Адаптация иноязычной лексики сферы интерактивных игр в современном узбекском языке

Давлятова Э.М.
Узбекистан ТерДУ
Давлятов Шохрух
Узбекистан ТерДУ

Актуальность данной научной проблемы заключается в том, что игровая индустрия, или индустрия интерактивных развлечений, – один из секторов экономики, который связан с разработкой, продвижением (рекламой) и продажей компьютерных и видеоигр. Она зародилась во второй половине XX в. и за пятьдесят лет обрела огромную популярность.

Объектом данной статьи выступают заимствованные слова, которые функционируют и используются в сфере компьютерных видеоигр в современном узбекском языке.

Целью данной статьи является изучение заимствованной лексики игровой индустрии, в частности компьютерных игр.

Филологический взгляд на эту сферу представлен в работах таких зарубежных лингвистов, как Э. Аарсет, рассматривающий текст компьютерной игры как гипертекст, Дж. Джуул и Дж. Мюррей, описывающие нарратив компьютерной игры. В российской науке мир геймеров освещается с точки зрения психологии, культурологии, искусствоведения, лингвокультурологии и др. [1, с. 13]. При освещении вопросов теоретической части нам потребовалось выявить содержание термина «заимствование». Сложность вопроса при этом объясняется тем, что, во-первых, существуют различные подходы к изучению данной проблемы. Подтверждение данной мысли мы находим в диссертационной работе С. Горностаева, который в своей работе утверждает, что термин *заимствование* неоднозначен, и проблема его дефиниции до сих пор не решена. Так, в данной работе представляется, что это спорный вопрос в лингвистической литературе. Ученые предлагают узкое и широкое понимание термина *заимствование*. Причинами неоднозначности этого стали различия подходов к проблеме: нормативный подход, где наблюдается «научно взвешенная оценка процесса заимствования и его результатов» [2, с. 12], сменился аналитическим, которому свойственно «объективное изучение и всесторонний анализ процесса заимствования, с выявлением причин, условий и механизма этого процесса» [2, с. 12].

Современные словари и пособия по языку используют для описания заимствованной лексики такие выражения: это «элемент чужого языка (слово, морфема, синтаксическая конструкция и т. п.), перенесенный из одного языка в другой в результате языковых контактов, а также сам процесс перехода элементов одного языка в другой» [3, с. 158]. Еще одно определение есть в «Кратком лингвистическом словаре» Г.А. Нечаева: «Заимствованные в языке слова, а также отдельные элементы их (корни, приставки, суффиксы) и отдельные выражения в данном языке перенятые, усвоенные из другого языка в результате общения между народами» [4, с. 52].

Большой интерес для нас представляет также вопрос, связанный с другой типологией иноязычных элементов, а именно раскроем объем понятий ***лексическое заимствование*, *экзотизм*, *варваризм*, *интернационализм*.**

Вслед за С. Горностаевым, мы считаем, что *лексическое заимствование* — это иноязычное слово, которое переходит в узбекский язык и по звуко-буквенной форме, и по лексико-семантической. [1, с. 17]

Слово из чужого языка или оборот речи, построенный по образцу чужого языка, нарушающий чистоту речи, называется *варваризмом* [3, с. 137], таким образом, это заимствование, уже имеющее точный, освоенный лексико-семантический аналог в родном языке ***(Killer—Қотил—Убийца***). Например: *" **«GTA», «Снайпер», «Қотил»** каби ўйинларга берилганларнинг баъзилари ...«* [6, с.194]

Еще одним видом заимствования являются *экзотизмы* — слова, которые обозначают реалию другой страны, другого народа [3, с. 243]. Например: ***видеоўйин, компьютер ўйинлари*** и др. *«Америка тиббиёт уюшмаси **видеоўйинларга** берилиб кетишини ҳам расман ақлий заифлик касалликларни қаторига киритиш ниятида». «**Компьютер ўйинлари** ёшларнинг вақтини ўғирламоқда ». «Жанубий Кореяда **ҳарбий-стратегик ўйинлар** қулига айланган... ». "Бош миянинг ҳиссиётлар ва ижодий қобилиятга жавоб берадиган олд қисми **виртуал ўйинлар** пайтида деярли ишламайди«.«**Интернет-клубларда** ёшлар айни ўқиб илм ҳосил қиладиган пайтларида вақтларини бекорчи ўйинларга...»* [6, с.192—202].

Среди иноязычных номинаций также выделяют *интернационализмы*. Это слова, совпадающие «в разных языках по своей внешней форме (с учетом закономерных соответствий звуков и графических единиц), с полностью или частично совпадающим смыслом» [3, с. 197]; эти единицы выражают понятия международного значения и сосуществуют в разных языках, в том числе неродственных и неблизкородственных. Рассмотрим реализацию интернационализмов в узбекском языке: *«Кузатишлар, тажрибалар шуни кўрсатдики, муккасидан кетган **геймерлар** кўпинча асаблари таранглиги...». «Масалан, **„Project Entropia“** ўйинига муккасидан кетган австралиялик Дэвид Стор исмли талаба 35 минг АҚШ доллари эвазига виртуал орол сотиб олди». «Аниқланишича, у **«Ever Quest»** номли компьютер ўйинига муккасидан кетган экан«.«Суд жараёнида айбланувчи **„Manhunt“** компьютер ўйини таъсирига тушиб қолганини айтди»* [6, с.195]

Таким образом, в данной статье нами были рассмотрены понятия «заимствование», «экзотизм», «варваризм», «интернационализм». Из приведенных выше примеров следует, соответственно, исследователями предлагаются различные определения с учетом объекта их изучения.

Список использованной литературы:

1. Горностаев С.В. Языковая адаптация заимствований сферы индустрии интерактивных развлечений. Дис. ... канд. филол. наук. — Волгоград, 2018. —173с.
2. Ефимов Л.П. Сущность лексического заимствования и основные признаки освоения заимствованных слов: автореф. дис. ... канд. филол. наук. — Алма-Ата, 1985. — 23 с.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. — М.: КомКнига, 2007. — 576 с.
4. Нечаева И.В. Актуальные проблемы орфографии иноязычных заимствований. — М.: Азбуковник, 2011. — 168 с.
5. Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. — М.: Эксмо, 2013. —1328 с.
6. Муххамад амин Яхё. Интернетдаги тахдидлардан химоя. — Ташкент: «Movarounnahr», 2016. — 373с.