

Costel-Gigel POPA
Universitatea din București, România

UN ASPECT AL GLOBALIZĂRII LINGVISTICE: LIMBAJUL GAMERILOR

Tot mai multe voci pun pe seama *globalizării* avalanșa de neologisme din ultima perioadă din limba română, în mare parte împrumutate din engleză. Termenul *globalizare*, de dată recentă în limba română, este creat prin procedeul derivării, pornindu-se de la radicalul *glob/global* după unele modele străine: fr. *globalisation*, engl. *globalization*. În MDA (2010) termenul este definit astfel:

„Fenomen de transformare a lumii într-o unitate, care se manifestă la scara întregului glob prin crearea de instituții și organisme politice suprastatale, printr-o politică economică și de securitate comună etc.”

În limba engleză acesta este strâns legat de domeniul economic:

„the development of an increasingly integrated global economy marked especially by free trade, freeflow of capital, and the tapping of cheaper foreign labormarkets”[1] [dezvoltarea unei economii globale din ce în ce mai integrate, marcată în special de comerțul liber, de fluxul liber de capital și de utilizarea piețelor forței de muncă străine mai ieftine].

În lingvistică, ideea de globalizare este o consecință evidentă a situației din economie și putem spune că reprezintă o fațetă a relației dintre dinamica societății și necesitatea de comunicare. Raportându-se la conceptul de *globalizare lingvistică*, Cristina Călărașu afirmă că acesta

„trebuie înțeles ca o acceptare deliberată a unui mijloc de comunicare comun/unic în relațiile economice internaționale”[Călărașu 2003:1].

Astfel, se poate spune că sub influența globalizării, vorbitorii folosesc astăzi, în diverse contexte, cel puțin două limbi, engleza regăsindu-se printre acestea. Vorbitorii români nu fac nici ei excepție ci, dimpotrivă, se supun în mod particular acestui fenomen, care a găsit aici un mediu propice de integrare și de ramificare.

Influența limbii engleze asupra limbii române, ca efect al globalizării lingvistice, este de departe una dintre cele mai importante astăzi, iar

conceptul de *englezism* (cu sinonimul *anglicism*) se pare că se identifică cu cel de globalizare lingvistică, ieșind din sfera lexicului și extinzându-și influența și asupra semanticii sau frazeologiei.

O discuție asupra anglicismelor (dar care însă trebuie nuanțată din punctul de vedere al motivației și al contextului utilizării lor) privește caracterul „necesar” sau „de lux” al acestora [2].

Anglicisme necesare reprezintă împrumuturile (cuvinte, sintagme sau unități frazeologice) care nu au un corespondent în limba română sau care prezintă unele avantaje în raport cu termenul autohton. În acest sens, *anglicisme necesare* au avantajul preciziei, al brevilocvenței și, nu, în ultimul rând, al circulației internaționale. Ele sunt motivate atât de noutatea referentului, cât și de apartenența la o limbă „globală” și din ce în ce mai necesară.

Anglicisme de lux sunt împrumuturi redundante, care dublează cuvinte deja existente în limbă, care nu aduc informații în mod obiectiv funcționale și care țin de tendința subiectivă a unor categorii socioprofesionale de a se individualiza lingvistic în acest mod.

Numărul mare de *anglicisme necesare* sau *de lux* reprezintă unul din reflexele lingvistice ale globalizării, care în ultimii ani a căpătat o deosebită amploare. Aceste împrumuturi din limba română acoperă, în mod benefic, largi goluri de denominare din domeniile politic, economic, financiar-bancar, tehnico-științific, cultural, din viața cotidiană, din lumea divertismentului etc. Astfel, avântul spectaculos al tehnologiei ultimilor ani, libera circulație și accesul la mijloace moderne de informare și ritmurile alerte ale contactelor economice, politice și sociale sunt doar câteva dintre cauzele care au determinat pătrunderea și folosirea masivă a împrumuturilor anglo-americane în spațiul românesc[3]. Prin urmare, putem afirma că fenomenul globalizării, prin dezvoltarea și diversificarea unor noi domenii de activitate, a dus la o realitate lingvistică din ce în ce mai evidentă, și anume multiplicarea și diversificarea jargoanelor și terminologiilor.

