

Anna Wileczek

Gry (nie)dosłownością w socjolekcie młodzieżowym

Socjolingwistyka 28, 153-164

2014

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.

ANNA WILECZEK

Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce

GRY (NIE)DOSŁOWNOŚCIĄ W SOCJOLEKCIE MŁODZIEŻOWYM

Tym, co nowe (spontaniczne, specyficzne)
jest zawsze jakaś gra językowa

(Wittgenstein 2000: 314).

Słowa kluczowe: gra językowa, gra semantyczna, socjolekt młodzieżowy, niedosłowność.

STRESZCZENIE

Socjolekt młodzieżowy, który można opisywać jako grę, stwarza przestrzeń do uobecniania się zdarzeń językowych, niezwykle często interferujących z (nie)dosłownością. Gra językowa oznaczałaby tu szczególny sposób organizacji środków z różnych poziomów systemu językowego, uwzględniający także kulturowy aspekt ich możliwych — pośrednich lub bezpośrednich — odniesień ekstratekstualnych. Uruchamia to sferę znaczeń naddanych, warunkowanych związkami języka i kultury. Dekodowanie znaczeń jest możliwe na podstawie jednego „sposobu życia” *background knowledge* (Wittgenstein) oraz akceptacji określonej strategii w ramach pragmatycznego celu. Może nim być zabawa, niezobowiązujący kontakt czy karykaturalna ocena rzeczywistości.

Nedosłowność w socjolektalnej grze jest jej elementem, zapewniającym „kooperację sensów” na płaszczyźnie semantycznej, pragmatycznej czy kulturowej.

UWAGI WSTĘPNE

Pojęcie *gry* i jego eksplikacje w kategoriach układów interakcyjnych, różniących się od zwykłych reguł uzualnych, często pojawia się w opisie zarówno rzeczywistości antropologiczno-kulturowej (Huizinga 1985), społecznej (Berne 2006, Ernst 1972), artystycznej (Jarzębski 1983), jak i językowej (Wittgenstein 2000). Człowiek jako *homo ludens* „zawiesza” codzienność na jakiś czas i — jak wskazuje A. Wierzbicka — „robi coś dla przyjemności, wyobrażając sobie, że jest w jakimś świecie, w którym obowiązują inne reguły, chce spowodować pewien stan rzeczy, i nikt nie wie do końca, jaki będzie ten stan”¹. Potoczność ten aspekt interakcyjności wpisuje w dwa schematy kognitywne. Pierwszy dotyczy *gry jako walki*, wówczas — jak podkreślają E. Jędrzejko i U. Ży-

¹ Por. definicja gry według A. Wierzbickiej (1999: 38): „Gra = to, co robią ludzie przez jakiś czas, dla przyjemności, wyobrażając sobie, że są w jakimś świecie, w którym wiedzą, co mogą i czego nie mogą robić...”.

dek-Bednarczuk (1997: 24) — *gra się o coś*, chcąc osiągnąć jakiś skutek², drugi — zabawy, wówczas *gra się w coś*. Zarówno w jednym i drugim „makroschemacie” są możliwe realizacje, gdy gra kojarzona jest z działaniem celowo zmieniających istniejący stan rzeczy lub standardowe znaczenie: *gra czego?* (np. *gra pozorów, gra uczuć, gra twarzy, gra słów*) lub gdy synekdochicznie zrównana jest z narzędziem — „pionkiem” (por. Wołos 2002: 48), np. *gra podwładnym, gra uczuciem, gra znaczeniem*. Domena *gry* z jednej strony implikuje interakcyjność (i interpersonalność), czego przykładem konieczność istnienia graczy, przestrzeni gry, narzędzi, posunięć i strategii, celu i stawki w potocznej konceptualizacji gry³, z drugiej profiluje różne wykonania, których wspólnym mianownikiem jest prawidłowość, zwerbalizowana przez Kena Ernsta:

Cechą charakterystyczną jakiegokolwiek gry jest to, że posiada dwie płaszczyzny — jedną oczywistą i drugą ukrytą. Ludzie przepadają za dwupłaszczyznowymi zagadkami, dwupłaszczyznowymi powiedzonkami oraz przysłowiami (Ernst 1972: 21).

Gra jest znakiem, który konstruuje rzeczywistość społeczno-kulturową jako wytwór ludzkiej działalności (por. Huizinga 1985), bardzo pożądanym; mniej ekscytuje tym, co jawne, referencyjne, ustrukturyzowane i zastygłe w konwencji, a więc eksplicytne, „dosłowne”, a bardziej tym, co ukryte, nowe, wieloznaczne, niepewne, iskrzące — „niedosłowne”. Sens rodzi się niejako na przecięciu płaszczyzn i obarczony jest „skutkiem ubocznym” w postaci emocji, uczuć, relacji itp.

GRA W SOCJOLEKT

Wskazane wyżej wykładniki określają także zachowania językowe o charakterze socjolektalnym, w tym z kręgu *młodomowy*⁴. Przyłożenie mapy semantycznej pojęcia *gra* do socjolektu młodzieżowego uwypukla wskazywane przez badaczy języka w zachowaniach społecznych „punkty dostępu” (Grabias 2003). Jako cechę konstytutywną socjolektu młodzieżowego, zwanego też gwarą uczniowską (Karwatowska 1999),

² Dobrą tego egzemplifikacją jest potoczny frazeologizm *gra o wszystko* (por. L u b a ś (red.) 2004).

³ Przykładem realizacji tych elementów potocznej konceptualizacji *gry* (por. Wołos 2002: 58) są występujące w języku wyrażenia i frazeologizmy, eksponujące określone jakości, np. (gracz i umiejętność grania) *wytrawny gracz, dobry gracz*, (przestrzeń gry) *wchodzić komuś w grę*, (narzędzia) *grać znaczącymi kartami*, (reguły i strategię) *znać reguły gry, grać w otwarte karty, pogrywać sobie, grać na zwłokę, grać w kotka i myszkę, prowadzić podwójną grę, grać pierwsze skrzypce, zepsuć komuś grę*, (cel i stawka) *gra o zwycięstwo, gra o honor* (za: Sk o r u p k a 1967–1968/2002: 1, 256 oraz SFJPO).

