



Ф И Л О Л О Г

часопис за језик, књижевност и културу
VII 2016 14

универзитет у бањој луци
филолошки факултет

часопис за језик, књижевност и културу
година VII, 2016, број 14
универзитет у бањој луци
филолошки факултет

Издавач <i>Publisher</i>	Универзитет у Бањој Луци Филолошки факултет
Главни уредник <i>General Editor</i>	Младенко Сацак
Одговорни уредник <i>Editor-in-chief</i>	Саша Шмуља
Редакција <i>Editorial Board</i>	Terry Eagleton, Andy Mousley, Ross Posnock, Горан Максимовић, Сања Бошковић Данојлић, Жоржета Чолакова, Петар Пенда, Татјана Бијелић, Сања Мацура, Дијана Црњак, Roberto Russi, Радана Лукајић, Анђелка Крстановић
Рецензенти <i>Reviewers</i>	Миливој Алановић, Маја Анђелковић, Љиљана Аћимовић, Жељка Бабић, Љиљана Бајић, Јелена Бајовић, Станислава Бараћ, Желимир Вукашиновић, Владислава Гордић Петковић, Анете Ђуровић, Николина Зобеница, Бранислав Ивановић, Божица Јовић, Сања Јосифовић Елезовић, Милош Ковачевић, Драгомир Козомара, Радивоје Константиновић, Јелена Костић Томовић, Марија Кривокапић, Марија Мандић, Татјана Марјановић, Радмило Маројевић, Горан Милашин, Снежана Милосављевић Милић, Емир Мухић, Александра Никчевић Батрићевић, Јеленка Пандуревић, Ана Пејановић, Анђелка Пејовић, Диана Поповић, Ранко Поповић, Слободанка Пртија, Сања Радановић, Слободан Реметић, Гордана Ристић, Вања Станишић, Јелица Стојановић, Дијана Тица, Светлана Томин, Ненад Томовић, Слађан Турковић, Бобан Ђурић
Лектори <i>Proofreading</i>	Данијела Јелић, Тања Булатовић, Ина Гител, Василиса Шљивар
Секретар редакције <i>Editorial Board Secretary</i>	Андреја Марић
Припрема за штампу и штампа <i>Prepress and print</i>	Графид д.о.о. Бања Лука
Ликовно уређење <i>Art design</i>	Новак Демонић
За штампарiju <i>For print</i>	Срђан Иванковић
Тираж/ <i>Circulation</i>	500

САДРЖАЈ

ЈЕЗИК

Марина М. Николић

- Категорија степена и категорија оцене у српском језику
– сличности и разлике..... 11
CATEGORIES OF DEGREE AND GRADE IN THE SERBIAN LANGUAGE –
SIMILARITIES AND DIFFERENCES

Tetyana Petryk

- Communicative Space of Language Personality
in Modern American Channelings..... 19
КОМУНИКАЦИОНИ ПРОСТОР ЈЕЗИЧКЕ ЛИЧНОСТИ У МОДЕРНОМ
АМЕРИЧКОМ ЧЕНЕЛИНГУ

Nina Lj. Sudimac

- Kontrastivna analiza visokih/zatvorenih vokala u produkciji
izvornih govornika britanskog engleskog i srpskog jezika 36
A CONTRASTIVE ANALYSIS OF HIGH/CLOSED VOWELS PRODUCED BY
NATIVE SPEAKERS OF BRITISH ENGLISH AND SERBIAN

Nikola Vujčić

- Leserbrief als Zugang zum gesellschaftlichen Wissen. Eine
argumentationsorientierte Untersuchung der Textsorte
Leserbrief im deutschsprachigen Princip-Diskurs 56
ПРЕКО КОМЕНТАРА ДО КОЛЕКТИВНОГ ЗНАЊА. ЛИНГВИСТИЧКА
АНАЛИЗА АРГУМЕНТАЦИЈЕ У КОМЕНТАРИМА ЧИТАЛАЦА У
ДИСКУРСУ О ГАВРИЛУ ПРИНЦИПУ НА НЕМАЧКОМ ГОВОРНОМ
ПОДРУЧЈУ

Јелена Б. Лепојевић

- Нулати суфикс као творбени формант код двотематских придева..... 76
ZERO SUFFIX AS A FORMANT IN TWO-THEME ADJECTIVES

Вера Чолаковић

- Српско-далматински* магазин и три спорна слова 88
SERVO-DALMATIAN MAGAZINE AND THE THREE DISPUTED LETTERS

<i>Вишња Б. Вишњевац</i>	
Радни и трпни партицип садашњег времена у саставу предиката у староруском језику.....	102
PARTICIPLES AS PART OF A PREDICATE IN THE OLD-RUSSIAN LANGUAGE	
<i>Zineta Lagumdžija</i>	
Медијално-рефлексивни глаголи у политичким извјештајима и коментарима у нјемачким дневним новинама	118
MEDIAL-REFLEXIVE VERBS IN POLITICAL REPORTS AND COMMENTS IN GERMAN DAILY PAPERS	
<i>Биљана Савић</i>	
Значења конструкције <i>въ</i> + локатив у житијима краљице Јелене и краља Милутина архиепископа Данила II (према препису Даниловог зборника у Архиву САНУ, 1553. год.).....	134
THE MEANING OF THE CONSTRUCTION <i>въ</i> + LOCATIVE IN HAGIOGRAPHIES OF QUEEN JELENA AND KING MILUTIN BY ARCHBISHOP DANILO II (AFTER THE TRANSCRIPT OF DANILO'S COLLECTION OF HAGIOGRAPHIES IN THE ARCHIVE OF SANU, 1553)	
<i>Iva Simurdić</i>	
Превођење језичких варијетета у дејој књижевности: <i>Тим Талир или Продати смећ</i> Джејмса Криса	150
TRANSLATING LINGUISTIC VARIETIES IN CHILDREN'S LITERATURE: JAMES KRÜSS'S <i>TIMM THALER</i>	
<i>Милан Тодоровић</i>	
Карактеристике српског гејмерског дискурса.....	167
CHARACTERISTICS OF THE SERBIAN GAMER DISCOURSE	
<i>Слађана Цукут</i>	
Силазни акценти на унутрашњим слоговима ријечи у говору спикера Радио-телевизије Републике Српске	189
THE FALLING ACCENTS IN NONINITIAL SYLLABLES IN ANNOUNCERS' SPEECHES IN BANJA LUKA	
<i>Михајло Фејса</i>	
Родбинска терминологија у русинском и српском језику.....	197
KINSHIP TERMINOLOGY IN RUTHENIAN AND IN SERBIAN	

Неђо Г. Јошић

- Лексичке збирке и лексика с подручја источнохерцеговачких говора и њихово мјесто међу изворима *Речника САНУ*.....208
LEXICAL UNIT COLLECTIONS AND LEXIS FROM EASTERN HERZEGOVINIAN SPEECHES AND THEIR PLACE AMONG THE SOURCES FOR THE DICTIONARY OF THE SERBIAN ACADEMY OF SCIENCES AND ARTS

Мирјана Петровић-Савић

- О творбеној структури топонима (на примерима из Рађевине)..... 218
THE WORD-FORMATION STRUCTURE OF TOPONYMS (EXAMPLES FROM RAĐEVINA)

Божича Д. Кнежевић

- Семантички и структурални преглед романијских ојконима227
SEMANTIC AND STRUCTURAL REVIEW OF OIKONYMS IN THE REGION OF ROMANIJA MOUNTAIN

Маријана Алексић

- Контрастивна анализа реализација слободног неуправног говора у шпанском и српском језику.....243
CONTRASTIVE ANALYSIS OF THE REALISATIONS OF FREE INDIRECT SPEECH IN THE SPANISH AND SERBIAN LANGUAGES

Биљана Марић

- Рад у паровима, групни рад и пленум у настави њемачког језика257
WORKING IN PAIRS, GROUP WORK AND PLENUM IN GERMAN CLASSES

КЊИЖЕВНОСТ

Мирослав Дринић

- Од ведре сликовности ка модерним и постмодерном опозиву имагинарног273
FROM HAPPY IMAGERY TOWARDS MODERNISM AND POSTMODERNIST CANCELLATION OF THE IMAGINARY

