
 fura 19

 g [wym. dži] 64
 gaziura/gaziurra 66, 76
 gejówa 40
 gejoza 51
 gejpopiara 43
 genshiniara 43
 gicik 64
 gicio 64
 gicior 64
 gigachad 24, 79, 94
 Gilbert 10, 17, 74, 104
 girlboss 23
 git 37, 53, 64, 67, 85, 94
 git majonez/ gitez majonez 62

- gita 64
 gitara 37, 64, 85
 gitara siema 64, 85
 gites/gitez 37, 64, 67
 gitona 64
 gitowa smakuwa 64
 gitowa/ gituwa/ gitowa/ git00wa 12, 20,
 21, 40, 64, 85
 gix 53
 goldeniara 22, 43
 gość/gościu 40
 gościni 23
 gościowa 39, 40
 gówniak 83
 grajki 20
 grubo 55, 63, 107
 grzibi 95
 grzybiara 43
 guccio 55

 hajs (hajc) 20, 29, 30
 he he siedemnaście 86
 hobbiciara 43
 hotowa/hotuwa 40, 79

 idź dotknij trawy 87
 impostor 18, 80
 inba 77, 78
 incel 25, 80

 jacha 85
 jajowa/jajuwa 40
 jak stary wróci z mlekiem 87
 janusz 25, 81
 jarzyć 38
 jazda 55, 76
 jazdunia 55, 76

 JD 77, 105, 132
 jebix 53
 jebło 19, 77
 jechać z czymś 76
 jesieniara 10, 20, 22, 43, 47, 69, 79, 119,
 127
 jesieniarz 47, 127
 jezusiara 19, 22, 43
 julka/ julka z Twittera/ julia 12, 25, 31,
 67, 74, 80
 jumać 19

 kaban 19
 kamieniara 22, 43, 45
 kampieć 92, 114
 kaplica 67
 kapować 38
 kapusta 30
 karyna 80
 kasa 29, 30
 kasiora 29
 kaszojad 18, 26, 83
 kasztan 43, 49, 67, 80
 kasztaniara 43
 kerfuś 18
 kid 83
 kidsiak 83
 kiełba 20
 kima 37
 kisańć/skisańć 30–32, 66, 67
 kitnać 19
 klawo 34, 37
 klima 20
 kminić 30–32, 37
 kociołek panoramiksa 20
 koks 19, 67, 94
 koksowa/koxowa 40

- kołczan poprawności 20
 komp 20
 konfa 58
 konfiarz 48
 Kongo/ Ale Kongo! 67, 95
 koniara 22, 43, 45, 79
 konserwatywka 47, 79
 kopsnąć (się) 37
 koronaświrus 64
 korona impreza 64
 korona/ corona lekcje 77
 koronaferie 19, 21, 64, 77
 koronaidiota 65
 koronalia 21, 64
 koronaparty 21, 64
 koronapierdolec 65
 koronaświrus 64
 koronatime 64
 koronawajrus 64
 koronawakacje 64
 koroniak 65
 koronialsi 65
 koroniarz 65
 koronka 65
 kosa 20
 kot 32
 koteł 20
 kowidianin 65
 kowidianizm 50
 kowidziarz 43, 48
 kozak 12, 32, 62, 67, 79, 94
 k-poper 48
 k-popiara 48
 krasz 49
 kraszter 49
 kraszi 49
 kraszuwa 40
 krezol 49
 krindź/ cringe 27, 106, 107, 132
 krindźować 30
 krindźuwa/ krindźowa/ crindźowa 21,
 27, 28, 38, 40, 68, 94
 kruci 95, 110
 krypne 94
 książkara 22, 43, 106
 kto pytał/ kto/ A kto pytał? 27, 91
 kuc 24, 67
 kukizować 52
 kukold/ cuckold/ cuck 25, 80
 kumać 38
 kundel 94
 kurde faja 106
 labiryndyzm 50
 lalkara 22
 lambadziara 22, 44, 80
 lamus 67
 laska 23, 81
 lecimy durś 95
 lewatywka 47
 lipizna 66
 lodowa 39, 40
 LOL/lol 41, 60, 61, 76, 81
 loluwa/lol00wa 41
 loszka 23, 64, 67
 lumpeksiara 44
 luzno 67
 łymyn/wymyn 22, 81, 120, 121
 maciara 22, 42, 44
 madafak 95
 madka 18, 80
 majcher 20

