

УДК 81'243

ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ РУССКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ В РЕЧИ РУССКОЯЗЫЧНЫХ ИГРОКОВ PERFECT WORLD НА АНГЛОЯЗЫЧНОМ СЕРВЕРЕ

Марина Александровна Кропачева

к. филол. н., ст. преподаватель кафедры иностранных языков и методики преподавания
Глазовский государственный педагогический институт
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. kropacheva.ma@mail.ru

Екатерина Сергеевна Литвинова

к. филол. н., ст. преподаватель кафедры иностранных языков и методики преподавания
Глазовский государственный педагогический институт
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. litvinova.es@bk.ru

В статье рассматривается влияние английского языка на русскую речь игроков Perfect World на интернациональном англоязычном сервере. Делаются выводы об употреблении значительного количества английских слов, иногда оформляющихся по правилам русского языка (падежные окончания, уменьшительные суффиксы и т.д.). Отмечается заимствование не только лексики, но и синтаксических конструкций и речевых штампов, свойственных общению пользователей англоязычной версии игры, а также чередование в речи английских и русских эквивалентов одного и того же понятия или речевого штампа.

Ключевые слова: билингвизм; интерференция; компьютерная игра; русский язык; английский язык; игровая лексика.

Проблема двуязычия и взаимодействия двух языков в сознании индивида привлекает внимание лингвистов еще с XIX в. Достаточно полно и с разных сторон изучалось взаимодействие местных языков и государственного языка в странах Африки, Америки и России, диалектов и общенационального языка в европейских странах, нескольких национальных языков в таких странах, как Люксембург, Швейцария и т.д.; рассматривалась подробно речь иммигрантов, в большей или меньшей степени контактирующих с окружающим их неродным языком, и проблемы билингвизма, возникающего в смешанных семьях (см.: [Новое в лингвистике 1972]). Однако в современном обществе, в условиях глобализации и возможности контактировать с носителями других языков (или, наоборот, своего родного языка), несмотря на расстояния, возникают новые проблемы, связанные с двуязычием.

Традиционно в лингвистике под билингвизмом понимается владение двумя языками и переключение с одного на другой в зависимости от ситуации общения [Розенцвейг 1972; Weinreich 1968], при этом может наблюдаться разная степень владения языками и нерегулярность переключения кодов. Интерференция, которая тради-

ционно понимается как взаимное приспособление языка говорящего и языка слушающего и соответствующее изменение норм контактирующих языков [Вайнрайх 1972; Щерба 1958], также часто может быть односторонней, и приспособление может затрагивать не все сферы языка и речи.

В условиях глобализации и функционирования английского языка как «глобального» языка международного общения все больше распространяется искусственный билингвизм, при котором второй язык (английский) усваивается не в языковой среде, а в школе, и далее используется человеком преимущественно в сфере его профессиональных интересов, учебы или хобби, в основном при общении с коллегами из-за рубежа, при выезде в другие страны по работе или для учебы. Часто необходимая для работы или учебы информация также существует на английском языке, на нем же пишутся статьи, делаются доклады на международных конференциях или бизнес-встречах. В сложившейся ситуации влияние английского языка на все остальные языки несомненно велико. При этом влияние может распространяться не на весь национальный язык, а только на определенные профессиональные

языки или социолекты, связанные с интересами людей.

В качестве основных сфер использования английского языка как международного отмечают сферы бизнеса, образования, науки, средств массовой информации и т.д. В связи с этим у человека, с одной стороны, возникает необходимость владения английским языком на уровне, достаточном для эффективного профессионального или учебного общения, получения информации в интересующей его сфере, с другой стороны, в остальных сферах жизни этот же человек может обходиться исключительно средствами родного языка. Возникает двуязычие в одной отдельно взятой сфере. Такое явление практически не рассматривалось лингвистами. Существует лишь небольшое количество социологических исследований, в частности исследование С.С. Ковалевой «Билингвизм как социально-коммуникативный процесс» [Ковалева 2006], в котором рассматривается влияние информационной революции и практически неограниченных возможностей виртуального общения на современное состояние языкового взаимодействия, ведущее к возникновению нового типа билингвизма. Как отмечает С.С. Ковалева, «...владение иностранными языками облегчает восприятие уникальной специфичности другой культуры, предоставляет возможность реально коммуницировать в социально-информационном пространстве современного сообщества. <...> Необходимость осознания явления билингвизма в контексте освоения культурных ценностей является важнейшей задачей современного этапа развития цивилизации. Билингвизм сегодня во многом обуславливает конкурентоспособность на рынке труда, обеспечивая эффективное общение на разных социальных уровнях» [там же: 3].