Јелена С. Младеновић

- Антологије, хрестоматије и панораме српске поезије – проблем критеријума избора.....294
ANTHOLOGY, CHRESTOMATHY AND PANORAMA OF SERBIAN POETRY – PROBLEM OF SELECTION CRITERIA

Radana Lukajić

Féminité, demeure : le symbolisme de la maison et de la femme dans *Villa des femmes* de Charif Majdalani.....310

ФЕМИНИТЕТ, СТАНИШТЕ: СИМБОЛИЗАМ КУЋЕ И ЖЕНЕ У *ВИЛИ ЖЕНА*
 ШАРИФА МАЖДАЛАНИЈА

Драгана Бедов

Лица и наличја: Николај Тимченко о Добрици Ђосићу323

OBVERSES AND REVERSES: NIKOLAI TIMCHENKO ABOUT DOBRICA ĆOSIĆ

Rok Bozovičar

Heterotopija i istina književnosti u romanu

Jugoslavija moja dežela Gorana Vojnovića.....345

HETEROTOPIA AND LITERARY TRUTH IN GORAN VOJNOVIĆ'S NOVEL

JUGOSLAVIJA MOJA DEŽELA

Amra Latifić

Revolucionarna ruska umetnička praksa i redefinisane ruske avangarde:

totalitarnost avangardnog projekta.....362

REVOLUTIONARY RUSSIAN ART PRACTICE AND REDEFINITION OF THE

RUSSIAN AVANT-GARDE: TOTALITARIAN AVANT-GARDE PROJECT

Dina Lipjankić

De/Con x Struction = 0.3

(By Inference, Literature so Boyish, The Leaf Is Death)376

DE/KON X STRUKCIJA = 0.3

(ZAKLJUČUJEM, KNJIŽEVNOST DEČAČKA, PAPIR JE SMRT)

Александра Д. Матић

Гранични оквири и уоквиривања у роману *Поп Ђира и поп Спира* Стевана

Сремца.....396

FRAMING BORDERS IN THE NOVEL *POP ĆIRA I POP SPIRA* BY STEVAN

SREMAC

Исидора Ђоловић

Мотив пробудене статуе у поезији Војислава Илића и светској

књижевности412

THE MOTIF OF AWAKENED STATUE IN VOJISLAV ILIĆ'S POETRY AND

WORLD LITERATURE

Selma Raljević

Ubiti ili ne ubiti pticu rugalicu: novo promišljanje pitanja Harper Li.....430

TO KILL OR NOT TO KILL A MOCKINGBIRD: RETHINKING HARPER LEE'S

QUESTION

Saptarshi Roy

- The Labyrinth Revisited: Discussing Sujata Massey's
The Sleeping Dictionary as a Subverting Bildungsroman.....442
ПОНОВНА ПОСЈЕТА ЛАВИРИНТУ: РАСПРАВА О *УСПАВАНОМ РЈЕЧНИКУ*
СУЈАТЕ МАСИ КАО СУБВЕРЗИВНОМ БИЛДУНГСРОМАНУ

Снежана Ј. Милојевић

- Феномен стваралаштва у хагиографијама
архиепископа Данила и његовог Ученика.....452
THE PHENOMENON OF CREATIVITY IN HAGIOGRAPHIES OF ARCHBISHOP
DANILO AND HIS DISCIPLE

Маријана Јелисавчић

- Мотив даривања у роману *Мост и Немогућим причама*
Зорана Живковића470
THE MOTIF OF GIFTING IN THE NOVEL *BRIDGE AND IMPOSSIBLE STORIES*
BY ZORAN ŽIVKOVIĆ

Александра Томић

- Јаков Игњатовић у настави српског језика и књижевности
на страним универзитетима478
ЈАКОВ ИГЊАТОВИЋ IN SERBIAN LANGUAGE AND LITERATURE CLASSES AT
UNIVERSITIES ABROAD

ПРЕВОДИ

Milica Kisić Božić, Snežana Božanić

- II knjiga Vergilijevih *Georgika*: uvod, metrički prepev, komentari495
VERGIL'S *GEORGICS* BOOK II: INTRODUCTION, METRICAL TRANSLATION,
COMMENTS

Žan Besjer

- Da li je književnost kritična?530
LA LITTÉRATURE EST-ELLE CRITIQUE?

ПРИКАЗИ

Dijana Tica

- Re-Reading Shakespeare.....559
NOVO TUMAČENJE ŠEKSPIRA

<i>Жељка Бабић</i>	
Критичка квантитативна истраживања друштвених мрежа.....	570
CRITICAL QUANTITY RESEARCH OF SOCIAL NETWORKS	
<i>Милица Стремић Кончар</i>	
Српски превод Чосерових <i>Кантерберијских прича</i>	574
A SERBIAN TRANSLATION OF CHAUCER'S <i>CANTERBURY TALES</i>	
<i>Саша Кнежевић</i>	
Епска пјесма као по(р)ука.....	578
AN EPIC POEM AS A MESSAGE/MORAL	
<i>Славица Гароња Радованац</i>	
Над последњом књигом Светлане Велмар-Јанковић.....	583
ANALYSING THE LATEST BOOK BY SVETLANA VELMAR-JANKOVIĆ	
<i>Милош Кеџман, Ивана Вуковић</i>	
Колоплет културе и језика – има ли лингвистике без префиксоида <i>етно</i> ?	592
A WHIRL OF CULTURE AND LANGUAGE – IS THERE LINGUISTICS WITHOUT THE PREFIXOID – <i>ETHNO</i> ?	
<i>Александар Матерић</i>	
Синтаксичка истраживања <i>Српске Александриде</i>	596
SYNTACTIC RESEARCH INTO THE NOVEL OF <i>SRPSKA ALEKSANDRIDA</i>	
<i>Невена Варница</i>	
Стари Дубровник осветљен новим историзмом.....	602
THE OLD DUBROVNIK ILLUMINATED BY THE NEW HISTORICISM	
<i>Маријана М. Продановић</i>	
Zbijeno klupko misli, jezika i kulture	606
TIGHT TANGLE OF THOUGHTS, LANGUAGE AND CULTURE	

ГРАЂА

<i>Миливој Ненин</i>	
Ђуди отмене госпе. Преписка Сретена Марића са Живорадом Стојковићем	613
THE TEMPER OF NOBLE LADY. THE CORRESPONDENCE BETWEEN SRETEN MARIĆ AND ŽIVORAD STOJKOVIĆ	
<i>Биографије аутора</i>	627
<i>Упутство за ауторе</i>	643

Милан Тодоровић

КАРАКТЕРИСТИКЕ СРПСКОГ ГЕЈМЕРСКОГ ДИСКУРСА

Апстракт: У овоме раду бавићемо се утицајем енглеског језика на говор људи у сфери видео-игара. Приступамо са становишта контактне лингвистике. Први део рада је посвећен представљању лексиколошке и социолингвистичке терминологије коју је неопходно разјаснити ради потпуног схватања карактеристика гејмерског дискурса. Уз то проучаван је пре свега статус енглеског као lingua franca. Као корпус користили смо језик групе гејмера који комуницирају на Фејсбуку. Поред тога, извршили смо испитивање ове заједнице путем анкете коју су чланови поменуте групе попунили. Резултати указују на позитиван став већине према употреби енглеског језика заједно са српским када су у питању теме везане за видео-игре.

Кључне речи: *гејмери, језички контакт, lingua franca, мешање кодова, неологизми, социолингвистика.*

1. Увод

Можемо говорити да се језик мења, али можемо рећи и да се мења начин на који говорници користе језик (Holmes 2008: 195). Штавише, иновације се понекад спонтано јављају код неких говорника тако што они имитирају друге говорнике у оквиру одређених друштвених група. Ако се нека иновација прихвати од стране већине говорника једне групе, може се десити да ће се ширити даље и проузроковати промене у самој језику (Holmes 2008: 195). Управо овакво виђење језичких промена, које се фокусира на саме говорнике, прикладно је за наше истраживање. Нарочито је битан утицај енглеског језика, с обзиром на то да многе друштвене групе које уводе промене у језик то раде путем контакта, односно путем позајмљивања од других друштвених заједница које у њиховим очима имају престижни положај у свету (Holmes 2008: 208).