⁴ *Młodomowę* — synonim socjolektu czy slangu młodzieżowego, uwzględniając różne kryteria i kategorie badawcze, można określić jako rejestr potoczny, intencjonalnie jawny, o szerokiej komunikatywności, prymarnej funkcji ekspresywnej (Grabias 2003: 158), twórczym stosunku do normy (kolokwialnej) (Satkiewicz 1994: 9–17) oraz ludycznym charakterze (Piekot 2008: 32). Elementem spajającym wspólnotę komunikacyjną jest fatyczność (ludyczny kontakt). Wspólnota jest tu wyróżniana na podstawach nie tyle racjonalnego oglądu świata, ile przyjemnego spędzania czasu. (por. Baniecka 2008; Bartmiński 2008; Chaciński 2007; Wileczek 2010).

gwarą młodzieżową (red. Jendrzek, Pastwa 2006), slangiem (Czeszewski 2001) czy *młodomową* (Bartmiński 2008), należałoby wskazać: synergiczność (język interakcji), ludyczność (ekspresja zabawy „wszelkimi możliwymi elementami rzeczywistości”) (Piekot 2008: 33), opieranie reguł i strategii komunikacyjnych na „kreatywnym” wyzyskaniu konwencji językowych i kulturowych lub ich kwestionowaniu (*antyjęzyk*) (por. Chruszczowski 2011: 181 n.), ekspozycję przyjemności partycypowania w aksjologicznej i konceptualnej zarazem wspólnotcie — jakby powiedział Wittgenstein, *background knowledge* — „sposobu życia”⁵. Są więc i gracze, i przestrzeń gry, i jej cel. Stawką jest tu zwykle sukces komunikacyjny oparty na porozumieniu (wówczas gracze zyskują po równo, wynosząc z gry przyjemność kontaktu) lub dominacja nad rozmówcą w realizacjach ekstremalnie ekspresywnych, gdy *młodomowa* wyzyskiwana jest jako „stoper” niesatysfakcjonującego kontaktu. „Pionkami” w tej grze są wówczas specyficzne, implicytne konstrukcje, realizujące na przykład schemat semantyczny: *Twój stary...; Twoja stara...* na wiele różnych sposobów:

Twój stary przykleja znaczki na maile; Twój stary jest didżejem w Radiu Maryja; Twój stary jest tak głupi, że idzie do kina z pilotem (Hss).

Twoja stara prasuje trawnik czajnikami; Twoja stara jeździ windą po lesie; Twoja stara ma stragan na allegro; Twoja stara jest taka gruba, że jak spada z łóżka, to po obydwu stronach naraz (Jeja teksty).

Ich status genologiczny i semantyczny nie jest ani arbitralny, ani nawet ustabilizowany. Relewanca kontekstowa określa znaczenie. Funkcjonują one jako riposty, eufemizmy, żarty lub — jak mawiają młodzi — „śmieszne teksty”. W dwóch pierwszych zastosowaniach mają charakter pragmatyczny, eksponują nastawienie nadawcy do słownego „pokonania” przeciwnika, można więc pokusić się o taką ich eksplikację: „mniej ważne, co znaczą, ważne jak i przeciwko komu zostały użyte”; w pozostałych przykładach — zawierają ładunek humoru, którego fortunność zakłada *explicite* porozumienie uczestników komunikacyjnej gry. W każdym wypadku efekt oparty jest na odczytaniu niedosłownym, wywołującym komizm obrazowy ze względu na odwołanie do jakiejś absurdalnej sytuacji. Świadomość gry osłabia tu tabuiczny efekt niestosowności lub wulgarności, a użytkownicy nie ponoszą dotkliwych konsekwencji, zyskują za to spontaniczność komunikacyjną, balansując między prawdą (każdy ma *starych* — ‘rodziców’) a pozorem (ich karykaturalnym, ale umownym obrazem).

Gra w socjolekt to typowa transakcja znaczeń, aktualizujących się na bazie — po wiem za Wittgensteinem (2000: 7) — „języka i czynności, w które język ów jest wpleciony”. Taka perspektywa badawcza pozwala na analizę różnych elementów strukturalnych bez utraty z oczu całości rejestru i dyskursu młodzieżowego jako specyficznej gry i jej celu, czyli podtrzymanie satysfakcjonującego, w dodatku ludycznego kontak-

⁵ Socjolekt młodzieżowy jako przykład gry uwypukla także pewne elementy społeczne, wszak, podobnie jak gra, to „strefa wydzielona pod względem czasowo-przestrzennym z toku normalnego życia, zawierająca potoczne konieczności życiowe, narzucane przez społeczeństwo uwikłania i zobowiązania, stającą własny odrębny ład i reguły” (Krałkowska - Gątkowska 1997: 117).

tu w kulturowej wspólnocie młodości. W ramach gry dopuszcza się swobodne wykorzystanie dowolnych struktur i konwencji języka ogólnego („kodu rozwiniętego”)⁶, a nawet rozgraniczających wewnątrznie kategorii socjolektalnych (tajność, ekspresywność, normatywność) do kreacji lub waloryzacji rzeczywistości. Opanowanie przez graczy reguł, wykorzystywanych w poszczególnych aktach grania, to jednak nie wszystko. Zasady produkcji nowych struktur nie są zbyt skomplikowane — bazę stanowi język ogólny zarówno polski, jak i angielski. Można je porównać do reguł znanych choćby z internetowej (*Nie*)*dosłownej gry*, której regulamin przestrzega: „Rozwiązuj zagadki, korzystając z podpowiedzi, znajdujących się na górze planszy. Pamiętaj jednak, żeby niczego nie traktować dosłownie” (Jeja gry). Poza tym wszystko jest dozwolone. Dzięki temu uproszczonemu modelowi socjolekt młodzieżowy świetnie sobie radzi z efemerycznością leksykalną, zapewniając nieustający napływ znaków, wykorzystywanych z powodzeniem w różnych praktykach dyskursywnych: w komunikacji tradycyjnej, elektronicznej czy transmisji kulturowej⁷.