Помимо чисто профессионального двуязычного общения существует и общение в менее «серьезных» сферах, в частности таких, как компьютерные игры. Современный человек может контактировать с иностранными коллегами не только по работе; он может играть в компьютерные игры на интернациональных серверах, тем самым оказываясь в сходной ситуации двуязычного общения. Такой человек вынужден общаться на английском языке в игре, однако за пределами игры он общается на своем родном языке. Даже в самой игре он может переключаться на родной язык в ситуациях общения с другими носителями его родного языка.

Двуязычие игрока на интернациональном сервере в известной степени отличается от двуязычия в профессиональной среде. Если профессионал изучает нужные ему слова и выражения

по учебникам, самоучителям, словарям и т.д., то игрок лишен такой возможности. Учебников английского языка для любителей компьютерных игр не существует, а чтобы разобраться в глоссариях, помещаемых на форумах, надо уже обладать некоторым знанием специальной терминологии. Таким образом, многие игроки постигают «специализированный» английский непосредственно в процессе игры, будучи погруженными в виртуальную языковую среду.

Любители компьютерных игр пользуются в общении друг с другом особым социолектом, под которым, в рамках Пермской школы социолингвистики понимается «речь “среднего индивида”, представляющего свою социальную группу, культуру» [Ерофеева Т.И. 2010: 21]. При этом Е.В. Ерофеева отмечает, что социолектами следует считать только микроидиомы (языковые образования, которые не являются самостоятельными кодами – системами достаточными для общения), ограниченные одним или несколькими социальными факторами [Ерофеева Е.В. 2010: 40]. Таким образом, особенности социолектов зависят от одного или нескольких социальных признаков и определяются ими. Особенность социолекта любителей компьютерных игр определяется прежде всего сферой их интересов.

Социолект любителей компьютерных игр неоднороден. В зависимости от предпочитаемого жанра игр можно выделить несколько разновидностей этого социолекта, обслуживающих разные типы игр и отдельные игры, поскольку каждая игра имеет свои особенные названия предметов, существ и т.д. Если представить лексикон любителей компьютерных игр как некий крупный единый социолект, обслуживающий данную социальную группу в целом, то наличие в нем особенных слов, характерных только для одного типа игр, дает основания говорить о том, что этот крупный социолект состоит из множества более мелких, которые обслуживают нужды общения отдельных групп игроков. С другой стороны, единство социолекта обеспечивается за счет той части лексических единиц, которая известна и понятна всем представителям этой социальной группы, независимо от их игровых предпочтений.

В случае с параллельным существованием одной и той же игры в русскоязычной и в интернациональной версии, которая, как правило, англоязычна, социолект любителей такой игры подразделяется на две разновидности, одна из которых обслуживает людей, преимущественно играющих в русскоязычную версию игры, а другая, – соответственно, тех, кто играет в интернациональную версию.

В качестве объекта наблюдения была выбрана речь российских игроков в Perfect World на интернациональном англоязычном сервере, где весь интерфейс игры – английский, общение игроков происходит на разных языках, а в качестве языка интернационального общения используется английский. Это единственный сервер, где общение на родном языке, будь то русский, польский, венгерский и т.д., является общепринятым и не порицается.

Данные о речи игроков на англоязычном сервере игры Perfect World собирались путем сплошной выборки из сообщений игрового чата и сравнивались с сообщениями в чате русскоязычной версии игры. Рассматривались особенности речи на лексическом и, отчасти, синтаксическом уровнях. Фонетический уровень в данном случае не мог быть проанализирован с достаточной полнотой, так как общение в чате идет в письменной форме, по которой лишь косвенно можно судить о фонетических особенностях.

(1) *бх сот лфм*

Компонеты:	<i>бх</i>	<i>сот</i>	<i>лфм</i>
Англ. вариант:	<i>BH (Bounty Hunter)</i>	<i>SoT (Seat of Torment)</i>	<i>LFM (Looking for more)</i>
Досл. перевод:	Охотник за головами	Место Мучения	ищет еще

Пример (1) представляет случай транслитерации английской фразы. Сообщение означает, что его автор ищет группу людей, которые могут помочь ему в выполнении полученного от Охотника за головами ежедневного задания в определенном месте, называемом *Seat of Torment*. В данном примере используются английские аббревиатуры

(2) *сикер 60 лв нв сквад*

Компонеты:	<i>сикер</i>	<i>60 лв</i>	<i>нв</i>	<i>сквад</i>
Англ. вариант:	<i>seeker</i>	<i>level 60</i>	<i>Nation Wars</i>	<i>looking for squad</i>
Досл. перевод:	охотник	60 уровня	Битва Наций	ищет группу