Циљ нашег рада је да покажемо да је енглески језик узрочник промене у језику групе људи који се називају *гејмери*. Сходно томе, у другом одељку пружили смо теоријски оквир где су обрађени језички и други социолингвистички фактори који утичу на гејмере да потежу за енглеским као решењем. У трећем

одељку изнесен је кратак опис посматране друштвене мреже. У четвртом одељку дата је анализа корпуса, док је у петом одељку обређена анкета. На крају рада су концизно дати закључци.

2. Теоријски оквир

2.1. Језичке идеологије као покретачке снаге гејмерског дискурса

Сам појам идеологија може се дефинисати као психо-когнитивно-социјални конструкт, променљив у времену и простору, што пружа могућност сваком појединцу да: „створи (друштвену, политичку, лингвистичку и сл.) слику света који га окружује.“ (Филиповић 2009: 19–20). Додатно, треба имати на уму да идеологије и те како могу утицати на идентитет, јер:

наше свакодневно понашање, наши ставови према сопственом идентитету и вредности, идентитету и вредности наше и других заједница у великој су мери условљени управо различитим идеологијама на основу којих се формирамо као личности и као друштвени актери (Филиповић 2009: 20).

За наше истраживање нарочито је интересантно виђење групног идентитета, јер утиче на начин изражавања индивидуе. А део одговорности за прилагођавање свакако могу да преузму језичке идеологије, које према Јелени Филиповић представљају свеукупност културних значења и интерпретација у језичким порукама и језичким формама/структурама, које говорници једне друштвене заједнице одабирају за преношење порука (2009: 20). Језичке идеологије могу имати толико дубок утицај да чак утичу на избор самог језичког кода (Вучина Симовић и Филиповић 2009: 115 према Вучина Симовић 2010: 29).

Како наглашава Ивана Вучина Симовић, ставови, за разлику од идеологија, представљају психолошке диспозиције појединца, које одређују језичко понашање, односно саму употребу језика (2010: 29). Иако није лако одредити тачну корелацију између употребе неког језика и ставова према том језику, примећено је да се, у ширем смислу, ставови према језику преносе на (или потичу од) ставова према говорницима тог језика (Вучина Симовић 2010: 30), што свакако може утицати на нашу вољу да усвојимо, научимо и користимо неки језик (Дурбаба 2011: 117, 118). У нашем случају позитивни ставови према енглеском језику утицали су да се он лакше усвоји.

Уз ово битан је и статус енглеског језика као *lingua franca*. У питању је процес приближавања језика кроз међусобну размену одређених језичких образаца, а нарочито лексике (Бугарски 2004 [1986]: 175 према Вучина Симовић 2010: 37). Уопштено гледано, статус *lingua franca* може да заузме било који светски језик, како би испунио функцију језика комуникације у групама или заједницама где имамо говорнике са различитим матерњим језицима (Holmes 2008: 78, 79).

2.2. Дефинисање социолингвистичких и лексиколошких појмова

Језички контакт се дефинише као: „употреба више од једнога језика на истом месту, у исто време“ (Thomason 2001: 1). Сама ауторка признаје да ову дефиницију треба допунити. Језички контакт се не остварује само употребом више језика него и могућих варијетета (нпр. дијалеката). Такође, језички контакт се не мора остварити само путем директног, физичког контакта (Thomason 2001: 2–3). Употреба интернета и развој технологије омогућује да људи из различитих земаља, са различитим матерњим језицима комуницирају користећи енглески као *lingua franca*. На тај начин, у међусобном контакту два језика, језичке структуре из енглеског језика улазе у структуру матерњег језика корисника. Конкретно, ми смо се бавили позајмљеницама које су везане за сферу тзв. МОВА игара, које укључују *gank*, *chest*, *guardian*, *улоговати*, *match* итд.

Најочигледнији примери језичког контакта се виде на лексичком нивоу. Стране речи улазе у изворном облику да би се путем процеса лексикализације, односно фонолошког и морфолошког прилагођавања, уклопиле у структуру језика примаоца (Ашић 2011: 65). Другим речима, оне лексеме које немају развијену деривацију и/или полисемију имаће статус страних речи (Драгићевић 2007: 33), те на основу овога имамо адаптиране и неадаптиране позајмљенице.

Може се запазити да се број англицизама из године у годину увећава. Постоје ставови да, иако је позајмљивање природан процес (Ашић 2011: 65–66), неке позајмљенице у језику примаоцу нису прикладне, јер у том језику постоји реч која покрива дати концепт. Међутим, у језику гејмера ситуација је специфична. Многе речи које они користе и у језику изворнику имају статус неологизма, те као такве изазивају ефекат анизоморфизма. Под њим се подразумева разлика у организацији десигната у појединим језицима и другим разликама међу језицима (Згуста 1991: 275).

Према Шипки, неологизми стоје као антитеза историзмима у оквиру временске раслојености језика. Оне су, наиме, лексеме које су у *новије време* ушле

у лексички систем и које се нису још увек прилагодиле (Шипка 2006: 81). Додатна битна карактеристика неологизама јесте та да се они често (мада не и увек) везују за нове реалије (Шипка 2006: 81). Ладислав Згуста нарочито истиче да, поред тога што се неологизми јављају уз појаве нових реалија, често могу настати у процесу интерференције два језика (Згуста 1991: 172). Често се дешава да, ако говорници једног језика дођу у контакт са неком реалијом, преузму реч из другог језика. Те се језичке празнине обично и попуњавају преузимањем страних израза (Згуста 1991: 174).

Сходно томе, ове лексеме код говорника доводе до промене односно мешања кодова. Оба ова феномена се јављају када говорници, који говоре више варијетета једног језика или више језика, у одређеним ситуацијама прелазе са једног кода на други (Ашић 2011: 161). Једина разлика је то да се промена кода дешава на нивоу целих реченица, док се мешање врши у оквиру једне реченице (Филиповић 2009: 91–92). Наиме, Џенет Холмс даје неколико разлога због којих долази до промене и мешања кодова: због статуса саговорника и солидарности са њим; због теме о којој се прича; због афективних функција (Holmes 2008: 34–40). Уз помоћ ових критеријума засигурно можемо оправдати многе инстанце мешања кодова које су бројне у нашем корпусу, али треба имати на уму да је у одређеном броју случаја могуће да људи нису ни свесни да мешају кодове (Holmes 2008: 45).

Додатни фактор који доприноси мешању кодова јесте билингвализам, односно лаурилингвализам који се јавља код савремених цивилизација. Наиме, како Јелена Филиповић истиче: „вишејезичност представља, на светском нивоу, правило, а не изузетак“ (2009: 88). Пошто је већина видео-игара на енглеском језику, и пошто играње подразумева активност коју прати интеракција са говорницима чији је енглески језик матерњи или који користе енглески језик као *lingua franca*, наводи нас на то да претпоставимо да је мешање кодова у гејмерском дискурсу очекивана појава.

2.3. Избор језика као начин идентификовања са групом

Тијана Ашић, говорећи о симболичкој функцији језика, истиче да је језичко раслојавање последица потребе за припадањем различитим друштвеним групама (2011: 20). Из овога произлази да: „искази не преносе само поруку која се тиче њиховог садржаја већ често и поруку о друштвеној и верској припадности говорника, о његовој професији, образовању и погледима на свет“ (Ашић 2011: 20). Захваљујући овој функцији језика можемо са приличном сигурношћу сматрати да одређени начин говора (на пример, употреба спец-

ифичних речи и граматичких структура, акцентовање, употреба одређеног кода итд.) маркирају припадност некој друштвеној групи (Ашић 2011: 157).

