

Nadia OBROCEA
Universitatea de Vest din Timișoara

INFLUENȚA LIMBII ENGLEZE ASUPRA LIMBII ROMÂNE. STUDIU DE CAZ: LIMBAJUL GAMERILOR

Influența limbii engleze asupra limbii române reprezintă unul dintre fenomenele cele mai relevante și mai intense ale limbii române actuale, instituind, pe calea consecinței, o temă importantă și de actualitate în cercetarea lingvistică românească. Cazul limbii române nu este singular, el se înscrie într-un fenomen mai general, cu caracter internațional, în care limba engleză, având în prezent statutul de *lingua franca* [1], exercită o influență masivă asupra numeroase limbi. Fenomenul lingvistic în speță este raportat la globalizare, un proces de emergență și „integrare internațională”, cu multiple dimensiuni, cu caracter politic, economic, tehnologic, social, cultural etc.[2]

Influența limbii engleze asupra limbii române a început într-o epocă mai veche, aceasta producându-se încă din secolul al XIX-lea, într-o primă instanță indirect, adică prin intermediul altor limbi, în special prin intermediul limbii franceze [3], și cu o intensitate redusă în comparație cu fenomenul prezent. În plus, în istorie, limba română a cunoscut și alte influențe lingvistice, produse de limbile slavă, (neo)greacă, turcă, franceză etc., fapt pentru care influența limbii engleze asupra limbii române trebuie analizată dintr-o perspectivă complexă și mai extinsă, aceea a unui proces inevitabil și continuu, rezultat al contactului permanent dintre limbi și culturi.

Influența limbii engleze asupra limbii române s-a exercitat, la fel ca în celelalte cazuri de contacte și influențe lingvistice, asupra lexicului limbii în mod special, prin împrumutarea elementelor lexicale denumite anglicisme. În ceea ce privește limba engleză în mod particular, se poate constata că anglicismele au intrat în limba română într-o primă instanță prin intermediul limbajelor de specialitate, cum ar fi limbajul sportiv, limbajul presei, limbajul economic, limbajul informatic etc., și mai puțin în alte varietăți ale limbii [4].

Fenomenul influenței limbii engleze asupra limbii române se încadrează în tema generală a dinamicii limbii sau a „schimbării lingvistice”. În concepția lui Eugeniu Coșeriu, problema schimbării lingvistice nu trebuie pusă în termeni cauzali, ci în termeni condiționali: „În

ce condiții obișnuiesc să se producă schimbări în limbă?”[5]; și în termeni finaliști, dat fiind că schimbarea lingvistică își originea în vorbire și ea corespunde necesității vorbitorului de a se exprima:

„Tot ceea ce, în spusele unui vorbitor, se îndepărtează – ca mod lingvistic – de modelele existente în limba în care se stabilește conversația poate fi numită inovație. Iar acceptarea de către auditor a unei inovații, ca model pentru exprimări ulterioare, poate fi numită adoptare. [...] O inovație – lăsând la o parte posibilele, dar foarte rarele creații *ex nihilo* – poate să fie: a) o alterare a unui model tradițional; b) o selecție între variante și moduri isofuncționale existente în limbă; c) o creație sistematică («invenție» de forme în concordanță cu posibilitățile sistemului); d) **un împrumut din altă limbă (care poate fi total sau parțial și, față de modelul său, poate implica și o «alterare»** (subl. n. – N.O.) ; e) un fapt de economie funcțională (neglijarea distincțiilor superflue în discurs) [...] Schimbarea lingvistică («schimbarea în limbă») reprezintă difuzarea sau generalizarea unei inovații, adică implică în mod necesar o serie de adoptări succesive”[6].

Literatura românească de specialitate abordează influența limbii engleze asupra limbii române fie în ansamblul ei, prezentând și comentând exemple din varii domenii, precum cercetările întreprinse de Georgeta Ciobanu [7]; Mioara Avram [8]; Adriana Stoichițoiu Ichim [9] etc.) sau din punctul de vedere al adoptării anglicismelor la limba română, ori cu referire specială la limbajele de specialitate, sportiv [10], jurnalistic [11], economic [12], medical [13]etc.

Reținem într-o primă instanță definiția anglicismului dată de Mioara Avram:

„[...] o unitate lingvistică (nu numai cuvânt, ci și formant, expresie frazeologică, sens sau construcție gramaticală) și chiar tip de pronunțare sau/și de scriere (inclusiv de punctuație) de origine engleză, indiferent de varietatea teritorială a englezei, deci inclusiv din engleza americană, nu doar din cea britanică”[14].

Dintre distincțiile operate în cadrul anglicismelor, amintim punctul de vedere al Gabrielei Pană-Dindelegan [15], care diferențiază anglicismele din cadrul limbajelor specializate de xenisme sau aloglote, ce sunt utilizate ca atare de către vorbitori, precum și perspectiva Ioanei Vintilă-Rădulescu [16], care analizează o serie de anglicisme și problemele de adaptare ale acestora, prin prisma unei distincții de ordin general realizate între neologisme și cuvintele străine. Reluând clasificarea lui Sextil Pușcariu¹⁶ [17] privind neologimele necesare și de lux, precum și distincția realizată de Pierre Guiraud [18] între neologimele denotative și cele conotative, Adriana Stoichițoiu Ichim ia în considerare două categorii de anglicisme:

anglicismele necesare, care pot fi denotative sau stilistice, și anglicismele „de lux”, pe care le definește astfel:

„Împrumuturile «necesare» sunt cuvinte sau unități frazeologice care nu au corespondent românesc sau care prezintă anumite avantaje în raport cu termenul autohton (precizie, brevilocvență, expresivitate, circulație internațională).” [19];

„Anglicismele «de lux» reprezintă împrumuturi inutile și, în unele cazuri, chiar dăunătoare. Ele sunt nemotivate sau posedă motivații de tip negativ, precum veleitarismul intelectual și afectarea, traduse prin snobism lingvistic, insuficiența cunoaștere a resurselor limbii materne, comoditatea sau graba care – mai ales în cazul ziariștilor – nu le permit să reflecteze asupra echivalențelor lexicale, pentru a alege termenul cel mai adecvat” [20].

