

Самойлова Елена Олеговна, Свионтковская Светлана Викторовна

**НЕКОТОРЫЕ СТРУКТУРНО-СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ
ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТА ГЕЙМ-ИНСТРУКЦИЙ С ПОЗИЦИИ ДИСКУРСИВНОГО АНАЛИЗА (НА
МАТЕРИАЛЕ ИСПАНСКОГО ЯЗЫКА)**

В статье раскрываются особенности текста испаноязычных гейм-инструкций, исследуются их основные параметры и характеристики с позиции дискурсивного анализа. Тексты гейм-инструкций являются малоизученным языковым феноменом, отличаются от большинства бытовых инструкций, так как содержат в себе компоненты научно-технического, директивного, рекламного и разговорно-обиходного дискурсов. В статье также рассматривается соотношение когнитивной и оперативной информации, исследуются особенности использования паралингвистических средств.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/12-2/45.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 12(66): в 4-х ч. Ч. 2. С. 165-170. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/12-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список литературы

1. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4-х т. М.: Рус. яз.; Медиа, 2007. Т. 4. Р-V. 683 с.
2. Ураксин З. Г. Башкирско-русский словарь: 32000 слов. М.: Дигора, Русский язык, 1996. 884 с.
3. Хайруллина Р. Х. Лингвистика межкультурных коммуникаций. Уфа: Издательство БГПУ, 2005. 138 с.
4. Хисамитдинова Ф. Г. Академический словарь башкирского языка: в 10-ти т. Уфа: Китап, 2012. Т. III. В-И. 864 с.
5. Ярцева В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. 685 с.

**LINGUISTIC AND CULTURAL INTERFERENCE IN THE RUSSIAN LANGUAGE
IN THE REPUBLIC OF BASHKORTOSTAN****Saitbattalov Iskander Rasulevich**, Ph. D. in Philology**Sayakhova Dinara Kamilevna***Bashkir State University**saitbattaloff@yahoo.com; dsayakhova@gmail.com*

The article is devoted to the analysis of linguistic and cultural interference – phenomenon, which is expressed in the Russian language of the Republic of Bashkortostan under the influence of the mass Russian-Turkish bilingualism. The authors examine the nature of language interference as the blending of linguistic and cultural codes in the speech of a bilingual person and socio-linguistic factors for its occurrence; analyze and classify borrowed vocabulary according to a thematic feature, which provides the process of interference. The paper also examines the occurrence and use of interlanguage phraseology and intertext. The authors analyze the peculiar phenomenon of “augment of meaning”, namely the integration of semantics (both at the denotative and connotative level) of lexical units of two languages.

Key words and phrases: Russian language; Bashkir language; linguistic interference; cultural interference; code-blending; lexical borrowing; Turkisms.

УДК 81'42

В статье раскрываются особенности текста испаноязычных гейм-инструкций, исследуются их основные параметры и характеристики с позиции дискурсивного анализа. Тексты гейм-инструкций являются малоизученным языковым феноменом, отличаются от большинства бытовых инструкций, так как содержат в себе компоненты научно-технического, директивного, рекламного и разговорно-обиходного дискурсов. В статье также рассматривается соотношение когнитивной и оперативной информации, исследуются особенности использования паралингвистических средств.

Ключевые слова и фразы: компьютерные игры; виртуальный мир; гейм-дискурс; инструкция; текст; полидискурсивность.

Самойлова Елена Олеговна**Свионтковская Светлана Викторовна**, к. филол. н., доцент*Пятигорский государственный лингвистический университет**blu_sky_angel@mail.ru; svio-svetlana@yandex.ru***НЕКОТОРЫЕ СТРУКТУРНО-СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ
ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТА ГЕЙМ-ИНСТРУКЦИЙ С ПОЗИЦИИ ДИСКУРСИВНОГО АНАЛИЗА
(НА МАТЕРИАЛЕ ИСПАНСКОГО ЯЗЫКА)**

Исследование выполнено в рамках гранта Президента РФ «Онтология виртуального пространства» МК-1139.2014.6, государственного задания «Исследование знака и смысла в структуре дискурса виртуального пространства» (Проект № 2695).