Сообщение (2) также является примером транслитерации. Игрок информирует других игроков о том, что он ищет группу союзников для участия в событии, называемом *Nation Wars* ‘Битва наций’, при этом говорящий сообщает важную информацию о его персонаже – класс (*сикер*) и уровень (*60 лв*) персонажа. Следует отметить, что все встречающиеся в данном примере слова, за исключением числительного *60*, переданного цифрами, являются английскими словами, написанными русскими буквами. Интересно, что автор высказывания использует английское название класса персонажа *сикер* (*seeker* ‘охотник’), при том что в русскоязычной версии игры этот класс персонажа называется *страж*; английскую аббревиатуру *нв* (*Nation Wars*), хотя в русской локализации игры это событие называ-

Особенности интерференции в сфере лексики (с учетом морфологического оформления слов)

Двуязычность русских игроков лучше всего прослеживается на лексическом уровне, что представляется закономерным. Как известно, при контакте двух языков именно лексика в первую очередь подвергается влиянию. Русскоязычные игроки, играющие на интернациональном сервере, используют англоязычные названия реалий игры, причем не только в речи на английском языке, но и в речи на русском языке при общении с другими русскоговорящими игроками. При этом английские названия реалий игры чаще всего воспроизводятся в русской графике (примеры 1–4). Все примеры приведены ниже в графике и орфографии чата. Целесообразно рассмотреть данные примеры с приведением английских эквивалентов каждого компонента высказывания, с последующим переводом и толкованием каждого из компонентов.

BH, SoT, LFM, переданные средствами русской графики – *бх, сот, лфм*. Интересным представляется тот факт, что автор использует английское название места – *сот* (*Seat of Torment*) в русской графике, хотя в русскоязычной версии игры это место называется *Чистилищем*.

ется *Битва Династий* (причем в русской версии игры употребляется и сокращение *БД*); кроме того, в сообщении употребляется английское слово *сквад* (*squad*), вместо привычного для русской версии *группа* или *пати*.

Пример (3) представляет собой русское предложение с вкраплением одного английского слова, записанного средствами русской графики. Автор сообщения спрашивает о том, каким образом можно получить предмет, который в англоязычной версии игры называется *Jones's blessing*, и является артефактом, дающим бонус персонажу. Английское слово *blessing* передано средствами русского алфавита, при этом словосочетание *Jones's blessing* автор сокращает до одного слова. Интересно, что в русскоязычной версии игры этот артефакт называется *Гнев Джонса*, но

пишущий использует английское название; возможно, это связано с тем, что в русской локализации игры подобный артефакт является редко-

стью, дается игроку только за особые заслуги и, как следствие, его название не часто используется русскими игроками в речи.

(3) *Кто знает как теперь блесинг получить?*

Компонеты:	<i>Кто знает как теперь</i>	<i>блесинг</i>	<i>получить?</i>
Англ. вариант:		<i>Jones' blessing</i>	
Досл. перевод:		благословение Джонса	

(4) *Три места Дельта – можно фулл*

Компонеты:	<i>Три места</i>	<i>Дельта</i>	<i>можно</i>	<i>фулл</i>
Англ. вариант:		<i>Valley of Reciprocity: Delta</i>		<i>full</i>
Досл. перевод:		Долина Взаимности: Дельта		полный

Смысл сообщения в примере (4) заключается в том, что говорящий ищет трех людей, которые помогут ему выполнить задание в месте, называемом *Valley of Reciprocity: Delta*, и уточняет, что согласен на выполнение всех заданий в этом месте полностью. В этом примере используются написанные кириллицей слова *Дельта (Delta)* и *фулл (full)*. Полное название места *Valley of Reciprocity: Delta* сокращается до наиболее важного слова *Дельта*, поскольку игроки знают, что в этом месте существует 4 уровня сложности заданий и уровень *Дельта* является самым сложным. Следует обратить внимание на то, что в русской версии игры это место называется *Ущелье Гуй-Му: Магистр*; в англоязычной версии в качестве

обозначений уровня сложности заданий используются буквы греческого алфавита, в русской – звания, т.е. английское обозначение *Дельта* равно русскому *Магистр*. Слово *фулл* в значении ‘выполнение заданий полностью, до конца’ часто встречается и в русскоязычной версии игры в вариантах *фул* или *фулка*, т.е. можно сказать, что оно уже полностью освоено социолектом русских геймеров. Часто английские слова не только транслитерируются, но и оформляются русскими окончаниями и суффиксами, что является показателем морфологического освоения этих слов социолектом русскоязычных игроков. Рассмотрим примеры этого явления более подробно (примеры 5–8).

