

21. Рогозная Н. Н. Лингвистический атлас нарушений в русской речи иностранцев. – Иркутск: Издание ОГУП «Иркутская областная типография № 1», 2001. – 332 с.
22. 现代汉语词典 (第六版). 商务印书馆. 2012. /Современный китайский словарь. Шестое издание. – Коммерческая типография, 2012.
23. Большой толковый словарь русского языка / Сост. и гл. ред. С. А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 1998. – 1536 с.
24. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. – М.: АЗЪ, 1995. – 928 с.
25. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. – М.: Русский язык, 2000.

Вавилова Е. Н., канд. филол. наук, доцент

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: vavi-el@yandex.ru

Яо Цзяци, студент

Цзилинский Университет, Китай / Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: 471644286@qq.com

Vavilova E. N., Yao Jiaqi

ADVERBIAL MODIFIERS OF MANNER, DESCRIBING THE WORK PROCESS

This article covers and discusses the usage of adverbs and prepositional case constructions as the adverbial modifier of manner, describing the work process. Relevance of the work due to the importance of this theme in teaching Russian as a foreign language for chinese students, as well as frequency of errors due to interference. Purpose of this paper include: to identify the causes of interference and to select russian lexemes, which is a most appropriate for the translation. In the work process we used observation and comparison methods. The analysis concluded characteristics of work process have national features.

Keywords: *adverbial modifier of manner, adverbs, verb «to work», interference.*

Vavilova E. N., PhD in Philology, Associate Professor

National Research Tomsk Polytechnic University

E-mail: vavi-el@yandex.ru

Yao Jiaqi, student

Jilin University, China / National Research Tomsk Polytechnic University

E-mail: 471644286@qq.com

Денико Р. В.

ЗАИМСТВОВАНИЯ И ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ КОНТЕКСТА В ДИСКУРСЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ОНЛАЙН ИГР

Данная статья рассматривает явления заимствования и переключения контекста в современном русском языке. Основной целью исследования является выбор критериев разграничения этих двух явлений. Данная проблема мало освещается в отечественной лингвистике, в то время как контактирование русского языка с другими языками приобретает всё более интенсивный характер. В качестве критериев разграничения были выбраны частотность и морфосинтаксическая ассимиляция. Справедливость данных критериев была проверена с помощью анализа случаев использования иноязычной лексики на форуме онлайн игр. В результате анализа удалось четко разграничить заимствования и переключения контекста и доказать правильность использования выбранных критериев.

Ключевые слова: *заимствование, переключение контекста, ассимиляция, онлайн игры, мультиязыковой Интернет.*

Современные информационные технологии расширяют возможности общения для представителей разных стран и континентов. Это позволяет создавать рабочие группы, клубы и объединения, участниками которых являются носители сразу нескольких языков. В глобальной сети одновременно существует множество сайтов, каналов и форумов, на которых происходит мгновенный обмен сообщениями между представителями разных национальностей. Все эти средства коммуникации образуют особую информационную среду, называемую *мультиязыковой Интернет*. В данной среде при одновременном использовании нескольких языков наблюдаются такие явления, как заимствование иностранной лексики из одного языка в другой, а также переключение контекста.

Данная статья посвящена анализу явлений заимствования иностранной лексики и переключения контекста в дискурсе онлайн игр. Основной задачей исследования является разграничение заимствованной лексики и случаев переключения контекста. Для анализа был выбран форум MMORPG Dota2 [1]. MMORPG – это массовая многопользовательская ролевая игра. Основной чертой данного жанра игр является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира. Игрок принимает на себя роль персонажа (часто фэнтезийного или научно-фантастического характера) и начинает управлять его

действиями. Игровой мир существует отдельно от игрока, поэтому, если участник выходит из игры, это не влияет на весь остальной мир. В MMORPG играют по всему миру, проводятся международные соревнования. Всё это приводит к существованию большого количества интернациональных команд, в которых общение происходит на нескольких языках одновременно, что дает богатый материал для подобных исследований.