Domeniul informatic și cel tehnologic par să fi avut un rol decisiv și în globalizarea lingvistică și la impunerea limbii engleze ca *lingua franca*. Democratizarea accesului la informație cu ajutorul internetului și internaționalizarea marilor piețe de desfacere au determinat o amplă redimensionare și multiplicare a activităților, având ca urmare apariția a numeroase „industrii” în zona comerțului, a turismului, a tehnologiilor, a

divertismentului etc. Acest fenomen a dus la crearea unor jargoane socioprofesionale care să delimiteze și să individualizeze respectivele domenii.

În prezent, unul dintre cele mai populare moduri de divertisment îl reprezintă jocurile video. Altfel spus, în ultimele decenii, industria de jocuri, în general, a fost dominată de jocurile video, cunoscute de către publicul larg și ca „jocuri pe calculator”, adică acele jocuri interactive pentru care utilizatorii folosesc un dispozitiv electronic specializat (computer, consolă, dispozitiv mobil) cu un ecran de afișare, împreună cu un mijloc de control al imaginilor grafice[4]. Jocurile video reprezintă astăzi un fenomen global cu implicații profunde nu doar în domeniul economic, ci și în cel social, cultural și lingvistic.

Inevitabil întrebarea care se pune în analiza implicațiilor pe care le au jocurile video asupra societății actuale este: Ce a permis domeniului de gaming să se dezvolte și să se răspândească atât de mult?

Un prim aspect ce trebuie luat în considerare este cel economic, veniturile anuale realizate în această industrie ajungând la cifre amețitoare. Conform ultimelor studii, piața de gaming a înregistrat la finele anului 2020 venituri de peste 150 de miliarde de dolari, iar până în 2025 se estimează că cifrele vor depăși 260 de miliarde de dolari[5].

Un alt aspect important îl reprezintă dezvoltarea tehnologică și facilitarea accesului la noile tehnologii, în sensul că prețul și costurile ce implică jocurile video sunt astăzi tot mai accesibile pentru o masă largă de populație [Cataldi 2020: 8]. De exemplu, dacă în anii '80 costul de achiziție a unei console Atari depășea echivalentul a 550 de euro [Tremolada 2015], în prezent consolele consacrate (PlayStation, Nintendo, Xbox) nu depășesc 350 de euro [6]. Acest aspect a permis consumatorilor să acceseze „lumea jocurilor video” mult mai ușor, să o exploreze și, în timp, să o transforme într-un adevărat hobby [Cataldi 2020: 9]. În plus, progresul tehnologic a permis jocurilor video să poată fi distribuite practic pe toate platformele digitale posibile, de la jocurile cu grafică de bază, care rulează direct pe meniul unor televizoare, până la jocuri ce rulează pe dispozitive dedicate (console, PC/laptopuri) sau dispozitive mobile (tablete, smartphone-uri etc.). În prezent orice persoană care dispune de o minimă tehnologie poate deveni cu ușurință familiarizat cu mediul de gaming, oricine poate exploata jocurile video ca pe o formă de distracție, indiferent de vârstă și sex [Cataldi 2020: 9].

Odată cu proliferarea smartphone-urilor, a jocurilor de socializare și a serviciilor de streaming[7], domeniul de gaming a ajuns să înregistreze în sfârșitul anului 2021 aproximativ 2,8 miliarde de gameri la nivel mondial[8], cifrele fiind în continuă creștere. Pe piața din România, au fost înregistrați la nivelul anului 2020 aproximativ 8 milioane de utilizatori de jocuri video[9]. La momentul actual, în România sunt peste 100 de companii producătoare de jocuri video, cu circa 6.000 de angajați, ceea ce face ca țara noastră să fie în top 10 la nivel european în această industrie [10].

