

Елена Невзорова-Кмеч

Мультипликационные фильмы как источник прозвищ в молодежном жаргоне (на материале польского языка)

Acta Universitatis Lodzianis. Folia Linguistica Rossica 5, 117-125

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Елена Невзорова-Кмеч*

**МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ
КАК ИСТОЧНИК ПРОЗВИЩ В МОЛОДЕЖНОМ ЖАРГОНЕ
(НА МАТЕРИАЛЕ ПОЛЬСКОГО ЯЗЫКА)**

Мультипликация, как жанр искусства, так и как объект лингвистических исследований, остается по сей день на периферии его изучения. Язык мультипликационных фильмов следует понимать в двух значениях: 1) язык как система знаков, 2) язык – вербальное средство выражения, имеющее акустическую форму. Имея дело с мультипликацией, впрочем в обобщенном понимании с фильмом, мы находимся на пересечении этих понятий, поскольку даже немое кино имеет свой язык (Łotman 1983: 12). „Język to uporządkowany, komunikacyjny (służący do przekazywania informacji) system znaków. Zdefiniowanie języka jako systemu komunikacyjnego charakteryzuje jego funkcję społeczną: *język zapewnia wymianę, przechowywanie i gromadzenie informacji w grupie, która go używa. Wskazanie zaś na znakowy charakter języka określa go jako system semiotyczny*” (Łotman 1983: 12).

Мультипликационный фильм – это, прежде всего, условная, также как и дорожные знаки, система знаков, которая необходима для передачи информации. Каковой она будет – зависит от создателей этой продукции. Уже более 80 лет прошло с момента появления на экранах первых мультфильмов, а популярность не только не уменьшается, а становится все больше, как собственно и количество мультипликационной продукции, которая растет благодаря применению новых технологий. Мультфильмы мы, прежде всего, соотносим с тем, что превалирующей аудиторией являются дети и молодежь. Эта часть продукции попросту не вызывает сопротивления со стороны молодого человека, это зрелище, развлечение. Как писал Ю. Лотман, что закрепление мультипликационного кино за зрителями детского возраста является ошибочным (Лотман, Цивьян 1994: 29). Одним из доказательств могут быть некоторые сериалы и полнометражные фильмы (*Ледниковый период*, *Шрек* и др.), которые порвали в сознании связь мультфильмов и детей. В настоящее время фильмы

* Лодзинский университет.

становятся *uni-age*. Семантика некоторых из них многослойна, и каждое из значений, заложенных создателями, может быть раскрыто и вскрыто в определенном возрасте.

Язык выразительности мультфильмов богат – он приспособлен для передачи и создания различных мыслей, эмоций, как и игровой фильм. Однако в отличие от него мультипликация является гипертрофированным преломлением действительности, у нее карикатурные «знаковые», «цитатные» образы и ситуации, которые вдобавок мы ощущаем как переосмысленные. Нас притягивает то, что имеет сходство с нашей реальной жизнью, реальными людьми. Во время просмотра мы не занимаемся глубоким анализом представленных ситуаций, однако ощущаем, что это нам знакомо (Лытов 2006). Поскольку мультипликации характерно абстрагирование, обобщение, отвлечение от конкретики, то создатели могут сказать то, что они не могли бы передать другим способом, дать оценку поведению людей, сложившихся ситуаций и происходящих событий (Груздов). Фильм может быть также средством манипуляции образом мышления, пропаганды, поэтому некоторые из них осуждаются за несоответствующие картинки и диалоги для детской и юношеской аудитории (напр., *Симпсоны*, *Гриффины*). В таких мультфильмах заложена ирония, которая не может быть понята ребенком за счет отсутствия у него жизненного опыта, и услышанное, и увиденное воспринимается за чистую монету. Нет шаблона, с которым ребенок и подросток сравнил бы происходящее на экране. Зачастую современные мультфильмы, выполненные в жанре пародии, веселят взрослых, а не детей, для которых они делались.

Для того, чтобы оценить, какое место занимают разные языковые единицы, связанные с мультфильмами, в речи молодежи следует их сначала называть, затем определить их аудиторию, а затем проанализировать материал с точки зрения формы и семантики. Объект нашего рассмотрения – это прозвища, которые функционируют молодежи в речи и которые образованы от имен героев мультфильмов.

