

ЛИНГВОДИСКУРСИВНЫЕ АСПЕКТЫ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ 1970-Х ГГ.

Ал. А. Селютин

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

Статья посвящена медиалингвистическому анализу отечественной игровой журналистики советской эпохи. В качестве материала исследования послужили статьи о видеоиграх в журналах «Наука и жизнь» и «Знание-сила» середины 1970-х гг. прошлого столетия. Автор работы отмечает наличие ряда общих характерных лингвистических и экстралингвистических признаков, а также подчеркивает важность политико-идеологической и культурно-просветительской установок того времени для изучения анализируемых медиатекстов.

Ключевые слова: *медиадискурс, игровая журналистика, медиалингвистический анализ, стиль, СССР, видеоигра.*

Введение

В сложившейся на текущий момент научной парадигме знаний подвергается изучению в основном современное состояние отечественной игровой журналистики и ее функционирование в Интернете (например, труды Р. П. Баканова [1], Е. О. Кудряшовой [6], В. И. Тармаевой [10], А. В. Федорова [11]). Однако следует отметить, что опыт отечественной игровой журналистики гораздо шире и берет свое начало в середине 1970-х гг. с момента отдельных публикаций, посвященных компьютерным играм, в журналах общего профиля («Радио», «Знание-сила», «Микропроцессорные средства и системы», «Техника — молодежи», «Наука и жизнь» и др.). При этом социальные, экономические, политические, культурные и иные факторы советской эпохи оказали свое влияние не только на содержание статей, но и на лингвистические и экстралингвистические особенности их написания.

Цель и задачи

Перед современным исследователем журналистского дискурса стоит очень непростая, но интересная задача: на примере популярных журналов СССР 1975—1991 гг., посвященных проблемам науки и техники, необходимо исследовать лингвистический аспект отечественной игровой журналистики того времени, обращая особое внимание на различные уровни существования языка и дискурса: морфологический, лексический, синтаксический. Особенно важным нам видятся образы автора и читателя, структурно-семантическое устройство статей, стилистическая принадлежность и жанровое разнообразие. Помимо этого, требуется

осознание причин использования конкретных языковых средств с учетом существовавших в то время социально-политических факторов.

Теоретико-методологический обзор

Несмотря на то что медиалингвистика как раздел общей теории языка существует в отечественной науке более 15 лет, являясь своего рода правопреемницей тематических исследований языка СМИ, дискурс отечественной игровой журналистики остается за рамками систематических изысканий, что обуславливает *актуальность* изучения данной области. При этом западные изыскания значительно опережают труды отечественных ученых: помимо научных журналов, посвященных теме видеоигр (Game Studies), — например, американское издание *Journal of Games Criticism*, публикующее научные статьи и обзоры по видеоиграм и околоигровой тематике, — издается существенное количество научных трудов (в форме книг, монографий и пр.), как исследующих современное состояние видеоигр и игровой журналистики (включая медиадискурс), так и рассматривающих их исторические аспекты (например, аналитические работы D. Amrich [13], K. Gillen [14], D. Tennant [16]).

Отдельные статьи посвящены научным обзорам истории компьютерных игр в России (например, историческая хронология А. В. Федорова, которая практически не затрагивает советский период существования видеоигр, упоминая лишь «Тетрис» [11]), ряд исследований сосредоточены на развитии игровой журналистики в России (например, работа А. А. Ивановой, охватывающая период 1990-х гг. [4]), наблюдаются труды, рассуждающие

о тенденциях и перспективах современного и потенциального функционирования игровой журналистики (например, статья Е. О. Кудряшовой [6]). Широко и подробно тема видеоигр и игровой журналистики освещается в трудах психологов, социологов и культурологов, которые одними из первых обратили внимание на видеоигры как на объект исследования (например, труды Д. В. Галкина [2], О. Е. Гришина [3], О. А. Насыровой, О. А. Петровой [9]).