Тексты гейм-инструкций (инструкций к компьютерным и консольным играм) представляют собой актуальный объект исследования в силу ряда факторов. Являясь ключевой составляющей структурно-смысловой организации гейм-дискурса в целом, данные тексты остаются практически не изученными ни в отечественной, ни в зарубежной лингвистике. Следует также отметить возрастающую популярность данного типа инструкций (как и самого феномена), а также наличие ряда специфических – в том числе и контрастных с точки зрения дискурсивной принадлежности – лингвостилистических характеристик, представляющих бесспорный интерес как в рамках одного языка, так и в межъязыковом и межкультурном аспектах.

В данном исследовании авторы поставили перед собой следующие задачи: 1) определить соотношение оперативной и когнитивной информации в испаноязычных гейм-инструкциях; 2) исследовать паралингвистические средства и их функции в гейм-инструкциях; 3) исследовать контрастные лингвистические средства, которые репрезентируют полидискурсивность гейм-инструкций.

Несмотря на существующее разнообразие типов инструкций, представляется возможным выделить в качестве типологической характеристики высокую степень стандартизации, обеспечивающей экономичность в написании и восприятии данного типа текста. Так, Н. А. Карабань отмечает, что инструкция – это «официально-деловой текст технического содержания, имеющий стандартизованную форму» [2, с. 97]. Другой отечественный лингвист К. С. Кедрова определяет инструкцию как «прескриптивный директивный речевой акт, цель которого снабдить адресата указаниями о ходе выполнения действий, способных привести к желаемому для него результату» [4, с. 55].

Проецирование приведённых дефиниций на материал, полученный в ходе исследования гейм-инструкций на испанском языке, позволяет сделать вывод об относительной нерелевантности факторов стандартизации и прескрипции для изученного типа текста, с одной стороны, и об особенной значимости фактора адресата, с другой стороны.