O altă problemă fundamentală, de ordin general, ce vizează anglicismele, este aceea a integrării lor în limba română, a adaptării lor fonetice, grafice și gramaticale. În ceea ce privește anglicismele cu valoare de substantive, problemele identificate au fost acelea de gen, număr, flexiune casuală și articulare enclitică [21], în timp ce pentru anglicismele cu valoare verbală, s-a observat încadrarea acestora în mod predilect la conjugarea I, „opțiunea pentru conjugarea a IV-a, de obicei cu sufixul *-ui*, [fiind] populară și familiară.” [22]

Lucrarea de față prezintă, într-o manieră descriptivă, cu mici inserții normative, o serie de anglicisme care fac parte din limbajul gamerilor români, adică limbajul specific jucătorilor de jocuri video din România. Limbajul gamerilor este un limbaj specializat al limbii române, de dată recentă, în formare, pentru care limba engleză, ca limbă recunoscută și asumată a jocurilor video din aproape întreaga lume (mai puțin Asia, probabil), reprezintă principalul suport și sursă de natură lexicală.

Cercetarea a presupus un parcurs complex: experiența personală în acest domeniu, observarea și studierea limbajului gamerilor, parcurgerea unor resurse electronice de nișă relevante: reviste, cronici, forumuri ale gamerilor români de pe platforme online, bloguri, precum și analizarea anglicismelor după criterii existente deja în literatura de specialitate.

Pentru anglicismele prezentate în abordarea de față, selectate după criteriul frecvenței, au fost vizate următoarele aspecte: precizarea etimonului, redarea unor contexte considerate relevante, definiția, prezența în dicționare, necesitatea, problemele de integrare la sistemul limbii române, norma, pentru anglicismele care sunt incluse deja în DOOM, și o posibilă normă (ce are la bază normele valabile pentru cuvintele străine, conținute în DOOM), în cazul celorlalte anglicisme etc.

- **Gamer**, s. m. < engl. *gamer*:

„Revista *gamerilor* români a scos pe piață numărul 3” (<http://steamgames.ro/revista-gamerilor-romani-a-scos-pe-piata-numarul-3/>); „În timp ce popularitatea evenimentului confirmă faptul că a fi *gamer* sau expert de modding poate deveni un stil de viață, Destiny 2 se pregătește de lansarea sa pe PC din 24 octombrie” (<https://ro.ign.com/nvidia/8276/feature/modderii-romani-polonezi-si-cehi-au-construit-trei-pc-uri-un>).

Termenul *gamer* desemnează în limba română, ca și în limba engleză, jucătorul de jocuri video. În termeni coșerieni [23], acest termen a intrat deja din limba „concretă”, adică limba vorbită, în limba „abstractă”, adică „limba dedusă din vorbire și consemnată în dicționare și gramatici”, fiind înregistrat în DCR: „jucător; amator de jocuri de computer” (2013, 260).

Acest termen este necesar, deoarece cuvântul *jucător* nu deține în componența lui semantică trăsătura distinctivă «jocuri video», el fiind mult mai general. Chiar și în limba engleză se face distincția între *player*, ca persoană care joacă un sport sau un joc, și *gamer*, ca persoană care joacă jocuri video.

Termenul *gamer* este utilizat cu scopul de a marca apartenența la o comunitate și pentru a face diferența între jucătorul de jocuri video de jucătorii de sport sau jucătorii de alte tipuri de jocuri. În limbajul *gamerilor* se utilizează și termenul *jucător* (> *juca* + *-tor*, MDA 2003, 256), corespondentul cuvântului englez *player*, pentru a desemna persoana care joacă (efectiv) un joc:

„O teorie simplă a ergonomiei gaming-ului spune că eficiența optimă și distracția maximă depind, în mare măsură, de nivelul confortului *jucătorului*” (<http://nivelul2.ro/speedlink-torid/>).

(Posibilă normă: *gamer, gamerul, gameri*).

- **Gameplay**, s. nenum. < engl. *Gameplay*:

„În mare parte *gameplay-ul* jocului Air Guitar Warrior constă în distrugerea inamicilor care îți apar în față cum ar fi cranii, demoni, extraterestri și multe alte creaturi” (<http://steamgames.ro/air-guitar-warrior-gamepad-edition-review/>); „În primele minute de joc am făcut greșeala gravă de a mă opri uneori să privesc fundalul și personajele deoarece jocul arată extrem de bine, iar apoi am realizat că la cât de multe se petrec simultan în jurul meu, trebuie să fiu concentrat în totalitate pe *gameplay*” (<http://steamgames.ro/cuphead-review/>).

Termenul *gameplay* desemnează modul în care un joc este jucat (incluzând regulile jocului, intriga, obiectivele etc., excluzând grafica și sunetul jocului), adică modul specific în care jucătorii interacționează cu un joc (v. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gameplay>).

(Posibilă normă: *gameplay*, *gamplay-ul*).

- **Gaming**, s. nenum. < engl. *Gaming*:

„*Gaming*-ul constituie o categorie de aplicații software care este destinată distracției” (<https://gamerii.ro/forum/index.php?>; „Istoria *gaming*-ului din România s-a situata la 153 de milioane de dolari în 2017” (<http://e-gamer.ro/industria-gaming-ul-din-romania-s-a-situat-la-153-de-milioane-de-dolari-in-2017/>).

Termenul *gaming* desemnează jucatul de (acțiunea de a juca) jocuri video. La fel ca termenul *gamer*, termenul *gaming* figurează în DCR, unde este definit ca: „domeniul jocurilor video sau de calculator” (2013, 260).

(Posibilă normă: *gaming*, *gamingul*).

- **Consolă**, s. f. < engl. *console*:

„Totuși, pentru o *consolă* care are doar un an pe piață, Nintendo Switch se descurcă minunat” (<http://nivelul2.ro/review-nintendo-switch/2/>); „*Consola* PlayStation 4 include acum meniu în limba română, în urma actualizării la versiunea de sistem 5.0” (<http://steamgames.ro/consola-playstation-4-include-acum-meniu-limba-romana-urma-actualizarii-la-versiunea-de-sistem-5-0/>).

Termenul *consolă* denumește un dispozitiv electronic destinat jocurilor, conectat la un monitor sau un display (și la Internet), în care se introduce un DVD cu un joc și care se controlează cu ajutorul unui *controller*. În prezent cele mai populare console sunt Play Station, Xbox, Switch etc.