Наряду с этим возрастает роль лингвистических исследований, посвященных языку видеоигр (например, труды П. Е. Кондрашова [5], А. А. Лузакова и Н. В. Омельченко [8], П. В. Часовского [12]), а также заметны попытки собственно медиалингвистических исследований игровой журналистики (в частности, статья Т. П. Курановой [7]).

Однако существующие на данный момент векторы изучения игровой журналистики, а самое главное — языка игровой журналистики, лишены системности и унифицированности, позволяющих комплексно рассмотреть объект и предмет исследования на междисциплинарном уровне. Медиалингвистическое исследование игровой журналистики как раз и обладает необходимым междисциплинарным характером, который позволяет проанализировать дискурс игровых СМИ с учетом как внутрилингвистических, так и внешнелингвистических факторов.

Следует обратить внимание на то, что проблема языка игровых СМИ лишь косвенно затрагивается в уже опубликованных трудах и абсолютно не освещен советский период функционирования отечественной игровой журналистики, хотя мы полагаем, что ряд лингвистических традиций (и не только) написания игровых журналистских текстов в отечественных массмедиа были заложены именно в этот период.

Материал исследования

В нашем исследовании мы сосредоточились на изучении первых попыток описания компьютерных игр в научных журналах середины 1970-х гг. В качестве примера рассмотрим две статьи: «Четыре победы Каиссы» гроссмейстера Ю. Авербаха в журнале «Знание-сила» № 1 от 1975 г. (одна из самых первых статей, описывающих игровой функционал компьютера), посвященную первому международному чемпионату по шахматам среди электронно-вычислительных машин (ЭВМ), и «Два-ноль в пользу телевизора» специального корреспондента Р. А. Свореня в журнале «Наука и жизнь» № 4 от 1978 г., повествующую о первых отечественных игровых приставках.

Методы исследования

В связи с тем что любое медиалингвистическое исследование является междисциплинарным, наша работа оперирует комплексными методами, направленными на всестороннее изучение медиатекста. Для выявления и анализа отдельных элементов текста на всех уровнях языковой организации в рамках единого текстуального комплекса нами применяется структурно-семантический метод. Дискурсивный анализ поможет рассмотреть взаимосвязь между лингвистическими и экстралингвистическими факторами. Метод критической лингвистики необходим, поскольку мы рассматриваем анализируемые медиатексты на фоне политико-идеологической установки периода СССР. Наконец, комплексное изучение всех составляющих медиатекста требует использования медиалингвистического анализа.

Лингводискурсивный анализ статьи Ю. Авербаха «Четыре победы Каиссы»¹

Автор статьи, международный гроссмейстер Юрий Авербах, не является профессиональным журналистом. Однако его компетентность как мастера слова не вызывает сомнений, поскольку он воспитывался в семье преподавателя русского языка и литературы, много читал в детстве (как зарубежную литературу, так и отечественную), в молодости переводил с английского языка научную литературу по газодинамике. Колоссальное влияние на молодого Авербаха оказал российский и советский профессор лингвистики М. Н. Петерсон. Таким образом, мы наблюдаем, что вся жизнь титулованного гроссмейстера была пропитана языком и литературой, что привило ему необходимые для писательской деятельности навыки без получения классического филологического образования. Совершенно не случайно Юрий Авербах является автором около 30 книг, некоторые из них написаны на иностранных языках, а также ряда публикаций в научно-популярных журналах (например, «Наука и жизнь»).

При написании статьи «Четыре победы Каиссы» перед автором стояла сложная задача, заключающаяся в поливалентности описания. С одной стороны, от него требовался спортивный (шахматный) аналитический комментарий международного соревнования по шахматам между ЭВМ различных стран. С другой стороны, статья должна быть научно-популярной, отражающей последние тенденции мирового научно-технического прогресса. Кроме того,

¹ Авербах Ю. Четыре победы «Каиссы» // Знание-сила. 1975. № 1. С. 30—32.

описание происходящих событий на международном чемпионате в Стокгольме должно было соответствовать жанру очерка. Наконец, статья должна была отражать политические и идеологические установки СССР того времени (включая международные отношения).