Przykładem może być nadprodukcja jednostek leksykalnych o znaczeniu implikowanym, związanych choćby z codziennym, ale za to socjolektalnie spontanicznym waloryzowaniem rzeczywistości i uczestnictwem w niej. I tak np. ogólny czasownik *rozumieć* został zastąpiony przez szereg synonimiczny bliski czynnościom sensualnym, np. *chwycić, czaić, czaić bazę, czaić klimat, czuć, jarzyć, jorgać, kąsać, kninić, kleić, kpw, kumać (bazę, czaczę), łapać, hykać, ogarniać, trybić, włączyć się, zaskoczyć*⁸, ale już zjawiska wymagające uczuciowego zaangażowania uczestników lub odbiegające od zdroworozsądkowej potoczności zyskują nominacje o ekstremalnie ekspresywnym wektorze, np.: złe doświadczenie to: *chu*nia, chu*owizna, ciulowo, czosnek, dupnia, kapa, kwas, kaszana, mexyk, padaka, październ, poręba, shitowo, szambo, wtopa, YAFUD*⁹, *żał, żenua*.

Socjolekt młodzieżowy uchodzi współcześnie za najbardziej produktywną, a zarazem ekspansywną „grę językową”, która dodatkowo wypukla pewien schemat społeczny¹⁰. Akt grania, zainicjowany przechodzeniem na slangowy tryb językowy, z jednej strony odślania cechy społecznej kondycji graczy i ich kulturowych motywacji,

⁶ Por. reinterpretacja tez B. Bersteina w kontekście potocznej i ogólnej odmiany języka dokonana przez J. Warchałę i A. Skudrzyk (2010: 114–124).

⁷ Współczesna kultura młodzieżowa eksponuje mnogość interakcji; oparta jest na ekscytacji, spontaniczności, przygodności. Dotyczy to zarówno uczestnictwa w niej nastolatków, jak i tworzenia określonych wzorów kulturowych, które naśladują „wiecznie młodzi” dorośli. Przykładem są zarówno zachowania współczesnych celebrytów (np. K. Mazurówny, Kory, K. Ibisza), jak i kreacje fikcyjne (np. „krumpingujący” starszuszowie z reklamy Wonga.com (por. Wonga)).

⁸ Przykłady jednostek *młodowowy*, jeśli nie zaznaczono inaczej, pochodzą z następujących źródeł słownikowych: Chaciński 2007; Czeszewski 2001; Fliciński, Wójtowicz 2008; Jendrzek, Pastwa (red.) 2006; MMS; SNMP; Widawski, red. 1998, a także ze zbiorów własnych (ankiety i wywiady przeprowadzone wśród młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, zapisy rozmów, wpisy na portalach społecznościowych, forach i stronach internetowych).

⁹ Akronim *YAFUD* został rozpowszechniony przez serwis internetowy www.yafud.pl. Powstał od angielskiego wyrażenia *Yet Another F*cked Up Day* — oznacza beznadziejny dzień; niezwykle pechową sytuację; „*Ale zaliczyłem dziś YAFUDA*” (MSS).

¹⁰ Por. Wróblewski 2009: 289–301.

z drugiej angażuje to wszystko do produkcji znaczenia. Dobrym przykładem jest rozwój nowej struktury akronimicznej *YOLO*; akronim ten okrzepł w systemie *młodomowy*, gdyż notowany jest zarówno w on-linowych słownikach slangu i mowy potocznej, jak i w jednostkach dyskursu młodzieżowego: rozmowach, opisach czy komentarzach na forach i portalach społecznościowych. Nie znaczy to, że ustabilizował swoją semantykę. Znaczenie, etymologicznie związane z pierwowzorem angielskim *You Only Live Once* ‘żyje się tylko raz’, ewokującym hedonistyczny styl życia, rozszerza się przez różnorodne konteksty użyć¹¹. Może wyrażać potwierdzenie ‘dobrze, świetnie’ lub atrybuować jakiegoś zjawisko ‘coś warte zachodu i poświęcenia’, ale też być formą usprawiedliwienia (*Sorry, ale YOLO*) czy po prostu toastem (*No to yolo!*) lub sygnałem pożegnania (*Siema i YOLO*).

Nietrudno także wskazać na użycia alternatywne, związane z typową dla *nastolatków* przekorą, której przejawem jest humorystyczna negocjacja znaczeń. Dowodem choćby wpisy na portalu: *Zapytaj.onet.pl*. W odpowiedzi na pytanie o znaczenie słowa *YOLO* czytamy m.in.:

„You only live online” a nie jak sądzi większość osób „You Only Live Once”. Nie wiem dlaczego przyjęła się ta zła wersja. Pozdrowienia dla kumatych :D YOLO (Wojto99 2013).
You Obviously Love Overkill<3 (Corvus Corax 2013).

Gra w socjolekt ma więc swoje uwarunkowania, m.in. młody wiek graczy, znajomość utożsamiającego słownictwa, reguł konwersacji (nierzadko na forach internetowych pojawiają się pytania *nastolatków* o znaczenie tzw. *świeżaków*, czyli neologizmów¹²) oraz ich bezpiecznego przekraczania (nadmiar „kreatywności” grozi narażeniem się na śmieszność i swoistym ostracyzmem wspólnotowym).

Tymczasem stałą praktyką współczesnej komunikacji medialnej jest kreacja swoistego *symulakrum* socjolektalnej gry. Przywłaszczana jest jej inwencja semantyczna, pokoleniowa odrębność czy konotowany przezeń entuzjazm i spontaniczność¹³. Medialne udawanie dyskursu młodzieżowego tworzy możliwość nieustającego uczestnictwa w kulturze młodości wraz z szeregiem konceptualizacji, które z nią się wiążą. Dobrym tego przykładem jest nagle popularność młodzieżowej deskrypcji: *slit focia z rąsi*¹⁴, która przez zamieszczone na portalach społecznościowych zdjęcia jednego

¹¹ *YOLO* — jak tłumaczą młodzi — „podkreśla spontaniczność zdarzeń, jest synonimem młodości i szaleństwa. Często używany jako wymówka dla nieodpowiedzialnych zachowań, które nie przystoją szczególnie dorosłym”. „To skrót od *You Only Live Once*, odpowiednik *Carpe Diem*. Używamy go kiedy wagarujemy, imprezujemy, chodzimy po dachach” (Radio Gdańsk).