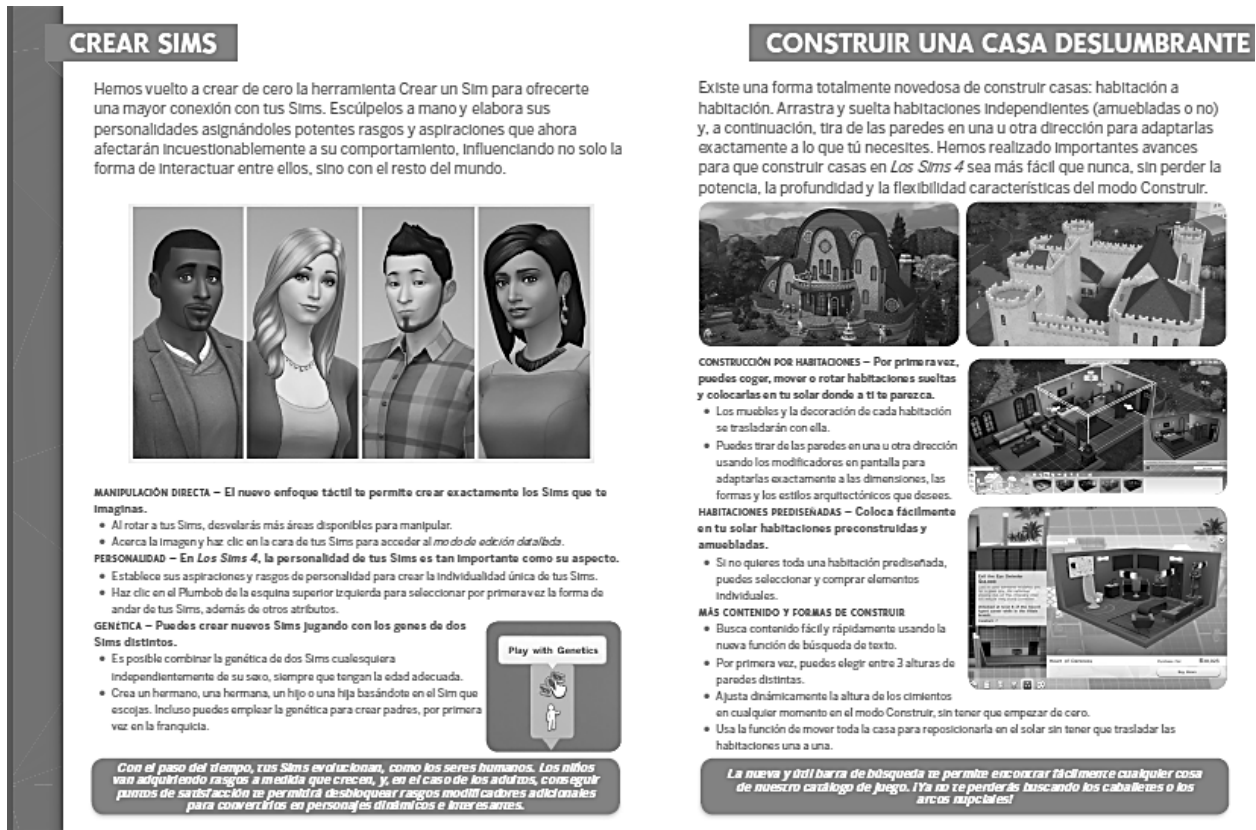
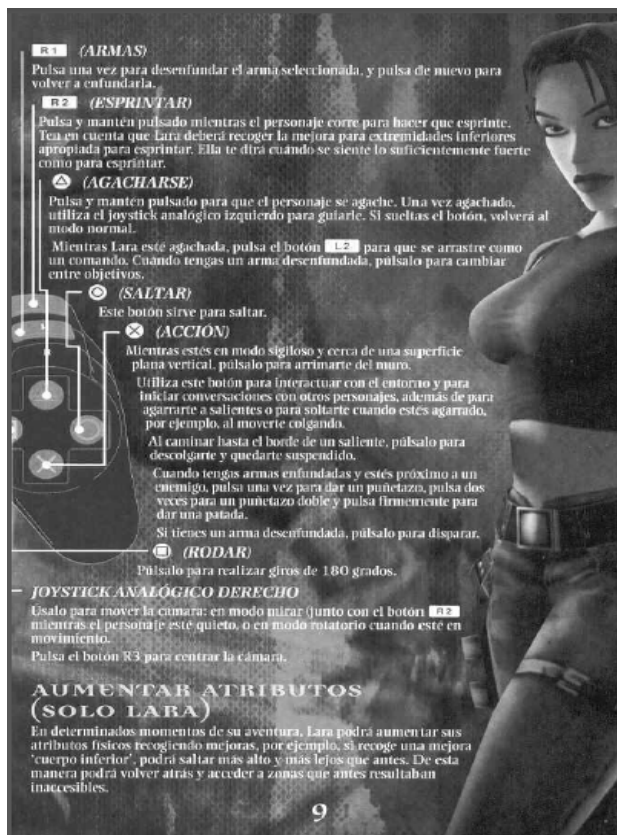
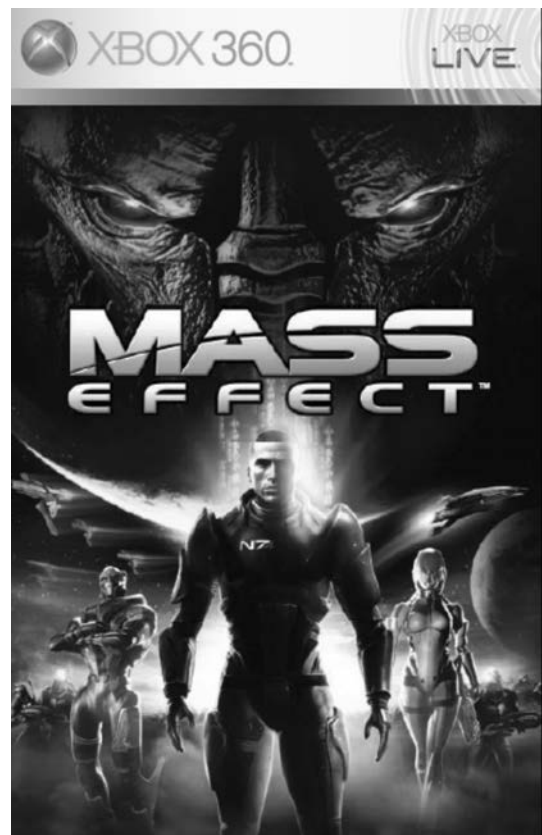
Уже при первом поверхностном ознакомлении с текстами гейм-инструкций и их сопоставлении с основными типами инструкций, например инструкциями по пользованию товарами промышленного производства, руководствами по эксплуатации технических средств, ведомственными инструкциями, должностными инструкциями, аннотациями к медикаментам, публичными инструктивными текстами, полезными советами, кулинарными рецептами, предписывающими фрагментами учебных текстов и т.д., становится очевидной специфичность анализируемого вида инструкций на структурно-формальном уровне. Прежде всего, обращает на себя внимание достаточно объёмная текстовая протяжённость гейм-инструкций, достигающая 30-50 и более листов формата А4, что позволяет включить в инструкцию как основную (технические характеристики игры, основные кнопки управления, информация об игровом мире), так и дополнительную информацию (коды для «читерства» (от англ. *to cheat* – жульничать), различные игровые подсказки) об игре. Тексты гейм-инструкций содержат точную информацию о технической стороне игры, о ключевых ее параметрах и кнопках управления. Зачастую в инструкции подробно описывается предыстория создания игры, виртуальный мир, основные персонажи, игровые уровни, ее законы и