На наш взгляд, Ю. Авербах успешно справляется с нелегким заданием, используя весь доступный ему спектр медиаэстетических средств организации журналистского продукта. Несмотря на достаточно тяжеловесный новостной повод (технический прогресс на международном уровне), статья обладает легким слогом и местами иронична. Органично сочетание компонентов статьи (описание происходящего, анализ шахматных ходов, сравнительная оценка ЭВМ разных стран), приводящее к общей целостности и связности текста. Изложение материала, пусть и обладающее периодическими отсылками к торжеству научной советской мысли над буржуазным техническим прогрессом, тем не менее демократично, доступно широкому кругу читателей и не ставит пропаганду советских ценностей в качестве самоцели, а скорее проводит своеобразный экскурс, предлагая потребителю контента делать выводы самостоятельно.

Для лучшего понимания лингвистических особенностей статьи необходимо понять особенности того времени, в рамках которого она появилась. Страна переживала эпоху развитого социализма с присущей ему коммунистической идеологией, при этом особое внимание уделялось научно-техническому прогрессу как показателю успешности страны на международной арене. Развитие науки и техники шло соревновательным путем, при этом состязательность прослеживалась как на внутреннем уровне (внутри страны), так и на внешнем (в рамках международных отношений). ЭВМ (слово «компьютер» на тот момент не являлось обиходным и не использовалось в деловой и публицистической речи) уже находилась на службе человека в качестве профессионального (но не развлекательного) инструмента и была частью гражданско-оборонного комплекса. Другими словами, использование ЭВМ носило производственный характер, а сами машины не были доступны рядовому обывателю в домашних условиях. Популяризация научно-технического прогресса находила свое отражение в литературе жанра научно-популярной фантастики с образами роботов и искусственного интеллекта, при этом ЭВМ описывается как неотъемлемая часть производственного цикла (например, роман братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу»,

в котором главный герой Александр Привалов, от чьего лица ведется повествование, является штатным программистом НИИЧАВО, работающим на электронно-вычислительной машине «Алдан»). Взаимоотношения с другими странами переживали период разрядки — внешнеполитический курс генерального секретаря ЦК КПСС Л. И. Брежнева, ориентированный на установление теплых, дружеских отношений с капиталистическими странами для взаимного обмена научным, техническим, культурным, экономическим и прочим опытом.

Игровая журналистика в СССР на тот период как таковая не существовала, поскольку все статьи, затрагивающие ЭВМ, носили научно-популярный характер и описывали научные достижения в части разработки аппаратов, сосредоточиваясь в основном на теоретическом аспекте, а не на прикладном. При этом от журналиста требовалось четкое следование правилам идеологического описания, хотя можно наблюдать робкие попытки выйти за грань «рекомендуемого». Использование ЭВМ как производственного инструмента не допускало его развлекательного применения, именно поэтому статью Ю. Авербаха «Четыре победы Каиссы» можно считать новаторской, поскольку процесс, в котором принимает участие советская машина «Каисса», носит явно развлекательный характер.

Особо важную роль в статье играет антропоцентрическая парадигма описания ЭВМ. Автор сам объясняет, что «при рассказе об игре машин буду относиться к ним, как будто это играют существа одушевленные». «Поведение» электронно-вычислительных машин постоянно сравнивается с поведенческими реакциями людей. Так, например, Ю. Авербах описывает этап состязания, когда «Каисса» ставит мат в два хода вместо очевидного одного, то есть допускает логическую ошибку. Это объясняется тем, что ЭВМ нашла двухходовое решение первым и перестала проводить дальнейший анализ. «А разве такое не бывает с людьми?!» — задается вопросом автор и вспоминает аналогичную ситуацию из своей биографии, когда он объявил мат в пять ходов, а соперник заинтересовался, почему не был замечен более эффективный вариант в три хода. Еще один риторический вопрос-сравнение «А разве у людей-шахматистов не то же самое?» звучит в качестве комментария к другой ситуации, характеризуя поведение американской ЭВМ «Хаос».