Другим речима, социолингвистика сагледава динамичан однос између појединаца, језика и друштва, при чему се, у процесу изградње различитих дискурса, комбинују одређени варијетети/кодови, стилови, регистри, жанрови итд. (Риченто 2006 према Филиповић 2009: 18). Дакле, сама жеља да се припада одређеној друштвеној групи (у нашем случају гејмерима који играју МОВА игрице) представља почетну тачку за промену кодова. За нас је најбитнији фактор однос међу саговорницима у оквиру друштвене групе. У контакту међу саговорницима долази до онога што Џенет Холмс назива процесом акомодације говора¹ (енгл. *speech accommodation*) (Holmes 2008: 230). Оно што даје додатну потпору процесу акомодације јесте и распрострањено мишљење да је: „Адекватност употребе језика у складу са друштвеном ситуацијом и околностима интеракције један је од основних аспеката социолингвистичке компетенције“ (Филиповић 2009: 48). Овде се упућује на Хајмзову социолингвистичку компетенцију. Хајмз, као реакцију на дистинкцију компетенце и перформансе Чомског, даје шире схватање језичке компетенце у које укључује међуоднос језика и других кодова комуникативног понашања (Хајмз 2001: 60 према Дурбаба 2011: 18).

2.4. Методи и хипотезе

У раду смо приметили две методе анализе: дескриптивну при анализи корпуса и метод анкете. Анализу корпуса смо користили да бисмо до ставова о употреби англицизама дошли индиректно, док смо анкету користили да бисмо добили експлицитне ставове. У складу са методама и теоријским оквиром, постављамо следеће хипотезе: млади људи ће лакше прихватити нове језичке реалије и пропратно мешање кодова као природан феномен, јер они имају више контакта са енглеским од старијих особа (нпр. у школи где је енглески језик обавезан предмет); англицизми ће се користити за концепте који припадају одређеној сфери стварности и који су нови за већину људи; биће присутан процес акомодације говора (дискурс између особа које су у континуираном контакту почеће да поприма карактеристике саговорника); претходно знање енглеског језика и позитиван став према енглеском језику помоћи ће испитаницима да лакше прихвате енглески језик као средство комуникације.

¹ Акомодацијом говора се означава процес путем кога људи прилагођавају свој говор саговорнику, а то се чешће дешава ако се саговорници познају, допадају једно другоме или, ако деле заједничка интересовања, па желе да се саговорник осећа лагодно (Holmes 2008: 230, 231).

3. Опис друштвене мреже

Како Јелена Филиповић подсећа: „за социолингвистичку анализу релевантна је пре свега густа друштвена мрежа са одређеним квалитетом интеракције и идентификације сваког појединца са осталим појединцима у мрежи“ (2009: 29). У таквој мрежи се проучава употреба језика између саговорника, а не употреба језика у контакту са истраживачем, што би могло да доведе до феномена посматрачевог парадокса (Филиповић 2009: 29). Управо ова густина и тип интеракције се манифестује у посматраној групи.

Као корпус смо користили писану интеракцију међу члановима затворене групе на Фејсбуку „Smite Serbia/Balkan Official“. У питању је група у којој се чланови међусобно дописују, нуде и траже помоћ једни од других у вези са стратегијама играња, постављају најновије вести о Smite-у, договарају се о формирању тимова итд. Ради се о групи коју су формирали гејмери за гејмере. Ако бисмо погледали у речнику енглеског језика шта се подразумева под *gamer*, видели бисмо да се поприлично опште дефинише као неко ко ужива да игра видео-игре². У анкети испитаници су додали да је гејмер: „особа (без обзира на узраст и пол) која или ужива у игрицама као хобију или се пак професионално такмичи са другим гејмерима ради стицања звања, награда, новца итд.; „воља да се испроба у свим жанровима видео-игара, независно од платформе (конзола или рачунар) и, по могућству, да поседује одговарајућу опрему (специфичну тастатуру, миш итд.) проводећи велики део свог времена усавршавајући своје вештине“.

Већи део испитане групе чине млади (96,8% испитаника се изјаснило да имају између 10 и 30 година старости). Из тог разлога, узраст служи као маркер солидарности, тј. њихов начин изражавања сигнализира да они припадају одређеној друштвеној групи (Holmes 2008: 170). Из тог разлога може се претпоставити и већа употреба англицизама у овој групи, јер је млађа популација склонија прихватању иновација.

Наша група је посвећена једној варијанти игре у данашње време популарног жанра – МОВА³. У овим играма свако од играча преузима једну од улога у тиму од пет чланова покушавајући да надвлада противнички тим и изврши опсаду противничке базе⁴. Дакле, кључ до победе, поред индивидуалне вештине у

² Gamer, noun [informal] 1 someone who plays computer games (<http://www.ldoceonline.com/dictionary/gamer>)

³ Енгл. *Multiplayer Online Battle Arena*: онлајн борбена арена за више играча.

⁴ За више детаља о правилима игре и МОВА жанру, в. <http://www.mcvuk.com/news/read/moba-the-story-so-far/0133335>, <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331640068339/>

игрању своје улоге, јесу стратегија и комуникација са саиграчима што доводи и до честе промене и прилагођавања кода.

Треба навести да је ова група такође отворена за чланове из региона (Хрватске, Црне Горе, Босне и Херцеговине, Македоније) који комуницирају сличним језичким варијететима. Ми смо посматрали кориснике који користе екавску варијанту штокавског наречја.

4. Анализа корпуса⁵

За почетак анализе представљамо опште тенденције које су се јавиле у корпусу. Када су у питању сами појмови везани за МОВА игре, они се јављају у 95% случајева као адаптирани:

nafdali su se; kupio skinove; neko igra za first winove?; lakše je kada igraš protiv nubova; Bilo je napeto ali sam mu na kraju genkovao; Ja sa gebom tri pente na conquestu; Postoji li neki nas klan koji igra cesto conq premade?; Ма С*** noob, ne moze ni 30 kilova da napravi...; Imam ga i ja sa x mastera.. I jedno 6000 kilova; Thana je vise pen [penetration] god koji treba da unistava sa magijama i završi sa 2-3 basica [basic attacks]

Или их корисници оставе на енглеском:

Jel ce novi god biti support ? :D ; Ja kad igram solo,radim sa junglerom zadnji xp kamp,mana buff,idemo line [*sic!*; lane],speed buff ili speed pa line [*sic!*; lane],pa mana...zbog vise exp iz line [*sic!*; lane]; Startujes normalno, red buff sa Mid i ADCem [attack damage carry]. Ides na purple sa ADCem i odete u liniju. Igraj agresivno, ako prvi roknete lvl [level] 2 odma napadaj, ali nemoj skroz pa da te ubiju. Zavitlavajte se 2-3 minuta dok ne dodjete lvl 5, rotiraj na Mid ako je situacija dobra na Duo(u smislu da ste vec ubili nekog ili oterali u bazu neprijatelja). Kako startovati? Watchers gift, creeping curse, 3 hp, 3 mana. Ares umesto mana uzima multi potove. Imaces 100 gold viska, za svaki slucaj mozes da uzmes jos potiona ili pre potiona stavis po koji ward na mapi pa se brzo vratis u bazu po njih pre buffova. То 'е то углавном :D.

Ипак интересантно је запазити да се неки појмови и идеје који нису нужно везани директно за игру исказују на енглеском језику:

genetically-engineered-how-mobas-invaded-esports

⁵У корпусу смо подвлачили речи које представљају англицизме или неологизме који могу бити адаптирани или неадаптирани. Масним словима смо обележавали српске варијанте које су коришћене. У заградама [] смо убацивали сопствене коментаре или допуне на примере, које укључују објашњења акронима које испитаници користе. Звездицама *** смо цензурисали имена која се помињу у коментарима како би осигурали анонимност испитаника.

[интернет страница] SPOILER, izvol'te; Jess [од енгл. yes] ^^ jos jedan support I love it; [...] je neko kupio neki chest i sta je dobio?; Kada udjem u game nakon nekog vremena izbaci me u loby [*sic!*; lobby]; Ja sam dobijao po deset pa mi posle dali još 50 refund; on igra svaku partiju sa ultra skorovima 23/0; Tako je meni bilo, ja budala cekao 10 updateova, pa resetovao skidanje, i posle resetovanja sve bilo normalno; Znam i ja bi to voleo nego meni baguje pa to dok se ucita ne znam nesto mi baguje u poslednje vreme.