миссии. Таким образом, становится очевидной специфика текстов гейм-инструкций и на содержательно-прагматическом уровне – во многих случаях можно говорить о равноправном сочетании когнитивной и оперативной информации, а не о доминировании последней, как в большинстве типов примарно-директивных инструкций. Анализ 20 инструкций общим объёмом 180 листов показал, что в 12 из них преобладает оперативная информация, а в других 8 – когнитивная, что подтверждает наш вывод об их практически равноправном сочетании. В данном случае уместно заметить, что в отечественном языкознании примарность директивной функции текста инструкции не ставится под сомнение. Так, В. И. Карасик относит инструкции к категоричным речевым актам воздействия [3]. Согласно Л. В. Рехтину, базовой семантикой жанра инструкции является побуждение [6]. Отсутствие расхождений относительно первичности директивной функции в работах российских исследователей объясняется некоторыми исследователями (Е. Ю. Мощанская, А. С. Киндеркнехт) существующей социальной практикой инструктирования в потребительской сфере [5]. Как отмечает Л. В. Рехтин, русскоязычная инструкция обладает большей степенью императивности, чем инструкция на французском, английском и итальянском языках [6]. Выявленная особенность сближает в некоторой степени гейм-инструкцию с традиционной инструкцией по эксплуатации.

