

Е. Г. Малышева, И. А. Крамарь  
Омск, Россия

### ИНТЕРДИСКУРСИВНАЯ ПРИРОДА КОНЦЕПТА 'ТОЛЕРАНТНОСТЬ', ОБЪЕКТИВИРОВАННОГО В ЖУРНАЛИСТСКОМ ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСЕ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

**АННОТАЦИЯ.** В статье рассматривается феномен интердискурсивности, типы интердискурсивности и способы их реализации в специальных дискурсах. На примере концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, выявлено, как в разных случаях интердискурсивная природа концепта может служить не только цели дополнения одного дискурса ресурсами другого, но и цели воздействия на адресата. Важным для понимания интердискурсивной природы концепта является анализ использованных при его вербализации прецедентных текстов. Прецедентные тексты, несущие имплицитную информацию, оказывают сильное персуазивное воздействие на адресата, что является важным для авторов политематических воздействующих текстов, которые они адаптируют под конкретно взятый дискурс. Проведенное исследование позволило установить, что обусловленная социально-политическими изменениями в мире интердискурсивная природа концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, характеризуется наличием как естественной, спонтанной интердискурсивности, привносящей в изучаемый дискурс новые когнитивные структуры и лексический арсенал, необходимый для их номинации, так и инсценируемой интердискурсивности, служащей целям персуазивного имплицитного воздействия на адресата, не ожидающего подобных приемов в нехарактерном для этого типа дискурса. Данный воздействующий потенциал концепта, который сравнительно недавно вошел в прядерную зону журналистского интернет-дискурса о компьютерных играх, сигнализирует о возрастающей диффузности специальных дискурсов, о получении ими роли вспомогательного инструмента политического и социального дискурсов.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** концепты; интернет-дискурс; интердискурсивность; информационные технологии; СМИ; средства массовой информации; медиадискурс; медиатексты; толерантность; компьютерные игры; прецедентные тексты.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:** Малышева Елена Григорьевна, доктор филологических наук, доцент; заведующий кафедрой журналистики и медиалингвистики, факультет филологии и медиакоммуникаций, Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского; 644077, Россия, г. Омск, пр-т Мира, д. 55-а; e-mail: malysheva\_eg@mail.ru.

Крамарь Игорь Александрович, магистрант, инженер-лаборант, кафедра журналистики и медиалингвистики, Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского; 644077, Россия, г. Омск, пр-т Мира, д. 55-а; e-mail: hombrahumor@gmail.com.

#### Вводные замечания

Отношения массмедиа и политики — один из интереснейших процессов, который можно наблюдать в поле развития информационно-коммуникационных технологий. Взаимовлияние медиа и политики становится все более многогранным и приобретает новые формы. С точки зрения когнитивной лингвистики одним из главных показателей проникновения политического дискурса в медиадискурс является феномен интердискурсивности, посредством которого возможно определить отношения дискурса к дискурсу.

Важность рассмотрения интердискурсивной природы когнитивных структур, объективированных, казалось бы, в далеких от политики дискурсах, обусловлена высоким персуазивным воздействием на адресата, к когнитивным процессам мышления которого апеллируют при создании подобного гетерогенного текста.

В. Е. Чернявская утверждает, что «интердискурсивность как смена дискурса, как игра с дискурсами становится видимой только в текстовой ткани, т. е. через разного рода интертекстуальные сигналы» [Чернявская 2009: 221]. Исследователь выделяет маркеры интердискурсивности как на уровне игры с текстообразовательной моделью (монтаж и смешение текстовых типов), так и на графическом (тип, форма шрифта) и паралингвистическом (просодия, акцент, тембр голоса) уровнях [Чернявская 2009: 222—226].

Согласно теории Т. ван Дейка, структура дискурса предстает как поделенная на уровни макроструктуры и суперструктуры. Уровень макроструктуры конституируется концептами и сценариями («фреймами», как их называет М. Минский [Минский 1979: 7]), которые манифестируются в языке при помощи лексических средств. Уровень же суперструктуры выражается через слова (морфология), предложения (синтаксис) и текст (грамматика текста), и все эти явления в совокупности выступают как маркеры своего дискурса [ван Дейк 1989: 129—132].