- malfojara/malfoyara 44
 małpix 53
 mamona 29
 maniura 66
 masakra 20, 32, 67, 94
 masakracja 66
 masno 10, 20, 55, 107, 108
 masny 84, 107
 maśniutko 55, 84
 meh 89
 melanz 78
 mieć beje 40
 mieć esę 75
 mieć wywalone na 19
 mięciutko 55
 mopsiara 44
 mordeczko 11, 81
 mordo 20, 53, 81, 123
 mordzix 53
 morwiniara 44, 119
 mrozi 20, 27, 28, 91, 68, 69, 95
 muza 18
 mzytyzm 38, 50

 na zdalu 77
 naaja 88
 naessowany 75
 najgo 59, 63, 69
 najgorzej 59, 63
 najlepiej 63
 najs 55, 63
 najsik 63
 najsikowo 55
 najsuper 62
 nara 59, 64, 84
 naraska/narazka 64
 narciarz 64

 narka 20, 64
 narta 64
 naura/nauraa 10, 12, 19, 20, 64, 84, 89,
 90
 nerd 25
 netflixiara 44
 nie masz psychy 87
 niebiara 44
 nieogar 57, 58, 69
 nieważnix 53
 niezręcz 59
 nikt nie musiał 91
 nikt nie musiał, ale każdy potrzebował
 91
 noob 83
 normik 49, 118
 nowe – nie znałem 87
 NPC 82, 117–119
 NW 60, 61
 nwm 102

 obciach 27, 28, 34, 38, 57, 106
 oczywka 55, 56
 odciszyć 62
 oddaje 31, 68, 77, 94
 odjaniepawlać (się) 30, 31, 36, 52
 odjarosławiać 52
 odkleić 64
 odkleja 64
 odkleja (czynność) 64
 odklejeniec 49, 64
 odklejka 10, 18, 55, 56, 64, 69
 odklejony 64, 67
 ogarniać/ogarnąć 30, 57, 68
 OK boomer 90, 93
 olewka 55, 56
 OMG 61

- onuca (ruska) 19, 21
 oro 59

 p0lka 80
 paletkara 44, 46
 papier 30
 pardąsik 55
 parówa/paruwa 41, 80
 pasta 19, 129
 pato 63,
 patodeweloperka 63
 patointeligencja 10, 11, 17, 63, 105, 115,
 116, 123
 patol 63
 patola 63, 66, 115
 patoreakcja 63
 patosiara/patusiara 44, 63
 patostreamer 63
 paznokciara 44
 penga 29
 petarda 68
 piąteczek/piątunio 55
 pick me/ pick 23, 81, 143
 pićko 55
 pies 94
 piguła 19
 pitos 29
 piwniczak 19, 25
 piwniczyć 19, 25, 32
 piwo break 78
 płakówa 41
 pocisk 19, 68, 90, 92, 93
 pocisnąć 91
 poddymić 68
 podsiadara/podsiadlara 44
 pog 21, 88
 pogchamp 21, 59, 88

 poggers 21, 88
 pojara 96
 polaczek 55
 polewka 55, 56
 popelina 19, 28
 poruta 28
 prank 95
 prankować 95
 proczadzikowość 63
 przechuj 62
 przeftet 62
 przegryw 24, 25, 80
 przekot 62
 przekożak 62
 przesadix 53
 przychlast 57
 przydaś 59
 przygas 57
 przypał 28, 32, 40, 53, 57
 przypeks/przypex 57
 przypiks/przypix 53, 57
 przypys 28
 psiapsi 81

 rak 19, 68
 rakowy 68
 rekiniara 44
 rel 10, 41, 60
 relówa 41
 RIGCZ/rigcz 19, 31, 61, 132
 robi wrażenie 86
 romantyzjara 44, 46
 rośliniara 44
 rossmanniara 44
 rozkminiać 30,
 rozkminić/rozkminiać 32
 rozkminka 55, 56

- rzepiara 44
 rzut beretem 20
- saduwa 41
 sałata 30
 sanahiara 44
 sasinić 52, 74
 sasinować 52
 sebix 53
 sheiniara 44
 shesh/sheeesh 88, 103, 104
 ship/shipować 44, 120
 siano 29, 30
 siara 28
 siedemnaście/17 86
 siema 53–55, 59, 64, 84, 85
 siemandero 64, 84, 85
 siemaneczko 54
 siemanko 55, 64, 85
 siemano 64
 siemańsko 64, 85
 siemka 53
 siems 64, 85
 siemson 64, 85
 sigma 18, 24, 79
 siłka 19
 simp 25, 80
 skarpeciara 45, 46
 skarpeciarz 48
 skukizić 52
 skup 59
 słabiacko 66
 słabiak 49, 66, 83
 słabo 63, 66, 95
 slay 10, 20, 32, 77, 94, 124, 125
 śluzara 45
 smakówa/smakuwa 12, 41
- śmieszkizm 50
 śmieszkować 50
 śmieszkowanie 50
 soras 64
 sorewicz 64
 sori 64
 sorki 19, 64, 85
 sorry/sory 64
 sory gregory 64
 sos 29
 spadówa 41, 89, 93
 spanko 11, 56
 speed 20
 spermiarz 25, 48, 80
 spewuenić 30, 31, 52
 spina 57
 spk 60, 64
 spoceniec 24, 49
 spocuch 49
 spoczi 64
 spoczko 56, 64
 spojlerować 19
 spoko 56, 59, 60, 64, 85
 sponio 64
 spox 64
 Stegna 109
 stulejarz 24, 42, 48, 80
 stylówa 41
 sus 60, 94, 116, 117
 szama 37
 szamać 37
 szczujnia 19
 sześćdziesiona 56
 szklanka 23
 szkodix 53
 szmal 29
 szmalec 30