Ещё одной особенностью гейм-инструкций в структурно-содержательном аспекте является инвариантное участие визуальных средств в формировании плана содержания. Паралингвистические средства – фото, схемы, рисунки, графики, таблицы, символы, визуально-маркированная композиционная структура, встречающиеся во многих креолизованных текстах инструкций, подчинены одной тематике и единой коммуникативной задаче, однородны в плане графической и стилистической оформленности и, как правило, являются необходимым элементом для успешности восприятия оперативной информации адресатом, для быстрого понимания и выполнения адресатом (реципиентом-неспециалистом) действий, предписанных в тексте адресантом-специалистом. Приведём некоторые примеры использования визуальных средств в испаноязычном тексте гейм-инструкции.

На Рис. 1 представлен фрагмент инструкции, содержащий в себе информацию о мире игры «The Sims» [10], т.е. рассказывается о героях, о возможном выборе их социально-личностных качеств в соответствии с желанием игрока, постройки жилых помещений, выборе виртуальной работы и других аспектов их частной жизни. Поскольку в данной игре отсутствует точно заданный сюжет, персонажи представлены в произвольной форме, их изображение носит скорее доверительно-имиджевый характер.

Рис. 2 представляет собой пример традиционного использования визуальных средств в инструкциях потребительского характера, так как содержит схематичную визуальную информацию, действительно облегчающую восприятие особенностей игрового процесса. На анализируемом рисунке изображены необходимые для успешности игры элементы, в первую очередь структура игрового устройства и основные кнопки управления, без знания которых играть невозможно.

Следует отметить, что обложки инструкций значительно отличаются от традиционных типов потребительских инструкций и больше напоминают обложки журналов, на которых преобладают визуальные средства аттрактивного характера. Они всегда подчеркнута зрелищны и часто представляют собой яркое, стилизованное изображение главных героев или места действия. Более того, внутри самих инструкций целые развороты могут быть посвящены одному конкретному герою или ключевому моменту из игры. Подобные примеры не встречаются ни в одном из других типов инструкций потребительского характера и свидетельствуют о вышеупомянутой нерелевантности фактора стандартизации в гейм-инструкции.

Рис. 1. Guía de jugador (*Los Sims 4*) [10, p. 3]Рис. 2. Manual de juego (*Tomb Rider: el ángel de la oscuridad*) [13, p. 2]Рис. 3. Guía de jugador (*Mass Effect*) [12]

Приведённые примеры ясно свидетельствуют о том, что визуальные средства в тексте гейм-инструкции в подавляющем большинстве случаев не являются необходимыми элементами информационно-просветительского

характера, как происходит в вышеперечисленных потребительских инструкциях. Очевиден посыл создателей текстов гейм-инструкций, сопровождающихся преимущественно рисунками с изображением персонажей игр (стилизованных или точно скопированных, как на Рис. 1 и 3) либо тех или иных элементов игры (Рис. 1), художественно воспроизведённых фрагментов сюжета (Рис. 4), схемы и таблицы (Рис. 5).



Рис. 4. Manual de juego (Final Fantasy X-2) [10, p. 15]

CONTROLES GENERALES

Canostor	Esc
Abrir / Cerrar ventana de trucos	Ctrl + Mayús + C

CONTROLES DE TIEMPO

Pausar la partida	P / O / `
Velocidad normal / rápida / ultra	1 / 2 / 3

MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

Mover hacia la izquierda/derecha	Flecha izquierda / derecha o A / D
Mover hacia delante/atrás	Flecha arriba / abajo o W / S
Mover más deprisa	Mantener pulsada la tecla Mayús + movimiento de la cámara
Acercar / Alejar imagen	Z / X o + / -
Abrir / Cerrar modo de mapa	M

MODO VIVIR

CONTROLES DE SIMS/UNIDADES DOMÉSTICAS

Cambiar al siguiente Sim de la unidad doméstica:	Barra espaciadora / N
Cambiar a un Sim específico:	Clic en el retrato del Sim
Seguir con la cámara a un Sim:	Clic con el botón derecho en el retrato del Sim
Centrar cámara en el Sim activo	Intro

MODO CONSTRUIR

HERRAMIENTAS DE COLOCACIÓN DE OBJETOS

Destruir / Rehacer	Ctrl + Z / Ctrl + Y
Rotar objeto	, / . (una vez seleccionado el objeto)
Borrar objeto	Supr / Retroceso
Colocación sin cuadrícula	Alt (mientras sostienes el objeto)
Colocación fuera de ángulo	Alt (mientras rotas el objeto)
Mover a ranura	M

Рис. 5. Guía de jugador (Los Sims 4) [11, p. 28]

В соответствии с задачами производителя любого продукта – и тем более такого дорогого, как компьютерная игра, – авторы текстов стремятся, в первую очередь, разрекламировать продвигаемую на рынок продукцию. Поэтому практически все изученные паралингвистические элементы текстов гейм-инструкций, включая примеры изменения шрифта как приёма графической акцентуации и визуально-маркированной композиционной структуры различных смысловых блоков, подчинены выполнению базовой – аттрактивной – функции рекламного креолизованного текста. В качестве дополнительной функции – особенно в случае многократного изображения одних и тех же персонажей в различных (как правило, подчёркнуто позитивных) ситуациях – следует выделить доверительно-имиджевую функцию, характерную для современного рекламного дискурса в целом и направленную на вызов доверия, привыкания к объекту скрытой рекламы.