Автор подчеркивает, что у каждой машины есть свое собственное имя: посредством перечисления в начале статьи и в дальнейшем постоянно упоминая эти имена в качестве имен собственных.

В некоторых местах мы даже видим анализ поведенческой реакции машины в зависимости от присвоенного ей имени:

...а не хотели ли своим кодовым названием авторы программы «Хаос» подчеркнуть, что мышление их детища носит хаотический характер?

Олицетворение становится излюбленным приемом автора при описании шахматных турниров, которые изобилуют глаголами-действиями, собственными одушевленному персонажу: «Каисса» комбинирует; «Каисса» нашла и рассчитала эту красивую комбинацию; «Каисса» сыграла; «Каисса» объявила последний, четвертый мат и пр. Автор не просто описывает машину, он приписывает ей человеческие качества, воспринимает ее как живое существо, подчеркивает схожесть и равенство человека и машины. Другими словами, посредством художественно-стилистических средств Ю. Авербах доводит до читателя мысль о значительном научно-техническом прогрессе мировой и советской науки, позволяющем неодушевленному предмету (ЭВМ) действовать и поступать подобно человеческому существу.

Статья изобилует ссылками на знаменитые шахматные этюды, а также подробно освещает процесс работы ЭВМ во время проведения международного чемпионата (описывается работа по введению информации при помощи перфорированных карточек, а также проводится перспективный анализ возможностей памяти ЭВМ). Но с этой, довольно серьезной и вдумчивой, технической частью соперничает развлекательный компонент статьи (теймент-технология). С одной стороны, мы наблюдаем внутреннее противоречие между пользой техники и ее развлекательным потенциалом: Ю. Авербах постоянно стремится подчеркнуть мысль о том, что машины стоят на службе человечества и необходимы как вспомогательный инструмент продуктивности («если машина сможет хорошо играть в шахматы, она окажется в силах решать и другие важные жизненные задачи»). С другой стороны, искренняя увлеченность автора статьи развлекательным моментом (игрой в шахматы и, самое главное, возможностью машин делать это) прослеживается на протяжении всего текста и создает атмосферу непринужденности, легкости, наслаждения процессом.

При этом идеологические установки того времени заставляют автора постоянно апеллировать к мысли о том, что международный шахматный турнир ЭВМ — это не только развлечение и спорт, но и победа социализма над капитализмом. Так, например, Ю. Авербах цитирует одного из авто-

ров программы «Каисса» В. Арлазарова: «Когда “Каисса” объявила последний, четвертый мат, а было это уже на рассвете четвертой ночи, В. Арлазаров устало улыбнулся и, кажется, неожиданно для себя произнес: “Советское — значит отличное!”». Продемонстрированная лозунговость выполнена в характерной советской стилистике, присущей культурно-просветительской и политико-идеологической сфере того времени.

Несмотря на внешнюю релаксацию международной политической обстановки и ставку на укрепление взаимоотношений между ведущими мировыми державами, статья тяготеет к демонстрации противопоставления, скрыто и явно существовавшего между двумя сверхдержавами той эпохи — США и СССР. В связи с тем что новостным поводом послужила работа ЭВМ и победа советской программы «Каисса» в чемпионате, противопоставление рассматривается на уровне научно-технического прогресса с негативной оценочностью усилий американских ученых: «Американские программисты обескуражены неудачей. Ведь “Каисса” опередила все четыре американские программы». Интересно отметить, что Ю. Авербах приводит справочную информацию о том, что в международном чемпионате по шахматам среди ЭВМ принимали участие 13 программ из восьми стран (то есть не только СССР и США), при этом штаб соревнований находился в столице Швеции Стокгольме. Тем не менее подчеркнутое противостояние затрагивает только две страны из восьми потенциально возможных.

В свете подобных рассуждений само название статьи становится говорящим, поскольку превосходство «Каиссы» над четырьмя американскими машинами и завоевание первого места в международном чемпионате и есть «Четыре победы Каиссы». Заголовок статьи косвенно подчеркивает превосходство советской кибернетики над американскими исследованиями даже в развлекательном мероприятии.