В Польше в телевидении представлена для детей как отечественная (хотя в минимальном количестве), так и зарубежная (которая значительно превалирует). В настоящее время польские фильмы можем увидеть лишь порой на польских каналах в утренние часы или в традиционной программе *Wieczorynka*, а также на канале для детей *Minimini* (лишь с 2003 г.). Из польских мультфильмов чаще показываются классические сериалы *Bolek i Lolek*, *Dziwny świat kota Filemona*, *Koziołek Matolek*, *Miś Uszatek*, *Reks*, *Pomysłowy Dobromir*. Зарубежного производства мультфильмы можем разделить на те, которые были созданы в странах бывшего соцлагеря (СССР, Чехословакия), среди них: *Wilk i Zając* (Ну, погоди), *Kreciek* (Krtek), *Rumcajs*, *Sąsiedzi* (А je to!, Pat a Mat), *Żwirek i Muchomorek*

(Pohádky z mechu a kapradí) – и вне его (США, Япония): *Brygada RR* (Chip’N Dale Rescue Rangers), *Gumisie* (Gummi Bears), *Królik Bugs* (Bugs Bunny), *Kubuś Puchatek* (Winni The Pooh [по книге английского писателя Милна]), *Myszka Miki* (Miki Mouse), *Muminki* (Moonin [по книге финской писательницы Туве Янссон]), *Pokemon* (Poketto Monsutā), *Pszczółka Maja* (Mitsubachi Māya no bōken [по книге немецкого автора В. Бонзельса, *Die Biene Maja und ihre Abenteuer*]), *Scooby Dooby Doo*, *Smerfy* (The Smurfs [идея и образы бельгийского создателя комиксов Пео]), *Tom i Jerry* (Tom and Jerry), *Wojownicze żółwie Ninja* (Teenage Mutant Ninja Turtles) и др., а также популярные в последние годы полнометражные мультипликационные фильмы, среди которых несомненным лидером является *Shrek*. Они классифицируются не только по времени и месту производства, но по целевой аудитории: дети, подростки, старшая молодежь, по примененным в них техниках: рисованные, кукольные; немые, на основе литературного произведения, озвученные (оригинальные и переводные).

Каждый мультфильм – это набор двигающихся (немых) живых картинок, и зритель выхватывает внешние черты его героев, его поведение, выраженное в действиях и ситуациях. Имена героев сказок (*bajka*), как в польской разговорной речи называется мультфильм (мультик), речи школьников и студентов¹ служат прозвищами² иных людей. Названия персонажей и присущие им особые характеристики – это мифоконцепты. Они не существуют в действительности, но благодаря талантливому изображению создателей почти каждый носитель языка имеет о них представление, знает о том, какую роль он играет в фильме (см. также о сказочных формулах Е. Алещенко 2007: 27). С другой стороны, художники рисуют фигуры персонажей, используя сценки из жизни.

По словарю прозвищ учителей М. Снежиньского (Śnieżyński 2003), словарю ученического жаргона под редакцией Х. Згулковой (Kasperczak, Rzeszutek, Smól, Zgólkowa 2004), словарю студенческого жаргона Л. Качмарека, Т. Скубальянки, С. Грабяса (Kaczmarek, Skubalanka, Grabias 1994), словарю разговорного языка М. Чешевского (Czeszewski 2006), а также интерактивных словарей разговорного польского языка и польского сленга (*Miejski słownik...; Słownik polskiego slangu...*) на первом месте стоят *Gumisie*, *Muminki*, *Smerfy*, *Pszczółka Maja*, реже *Krecik*, *Miś Uszatek*.

Первый из упомянутых – это рассказ о шести медведях, которые живут в Долине Гамми, переживают приключения с троллями, драконами и рыцарями, с которыми они побеждают, не только проявляя свои лучшие

¹ Это подчеркивает Ч. Косыль (*Encyklopedia kultury*, 2, 1993: 435–437).

² По словарю Д. Н. Ушакова: «название, данное человеку помимо его имени и содержащее в себе указание на какую-л. заметную черту характера, наружности, деятельности данного лица».