Анализ средств визуализации в тексте гейм-инструкции возвращает нас к вопросу об особенной роли фактора адресата. По мнению исследователей данного типа текста, текст инструкции предназначен для любого взрослого носителя языка. «Любой человек, – пишет И. С. Алексеева, – может стать потребителем товара, пациентом, клиентом какого-либо ведомства или работником в определенной области» [1, с. 105]. Согласно статистическим данным, большинство адресатов гейм-инструкций – молодые люди от 13 до 35 лет. Указанные возрастные рамки и сама тематическая направленность представленного в инструкциях продукта определяют специфику стилистической окрашенности визуальных средств. Рассмотренные средства носят ярко выраженный зрелищный, фантазийный, образный характер, способствующий эффективной реализации аттрактивной функции как одной из базовых функций текста гейм-инструкции. Следует отметить, что выполнению функции привлечения внимания, а иногда и откровенного «заигрывания» с потенциальными игроками способствуют и вышеупомянутые контрастные лингвистические средства, характерные для различных типов дискурса. Данный вопрос требует отдельного рассмотрения, поэтому приведем лишь некоторые примеры, иллюстрирующие полидискурсивный характер гейм-инструкции.

Так, наряду с клишированными прескриптивными формулами (*El juego no es compatible con otro tipo de dispositivos* [14, p. 3]. / *Juego no es compatible con otros tipos de dispositivos* (здесь и далее перевод авторов статьи – Е. С., С. С.); *Si la ventana de instalación no aparece abre el icono «Mi PC»* [Ibidem]... / *Если окно загрузки не появилось, щёлкните на значок «Мой компьютер»...*; *Si el niño presenta alguno de los síntomas mencionados arriba, detenga el juego y consulta al médico* [Ibidem]. / *Если у вашего ребенка возникли какие-либо из перечисленных выше симптомов, остановите игру и обратитесь к врачу; Si buscas consejos, aclaraciones o cualquier otra información adicional sobre World of Warcraft visita* [Ibidem, p. 5]... / *Если хотите найти подсказки, советы, разъяснения или любую дополнительную информацию о World of Warcraft, посетите...*)

и лексикой терминологического характера (*Con la nueva interfaz tira de las paredes en una u otra dirección para modificar y ajustar las viviendas justo al tamaño y al estilo arquitectónico que andas buscando* [11, p. 2]. / *С новым интерфейсом стало возможным строительство стен в том или ином направлении. Это поможет вам добиться желаемого размера и архитектурного стиля жилого помещения; La galería es incluso compatible con contenido modificado y generado por usuarios [Ibidem]. / *Галерея игры совместима с игровым материалом, разработанным и улучшенным самими пользователями игры; Los Sims 3 tenía una función llamada Intercambio, un sitio web externo con más de 500 millones de descargas* [Ibidem, p. 6]. / *У игры Sims 3 есть специальная функция, называемая «обменом» – это отдельный сайт, с более чем 500 миллионами загрузок различных материалов; Extras – desde aquí se puede ver los materiales extras* [13, p. 6]. / *Экстра – в этом разделе вы можете посмотреть дополнительные материалы; Icono de interacción – este icono aparece cuando el personaje pueda interactuar con algún objeto o el entorno* [Ibidem, p. 11]. / *Значок взаимодействия – этот знак появляется в тот момент, когда персонаж может взаимодействовать с каким-то объектом или с окружающей его средой), априори носящими безоценочный характер, в языке текстов рассматриваемых инструкций наблюдается несоответствие фактору стандартизации, широкое проникновение примеров разговорно-обиходного дискурса – эмоционально-окрашенных эпитетов, семантика которых включает в себе оценку проявления тех или иных параметров игры в наивысшей степени (*Por último, ahora puedes compartir tus alucinantes creaciones de Los Sims 4, desde Sims con personalidades increíbles a verdaderas proezas arquitectónicas, pasando por acogedores rincones para vivir. Tienes a tu disposición a solo un clic la nueva galería integrada en Los Sims 4, que añade incontables modos de insuflar vida al mundo que has creado para tus Sims* [11, p. 1]. / *Теперь вы можете поделиться своими удивительными творениями из игры The Sims 4, начиная от симов с невероятными личными характеристиками, заканчивая архитектурными произведениями, уютными для жизни ваших персонажей. В вашем распоряжении, на расстоянии одного клика мышкой, находится новая интегрированная галерея Sims 4. Она добавит множество способов, которые вдохнут жизнь в мир, который вы создали для вашего сима), просторечной и даже обценной лексики (*¿Cuántos amantes o enemigos eres capaz de acumular? ¿Puedes hacer ñiqui ñiqui con todos los Sims de la ciudad o conseguir que te odien* [Ibidem, p. 7]? / *Сколько врагов или возлюбленных вы можете иметь? Сможете ли вы переспать со всеми симсами в городе или добьетесь того, что вас возненавидят?*), лексических единиц из молодёжного жаргона (*Haz amigos y gorronea en sus hogares* [Ibidem]. / *Заведи друзей и нахлебничай в их доме; A nuestros jugadores les chifla compartir sus historias, y ahora es más fácil que nunca* [Ibidem, p. 6]. / *Наши игроки без ума от рассказывания своих историй, и сейчас это стало проще, чем когда либо).****