¹² Na przykład: Pytanie: „hej! Co znaczy słowo SWAG? Dużo osób tego używa, nie mam pojęcia co to znaczy (Aga); Odpowiedź: „Lans. Inaczej” (Bartek) lub „Super Wielki Agi Gil. Jak możesz tego nie znać? (Kuba) (Aga19981 2013 — pisownia oryginalna).

¹³ O zniewalaniu odbiorcy za pomocą różnych znaków kulturowych „zaburzonej” tożsamości pisze A. Szahaj (2004: 50 i n.).

¹⁴ Hybryda od ang. *sweet* — ‘słodki’ i slang. *focia z rąsi*. Pogardliwe określenie „własnoręcznie wykonanej (nierzadko przed lustrem) fotografii swojej osoby, najczęściej przeznaczonej do autopromocji w ser-

z polityków trafiła najpierw do serwisów prasowych i telewizyjnych, a potem do polszczyzny ogólnej.

„Medialne” życie otrzymała też omawiana wyżej struktura *YOLO*. Natychmiast została wykorzystana przez branżę modową i spopularyzowana przez napisy na ubraniach firmy Local Heroes. Tym samym *YOLO* przestało być manifestem ideowym, znakiem nastoletniego buntu, a stało się sygnałem atrakcyjnej oferty. Granica międzypokoleniowa została przesunięta wraz z językowo-modowymi filiacjami. Określa ją już nie wiek, ale kryterium ekspozycji wiadomości wypisanej na noszonej odzieży (por. Fal 2013). Umiejętność fortunego zdekodowania tego swoistego tekstu kultury, a o tym ma świadczyć fakt wyboru i noszenia określonej koszulki, czapki czy kurtki, uruchamia sferę odniesień ekstratekstualnych, kierując w stronę młodzieżowego luzu, zabawy i entuzjazmu, słowem — bycia młodym¹⁵.

Inną tendencję socjolektalną wykorzystują na przykład sieci komórkowe, tworząc nazwy własne typu *Heyah*, *Play Fresh*, *Play Lubię to!* czy *NJU mobile*. Ostatni przykład wyzyskuje słowotwórcze aspekty polskojęzycznego zapisu leksemów angielskich, co jest wyrazem typowej dla socjolektu nonszalancji w stosunku do reguł językowych, konotuje spontaniczność, a graficznie naśladuje strukturę młodzieżowych akronimów. Obserwujemy tym samym poszerzenie znaczenia: nie idzie tylko o to, co *nowe*, *nowoczesne*, a więc *dobre*, ale także o asocjacje z obecnym w kulturze (nie tylko) młodzieżowej kultem posiadania nowości i kolekcjonowania rzeczy. Tym samym grupa docelowa potencjalnych odbiorców znacznie się poszerza.

Gra w socjolekt okazuje się więc grą semantyczną, w której (nie)dosłowność i towarzyszące jej rozszerzenie pojemności znaczeniowej, ukontekstowanie czy odniesienia ekstratekstualne są niezwykle istotne. Ważne jest — jak piszą Skudrzyk i Urban (2000: 42) — ograniczenie „przezroczyści” komunikatu, pobudzające odbiorcę do szukania wieloznacznych powiązań między pojęciami oraz eksplikacja relacji między językiem i światem.

GRY (NIE)DOSŁOWNOŚCIĄ

Nic więc dziwnego, że podejmowana w *młodomowie* gra relewancją i jej aspektami (dosłownością i niedosłownością) jest jednym z najistotniejszych sposobów kreacji znaczeń. (Nie)dosłownością się tu bawi, wykorzystując organizację środków z różnych poziomów systemu językowego, uwzględniając także cały kulturowy polisystem ich

wisach społecznościowych/randkowych”, za: SNMP. Synonimami są socjolektalne słowa: *selfie* lub *samojebka*. Przez samych nastolatków znaczenie to jest definiowane następująco: „Najczęściej mega bezna-dziejne zdjęcie robione z ręki. Czyli najczęściej sam ryjek i trochę ramion” (smilee:-)); „Tzn. że fatalne zdjęcie robione z ręki bo tam też jest sarkazm” (miklaz); zob. Wićkax3 2013 (pisownia oryginalna). Por. też profil *Nie ma to jak focia z rąsi* (Focia z rąsi).

¹⁵ Różne „teksty” koszulkowe o proweniencji socjolektalnej, np. *Kasasz fabule?* można prześledzić na stronie: <http://koszulkolandia.com/kasasz-fabule-bluza.html>, dostęp: 23.03.2014.

