

ЗАЩИТЕНИ ДИПЛОМНИ РАБОТИ

ЛЕКСИКАЛНА ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ И ПОСЛЕДСТВИЯТА ОТ НЕЯ В ПРЕДЕЛИТЕ НА УКРАИНСКИЯ ГЕЙМЪРСКИ СОЦИОЛЕКТ

Теодора Седефчева

Анотация: В статті розглядаються наслідки інтерференції на лексичному рівні української мови в межах соціального діалекту геймерів. Прослідковуються результати запозичення та калькування англіцизмів в умовах українсько-англійського білінгвізму.

Ключові слова: інтерференція, білінгвізм, англіцизм, запозичення, калькування, соціальний діалект геймерів.

Настоящата статия има за цел да представи някои от резултатите от по-обширно изследване на социолекта на геймърите, което е част от защитена дипломна работа в катедрата по славянско езикознание на тема „Англицизмите в украинския геймърски сленг“. Фокусът на изложението ще бъде насочен към разглеждането и обобщението на конкретните последиствия от създаването на взаимодействие между лексико-семантичните системи на английския и украинския език.

Динамиката на развитие в областта на видеоигрите е пряко свързана с установяването на английския език като основен източник на лексикални новопопълнения и като език посредник между играчите. Английското езиково въздействие се отразява върху социалния диалект на геймърите, който се развива в рамките на украинския език, като **груповият украинско-английски билингвизъм е основна отличителна черта на социолекта.**

Съдържанието на по-голямата част от видеоигрите е представено първо на английски език. Своевременен някои игри получават превод на определени езици, но играчите, които не са носители на нито един от тях, започват да играят играта „в оригинал“, като така в техния речник постепенно се закрепват думи, словосъчетания и изрази от чужд език.

Това е основната причина социалният диалект на геймърите в пределите на украинския език да се попълва и да си набавя необходимата лексика от английски език. Така в речта на играчите се установява определен набор от англицизми. Голям брой от тях са думи и изрази, които имат съответствие в собствения език, но за играча чуждицата има по-конкретно значение, свързано пряко с играта, или се употребява с определена стилистична функция.

Груповият билингвизъм се определя като субординативен, защото играчите не владеят еднакво добре двата езика, което създава предпоставки за езикова интерференция. Украинските езикови черти започват да се проявяват в речта на играчите, когато те общуват с другите на английски език. Английският език оказва влияние и се проявява в случаите, когато трябва да се назове нещо по-точно или когато отсъства домашна дума – **неговото влияние е еднопосочно и се проявява само на лексикално езиково равнище**. В резултат на това се наблюдава **лексикална интерференция**, която се изразява в употребата на различни по характер англицизми – думи и значения от английски език, които назовават и преназовават различни предмети, действия и понятия, свързани с видеоигрите.

Овладеяването на набор от специализирана лексика, която отразява действителността на видеоигрите, улеснява комуникацията между играча и неговото виртуално обкръжение. В общуването между играчите се формира техният социален диалект, който може да се характеризира като открита система, способна да приема и приспособява към своя състав голямо количество лексикални единици от чуждоезиков произход. Тези новопопълнения са не книжовни и имат ограничена употреба в рамките на социалната група и са резултат от лексикална интерференция, като в изследвания материал се наблюдават различни варианти за предаване на чуждия езиков материал.

В изследването се разглеждат двата основни типа лексикална интерференция, които У. Вайнрайх извежда. Първият тип се проявява при взаимодействието между два езика, **когато от език А се пренасят морфемите в език Б**. При втория тип **морфемите от език Б могат да се употребяват с нови номинационни функции, като следват образа на морфемите от езика А, с които се отъждествяват в съдържателен план**. В някои случаи може да се наблюдава и съчетаване на двата процеса (Вайнрайх 1979: 83).

Като допълнение на определенията на У. Вайнрайх се възприемат трите основни типа заемане вследствие на лексикалната интерференция, обобщени от Е. Хауген – **заемане на думи, калкиране и семантично заемане**.