În limba română, termenul *consolă* este unul mai vechi, el a fost împrumutat în limba română din limba franceză (din fr. *console*). Acesta figurează în majoritatea dicționarilor românești cu următoarele definiții:

„1. obiect de mobilier...”; „2. element arhitectural...” și „3. element de construcție...” (cf. MDA 2001, 642), definiții pe care le regăsim și dicționarele limbii engleze, în cazul engl. *console* (v. Oxford 2007, 206). MDN consemnează și următoarea definiție, mai apropiată de termenul din limbajul gamerilor: „4. (inform.) terminal al unui ordinator destinat dialogului om-mașină” (MDN 2000, 210). În DCR apare sintagma *consolă de jocuri* definită astfel: „computer

modificat care produce semnal digital afișat pe un aparat TV sau monitor pentru a putea juca un joc video” (DCR 2013, 155).

Dat fiind faptul că semnificațiile mai vechi ale cuvântului *consolă* se utilizează rar, ele fiind cvasinecunoscute vorbitorilor, tinerilor în mod special, și ca urmare a faptului că etimonul din limba engleză: engl. *console* este atât de ușor de adaptat la limba română, tindem să credem că termenul *consolă* utilizat în limbajul gamerilor reprezintă un împrumut din limba engleză independent de cuvântul mai vechi, *consolă*, preluat din limba franceză.

(Normă: *consolă*, *console*).

- **Controller**, s. n. < engl. *controller*:

„*Controllerul Wireless Xbox Elite* se adaptează la dimensiunea mâinii și stilului de joc (...)” (<https://www.emag.ro/gamepad-wireless-microsoft-elite-pentru-xbox-one-gwmexbone/pd/DKGL5MBBM/>); „Imaginile nu sunt oficiale și vin de pe [Reddit](#), iar în ele putem admira ceea ce pare a fi o versiune neagră a *controller-ului*” (<http://nivelul2.ro/nintendo-nx-noi-imagini-ale-controller-lui-pentru-noua-consola-nintendo-ies-la-suprafata/>).

Termenul *controller* desemnează un dispozitiv prevăzut cu butoane, care este conectat la o consolă sau chiar la un calculator, care se ține în mână și cu care se controlează acțiunile dintr-un joc.

Acest termen este consemnat în dicționarele românești, sub forma *controler*, cu următoarele explicații:

„1 (inf.) circuit complex și logica aferentă operării în condiții optime a unui echipament periferic. 2 aparat electric care permite o succesiune de modificări ale conexiunilor sau de reglaj.” (MDA 2001, 655).

În plus, DN 1986, MDN 2000 atestă și etimologia germană, germ. *Kontroller*, pe lângă cea engleză, engl. *controller* (MDN 2000). În acest sens, Ciobanu (1996, 40) face următoarea distincție: pentru explicația 1. „aparat electric...”, oferă etimologia germană și engleză, și pentru explicația 2. „dispozitiv care permite calculatorului să comunice cu un alt dispozitiv (disc flexibil, disc fix, placă de rețea), etimologia engleză. În DCR apare o singură definiție: „componentă de bază a unui periferic (printer etc.) care interpretează și execută instrucțiunile venite de la computer” (2013, 159).

Din punct de vedere grafic, se poate remarca faptul că acest termen este instabil, în limbajul gamerilor el apare cu ambele grafii, cu dublu *-l-*, *controller*, și cu *-l-*, *controler*. În ceea ce privește dicționarele, MDA 2001, MDN 2000, MDA 2010, DCR 2013 îl înregistrează în varianta *controler*,

menționând și varianta grafică *controller*, ca în limba engleză, dar în DOOM, grafia recomandată este cea cu un singur -l-, *controler*.

Un termen sinonim cu termenul *controller* este termenul mai vechi *manetă*, de origine franceză (fr. *manette*), explicat ca: „mică pârghie de mână, cu care pun în funcțiune, se oprește etc. un mecanism, un dispozitiv etc.” (MDA 2003, 452). Acesta se utilizează și astăzi în limbajul gamerilor, în paralel cu termenul *controller*, însă la o primă vedere mai rar, în rândul gamerilor mai tineri și mai ales al celor care nu au jucat jocuri pe consolele mai vechi fiind preferat termenul *controller*.

(Normă: *controler, controlerul, controlere*; posibilă normă pentru limbajul gamerilor: *controller, controllerul, controllere*).

- **Joystick**, s. n. < engl. *joystick*:

„În lumea gaming-ului, interacțiunea dintre joc și jucător se realizează prin intermediul tandemului mouse + tastatură, controler sau *joystick* – performanțele acestor periferice resimțindu-se direct în succesul in-game” (<http://nivelul2.ro/aorus-thunder-m7/>); „Procesul de a doborî o navă inamică se simte la fel de captivant și interesant cum te-ai aștepta din moment ce stai într-un scaun în timp ce mâinile tale se concentrează pe un *joystick* și creierul pe localizarea oponentului.” (<http://steamgames.ro/platforma-steamvr-primeste-3-noi-jocuri/>).

Termenul *joystick* desemnează un dispozitiv format dintr-o parte lungă mobilă înfiptă într-o bază fixă, care se conectează la un calculator sau la un display și cu care se controlează anumite jocuri, de pildă jocurile ce simulează pilotarea avioanelor, a mașinilor etc.

Termenul apare în dicționare cu următoarea definiție, care este valabilă pentru toate dispozitivele de acest tip: „dispozitiv alcătuit dintr-o articulație sferică mobilă, ale cărei deplasări unghiulare sunt transformate de un traductor în semnale electrice analogice, convertite apoi în formă numerică, prelucrate și afișate pe ecran sub formă de punct sau cursor grafic” (DE 1993-2009). Definiția din DCR fac referire specială la conceptul specific limbajul gamerilor: „manetă folosită pentru controlul mișcărilor în jocurile pe calculator sau al unor aplicații grafice” (DCR 2013, 309).

Termenul *joystick* se utilizează în limbajul gamerilor pentru a desemna și un alt concept, *joystickul*, numit și *mini joystick* în acest caz, desemnând și butonul mobil de pe un *controller*, cu care se controlează în special mișcarea caracterului/eroului din joc și camera:

„Pur și simplu *joystickurile* nu revin la poziția 0 sau nu sunt perfect centrate în momentul când iei degetul de pe ele” (<https://www.emag.ro/controller->

[microsoft-xbox-360-wireless-usb-negru-jr9-00010/pd/EBKZ7BBBM/?X-Search-Id=7a416b4a86d38e950a1d&X-Product-Id=28424031&X-Search-Page=1&X-Search-Position=2&X-Section=search&X-MB=0&X-Search-Action=view](https://www.emag.ro/gamepad-logitech-f310-usb-compatibil-pc-940-000135/pd/D4HX9BBBM/)).