możliwych — pośrednich lub bezpośrednich — odniesień. Podstawą transformacji — co zaznaczyłam już wyżej — jest ogólny język potoczny (polski lub angielski), a znaczenie ma charakter asocjacyjny. W jego rekonstrukcji uczestniczy też „sposób życia” (Wittgensteinowski *background knowledge*) właściwy danej wspólnoty. Dla przykładu w socjolektalnej grze ceniony przez młodych kontakt jest określany za pomocą leksemów ewokujących percepcyjny konkret lub energiczne działanie. *Spotkać się* to dla nastolatków *spiknąć się* (onomatopeja *pik* — naśladowanie wzywającego na spotkanie sygnału telefonicznego), *zwąchać się* (analogia do bliskości, por. wążanie zwierząt) lub *skumać się* (sugerowanie porozumienia, od *slang. kumać* ‘rozumieć’). Zobaczyć kogoś to *oblukać*, *przyciąć* lub *przyciać*, a zawieranie znajomości realizuje się przez *wyhaczanie* lub *wyrwanie*. Nawet stwierdzenie stanu rzeczy jest efektem gry ze strukturami kodu podstawowego, czego dowodem formy *być w intaczu* (ang. *in touch*) ‘być w kontakcie’, *odpuścić* (ang. *pull away*) ‘zignorować’, ‘wyrzucić z grupy’, *być stjunowanym na coś* (ang. *stay tuned* — zostańcie z nami) ‘mieć coś na uwadze, być uważnym; mieć wzgląd na dany aspekt’ (cyt. za SNMP), *proprować* (ang. *proper respect* — szacunek) ‘wyrazić szacunek, podziw, uznanie’, *sofcić* (ang. *soft*) ‘zachowywać się delikatnie, prawić subtelne komplementy’. Z kolei neologizmy typu: *pazdreksy* (paznokcie), *pendrak* (pendrive), *drepcedes* (na piechotę), *smyrofon* (telefon dotykowy), *solara* (nadmiernie opalona kobieta), *oczopizgacz* (jaskrawy element), *wyczesy* (rzeczy uważane za atrakcyjne i zabawne), *zaciesz* (radość, ubaw) dowodzą, że nadrzędny — ludyczny cel gry sankcjonuje strategię słowotwórczej i semantycznej derywacji. Znak językowy uwolniony od swej arbitralności podlega zasadom *brikolażu*, podobnego jak transsemiotyczny *mem*¹⁶. Ważne, by uzyskać efekt semantycznego *wow*¹⁷. Uwolnienie struktur językowych daje możliwość budowania nieprzerwanego łańcucha skojarzeń. T. Miczka, łącząc ten fakt z kulturą ponowoczesną, stwierdza, że „trwa proces rozbudowania wszystkich kodów aż do tego stopnia, że charakteryzują się one słabą przewidywalnością syntaktyczną i silną irradacją semantyczną” (Miczka 1997: 22). Przykładem tego może być choćby socjolektalny leksem *zryty*, znany z języka ogólnego. Jego znaczenie podstawowe, czyli określanie ‘terenu z zagłębieniami w ziemi’ (USJP: 1077), nie jest atrakcyjne dla *młodomowy*. Za to wyzyskiwane jest peryferyjna asocjacja jakiegoś uszczerbku, uszkodzenia czy inności na skutek długotrwałego niszczącego działania. Stąd znaczenia: ‘zniszczony’ (*zryta płyta CD*), ‘popsuty’ (*zryty humor*), ‘nie-normalny’ (*zryta psycha*, *ostro zryty czosnek*¹⁸), ‘dziwny’ (*zryty film*), ‘beznadziejny’ (*rozmowa ze zrytą koleżanką*¹⁹), ‘głupi’ (*zryty baniak*, *beret*, *czerep*, *zryta pacyna*), ‘absurdalny’ (*zryty dowcip*).

Odkrycie i rozpoznanie tych „naznaczeń” jest warunkiem satysfakcjonującego poznawczo i estetycznie uczestnictwa w grze, jaką nadawca komunikatu proponuje odbiorcy.

¹⁶ Kwestią podstawową jest tu nastoletnia zasada: wyrażaj siebie, jak chcesz, oraz tendencja do miksofilii (mieszania wielu kodów i porządków kulturowych).

¹⁷ Okrzyk wyrażający pozytywne zdziwienie, podziw, uznanie. Por. MSS.

¹⁸ Por. *Zryty czosnek* 2012.

¹⁹ Por. *MrKris7100* 2012.

Celem zabiegów polisemicznych jest także, oprócz humorystycznego efektu zaskoczenia czy ekspresyjności, pragmatyczna użyteczność. Takie struktury dobrze sprawdzają się w komunikacji tradycyjnej i elektronicznej, wchodzą w intertekstowe gry z kodami ikonicznymi (wyraz *zryty* reprodukowany jest na przykład w licznych memach internetowych). Niedosłowność daje tu więc nie tylko możliwość ucieczki od konwencji językowych, ale także, jak pisał Z. Bauman — wyzbycia się ograniczeń segregacyjnych języka²⁰. Sprzyja wyrazistej obrazowości, a zarazem waloryzacji, uzyskiwanej w ramach prostych schematów kognitywnych, tak jak te oparte na istnieniu (*być*) i posiadaniu (*mieć*), np.: *być na bezbaziu, być na dileju, być na fleku, być na Rylsku, być nie halo, być sfilowanym, być objechanym, być rozgarniętym jak kupa liści, być wyautowanym oraz mieć bekę, mieć brańsk, mieć error, mieć trzaski, mieć z kimś kosę, mieć preszer na, mieć jazdy, mieć nieogar, mieć wylane na coś, mieć zwalę*.

W dodatku socjolektalne metafory opierają się często na efekcie „zawiedzionego oczekiwania”, wprowadzając znane z odmiany standardowej leksemę w inny kontekst i zyskując tym samym na pojemności (element oceny) i dynamice. Świadczą o tym dyskursywne syntagmy wynotowane z facebookowego komunikatora, np.: *Wylaż na szybkości, Zapodaj jakąś muzę, Koleś strzelił focha, Wbijamy do Krzycha, Idę toczyć zwalę z Zuzanną, Ale walnął karpia!, Kąsasz wreszcie fabułę?, Pudziol, jak to czytają na tefalpe...*