качества, но также выпивая сок из ягод, который им придает силу. От имен персонажей образованы прозвища 1) **по внешности**: людей полных, мягких, т.е. как мишка, 2) **по поведению**: людей, любящих выпить (*bunia* ‘гардеробщица в школе’, *gumiś* ‘полный, нетребовательный учитель’; ‘пьяница (потребляющий денатурат (*sok z gumijagód*))’; ‘полицейский дорожной службы (гаишник)’; *gumisia*, *gumiaka*, *gumiśka* ‘нетребовательная симпатичная учительница’).

Смурфы, попавшие на польский рынок еще до появления американской версии, завоевали сердца поляков. Голубые существа, похожие на гномов, которых приносит аист, бессмертные, благодаря камню долгожительства, закопанному в их поселении. Они имеют свой язык, в котором многие корни слов заменяются на *Smerf*. У каждого из них свои характерные черты, которые отражены в их именах, являющихся переводными на польский язык, поскольку внутренняя форма имеет важное оценочно-характеристическое содержание (*Waźniak*, *Ciamajda* и др.). Их враг – *Гаргамель*. Его имя служит прозвищем строгого учителя или старого ворчливого человека. В остальных единицах обыгрывается или цвет (*smerf* имеет значение ‘полицейский (от цвет униформы); *smerfownia*, *smerfowóz* ‘полицейская машина’, *smerfetka* ‘уличная проститутка (м.б. посиневшая от холода)’, *smerfny* ‘голубой’), или языка смурфов. Модель построения его заимствуется с легкостью в жаргоне. Мы имеем дело со своего рода *глокой куздрой* Л. В. Щербы, форма слов вызывает непосредственную ассоциацию с известными уже словоформами, спроецированными на определенную ситуацию (*smerf* ‘учитель’ – *belf*; *smerfetka* 1. учительница, 2. симпатия, 3. школьная секретарь – *facetka*; *smerfuś* ‘избалованный ребенок, мамин сыночек’ – *dzidzius*; *smerfnie* (‘отлично’) – *fajnie*; *smerfastycznie* – *fantastycznie*; *smerfiarze* (‘полицейские’) – *gliniarze*; *smerfowy* ‘превосходный’ – *fajowy*).

Следующим источником для прозвищ является сериал *Muminki*, созданный по книгам финской писательницы Туве Янссон о живущих в некой финской долине в Мумидоме существах-троллях, похожих на одутловатых, полных людей или бегемотиков. Сам звуковой ряд имени откликается в сознании рядом представлений и сопоставлений: *tamin*, *tamin synek*, мягкого нежного, (разнеженного), спокойного, неподвижного, с другой – *tumia*, что-то старое, страшное, неприязненное, которые реализуются в конкретной коммуникативной ситуации, однако за самим представленным изображением и его именем кроется весь набор ассоциаций, отсюда и значения этой единицы: *tumin* ‘1. брат; 2. неприятный человек; 3. несимпатичный человек; 4. зоофил; 5. сонный человек; 6. даун’; *tuminek* ‘1. ученик у доски; 2. уборщица’, *tuminki* ‘дедушки и бабушки’. Как в книге, так и в мультфильме множество персонажей, у каждого из которых свой мир.

Утрированные нарисованные фигуры настолько яркие, что слегка запоминаются, некоторые говорящие имена (переводчик передал адаптацией для польской аудитории) чрезвычайно экспрессивны и не могли быть не подхвачены молодежью. Например, *Paszczak* (от *paszcza* 'лит. пасть; жрп. 'лицо') (герой с плоским вытянутым вперед как утконоса лицом- носом) – прозвище уродливого человека). Это имя инструмент для выражения определенного образа. Не имея зрительного представления о персонаже, носитель языка без труда представит некрасивого человека (*paszcza* + *-ak* (продуктивный для жаргона суф. наименования лица: ср. жарг. *tępak* 'глупый человек', *futrak* 'пожилой человек, стоящий над кем-то в общественном транспорте и своим видом требующая уступить ей место', *drewniak* 'неспортивный человек', *bydlak* 'отвратительный человек'). «Что, [...] в языковом образе неукоснительно наблюдается – это его привязанность к конкретному языковому выражению, на основе которого образ формируется» (Гаспаров 1996: 251). Такова картина и с прозвищем *Miś Uszatek* в отношении лопухого человека и доносчика (/подслушивает и доносит/) (известно, что у мишки из мультфильма уши не были большие, а лишь одно из них было слегка загнутое). Героиня «Муми-троллей» *Mala Mi* – очень маленькая ехидная девочка, как и героиня. Имя *Mi* является лишь ассоциатом на стимул *mala* и конкретизирует значение – не просто невысокая, но и неприятная в общении (ср. с такой же дефиницией единицу *mala czarna*).