Comparativ cu jocurile clasice (jocurile de cărți, jocurile de masă etc.), jocurile video au în comun cu acestea faptul că jucătorii se folosesc de limbaj pentru a formula reguli și a elabora tactici necesare în atingerea anumitor obiective. Ceea ce le diferențiază însă, este că discursul din domeniul jocurilor video implică diferite straturi de interacțiune comunicativă și mai multe tipuri de actori sociali.

Cei mai importanți sunt, fără îndoială, gamerii înșiși și modurile în care aceștia discută în jocuri și despre jocuri, folosindu-se de mai multe canale de comunicare online: site-uri de rețele sociale, forumuri de discuții online, chatul din joc etc.

Un al doilea grup de „actori” sunt profesioniștii din industrie, adică cei care dezvoltă, produc, publică și difuzează jocuri video, deși, desigur, se suprapun parțial cu primul grup.

În al treilea rând, există jurnaliști, politicieni, profesori, părinți, cercetători și alte părți interesate din mass-media care se angajează în dezbateri despre jocurile video și presupusele efecte ale acestora asupra sănătății și comportamentului oamenilor [Enslinn 2015: 406]. De asemenea, când vorbim despre limbajul jocurilor video nu ne referim strict doar la limbajul textual și multimodal al jocurilor în sine, ci și la elemente paratextuale, precum instrucțiuni, materiale publicitare, recomandări tehnice etc.

Prin urmare, industria de gaming produce o serie de artefacte culturale și de comunicare specifice, utilizate la nivel global. Această realitate a dus la apariția treptată a unui nou limbaj, puternic influențat de limba folosită în jocurile video din întreaga lume, și anume limba engleză.

Jargonul gamerilor este un limbaj specializat aflat în plină dezvoltare, complex, cu numeroase fluctuații, suprapuneri și discontinuități la nivel lexical, în general masiv influențat de limba engleză. Acest limbaj încă este la început de drum în cercetarea lingvistică, el reprezintă o temă nouă și

dificil de abordat de către necunoscători, dar de un interes incontestabil pentru realizarea unui profil complet al limbilor actuale. Astăzi, jocurile video se instituie ca un fenomen cu implicații majore asupra limbilor și dinamicii acestora, dat fiind că pe de o parte produce formarea unui limbaj specializat nou, iar pe de altă parte facilitează influențe lingvistice noi, din partea limbii engleze în mod particular.

„Limba engleză exercită o influență semnificativă asupra limbajului gamerilor din numeroase limbi, fiind un fel de limbă comună pentru comunitatea gamerilor din întreaga lume” [Obrocea 2019:243].

În discuția despre limbajul gamerilor, fără a ne limita doar la cei români, inevitabil trebuie spus ca diversitatea și bogăția acestui nou tip de limbaj (care este înregistrat și în alte limbi) determină și va determina întotdeauna o raportare permanentă la engleză, de altfel limba recunoscută și asumată a jocurilor video din aproape întreaga lume, dat fiind că majoritatea jocurilor au povestea și meniul în limba engleză. Probabil că întrebarea care se pune este de ce nu se recurge la traducerea în limba română a meniului jocurilor? Deși întâlnim acest aspect la unele jocuri video, totuși se pare că aceasta nu este o soluție, deoarece în acest fel se creează un limbaj paralel, care ar face dificilă sau imposibilă înțelegerea acestui limbaj de către utilizatorii lui.

De asemenea, există situații în care se încercă eliminarea anglicismelor din limbajul gamerilor, așa cum este cazul limbii franceze, pe fondul conservatorismului și purismului lingvistic, fapt ce a stârnit o serie de controverse. La începutul anului 2022, *Comisia de îmbogățire a limbii franceze* [11], a publicat o listă oficială prin care propune înlocuirea unor anglicisme din limbajul gamerilor cu noi termeni francezi sau cu traduceri ale împrumuturilor. De exemplu, pentru *hard core gamer*, se recomandă termenul „hyper joueur” sau înlocuirea lui *game level/ level* cu „niveau de jeu” ori pentru *third person shooter* se recomandă exprimări de tipul „jeu de tir en vue objective (JTO)” [12]