При заетите думи се взима както значението, така и звуковата обвивка на думата. Към този тип думи Е. Хауген включва и хибридните заемки, които са частично образувани от роден и частично от чужд езиков материал. При калките се наблюдава пренасяне на построяването на простата или сложната дума заедно с новото значение, като това значение и строеж се предават с помощта на морфемите от собствения език. Семантичното заемане се състои в придобиването на ново значение, благодарение на семантично и фонетично сходство с определена дума от чуждия език. Семантичното заемане се среща още и като *семантично калкиране*, което е и понятието, възприето в изследването за означаване на тези процеси (Хауген 1972: 352–353).

В проучването беше установено, че всички посочени типове заемане и калкиране могат да се открият в ексцерпирания материал от социолекта на геймърите. Следващите коментари от украински играчи могат да илюстрират разнообразните езикови прояви в резултат на

лексикалната интерференция. Това, на което искаме да обърнем внимание, е вариативността – всички тези примери се отнасят само към едно заглавие на компютърна игра – *Half-Life 3*:

- „*Відео тривало 1:30, а це 3 рази по 30 секунд. Half-Life 3 підтверджено*“;
- „*Гейб де халф життя 3?*“;
- „*Де пів життя 3? Ми вже давненько чекаємо!*“;
- „*Та зроблять вони ту халву, не парся*“.

В първия пример има цитиране на чуждоезиково словосъчетание, което е изписано на латиница. Във втория – частична употреба на собствен и на чужд езиков материал или хибридна заемка. При третия коментар заглавието на играта е калкирано, като е предадено с изразните средства на украинския език. Четвъртият пример представя семантично калкиране, като английското *half* се свързва със сходното по звучене *халва* (бълг. *халва*).

Множеството подобни на тези примери са в основата на заключението, че отсъстват единни критерии, според които геймърите избират кое, по какъв начин и под каква форма да предават в украинския език. Това до голяма степен зависи от самия играч и неговата преценка, като така в изследвания материал се срещат различни резултати при преминаването на една лексикална единица от единия език в другия.

Важна особеност на геймърския социолект е отсъствието на норми и правила, като се допуска непосредствената употреба на лексикални единици от два езика. Това позволява на множество англицизми да се използват в украински контекст, като играчът определя доколко е уместна употребата им. Така в изказвания на играчите срещаме различни варианти за предаване на една лексикална единица от единия език в другия.

В пределите на геймърския социолект се срещат голям брой материални заемки вследствие на създалата се лексикална интерференция. Материалното или също формално заемане на лексикални единици представлява предаването както на значението, така и на звуковата обвивка на лексемата от езика източник (Линник 1989: 82).

По отношение на процесите по преминаване и усвояване на лексикални единици от един език в друг се извеждат три основни етапа на **цитиране**, **заемане** и **интегриране** на чуждата дума. Лексемите от един език могат да бъдат усвоени от друг тогава, когато нарасне тяхната честота на употреба, разпространят се достатъчно и са разбираеми за по-голямата част от неговите носители.

Незначителна част от множеството англицизми, които се срещат в речта на геймърите, имат потенциала да преминат отвъд пределите на ограничената си сфера на употреба, като станат част от общоупотребимия лексикален пласт. Това означава, че **почти без изключения всички открити лексикални единици са и ще останат в стадии на цитиране**. Тези лексеми имат ограничена употреба и тяхното значение е ясно само на геймърите. Извън пределите на своята сфера на употреба те са неприложими и не могат да функционират, като стоят в периферията на

лексико-семантичната система. **Те се появяват в резултат на лексикална интерференция и се употребяват само в контекст, свързан с видеоигрите.**

В изследването беше установено, че всички англицизми, свързани с действителността на геймърите, имат характер на **чуждици**. В основата на делението на лексикалните единици на заемки и чуждици се взимат предвид процесите на промяна и преустройство на чуждоезиковия лексикален материал и неговото пригаждане към езика, в който преминава, за да функционира пълноценно. Заемките и чуждиците се разграничават по признаците произход и разбираемост на думата от носителите на даден език, които се свързват пряко с разпространението и употребата на думата или израза. Чуждиците се разглеждат като неасимилирани лексикални единици и се отличават със своя чужд произход, специфична семантика и ограничена сфера на употреба, което е причина за тяхното тясно разпространение.