Na tym tle można zaryzykować twierdzenie, że swoistą „do-słowność” indeksalną zachowują w *młodomowie* struktury akronimiczne, typu: *SQL* (szkoła), *WGL* (w ogóle), *CY* (do zobaczenia), *CB* (ciebie), *PZDR* (pozdrowienia), *MSZ* (moim skromnym zdaniem). Oczywiście jest, że skracają one czas i pojemność elektronicznych wiadomości tekstowych, dlatego pełnią wybitnie pragmatyczną funkcję. Wydaje się jednak, że również tendencja do skrótowości²¹ i akronimiczności została wykorzystana do socjolektalnej gry. Akronimizacji podlegają całe frazy, a na ich funkcję użytkową nakłada się też funkcja ludyczna i fatyczna, np. *ATSD* — A tak swoją drogą, *DGCC* — De gustibus coś tam, coś tam... (O gustach się nie dyskutuje), *KMWTW* — Kto ma wiedzieć, ten wie, *JCTK* — Jak coś to komórka lub Ja cię też kocham (por. Bone 2005). Warto zwrócić tu uwagę na jeszcze jeden aspekt: tylko wtajemniczeni użytkownicy mogą osiągnąć sukces komunikacyjny, dekodując komunikat bez stosownych słowników. Tym samym, czy mamy tu do czynienia z pozorną ekonomicznością, czy też żargonową grą w elektronicznej odmianie *młodomowy*? Faktem jest jednak to, że komunikacyjna rozgrywka dzięki modelowi reprodukcji akronimów zyskuje rys nie tylko tajności, ale i relacjonowanej na gorąco zabawy (por. *RWP* — rodzice w pokoju, *RWD* — ratuj własną d*pe).

Dodatkowo trzeba jednak podkreślić, że akronimy mogą także pełnić funkcję skonwencjonalizowanych „ikon” emocji, czegoś na kształt elektronicznych „emotek” (graficznych znaczników ekspresji), np.: *OMG* (zdumienie — ang. *Oh, my God* — O mój Boże!), *LOL* (śmiech — ang. *Laugh Out Loud* — Głośno się śmiać), *NH* (podziw —

²⁰ Por. słowa Z. Baumana: „wieloznaczność rozlewa się coraz szerzej zamiast kurczyć się [...]; jest ona przejawem niewydolności funkcji segregacyjnej, którą powinien pełnić język” (B a u m a n 1995: 7, 11).

²¹ Por. formy: *sprox, dzienx, sorx*.

Niezły hardkor) lub strukturalnych eufemizmów, osłabiających wulgarność pełnego zwrotu, np. KMA (Kiss My Ass — Pocałuj mnie w d*pe), STFU (Shut The Fuck Up — Zamknij k***a ryj!), WTF (What The Fuck? — i co do k**wy!), NOYB (No Of Your Business — Nie twój interes!), FY (Fuck You — Pieprz się!), FFS (For Fuck Sake — Do k**wy nędzy!)²². Trudno więc mówić o ich funkcjonalnej i semantycznej jednoznaczności.

Dyskursywne przykłady slangu młodzieżowego w odmianie internetowej wskazują także na chętnie podejmowane gry semantyczne o charakterze kontaminacji, przybierających postać kalamburu, powiedzenia lub przysłowia (reprodukowane licznie na forach młodzieżowych i portalach społecznościowych). Są związane z popularnymi *statusami* czy *opisami* (*opisikami*), słowem — hasłami, powiedzeniami, które służą m.in. do prezentacji użytkowników na kontaktach elektronicznych czy forach internetowych. Konstrukcje te, tworzone na podstawie podobieństwa brzmieniowego (1, 2), związku znaczeniowego (3, 4) lub po prostu przyległości kontekstowej (5), są źródłem dowcipu językowego, np.:

- 1) *Nie krępuj się, szkoda sznurka.*
- 2) *Nie jestem idealna, ale idealnie sobie z tym radzę.*
- 3) *Jedyne, co mnie trzyma w tej szkole, to grawitacja.*
- 4) *Niezmiennie uśmiecha się tylko szkielet.*
- 5) *Na pochyłe drzewo i Salomon nie naleje*²³.

„Dociekliwość” lingwistyczna, którą młodzi popisują się na Facebooku, obejmuje także porównania: *Rzadkie jak widły* (rzadkie — tu: słabe), asercje: *Poniósł mnie melanż* (przesada na imprezie) czy metatezy: *barwa na kurierze — k***a na barierze; domki w Słupsku — słomki w dupsku; echa bez korekcji — kocha bez erekcji; kopanie rywala — rypanie kowala*²⁴. Autor kilkuset konstrukcji tego typu (pseud. „Robo”), rozpoczynając ten wątek na jednym z forów, nie ukrywa wybitnie ludycznego celu owej gry słów²⁵. Wyrażenia te, łamiące tabu obyczajowe, są często wulgarne, ale konwencja gry prowadzonej w obszarze potoczności z jej nieoficjalnością, ośmiela nadawców, w końcu to tylko igraszka semantyczna. Uczestnictwo w grze dodatkowo „zawiesza” poczucie odpowiedzialności etycznej czy etykiety, wszak gra ma odrębne prawa, oddalając na drugi plan „semantykę prawdy”. To dosłowność kojarzona z referencyjnością, bardziej zobowiązuje...

²² Por. lista akronimów (SS.pl).

²³ Por. zbiór tekstów (P a t r i x s 2004).

²⁴ Dodać należy, że ta gra w nadprodukcję ciągów paronimów ma także cel pragmatyczny, użytkownik oczekuje tzw. *SOG-ów*, czyli punktów aprobaty, które podnoszą jego prestiż w myśl przytaczanego powiedzenia: „SOG-a chcesz, najpierw SOG-a daj, SOG za SOG — taką zasadę mam!” (ROBO 2003). Zresztą zabieganie o *SOGi* nie uszło uwagi innych użytkowników forum. Jeden z nich pisze: „nie ważne co to jest ale jak będziesz miał tysionce tysioncuffi soguffi to będzie cool trendi i dżezi zyskasz rispekt na mieście” (Juveraf 2009 — pisownia oryginalna).