Conform declarațiilor oficiale [13] termenii au fost selectați după o cercetare atentă de către experți în domeniu, care au lucrat cu Agenția Franceză pentru Jocuri Video, iar demersul este motivat de faptul că sectorul jocurilor video este suprasaturat de anglicisme care ar putea acționa ca o barieră lingvistică pentru non-gameri, iar franceza este o limbă modernă, bogată în sinonime și că poate la fel de bine ca și engleza să fie folosită în domeniul de gaming [14]. Cu toate acestea, cuvintele și expresiile în limba

engleză sunt răspândite și utilizate în continuare în vorbirea cotidiană în Franța, mai ales în mediile ce implică IT-ul și rețele sociale. Mai mult de atât, eforturile susținute ale Academiei Franceze de a introduce noi termeni autohtoni sunt adesea văzute ca fiind ridicole și sunt întâmpinate cu indiferență – un exemplu notoriu fiind încercarea fără succes de înlocuire a anglicismului *Wi-Fi* cu „l'accesssansfil a internet”. Este evident că acest demers de înlocuire și de traducere în franceză a termenilor englezești din limbajul gamerilor francezi se înscrie în direcția conservatoare a lingvisticii franceze, și în continua „luptă” a oficialilor francezi pentru păstrarea purității limbii, care pentru moment se pare că nu se bucură de succes.

Și în limbajul folosit de gamerii români, ca și în cazul celor străini, întâlnim numeroase anglicisme, unele *necesare*și altele *de lux*. Un număr considerabil al anglicismelor utilizate în limbajul gamerilor nu au corespondent în limba comună, putând astfel fi considerate ca fiind necesare. Printre acestea se numără termeni precum: *achievement*, *checkpoint*, *gamer*, *gaming*, *gameplay*, *gamepad*, *joystick*, *savepoint* etc. Majoritatea acestor termeni sunt prezenți în limbajul gamerilor la nivel global, iar pentru a exemplifica vom folosi termenul *checkpoint* [15], pe care îl regăsim deseori în exprimări de tipul:

- *Ogni volta chera ggiungi un check point dopo il livello 3 ottieni una Sfera onore. Anche se i **check point** termina no dopo il livello 5, continuerai a ottenere Sfere di livello 5 a intervalliregolari (come se fossero **check point**).*[De fiecare dată când ajungeți la un checkpoint după nivelul 3, obțineți o minge de onoare. Chiar dacă punctele de control se termină după nivelul 5, veți obține în continuare bile de nivel 5 la intervale regulate (ca și cum ar fi checkpoint).] (<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/it/articles/115008474148-FAQ-sull-onore>)

- *Si vous êtes repérés lors de la phase finale, ça sera la guerre, d'autant que les ennemis reviendront à l'infini. Si vous validez un **check point** après avoir fait sonner l'alarme, celle-ci sera alors permanente.* [Dacă sunteți văzuți în faza finală, va fi război, mai ales că dușmanii se întorc la infinit. Dacă validați un checkpoint după ce a sunat alarma, acesta va fi permanent.] (<https://www.tryagame.fr/guide-gta-online-le-braquage-de-cayo-perico/>)

- *Os **Check point** de salvamento automático são pontosem que um jogo salva automaticamente seu progresso. Sendo assim, o jogo dornão precisa reiniciar o nível inteironovamente. Geralmente esses **check point** socorrem durante cinemáticas e trocas de cenários.* [Checkpoint-ul cu auto-salvare sunt momente în care un joc își salvează automat progresul. Astfel, jucătorul nu trebuie să repornească întregul

nivel din nou. De obicei, aceste checkpoint-uri apar în timpul cinematicii și schimbărilor de scenariu.] (<https://gameplay.fandom.com/pt-br/wiki/Checkpoint>)

