

ФУНКЦЫЯ НАВАННЕ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ ВА ЎМОВАХ ІНФАРМАТЫЗАЦЫІ ГРАМАДСТВА: ЛІНГВІСТЫЧНЫ ПАТЭНЦЫЯЛ У ГЕЙМДЫЗАЙНЕ

Усцімчук Р. В., Шубаба М. І.

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Пятрова Н.Я. – к.філал.н., дацэнт

Артыкул прысвечаны аналізу праблем выкарыстання беларускай мовы ў лічбавай прасторы, а таксама вывучэнню яе лінгвістычнага патэнцыялу ў геймдызайне.

Сучасны этап развіцця грамадства характарызуецца як эпоха інфарматызацыі і лічбавай трансфармацыі, калі інфармацыйна-камунікацыйныя тэхналогіі (ІКТ) становяцца неад'емнай часткай усіх сфер чалавечай дзейнасці. Гэты працэс вызначае карэнныя змены камунікатыўных практык, фарміраванне новых лічбавых асяроддзяў і, як следства, трансфармацыю статусу і функцый нацыянальных моў. Сёння ІКТ пранікаюць у розныя сферы дзейнасці чалавека, у першую чаргу ў прамысловасць, эканоміку, медыцыну і інш. Аднак ІКТ выкарыстоўваюцца шырока і ў гуманітарнай сферы, у першую чаргу ў адукацыі [1, с. 213].

Для Беларусі, якая знаходзіцца ва ўмовах білінгвізму, гэтая праблема набывае асаблівую ролю. Згодна з Канстытуцыяй, дзяржаўнымі ў нашай краіне з'яўляюцца дзве мовы – беларуская і руская, аднак у большасці сфер публічнай камунікацыі дамінуе руская мова. Статус беларускай мовы, якую ЮНЕСКА адносіць да катэгорыі "ўразлівых", патрабуе пошуку інавацыйных шляхоў яе захавання і развіцця [2]. Лічбавы разрыў, які разумеецца як няроўнасць у доступе да тэхналогій і лічбавых рэсурсаў, у беларускім кантэксце абвастраецца моўным разрывам. Мы лічым, што адсутнасць паўнаважнага кантэнту на роднай мове абмяжоўвае ўдзел карыстальнікаў у глабальнай інфармацыйнай прасторы і спрыяе далейшай маргіналізацыі мовы.

У гэтым кантэксце сфера геймдызайну і гульнявой індустрыі, якая з'яўляецца адной з самых дынамічных і фінансава ёмістых галін крэатыўнай эканомікі, прадстаўляе сабой унікальную і да гэтага часу маладаследаваную пляцоўку для рэабілітацыі беларускай мовы. Геймдызайн выступае не толькі як інструмент забавы, але і як магутны сродак моўнага планавання, здольны сфарміраваць новую тэрміналогію, папулярызаваць мову сярод моладзі і ўмацаваць культурную ідэнтычнасць у лічбавай прасторы.

Перад аналізам канкрэтных прыкладаў неабходна разгледзець тэарэтычны фундамент праблемы. Моўная палітыка ў лічбавую эпоху перамяшчаецца са сферы дзяржаўнага рэгулявання ў галіну грамадзянскай ініцыятывы і карпаратыўных стандартаў. Тэорыя лінгвістычнага рынку П'ера Бурдзье атрымлівае новае ўвасабленне: лічбавая прастора становіцца полем канкурэнцыі, дзе мовы змагаюцца за сімвалічны капітал [3].

Ключавымі канцэптамі для разумення сітуацыі становяцца:

- дыджыталізацыя мовы: працэс інтэграцыі мовы ў лічбавы асяроддзі, уключаючы распрацоўку шрыфтоў, клавійных раскладак, сістэм праверкі арфаграфіі і алгарытмаў аўтаматычнага перакладу;

- экалогія мовы: падыход, які разглядае мову як жывы арганізм, які існуе ў складаным асяроддзі. Лічбізацыя стварае новыя экалагічныя нішы для мовы (сацсеткі, відэагульні, віртуальныя сусветы), ад запаўнення якіх залежыць яе выжыванне;

- моўны актывізм: накіраваная дзейнасць супольнасцей і індывідаў па прасоўванні і абароне сваёй мовы. У беларускім кантэксце лічбавы моўны актывізм стаў прыкметным з'яўленнем пасля 2020 года [4].