Единичны прозвища (но без них не может быть полным картина этой сферы жаргона), образованные от имен героев других мультфильмов: учитель, учительница – *Tekla* (учительница биологии), *Pszczółka Maja* (некая учительница по имени *Мая*), *Żwirek* (неприятный (может, некрасивый) учитель), *Reksio* (требовательный (ср. с *pies* 'требовательный учитель; полицейский')), *Lolek* (глуповатый), *Filemon* (наивный), *Krecik* (ксендз, преподающий в школе закон божий), *Elmer* (требовательный преподаватель (вторично, от имени героя мультфильма *Królik Bugs*)); полицейские – *Bolki i Lolki*).

Возрастная группа людей, смотрящих названные мультфильмы из вечерних сказок, в сознании носителей может быть представлена дошкольниками и учащимися начальных классов. Для них, по мнению специалистов (Е. Цесьликовского, З. Рогош, Д. Симонидес), характерно определенное языковое поведение и жанры (малые фольклорные формы, напр., дразнилки), среди которых прозвища занимают немалое место. Их произнесение у слушателей вызывает не только приблизительный образ человека, о котором говорится, а также показывает, в свернутом виде, важное в окружающей действительности для носителя жаргона и какие ассоциаты появляются у них на определенные стимулы. Ассортимент последних в интересующем нас аспекте в данной группе сводится к наи-

менованию учителей и работников школы, родителей (или родственников), учащихся школы, а средства для этого неисчерпаемы. Среди прозвищ этой группы много «окказиональных, индивидуальных и кратковременных образований» (Вальтер, Мокиенко 2007: 12 вслед за Судаков, Славянова 2005: 91), вызванных суженным социальным кругом общения носителей этого жаргона. «Каждая ячейка нашего общества порождает [...] прозвища» (Вальтер, Мокиенко 2007: 12), однако они не хаотичная языковая масса, а единицы, которые имеют мотивацию, и укладываемые в определенные типологические модели, в частности «генеративные модели» (там же). Те, которые имеют корни в мультфильмах, не передаются из поколения в поколение (как, например, жаргонно-просторечные, за исключением тех некоторых, являющихся польскими или воспринимающимися как «свои польские» (фильмы зарубежного производства, вошедшие на рынок с участием кинокомпаний «*Se-ma-for*», а также фильмы, показ которых регулярно осуществляется на общественных каналах) за счет талантливой адаптации к существующим реалиям (перевод, озвучивание, музыка). Сохранение национального кинонаследия стимулируется телевидением и различными культурно-общественными акциями, хотя эти мультфильмы уже непривлекательны для большей части современного поколения детей из-за их открыто воспитательно-поучительного характера и нравоучительного тона. Каждое действие вызывает противодействие, что в данном случае выражается в негативно-презрительном или насмешливом отношении к персонажам. Эта реакция стимулирует экспрессивность прозвищ, которыми наделяются выбранные лица. Эта характерная для молодежного жаргона черта требует постоянной ревитализации, получения нового заряда. В молодежном жаргоне она «осуществляется по привычным структурно-семантическим моделям, поддерживая открытость ряда и прозрачность номинации» (Вальтер, Мокиенко 2004: 163).

Трансформации наблюдаем в жаргоне молодежи гимназии и лицеев. Подростки стремятся дистанцироваться от того, что их связывает с миром детства. Имена персонажей показываемых с определенной периодичностью мультфильмов в программе *Wieczorynka* повторяются в их речи благодаря тому, что они закрепились в речи благодаря прозрачности своей метафоричности и метонимии (ср. *smurf* ‘полицейский’). Тем не менее, предпочтение отдается обновленным единицам (в т.ч. в измененной форме). Явления действительности, зачастую табуизированные или недоступные, запретные, притягивают вырвавшихся на свободу гимназистов. Преувеличение единиц, отражающих негативные стороны жизни, является характерологической чертой жаргонно-разговорной речи. Доминантные темы определяют изменение формы жаргонных единиц таким образом, чтобы у носителей при ощущении новизны и эмоционально-стилистической окрашенности этих лексем сохранялась связь со знакомым

образом и существовала возможность выведения предположительного значения (напр., *miś push-uppek* ‘любитель пива’, *napój smerfów* ‘денатурат’).