Наравно јављају се и примери где се користе српске варијанте, али су они у мањини:

trenutno ni cabra ni bacca ne treba играти као tenkove; Ides na purple sa ADCem i odete u liniju; Ма С*** noob, ne moze ni 30 killova da napravi, inace bila je zajebancija, partija je realno bila gotova za 10-15 min.

У наставку смо анализирали појединачне примере који потврђују наше хипотезе. Започећемо анализом примера који показују различите нивое адаптивности англицизама:

(1) V. N. N. Društvo ja ne znam za vas ja sam se sad ulogovao i dobio 200 gemova 😊:D

...

T. P. To sam ti ja poslo 200 gemova

...

M. V. M**** M***** sta mislis da ih sve banujem?

...

M. DŽ. e ako meni verujete ja sam se proslе godine ulogovao i dobio 637 gemova neznam kako

...

M. B. M**** Dz***** to si dobio jer je bila akcija kad je smite izlazio iz bete i na svakih 10k twitova se dobijalo 100 gemova..

S. M. Zeleni, ne znam zasto se opterecujes time, ovde svako ima prava na post koji god zeli osim trade-ovanja, pusti ih neka uživaju

...

L. B. M**** E***** evo znaci ja sam imao samo recolor za lokija, i dobio sam 9500 favora, a sad sam dobio 200 gemova bez razloga. Znaci prestani da seres drugima, kad ni ti sam ne znas sta je

(2) N. R. Novi skinovi za summer event

...

M. M. Matchmaking smrdi god [godinu] dana ovi samo bacaju skinove

N. R. Pa jbg. :/ A I mamicu im, sve natrpali u summer, nikako da naprave neki normalan skin da moze da se pokupi

N. R. I trebali bi vratiti conquest za party

...

N. R. Pp meni jedinidobri recolpur [*sic!*; recolour] skinovi su oni koji menjaju boju moci kao sto su fenrir, agni nzm da.li ima jos neki

...

A. V. ili kupi cest [chest] :D ja sam dobila caka koji ovako kosta 600 gemova za 100 samo :D

...

A. V. jao juce je bio :/ zaboravila sam.. ali kontam da ce biti opet ali za 200 gemova.. a ovaj holidej je strava :D

...

M. M. oze ПОМОЩ!!!:Kad pocnem neki match i izaberem goda i cekam a match pocne mene izbaci na login screen tako svaki put.

(3) N. R. Koliko je ova awilix op [overpowered] ja ne verujem. Udjem u game, prvi put je igram I pokidam sve. Ali naravno nadju se noobovi koji jos uvek pokusavaju da uzmu gemse. Posto ste bili tako dobri I pomogli mi oko thanatosa sa kojim sam sve bolji, pitao bih vas da li neko zna za awilix neki dobar build. Ja sam sastavio build koji se nalazi ispod pa nzm da li vredi. Hvala unapred

M. M. Ukenjalo te. Nije vredno ni masterovanja

...

N. R. Hmm, onda je ok xD kakva je u 1v1?

M. M. Nisam igrao tako xD ali lepo crittuje

D. D. Ja uzimam transedence zbog mane.

(4) N. T. Kako je lako winati ligu kad imas dobrog suppa:DBtw [by the way] on je supp za london conspiracy

J. R. Jeste lako je, ali je jos lakse kad igras protiv nubova:D

J. R. Vidi Anhura 0/9 cisto fidanje

...

N. B. Ja sam dobar Jungler sa lokijem

У примеру (1) може се видети да је корисник користио енглеске речи *log in* и *gem* прилагодивши их додајући морфолошке наставке српског језика. Додати су маркери глаголског времена (*банујем, улоговао*), а код именице *gem* додато је проширење *-ов*, којим се маркира множина једносложних речи мушког рода. У речи *log in* избачен је енглески предлог *in*, на чије место је стављен префикс у-

Другачију ситуацију показује пример (2). Корисник је употребио неадаптирану енглеску реч *matchmaking* и *summer*. Употребљена је и енглеска ортографија. У примерима (3) и (4) имамо комбинацију адаптираних и неадаптираних речи које прате сличне схеме адаптирања. На страну реч могу се додати српски морфолошки наставци (на пример, наставак за множину у речима *noobovi/nubovi, gemovi*, односно глаголски наставци). Неке речи су до пола или у потпуности транскрибоване, као нпр. *crittuje, fidanje*. Штавише, интересантно је приметити како се у ова два примера различито адаптира реч *noob*, у примеру три је то учињено на нивоу морфологије, док у примеру четири је то учињено и фонолошки/ортографски. Али и поред различитих начина адаптирања, то није спречило чланове ове групе да разумеју значење те речи.

Поставља се питање шта се тачно може сматрати неадаптираним неологизмом у овом дискурсу. Размотримо пример:

(5) M. V. FREE GEMS ZA VIKEND

...

A. C. C. Lagano ako igra 4-5 u party, ovako samo retarde dobijam

N. R. Hahaha, tu se slazem xD

V. D. Сутра ће неко да пита када ће бити бесплатни цѐмс

M. B. al smo najebali, sad kad se aktiviraju noobovi, neces normalan game moci odigrati...xD

S. A. Onda samo clan party i kraj. :D Nema muke.

...

N. R. To nije nista. Igro sm assault I pali mi se retardi koji ni jedan jedini kill nisu mogli da postignu. Jedini sam imao 6 kill I redovno ostnem zadnki zivi igrac I onda roknu I mene I tako dok nam nisu unistili sve :P

Као и у већини примера из нашег корпуса, овде имамо очигледан случај мешања кодова пошто седморо корисника, у оквиру реченичних конструкција на српском језику, користе и англицизме. Запажање Тијане Ашић о томе да су исељеници у разговорима на матерњем језику склони да појмове везане за свој живот у иностранству именују страним речима (Ашић 2011: 161), може се свакако применити на наш пример, јер су сви коришћени англицизми директно повезани са игрицом која је предмет говора. Наиме, *gems*, тј. драгуљи, представљају валуту у игрици којом се купују ствари; *party* је група људи која

се унапред договара да игра заједно; *noob*⁶ је особа која не поседује довољно вештине у нечему, нарочито када су у питању игрице овога типа; *clan*, тј. Клан (енглески *clan* или *guild*) чини нешто што би се у традиционалним спортовима представљало спортски клуб; *assault* је тип меча у игрици направљен по специфичним параметрима⁷. Једино за речи *game* и *kill* не можемо тврдити да су искључиво везане за игрицу, јер се оне јављају и ван контекста игара. Штавише, примери из корпуса показују да се поред речи *game* могу наћи као варијанте и речи *партија*, *меч/match*.

У нашем корпусу можемо запазити примере употребе неологизама који су везани за нове реалије, али и примере где очигледно нису, што приказује јаку доминацију енглеског језика. Погледајмо примере (6) и (7):

(6) N. R. Ratatoskr i Khepri su pravi duo..... rata se nevidi kad stane iza khepri pobedis 10 gejmova u avgustu! [одговор на питање: „Kako se dobija retro herc?“]

...

kad bilo ono za svaki first win gems ja sam izgubio 15 za redom !

...

D. D. Ne ne nego do kraja augusta ds pobedis 10 meceva samo to niti treba za redom niti da budu first winovi

N. R. Hahaha. Ja lokija rasturio sa bastet. Bilo je napeto ali sam mu na kraju genkova [од енгл. gank] titana sa mqckama [*sic!*; маџкама] I unistio ga jer je napokon odlucio da mi napadne feniksa xD

M. B. U svakom slucaju, ako ne želi da igra protiv Lokija ima opcija Ban.

(7) B. V. Da li da kupim dmd [diamond] skin za ah pucha (omiljeni mi je bog) ili da cekam da izadje ovaj novi bog pa njega da kupim?

Đ. D. God pack ce reseti stvar

J. I. AP dmd, khepri je tenk. Cisto sumnjam da ti se svidja :D

B. V. onda dobro, ja mislio da ce khepri biti mage pa ono da ga kupim kad on tenk :D

L. G. Jel ce novi god biti support ? :DD pls reci da :d

J. I. Yup [енглески сленг за да], ulti je Revive.

L. G. Jess^^ jos jedan support I love it

⁶ Noun, Slang: Usually Disparaging.