Пашырэнне інтэрнэт-камунікацыі стварыла парадаксальную сітуацыю для беларускай мовы. З аднаго боку, адкрыліся новыя каналы для яе функцыянавання: сацыяльныя медыя, месенджары, анлайн-СМІ, блогі і відэаплатформы. З другога боку, структурныя і статыстычныя дадзеныя сведчаць аб сур'ёзных выкліках.

Мы заўважылі ў гэтай сувязі ўплыў дэмаграфічнага і статыстычнага кантэксту. Так, згодна з дадзенымі перапісаў насельніцтва, доля беларусаў, якія называюць беларускую мову роднай, скарацілася з 85,6% у 1999 годзе да 60,8% у 2009 годзе, а ў якасці мовы, звычайна якой карыстаюцца дома, – з 41,3% да 26,1% за той жа перыяд [5]. У інтэрнэт-прасторы гэтая няроўнасць яшчэ больш прыкметная. Аднак якасныя даследаванні, напрыклад, аналіз дэструктыўнага дыскурсу, паказваюць, што беларускамоўныя камунікаты хоць і складаюць меншасць, але часта з'яўляюцца высокаадукаванымі і сацыяльна актыўнымі носьбітамі, што паказвае на свядомасны выбар мовы як маркера грамадзянскай і культурнай ідэнтычнасці.

Праблема лічбавага разрыву ўключае:

1. Тэхнічны аспект. Доўгі час адсутнічалі стандартызаваныя інструменты для работы з мовай. Сітуацыя пачала змяняцца дзякуючы актывістам, якія дабіліся, напрыклад, з'яўлення беларускай раскладкі клавіатуры і падтрымцы мовы ў некаторых ІТ-прадуктах.

2. Кантэнтны аспект. Крытычна не хапае якаснага, запатрабаванага кантэнту на беларускай мове, ад адукацыйных курсаў і тэхнічнай дакументацыі да забаўляльных прадуктаў, такіх як відэагульні.

3. Інстытуцыйны аспект. Адсутнасць паслядоўнай дзяржаўнай падтрымкі беларускай мовы ў лічбавай сферы. Прыкладам з'яўляецца петыцыя аб уключэнні беларускай мовы ў якасці сістэмнай на прыладах iOS, дзе адзначаецца, што яе адсутнасць не толькі зніжае зручнасць выкарыстання, але і сімвалічна маргіналізуе мову, падрываючы яе прэстыж [6].

Нягледзячы на гэтыя выклікі, лічбавае асяроддзе стала прасторай для стылістычнай адаптацыі і адраджэння мовы. Яна актыўна выкарыстоўваецца ў блогах, анлайн-супольнасцях (напрыклад, усім вядома "Беларуская Вікіпедыя") і праектах лічбавай гуманітарыстыкі, што даказвае яе жыццяздольнасць і патэнцыял для развіцця.

Індустрыя камп'ютарных гульняў – гэта глабальны феномен з уласным лінгвістычным ландшафтам, які характарызуецца абсалютным дамінаваннем англійскай мовы. Мы лічым, што для беларускай мовы гэта стварае ўнікальны тэрміналагічны выклік. Напрыклад, у беларускай мове адсутнічае слоўнік гульнявой тэрміналогіі. Гэта прыводзіць да варыяцыйнасці, якая пераадаваецца рознымі спосабамі:

- прамое запазычанне: *геймплэй, лэвэл-дызайн, квэст*;
- калькаванне: *гульнявы працэс* (англ. *gameplay*), *дызайн узроўняў* (англ. *level design*);
- апісальны пераклад: *заданне* або *выпрабаванне* (англ. *quest*) і інш.

Гэты тэрміналагічны вакуум з'яўляецца вынікам больш агульнай праблемы – адсутнасці накіраванай работы па тэрмінатворчасці ў дадзенай галіне.