Следует также заметить, что границы дискурсов подвижны, и одна сфера деятельности может обслуживаться рядом дискурсов. Сам же дискурс имеет полевою структуру (об этом говорит, например, Е. Г. Малышева, выделяя на примере спортивного дискурса ядерную и периферийную дискурсивные зоны [Малышева 2011: 21—23]), причем периферийные области могут являться местами контакта между дискурсами, порождая интердискурсивность. Выявить эту интердискурсивную природу на примере одного концепта можно при помощи методики фреймово-полевого моделирования концепта, т. е. при комплексном исследовании, сочетающем в себе принципы теории фреймового анализа и теории полевого организации элементов концепта в виде ядерных и периферийных зон (см. подробнее о полевого организации структуры концепта, например: [Попова, Стернин 2003: 60—64]).

Подобная модель была ранее предложена при анализе концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх. Исследование [Крамарь 2016] показало, что ядерные слоты концепта 'Толерантность' находятся в оппозитивных отношениях двух основных фреймов — общественно-политического и личностно ориентированного. Была выдвинута гипотеза, что концепт 'Толерантность' выступает как многокомпонентная когнитивная структура, являющаяся как этической доминантой изучаемого дискурса, так и когнитивным феноменом, содержащим универсальные структурные элементы, получающие объективацию в основном в социально и политически направленных текстах.

В фреймово-полевой модели было обнаружено, что процентное отношение общественно-политического фрейма к другим фреймам, объективированным в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, составляет 33,44 %, что характеризует диффузность двух дискурсов, которые ещё несколько лет назад никак не пересекались друг с другом.

Важным аспектом понимания интердискурсивной природы концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, является анализ использованных при его вербализации прецедентных текстов. Прецедентность, по мнению Ю. Н. Караулова, это известность, хрестоматийность, востребованность текста как отдельной языковой личностью, так и языковыми группами [Караулов 1987: 216].

В процессе взаимодействия дискурсов прецедентные тексты, несущие имплицитную информацию, оказывают сильное персуазивное воздействие на адресата, что является важным для авторов поликодовых воздействующих текстов, которые они адаптируют под конкретно взятый дискурс. Н. А. Кузьмина, говоря о специфике медиадискурса, характеризует прецедентные тексты как «тексты влияния» в современном социуме [Кузьмина 2011: 1].

#### **Использование маркеров политического дискурса при вербализации концепта 'Толерантность' в поликодовых текстах о компьютерных играх**

В качестве иллюстрации обсуждаемых вопросов рассмотрим следующий фрагмент, взятый из материала «Не грози „Ведьмаку“, попивая сок у себя в квартале», размещенного на портале «Канобу» 17 мая 2015 г.:

*Я ничего не имею против чернокожих или геев. Но если героев в игру вставляют не ради сюжета, а для выполнения квоты,*

*какой в этом толк? Зачем намеренно загонять себя в рамки, пытаюсь ублажить условного ЛГБТ-Будду? В чем культурная ценность персонажей, созданных по принципу „потому что надо“? Чтобы было как в джексоновском „Хоббите“, где в Озерном Городе каким-то чудом оказалась негритянка?*

*<...>*

*Пишите уж сразу на обложке — „игра от польско-арийского ордена, собравшая 1488 наград на выставке Рейх 3“. А в коллекционное издание положите нашивки и особый ведьмачий „Шмайсер“. Полная ведь чушь. Особенно в контексте того, что поляки уже красочно раскрыли тему расовых притеснений — вспомните, как в книгах и играх изображены краснолюды и эльфы. И необязательно углубляться в пигментную палитру, чтобы рассуждать на серьезные темы. Все и так сказано [Иванов 2015].*

Речь в материале идет о том, что автор статьи возмущен нападками западного портала «Polygon» на студию, выпустившую игру «Ведьмак-3», из-за того, что в их игре практически нет представителей расовых и сексуальных меньшинств. При помощи прецедентных текстов, некоторые из которых маркированы кавычками («ублажить условного ЛГБТ-Будду», «игра от польско-арийского ордена, собравшая 1488 наград на выставке Рейх 3», «в коллекционное издание положите нашивки и особый ведьмачий „Шмайсер“»), автор оказывает персуазивное воздействие на адресата, создавая параллель между семантическими оппозициями «свой — чужие» и «разумность — толерантность», а также иронизируя над мнением иностранного журналиста, который видит «нацистов» в тех, кто исключает из своих произведений тему меньшинств.