⁷ newbie, especially a person who is new to an online community and whose online participation and interactions display a lack of skill or knowledge: Some games and gaming forums are crawling with annoying noobs. (<http://dictionary.reference.com/browse/noob>)

⁸ О параметрима можете прочитати овде: <http://www.ign.com/wikis/smite/Assault>

L. G. A revive na sebe il temmate?

J. I. Ne zna se.

Пример број (6) илуструје употребу неологизма односно оказионализма *gank*⁸ за који се, у говору гејмера који припадају групи МОВА, везује специфично значење „направити некоме заседу у игрицама, најчешће од стране *jungler*-а“. У српском језику се није развила засебна реч која би покрила овако узак концепт. Пример број (7), с друге стране, илуструје комбинацију ове две употребе неологизама. За речи као што су *support*, *mage* могли бисмо рећи да је оправдано коришћење енглеске варијанте, јер су то називи класа и улога у групи МОВА познате свим припадницима ове групе у свету. Такође синтагма *God pack* и реч *skin* представљају називе за „додатне производе“, који се у оквиру игрице могу „купити“, те би се могло сматрати да су ови англицизми њихови „званични називи“. Ипак, може се приметити да је другачији стаус речи као што су: *diamond*, *teammate*, *yup*, *I love it*. За њих постоје српски еквиваленти као што су *дијамант*, *суиграч*, *аха*, *обожавам га*. Међутим, њих чланови групе обично не користе. Овде треба приметити још једну специфичност и то код употребе речи *revive* у примеру (7). Наиме Ј. И. први користи овај англицизам у комуникацији, а Л. Г., и поред могућности да ову реч употреби у српској варијанти, наизглед имитира Ј. И. и користи истоветни англицизам. Можемо сматрати да овде срећемо назнаке акомодације говора.

Ради детаљнијег увида у природу прилагођавања говора погледаћемо следећи пример:

(8) M. Z. poz ljudi novi sam u smite pa imam neko pitanje,kako da dobijem gemove,i ako ima neko dobar build za kukulkana

M. M.Pobeduj danas i za vikend za gemove

...

M. V. Ako se logujes svaki dan 6-og i 7-og dana dobijas gemove, ovaj vikend dobijas po 10 gemova za svaki first win, mozes da pokupis 200 gemova ako instaliras curse i odigras 1 partiju.

...

M. V. jer za jednu partiju dobijas 200 gemova a za 5 apollo skin

M. V. takodje ovde mozes da pokupis jos neke skinove uz koje dobijas i bogove
<http://www.smitgame.com/community/>

⁸ Неологизам у енглеском језику, који још није прошао процес лексикализације, али на основу одговора у упитнику може се закључити да је његово значење синонимно са „направити некоме заседу“.

...

M. V. kad se ulogujes i odigras pored tog chesta u dnu stranice ce ti se pojaviti view my key

...

M. Z. kakav chest

...

M. V. ne bre na tom linku za curse sto sam ti dao

M. Z. videcu kad odigram game pa cu te pitati

M. V. ili samo proveri mail sa kojim si se regovao na curse i tamo ce ti stici code

M. Z. ty [thank you]

...

M. V. ma mozes i u arena practice ali onda moras da create-ujesession na curse

M. Z. sad creatamsession i pise da sam sam u callu

Пратећи смену питања, одговора и појашњења између корисника М. V. и М. Z. приметно је присуство мешања кодова, али интересантно је посматрати одговоре М. Z. у подвученим репликама. Наиме, М. V., дајући упутство за играње, први пут користи реч *chest* после чега М. Z. поставља питање: „kakav *chest*[?]“. Запажа се пример акомодације говора где је М. Z. могао употребити српске речи кутија, шкриња или ковчег. Исти случај је поновљен опет када М. V. предлаже да: „*create-ujes session*“, где М. Z. не само да користи исту лексику као М. V., већ користи и морфолошке наставке на сличан начин као М. Z. Штавише, додаје их и на друге англицизме, имитирајући шаблон који је М. V., као искуснији члан групе, поставио. Посматрајући остатак нашег корпуса, може се стећи утисак да је употреба енглеског језика у комбинацији са српским сасвим природна, те је мешање ова два кода у овом случају немаркиран процес.

5. Дискусија о анкети⁹

Започећемо кратким описом самог процеса анкетирања. Уз подршку администратора групе, поставили смо анкету 28.8.2015. у групу. Пошто одзив није био велики, анкету смо поново поделили, па смо добили 30 испитаника¹⁰.

⁹ Сама анкета се састоји од 13 питања која могу тематски да се групишу у: уводна/општа, питања у којима објашњавају или користе неологизме, затим питања у којима се пореде српске и англицизоване варијанте дискурса, и на крају питања путем којих испитујемо мишљење испитаника о статусу енглеског језика као *lingua franca*. Анкету смо направили помоћу апликације Google Forms, уредивши је тако да буде визуелно примамљива гејмерима.

¹⁰ У Прилогу је дат табеларни приказ резултата свих питања, у оквиру текста ћемо само истаћи импликације тих резултата.

Резултати анкете иду прилог нашој раније изнесеној хипотези да млади свакако лакше прихватају нове реалије од старијих, те се то огледа у њиховој комуникацији и то, пре свега, у избору кода. Штавише, сами испитаници у питању: „Да ли су Вам појмови и скраћенице као што су *gank*, *gg*, *jungling*, итд. испрва били непознати? Колико Вам је временски било потребно да се навикнете да их користите?“ слажу се да им је било потребно релативно мало времена да савладају нове термине.

Избор кода имплицитно смо испитали путем питања: „Која је Ваша омиљена улога *Smite*-и?“ и „Шта значи скраћеница *пр*?“. Када је требало да се изјасне о својој омиљеној улози у игри, приметили смо да је већина (77% испитаника) одговорила или на енглеском „Support/Solo/Mid Hades OP [енгл. *overpowered*] <3“ или да одговор садржи мешање кодова „Jungle sam пре играо, али сада највише solo са Sun Wukongом :)“. Само један испитаник је одговорио користећи се српском варијантом „Tenk“. Сличне су биле реакције на питање „Шта означава скраћеница *пр*?“ Очекивали смо да ће одговори бити подељени 50/50 између: „нема проблема“ и „по problem“. Ипак, супротно нашим очекивањима, чак 78,34% истоветно је одговорило енглеским „по problem“. Овим се показује јака доминација енглеског језика када треба да се објасне неологизми или појмови везани за игрице.

Поред ових имплицитних питања, поставили смо им и два питања у којима је од њих тражено да изаберу између англицизама и њихових српских еквивалената. У питању број десет је тражено да прочитају примере дијалога између три особе и обележе који делује природније и аргумендују свој избор¹¹. Приликом избора између дијалога А који је директно преузет из корпуса, и дијалога Б који представља исти дијалог, али са модификованим (преведеним) енглеским речима, чак 86,7% испитаника се определило за дијалог А као природнији. Треба нагласити да је неколико испитаника приметило да се ради о преводу у дијалогу Б¹². Уз ову примедбу додају да им је дијалог А природнији, лепши, течнији, уобичајан, наглашавајући да се у њему користе речи и термини које користи већина и који гејмери (и српски и интернационални) могу без проблема да разумеју, јер су на њих навикнути и свакодневно њима изложени путем игрице. Дакле, већина ће се адаптирати и прихватити англицизован начин изражавања, јер, како један од испитаника, крајње духовито, износи: „Свакако дебилно и нејасно изгледа, али толико је англицизама да овако заправо изгледа један разговор у МОБА-и.“

¹¹ Примере дијалога можете видети у Прилогу *Анкета*, питање број 10.

¹² „[Дијалог А] Deluje kao da bi neko stvarno rekao te reči, dok B deluje kao prevod dijaloga А“

Ипак, имали смо неколико одговора које треба истаћи, јер испитаници испољавају знања из области лингвистике која донекле превазилазе лаичко знање о језику. Први сматра да: „Normalno је користити 'posrbljene' strane reci u maternjem jeziku zato sto se dobija na tkz. fluidnosti u komunikaciji koja je i vise nego vazna u igri posebno ako se ne koristi mikrofon vec klasican chat.“ Ово директно говори у прилог томе да говорници имају тенденције ка адаптацији страних речи.