Фарміраванне гульнявой тэрміналогіі непарыўна звязана з прафесійнай практыкай лакалізацыі (L10n). Лакалізацыя – гэта комплексны працэс культурна-моўнай адаптацыі прадукту, які выходзіць далёка за межы звычайнага перакладу [7]. Яго ключавыя кампаненты:

- выкарыстанне САТ-інструментаў (Computer-Assisted Translation) і Translation Memory (TM) для забеспячэння адзінства тэрміналогіі на працягу ўсяго праекта;
- стварэнне і строгае выкананне гласарыяў – афіцыйных спісаў тэрмінаў і іх зацверджаных перакладаў, якія з'яўляюцца абавязковымі для ўсіх перакладчыкаў і рэдактараў;
- *transcreation* – творчы пераказ, неабходны для адаптацыі гумару, слогаў, культурных адсылак і імён уласных, дзе даслоўны пераклад немагчымы або неэфектыўны;
- функцыянальнасць і юзабіліці: пераклад інтэрфэйсу павінен быць інтуітыўна зразумелым і кампактным, каб не парушаць гульнявы вопыт.

Спробы адаптаваць гульнявую лексіку ў беларускай мове прадпрымаюцца сёння ў асноўным сіламі энтузіястаў і аматарскіх супольнасцяў, якія ствараюць неафіцыйныя "патчы-лакалізацыі". Аднак, на нашу думку, для сістэмнага вырашэння праблемы неабходная кансалідаваная работа лінгвістаў, перакладчыкаў, гейм-дызайнераў і прадстаўнікоў ІТ-сферы. Фарміраванне ўстойлівага беларускамоўнага слоўніка гульнявой індустрыі – гэта не толькі лінгвістычная задача, але і акт умацавання моўнага суверэнітэту ў глабальнай лічбавай прасторы.

Геймдызайн, з'яўляючыся міждысцыплінарнай галіной, прадстаўляе сабой ідэальны палігон для інтэграцыі беларускай мовы ў актуальны культурны кантэкст. Яго патэнцыял заключаецца ў некалькіх ключавых аспектах:

1. Лінгвістычнае вымярэнне геймдызайну:

- сцэнарныя тэксты і дыялогі, якія дазваляюць выкарыстоўваць багацце размоўнай беларускай мовы, дэманстраваць яе выразнасць і эмацыйны дыяпазон і інш.;
- інтэрфейсы і механікі, што звязана з інтэграцыяй мовы ў UI/UX (карыстальніцкі інтэрфэйс і вопыт) і робіць яе натуральнай часткай інтэрактыўнага працэсу;
- элементы свету, напрыклад, вывескі, кнігі, запісы, аўдыялагічныя лагі – усё, што стварае шчыльнае моўнае асяроддзе, апускаючы гульца ў беларускамоўны кантэкст.

2. Імерсіўны патэнцыял і адукацыйны аспект: відэагульні прадастаўляюць імерсіўны вопыт, недасяжны для традыцыйных метадаў навучання. Засваенне мовы адбываецца натуральна і нязмушана, у працэсе рашэння гульнявых задач. Гэты феномен ляжыць у аснове гейміфікацыі адукацыі і *edutainment*, ці інакш навучання праз забаву.

Мы лічым, што гульні могуць стаць магутным інструментам для пераадолення з'явы *trasianka* (беларуска-рускага змяшанага маўлення), так як здольны прапанаваць чыстыя і стылістычна вывераныя моўныя мадэлі.

3. Культурны код і ідэнтычнасць: самы значны патэнцыял заключаецца ў стварэнні арыгінальных гульнявых праектаў, заснаваных на нацыянальным культурным кодзе. Беларуская міфалогія (Цмок, Вострапіга, Зюзя і многае інш.), гісторыя Вялікага Княства Літоўскага, багаты фальклор – усё гэта прадстаўляе сабой невычэрпную крыніцу для наратыва і візуальнага напам'янення гульняў. Падобныя праекты не проста перакладаюць кантэнт, а праграмуюць культурную ідэнтычнасць, робячы яе прывабнай і зразумелай для новага пакалення. Нам уяўляецца, што гэты аспект найбольш эфектыўны ў нашай праблеме.

4. Супольнасць і сацыяльнае ўзаемадзеянне: онлайн-гульні і гульнявыя платформы фарміруюць супольнасці. З'яўленне беларускамоўных сервераў, гільдыяў або каналаў абмену стварае асяроддзе, дзе мова становіцца практычным інструментам сацыяльнай каардынацыі і сумеснай дзейнасці, што з'яўляецца вышэйшай формай яе функцыянальнага выкарыстання.

