

УДК 81.111

## СИНТАКСИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКА ИСКУССТВЕННОГО ЯЗЫКА (НА МАТЕРИАЛЕ ЯЗЫКА SIMLISH)

© Пронченкова А.А., Старостина Ю.С.

Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация

e-mail: kot.anas2002@yandex.ru

Исследование посвящено выявлению специфических особенностей в синтаксисе искусственного языка симлиш как лингвистического кода, конструирующего дискурс виртуальной реальности, а также анализу языковых трансформаций, которые происходят при стилизации релевантных моделей естественного языка. Актуальность настоящего исследования определяется тем, что лингвистические особенности, возникающие при конструировании искусственного языка как языка-аналога в контексте видеоигры-симулятора, еще не получили достаточного научного осмысления. Выбор материала обусловлен тем, что игра *The Sims* является популярнейшим симулятором реальности, где язык выступает одним из факторов создания достоверной имитации жизни.

В качестве теоретических положений необходимо привести определение видеоигры, которая, являясь формой программного обеспечения развлекательного характера [1], моделирует реальность посредством коммуникативных средств [2]. Видеоигра всегда предполагает некое погружение в сюжет, которое немислимо без языкового сопровождения, соответственно, вымышленный язык может покрывать все сферы реальной жизни, которые реконструируются в игре [3]. Вымышленные языки в первую очередь отражают языковую картину мира персонажей и, соответственно, конструируют художественное пространство [4]. Поскольку симлиш направлен на обслуживание устной межличностной коммуникации, он представляет собой стилизованный вариант разговорной речи. Синтаксис – это раздел грамматики, изучающий внутреннюю структуру и общие свойства предложения [5].

По результатам проведенного исследования, было выявлено, что синтаксис языка симлиш является стилизованной версией синтаксиса современного английского языка. Синтаксическая парадигма простых предложений во многом заимствована: *A sha nip – I should know*. При этом в языке симлиш наиболее продуктивной синтаксической моделью стало простое предложение, состоящее из подлежащего и предикативной части составного именного сказуемого: *Awasa poa – I'm bored; Za Woka Genava – You are hot*. Эта особенность объясняется коммуникативной спецификой языка симлиш, главной функцией которого является выражение эмоций и настроения персонажей.

В языке симлиш в первую очередь реализуются характеристики разговорной речи, так как этот язык существует в основном в устной форме и используется для конструирования аутентичной виртуальной реальности. Нужно отметить, что парадигмы разговорной речи вносятся в систему языка-аналога как норма. Так, многие вопросительные предложения в языке симлиш стилизованы под разговорную речь английского языка, например, часто встречаются вопросы с глаголами, эквивалентом которых является английская конструкция *wanna*: *Veena fredishay – Shall we play?; Vanu tarsha ma? – Will you marry me?* Рифмованный сленг кокни также нашел свое отражение в синтаксисе языка симлиш: *Wing Zing Ding – I'm fine, and you?*

Придаточные предложения в языке симлиш редки, но их использование также характеризуется стилизацией под разговорную речь. Они никогда не являются частью сложного предложения, а всегда употребляются самостоятельно: *Cou lee glashta shayner – Cause I can feel the pressure.*

Функциональная стилизация влечет за собой тенденцию к симплификации языковых моделей. Так, в синтаксисе языка симлиш указательные местоимения и вспомогательные глаголы функционируют не как самостоятельные единицы, а как единая парадигма (*that`s – sass/des, this is – zees*). Значительная доля односоставных и неполных предложений в языке симлиш также может быть рассмотрена в терминах симплификации: *Elicanto – You are beautiful; Jowlenin – It`s interesting*. Специфика построения вопросительных предложений в языке симлиш имеет упрощенный характер, например, наличие вопросительных и вспомогательных слов не является обязательным элементом структуры вопроса. Тенденция к построению предложений путем повтора слов, прослеживаемая в языке симлиш, характерна для пиджинов и креольских языков, которые по своему определению также являются упрощенной версией естественных языков: *Sheb sheb – You will not change my mind.*

Таким образом, в языке симлиш отражена базовая синтаксическая парадигма, без которой невозможно существование языка в целом. При этом синтаксис языка симлиш представляет собой упрощенную систему, созданную путем стилизации моделей, характерных для разговорной речи, в чем выражается коммуникативная направленность этого языка, существующего преимущественно в устной форме.

### Библиографический список

1. Ensslin A. The language of gaming. Bloomsbury Publishing, 2017. 200 p.
2. Ханжин Ю.С. Сопоставительный анализ дискурсивных характеристик компьютерных игр. Пермь, 2018. 57 с.
3. Власов К.А. Использование компьютерных игр и игровых симуляторов при изучении иностранных языков // Язык. Культура. коммуникация: изучение и обучение: материалы IV Международной научно-практической конференции. Орел: Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева, 2020. С. 126–130.
4. Ефимова А.И. Соотношение понятий «искусственные языки» и «вымышленные языки» в современной лингвистике // Современная наука: актуальные вопросы, достижения и инновации: материалы Международной (заочной) научно-практической конференции. Минск: Научно-издательский центр «Мир науки», 2019. С. 74–80.
5. Арутюнова Н.Д., Ширяев Е.Н. Синтаксис // Большая российская энциклопедия. Т. 30. Москва, 2015. С. 241–243.