(5) *Нужен любой хилер 80+ Варсонг забег за бейджиками*

Компонеты:	<i>Нужен любой</i>	<i>хилер</i>	<i>80+</i>	<i>Варсонг</i>	<i>забег за</i>	<i>бейджиками</i>
Англ. вариант:		<i>healer</i>		<i>Warsong City</i>		<i>basic badges</i>
Досл. перевод:		способный лечить		Город Боевой Песни		простыми значками

В примере (5) говорящий приглашает персонажа 80 уровня или выше, который умеет лечить (*хилер*), пойти с ним в место, называемое *Варсонг*, для того чтобы получить предметы, которые называются *бейджиками*. В сообщении используются три английских слова – *healer*, *Warsong* и *badges*, написанные русскими буквами – *хилер*, *Варсонг* и *бейджиками*, при этом два первых слова переданы без использования каких-либо морфологических средств русского языка, а слово *бейджиками* оформлено русским уменьшительным суффиксом *-ик* и русским окончанием, что может служить показателем освоения этого слова русским социолектом любителей компьютерных игр (отметим, что данное слово освоено русским языком и в других сферах, но используется там в другом значении). Несмотря на то что в русской локализации принято называть эти предметы *эмблемами*, а не *бейджиками*, автор использует это английское слово, общаясь с русскими на интернациональном сервере. Интересно, что говорящий использует слово *Вар-*

сонг для обозначения места *Warsong City*, хотя ни в одной из версий игры не принято такое сокращение этого названия; в русскоязычной версии используется аббревиатура *ГБП (Город Боевых Песен)*, а на интернациональном сервере чаще встречается сокращение *WS* (от *Warsong*).

Слово *хилер (healer)* является примером лексической единицы, относящейся к социолекту любителей игр РПГ¹ в целом: практически в каждой РПГ-игре есть один или несколько классов персонажей, которые умеют лечить других, и слово *хилер* является универсальным наименованием для персонажей любого из таких классов в любой игре жанра РПГ. Подобными словами обеспечивается общность социолекта любителей компьютерных игр.

В примере (6) используется английское слово *killing*, которое оформляется русским окончанием творительного падежа *-ом* и предлогом *с* (*с киллингом*). Таким образом оно осваивается русским социолектом любителей компьютерных игр.

(6) *Ребят, а мож кто комнату продаст? соло, с киллингом*

Компонеты:	<i>Ребят, а мож кто</i>	<i>комнату</i>	<i>продаст?</i>	<i>соло,</i>	<i>с киллингом</i>
Англ. вариант:		<i>experience room</i>		<i>solo</i>	<i>with killing service</i>
		<i>(XP room)</i>			
Досл. перевод:		комната опыта		самостоятельно, без помощи	с услугой убийства

Автор сообщения ищет того, кто мог бы оказать ему услугу по убиванию монстров в определенном месте, которое называется *комната опыта*, причем указывает, что услугу ему должен оказать один (*соло*) человек, а не целая группа. Слово *соло*, давно освоено русским языком не только в сфере компьютерных игр, но и, значительно ранее, в музыке и в современном языке используется довольно широко применительно к разным сферам.

В данном примере также используется перевод английского названия реалии *комната опыта (experience room/XP room 'комната опыта')*. При этом, хотя понятие *комната опыта* актуально только для английской версии, поскольку только в этой версии есть возможность получения в этом месте *большого количества опыта* за убийство монстров, игрок использует не транслитерацию, а перевод словосочетания *experience room (XP room)*, сокращая его до *комната* и склоняя по правилам русского языка (оформляя окончанием винительного падежа -у).

(7) *Андрей прими в пати плиз тут два псюса ждуют*

Компонеты:	<i>Андрей прими</i>	<i>в пати</i>	<i>плиз</i>	<i>тут два</i>	<i>псюса</i>	<i>ждуют</i>
Англ. вариант:		<i>party</i>	<i>please</i>		<i>psychics</i>	
Досл. перевод:		в группу	пожалуйста		экстрасенса	

(8) *помогите по культе в some данж почти чист танк прист и dd*

Компонеты:	<i>помогите</i>	<i>по культе</i>	<i>в some</i>	<i>данж</i>	<i>почти чист</i>	<i>танк</i>	<i>прист</i>	<i>и</i>	<i>dd</i>
Англ. вариант:		<i>cultivation quest</i>	<i>SoT (Seat of Torment)</i>	<i>dungeon</i>		<i>tank</i>	<i>priest</i>		<i>dd (damage dealer)</i>
Досл. перевод:		Задание на самосовершенствование	Место мучений	подземелье		танк	священник		наноситель урона