²⁵ http://www.insomnia.pl/GRA_S%C5%81%C3%93W-t65227.html, dostęp: 10.03.2014

UWAGI KOŃCOWE

Zaprezentowane powyżej przykłady gier, a może lepiej mikro gier semantycznych, reprezentowane przez użycia (pokazywane w systemie i dyskursie) i analizowane w kontekście makro gry, jaką jest socjolekt młodzieżowy, pokazują potencjał ludyczny i aspekt interakcyjny tej odmiany języka naturalnego. Analiza miała na celu nieco z innej perspektywy naszkicować rolę użytkowników, przestrzeni, reguł, wskazać na strategię i wybrane narzędzia owej gry w socjolekt. Tym samym teza o nieprzystawianiu ludycznej teorii gry do języka, którego „podstawowymi funkcjami jest komunikacja i samowyróżnianie się”, a nie „radość i przyjemność uczestnictwa” (Chrzanowska-Kluczevska 1997: 11), nie da się obronić. Zanurzenie w percepcyjnym konkretności, ekspresja młodzieńczego i niemal ekstazy doświadczenia świata oraz humor i radość językowego współdziałania nadają *młodmowie* obecnie status najbardziej „medialnego” rejestru językowego (Wileczek 2013: 309). Dodatkowo efemeryczność tego zjawiska, traktowanego nawet jako „ćwiczenie” na drodze określania młodzieńczej tożsamości i próba kanalizacji nastoletniego buntu, pokazuje, że jest to wprawdzie gra (zabawa), ale traktowana bardzo serio, bo z jednej strony angażująca kontekst kulturowych uwikłań człowieka i jego języka, z drugiej... sytuująca się blisko życia.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Aga19981 2013: Hej! Co znaczy słowo SWAG, [w:] *Aga19981 Official Profile* [post w serwisie społecznościowym], <<https://www.facebook.com/Aga19981Profile/posts/560275040685530>> [30.03.2014].
- Bone 2005: Słownik skrótów/akronimów Internetowych, [w:] *Torrenty.org*, [wpis użytkownika na forum], 30.10.2005, <<http://forum.torrenty.org/viewtopic.php?t=1659>> [12.02.2014].
- Corvus Corax 2013: Co oznacza YOLO, [w:] *Zapytaj.onet.pl* [komentarz internauty], 3.12.2013, <http://zapytaj.onet.pl/Category/015,008/2,19384381,Co_oznacza_YOLO.html> [23.03.2014].
- Fal M. 2013: Local Heroes, czyli Justin Bieber i Rihanna w ciuchach od dwóch młodych Polek, [w:] *Natemat.pl*, 7.05.2013, <<http://natemat.pl/60427,local-heroes-czyli-justin-bieber-i-rihanna-w-ciuchach-od-dwoch-mlodych-polek>> [23.03.2014].
- Focia z rąsi — *Nie ma to jak slit focia z rąsi*, <<https://www.facebook.com/NieMaToJakFociaZRasi>> [17.03.2014].
- Hss — Twój stary — dowcipy, kawały, żarty [w:] *hss.pl*, <<http://www.hss.pl/dowcipy/twoj-stary/>> [12.03.2014].
- Jeja teksty — Twoja stara [w:] *Teksty Jeja.pl*, <<http://www.teksty.jeja.pl/332,twoja-stara.html>> [23.03.2014].
- Jeja gry — (Nie)dosłowna gra, [w:] *Gry Jeja.pl*, <http://www.gry.jeja.pl/3844,niedoslowna-gra.html> [22.03.2014].
- Juveraf 2009: Co oznacza skrót SOG? [w:] *Insomnia.pl*, [komentarz internauty], 15.02.2009, <http://www.insomnia.pl/Co_oznacza_skr%C3%B3t_SOG_-t606960> [10.03.2014].
- MrKris7100 2012: Rozmowa z moją zrytą koleżanką na GG cz. 2, [w:] *YouTube* [zapis video rozmowy prowadzonej przez komunikator internetowy], 19.06.2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=ErM06YkLTUc>> [01.03.2014].
- Patrxs 2004: Ciekawe powiedzenia, cytaty, śmieszne stwierdzenia, [w:] *Forum CDRinfo.pl*, 10.10.2004, <<http://forum.cdrinfo.pl/t27/ciekawe-powiedzenia-cytaty-smieszne-stwierdzenia-41027/index2.html>> [12.03.2014].
- Radio Gdańsk — Swag, yolo i gofry z posypko. Jak mówi dzisiejsza młodzież?, [w:] *Radio Gdańsk.pl*, 2.10.2013, <<https://www.radiogdansk.pl/index.php/styl-zycia/item/6739-swag-yolo-i-gofry-z-posypko-jak-mowi-dzisiejsza-mlodziez.html>> [13.03.2014].

- ROBO 2003: Gra słów, [w:] *Insomnia.pl*, [wpis użytkownika na forum], <http://www.insomnia.pl/GRA_S%C5%81%C3%93W-t65227.html> [10.03.2014].
- Wićkax3 2013: Co oznacza powiedzenie „slit focia z rąsi”? [w:] *Zapytaj.onet.pl*, 12.06.2013, <http://zapytaj.onet.pl/Category/001,002/2,24837046,Ejj__Co_oznacza_powiedzenie_039_slit_focia_z_rasi_039_.html> [23.03.2014].
- Wojto99 2013: Co oznacza YOLO, [w:] *Zapytaj.onet.pl*, [komentarz internauty], 31.07.2013, <http://zapytaj.onet.pl/Category/015,008/2,19384381,Co_oznacza_YOLO.html> [23.03.2014].
- Wonga — Wonga krumping [w:] *YouTube*, [film reklamowy], 2.12.2013, <<https://www.youtube.com/watch?v=jxZD6B9t2hs>> [23.03.2014].
- Zryta — Demotywatory, besty, kwejki, memy zawierające tag zryta [w:] *XDPEdia*, <<http://www.xdperia.com/tag/zryta>> [01.03.2014].
- Zryty czosnek 2012 — Koleś musi mieć ostro zryty czosnek, [w:] *Wiocha.pl*, 09.04.2012, <<http://www.wiocha.pl/555146,Koles-musi-miec-ostro-zryty-czosnek>> [01.03.2014].