Очевидно, что употребление подобных языковых средств невозможно представить во всех вышеперечисленных типах инструкций. Приведенные лексические единицы являются ярким свидетельством полидискурсивного характера текста гейм-инструкций, сочетающего в себе в том числе и характеристики разговорно-обиходного дискурса.

Обобщая вышесказанное, можно отметить, что анализ текста гейм-инструкции с позиций дискурсивного подхода позволяет выявить его особенный статус, заключающийся в ярко выраженном полидискурсивном характере. Релевантным для данного типа текста является сочетание маркеров научно-технического, директивного, рекламного и разговорно-обиходного дискурсов. Гейм-инструкции, как и любой другой тип инструкций, оперируют оперативной и когнитивной информацией, которая представлена в текстах в практически равном соотношении. Особенностью гейм-инструкций являются паралингвистические средства, которые выполняют аттрактивные, рекламные и пояснительные функции. Реализации данной функции способствуют и лингвистические средства, которые аккумулированы из различных типов дискурса. В своем большинстве языковые единицы взяты из разговорно-обиходного дискурса, что позволяет авторам инструкций легко установить контакт с потенциальными потребителями – молодыми людьми.

Список литературы

1. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика: учеб. пособие. СПб.: Союз, 2005. 288 с.
2. Карабань Н. А. Речевой жанр инструкции // Известия Волгоградского государственного технического университета, 2008. Т. 7. № 5. С. 96-98.
3. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 477 с.
4. Кедрова К. С. Коммуникативно-прагматические особенности инструкции // Коммуникативный аспект языка: процессы и единицы. Л.: РГПУ, 1991. С. 54-62.
5. Мощанская Е. Ю., Киндеркнехт А. С. Инструкция по эксплуатации как жанр директивного дискурса: предпереводческий анализ // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 7 (25): в 2-х частях. Ч. 1. С. 134-137.
6. Рехтин Л. В. Речевой жанр инструкции: полевая организация: дисс. ... к. филол. н. Горно-Алтайск, 2005. 192 с.
7. Самойлова Е. О., Свионтковская С. В. Виртуальный дискурс: история и современность // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2014. № 3. С. 91-93.
8. Семенцова Н. В. Особенности употребления пословиц и поговорок в интернет-дискурсе (на материале испанского языка) // Современные тенденции в образовании и науке: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции (31 октября 2013 г.): в 26-ти частях. Тамбов, 2013. Ч. 2. С. 121-122.
9. Шаев Ю. М. Феномен интерсубъективности как измерение виртуального пространства // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2013. № 4. С. 298-300.
10. Final Fantasy X. Manual de juego. Square Enix cor. LTD, 2001. 47 p.
11. Los Sims 4. Guía de jugador. Electronic arts Inc, 2014. 12 p.