Следећи испитаник износи ставове којима жели да оправда употребу обе варијанте, али ипак на крају сматра да је А за дат контекст исправан:

Fonetsko englesko pismo ne postoji¹³. Ne pise se kako se cita, tako da je obrazovano komuniciranje uvek preferirano preko ovog novog jezika koje Srbi (i ostali) uporno prave (Dijalog a). Ali sa druge strane, neki ljudi jednostavno ne znaju engleski jezik, pa moraju nekako komunicirati, ali to i dalje moze da se resi direktnim citiranjem reci iz igre, umesto izmislenog jezika pr. „Build za Guardiana“ umesto „bild za gardijana“.

Иако испитаник испољава ставове према употреби енглеског језика који нису позитивни, истиче да је сама комуникација важнија од правилне употребе језика, па се из тог разлога мешање кодова сматра оправданим.

Трећи и, по нашем мишљењу, најинтересантнији јесте одговор испитаника који је истакао наше „омашке“ у преводу дијалога Б. Он наводи: „1. prvi tekst Lane nije isto sto i Linija 2. nafidao Ozirisa nije isto nabildovao Ozirisa (nije prirodno u nazem [sic!; нашем] jeziku) 3. Trolanje (trolovanje) nije zavatlavanje nego bas u smislu reci To Troll someone - biti idiot ili kreten na internetu samo zato sto vam se moze.“ Њихова изјава такође укључује и интересанту синтагму „није природно у назем [sic!; нашем] језику“, имплицирајући свест о постојању одређеног кода који се може назвати „гејмерским“. Овакав одговор испитаника, као и многи њему слични, потврђују нашу хипотезу да се англицизми користе за концепте који припадају одређеној сфери стварности и који су нови за већину људи. С друге стране, испитаници који су оабрали дијалог Б чине то из искључиво два разлога: или би користили српске речи за некога ко је кроз неупућен у свет МОВА игара или пак због лингвистичког пуризма: „Ако si sa balkana, naravno da bi to [дијалог Б] trebao reci.“ и „Треба сто vise koristiti Srpski jezik, a ne engleski, inace ce nas jezik nestati...“

¹³ Фонетска транскрипција енглеских речи се врши путем International Phonetic Alphabet.

Што се тиче питања број једанаест: „Ако бисте играли партију у тиму који се састоји искључиво од српских играча, да ли бисте пре рекли саиграчу: hit tower; udari tower; удари кулу? Објасните свој избор“, статистички гледано добили смо сличне резултате као за питање десет. Разлози се донекле поклапају са питањем број десет, да је то терминологија коју су у том облику срели и да је тако онда пренето на њихов дискурс. Међутим, интересантно је запазити да је чак 54% испитаника који су изабрали мешовиту опцију навело као разлог *навиху* да користе реч tower уместо кула, јер је тако сви користе. Треба запазити да се ово подудара са нашим ранијим разматрањем о акомодацији говора, тј. да дискурс између особа који су у континуираном контакту почиње да поприма карактеристике свог саговорника. Такође, запазили смо да је троје испитаника једноставно написало да су често несвесни да мешају речи или због тога што често иначе користе енглески или у жару игре: „Sta mi prvo od ova dva izleti, to kazem. Nema pravila.“ Код испитаника који су се определили за српску варијанту понављају се ставови из претходног питања: да је то најприродније за говорнике српског или пак да желе да се прилагоде некоме ко можда није упознат са страном терминологијом.

Став да је енглески користан као *lingua franca* детаљније смо испитали у питањима девет („Да ли сматрате да је познавање и употреба енглеског језика за играње МОВА игара нужно зло или корисно и природно? Објасните свој став.“), дванаест („Да ли мислите да Вас доминантан број интернационалних играча наводи да користите енглески када су у питању појмови везани за Smite? Објасните.“) и тринаест („Да ли сматрате да би требало користити српке варијанте за одређене речи, ако не у игри због интернационалних играча, онда у међусобној комуникацији на Фејсбуку? Или би то непотребно компликовало ствари?“). Што се тиче питања да ли је енглески користан или пак нужно зло, добили смо следеће резултате. Варијала су мишљења о томе да ли је нужно користити енглески језик, али је 90% одговорило да је корисно примењивати енглески језик у комуникацији. Тај став су поткрепили следећим разлозима: лакше уклапање у заједницу, брже и лакше учење енглеског језика, енглески језик је језик на коме је игрица произведена, употреба енглеског језика је предуслов да се брже науче правила игрице¹⁴. Ово потврђује нашу аргументацију да је енглески као *lingua franca* и те како користан језик интернационалне комуникације.

¹⁴ Један од испитаника каже: „veliki broj uputstava, video snimaka za pocetnike je na engleskom jeziku“

У циљу откривања утицаја иностраних „гејмерских“ заједница на коришћење језика код српских гејмера, поставили смо питање број дванаест. За наше истраживање је посебно битно истаћи да је неколико испитаника навело да користе енглески јер: „[...] S kim provodiš puno vremena - sa tim se poistovećuješ“, чиме се подржава наша хипотеза о прилагођавању говора. Такође, наводи се да: „[...] neke pojmove ne znam kako se kazu na srpskom pa cak na srpskom moze da odmaze“ што илуструје феномен анизоморфизма код неологизама. Други доминантан разлог јесте тај што су једноставно навикли да користе енглески језик када је у питању сфера видео-игара, „јер је то језик видео игара“.

Ове ставове потврђују и одговори на последње питање у нашој анкети. Као главне разлоге за некоришћење српских еквивалената наводи се то да су на иностране појмове већ навикнути, те би пребацивање на српску варијанту успоравало комуникацију и отежало њихово реаговање на брзе промене у игри. Затим, као разлог се наводи и то да је већина играча изван наше регије и, без обзира на свој матерњи језик, користи енглески који сви разумеју. Поред овога, запазили смо и интересантно и распрострањено виђење у оквиру ове групе испитаника да избор језика опет треба прилагодити своме саговорнику. Дакле, ако је саговорник почетник који прича српски и не зна ништа о МОВА игрицама, онда му све треба објаснити на српском, да га позамашан број енглеских појмова не би збунио. Остатак испитаника се изјаснио да им је свеједно који ће језик користити, те ниједном језику нису дали предност.

6. Закључак

У нашем раду смо проучавали комбиновани утицај видео-игара и енглеског језика на једну групу говорника српског језика – гејмере. Закључили смо да у говору гејмера често срећемо мешање кодова. Ретко се у корпусу може срести пример који не илуструје овај феномен. Англицизми који су коришћени превасходно су биле речи које су везане за саму игрицу и њену терминологију. У неким случајевима имали смо и прекомерну употребу енглеског, што проистиче из његовог статуса *lingua franca*. Ово су наши испитаници и потврдили у више наврата истичући да им је природније да мешају енглеске појмове са српским, јер је сама игрица на енглеском. Уз то, многи су истакли и утицај околине, тј. других играча који говоре на исти начин, те им се они прилагођавају, што иде у прилог тези о акомодацији говора. За крај, не треба занемарити ни утицај самог

енглеског језика, јер је већина наших испитаника од раније знала енглески, било да су га учили путем школе или, као већина гејмера, играјући видео-игрице.

У наставку рада посветили смо се детаљнијем проучавању утицаја самога енглеског језика. Почевши од утицаја индивидуалних ставова према енглеском, приметили смо да код испитаника превладава изузетно позитиван став према употреби енглеског језика. Разлози су бројни – од тога да га је лако научити, преко тога да га сви користе, па све до тога да је лакше изражавати се енглеским појмовима. Све ово потврђује нашу претпоставку да позитиван став собом носи и лакше прихватање датог језика као комуникативног средства. Далеко мањи број испитаника је изразио пуристички став према српском језику, сматрајући да би требало користити српски, јер је језик обележје једнога народа. Другим речима, гејмери махом поштују Хајмзову социолингвистичку компетенцију. А главни узрок за промену дискурса индивидуе јесте управо доминација енглеског језика као заједничког језика међу гејмерима.