BIBLIOGRAFIA

- Baniecka E. 2008: Gwara młodzieżowa jako odmiana współczesnej polszczyzny — próba charakterystyki, *Studia Gdańskie*, t. V, 157–169.
- Bartmiński J. 2008: „Młodzież też ma swój język, którym opisuje świat”. Rozmowa M. Czermińskiej z J. Bartmińskim, *KurierLubelski.pl*, <<http://archiwum.kurierlubelski.pl/module-dzial-printpub-tid-9-pid-58004.html>> [02.09.2010].
- Bauman Z. 1995: *Wieloznaczność nowoczesna — nowoczesność wieloznaczna*, tł. J. Bauman, Warszawa: PWN.
- Berne E. 2006: *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Warszawa: PWN.
- Chaciński B. 2007: *Totalny słownik najmłodszej polszczyzny*, Kraków: Znak.
- Chruszczowski P. 2011: *Językoznawstwo antropologiczne*, Wrocław: PAN.
- Chrzanowska-Kluczevska E. 1997, Gry językowe w teoriach naukowych, [w:] Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa: Wyd. Energeia, 9–16.
- Czeszewski M. 2001: *Słownik slangu młodzieżowego*, Piła: Wyd. Ekolog.
- Ernst K. 1972: *Szkolne gry uczniów. Jak sobie z nimi radzić*, tł. J. Troczyński, Warszawa: WSiP.
- Fliciński P., Wójtowicz S. 2008: *Hip-hop. Słownik*, Warszawa: PWN.
- Grabias S. 2003: *Język w zachowaniach społecznych*, Lublin: Wyd. UMCS.
- Huizinga J. 1985: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa: Wydawnictwo Czytelnik.
- Jarzębski J. 1983: *Gra w Gombrowicza*, Warszawa: PIW.
- Jędrzejek A., Pastwa J. (red.), 2006, *Słownik gwary młodzieżowej*, Wyd. LITERAT, Toruń.
- Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. 1997: O pojęciu gry i jego leksykalnych wykładnikach w aspekcie składni semantycznej, [w:] Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa: Wyd. Energeia, 121–127.
- Karwatońska M. 1999: O pewnych wyznacznikach strukturalnych i pojęciowych gwary uczniowskiej, [w:] Staszewska Z. (red.), *Miasto: teren koegzystencji pokoleń. Łódź, 19–21 maja 1997 r.*, Łódź: Wydawnictwo UŁ, 48–62.
- Kralkowska-Gątkowska K. 1997: Gry komputerowe. Rekonesans, [w:] Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa: Wyd. Energeia, 109–120.
- Lubaś W. (red.) 2004: *Słownik polskich leksemów potocznych*, t. 2, Kraków: Wyd. Naukowe DWN.
- Miczka T. 1997: Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra, [w:] Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa: Wyd. Energeia, 17–39.
- MSS — *Miejski słownik slangu i mowy potocznej*, <www.miejski.pl> [12.03.2014].

- Piekot T. 2008: *Język w grupie społecznej. Wprowadzenie do analizy socjolektu*, Wałbrzych: Wyd. Państwowej Szkoły Wyższej im. Angelusa Silesiusa.
- Satkiewicz H. 1994: Norma polszczyzny ogólnej a języki subkultur, [w:] Anusiewicz J., Siciński B. (red.), *Języki subkultur*, Wrocław: Wiedza o Kulturze, 9–19. (Język a Kultura, t. 10).
- SFJPO — Słownik frazeologiczny języka polskiego [online], [w:] *Encyklopedia internetowa. Słowniki online. Edupedia.pl*, <<http://www.edupedia.pl>> [12.03.2014].
- Skorupka S. 1967–1968/2002: *Słownik frazeologiczny języka polskiego*, t. 1–2, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Skudrzyk A., Urban K. 2000: *Mały słownik terminów socjolingwistyki i pragmatyki językowej*, Kraków: TMJP.
- SNMP — *Slang, neologizmy, mowa potoczna*, <<http://www.vasisdas.pl>> [12.03.2014].
- Słownik gwary uczniowskiej*, <<http://www.Define.pl>> [12.03.2013].
- SS.pl — *Słownik slangu.pl*, <<http://www.slangu.pl>> [12.01.2014].
- Szahań A. 2004: *Zniewalająca moc kultury*, Toruń: Wydawnictwo UMK.
- USJP — Uniwersalny słownik języka polskiego, 2003, red. S. Dubisz, t. 4, Warszawa: PWN.
- Warchała J., Skudrzyk A. 2010: *Kultura piśmienności młodego pokolenia*, Katowice: Wyd. US.
- Widawski M. (red.) 1998: *Słownik polskiego slangu on-line*, <<http://halina.univ.gda.pl/slang/>> [12.03.2014].
- Wierzbicka A. 1999: *Język, umysł, kultura*, Warszawa: PWN.
- Wileczek A. 2010: Pożyteczność „patologii”. Socjolekt młodzieżowy w perspektywie kognitywnej i edukacyjnej, [w:] Zbróg P. (red.), *Współczesna polszczyzna w badaniach językoznawczych: od leksyki do języka poezji*, Kielce: Wyd. Libron, 77–91.
- Wileczek A. 2013: Medialność młodomowy, *Zeszyty Prasoznawcze* 2 (214)/2013, 309–320.
- Wittgenstein L. 2000: *Dociekania filozoficzne*, tł. B. Wolniewicz, Warszawa: PWN.
- Wołos M. 2002: *Koncepcja „gry językowej” w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków: Universitas.
- Wróblewski M. 2009: Gra jako model społeczny, *Homo Ludens*, nr 1, 289–301.

SUMMARY

Playing with (il)literal meaning in youth sociolect

Key words: play, semantic play, youth sociolect, illiteral meaning.

Youth sociolect (as a linguistic game) gives space for language events, which very often play with language exactness. Language play means a special way of the organisation of the elements from the various levels of the language system, among which there is a cultural aspect of their possible indirect and direct over-textual references.

This launches a sphere of created meaning, conditioned by connections between language and culture.

Decoding of meaning is possible on the basis of one “life style”, background knowledge (Wittgenstein) and acceptance of a particular strategy within a pragmatic purpose. It might be a play, a disobliging contact or a caricatured assessment of reality.

(Il)literal meaning in sociolect-based play is the element that brings “meaning cooperation” on the semantic, pragmatic or cultural level.