В данной статье используются термины *заимствование* и *переключение контекста*. Термин *заимствование* неоднозначен [2, с. 279]. Он может обозначать как сам процесс переноса элементов из одного языка в другой, так и результат этого процесса. В последнем случае используется понятие *лексическое заимствование*, которое и принято в данном исследовании. Оно подразумевает освоенные в разной степени иноязычные языковые единицы, функционирующие в современном русском языке.

Переключение контекста (Code Switching) является давним предметом изучения в зарубежной лингвистике. Оно не имеет одного четкого определения и может определяться как 1) «существование двух речевых отрезков, принадлежащих к разным грамматическим системам во время одного обмена репликами» [3, с. 59]; 2) «смена лингвистических вариантов внутри одного речевого сообщения» [4, с. 1]. Данные определения закрепляют использование двух языков как основу для переключения контекста.

Как заимствование, так и переключение контекста подразумевают взаимодействие языков и перенос элементов одного языка в другой. Переноситься могут как отдельные слова, так и целые речевые отрезки, обладающие синтаксической структурой (ср. [5, с. 16; 6]). В случае отдельных лексических единиц необходимо четко разграничивать заимствования и переключения контекста. В этом вопросе существует несколько точек зрения.

Согласно первой теории, переключения контекста должны состоять из нескольких слов, между которыми реализуются грамматические отношения, присущие другому языку. Любые отдельные слова или идиоматические выражения приравниваются к заимствованиям [3, с. 101].

Согласно второй теории, отдельные слова могут быть переключениями контекста, и их необходимо отличать от заимствований. Это можно сделать, используя критерий морфосинтаксической ассимиляции. Отдельные слова, которые проявляют только морфологическую или только синтаксическую ассимиляцию, могут считаться примерами переключения контекста, в противном случае их необходимо рассматривать как заимствования. Другим критерием разграничения двух явлений может выступать частотность употребления той или иной лексической единицы [4, с. 158]. В случае переключения контекста должен быть единичный случай употребления лексической единицы. Если слово встречается в речи многих людей, то это заимствование. Что касается более длинных речевых отрезков, регулируемых определенными грамматическими правилами, то они признаются переключениями контекста.

Приведенные теоретические основания были использованы для анализа иноязычных единиц в языке форума MMORPG Dota2. В случае с отдельными лексическими единицами для разграничения заимствования и переключения контекста использовались критерии морфосинтаксической ассимиляции и критерий частотности. С помощью данных критериев было выделено несколько групп лексических единиц.

К первой группе относятся слова, ассимилированные морфологически, синтаксически и в деривационном отношении. Например: *фарм* – ‘процесс зарабатывания денег путем массового истребления монстров в игре’. Данное слово обладает морфологическими признаками существительного, например, может изменяться по падежам: «*Именно поэтому я наблюдаю что лейтов нуждающихся в фарме никто не берет...*» [<http://dota2.ru/forum/threads/6-84b-i-otsutstvие-lejta.733886/page-5#post-9690329>]; иметь множественное число: «*...но рано или поздно кто-то умирал, на нем делали золото и все мои фармы, тактики уходили далеко далеко, потом мы проигрывали*» [<http://dota2.ru/forum/threads/suschnost-nerazvityx-umom-ljudej.731618/page-2#post-9666623>]. Существительное *фарм* выполняет в предложении синтаксическую функцию дополнения. Кроме этого, данная лексическая единица проявляет широкую деривационную активность: «*Доживи до радика это раз, во вторых ты и правда веришь, что вражеская квона с туском и барой позволят тебе выфармить его?*»; «*...а теперь враги не в состоянии нафармить то же мкб...*» [<http://dota2.ru/forum/threads/6-84b-i-otsutstvие-lejta.733886/page-3#post-9689893>]. Слово *фарм* и производные, образованные на его базе, встречаются широко в лексике геймеров. Всё указанное позволяет говорить о том, что данное слово является заимствованием.