В данном примере использованы шесть английских слов, переданных средствами русской графики – *по культе, в some, данж, танк, прист, dd*; причем два из них – *по культе* и *в some* – оформлены с помощью русских окончаний и предлогов. Автор сообщения просит помочь ему в выполнении особого задания, называемого *cultivation quest* или *culti*, которое выполняется в месте, называемом *Seat of Torment (SoT)*, причем говорящий указывает, что от монстров это *данж* (особое место в игре, здесь имеется в виду место *Seat of Torment*) почти полностью зачищено, и что ему требуются персонажи, способные выполнять определенные функции (*танк* – спо-

В примере (7) употреблено три английских слова в русской графике – *пати, плиз* и *псюса*. Говорящий просит друга по имени Андрей принять в группу двух персонажей класса *psychic*. Из трех английских слов, употребленных в этом примере, два – *пати (party)* и *плиз (please)* – не получают никакого дополнительного морфологического оформления, хотя слово *пати* и согласуется с глаголом *прими* при помощи предлога *в*. Данное слово, а также слово *плиз* употребляются и в русской версии игры и молодежи в целом, т. е., скорее всего, входит в общемолодежный жаргон.

Словоформа *псюса* представляет особый интерес, так как при оформлении слова русским окончанием родительного падежа множественного числа *-а*, у него, тем не менее, сохраняется и английское окончание множественного числа *-s (psys)*. Усечение полного названия класса *psychic* до *psy* происходит еще в английском языке и заимствуется в речь русскоязычных игроков в таком виде, однако с искажением произношения.

способный выдерживать большое количество наносимого ему урона, *прист* – способный лечить, *dd* – способный наносить большой урон монстрам).

Как уже говорилось, два слова в приведенном примере получают русские падежные окончания: *по культе* – окончание дательного падежа *-е*, *в some* – окончание предложного падежа *-е*. Словоформа *в some* представляет особый интерес, так как слово *com (SoT)* является аббревиатурой, а склонение аббревиатур как обычных существительных свидетельствует о значительной степени их освоения социолектом русскоязычных игроков, играющих на интернациональном сервере.

Слова *данж*, *танк*, *прист* и *дд* в данном высказывании не получают никакого морфологического оформления. Следует отметить, что эти слова (за исключением, возможно, слова *прист*) употребляются любителями не только рассматриваемой игры, но и любителями жанра РПГ в целом, так как *данжи*, или подземелья, встречаются практически в каждой игре, а *танк* и *дд* обозначают функции персонажей, а не конкретные классы. Слово *прист*, хоть и обозначает кон-

кретный класс персонажа, но может быть использовано любителями разных игр жанра РПГ, чтобы обозначить лечащего персонажа. Таким образом, можно сказать, что эти слова входят в общий социолект любителей РПГ.

Иногда игроки употребляют английский аналог даже вместо обыденного слова, не относящегося к собственно игровой терминологии. Примеры этого можно видеть в следующих фразах (примеры 9–10).

(9) *в любой топ клан прием 100+ в гуд шмоте*

Компонеты:	<i>в любой</i>	<i>топ клан</i>	<i>прием</i>	<i>100+</i>	<i>в</i>	<i>гуд</i>	<i>шмоте</i>
Англ. вариант:						<i>good</i>	
Досл. перевод:						хороший	

Говорящий сообщает, что в любое крупное и значительное сообщество игроков/персонажей принимают персонажей 100 уровня и выше в хорошей экипировке. В данном примере вместо

русского слова *хороший*, автор сообщения употребляет английское слово *гуд* (*good* ‘хороший’) в русской транслитерации (возможно, для сокращения длины сообщения).

(10) *Фи заплачу*

Компонеты:	<i>Фи</i>	<i>заплачу</i>
Англ. вариант:	<i>fee</i>	
Досл. перевод:	взнос, плата	

Автор сообщения (10) обещает заплатить взнос за вход в особое место для выполнения заданий и употребляет английское слово *фи* (*fee* ‘взнос’) вместо русского *взнос*.

Вероятно, такое употребление английских слов, не относящихся непосредственно к игре, обусловлено насыщенностью данного дискурса англоязычной лексикой: поскольку английский выступает здесь в функции языка-лексификатора, коммуникантам, в том случае, когда они в той или иной мере владеют английским языком, трудно отделить собственно игровую сферу и ее лексику от иных сфер, и они вставляют в речь английские слова общего пользования.