12. **Mass Effect.** Manual de juego. BioWare corp., 2007. 33 p.
 13. **Tomb rider: el ángel de la oscuridad.** Manual de juego. Eidos Intertainnet limited, 2003. 24 p.
 14. **World of Warcraft.** Manual de juego. Blizzard Intertainment Inc, 2010. 25 p.

**SOME STRUCTURAL-MEANINGFUL AND LINGUOSTYLISTIC PECULIARITIES
 OF GAME-INSTRUCTIONS TEXTS FROM THE POSITION OF DISCURSIVE ANALYSIS
 (BY THE MATERIAL OF THE SPANISH LANGUAGE)**

Samoilova Elena Olegovna

Sviontkovskaya Svetlana Viktorovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor

Pyatigorsk State Linguistic University

blu_sky_angel@mail.ru; svio-svetlana@yandex.ru

The article describes the text features of the Spanish game-instructions, explores their basic parameters and characteristics from the position of discursive analysis. Game-instructions texts are little-studied linguistic phenomenon; they differ from most domestic instructions, since they contain components of scientific-technical, directory, advertising and everyday conversational discourse. The article also examines the relation of cognitive and operational information, studies the peculiarities of using paralinguistic means.

Key words and phrases: computer games; virtual world; game discourse; instruction; text; polydiscursivity.

УДК 81'23

Данная статья раскрывает содержание понятия «категория количества» и предлагает способ классификации языковых единиц актуализации данной категории в тексте на русском и английском языках. Языковая категория количества является репрезентацией мыслительной категории количества, которая представляет собой оценивание окружающего мира с позиции «точности и неточности». Этот принцип и лег в основу данной классификации, которая делит все средства выражения категории количества на точное оценивание с помощью средств выражения определенного и приблизительного количества и неточное оценивание с помощью средств выражения неопределенного количества.

Ключевые слова и фразы: языковая категория количества; классификация; количественное оценивание действительности.

Самофалова Марина Владимировна, к. филол. н.

Южный федеральный университет

ignatova.marina@inbox.ru

**СРЕДСТВА ВЫРАЖЕНИЯ КАТЕГОРИИ КОЛИЧЕСТВА
 С ПОЗИЦИИ ТОЧНОГО/НЕТОЧНОГО ОЦЕНИВАНИЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ
 (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ)**

Языковая категория количества выступает средством выражения универсально-мыслительной категории количества, которая отражает субъективное оценивание всего разнообразия окружающего мира с позиции «точности-неточности». Все многообразие характеристик реальности с позиции количества обуславливает широкую репрезентацию количества в различных языках. Поэтому средства выражения категории количества очень разнообразны, и их систематизация довольно затруднительна.

Чтобы решить данную задачу, мы проанализируем категорию количества в двух планах: с позиции точного оценивания действительности и с позиции неточного оценивания действительности. Точное оценивание актуализируется с помощью единиц категории определенного и приблизительного количества, которые, с одной стороны, выражают количество точно, а с другой, – передают субъективное видение этих категорий индивидуумом. Неточное оценивание актуализируется неопределенным количеством. Эта категория выражает количество, опираясь не на определенную действительность, а на образное и субъективное восприятие мира.

Категория количества может быть выражена на морфологическом, словообразовательном, лексическом и синтаксическом уровнях [8, с. 78]. Категория количества не равна грамматической категории числа, т.к. единственное и множественное число существительных, местоимений и глаголов, например, выражает только чистую идею количества и не несет в себе количественного оценивания действительности [7, с. 136].

Есть также группа так называемых неизменяемых существительных, которая представляет собой определенную трудность в определении числа. Эти существительные не в состоянии дать характеристику предметов с позиции количества самостоятельно [3, с. 70]. Так, например, в русском языке количественную информацию о предмете можно получить с помощью числовых форм согласуемых или связанных с этим существительным слов. К этой группе также относятся существительные, которые употребляются только во множественном числе и не могут дать точную количественную характеристику окружающей действительности. Сюда относятся такие слова как очки, часы, шорты, штаны и т.д., только в сочетании с уточняющими словами они могут дать представление о количестве данных предметов [5].