(Posibilă normă: *joystick*, *joystickul*, *joystickuri*).

- **Gamepad**, s. n. < engl. *Gamepad*:

„Software-ul îți dă posibilitatea să personalizezi *gamepad-ul* (sic!) cu comenzi specifice tastaturii și mouse-ului” (<https://www.emag.ro/gamepad-logitech-f310-usb-compatibil-pc-940-000135/pd/D4HX9BBBM/>); „Evident, soluțiile wireless prezintă avantaje clare, mai ales atunci când discutăm despre un *gamepad* ce beneficiază de compatibilitate multiplă PC/PS3 și este conceput folosind filosofia de design din spatele controlerului de Xbox 360” (<http://nivelul2.ro/speedlink-torid/>).

Termenul *gamepad* este un sinonim pentru termenul *controller*. Termenul figurează în DCR: „dispozitiv folosit în timpul jocurilor de computer pentru a controla mișcările elementelor de pe ecran” (2013, 260).

(Posibilă normă: *gamepad*, *gamepadul*, *gamepaduri*).

- **Mană**, s. nenum. < engl. *mana*:

„Un deck aggro are creaturi cu un cost mic de *mana*, scopul fiind să omoare eroul inamic cât mai repede cu putință” (<http://e-gamer.ro/prescurtari-si-termeni-hearthstone/>);

„The Boomsday Project este cea de-a noua expansiune pentru Hearthstone și sosește cu nu mai puțin de 135 de cărți noi, printre care și un tip nou, cărțile Omega. Jucate atunci când avem *mana* din plin, acestea capătă noi puteri.” (<https://ro.ign.com/hearthstone-pc/10866/news/hearthstone-the-boomsday-project-este-acum-disponibil>).

Termenul *mană* desemnează resursa magică de care dispune un caracter/un erou într-un joc pentru a putea ataca cu magie un oponent. Termenul *mană* este utilizat și în varianta *mana*, adică cu terminația *-a*, la forma nearticulată.

Termenul din limba engleză *mana* apare în *Oxford Dictionary*, ca provenind din maori și cu următoarea definiție:

„(în Polynesian, Melanesian, and Maori belief) an impersonal supernatural power which can be transmitted or inherited” (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/mana>).

În limba română, cuvântul *mană*, mai vechi, împrumutat din sl. *mana*, ngr. *mánna*, figurează cu următoarele explicații: „1. Lichen...” ; „2. Boală a plantelor...” ; „3. „Ploare de vară cu soare etc.” (MDA 2001, 450, DEX 2009). În MDN este înregistrat și neologismul *mană*, provenit din fr. *mana*, cu următoarea definiție: „forță supranaturală impersonală, care ar sălășlui în lucruri, în plante, în animale, în oameni, exercitând o acțiune cauzală” (MDN 2000, 530). Cel mai probabil, termenul din limbajul gamerilor nu a fost raportat direct de către gameri la cuvântul deja existent, termenul din limba engleză fiind suficient de ușor de adaptat în limba română.

(Posibilă normă: *mană*, *mana*).

- **Stamină**, s. nenum. < engl. *stamina*:

„Atunci când veți ataca fără *stamină*, caracterul o va face mult mai încet și mai greu” (<https://www.digitalgames.ro/review/deadlight-review-romana/>); „Există trei sisteme sau măsuri de supraviețuire majore: foame, sete și oxigen. Primele două se epuizează constant, indiferent de ceea ce faci, și afectează, în consecință, sănătatea maximă și rezistența. Mâncarea și băutul, bineînțeles, vă cresc temporar viața și *stamina*, dar dacă nu vă curățați apa sau nu vă preparați carnea, riscați să vă îmbolnăviți” (<http://steamgames.ro/metal-gear-survive-ps4-review/>).

Termenul *stamină* desemnează capacitatea unui erou de a face efort fizic, de exemplu de a merge, a alerga sau a ataca etc., într-un joc.

În dicționarele românești, cuvântul *stamină* este consemnat cu următoarea definiție: „organ bărbătesc de reproducere a florii, care conține polenul”, pentru care se oferă etimologia din latină: lat. *stamen*, *-inis*” (MDA 2003, 587; DEX 2009).

În ceea ce privește limba engleză, în dicționarul *Cambridge*, termenul *stamina* este prevăzut cu următoarea definiție:

„the physical and/or mental strength to do something that might be difficult and will take a long time” (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/stamina>), iar în dicționarul Oxford avem: „the ability to sustain prolonged physical or mental effort” (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/stamina>).

(Normă: *stamină*, *stamina*).

- **Achievement**, s. n. < engl. *achievement*:

„Pe de altă parte, deținătorii ediției complete (adică originalul + toate DLC-urile) primesc un upgrade gratuit pe PC, cu suport pentru salvările vechi și *achievement*-uri resetate” (<http://nivelul2.ro/trailer-pentru-skyrim-special->

[edition/](#)); „Desigur că jocul va avea *achievement*-uri și trading cards.” (<http://steamgames.ro/final-fantasy-vi-apare-pe-steam-pe-16-decembrie/>).

Termenul *achievement* desemnează o distincție virtuală care se dă unui jucător după ce a realizat anumite misiuni într-un joc, prevăzute de realizatorii jocului, de exemplu a terminat un capitol, a bătut un boss sau a găsit toate artefactele de un anumit tip etc.

În limbajul gamerilor din întreaga lume, un termen echivalent pentru *achievement* este termenul englez *trophie*, cu specificarea că *achievementul* este distincția acordată în majoritatea jocurilor de pe PC, consola Xbox, în timp ce trofeul este distincția acordată în jocurile de pe consola PlayStation. Gamerii români utilizează termenul *trofeu*, provenit din limba franceză, din fr. *trophée* (MDA 2003, 1003), pentru a reda termenul engl. *trophie*.

(Posibilă normă: *achievement, achievementul, achievementuri*).

- **Boss**, s.n. < engl. *boss*:

„Să stai și să te uiți la un prieten cum joacă, descoperind împreună bucăți din noua poveste, secrete și personaje vechi sau noi, lupte cu niște *boși* care ție și se par imposibil de bătut etc. este o experiență pe care o recomand” (<https://ro.ign.com/dark-souls-3/5007/feature/dark-souls-3-cum-sa-transformi-cel-mai-dificil-joc-in-cea-ma>);

„Pe parcursul jocului traversezi harta ca să învingi diverși *boși*, iar pe drum împuști sute de alți inamici ca să devii mai bine echipat pentru următoarea mare luptă cu un *boss*” (<http://steamgames.ro/cuphead-review/>).