Особенности лексико-синтаксической интерференции

Следует отметить, что помимо заимствования английских наименований, русскоязычные игроки усваивают и конструкции, принятые в интернациональной версии игры (примеры 11–15). Нередко встречается дублирование одного и того

же сообщения на двух языках, однако при этом далеко не всегда содержание сообщения оказывается полностью идентично на обоих языках. Например, на одном из языков может опускаться информация о том, какие классы персонажей нужны в группу или платным или бесплатным для участников будет поход в определенное место. Так, в примере (11) говорящий сначала высказывает просьбу на русском языке, затем, через некоторое время, на английском и затем снова на русском. Игрок просит за определенную плату (*200к* ‘200 тысяч монет’) помочь ему в убивании монстров, называемых *головы* (*heads*), с целью получения большого количества опыта. При этом он сначала ищет помощи у русскоязычных игроков, затем, не дождавшись ответа, переключается на английский язык, но, не получив ответа и в этом случае, снова обращается к русскоязычным игрокам, возможно, рассчитывая на их большую сострадательность и желание помочь.

(11) *Сводите на головы 50 мага 200к плачу // WTB heads I'm LvL50 wizzy // ктонибудь из руси, сводите меня на головы 200к плачу*

Русский вариант:	<i>Сводите на головы</i>	<i>50 мага</i>	<i>200к плачу</i>
Англ. вариант:	<i>WTB (want to buy) heads</i>	<i>I'm LvL50 wizzy</i>	
Досл. перевод:	Хочу купить головы	я маг 50 уровня	

Структура просьбы в примере (11) несколько изменяется в зависимости от используемого языка. Так, в просьбе на английском языке употребляется свойственная для английской версии аббревиатура *WTB* (*want to buy* ‘хочу купить’), ко-

торая в русской фразе равна конструкции *сводите меня*. Кроме того, только в сообщении на русском языке указывается предполагаемая плата *200к плачу*, часто встречающаяся именно в таком виде в русской версии игры (в английской

версии игры слово *платить*, как правило, опускается и пишется только цена).

В параллельных конструкциях *50 мага* и *I'm LvL 50 wizzy* наблюдается с одной стороны достаточно хорошее знание игроком разговорного названия класса *wizzy* (при официальном *wizard* 'маг') и аббревиация слова *level* 'уровень' до *LvL*, а с другой – использование не свойственного ни для русской, ни для английской версии представления себя через полное предложение *I'm <класс*

(12) *lfm bh 69... ежа 80+*

Русский вариант:	-	<i>ежа 80+</i>
Англ. вариант:	<i>lfm (looking for more)</i>	<i>bh 69 (Bounty Hunter 69)</i>
Досл. перевод:	Ищу больше	Охотник за головами 69

В примере (12) в одном и том же сообщении употребляется сначала английский язык, а затем русский, причем прослеживается, с одной стороны, дублирование смысла сообщения, а с другой – речевые штампы, часть из которых свойственна социолекту русскоязычных игроков, а другая часть – социолекту англоязычных игроков. Говорящий собирает группу для похода в *данж 69* (см. пример (8)) по ежедневному заданию для персонажей 80–89 уровня. Тот факт, что сообщение пишется сразу на двух языках, свидетельствует, что игрок нацелен на две аудитории сразу – англо- и русскоязычную – и хочет сэкономить свои усилия и место в чате. Английский вариант фразы содержит типичную для английской версии аббревиатуру *lfm (looking for more* 'ищу больше людей'), а затем следует *bh 69, где 69* – обозначение места, в которое нужно идти, а *bh* – аббревиатура от *Bounty Hunter* 'Охотник за головами'. Выражение *bh 69* обозначает уровень персонажа, на котором он впервые получает обычное неповторяющееся задание в данном ме-

персонажа>. Как правило, в обеих версиях игроки просто указывают, кто ищет помощь или просит об услуге (фактически при этом они пишут о себе в третьем лице).

Следует также отметить, что здесь, как и в примере (6), употребляется перевод слова *heads (головы)*, которым называются монстры в *комнате опыта*, хотя в русской версии игры такое понятие не актуально в связи с невозможностью получить за убийство этих *голов* много опыта.

Следует отметить, что ежедневные повторяющиеся задания в этом месте появляются у персонажа только по достижении 80 уровня. В русском варианте фразы аналога *lfm* нет, упоминается только, для похода по какому заданию набирается группа, причем задание обозначается уже не как *bh*, а как *ежа* (ежедневное задание) и указывается не численное обозначение места выполнения, а уровень, с которого в это место даются ежедневные задания (*80+*). В данном случае знак + равен словам *и выше*, хотя на самом деле задание ограничено максимальным уровнем 89.

Из наблюдения за подобным дублированием сообщений можно сделать вывод, что русскоязычные игроки четко разделяют, к какой аудитории они обращаются, когда они ищут именно русскоязычных игроков, а когда обращаются ко всем игрокам на сервере. Иногда слова и конструкции, принятые в русской и в английской версии игры, могут параллельно употребляться в одном и том же сообщении.