- Como complemento a los tutoriales de plata formas disponibles vamos a ver cómo crear un **check point** de un juego de plataformas en Game Maker Studio. [Ca o completare a tutorialelor disponibile pe platformă, vom vedea cum se creează un checkpoint al unui joc de platformă în jocul Maker Studio.] (<https://programavideojuegos.blogspot.com/2014/05/checkpoints-en-juegos-de-plataformas-en.html>)

- In den ersten Divisionen gibt es immer nur drei bis vier Stufen, die alle mit einem **Check point** versehen sind, doch je weiter ihr aufsteigt, desto mehr Stufen kommen hinzu und desto weniger **Checkpoints** gibtes. [În primele divizii, există doar trei până la patru niveluri, toate având un checkpoint, dar cu cât urcați mai mult, cu atât mai multe niveluri sunt adăugate și cu atât mai puține checkpoint-uri există.](<https://www.eurogamer.de/fifa-22-division-rivals-rewards-alles-belohnungen?page=2>)

Alte anglicisme, precum *damage* [daună] sau *map* [hartă] se situează în categoria *anglicismelor de lux*, în sensul că deseori au corespondent în limbile autohtone ale gamerilor. Din punctul de vedere al utilizării, se observă că termenul *damage* are tendința de a concura și chiar de a înlocui sinonimul din limba română, *daună*, care are același sens, conform DEX (2010): „pagubă, vătămare, prejudiciu material sau moral”. De asemenea, se pare că doar în limba română întâlnim exprimări de tipul:

- Cel mai bine e să tragi de aproape și la cap, așa **faci** cel mai mult **damage**. (<https://wasd.ro/games-reviews/overwatch-pc-review/>);
- **Damage-ul** dat de aceste arme membrilor a crescut la 90% [...]. Astfel, chiar dacă au pierdut 1 punct la **damage**, shotgun-urile ca și devenit, per total, arme mai bune. (<https://pctrend.ro/noul-update-pubg-12-si-ce-schimbari-majore-aduce-acesta/>)

Totodată, în limba română, cuvântul *map*, cu dubletul *mapă* deja prezent în limbajul gamerilor români, este un împrumut cu etimologie multiplă (din fr. *mappe*, it. *mappa*, germ. *Mappe*) care are corespondentul românesc *hartă*, motiv pentru care deseori ambii termeni sunt întâlniți în exprimarea gamerilor:

- **p3tqw**: cum a făcut asta să aibă extensiile alea pe **mapa** și la tinta?
- **Danubian**: Chiar sambata aveam avantaj la **hartă de asalt** unde trebuia să cucerim baza: noi eram 7, ei mai erau 4 pe **mapakarelia**

(https://forum.softpedia.com/topic/708555-world-of-tanks/page_st_10080)

Interesant este că în jargonul gamerilor români, unii termeni se încadrează mai degrabă în categoria anglicismelor stilistice, corespunzând necesității stilistice a vorbitorilor, dacă ținem cont de ceea ce afirmă Adriana Stoichițoiu-Ichim:

„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” [Stoichițoiu-Ichim 2001: 91].

De exemplu, termenul *kill*, care în limba engleză are sensul de „a ucide”, a pune capăt/a opri ceva” (*to deprive of life* : cause the death of, to put an end to) [16] îl întâlnim în exprimări de tipul:

„Cine mă poate ajuta cu un plugin care să îmi arate câte killuri am făcut în timpul meciului” (<https://www.extreamcs.com/forum/cereri-pluginuri/cerere-plugin-kills-t257974.html>).

Același fenomen este prezent și în alte limbi, deoarece termenul *kill* este întâlnit în discursurile gamerilor italieni astfel:

Sono riuscito a fare 20 kill in una sola partita!! [Am reușit să fac 20 de kill-uri într-o singură partidă] (<https://www.youtube.com/watch?v=E2zN1XUtlb4>);

În urma celor analizate, se poate observa că unele cuvinte din limbajul gamerilor au la origine cuvinte din limba engleză care aparțin lexicului comun, nepurtând marca specializat. Mai mult decât atât, în limba română și nu numai, ele funcționează în cadrul unor unități frazeologice, fapt care indică ușoara lor adaptare și funcționare. Majoritatea anglicismelor din limbajul folosit de practicanții jocurilor video nu sunt consemnate în dicționarele de specialitate. Altele figurează deja în dicționare, dat fiind că sunt utilizate în limbajul tehnic sau informatic: *consolă, controller, display, joystick, keyboard, laptop, mouse, offline, online, PC, server* etc.