Termenul *boss* desemnează oponentul cel mai dificil dintr-un joc, care trebuie învins la sfârșitul capitolului unui joc sau la sfârșitul jocului. Termenul *boss* apare în Dicționarul Oxford cu următoarea definiție:

„*often as modifier* (in computer gaming) a particularly tough enemy, usually appearing at the end of a section or level” (<https://en.oxforddictionaries.com/definition/boss>).

(Normă: *boss/bos, bossul/bosul, boși*).

- **Checkpoint**, s. n. < engl. *checkpoint*:

„Aceste tururi de forță oferă jucătorilor șansa de a executa cu succes cât mai multe trucuri și cascadorii în timp ce vor naviga printre *checkpoint*-uri, pe trasee specializate” (<http://nivelul2.ro/crew-primeste-noi-curse/>); „Mai mult decât atât, dacă îți ataci coechipierii și le faci prea mult damage, o să te trezești că îți

este încărcat ultimul *checkpoint*" (<https://ro.ign.com/call-of-duty-ww2/8691/review/call-of-duty-wwii-vive-la-revolucion-recenzie-pc>).

Termenul *checkpoint* desemnează punctul din joc în care se salvează automat și temporar progresul dintr-un joc, adică ceea ce s-a jucat deja.

Ca mulți termeni din această listă, termenul *checkpoint* nu este total adaptat în limba română, astfel el putând apărea, mai rar, cu forma de plural din limba engleză:

„Nu există *checkpoints* și nici nu ai posibilitatea să reduci viteza personajul tău rectangular” (<http://nivelul2.ro/codul-konami/>).

(Posibilă normă: *checkpoint, checkpointul, checkpointuri*).

- **Savepoint**, s. n. < engl. *savepoint*

Termenul *savepoint* desemnează punctul din joc în care jucătorul poate să salveze progresul dintr-un joc, adică ceea ce a jucat deja.

(Posibilă normă: *savepoint, savepointul, savepointuri*).

- **Farma**, v. conj. I < engl. *to farm*:

„**Conform Ubisoft**, se pare că jucătorii care vor fi prinși *farmând* bonusuri sau iteme în **For Honor**, prin orice fel de tactică – una din ele fiind plasarea unei greutate pe controller/tastatură pentru a mișca personajul – vor fi banați” (<http://nivelul2.ro/pentru-onoare-jucatorii-care-farmeaza-afk-honor-vor-fi-banati/>).

Termenul *a farma* înseamnă a face anumite acțiuni într-un joc pentru a obține experiență, puncte și bani (cf. <https://www.techopedia.com/definition/19278/farming>).

(Normă: *a farma, farmez*).

- **A (se) healui**, v. conj. IV < engl. *to heal*:

„De jucat am jucat druid healer, și în cata la început erau grele ca dracu instantele, dar cu puțin talent și răbdare ajunsesem să *heal-uiesc* destul de bine” (<https://xpc-forum.ro/viewtopic.php?t=46977&start=5080>);

„În low levels pot *heal-ui* lejer cu feral gear și folosind exclusiv rejuv, regrowth și swiftmend. Un regrowth crit, adică aproape întotdeauna (întotdeauna cu glyph care scoate partea de HOT), este egal cu un healing touch normal. La tactici nu mă pricep ce să tot o lungesc... dar nu mă grăbesc, încă nu am cumparat și MOP. Poate o să cresc și un pala între timp...să văd dacă e atât de nașpa bear tank precum îl laudă” (<https://xpc-forum.ro/viewtopic.php?t=46977&start=5080>).

Termenul *a healui* desemnează acțiunea de a vindeca un caracter/erou într-un joc, adică a consuma o poțiune care crește sănătatea sau viața caracterului/eroului respectiv.

(Posibilă normă: *a (se) healui, (mă) healui*).

În continuare vom reda o serie de anglicisme care funcționează în limbajul gamerilor din România atât independent, cât și în cadrul unor unități frazeologice calchiate parțial sau total după limba engleză, de exemplu: *damage*, *cover* și *kill*. Problemele specifice ale anglicismelor frazeologice, identificate și prezentate de Mioara Avram sunt „calchierea parțială a unui frazeologism (de exemplu: *doc plutitor* și *doc uscat*, în terminologia marinărească, după engl. *floating dock*, *dry dock* ...), câteodată cu împrumutarea unui cuvânt limitat la îmbinări frazeologice (de exemplu: *acord stand-by* după engl. *stand-by agreement*), folosirea unui anglicism lexical în frazeologisme românești (de exemplu: *din start* „de la început” ...) și crearea unei unități frazeologice ca echivalent – nu întotdeauna consacrat – al unui cuvânt englezesc unic, fie simplu (de exemplu: întâlnire/reuniune la vârf/la nivel înalt pentru *summit* < engl...), fie compus, în ultimul caz printr-un calc de structură (de exemplu: *atelier de lucru*, calc nefericit, pleonastic după engl. *workshop*...)”[24].

- **Damage**, s. nenum. < engl. *damage*:

„Fiecare armă are alt stil de tras, necesită altă strategie, iar unele sunt greu de controlat, dar au *damage* mare, în timp ce altele sunt ușor de controlat și *damage* mic, dar folosite inteligent sunt foarte echilibrate, problema este să ți le adaptezi în funcție de nevoi” (<http://steamgames.ro/far-cry-5-review/>); „... juca lejer cu shotgun cu un *damage* deloc de neglijat. Clasele pot îndeplini mai multe roluri, în principal datorită modului în care funcționează skill-urile. Astfel, orice clasă are 10 skill-uri. Primele 5 skill-uri se schimbă în funcție de armele echipate (1-3 pentru main-hand și 4-5 pentru off-hand, ...” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=kill>).

Termenul *damage* desemnează daunele produse de arme unui caracter dintr-un joc.

În limbajul gamerilor români, termenul *damage* este utilizat și în cadrul unor unități frazeologice care calchiază unități frazeologice din limba engleză, de pildă: *a da damage*, după engl. *to do damage* (sau *to deal damage*) și *a lua damage*, după engl. *to take damage*:

„Arma nouă, a acestui popular joc Battle Royale, este o Assault Rifle în două variante Epic și Legendary, care *dau damage* de 32, respectiv 33.”