Очевиден скрытый прагматический аспект, которым могут пользоваться журналисты, чьей целью является создание отношения адресата к определенной политически направленной теме. Этот аспект непосредственно влияет на поведение адресата. Эффективная информация приведет к изменению поведения адресата в желаемом для автора текста направлении, что означает наличие прагматического содержания у информации.

Выраженное через язык визуальной, аудиальной или иной семиотической природы сообщение, заложенное в тексте, обладает высоким уровнем прецедентности. Например, материал «Как расовая сегрегация повлияла на кино и при чем тут видеоигры», опубликованный на портале «Канобу» 18 мая 2015 года, изображением, приведенным на рис. 1.



Рис. 1

В самом материале шла речь о расовой сегрегации в американском кино и о видеоиграх, но номинация «Ку-клукс-клан» не фигурировала в тексте статьи. Тем не менее достаточно одного взгляда, чтобы данное изображение (рис. 1) произвело на адресата определенное воздействие и сформировало у него понимание того, что в данном материале пойдет речь о социальных и политических проблемах, а компьютерные игры (кои посвящен портал «Канобу») будут восприниматься через призму политического дискурса.

Интердискурсивность выступает в виде связующего звена между основным сообщением и выраженным имплицитно. По мнению В. Е. Чернявской, интердискурсивность можно поделить на естественную (т. е. спонтанную, коммуникативно обусловленную) и инсценируемую. Первая возникает, когда один специальный дискурс обнаруживает в себе языковые элементы других специальных дискурсов. «Такая спонтанная интердискурсивность демонстрирует естественный процесс реинтеграции человеческих знаний, рассредоточенных в разных дискурсивных формациях» [Чернявская 2009: 229]. Большая часть лексических объективаций общественно-политического фрейма, принадлежащего концепту 'Толерантность', относится именно к сфере естественной интердискурсивности. В связи с активным вовлечением социума в политическую жизнь мира многим медиа приходится перестраивать свою модель поведения на рынке специализированных СМИ. И если в «нулевых» годах в игровой журналистике и речи не было о политике, то теперь журналистский дискурс о компьютерных играх обнаруживает в себе перемещение политически окрашенных концептов из дальней периферии в ближнюю или даже в приядерную зону. В связи с этим возникает и потребность в лексическом аппарате политического медиадискурса, который привносится в журналистский интернет-дискурс о компьютерных играх.

Например, когда «игровые» журналисты начинают использовать лексемы «ЛГБТ»,

«меньшинства», «политкорректность», «ксенофобия» и «феминизм», то они делают это не с целью персуазивного воздействия, а лишь из-за необходимости номинации новых для этого дискурса явлений.

*Классы привязаны к расе и полу персонажа: первые четыре класса — женские, на долю джентльменов остаются только „оружейные“ титаны и рыцари. Разработчики объясняют подобный феминизм тем, что в MMORPG слишком мало девушек, а им не хотелось превращать Last Chaos в поместь мужского монастыря и казармы. Три расы — люди, эльфы и титаны — также жестко привязаны к классу* [Исаев 2008].

Такой тип интердискурсивности не несет в себе прагматической составляющей и является естественной частичной или полной транспозицией концептов одного дискурса в другой. Социальные и политические изменения в мире заставляют изменяться языковую картину мира, и специальные дискурсы испытывают необходимость в «приобретении» когнитивных структур, знаний и сценариев других дискурсов и, как следствие, в необходимости номинации новых знаний.