Разглежданите англицизми в пределите на социолекта, които се заемат формално, имат характер на чуждици, защото те не са асимилирани от лексикалната система на украинския език. Голяма част от тях се адаптират напълно или частично на фонетично, граматично и графично равнище.

В ексцерпирания материал се наблюдават множество графично неадаптирани лексикални единици. Това са тези англицизми, които **запазват оригиналния си графичен облик** при писменото им предаване в украинския език. Като примери могат да бъдат приведени някои от следните тематични групи лексикални единици и съответстващите им абривиатури, които включват:

Наименования на игри: *World of Warcraft* (съкр. *WoW*), *League of Legends* (съкр. *LoL*), *Counter-Strike: Global Offensive* (съкр. *CS:GO*), *Starcraft* (съкр. *SC*), *Heroes of the Storm* (съкр. *HotS*); *Hearthstone* (съкр. *HS*), *Skyrim*, *DOTA*, *Overwatch*;

Игрови жанрове: *MOBA* (англ. *Multiplayer Online Battle Arena*, укр. *Багатокористувацька онлайн бойова арена*), *RTS* (англ. *Real-time strategy*, укр. *Стратегія в реальному часі*), *RPG* (англ. *Role-playing game*, укр. *Рольова гра*), *MMORPG* (англ. *Massively multiplayer online role-playing game*, укр. *Масова багатокористувацька онлайн рольова гра*);

Игрови режими: *PvP* (англ. *Player versus Player*, укр. *Гравець проти гравця*), *PvE* (англ. *Player versus environment*, укр. *Гравець проти оточення*), *Co-op vs. AI* (англ. *Cooperative versus artificial intelligence*, укр. *Кооператив проти штучного інтелекту*).

В анализирания материал част от англицизмите се предават посредством **практическа транскрипция**, която се изразява в предаването на чужди лексикални единици посредством графичната система на езика приемник. Звуковете, които отсъстват в него, се заменят с такива, които са близки по звучене, като се цели да се запази звученето, присъщо за източника (Суперанская 1978: 121–123).

Сред примерите за нея са *квест* (англ. *quest*), *крин* (англ. *creep*), *тимейт* (англ. *teammate*), *баф* (англ. *buff*), *рейд* (англ. *raid*), *мачмейкинг* (англ. *matchmaking*), *юнит* (англ. *unit*).

Част от англицизмите **транслитерират** – графически точно се възпроизвеждат лексикални елементи от една графична система в друга. Например – *Йогг-Сарон* (англ. *Yogg-Saron*); *Ллейн Врйнн* (англ. *Llane Wrynn*); *Агтрамар* (англ. *Aggramar*); *Кхадгар* (англ. *Khadgar*); *Кхалани* (англ. *Khalani*); *Кхас* (англ. *Khas*).

Социолектът на играчите допуска паралелна употреба на лексика от две лексикални системи и нейното съответно писмено отразяване с две графични системи, като всеки играч се води от собствените си съображения при предаването на единици от единия език в другия. Разгледаните неасимилирани заемки и съответните им аббревиатури могат да бъдат срещнати изписани на кирилица. Също така думи, които се срещат по-често адаптирани графично, могат да бъдат изписани и на латиница.

В анализирания писмен езиков материал се наблюдава голям брой графични дублети – *геймер/геймер*, *респаун/реснавн/спавн*, *чит/чит/чит-код/античит/читер*, *ртейлер/ритейлер*, *кері/керрі*, *АП-кері/АП-керрі*.

Една част от получените израз чрез украинската графична система думи се пишат според правилата на украинския правопис, но при друга се наблюдава колебание при предаването на различни ортограми. От една страна, способите за графична адаптация и предписанията за предаване на определени звукове от английски на украински език, от друга, традиционното изписване на чуждите думи според правописните правила, изглежда, създават предпоставки за играчите да бъдат непоследователни при писменото фиксиране на определени думи.