(<https://ro.ign.com/gaming/10188/news/a-sosit-update-ul-42-pentru-fortnite>). „Păcat, păcat mare! auzi să lovești cu elicopterul mașina... și nici măcar nu *lua damage* elicopterul ăla!” (<https://xpc-forum.ro/viewtopic.php?f=36&t=37634&start=520>). Util Alex 230.

Termenul *damage* funcționează și în cadrul unor construcții echivalente unității frazeologice *a da damage*, precum *a cauza damage*, după engl. *to cause damage*:

„În timpul luptelor folosești un fel de mana pentru a activa puteri speciale care sumonează demoni, păsări uriașe sau activează așa-numitele «torture attacks», care presupun apăsarea repetată a unui buton, cât mai repede pentru a lovi repetat adversarii și a le *cauza* cât mai mult *damage* pe secundă” (<http://steamgames.ro/bayonetta-1-2-review-nintendo-switch/>),

sau chiar *a executa damage*:

„Acest lucru nu este însă un impediment major pentru că oricum are efect mișcarea chiar dacă apeși de trei ori sau de 10 ori în același interval de timp, diferența fiind dată de *damage-ul executat* și acest lucru afectează, din nou, doar «compleționiștii», adică acei jucători care vor să termine perfect jocul” (<http://steamgames.ro/bayonetta-1-2-review-nintendo-switch/>).

În paralel cu unitatea frazeologică *a lua damage*, se utilizează construcția echivalentă: *a primi damage*, după engl. *to receive damage*:

„A fost îmbunătățit, dar din când în când tot mai *primesc damage* după ce am intrat în cover, iar aseară am fost de câteva ori la rând victima one-hit kill bug-ului (sau poate am dat întâmplător de-un hacker), deși problema cică a fost rezolvată. Mă deranjează că trebuie să joc cu detaliile pe low ca” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=kill>).

(Posibilă normă: *damage, damage-ul*).

- **Cover**, s. nenum. < engl. *cover*:

„Au mai lucrat la netcode? Nu că aș fi vreun PGL, dar mă scoate din minți când sunt omorât după 10 metri în *cover*” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=cover>).

Termenul *cover* (v. engl. *cover*: „acoperire”; to cover: „a acoperi”), este utilizat în general în structura *în cover* și desemnează faptul de a fi ascuns (după obiecte) într-un joc și a nu putea fi detectat și atacat de inamici.

Termenul *cover* funcționează în limbajul gamerilor români și în cadrul unităților frazeologice: *a intra în cover*, după engl. *to take cover*, pentru a desemna acțiunea de a se ascunde (după obiecte) într-un joc, pentru a nu fi

detectat și atacat de inamici, respectiv *a ieși din cover*, după engl. *to leave cover*, pentru a desemna acțiunea de a se ieși din ascunzătoare (de după obiecte), într-un joc:

„Încă sunt probleme cu netcode-ul și poți muri după ce-ai intrat în *cover*, dar nu se întâmplă foarte frecvent.”

(<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=cover>);

„Netcode-ul a fost îmbunătățit, dar din când în când tot mai primesc damage după ce *am intrat în cover*, iar aseară am fost de câteva ori la rând victima one-hit kill bug-ului (sau poate am dat întâmplător de-un hacker.” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=cover>).

(Posibilă normă: *cover, coverul*).

- **Kill**, s. n. < engl. *kill*:

„Deși a durat destul de mult *kill*-ul meu (fugind mereu încercând să iau cât mai puțin damage) cred că poate fi lejer omorât și cu mai puțin dps folosind spec-ul respectiv” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=kill>); „Cu siguranță acesta a fost cel mai palpitant meci de la TI5 din prima zi. La început, meciul a fost destul de echilibrat, iar cei de la Na'vi au reușit să obțină primul *kill* (First Blood). XBOCT s-a descurcat destul de bine cu Anti-Mage și a reușit să obțină destul gold pentru a-și cumpăra obiectele necesare. Cu toate acestea, XBOCT nu a reușit să aducă meciul în favoarea celor de la Na'vi” (<https://ro.ign.com/the-international/985/news/dota-2-o-saptamana-plina>).

Termenul *kill* desemnează actul de a omorî un caracter într-un joc. Acest termen funcționează în unitatea frazeologică: *a da (un) kill sau a da mai multe killuri*, după engl. *to get kills*:

„Ai vreun task killer setat să dea *kill* automat la un interval de timp?” (<https://xpc-forum.ro/search.php?keywords=kill>”).

(Posibilă normă: *kill, killul, killuri*).

Concluzii

În încheiere, se poate menționa că rolul anglicismelor în constituirea limbajului gamerilor români, la nivelul lexical al acestuia, este esențial. Diversitatea și bogăția limbajului gamerilor determină și vor determina întotdeauna o raportare permanentă la limba engleză, considerată a fi limba gamerilor, dat fiind că majoritatea jocurilor au povestea și meniul în limba engleză. În plus, traducerea în limba română a meniului jocurilor nu pare a fi o soluție, deoarece în acest fel s-ar crea un limbaj paralel, care ar face dificilă sau imposibilă înțelegerea acestui limbaj de către utilizatorii lui.

Majoritatea anglicismelor din corpusul prezentat nu au corespondent în limba română, fiind necesare, din punctul nostru de vedere: *gamer, gaming, gameplay, gamepad, achievement, checkpoint, savepoint, a farma* etc.

Alte anglicisme cuprinse în acest corpus au corespondent românesc, precum *a (se) healui, damage, kill*, dar ele s-ar putea încadra în categoria anglicismelor stilistice, corespunzând necesității stilistice a vorbitorilor [25]. Acestea din urmă au la origine cuvinte din limba engleză care aparțin lexicului *comun*, deci nepurtând marca *specializat*. Mai mult decât atât, în limbajul gamerilor români ele funcționează în cadrul unor unități frazeologice, fapt care indică ușoara lor adaptare și funcționare.

O parte dintre anglicimele vizate, cum ar fi *mană* și *stamină*, se suprapun unor cuvinte deja existente în limba română, de diverse origini, ceea ce ne obligă să analizăm originea lor în limba engleză.

Cele mai multe dintre anglicismele utilizate de gamerii români sunt substantive care desemnează referenți noi, dar în acest limbaj există și un număr mai restrâns de anglicisme din categoria verbelor, a adjectivelor etc. În ceea ce privește substantivele, acestea sunt în mod predominant de genul neutru, mai puține de genul masculin și feminin, iar unele sunt substantive invariabile. Verbele se încadrează în general în conjugarea I, dar există și anglicisme incluse în conjugarea a IV-a.