Совершенно иначе предстает инсценируемая интердискурсивность, которая «проявляет себя как особая стратегия автора, осознанно и целенаправленно решающего задачу формулирования своего текста» [Чернявская 2009: 229]. Прототипические элементы, прецедентные тексты, органично присущие одному типу дискурса, включаются в другой дискурс. Такой тип интердискурсивности является особой формой поликодовости текста, выраженной через взаимодействие «различных дискурсов как системы когнитивных стратегий, операциональных шагов, языковых единиц и структур» [Чернявская 2009: 230]. Инсценируемая интердискурсивность обладает прагматической ценностью и несет в себе высокий персуазивный воздействующий потенциал.

Пример инсценируемой интердискурсивности был обозначен выше, когда автор материала намеренно использовал прецедентные тексты, нехарактерные для журналистского интернет-дискурса о компьютерных играх, с целью воздействия на адресата и убеждения его в своей точке зрения. Данный тип интердискурсивности помогает обнаружить нехарактерный идеолого-манипулятивный потенциал, транспозиционированный в журналистский интернет-дискурс о компьютерных играх из политического медиадискурса. Поликодовость текстов позволяет авторам имплицитно доносить свой посыл до адресата, кодировать его, например, в изображениях, которые, по словам социо-

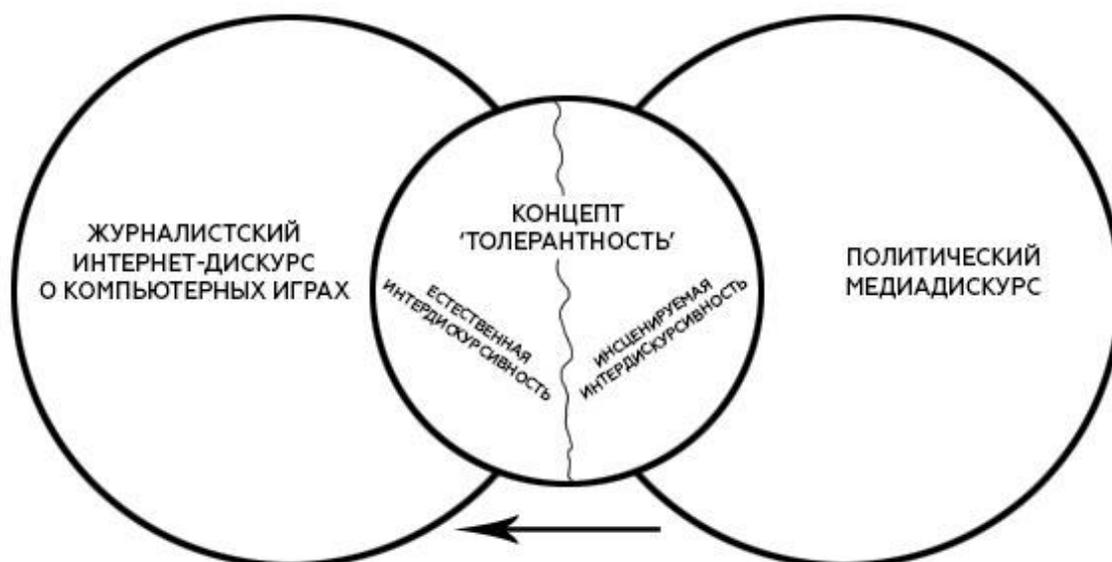


Рис. 2

лога Элизабет Чаплин, не только отображают содержание письменного текста, но и могут корректировать его [Chaplin 1994: 3].

#### Выводы

Таким образом, можно представить интердискурсивную природу концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, в виде схемы, приведенной на рис. 2.