Ярко выраженный оптимистичный настрой статьи проявляется в первую очередь через радужную перспективу будущего, которая детально описывается автором в последнем абзаце статьи: «...Наш удивительный двадцатый век удивит нас и матчем XX столетия — поединком за мировое первенство на шахматной доске между машиной и человеком». Кажущийся стилистический недочет — тавтологии «удивительный» и «удивит», а также «двадцатый век» и «XX столетие» — на самом деле приковывает внимание читателя к тому, что настоящее (двадцатый век) уже само по себе чудесно, и заставляет задуматься о том, каковым же может быть еще бо-

лее блестящее будущее, когда машина сможет интеллектуально сравняться с человеком. При этом Ю. Авербах не замалчивает существующие недостатки технического прогресса, подытоженные им в послесловии (*«уровень игры не очень высок», «невысок оказался и уровень игры участников первого чемпионата мира среди машин», «машина переняла многие свойственные людям слабости и недостатки»*), однако при этом автор верит в перспективность данного направления и возможность значительно улучшения технического качества (*«Однако она [машина] также должна овладеть и всеми их достоинствами. Учат-то компьютеры люди!»*).

Подобные рассуждения автора являются чрезвычайно смелыми, поскольку представляют собой, по сути, «предсказания», схожие по духу с высказываниями канадского социолога М. Маклюэна [15]: как «пророк Интернета» предсказывал превращение всего мира в «глобальную деревню», так и Ю. Авербах «предсказал» использование технического потенциала машины как теймент-инструмента для развлекательного взаимодействия с человеком. При этом следует отметить, что общая восторженность и пафосность, экспрессивно продемонстрированные в заключительной части статьи, являются характерной чертой всего произведения.

Невербальный (иконический, инфографический) компонент статьи весьма ограничен и представлен схематическими зарисовками разыгрываемых шахматных комбинаций. Для автора и читателя неважна эстетическая составляющая рисунка, для них важен логически-смысловой компонент, позволяющий наглядно проследить описание процесса шахматной партии. Таким образом, невербальный компонент носит строго выдержанный прагматический характер и не является самостоятельным без пояснений автора статьи.

Лингводискурсивный анализ статьи

Р. Свореня «Два-ноль в пользу телевизора»¹

Статья опубликована в журнале «Наука и жизнь» № 4 за 1978 г. и написана легендарным советским и российским журналистом, педагогом, писателем и радиоинженером Рудольфом Анатольевичем Своренем. Автор работал специальным корреспондентом в журналах «Радио» и «Наука и жизнь», при этом в последнем он сделал профессиональную карьеру, став заведующим отделом, а потом и заместителем главного редактора. Рудольф Анатольевич активно популяризировал электронику, написал

13 книг по радиотехнике и электронике (в том числе для подрастающего поколения), принимал участие в освещении значимых событий в жизни человечества (например, запуск первого космического спутника). Неудивительно, что в качестве авангардного журналиста, стремящегося ко всему новому и необычному, он заинтересовался и появлением игровых приставок первого поколения в СССР.

Особую роль в анализируемой статье играет заголовок *«Два-ноль в пользу телевизора»*, отличающийся полисемичной герменевтикой. С одной стороны, стандартное клише для спортивного репортажа настраивает читателя на описываемое соревнование содержание; с другой стороны, упоминание телевизора в качестве одного из соперников вызывает у читателя недоумение, при этом любое толкование подчеркивает игровое начало, о котором и пойдет речь в самой статье. Кроме того, заголовок подчеркивает растущую популярность телеигр, являющихся новостным инфоповодом, при этом всеобъемлющее понимание заголовка становится доступным только после полного прочтения статьи.