Din punct de vedere normativ, se remarcă faptul că anglicismele din limbajul gamerilor sunt instabile, ca formă, grafie, și ca pronunție (cel mai probabil, deși acest nivel nu a fost luat în considerare pentru această cercetare), ceea ce arată că adaptarea lor la limba română este un proces de durată. Este evident că majoritatea sunt percepute ca fiind cuvinte străine, ceea ce explică preferința, în scris, de a fi despărțite prin cratimă de articol, de morfemul de plural sau de morfemele verbale. În acest sens, a fost menționată norma din DOOM, pentru cele care sunt consemnate, sau a fost precizată o normă posibilă, după recomandările DOOM-ului privitoare la scrierea cuvintelor străine, în cazul celorlalte.

Majoritatea acestor anglicisme nu sunt consemnate în dicționarele românești. Altele figurează deja în dicționare, dat fiind că sunt deja utilizate în limbajul tehnic sau informatic românesc: *consolă, controller, joystick*.

Dincolo de prezentarea unor anglicisme aparținând limbajului gamerilor români, lucrarea de față ilustrează și faptul că domeniul jocurilor video este unul complex, cu un limbaj propriu și o terminologie specifică, care trebuie supus cercetărilor viitoare sub multiple aspecte.

NOTE:

- [1]. Jennifer Jenkins, *English as a Lingua Franca: Attitude and Identity*, Oxford University Press, 2007.
- [2]. Noam Chomsky, *Hegemony or Survival: America's Quest for Global Dominance*, Sydney, Allen & Unwin, 2003.
- [3]. Mioara Avram, *Anglicismele în limba română*, București, Editura Academiei, 1997, p. 8.
- [4]. În ceea ce privește varietățile limbii istorice, a se vedea Eugeniu Coșeriu, *Limba funcțională*, în *Lecții de lingvistică generală*. Traducere din spaniolă de Eugenia Bojoga. Cuvânt înainte de Mircea Borcilă, Chișinău, Editura ARC, 2000, p. 249-274.
- [5]. Eugeniu Coșeriu, *Sincronie, discronie și istorie. Problema schimbării lingvistice*. Versiune în limba română de Nicolae Saramandu, București, Editura Enciclopedică, 1997, p. 59.
- [6]. Idem, *ibidem*, p. 70-71.
- [7]. Georgeta Ciobanu, *Anglicisme în limba română*, Timișoara, Amphora, 1996.
- [8]. Mioara Avram, *op. cit.*
- [9]. Adriana Stoichițoiu-Ichim, *Aspecte ale influenței limbii engleze în româna actuală*, în *Vocabularul limbii române actuale. Dinamică, influențe, creativitate*, București, ALL, 2007, p. 83-117.
- [10]. A se vedea, de exemplu, una dintre primele lucrări ce abordează această temă, Iorgu Iordan, *Limba română actuală. O gramatică a „greșelilor”*, București, Editura Socec & Co, 1947.
- [11]. A se vedea, de exemplu, Hortensia Pârlog, *Termeni de origine engleză în publicistica română contemporană*, în „Analele Universității din Timișoara”, Seria Științe filologice, IX, 1971, nr. 1, p. 55-59; Adriana Stoichițoiu-Ichim, *op. cit.*
- [12]. Cristina Athu, *Influența limbii engleze asupra limbii române actuale (în limbajul conomic și de afaceri)*, București, Editura Universitară, 2011.
- [13]. A se vedea, de exemplu, Florica Dimitrescu, *Considerații etimologice referitoare la terminologia biomedicală*, în „Studii și cercetări lingvistice”, LVI, 2005, nr. 1-2, p. 101-112.
- [14]. Mioara Avram, *op. cit.*, p. 11.
- [15]. Gabriela Pană-Dindelegan, *Formații substantivale recente și rolul «clasificatorilor» în actualizarea lor contextuală*, în *Aspecte ale dinamicii limbii române actuale*, București, Editura Universității din București, 2002, p. 31-41.
- [16]. Ioana Vintilă-Rădulescu, *Cuvinte străine în enunțuri românești*, în Marius Sala (coordonator), *Studii de gramatică și de formare a cuvintelor. În memoria Mioarei Avram*, București, Editura Academiei, 2006, p. 442-445.
- [17]. Sextil Pușcariu, *Limba română. I. Privire generală*. Prefață de G. Istrate. Note, bibliografie de Ilie dan, București, Minerva, 1976, p. 371.
- [18]. Pierre Guiraud, *Les mots étrangers*, Paris, Presses Universitaires de France, 1975.
- [19]. Adriana Stoichițoiu-Ichim, *op. cit.*, p. 85.

- [20]. Idem, *ibidem*, p. 94-95.
- [21]. Mioara Avram, *op. cit.*, p. 17.
- [22]. Idem, *ibidem*, p. 18.
- [23]. Eugeniu Coșeriu, *Creativitate și tehnică lingvistică. Cele trei niveluri ale limbajului, în Lecții de lingvistică generală*. Traducere din spaniolă de Eugenia Bojoga. Cuvânt înainte de Mircea Borcilă, Chișinău, Editura ARC, 2000, p. 233-248.
- [24]. Mioara Avram, *op. cit.*, p. 27.
- [25]. A se vedea Adriana Stoichițoiu-Ichim, *op. cit.*, p. 91: „Împrumuturile stilistice reprezintă o categorie mai bogată și mai eterogenă decât cele denotative. Nota lor distinctivă este prezența «conotațiilor străine», care le asigură expresivitatea în raport cu posibilele echivalente românești”.