Можно сделать вывод, что феномен интердискурсивности обнаруживает диффузность современных специальных дискурсов. Обусловленная социально-политическими изменениями в мире, интердискурсивная природа концепта 'Толерантность', объективированного в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх, характеризуется наличием как естественной, спонтанной интердискурсивности, привносящей в изучаемый дискурс новые когнитивные структуры и лексический арсенал, необходимый для их номинации, так и инсценируемой интердискурсивности, служащей целям персуазивного имплицитного воздействия на адресата, не ожидающего подобных приемов в нехарактерном для этого типе дискурса. Данный воздействующий потенциал концепта, который сравнительно недавно вошел в приядерную зону журналистского интернет-дискурса о компьютерных играх, сигнализирует о возрастающей диффузности специальных дискурсов, о получении ими роли вспомогательного инструмента политического и социального дискурсов. Перспективным же направлением дальнейшего изучения интердискурсивности концептов, объективированных в специальных дискурсах, можно назвать изучение метафорических и метонимических моделей, ведь метафоричность человеческого мышления обуслови-

вает самые неожиданные параллели, приводящие к установлению субъективных междискурсивных отношений.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Горина Е. В. Тематическое преобразование — структурная особенность Интернета // Политическая лингвистика. 2014. № 3. С. 173—179.
2. Дейк Т. А. ван. Анализ новостей как дискурса // Язык. Познание. Коммуникация / Т. А. ван Дейк. — М.: Прогресс, 1989. С. 111—160.
3. Доценко Е. Л. Психология манипуляции: феномены, механизмы и защита. — М.: Изд-во МГУ, 1997.
4. Желтухина М. Р., Павлов П. В. Социальная сеть «Facebook» как социальная структура и инструмент организации современных коммуникаций и политических конфликтов // Политическая лингвистика. 2016. № 5. С. 117—123.
5. Зелянская Н. Л. Медиаобраз политика: интернет-сообщество как агент политической реальности // Политическая лингвистика. 2014. № 4. С. 120—126.
6. Иванов М. Не грозь «Ведьмаку», попивая сок у себя в квартале // Канобу. 2015. 17 мая. URL: <http://kanobu.ru/articles/ne-grozj-vedmaku-popivaya-sok-u-sebja-v-kvartale-369019/>.
7. Исаев А. Играем. Last Chaos // Игромания. 2008. 8 марта. URL: [http://www.igromania.ru/article/12882/Igraem\\_Last\\_Chaos.html](http://www.igromania.ru/article/12882/Igraem_Last_Chaos.html).
8. Караулов Ю. Н. Роль прецедентных текстов в структуре и функционировании языковой личности // Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. — М., 1987. С. 105—126.
9. Крамарь И. А. Лингвокогнитивная специфика концепта 'Толерантность' в журналистском интернет-дискурсе о компьютерных играх // Коммуникативные исследования. 2016. № 2 (8). С. 71—78.
10. Кузьмина Н. А. Интертекстуальность и прецедентность как базовые когнитивные категории медиадискурса. — Омск, 2011. 262 с.
11. Мальшева Е. Г. Русский спортивный дискурс: лингвокогнитивное исследование: моногр. — Омск: Изд-во Ом. гос. ун-та, 2011. 324 с.
12. Минский М. Фреймы для представления знаний. — М.: Энергия, 1979. 154 с.
13. Попова З. Д., Стернин И. А. Очерки по когнитивной лингвистике. — Воронеж: Истоки, 2003. 192 с.
14. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность: учеб. пособие. — М.: ЛИБРОКОМ, 2009. 248 с.
15. Chaplin E. Sociology and Visual Representation. — London: Routledge, 1994. 304 p.

E. G. Malysheva, I. A. Kramar  
Omsk, Russia

**INTERDISCURSIVE NATURE OF THE CONCEPT 'TOLERANCE',  
OBJECTIFIED IN THE JOURNALISTIC INTERNET DISCOURSE ON COMPUTER GAMES**

**ABSTRACT.** *The paper discusses the phenomenon of interdiscursivity, its types and usage in special discourses. Based on the concept "tolerance", it is shown how interdiscursive nature of the concept can not only supply one discourse with the resources of the other, but also manipulate the addressee. To understand interdiscursive nature of the concept it is important to analyze precedent texts used to verbalize the concept. Precedent texts express the information implicitly and have a strong persuasive influence on the addressee, which is important for polycode text authors when they adapt their text to some particular discourse. The research revealed that interdiscursive nature of the concept "tolerance", found in journalistic internet discourse on computer games, is dictated by socio-political changes in the world. It is characterized by both natural spontaneous interdiscursivity, which enriches the discourse with the new cognitive structures and lexical units, and artificial interdiscursivity used to persuade and manipulate an addressee who doesn't expect such techniques to be present in this type of discourse. This manipulative potential of the concept, which was recently included in the pre-nuclear area of journalist internet discourse on computer games, manifests the growing diffuseness of special discourses and acquisition of the role of additional tool of political and social discourses.*