Можга адзначыць, што на цяперашні час маштабныя камерцыйныя беларускамоўныя праекты адсутнічаюць, але існуе існуе шэраг паказальных ініцыятыў:

- "Гэльскія казкі" (*Gaelic Tales*): гульня ад беларускай студыі, якая была афіцыйна лакалізавана на беларускую мову;

- аматарскія лакалізацыі: супольнасці энтузіястаў ствараюць неафіцыйныя пераклады такіх гульняў, як "The Witcher 3: Wild Hunt" або "Stardew Valley", нарошчваючы тым самым практычны вопыт і фарміруючы першыя пласты беларускай гульнявой тэрміналогіі;

- адукацыйныя гульні: з'яўляюцца невялікія вэб-гульні, накіраваныя менавіта на вывучэнне беларускай мовы і гісторыі, часта якія ствараюцца ў рамках адукацыйных або культурных праектаў.

Беларуская мова ва ўмовах інфарматызацыі грамадства сутыкаецца з сістэмнымі выклікамі, але менавіта лічбавае асяроддзе адкрывае для яе беспрэцэдэнтныя магчымасці для рэнавацыі і

актуалізацыі. Геймдызайн і гульнявая індустрыя, з'яўляючыся авангардам крэатыўнай эканомікі, здольныя стаць эфектыўным інструментам нефармальнай моўнай палітыкі, альтэрнатыўным афіцыйным інстытутам [8].

Мы лічым, што стратэгічнымі напрамкамі ў гэтым кірунку павінны стаць:

1. Ініцыяванне навуковых праектаў па стварэнні і стандартызацыі гульнявой тэрміналогіі;
2. Падтрымка (у тым ліку краўдфандынгавая) арыгінальных гульнявых распрацовак, заснаваных на беларускім культурным матэрыяле;
3. Заахвочванне аматарскіх лакалізацый і стварэнне адкрытых гласарыяў;
4. Выкарыстанне гейміфікаваных падыходаў і гатовых гульнявых прадуктаў у вучэбных праграмах.

Такім чынам, стварэнне беларускамоўных лакалізацый, фарміраванне спецыялізаванай тэрміналогіі і, што найбольш важна, падтрымка арыгінальнага кантэнту – гэта ўклад не толькі ў пашырэнне жыццяздольнасці роднай мовы, але і ў захаванне ўнікальнага культурнага кода ў глабальнай лічбавай прасторы. Гэта дзейнасць становіцца актам грамадзянскай адказнасці і інвестыцыяй у будучыню беларускай культуры.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Петрова, Н. Е. Применение искусственного интеллекта в преподавании русского языка как иностранного / Н. Е. Петрова // Непрерывная система образования «Школа - университет». Инновации и перспективы : сборник статей VII Международной научно-практической конференции, Минск, 19-20 октября 2023 г. / Белорусский национальный технический университет ; редкол.: О. К. Гусев [и др.]. – Минск : БНТУ, 2023. – С. 213-216.
2. Атлас моў свету, якія знаходзяцца пад пагрозай [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <http://www.unesco.org/languagesatlas/>. – Дата доступу: 12.11.2025.
3. Петыцыя аб уключэнні беларускай мовы як сістэмнай на iOS [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://sign.moveon.org/petitions/inclusion-of-belarusian-as-a-system-language-on-ios-devices>. – Дата доступу: 10.11.2025.
4. Мовы Беларусі [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Languages_of_Belarus. – Дата доступу: 11.11.2025.
5. Лавіцкі, А. А. Дэструктыўны дыскурс у сучасных умовах беларуска-рускага білінгвізму / А. А. Лавіцкі // Веснік РУДН. Серыя: Палілінгвальнасць. – 2024. – Т. 21, № 4. – С. 632–640.
6. Bourdieu, P. Language and Symbolic Power [Электронны рэсурс] / P. Bourdieu. – Harvard University Press, 1991. – Рэжым доступу: <https://www.hup.harvard.edu/books/9780674510418>. – Дата доступу: 09.11.2025.
7. Crystal, D. Language and the Internet [Электронны рэсурс] / D. Crystal. – Cambridge University Press, 2001. – Рэжым доступу: <https://www.cambridge.org/core/books/language-and-the-internet/25A063BB182BF1582C6876B83DDCEE7A>. – Дата доступу: 14.11.2025.
8. Chandler, H. M. The Game Localization Handbook [Электронны рэсурс] / H. M. Chandler, S. O. Deming. – Jones & Bartlett Learning, 2011. – Рэжым доступу: https://books.google.com/books/about/The_Game_Localization_Handbook.html?id=7pYY8wH0qtgC. – Дата доступу: 13.11.2025.