За крај закључујемо да се наша иницијална разматрања у великој мери подударају и са примерима аутентичног говора из корпуса, али и са ставовима већине испитаника. Најједноставније речено, утицај енглеског језика у комбинацији са идеологијама које његов статус као *lingua franca* доноси, затим утицај (интернационалне) групе на појединца, билингвализам гејмера и њихова наклоност према енглеском језику, доводи до тога да се ствара посебан дискурс који се може одредити као „гејмерски“. Он представља начин изражавања једне групације чији се глас и утицај тек шири и који може да отвори врата за многа друга будућа истраживања.

Литература

1. Ашић, Тијана (2011), *Наука о језику*, Београд: ВеоBook.
2. Вучина Симовић, Ивана (2010), *Ставови говорника према јеврејско-шпанском језику: у прилог стварању типологије одржавања/замене језика*, Београд: Универзитет у Београду, Филолошки факултет (докторска теза).
3. Драгићевић, Рајна (2007), *Лексикологија српског језика*, Београд: Завод за уџбенике.
4. Дурбаба, Оливера (2011), *Теорија и пракса учења и наставе страних језика*, Београд: Завод за уџбенике.
5. Згуста, Ладислав (1991), *Приручник лексикографије*, Сарајево: СВЈЕТЛОСТ – Завод за уџбенике и наставна средства.
6. Thomason, Sarah G. (2001), *Language Contact*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

7. Филиповић, Јелена (2009), *Моћ речи: огледи из критичке sociolinguistike*, Beograd: Zadužbina Andrejević – Filološki fakultet.
8. Holmes, Janet (2008), *An Introduction to Sociolinguistics*, Harlow: Longman.
9. Шипка, Данко (2006), *Osnovi leksikologije i srodnih disciplina (drugo izdanje)*, Novi Sad: Matica srpska.

Интернет извори

1. <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331640068339/genetically-engineered-how-mobas-invaded-esports>
2. <http://www.ibtimes.co.uk/dota-2-international-2015-breaks-own-record-largest-esports-prize-pool-7m-counting-1504277>
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Defense_of_the_Ancients
4. <http://dictionary.reference.com>
5. <http://www.ldoceonline.com/dictionary>
6. <http://www.mcvuk.com/news/read/moba-the-story-so-far/0133335>
7. <http://www.ign.com/wikis/smite/Assault>

(Свим изворима приступљено је у периоду од 23.8.2015. до 30.8.2015.)

ПРИЛОЗИ

1. АНКЕТА

АНКЕТА ЗА ДРУШТВЕНУ ГРУПУ ГЕЈМЕРА „SMITE SERBIA/BALKAN OFFICIAL“

Обраћамо Вам се са молбом да учествујете у истраживању из области контакта међу језицима. Наглашавамо да је учешће добровољно, али се надамо да ћете се одазвати, јер ће нам Ваши одговори пружити драгоцене информације о употреби англицизама у гејмерским друштвеним мрежама. Све личне информације у потпуности су заштићене и ни на који начин неће бити објављене. У питањима где имате понуђено да изаберете једну од опција само штиклирајте ваш избор. У питањима где имате простора да слободно одговорите, одговорите према сопственом осећају и нахођењу, јер овде нема погрешних одговора, само Ваше цењено мишљење :-).

1. Којој старосној групи припадате?
 - a. 10–15

- b. 16–20
 - c. 21–30
 - d. 30–40
 - e. 40+
2. По Вашем мишљењу, ко је гејмер?
 3. Како сте Ви ушли у свет МОВА игара?
 4. Која је Ваша омиљена улога Smite-у?
 5. Да ли сматрате да је познавање и употреба енглеског језика за играње МОВА игара нужно зло или корисно и природно? Објасните свој став.
 6. Шта значи скраћеница пр?
 7. Шта значи gank?
 8. Да ли су Вам појмови и скраћенице као што су gank, gg, jungling итд. испрва били непознати? Колико Вам је временски било потребно да се навикнете да их користите при комуникацији у игри и изван ње?
 9. Да ли мислите да се може на горепоменутом појмове гледати као на термине у спорту (као што су нпр. смеч, слајс сервис, лоб итд. у тенису)? Објасните.
 10. Обележите који вам дијалог делује уобичајније и нормалније. Затим дајте аргументе за свој избор.
 - a. А Ко хоце са мном по сваки first win?
 - Б Ево ме! Долазим за пола сата-сат. Стр
 - В Јуче сам добио дебиле у лиги... Није никад играо лигу а ни КАНКВЕСТ, не зна билд за гуардиана, један лик изашао па дошо у 17. Минуту и још соло ланер нафидео Озириса и питамо га што је дошао да игра лигу он каже због гемова...
 - В Мислим на гуардиана и соло*
 - В Није тролање, то је малоумност и дебилност
- b. А Ко хоце са мном по сваку прву победу?

Б Ево ме! Долазим за пола сата-сат. Извини

В Јуче сам добио дебиле у лиги... Није никад играо лигу а ни ПОХОД, не зна како да гради заштитника, један лик изашао па дошо у 17. Минуту и још је играч у соло линији набилдовао Озириса и питамо га што је дошао даигра лигу он каже због гемова

В Мислим на заштитиника и соло*

В Није завитлавање, то је малоумност и дебилност

Аргументи:

11. Ако бисте играли партију у тиму који се састоји искључиво од српских играча, да ли бисте пре рекли саиграчу и зашто:

- а. Hit tower
- б. Udari tower
- с. Удари кулу

12. Да ли мислите да Вас доминантан број интернационалних играча наводи да користите енглески када су у питању појмови везани за Smite? Објасните.

13. Да ли сматрате да би требало користити српке варијанте за одређене речи (ако је Ваш одговор ДА, наведите примере речи) ако не у игри због интернационалних играча, онда у међусобној комуникацији на Фејсбуку? Или би то непотребно компликовало ствари? Објасните свој став.

ХВАЛА НА САРАДЊИ ☺ !!!

2. ТАБЕЛАРНИ ПРИКАЗ РЕЗУЛТАТА

Питање	Одговори			
	10–15	16–20	21–30	
Којој старосној групи припадате?	15 19,4%	16–20 38,7%	21–30 38,7%	30+ 3,2%
Колико Вам је временски било потребно да се навикнете да користите појмове и скраћенице?	Око недељу дана или мање 23%	Релативно брзо 67%	Више месеци 10%	
Која је Ваша омиљена улога Smite-у?	Одговорило енглеским еквивалентима или мешањем кодова 77%	Одговорило српским еквивалентима 3%	Немају омиљену улогу 20%	

Шта означава скраћеница пр?	Одговорило енглеским еквивалентом по problem 78,34%	Одговорило српским еквивалентом нема проблема 15%	Искористили обе варијанте 6,66%
Изаберите дијалог А или Б	А 86,7%	Б 13,3%	
Да ли бисте пре рекли саиграчу: hit tower; udari tower; удари кулу?	Hit tower 3%	Udari tower 71%	Удари кулу 26%
Да ли је енглески користан или пак нужно зло?	Користан 90%	Није неопходан 3%	Неутралан став 7%
Да ли мислите да Вас доминантан број интернационалних играча наводи да користите енглески?	Да 63%	Користе енглески јер је играца на енглеском 30%	Комбинација ова два претходна става 7%
Да ли сматрате да би требало користити српске варијанте за одређене речи?	Не (непотребно би компликовало комуникацију) 70%	Да (у одређеним ситуацијама) 16%	Неутралан став 14%

CHARACTERISTICS OF THE SERBIAN GAMER DISCOURSE

Summary

In this paper we studied the influence of the English language on the discourse of people in the area of video games. In the first part of the paper we introduced the lexicological and sociolinguistic terminology, which is necessary to understand and fully appreciate the characteristics of the gamer discourse. Additionally, we scrutinised the status of the English language as a *lingua franca*. We gathered the corpus by observing a group of gamers who communicate with each other over Facebook. Furthermore, we gave a survey to the aforementioned group. Results indicate an overwhelmingly positive attitude towards the use of the English language in combination with Serbian when the subject of video games is raised.

mico_todorovic@yahoo.com