Concluzionând, putem spune cu certitudine că jocurile video nu reprezintă astăzi un simplu fenomen economic și social, ci se constituie ca un domeniu complex ce conține „proces de comunicare, constituindu-și un discurs și artefacte culturale ce merită studiate” [Ensslin 2012: 3] și care contribuie din plin la fenomenul de globalizare pe toate palierele, inclusiv cel lingvistic.

NOTE:

- [1]. cf. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/globalization>
- [2]. Cei doi termeni sunt corespondentele românești ale termenilor germani *Bedürfnisslehnwort* și *Luxuslehnwort* și au fost lansați de Sextil Pușcariu încă din 1940.
- [3]. În prezent, influența limbii engleze se exercită mai ales în direcția variantei sale americane și nu se face în mod special distincție între americanisme și anglicisme, fiind vorba de fapt de împrumuturi din limba engleză (atât insulară, cât și continentală).
- [4]. cf. <https://www.dictionary.com/browse/video-game>: „any of various interactive games played using a specialized electronic gaming device or a computer or mobile device and a television or other display screen, along with a means to control graphic images”
- [5]. cf. <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>
- [6]. <https://www.emag.ro/console-hardware/>
- [7]. *Streaming* este o tehnologie multimedia prin care transferul de date de la sursă la o destinație este perceput ca un flux continuu. Prin streaming fișierele video sau audio se deschid și rulează în timp real, în timp ce se încarcă. Spre deosebire de metoda de descărcare (download) în care se copiază întâi fizic la utilizator, materialul livrat în format streaming începe să se afișeze aproape instantaneu. (cf. https://ro.wikipedia.org/wiki/Streaming#cite_note_1)
- [8]. cf. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- [9]. <https://www.mediafax.ro/tehnologie/studiu-aproape-8-milioane-de-romani-joaca-jocuri-video-suma-medie-cheltuita-intr-o-luna-19730572>
- [10]. cf. https://adevarul.ro/news/sport/esports-ul-gaming-ul-industrie-plina-expansiune-200-de-milioane-euro-doar-romania-1_61f7f9e85163ec42715e42ed/index.html
- [11]. *Comisia de îmbogățire a limbii franceze* (La Commission d'enrichissement de la langue française) este plasată sub autoritatea primului-ministru și lucrează în colaborare cu Academia Franceză.
- [12]. cf. <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034391219>
- [13]. <https://www.lefigaro.fr/langue-francaise/actu-des-mots/2017/04/10/37002-20170410ARTFIG00197-l-academie-francaise-traduit-le-lexique-des-gamers.php>
- [14]. *Idem.*
- [15]. Termenul *checkpoint* desemnează în limbajul gamerilor punctul din joc în care se salvează automat și temporar progresul dintr-un joc, adică ceea ce s-a jucat deja.
- [16]. cf. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/kill>

BIBLIOGRAFIE:

- Cataldi, Emanuele, 2020. *Il fenomeno del gaming*, în vol. *Da «aggro» a «zergare»*. *Lingua e lessico del gaming italiano*, publicat de Universitatea din Salento, ESE Salento University Publishing, p. 7-22, Salento.
- Călărășu, Cristina, 2003. *Globalizare lingvistică și anglicizare*, Facultatea de Litere, Universitatea din București, articol publicat pe <http://ebooks.unibuc.ro/>.
- Enslinn, Astrid, 2015. *Discourse of Games*, în *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*, nr.5, Wiley Publishers, p. 406-411.
- Enslinn, Astrid, 2012. *The Language of Gaming*, Palgrave Macmillan, New York.
- Obrocea, Nadia, 2019. *Republic of Gamers. Incursiune în limbajul gamerilor români*, în sesiunea de comunicări a Colocviului Internațional Comunicare și cultură în România europeană (ediția a VII-a), în cadrul secțiunii Călătorii și călători. Incursiuni culturale și lingvistice. Lucrarea a fost publicată în anul 2019, în vol. *Quaestiones Romanicae*, VII (1), Secțiunea Limba și literatura română, p. 243 – 257.
- Stoichițoiu-Ichim, Adriana, 2001. *Vocabularul limbii române actuale. Dinamică, influențe, creativitate*, Editura All, București.
- Tremolada, Luca, 2015. *Se potessi avere... Calcola il potere d'acquisto in lire ed euro con la macchina del tempo*, în *Il Sole 24 Ore.it*, 14.04.2015 (<http://www.infodata.ilsole24ore.com/2015/04/14/se-potessi-avere-calcola-il-potere-d-acquisto-in-lire-ed-euro-con-la-macchina-del-tempo/>).

DICȚIONARE:

- DEX (2010) = *Dicționarul explicativ al limbii române*, ediția a II-a, Academia Română - Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan - Alexandru Rosetti”, Univers Enciclopedic Gold, București.
- MDA2 (2010) - *Micul dicționar academic*, ediția a II-a, Academia Română, Institutul de Lingvistică, Editura Univers Enciclopedic, București.
- MERRIAM-WEBSTER - <https://www.merriam-webster.com>
- DICTIONARY.COM - <https://www.dictionary.com>

SURSE:

- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/globalization>
- <https://www.dictionary.com/browse/video-game>:
- <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>
- www.emag.ro/console-hardware/
- [https://ro.wikipedia.org/wiki/ Streaming#cite_note 1](https://ro.wikipedia.org/wiki/Streaming#cite_note_1)
- <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>

<https://www.mediafax.ro/tehnologie/studiu-aproape-8-milioane-de-romani-joaca-jocuri-video-suma-medie-cheltuita-intr-o-luna-19730572>
https://adevarul.ro/news/sport/esports-ul-gaming-ul-industrie-plina-expansiune-200-demilioane-euro-doar-romania-1_61f7f9e85163ec42715e42ed/index.html
<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034391219>
<https://www.lefigaro.fr/langue-francaise/actu-des-mots/2017/04/10/37002-20170410ARTFIG00197-l-academie-francaise-traduit-le-lexique-des-gamers.php>
<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/it/articles/115008474148-FAQ-sull-onore>
<https://www.trygame.fr/guide-gta-online-le-braquage-de-cayo-perico/>
<https://gameplay.fandom.com/pt-br/wiki/Checkpoint>
<https://programavideojuegos.blogspot.com/2014/05/checkpoints-en-juegos-de-plataformas-en.html>
<https://www.eurogamer.de/fifa-22-division-rivals-rewards-alle-belohnungen?page=2>
<https://wasd.ro/games-reviews/overwatch-pc-review/>;
<https://pctrend.ro/noul-update-pubg-12-si-ce-schimbari-majore-aduce-acesta/>
https://forum.softpedia.com/topic/708555-world-of-tanks/page_st_10080
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/kill>
<https://www.extreamcs.com/forum/cereri-pluginuri/cerere-plugin-kills-t257974.html>
<https://www.youtube.com/watch?v=E2zN1XUtlb4>

AN ASPECT OF THE LINGUISTIC GLOBALIZATION: THE LANGUAGE OF GAMERS

Abstract: Currently, video games have become a phenomenon with major implications on languages and their dynamics. On the one hand, it leads to the formation of a new specialized language and, on the other hand, it facilitates new linguistic influences of English in particular, which seems to constitute a common language for the gaming community around the world. The present study is part of a wider research, which aims at investigating this type of language, carried out within the Doctoral School of the Faculty of Letters, University of Bucharest.

Keywords: *the language of gamers, linguistic globalization, globalization, gaming language, gamers jargon.*