- szmatrix 53
 szmula 23
 szokulec 66
 szon 24
 szopeniara 45
 sztos/sztosss 10, 20, 21, 32, 34, 56, 64, 67, 95
 sztosik 56, 64, 94
 sztosinger 64
 sztosiwo 64
 sztosowa 21, 41, 64
 sztosowo 64
 sztosowy 64
 sztynk 95
 sztywniutko 56
 szur 50, 59, 79
 szuria 59
 szuryzm 50
- śpiulkolot 11, 18, 38, 127, 131
 święteczniara 45
 świrować 38
- tableciara 45
 tarociara 45
 telefoniara 22, 45, 48
 telefoniarz 48
 tenteges 37, 38
 tipsiara 45
 tozależyzm 50, 69
 trzycierz 66
 tumiwisizm 38, 50
 twój stary 92
 twoja stara 19, 27, 91, 92
 typiara 22, 45, 46, 48, 66, 79
 typiarz 48, 79
- up! 20
 upo 59
 upoś 59
 UwU 10, 66, 88, 94
 uwuśne 94
 uwuśnie 66
 uwuśny 66
- vintedziara 45
 vsco girl 24
- w ciul 20
 w porzo 59
 wakajki 56
 walić wiadro 19
 wiadomiks/wiadomix 53
 wieś 28
 wieśniara 45
 wiksa/vixa 78
 wiocha 28
 wjeżdżam rozjeżdżam 87
 wogólizm 50
 wogólniactwo 50
 wpływierka 66
 współkłaśnik 66
 wtopa 57
 wuchta 20
 wycieszać się 62
 wygranko 110, 111, 138
 wygryw 57
 wyjebongo 66
 wyjściowa 41
 wykon 57
 wykret 57
 wylew 58
 wymajonezować 62
 wypas 58

- wypłosz 58
 wyścigówka 41
 wysoko 63
 wysryw 58
 wywalone 19
 wzrusz 58
 WŻTR 60
- xD/ XD/ xd/ iksde 10, 19, 20, 28, 60, 61,
 88, 103–105, 129
- yikes 28, 88
 YOLO/ Yolo/ yolo 61, 75, 124
 yololudzie 75
 youtuber 60, 84, 87, 102, 104, 107–110,
 120
 yś 38, 60, 88
- zaciesz 62
 zacieszać 62
 zacnie 38
 zacny 38, 94
 zadymiarz 48
 zaiste 38
 zaję 64
 zajebioza 51, 64
 zajebiste/zajebii 64, 94
 zajebisty 64
 zajebongo 64
 zajefajnie 64
 zakolak 24
 zaloodziste 66
 zazdro 58
 zdalne 77
 zdzbanić 62
 zessowany 75
 zioło 20
- ziom 58, 79
 ziomal 49
 ziomalka 49
 ziombal 79
 ziomek 24, 54, 58, 79
 ziomix 54
 ziomowa 41, 79
 zjeb 59
 zlew 58
 złotowa 41
 zmywara 22
 zodiakara 45, 79, 139
 zsasinić 74
 zwis 58
 zwyklak 49
 zwyrol 58
- zabiara 45
 żal.pl 64, 83
 żalowa/żaluwa 41, 64
 żaluwina 64
 żałocha 64
 żarciomat 95
 żenada 8, 27, 28, 41, 54, 64, 94, 95,
 106
 żenadiks/żenadix 64
 żenadowa 41, 64
 żenadzioszka 64
 żenua 28
 żeż 64
 żeżu 64
 żeżuncja 64
 żiż 64
 żul 54
 żulix 54
 życióweczka 56
 żyćko 74

Młode słowa i duże rabaty!



