

назначил новых судей в нескольких судах Татарстана. Указ опубликован на официальном интернет-портале правовой информации (Вечерняя Казань; 21.11.2020).

Сочетание перечисленных практик, подчеркивающих уникальность и разнообразие региональных идентификаций и при этом единство национально-гражданской идентичности россиян, создает весьма гармоничную систему ценностей, что свидетельствует об отсутствии рисков, связанных с сепаратизмом или, напротив, нивелированием различий между жителями разных регионов страны.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Брубейкер Р. Этничность без групп. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2012.
2. Ильина О. В., Каблуков Е. В. Практики конструирования региональной идентичности в медиадискурсе Татарстана // Научный диалог. 2020. № 3. С. 52–66.
3. Рикер П. Я-сам как другой. Москва: Изд-во гуманитарной литературы, 2008.

**Ильиных А. В.**  
магистрант  
Россия

#### **ОПЫТ КЛАССИФИКАЦИИ АКЦИОЛОГЕМ И ПРОБЛЕМА ИХ ПЕРЕВОДА В ПОСОБИИ «RESPAWN»**

С появлением в жизни людей высокоскоростного интернета компьютерные игры стали источником новых трудностей, а для некоторых – причиной зависимости. Несколько лет назад в сети начали появляться интернет-сообщества, освещающие данный феномен и помогающие их членам возвращать контроль над жизнью. Далеко не последнюю роль в этом процессе играет смена ценностей индивида [Ермаков, Бортников 2019].

Данная особенность хорошо представлена в пособии по избавлению от игровой зависимости “*Respawn*” под авторством Кэмерона Адэйра [How to Quit Playing Video Games]. Он основал крупнейшее на данный момент интернет-сообщество по освобождению от игр “*Stop Gaming*”. В его пособии присутствует яркий контраст двух наборов ценностей: отстранённого игрового и личностного, нацеленного на счастливую реальную жизнь.

В данном докладе планируется осуществить выборку аксиологем, представляющих данные группы ценностей на английском языке, а также проде-

монстрировать трудности, возникшие при переводе этих аксиологем на русский язык. Аксиологема понимается нами наиболее широко – как «концепт, который воспринимается носителями языка (точнее лингвокультуры) как абсолютная ценность» [Купина, Пикулева 2020: 87].

Так как цель вышеупомянутого пособия – дать базовые знания об игровой зависимости, показать процесс и ценность выхода из неё, а также поддержать читателя, в нём можно выделить три группы аксиологем:

Позитивные идеи (всего – 7): *Quit gaming, set yourself up for success, take action, more aware of the time, proactive, reconnect with yourself, mindset.*

Негативные идеи (всего – 8): *checked out, gaming, mindless browsing, urges and cravings, relapse, time to kill, triggers.*

Обращения, поддерживающие читателя (всего – 5): *that's OK; Don't get too caught up; Keep going; Keep moving forward; Don't give up.*

Главные трудности при переводе аксиологем заключались в наделении некоторых из них эмоциональной окраской и разнообразием синонимов, присущих русскому языку (*gaming, urges and cravings, time to kill*), в перефразировании психологической терминологии, присутствующей в русском варианте в виде кальки (*proactive, relapse, triggers*), а также в подборе адекватного перевода для встреченных фраз поддержки.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ермаков Д. Р., Бортников В. И. Принципы автономии в компьютерных играх // Многомерность общества: цифровой поворот в гуманитарном знании. 3-й молодежный конвент: материалы международной студенческой конференции. Екатеринбург: УрФУ, 2019. С. 790–792.

2. Купина Н. А., Пикулева Ю. Б. Аксиологическое содержание внутрисемейных разговоров о политике // Политическая лингвистика. 2020. № 3 (81). С. 84–93.

3. How to Quit Playing Video Games. A proven step-by-step guide to quit gaming and get your life back on track [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gamequitters.com/respawn>

Ильницкий Г. И.

магистрант

Россия

## «ФИКУС РЕЛИГИОЗНЫЙ»:

## О ЗАГЛАВИИ ТЕКСТА ПЕСНИ БОРИСА ГРЕБЕНЩИКОВА

Группа «Аквариум» была основана Борисом Гребенщиковым и Анатолием Гуницким в 1972 г. и существовала до 1991 г., но в 1992 г. группа была