Еще один пример, который можно отнести к данной группе – это слово *пик* – ‘совокупность пяти героев, выбранных капитаном команды для игры’, которое имеет формально выраженные грамматические категории падежа и числа: «*Судя по твоему ВРУ ты в любом пике автолуз...*» [<http://dota2.ru/forum/threads/6-84b-i-otsutstvие-lejta.733886/page-5#post-9690437>]; «*...не знаю, я этому не учился нигде оно само как-то пришло, когда меня на пике посадили*» [<http://dota2.ru/forum/threads/kak-analizirovat-piki.733990/#post-9690135>]. Анализируемая лексическая единица также обладает деривационной активностью: «*Бывает так что вам придется пикнуть против врага...*»; «*...далее старайся контрпикнуть но так чтобы заехало...*» [<http://dota2.ru/forum/threads/kak-analizirovat-piki.733990/page-2#post-9691039>]. Данная лексическая единица встречается повсеместно на форуме. Всё это позволяет говорить о том, что слово *пик* является заимствованием.

Ко второй группе относятся иноязычные слова, ассимилированные в русском языке лишь частично. Они не освоены морфологически и не являются базой для образования дериватов. Эти слова чаще всего относятся к прилагательным или наречиям и могут передаваться в том числе и в иноязычной графике. Стоит

отметить, что иноязычная графика на форуме в целом уступает использованию кириллического алфавита. Сюда можно отнести слово *юзлес* (варианты: *юзлесс*, *юслесс*, *юсслес*, *юсслесс*, *useless*). В английском языке данное слово функционирует и как наречие, и как прилагательное. Оно означает 'бесполезно' или 'бесполезный' соответственно. Например: «Как была *юзлес* так и остается *юзлес*. – Ее плачут на проф сцене и она тащит катки, а для тебя *юзлес* конечно» [http://dota2.ru/forum/threads/broodmother-v-novoj-mete.728122/page-2#post-9556351]. Если не знать английского языка или не быть знакомым с терминологией, используемой геймерами, то трудно догадаться о значении анализируемого слова. В данном случае оно функционирует в функции прилагательного, но судить об этом со всей уверенностью нельзя, т. к. во втором предложении нет членов предложения, от которых зависит слово *юзлес*. У данной лексической единицы невозможно определить грамматическое значение, а также морфологические признаки, присущие прилагательному: род, число и падеж. Она также не имеет форм степеней сравнения. Однако данная единица имеет высокую частотность употребления в речи геймеров, и ее можно отнести к разряду частично освоенных заимствований. Англицизм встречается и в иноязычной графике: «Все правильно, также надо Лине и Леону собирать дагон, иначе *useless*» [http://dota2.ru/forum/threads/kogda-uzhe-ljudi-rojmut.731028/#post-9616923]. В данном случае слово *useless* выступает в роли предикативного наречия (категории состояния).

К подобным единицам, не адаптированным морфологически, но повсеместно встречающимся, можно отнести слово *изи* (*easy*). В английском языке данное слово может выступать как в качестве наречия, так и в качестве прилагательного, не меняя своей формы. В русском языке данная лексическая единица также выступает в роли наречия и прилагательного, обозначая 'легко' и 'легкий' соответственно. Например: «...говорят кингкобра (снзгадр) *изи* фатонит корейцев на корейских серверах...» (наречие 'легко') [http://dota2.ru/forum/threads/populjarnost-starcraft2.733664/page-2#post-9688373]; «заливаем на 10 килов от vg и lgd и получаем *easy* деньги» (прилагательное – 'получаем легкие деньги') [http://dota2.ru/forum/threads/populjarnost-starcraft2.733664/page-2#post-9688373]. Разграничить употребление прилагательного или наречия можно только, если знать значение слова *easy* в английском языке. В противном случае частеречное значение лексической единицы остается неясным. Морфологические признаки прилагательного, такие как степень сравнения, род, число, падеж, также формально не выражены. Тем не менее, слово *изи* является заимствованием в связи с его частым употреблением.