При морфологичната адаптация чуждите лексикални единици се реализират чрез основните граматични категории, свойствени на частите на речта в езика приемник, още в най-ранните етапи на тяхното заемане. В зависимост от формалния си облик англицизмите се причисляват към категорията род и съответно – към падеж според принципите на украинската граматика. Те получават съответните падежни флексии според техния род и число. Не се наблюдават отклонения при исторически обусловените редувания в родителен падеж в мъжки род, като всички засти думи, най-общо, които означават неодушевени съществителни имена, получават окончание -у/-ю (напр. *матеріалів для крафту, від геймплею до маркетингу*), а тези, които се отнасят към одушевени, – окончание -а/-я (напр. *порадник геймера*). В местен падеж редувания не са засвидетелствани. В дателен падеж съществителните собствени получават за мъжки род окончание -ові (напр. *який належав Ілліданові, Вона надала Гул'данові могутність*).

Вследствие на лексикалната интерференция в пределите на геймърския социолект освен чуждици се откриват множество калки. За калкиране става дума в случаите, когато който и да е значим елемент на езика приемник се построява по аналогия с функционално-съотносими елементи от езика източник (Линник 1989: 82).

В изследването се възприема класификационният модел на Д. Благоева, според който калкираните единици биват три типа – словообразователни, семантични и фразеологични, като

словообразователните и фразеологичните се разделят на калки и полукалки (Благоева 2005: 34–35).

По отношение на калкирането в геймърския социолект – срещат се както **словообразователни**, така и **семантични калки** (синонимни и асоциативни). В разглеждания писмен материал се откроява синонимното семантично калкиране, като под въздействие на вторичното значение на някои лексикални единици в английския език съответстващите им лексеми в украинския развиват допълнително значение.

Словообразователно калкиране има в случаите, при които се възприема мотивацията и словообразователната структура на чуждата дума. Сред примерите за това се срещат:

а) Точни калки – те пресъздават точно словообразователната структура и значението на чуждата дума:

Смертекрил – (англ. *Deathwing*); *Чорнорук* – (англ. *Blackhand*);

Пеклокрик – (англ. *Hellscream*);

б) Неточни калки – при тях словообразователната структура на чуждата единица се предава с известни отклонения:

внутрішньоігровий – (англ. *in-game*);

ігролад – (англ. *gameplay* укр. *ігровий процес*);

однокористувацький/одноосібний – (англ. *single-player*);

багатокористувацький/багатоосібний; (англ. *multiplayer*);

Мавпоцар – (англ. *Monkey king*);

Черополом – (англ. *Skull Basher*);

Пострибун – (англ. *Blink Dagger*);

Спустошувач – (англ. *Desolator*);

в) Точни полукалки – пресъздаване без отклонения в структурата:

е-спорт – (англ. *e-sport*), *кібергра* – (англ. *cybergame*),

кіберспорт – (англ. *cybersport*).

Семантично калкиране се наблюдава при интегрирани заемки с характер на интернационализми (напр. *герой*, *раса*, *линия*, *роля*), както и в домашни думи (напр. *здібність*, *золото*, *підтримка*). Семантичното калкиране е свързано и с развитието на **полисемия**, което се изразява в наличие на различни лексикални значения на една и съща дума в зависимост от контекста, в който се проявява. Срещат се лексикални единици, които обогатяват значението си в украинския език, заради фонетично сходство с дума от английския, без да имат съответствия в значението, т. нар. асоциативни семантични калки (напр. *халва* – *отнася се към играта Half-Life 3*, *старик* – *отнася се към играта Starcraft*).

За да бъде обобщен ексцерпираният материал, бе изготвена типология, която разпределя в три групи англицизмите, които се срещат в украински контекст под въздействието на лексикална интерференция.

Лексикалните единици са групирани според своето значение и формален облик, като освен лексика, която се характеризира със специализирано, по-конкретно значение и определена функция, се включват и тези англицизми в речта на играчите, които имат общоупотребим характер и нямат връзка с видеоигрите.

Първата група обхваща англицизмите, чието значение не е свързано с действителността на видеоигрите, те се срещат само като **материални заеми** (напр. *івент, ком'юніті, мануал, тайтл, казуальний, контент, паблішер*).

Втората група включва англицизми, които имат еквивалент в украинския език, но развиват вторично значение в английския език, което конкретно се отнася към видеоигрите, те могат да се реализират като **материални заеми** (напр. *кампанія, монстр-бос, пул, юніт, лут, білд*) и като **семантични калки** (напр. синонимните – *герой, раса, клас, талант, досвід, здібність, підтримка*; асоциативните – *старик, халва*).