Меняются также и предпочтения, и вкусы. Популярными становятся мультфильмы, среди которых японские аниме (см. также молодежная субкультура любителей аниме), показываемые на каналах Jetix и Cartoon. Сильнее радиировал в жаргоне, пожалуй, мультсериал «Pokemony» (япон. *Poketto Monsuta*), который происходит от электронных игр. В Польше он завоевал популярность лишь благодаря дублированным аниме. Яркая виртуальная борьба с противниками, сопровождающаяся красными вспышками света, с целью стать тренером Покемонов, т.е. быть лучшим из лучших – захватывающий, привлекательный сюжет для юношей и девушек 10–13 лет. Для представителей этой возрастной группы характерен бунт, проявляющийся и во внешности, и в поведении. Излюбленное занятие – сидеть в Интернете на сайтах с фотографиями (www.fotka.pl), посещать форумы или «чатиться на GG». Отсюда и их прозвище *dziecko neostrady* (название фирмы Интернет-провайдера). *Pokemon* – это более «профессиональное» определение тех, кто задает глупые вопросы на чатах, заявляет бессмысленные темы и использует раздражающий собеседника характерный (часто чередующиеся заглавные и прописные буквы) «почерк». Покемоны – это существа похожие, но вместе с тем различные. Это сохраняется и в жаргоне. Все, кто не отличается большими умственными способностями, носит яркую одежду, читает журналы *Bravo*, *Popcorn*, а словарный запас ограничивается вульгаризмами, причисляются к этой группе, в которой выделяют: *pokemony żeńskie* (*różowe nastolatki*, *lachony*, *blachary*) и *pokemony męskie* (*żelusz*). Однако, вне Интернета лексема *Pokemon* – это прозвище любого, кто вызывает у нас по разным причинам (глупый человек, пьяный, некрасивая девушка, учитель) негативную реакцию. Как в этом, так и в следующем происходит анализ носителями внутренней формы – *Poketto Monsuta*, а скорее англ. *The Pocket Monsters* – Карманные монстры. Если в прозвищах реализует себя второй компонент, но в таких значениях, как: сирагеты, дешевое вино – первый.

Совсем недавно хитом среди молодежи стал мультфильм о школьниках II в класса *Włatca Móch* польского продюсера Бартоша Кендзерского. Фильм изобилует юмористическими эпизодами, карикатурными персонажами, их меткими выражениями и вульгаризмами. *Czesio* – главный персонаж. Такое прозвище нельзя дать каждому человеку, у которого не все дома. Надо «заслужить» это имя, т.е. иметь все черты, что и *Czesio*: говорить (напр., *DzieeeeńDooooobryuuu*) с такой интонацией, как он, думать, как он, вести себя, как он.

В настоящее время объем прозвищ пополняется за счет «ников», которыми пользователи Интернета на чатах называют самих себя. Через них люди выражают себя. Среди них можно встретить клички, моти-

вированные мультфильмами. Но это явление не столь распространено, поскольку, называя себя именем персонажа, мы создаем яркий внешний облик, который затмевает все внутренние черты, которые мы бы хотели открыть перед собеседником. «Такие клички играют роль пароля, «позывных» участника чата и требуют еще специального научного анализа» (Вальтер, Мокиенко 2004: 164).