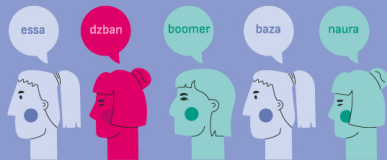
Z kodem rabatowym*
MSR25 kupisz książki
PWN o 25% taniej!

Sprawdź na

ksiegarnia.pwn.pl



Kod rabatowy upoważnia do 25% zniżki od cen katalogowych na książki papierowe PWN (z wyjątkiem pakietów i outletu) i jest ważny do 31.12.2023



Publikacja *Młode słowa. Obraz świata, kreacje, konteksty* autorstwa językoznawców i badaczy „młodej polszczyzny” jest pokosiem plebiscytu na Młodzieżowe Słowo Roku, który od 2016 organizuje Wydawnictwo Naukowe PWN we współpracy z Uniwersytem Warszawskim. Wieloletni jurorzy konkursu – Bartek Chaciński, Ewa Kołodziejek, Marek Łaziński i Anna Wileczek we współpracy z Katarzyną Janus-Kwiatkowską dokonali analizy ogromnej bazy słów zgromadzonych przez lata w tym szczególnym plebiscycie. Autorzy, specjaliści w swoich dziedzinach, uwzględniają w niej zjawiska semantyczne, gramatyczne, kulturowe i społeczne. Zwracają uwagę na językowy obraz świata, wpisany w plebiscytowe słownictwo, podkreślają kreatywność i świeżość prezentowanej leksyki.

Młode słowa. Obraz świata, kreacje, konteksty to publikacja, która zainteresuje nie tylko młodych ludzi, użytkowników „młodej polszczyzny” i uczestników plebiscytu, lecz także starszych czytelników, śledzących rozwój języka i zmiany, jakie w nim zachodzą.

Bartek Chaciński – redaktor działu kulturalnego „Polityki” – pisuje o muzyce, kulturze popularnej i języku, od wielu lat współpracuje z radiową Dwójką, prowadzi blog muzyczny Polifonia. Opublikował m.in. serię *Słowników najmłodszej polszczyzny*. Członek Rady Języka Polskiego.

prof. dr hab. Ewa Kołodziejek – pracuje w Instytucie Językoznawstwa Uniwersytetu Szczecińskiego. Jest autorką rozpraw z zakresu socjolingwistyki, m.in. *Człowiek i świat w języku subkultur* (2015), oraz wielu książek o poprawności języka, m.in. poradników językowych *Walczymy z bykami* (2010, 2023) i *Potyćki z polszczyzną* (2019) wydanych przez PWN. W prasie, w radiu i telewizji popularyzuje wiedzę o współczesnej polszczyźnie. Jest wiceprzewodniczącą Rady Języka Polskiego, członkinią prezydium i przewodniczącą Zespołu Retoryki i Komunikacji Publicznej RJP.

prof. dr hab. Marek Łaziński – pracuje w Instytucie Języka Polskiego Uniwersytetu Warszawskiego, językoznawca. Bada słowa oraz kategorie gramatyczne polszczyzny, m.in. aspekt czasownika i rodzaj rzeczownika, oraz ich interpretacje psychologiczne. Stara się dostrzegać w języku zmiany wynikające ze zmieniającej się rzeczywistości społecznej. Współtwórca Narodowego Korpusu Języka Polskiego, członek Rady Języka Polskiego. Współorganizator plebiscytu na Słowo Roku, w plebiscycie Młodzieżowe Słowo Roku aktywny od pierwszej edycji.

dr hab. Anna Wileczek – profesor Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, pracuje w Instytucie Literaturoznawstwa i Językoznawstwa UJK. Jest założycielką i kierowniczką Obserwatorium Języka i Kultury Młodzieży. Zajmuje się dyskursem edukacyjnym, komunikacją internetową oraz kompetencją komunikacyjną dzieci. Jest autorką i współautorką publikacji poświęconych analizie języka i komunikacji w perspektywie społeczno-kulturowej i pedagogicznej, m.in. *Język i komunikacja. Wprowadzenie dla pedagogów* (2020), *Kod młodości. Młodomowa w aspektach społeczno-kulturowych* (2018), *Szkolna (nie)komunikacja. Bariery w dyskursie wczesnoszkolnym* (2015) wydanych przez PWN. Należy m.in. do The International Association for Research in L1 Education oraz Polskiego Towarzystwa Językoznawczego, jest członkinią Zespołu Dydaktycznego Rady Języka Polskiego. Przewodniczy jury plebiscytu Młodzieżowe Słowo Roku od 2022 r.

Dostępne formaty: książka online
Szukaj w: księgarnia.pwn.pl



Wydawnictwo
Naukowe PWN SA
pwn.pl