Третата група се съставя от англицизми, които нямат съответствия в украинския език. Сред названията в тази група най-често се срещат **неадаптирани графично материални заеми**. Тук се включват и **адаптирани реалии** от видеоигрите, които се отнасят до: **топоними** (напр. *Оргріммар, Стратгольм, Нордрассіл*); **антропоними** (напр. *Андуйн Рінн, Рексар, Валіра Сангвінар, Мальфуріон, Лунара, Тіранда*); **раси на герои** (напр. *протос, зерг, теран, пандарен, ворген, таурен*); **игровия процес** (напр. *лутбокс, кріпер, кріп, лайф-бар, хелз-бар, хіт поінт, зерг-раш, піксельний ранер, геймплейний трейлер, скіловий шутер*) и др. Както и **словообразователните калки и полукалки** (напр. *Смертекрил, Чорнорук, Пеклокрик, внутрішньоігровий, ігролад, Черополом, Пострибун, е-спорт, кіберспорт*).

В социолекта на играчите се допуска паралелна употреба на лексика от две лексикални системи и съответното ѝ писмено отразяване с две графични системи (диграфия), като взаимодействието между езиците се изразява в **проникването на голямо количество лексика и задействането на различни процеси, които са свързани със заемаването, пренасянето на значение или съставянето по английски образец на лексикални единици в украинския език**.

Игрите се превръщат в посредник на чуждоезиково влияние в украинския език, като английският език става основен източник на лексика, свързана с тях. Поради своята специфика тези лексикални единици остават ограничени в социалния диалект на играчите, като тяхното разпространение отвъд неговите предели е слабо вероятно, но натрупването на разнообразни по характер лексеми способства за развитието на езиковите умения на играчите, спомага и комуникацията с играчи, носители на други езици.

Повишаването на интереса към видеоигрите се свързва пряко с разширяването на социалната група на играчите и с увеличаването на носителите на украинския геймърски социолект, който се превръща в актуален обект за научни разработки в полето на интерлингвистиката и социолингвистика.

ЛИТЕРАТУРА:

Благоева 2005: Благоева, Д. Аспекти на калкирането в най-новия период от развитието на българския език. София: ИК Галик, 2005.

Вайнрайх 1979: Вайнрайх, У. Языковые контакты: Состояние и проблемы исследования / Пер. с англ. яз. и коммент. Ю. А. Жлуктенко. Киев: Вища школа, 1979.

Жлуктенко 1974: Жлуктенко, Ю. Лингвистические аспекты двуязычия. Киев: Вища школа, 1974.

Кирова 2007: Кирова, Л. Компютърните технологии и българският език. София: СемаРШ, 2007.

Крысин 2002: Крысин, Л. Лексическое заимствование и калькирование в русском языке последних десятилетий. – В: Вопросы языкознания, 2002, № 6, с. 27–34. < http://issuesinlinguistics.ru/pubfiles/2002-6_27-34.pdf> последно посетен на 18.06.2018 г.

Линник 1989: Линник, Т. Проблемы языкового заимствования. – В: Языковые ситуации и взаимодействие языков. Киев: Наукова думка, 1989, с. 76–133.

Суперанская 1978: Суперанская, А. Теоретические основы практической транскрипции. Москва: Наука, 1978.

Ткаченко 1989: Ткаченко, В. Теоретические и практические аспекты калькирования. – В: Языковые ситуации и взаимодействие языков. Киев: Наукова думка, 1989, с. 178–192.

Хауген 1972 а: Хауген, Э. Проблемы двуязычного описания. – В: Новое в лингвистике. Москва: Прогресс, 1972, с. 277–290.

Хауген 1972 б: Хауген, Э. Процесс заимствования. – В: Новое в лингвистике. Москва: Прогресс, 1972, с. 344–383.

Информация за автора:

Теодора Седефчева – магистър

Софийски университет „Свети Климент Охридски“

бул. „Цар Освободител“ 15, София, 1504

e-mail: teodora.sedefcheva@gmail.com