Мультфильмы – это источник появления прозвищ в жаргоне, прежде всего, в ученическом, что оправдывается самим жанром и целевой аудиторией (юные зрители). Яркий стилизованный и карикатурный образ персонажа остается долгое время в нашей зрительной и слуховой памяти. С ним по внешним признакам и характерным чертам сравниваются люди нашего круга. Прозвища могут быть мотивированы какой-либо ассоциацией, связанной с родом деятельности (напр., *Tekla* – паук (из мультфильма *Pszczółka Maja*) – ‘учительница биологии’). Некоторые имена персонажей являются говорящими, поэтому при переносе этого имени на конкретное лицо, оно не требует трансформации для создания экспрессии. При «присвоении» прозвища используется внутренняя форма имени, а не сам образ героя. Это один из способов языковой игры, которая часто применяется в жаргоне. Имена могут быть трансформированы по форме для «перезаряда» экспрессии, при этом связь исходной единицы с конечной всегда присутствует в сознании носителя языка. Имена собственные, выбранные из мультфильмов, в жаргоне служат базой для создания рядов словоформ.

Объем такого материала невелик, но представляет важный объект в изучении молодежного жаргона. Его описание может помочь в сопоставительном анализе подобных единиц других языков. Подобный анализ полезен также, как думается, для социологов и психологов. Как справедливо подчеркивают Г. В. Судаков и Е. А. Славнова, «внимание к условиям появления и бытования дополнительных наименований в среде школьников позволяет педагогам оценить психологический климат в коллективе и в случае необходимости его скорректировать» (Судаков, Славнова 2005: 95) (цит. по Вальтер, Мокиенко 2007: 25).

ЛИТЕРАТУРА

- Алещенко Е. (2007), *Сказочные формулы как одно из средств вербализации фольклорной картины мира*, [в:] *Язык на перекрестке культур. Международный сборник научных трудов по лингвокультурологии*, Самара.
- Вальтер Х., Мокиенко В. (2007), *Большой словарь русских прозвищ*, Москва.
- Вальтер Х., Мокиенко В. (2004), *Словарь современных русских прозвищ. Экспериментальный выпуск*, Greifswald.

- Гаспаров Б.** (1996), *Язык. Память. Образ. Лингвистика языкового существования*, Москва.
- Груздов Е.**, *Исторический мультфильм: способ анализа*, http://pilgrim.omskreg.ru/journal/04/04_public_gruzdov.html
- Лытов Д. А.** (2006), *Герои любимых мультфильмов*, [в:] *Журнал научного соционического общества*, 2006, № 1, <http://www.socioniko.net/ru/articles/lytov-mult.html>
- Лотман Ю., Цивьян Ю.** (1994), *Диалог с экраном*, Таллин.
- Dąbrowska A.** (1998), *Słownik eufemizmów polskich, czyli w rzeczy mocno, w sposobie łagodnie*, Warszawa.
- Czeszewski M.** (2006), *Słownik polszczyzny potocznej*, Warszawa.
- Encyklopedia kultury 2*, (1993), *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław.
- Касцмарек Л., Скубаланка Т., Грабяс С.** (1994), *Słownik gwary studenckiej*, Lublin.
- Kasperczak M., Rzesutek M., Smól J., Zgólkowa H.** (2004), *Nowy słownik gwary uczniowskiej*, Wrocław.
- Lotman J.** (1983), *Semiotyka filmu*, Warszawa.
- Miejski słownik slangu i mowy potocznej*, www.miejski.pl
- Słownik polskiego slangu on-line*, red. M. Widawski, www.univ.gda.pl/slang/
- Stomma L.** (2000), *Słownik polskich wyzwisk, inwektyw i określeń pejoratywnych*, Warszawa.
- Śnieżyński M.** (2003), *Przezwiska nauczycieli*, Kraków.

Elena Nevzorova-Kmech

ANIMATED CARTOONS AS THE SOURCE OF NICKNAMES IN YOUTH SLANG (BASED ON MATERIAL OF POLISH)

The paper describes lexical units which are adopted by the Polish youth slang as nicknames, which present an actual tendency in linguistic investigations. The vocabulary of Russian nicknames, edited by H. Valter and V. Mokienko is an evidence of this fact. Our research is based on the heritage of famous linguists. We use their outstanding achievements and linguistic material presented by the „rich sponsor” of philologist as Internet for presenting the most threatened species in present moment which are nicknames. We note several units being derivatives of the names of cartoon’s hero which have been or are popular in Poland. They describe people’s appearance, style of behavior. The using of them characterize the speaker as well. The nicknames can be transformed. The purpose of this process is creating a new as for the expression and the form unit, which would be answer the purpose of using slang.