(13) *Учебный варсонг последнее место танку или присту 80+ за бейджиками в ГБП+*

Компоненты:	<i>Учебный варсонг последнее место</i>	<i>танку или присту 80+</i>	<i>за бейджами в ГБП+</i>
Англ. вариант:	<i>Warsong City</i>	<i>tank priest</i>	<i>basic badges</i>
Досл. перевод:	Город боевой песни	танк священник	за обычными значками

В примере (13) употребляется четыре английских слова – *варсонг, танк, прист, бейдж*, и русская аббревиатура *ГБП*. Автор сообщения приглашает персонажа класса *прист* и персонажа любого класса, могущего выполнять функцию *танка* (см. пример (8)), на тренировочное прохождение заданий в место, называемое *Warsong City*, или *ГБП*, за предметами, называемыми *бейджами*.

В приведенном примере параллельно употреблены свойственное английской версии слово

варсонг (Warsong City) в русской графике и свойственное русской версии слово *ГБП* (русское название того же места). Из названий классов персонажей слово *танк (tank* 'танк') является общим для обеих версий игры и только для русской версии свойственно слово *прист (priest* 'священник'), которое хоть и имеет английское происхождение, но не употребляется на интернациональном сервере, так как там этот класс называется словом *cleric* 'священник'. Слово *бейдж (basic badge* 'обычный значок'), употреб-

ленное автором сообщения, свойственно только английской версии игры, так как в русской версии эти предметы называются *эмблемами*. Знак «+» в конце сообщения призывает игроков *плюсовать*, то есть просить приглашения в группу, отправляя личное сообщение с единственным знаком «+», что характерно только для социолекта русских игроков.

Таким образом, в этом примере мы видим черты избыточности информации, особенно в

(14) *Кого сводить за голдшмотом 39 или пухой или по знаку ФБ-БХ 39, 51 ПМ*

Компоненты:	<i>Кого за 39 или или по ФБ- БХ 39, 51 ПМ сводить голдшмотом пухой знаку</i>			
Англ. вариант:	<i>gold</i>	<i>FB (от кит-тайского fuben)</i>	<i>BH (Bounty Hunter)</i>	<i>PM (Private message)</i>
Досл. перевод:	<i>золотой</i>	<i>копия подземелья</i>	<i>Охотник за головами</i>	<i>личное сообщение</i>

В примере (13) в пределах одного сообщения употребляются слова, свойственные для обеих версий игры: *голд*, *фб*, *бх* и *пм* – для английской и *шмот*, *пуха*, *по знаку* – для русской. Говорящий интересуется, не нужно ли кому-нибудь помочь сходить в особые места – *данжи* (см. пример (8)), обозначенные номерами *39* или *51*, за предметами экипировки (*шмот* и *пуха*) *голд*-уровня (очень хорошего качества) или по разным типам заданий *ФБ* и *БХ* (задание от Охотника за головами) *по знаку* (где *знак* – особый предмет для выполнения задания), и просит писать ему личное сообщение, если такая помощь нужна.

В сообщении употреблены свойственные английской версии аббревиатуры *ФБ* (*fuben* кит. ‘копия’) и *БХ* (*Bounty Hunter*), написанные русскими буквами, и параллельно с ними – свойственная русской версии конструкция *по знаку*, которая соответствует в английской версии аббревиатуре *FB* (*ФБ*). Автор также использует

(15) *Осталось пару мест на Барабана и Змею по хроно. Полики мои. Лут Ваи*

Компоненты	<i>Осталось на Барабана и Змею по хроно. Полики мои. Лут ваи. пару мест</i>			
Англ. вариант		<i>chrono quest</i>		<i>loot</i>
Досл. перевод		<i>задание в прошлом</i>		<i>добыча</i>

В примере (14), говорящий приглашает двух персонажей любого класса присоединиться к группе, выполняющей определенное задание (*хроно*), для которого требуется убить двух монстров (*Барабана* и *Змею*), причем указывает, что он обеспечит группу предметами, нужными для активации задания (*полики*), а всю добычу (*лут*) группа может забрать себе. Свойственная для русской версии игры конструкция *на Барабана и Змею* (официальные названия *Бог барабанов* и

повторении названия места, куда собирается группа, на обоих языках, что может быть направлено на расширение потенциальной аудитории. Части русскоязычных игроков, которые активно играли на русских серверах, может быть известно только название *ГБП* и быть неизвестным название *Варсонг*, и наоборот, людям, игравшим только или преимущественно на интернациональном сервере, может быть известно слово *Варсонг* и неизвестна аббревиатура *ГБП*.