**KEYWORDS:** *concepts; Internet-discourse; interdiscursivity; information technologies; mass media; media; media discourse; media texts; tolerance; computer games; precedent text.*

**ABOUT THE AUTHORS:** *Malysheva Elena Grigorievna, Doctor of Philology, Associate Professor; Head of Department of Journalism and Medialinguistics, Faculty of Philology and Mass Communications, Omsk State University, Omsk, Russia.*

*Kramar Igor Alexandrovich, Master's Degree Student, Engineer-Laboratory Technician, Department of Journalism and Medialinguistics, Omsk State University, Omsk, Russia.*

**REFERENCES**

1. Gorina E. V. Tematicheskoe preobrazovanie — strukturnaya osobennost' Interneta // Politicheskaya lingvistika. 2014. № 3. S. 173—179.
2. Deyk T. A. van. Analiz novostey kak diskursa // Yazyk. Poznanie. Kommunikatsiya / T. A. van Deyk. — M. : Progress, 1989. S. 111—160.
3. Dotsenko E. L. Psikhologiya manipulyatsii: fenomeny, mekhanizmy i zashchita. — M. : Izd-vo MGU, 1997.
4. Zheltukhina M. R., Pavlov P. V. Sotsial'naya set' «Facebook» kak sotsial'naya struktura i instrument organizatsii sovremennykh kommunikatsiy i politicheskikh konfliktov // Politicheskaya lingvistika. 2016. № 5. S. 117—123.
5. Zelyanskaya N. L. Mediaobraz politika: internet-soobshchestvo kak agens politicheskoy real'nosti // Politicheskaya lingvistika. 2014. № 4. S. 120—126.
6. Ivanov M. Ne grozi «Ved'maku», popivaya sok u sebya v kvartale // Kanobu. 2015. 17 maya. URL: <http://kanobu.ru/articles/ne-grozi-vedmaku-popivaya-sok-u-sebya-v-kvartale-369-019/>.
7. Isaev A. Igraem. Last Chaos // Igromaniya. 2008. 8 marta. URL: [http://www.igromania.ru/article/12882/Igraem\\_Last\\_Chaos.html](http://www.igromania.ru/article/12882/Igraem_Last_Chaos.html).
8. Karaulov Yu. N. Rol' pretsedentnykh tekstov v strukture i funktsionirovaniy yazykovoy lichnosti // Russkiy yazyk i yazykovaya lichnost' / Yu. N. Karaulov. — M., 1987. S. 105—126.
9. Kramar' I. A. Lingvokognitivnaya spetsifika kontsepta "Tolerantnost'" v zhurnalistskom internet-diskurse o komp'yuternykh igrakh // Kommunikativnye issledovaniya. 2016. № 2 (8). S. 71—78.
10. Kuz'mina N. A. Intertekstual'nost' i pretsedentnost' kak bazovye kognitivnye kategorii mediadiskursa. — Omsk, 2011. 262 s.
11. Malysheva E. G. Russkiy sportivnyy diskurs: lingvokognitivnoe issledovanie : monogr. — Omsk : Izd-vo Om. gos. un-ta, 2011. 324 s.
12. Minskiy M. Freymy dlya predstavleniya znaniy. — M. : Energiya, 1979. 154 s.
13. Popova Z. D., Sternin I. A. Ocherki po kognitivnoy lingvistike. — Voronezh : Istoki, 2003. 192 s.
14. Chernyavskaya V. E. Lingvistika teksta: polikodovost', intertekstual'nost', interdiskursivnost' : ucheb. posobie. — M. : LIBROKOM, 2009. 248 s.
15. Chaplin E. Sociology and Visual Representation. — London : Routledge, 1994. 304 p.

**Статью рекомендует к публикации канд. филол. наук, доц. М. Б. Ворошилова.**