Тональность заголовка влияет на нарратив самой статьи: она легко сопоставима со спортивным репортажем, где журналист описывает происходящее в ходе соревнований. Значительное влияние на данный факт оказывает и тематика видеоигры — теннис, которая обеспечивает появление определенных спортивных терминов в статье, таких как мяч, ракетка, счет, противник, площадка. Не случайно автор статьи начинает повествование, сравнивая телеигру и различные виды спортивных состязаний: *«...Это развлечение чем-то напоминает настоящий теннис или настоящий хоккей»*. При этом синтаксически текст напоминает речь спортивного комментатора, изобилуя экспрессивной восклицательностью: *«Ура!.. Но что это?..»*

Однако структура статьи более глобальна и может быть условно поделена на две части: первая — «спортивный репортаж», описание личного игрового опыта журналиста; вторая — технический доклад об особенностях функционирования видеоигр и видеоприставок. При этом пропорционально техническая информация занимает около 65% всей статьи, что неудивительно: просветительская функция журнала, стремление не просто описать, но и объяснить механизмы обеспечивает такое пристальное внимание к теоретическим техническим постулатам. К тому же вектор государственного развития того времени был направлен на соревновательный прогресс науки и техники, а развлечения воспринимались как вторичные, несущественные практики.

¹ Сворень Р. Два-ноль в пользу телевизора // Наука и жизнь. 1978. № 4. С. 108—113.

Существенная доля технических описаний обуславливает наличие большого количества специальной терминологии: *гетеродин, электрод, осциллограф, электрон, генератор импульсов, тактовый импульс, триггер, конденсатор, транзистор, резистор, диод, интегральная схема*. Предполагается, что читатель знаком с данными терминами, поскольку они дополнительно не поясняются, то есть уровень знаний читателя в области радиофизики достаточен для абсолютно полного понимания текста (при этом журнал носит научно-популярный характер!).

Некоторые термины, используемые автором в статье, были в дальнейшем вытеснены другими: например, термин *телеигра* в настоящее время не используется и заменен *видеоигрой*, а термин *ЭВМ*, активно использовавшийся в советское время, полностью уступил место *компьютеру*. Подобное вполне объяснимо социально-культурными факторами: на момент написания статьи слово «видео» и производные от него «видеомагнитофон», «видеопроектор», «видеокассета», «видеокассета», «видеокассета» и прочие не использовались в силу практически полного отсутствия данных приборов в среднестатистических семьях. Это также верно и по отношению к компьютеру, который был атрибутом производственного цикла, но не бытового, причем термин *ЭВМ* был распространен, использовался достаточно широко и применялся по отношению к любому электронно-вычислительному устройству, включая калькулятор.

Используемая в статье инфографика полностью соответствует повествованию и представляет собой упрощенные блок-схемы функционирующих в игровых приставках и телевизоре радиоэлектронных процессов. Таким образом, мы наблюдаем серьезное доминирование прагматического аспекта инфографики (невербального компонента) над эстетическим.

В целом статья носит восторженный, эмоциональный характер, экспрессия которого вызвана техническим прогрессом в области радиотехники. При этом необходимость преобразования развлекательного потенциала в сугубо прагматический, обусловленная существующей на тот момент идеологией государства, заставляет автора использовать рефрен, напоминающий читателю, что развлекательная машина способна помочь и в случае неразвлекательной техники: *А попутно заметим: в телевизионных играх электроника использует свои классические методы и схемы, знакомство с ними может пригодиться при встрече с техникой, далекой от развлечений.*

При этом для статьи характерна некоторая ностальгичность: автор стремится привлечь внимание читателей и на отрицательные стороны подобного развлекательного времяпрепровождения. Статья заканчивается следующими строками: *«Судя по всему, отечественная промышленность уже намечает выпуск этой веселой продукции, так что вскоре, видимо, каждый из нас сможет приобщиться к домашнему телевизионному спорту. И, хочется верить, не в ущерб настоящему теннису или волейболу, не в ущерб общению с природой и друг с другом. Натуральному общению, без участия электроники...»* Автор как будто предвидит ту опасность видеоигр, которая активно обсуждается в наши дни в СМИ: электронная коммуникация и видеоразвлечения выступают серьезными конкурентами полноценному реальному общению и формируют определенную угрозу ухода от реальности в виртуальность.