Еще одна единица в данной группе – это слово *онли* (*only*) – частица, которая в английском языке обозначает 'только'. Она также повсеместно встречается в языке геймеров: «...те кто начинал на релизе те еще могут тягаться с корейцами, но на серьезных туриках корейцы *онли*...» [http://dota2.ru/forum/threads/populjarnost-starcraft2.733664/page-2#post-9688373]; «На 7к *онли* солоплееры, у которых самоцель выигрывать 1 вс 9...» [http://dota2.ru/forum/threads/4k-tresh-timy-v-pro-scene.733926/page-2#post-9688493]; «И даже не пытайся учиться играть на *онли* мышке, потому что так вообще не научишься ничему...» [http://dota2.ru/forum/threads/4k-tresh-timy-v-pro-scene.733926/page-2#post-9688493]. В данном случае слово *онли* не освоено морфологически. Без знания английского языка невозможно понять значение этого слова и определить, к какой части речи оно принадлежит. Кроме того, в первом и третьем предложении сохранен порядок слов, присущий английским предложениям. В связи с распространенностью данного слова в речи геймеров, мы относим его к частично освоенным заимствованиям.

Слово *найс* (*nice*) также может выступать в роли прилагательного или наречия и обозначает 'хороший' или 'хорошо'. Например: «*Найс* нипы в третьей катке пофидили, а акс вообще мут репорт...» [http://dota2.ru/forum/threads/obsuzhdenie-matchej.715808/page-1662#post-9682249]. В данном случае слово *найс* является наречием и обозначает 'хорошо'. Можно привести примеры, где данное слово проявляет себя в качестве прилагательного: «*Найс* аналитика» [http://dota2.ru/forum/threads/obsuzhdenie-matchej.715808/page-1572#post-9627783]. Лексическая единица *найс* является заимствованием, хотя и частично освоенным, поскольку встречается на пространстве всего форума.

К третьей группе относятся отдельные единицы, представляющие собой переключения контекста. Такая единица была найдена всего одна: «Такое не озвучивается дважды. *Nevermind*» [http://dota2.ru/forum/threads/anime.318870/page-582#post-4987959]. Слово *nevermind* переводится на русский язык как 'А впрочем, не важно'. Оно представляет из себя переключение контекста, поскольку является морфосинтаксически не ассимилированным и не встречается более нигде, кроме этой фразы.

К последней группе относятся переключения контекста, представляющие собой полноценные синтаксические конструкции. Таких переключений также немного. Например: «*Sorry my dear friend. It's our fault. We working on this.* А по делу, пиши на dev.dota2.com или в техподдержку стима. Хотя им плевать как мне кажется» [http://dota2.ru/forum/threads/nizkij-prioritet.700523/#post-8919566]; «*I said. It possible play with friends. Карочи*))) Ищешь друга, пишешь, поцан, гоу на чален 228 322 я создал. Кидаешь пати. Изи гейм» [http://dota2.ru/forum/threads/kak-igrat-keri-bez-saporta.733994/page-2#post-9690807].

По результатам исследования можно сказать, что как критерий морфосинтаксической ассимиляции, так и критерий частотности употребления можно использовать для разграничения переключений контекста и заимствований в случае с отдельными лексическими единицами. Данные критерии дополняют друг друга, при этом критерий морфосинтаксической ассимиляции может использоваться для первоначального определения иноязычных вкраплений, а принцип частотности может служить для верификации полученных результатов.

