

В нашем исследовании мы проанализировали российские периодические газеты за период с 2016 по 2019 г., а также литературное произведение исторического жанра Г. М. Литвинцева «Молодым не ходи в Гуандун. Записки о бедствиях Опиумной войны, составленные Ли Вэньхуа, конфуцианцем».

«Опиумные» войны – ряд конфликтов, происходивших на территории цинского Китая при участии европейских стран, прежде всего Англии, в XIX веке. Одним из главных требований западных стран было расширение их торговли в Китае, в первую очередь опиумом. В результате «опиумных» войн Китай практически перестал существовать как самостоятельный субъект международных отношений, став полуколонией европейских держав

Исследуя особенности освещения событий «опиумных» войн в российских периодических и электронных изданиях, мы определили, что передаваемая в современной прессе информация не всегда бывает достоверной и полной. Активное использование различных приемов и стратегий манипулирования является их отличительной чертой. Подобным образом в российских газетах было обнаружено манипулирование уже на уровне заголовков и подзаголовков, речевые приемы искажения (навешивание ярлыков, употребление эвфемизмов, дисфемизмов, выразительных средств языка в манипулятивных целях) и селекции информации (использование неавторизованной информации, ссылки на мнение авторитетов, включение в текст цифровой информации, обращение к историческим фактам), а также использование широкого спектра визуальных составляющих (иллюстрации, карикатуры), которые еще более усиливают психологическое воздействие на адресата, затрагивая его эмоционально-чувственный базис.

Проведенный нами анализ особенностей освещения и интерпретации событий «опиумных» войн в Китае на материале литературного произведения исторического жанра показал, что советский и российский журналист, писатель Г. М. Литвинцев в своем произведении также оказывает на читателя скрытое речевое воздействие посредством использования на протяжении всего повествования дисфемизмов, манипулятивной категории «свой–чужой», а также различных выразительных средств языка, представленных эпитетами, метафорами, сравнениями, пословицами и изречениями. Экспрессивные слова и выражения препятствуют объективному восприятию информации, в результате чего и осуществляются манипуляции общественным сознанием.

А. Шумская

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРВЬЮ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ТЕМАТИКИ

Киберспорт – это командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов.

Киберспортивный дискурс представляет собой специализированную клишированную разновидность общения между людьми, которая в результате процесса электронной коммуникации в ситуации реального живого общения посредством компьютеров, связанных Всемирной сетью, транслирует смыслы, определяющие киберспортивную деятельность.

Лексика киберспортивного дискурса состоит из двух больших пластов: спортивного и компьютерно-игрового дискурсов. Связано это с маркированностью специфической компьютерно-игровой лексики, большое количество которой может воспрепятствовать пониманию. В то же время спортивная лексика является нейтральной и общеупотребительной.

Рассмотрим примеры из интервью по дисциплине Dota 2.

*Нам нужно изучить **способность*** – термин, обозначающий реалии игры. В реалиях Доты 2 означает умения (заклинания) героя.

*Какой **матч** Виртуспро ты пересматривал больше всего раз* – термин, обозначающий реалии игры. В реалиях Доты 2 *матч* означает соревновательную игру 5 игроков против других пяти игроков посредством использования компьютеров.

*Что-то веселое, ну т.е. скрыть ничего нельзя сейчас и есть сайт сейчас, который что-то вроде **дотабаффа**, но, когда у тебя даже закрытый аккаунт, эти игры отображаются, т.е. да, сейчас скрыть вообще ничего невозможно* – термин, обозначающий реалии игры. *Дотабаффом* называют сайт, который напрямую связан с дотой и дает полную статистику по героям, играм, аккаунтам и т.д.

***Инвентарь** меня испугал полностью, покупки, как модельки двигаются, все испугало короче, все* – термин, обозначающий реалии игры. В реалиях Доты 2 *инвентарь* означает место из 9 ячеек, где могут храниться предметы.

Таким образом, в интервью киберспортивной тематики используется множество специфических терминов, обозначающих реалии игры, которые относятся как к спортивной, так и к компьютерно-игровой лексике.