номера *данжей 39* и *51* (по уровню, на котором персонаж впервые может получить задания в этих местах), при том что называть эти места таким образом свойственно только английской версии игры. Слово *голд* (*gold* ‘золотой’) более свойственно английской версии игры, однако употребляется и в русской (иногда в форме *голдодовый*). В данном примере оно соединено с русским словом *шмот* ‘инвентарь’ и написано слитно с ним, что может говорить об освоенности слова *голд* социолектом русских игроков. Аббревиатура *ПМ* (*PM* ‘private message’), хоть и имеет английское происхождение, также часто употребляется в русской версии игры и является, таким образом, общей для социолектов англо- и русскоязычных игроков. Употребленное в сообщении слово *пуха* ‘оружие’ свойственно только русской версии игры и даже не является переводом английского слова с аналогичным значением.

Реликтовая змея) для обозначения задания употребляется параллельно с английской версией обозначения того же задания как *хроно*, от названия места, где оно выполняется, *chrono world* ‘мир прошлого’, что является дублированием информации. Русскоязычное название предмета *полики* ‘полиматериалы’ употребляется одновременно с английским словом *лут* (*loot* ‘добыча’). Следует особо отметить употребление сочетания *пару мест*, которое не так частотно в

русской версии, где чаще употребляется сочетание *пару тел*. В этом случае мы можем говорить о заимствовании русскими игроками устойчивого сочетания, свойственного социолекту англоязычных игроков.

Анализ сообщений чата позволяет отметить влияние английской лексики и синтаксиса на речь русскоязычных игроков интернационального сервера, находящихся в условиях двуязычия: Наибольшее влияние английского языка на речь русскоязычных игроков заметно в области лексики. Помимо лексики, влиянию подвергается структура наиболее типичных сообщений, являющихся речевыми штампами. Однако это влияние не распространяется на людей, играющих преимущественно в русскоязычную версию игры, хотя возможность их общения с игроками интернационального сервера не исключена. Влияние английского языка на речь русскоязычных игроков, играющих на русскоязычных серверах и не находящихся в условиях двуязычия, сводится к крайне редким и нерегулярно употребляемым заимствованиям отдельных наименований, таких как *танк, данж, ПМ*.

Подобная ситуация показывает, что в условиях двуязычия в отдельно взятой сфере жизни интерференция проявляется не на всех языковых уровнях и единицах и зачастую не в крупном социолекте (в данном случае – в социолекте игроков в компьютерные игры вообще), а затрагивает только отдельные единицы и уровни в некоторых разновидностях более крупного социолекта, обслуживающие небольшие группы людей. Речь таких групп может подвергаться значительному

влиянию в области лексики и синтаксиса, однако в речь носителей более крупного социолекта привносятся лишь отдельные заимствования.

Примечание

¹ РПГ – ролевая игра (от англ. *role-playing game*), жанр компьютерных игр.

Список литературы

Вайнрайх У. Одноязычие и многоязычие // Новое в лингвистике. М.: Прогресс, 1972. Вып. 6: Языковые контакты. С. 25–60.

Ерофеева Е.В. дифференциация и интеграция социолектов: к вопросу о взаимодействии социальных факторов // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2010. Вып. 5(11). С. 39–47.

Ерофеева Т.И. Социолект как инструмент описания языковой ситуации региона // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2010. Вып. 1(7). С. 21–25.

Ковалева С.С. Билингвизм как социально-коммуникативный процесс: дис. ... канд. соц. наук. М., 2006. 144 с.

Розенцвейг В.Ю. Основные вопросы теории языковых контактов // Новое в лингвистике. М.: Прогресс, 1972. Вып. 6: Языковые контакты. С. 5–22.

Щерба Л.В. Избранные работы по языкознанию и фонетике / отв. ред. М.И. Матусевич. Л.: Изд-во Ленинград. ун-та, 1958. Т. 1. 180 с.

Weinreich U. Languages in contact. The Hague: Mouton, 1968. 148 p.

THE INTERFERENCE OF RUSSIAN AND ENGLISH IN THE SPEECH OF RUSSIAN PERFECT WORLD PLAYERS ON AN ENGLISH-SPEAKING SERVER

Marina A. Kropacheva

Senior Lecturer of History and Foreign Languages Department
Glazov State Pedagogical Institute

Ekaterina S. Litvinova

Senior Lecturer of History and Foreign Languages Department
Glazov State Pedagogical Institute

The article describes the influence of English on the Russian Perfect World players playing on an international English-speaking server. Conclusion is made about the use of a significant amount of English words sometimes formalized by the rules of the Russian language (case endings, diminutive suffixes, etc.). It is pointed out that not only vocabulary is borrowed but also syntactic structures and clichés peculiar for communication of the English game version users. The simultaneous usage of English and Russian equivalents of the same concept or clichés is observed as well.

Key words: bilingualism; interference; computer game; Russian; English; game lexicon.