Заключение

Советский период отечественной игровой журналистики в целом и отечественная журналистика середины 1970-х гг. в частности являются уникальными как для мировой игровой журналистики, так и для российской журналистской практики, поскольку на формирование опыта данной деятельности оказали значительное влияние политическое и социальное устройство общества, контролируемый государством технический прогресс, плановое экономическое развитие, идеолого-культурное основание общественной мысли. Данные факторы нашли отражение в языке и речи, в дискурсивной практике текста, являющегося продуктом журналистской деятельности. Все уровни языка, образ автора и читателя, структурное устройство статьи обладают определенной маркированностью, позволяющей через призму игровой журналистики рассмотреть жизнь общества того времени в целом. Необходимость соблюдения негласных и общеизвестных социальных правил (в том числе законов), с одной стороны, попытка следования требуемому изданием стилю и соблюдение традиционных для советской печати жанровых канонов, с другой, и, наконец, внутренняя потребность в свободном обсуждении технологического прорыва и сравнении его с западными достижениями формируют интересный текстуальный комплекс, выходящий за рамки обычной журналистской практики как социально, так и лингвистически.

Среди общих характерных черт, присущих анализируемым статьям о видеоиграх середины 1970-х гг.,

можно отметить следующие: особая «развлекательная» роль заголовка с обязательным подтекстом, нотационная лозунговость в духе советской стилистики и с элементами предвидения, просветительский характер контента, попытки осмысления развлекательного потенциала электронной машины на фоне политико-идеологической установки на соревновательный научно-технический прогресс, общая пафосность и восторженность нарратива, прагматическая роль невербального компонента текста с минимальной долей эстетизации, активное

использование художественно-изобразительных средств (тропов, тематических терминов, риторических вопросов, восклицаний) в соответствии с общей векторностью написания медиатекста.

Итак, мы наблюдаем, что уже в советскую эпоху формируется определенный вектор медиалингвистического описания видеоигр, представленный совокупностью статей в советских научно-популярных журналах и формирующий некую традицию, которая потенциально оказала влияние на дискурс отечественной игровой журналистики в дальнейшем.

Список литературы

1. Баканов Р. П. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие // Вестник ВУиТ. 2018. № 2. С. 166—176.
2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 54—72.
3. Гришин О. Е. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127—145.
4. Иванова А. А. Просветительский потенциал ранней игровой журналистики // Культура и технологии. 2019. № 3. С. 130—139.
5. Кондрашов П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2004. 189 с.
6. Кудряшова Е. О. Тенденции развития отечественной игровой журналистики // Литературоведение, лингвистика и коммуникативистика. Направления и тенденции современных исследований: материалы Всерос. (с междунар. участием) заоч. науч. конф. Уфа, 2017. С. 123—124.
7. Куранова Т. П. Многократный повтор как способ создания комического эффекта в игровой журналистике // Ярославский педагогический вестник. 2011. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mnogorazovyy-povtor-kak-sposob-sozdaniya-komicheskogo-effekta-v-igrovoy-zhurnalistike> (дата обращения 01.02.2020).
8. Лузаков А. А., Омельченко Н. В. Семантическое пространство компьютерных игр: опыт реконструкции // Научный журнал КубГАУ. 2012. № 78. С. 1—10.
9. Насырова О. А., Петрова О. А. Социопсихологические аспекты компьютерных игр // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2014. № 10. С. 250—251.
10. Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. № 5 (360). С. 343—350.
11. Федоров А. В. Краткая история компьютерных игр в России // Медиаобразование. 2013. № 4. С. 137—149.
12. Часовский П. В. Семиотика «Easter eggs», или Игровое начало в компьютерных играх // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 36 (290). С. 63—66.
13. Amrich D. Critical Path: How to Review Video Games for a Living. Los Angeles: TrippleTorch. 2012.
14. Gillen K. The New Games Journalism. URL: http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/ (дата обращения 02.02.2020).
15. McLuhan, M. Understanding Media: The Extensions of Man. NY: Gingko Press, 2003.
16. Tennant D. Analyzing Games Journalism. URL: https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-042809-215841/unrestricted/Tennant_Report_Final.pdf (дата обращения 02.02.2020).