Стоит отметить, что проблема разграничения заимствования и переключения контекста в случае отдельных слов составляет проблему только в зарубежной лингвистике. В отечественном языкознании все подобные явления описывают термином *иноязычное вкрапление*. Они имеют следующее определение: «Слова, входящие в последние две группы [иноязычные вкрапления и экзотическая лексика], “чисто” иноязычны и в системе употребляющего их языка морфологически нечленимы. В экзотических словах изменена только графика; иноязычные вкрапления часто не меняют даже и своего облика» [7, с. 47]. В связи с этим возникает вопрос о необходимости введения более широкого употребления термина *переключение контекста* в практику анализа иноязычных отрезков в современном русском языке. В этом случае у термина *переключение контекста* есть ряд определенных преимуществ: термин *иноязычное вкрапление* охватывает как правило слова или крылатые выражения, *переключение контекста* – можно использовать для сложных синтаксических структур; данный термин позволит рассматривать взаимодействие языков внутри новых сфер коммуникации; он позволит принять во внимание не только стилистические и жанровые особенности употребления иноязычной речи, но и социальные мотивы, лежащие в основе ее употребления.

Список использованных источников

1. Крупнейшее русскоязычное сообщество Dota2 [Сайт]. URL: <http://dota2.ru/> (дата обращения: 10.04.2015).
2. Щитова О. Г. Новейшая ксенолексика в русской речи XXI века: к определению объема понятия // Вестник науки Сибири. Серия 9. Филология. Педагогика. – Томск: Изд-во Том. политех. ун-та, 2012. – № 1(2). – С. 278–286.
3. Gumperz J. J. Discourse strategies. – Cambridge: Cambridge University Press, 1982. – 225 p.
4. Myers-Scotton C. Duelling languages: Grammatical structure in Code switching. – New York: Oxford University Press, 1993. – 300 p.
5. Бутакова (Самсонова) Е. С., Щитова О. Г. Полимотивация в эргонимии (на материале эргонимов иноязычного происхождения г. Томска) // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 371. С. 16–22.
6. Бутакова Е. С., Щитова О. Г. Эргонимы иноязычного происхождения: аспекты варьирования // Фундаментальные исследования, 2014. – № 12. – Ч. 2. С. 411–415.
7. Крысин Л. П. Иноязычные слова в современном русском языке. – М.: Наука, 1968. – 208 с.

Научный руководитель О. Г. Щитова, д-р филол. наук, профессор ТПУ

Денико Р. В., старший преподаватель, аспирант

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: deniko@tpu.ru

Deniko R. V.

LOANWORDS AND CODE SWITCHING IN ONLINE COMPUTER GAMES DISCOURSE

The following article considers such phenomena as loanwords and code switching in modern Russian language. The main aim of the article is the choice of a delimitation criterion for both phenomena. This problem has little consideration in Russian linguistics despite the intensification of contact between Russian and other languages. The main criteria for consideration in the work are morphological and syntactic integration and frequency criterion. Their validity was approved by means of analysis of foreign language use on online computer games forum. As a result both phenomena were delimited and the criteria validated.

Keywords: *loanwords, code switching, integration, online games, multilingual Internet.*

Deniko R. V., senior lecturer, graduate student

National Research Tomsk Polytechnic University

E-mail: deniko@tpu.ru

Блохина Е. А.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА АВИАЦИОННЫХ ТЕРМИНОВ

В настоящее время терминология является преобладающим слоем научной лексики, используемой в профессионально-трудовой деятельности людей. Актуальность данного исследования обусловлена тем, что термины, несмотря на их однозначность и независимость от контекста, испытывают влияние различных лингвистических процессов, и перед переводчиком стоит задача учесть эти особенности терминов. Целью данного исследования является комплексное сравнительно-сопоставительное исследование авиационных терминов и выявление особенностей и проблем перевода данной лексики. Для достижения поставленной цели были использованы общенаучные и лингвистические методы: 1) метод сплошной выборки; 2) компаративный анализ терминов и терминосочетаний узкоспециального лексикона; 3) метод научного описания.

Ключевые слова: *терминология, авиационные термины, типы терминов, перевод авиационных терминов, проблемы перевода, способы перевода.*