BIBLIOGRAFIE:

- Avram, Mioara, *Anglicismele în limba română*, București, Editura Academiei, 1997.
- Athu, Cristina, *Influența limbii engleze asupra limbii române actuale (în limbajul conomic și de afaceri)*, Editura Universitară, București, 2011.
- Badea, Oana, *Privire bibliografică asupra anglicismelor în limba română, în „Analele Universității din Craiova”. Seria Științe Filologice. Lingvistică*, XXXI, 2009, nr. 1-2, p. 241-250.
- Bidu-Vrănceanu, Angela, *Lexic comun, lexic specializat*, Editura Universității din București, București, 2000.
- Chomsky, Noam, *Hegemony or Survival: America's Quest for Global Dominance*, Sydney, Allen & Unwin, 2003.
- Ciobanu, Georgeta, *Anglicisme în limba română*, Amphora, Timișoara, 1996.
- Coșeriu, Eugeniu, *Sincronie, discronie și istorie. Problema schimbării lingvistice*. Versiune în limba română de Nicolae Saramandu, Editura Enciclopedică, București, 1997.
- Coșeriu, Eugeniu, *Creativitate și tehnică lingvistică. Cele trei niveluri ale limbajului, în Lecții de lingvistică generală*. Traducere din spaniolă de Eugenia Bojoga. Cuvânt înainte de Mircea Borcilă, Editura ARC, Chișinău, 2000, p. 233-248.
- Coșeriu, Eugeniu, *Limba funcțională, în Lecții de lingvistică generală*. Traducere din spaniolă de Eugenia Bojoga. Cuvânt înainte de Mircea Borcilă, Editura ARC, Chișinău, 2000, p. 249-274.
- Crystal, David, *English as a Global Language*, Cambridge University Press, 2000.
- Dimitrescu, Florica, *Considerații etimologice referitoare la terminologia biomedicală, în „Studii și cercetări lingvistice”, LVI, 2005, nr. 1-2, p. 101-112.*
- Iordan, Iorgu, *Limba română actuală. O gramatică a „greselilor”, Editura Socec & Co, București, 1947.*
- Jenkins, Jennifer, *English as a Lingua Franca: Attitude and Identity*, Oxford University Press, 2007.
- Guiraud, Pierre, *Les mots étrangers*, Presses Universitaires de France, Paris, 1975.
- Guțu-Romalo, Valeria, *Aspecte ale evoluției limbii române*, Humanitas Educațional, București, 2005.

- Hristea, Theodor (coordonator), *Sinteze de limba română*. Ediția a treia revăzută și din nou îmbogățită, Albatros, București, 1984.
- Pănă-Dindelegan, Gabriela, *Formații substantivale recente și rolul «clasificatorilor» în actualizarea lor contextuală, în Aspecte ale dinamicii limbii române actuale*, Editura Universității din București, București, 2002, p. 31-41.
- Pârlog, Hortensia, *Termeni de origine engleză în publicistica română contemporană, în „Analele Universității din Timișoara”, Seria Științe filologice, IX, 1971, nr. 1, p. 55-59.*
- Pușcariu, Sextil, *Limba română. I. Privire generală*. Prefață de G. Istrate. Note, bibliografie de Ilie dan, Minerva, București, 1976.
- Stoichițoiu-Ichim, Adriana, *Aspecte ale influenței limbii engleze în româna actuală, în Vocabularul limbii române actuale. Dinamică, influențe, creativitate*, București, ALL, 2007, p. 83-117.
- Vintilă-Rădulescu, Ioana, *Cuvinte străine în enunțuri românești, în Marius Sala (coordonator), Studii de gramatică și de formare a cuvintelor. În memoria Mioarei Avram*, Editura Academiei, București, 2006, p. 442-445.
- Zafiu, Rodica, *Diversitate stilistică în româna actuală*, Editura Universității din București, București, 2001.

Dicționare

- DCR = Dimitrescu, Florica, Ciolan, Alexandru, Lupu, Coman, *Dicționar de cuvinte recente*. Ediția a III-a, Logos, București, 2013.
- DE = Popa, Marcel D., Stănculescu, Alexandru, Florin-Matei, Gabriel, Tudor, Anicuța, Zgăvârdici, Carmen, Chiriacescu, Rodica, *Dicționar enciclopedic*, Editura Enciclopedică, București, 1993-2009.
- DEX 2009 = Academia Română, Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan – Al. Rosetti”, *Dicționarul explicativ al limbii române*, Editura Univers Enciclopedic, București, 2009.
- DN = Marcu, Florin, Maneca, Constant, *Dicționar de neologisme*, Editura Academiei, București, 1986.
- DOOM = Academia Română, Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan – Al. Rosetti”, *DOOM, Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române*. Ediția a II-a, revăzută și adăugită, Editura Univers Enciclopedic, București, 2005.
- MDA = Academia Română, Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan – Al. Rosetti”, *Micul dicționar academic*, Editura Univers Enciclopedic, București, 2001-2003.
- MDA 2010 = Academia Română, Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan – Al. Rosetti”, *Micul dicționar academic*, Editura Univers Enciclopedic Gold, București, 2010.
- MDN = Marcu, Florin, *Marele dicționar de neologisme*, Editura Științifică, București, 2000.
- Oxford Dictionary and Thesaurus*. Edited by Maurice Waite, Oxford University Press, 2007.

Izvoare

<http://e-gamer.ro/>
<https://gamerii.ro/>
<http://nivelul2.ro/>
<https://ro.ign.com/>
<http://steamgames.ro/>
<https://xpc-forum.ro/>
<https://www.digitalgames.ro>
<https://www.emag.ro>

Pagini web

<https://dictionary.cambridge.org/>
<https://dexonline.ro/>
<https://en.oxforddictionaries.com/>
<http://pixelkin.org/dictionary>
<https://www.techopedia.com>

The Influence of English on the Romanian Language. Case Study: the Language of Gaming

Abstract: Extensively studied by the research community, the influence of English on Romanian is a complex linguistic phenomenon illustrating various complex cultural, economic, political phenomena. This paper aims to present the importance of Anglicisms in the lexical configuration of the language of gaming in Romania. This specialized Romanian language, which is in the early stages of its existence and which has not yet been studied, is characterised, at the lexical level, by a large proportion of Anglo-Saxon elements. The main purpose of this study is to present, in a descriptive note, the Anglicisms identified in the language of gaming in Romania. In this respect, a distinct category, revealing the concept of the *linguistic creativity*, consists of Anglicisms that function, together with Romanian lexical elements, in collocations created according to an English pattern: e.g. a *da damage (to do damage)*: to cause damage (to an opponent in a game); a *lua damage (to take damage)*: to suffer damage (as a result of the hits received from an opponent in a game). The analytical approach of the Anglicisms of Romanian gaming language presupposes the establishment of a series of distinctions according to multiple criteria, such as necessity, adaptation, presence in dictionaries etc. Another section of this paper contains a delimitation within the investigated Anglicisms based on the opposition *specialized - non-specialized*, regarding English especially, since a series of Anglicisms belonging to the language of gaming in Romania come from etimonies which in English are *non-specialized*. In terms of sources, this research

involves multiple online platforms and forums of Romanian gamers, electronic and printed magazines and, last but not least, my own experience in gaming.

Keywords: anglicisms, English influence, non-specialized lexis, specialized lexis, English, Romanian, the language of gaming.