Сведения об авторе

Селюгин Александр Анатольевич — кандидат филологических наук, заведующий лабораторией Цифровых гуманитарных исследований, доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания историко-филологического факультета Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. alexsell@mail.ru

Bulletin of Chelyabinsk State University.
2021. No. 4 (450). Philology Sciences. Iss. 124. Pp. 115—122.

LINGUISTIC DISCURSIVE ASPECTS OF RUSSIAN GAME JOURNALISM IN 1970S

Al. A. Selyutin

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. alexsell@mail.ru

The article concerns the media linguistic analysis of the Russian game journalism in the Soviet Union. The material of the research includes the articles about videogames in journals “Science and Life” and “Knowledge is Power” published in the mid-70s of the last century. The author of the work notices a number of common distinguished linguistic and extra-linguistic features as well as stresses the importance of political, ideological, cultural and educational vectors of that time for studying the texts under analysis. The author underlines that all the components of the text on various levels of the textual structure act to show the great entertaining potential of video games as well as the developing scientific and technical progress of the USSR. The analysis of the published articles demonstrates the unity of stylistic and semantic elements meant to reach the announced purposes. The author believes that this period of the Soviet game journalism formed the narrative traditions for further development of game journalism in the USSR and Russia.

Keywords: *media discourse, game journalism, media linguistic analysis, style, the USSR, video game.*

References

1. Bakanov R. P. (2018) *Vestnik VUiT*, no. 2, pp. 166—176 [in Russ.].
2. Galkin D. V. (2007) *Gumanitarnaya informatika*, no. 3, pp. 54—72 [in Russ.].
3. Grishin O. E. (2015) *PolitBook*, no. 1, pp. 127—145 [in Russ.].
4. Ivanova A. A. (2019) *Kultura i tekhnologii*, no. 3, pp. 130—139 [in Russ.].
5. Kondrashov P. E. (2009) *Kompyuterny diskurs: sotsiolingvistikichesky aspekt* [Computer discourse: social and linguistic aspect. Thesis]. Krasnodar. 189 p. [in Russ.].
6. Kudryashova E. O. (2017) *Tendentsii razvitiya otechestvennoy igrovoy zhurnalistiki* [Tendencies of development of the Russian game journalism]. *Literaturovedenie, lingvistika i kommunikativistika. Napravleniia i tendentsii sovremennykh issledovaniy* [Literature, linguistics and communicative. Directions and Trends of Modern Research]. Ufa. Pp. 123—124 [in Russ.].
7. Kuranova T. P. (2011) *Yaroslavsky pedagogichesky vestnik*, no. 2. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/mnogorazovyy-povtor-kak-sposob-sozdaniya-komicheskogo-effekta-v-igrovoy-zhurnalistike>, accessed 01.02.2021 [in Russ.].
8. Luzakov A. A., Omelchenko N. V. (2014) *Nauchny zhurnal KubGAU*, no. 78, pp. 1—10 [in Russ.].
9. Nasyrova O. A., Petrova O. A. (2014) *Aktualnye problemy aviatsii i kosmonavtiki*, no. 10, pp. 250—251 [in Russ.].
10. Tarmaeva V. I. (2015) *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 5 (360), pp. 343—350 [in Russ.].
11. Fedorov A. V. (2013) *Mediaobrazovanie*, no. 4, pp. 137—149 [in Russ.].
12. Chasovsky P. V. (2012) *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 36 (290), pp. 63—66 [in Russ.].
13. Amrich D. (2012) *Critical Path: How to Review Video Games for a Living*. Los Angeles: TrippleTorch.
14. Gillen K. *The New Games Journalism*. Available at: http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/, accessed 02.02.2020.
15. McLuhan M. (2003) *Understanding Media: The Extensions of Man*. NY: Gingko Press.
16. Tennant D. *Analyzing Games Journalism*. Available at: https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-042809-215841/unrestricted/Tennant_Report_Final.pdf, accessed 02.02.2020.