

N.V. Panina (Russia, Samara)

AFFECTIVE EXPRESSIONS IN ENGLISH DISCURSIVE SPACE

The article studies the features of affective expressions in the English-language discursive space; analyses interjections, representing one of the most frequently used affective means, that can express a wide range of both positive and negative emotions, depending on the context.

Key words: *affective expressions, emotives, English interjections, discursive space.*

УДК 811.111

А.Г. Писарева (Россия, Самара)

ДОМИНАНТНЫЕ КОНСТИТУЕНТЫ СИТУАТИВНОЙ КОГНИТИВНОЙ МОДЕЛИ В СПОРТИВНОМ ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ АНОНСОВ ФУТБОЛЬНЫХ МАТЧЕЙ)

Данная статья посвящена анализу конститuentов когнитивной модели предметно-референтной ситуации – футбольного матча. В ходе исследования путем изучения языковой репрезентации каждого из конститuentов были выявлены доминантные составляющие модели. Все выводы подкреплены соответствующими примерами.

Ключевые слова: *когнитивная модель, спортивный дискурс, Интернет-дискурс, событие, прагматика.*

В современном мире спорт как неотъемлемая составляющая жизни общества и часть культуры проходит процесс медиатизации – новой формы отношений между спортом и медиа. Спортивные события получают всестороннее освещение в средствах массовой информации. Это происходит в том числе и в сети Интернет, что делает спортивный Интернет-дискурс областью для актуальных лингвистических исследований. В данной области ведут свои исследования многие отечественные и зарубежные ученые, среди которых Мальшева Е.Г., Кислицына Н.Н., Новикова Е.А., Филимонова Е.П., Колдвелл Д. и др.

В фокусе нашего внимания находится предметно-референтная ситуация, в качестве которой в спортивном дискурсе выступает спортивное событие (матч, состязание, турнир и т.п.). Как правило, данная ситуация получает наиболее полную языковую репрезентацию в послематчевых репортажах (*match reports*), однако социально-значимое событие в сфере спорта также находится в центре анонсов (*match preview*), которые фокусируются на грядущем матче и информируют болельщиков о предстоящей встрече двух команд.

В зависимости от того, что находится в центре внимания автора статьи, мы рассматриваем языковую репрезентацию предметно-референтной ситуации на микро-уровне и макро-уровне относительно ряда конstituентов – составляющих когнитивной модели данной ситуации. Выделение двух уровней в рамках модели представляется нам обоснованным за счет того, что внимание автора может быть сосредоточено как на характеристиках матча как события в целом, так и на более конкретных деталях спортивного состязания. Таким образом, на микро-уровне конstituент *Who* – «Участники» – репрезентируется посредством таких языковых средств, как личные имена игроков спортивной команды, их прозвища и/или обозначение их роли в команде. На макро-уровне в качестве репрезентации данного конstituента выступает название команды, ее прозвище, а также характеристика относительно команды-противника (*home-side, visitors, opponents*). Действия субъекта на микро-уровне и само спортивное событие на макро-уровне являются смысловым наполнением второго анализируемого конstituента *What*. Кроме того, рассматриваются такие конstituенты, как *Where* (местоположение игрока на поле/ место проведения матча), *When* (время относительно начала и конца матча/ дата матча), *Why* (цель игрока при совершении движения/ цель команды в данном матче) и *How* (результат конкретного действия/ результат матча).

Изучение послематчевых репортажей показало, что в зависимости от частотности употребления и разнообразия лингвистических средств при выражении значения следующие компоненты

становятся доминантными: Who (участники матча на микро- и макро-уровне), When (временной аспект на микро-уровне), How (результаты действий участников и исход матча). Именно эти конstituенты играют значительную роль в формировании когнитивной модели события в спортивном дискурсе. Так, например, конstituент How получает более широкое выражение в языке потому, что без раскрытия его содержания первостепенная цель автора, которая заключается в наиболее полном описании события, не будет достигнута. Конstituент Who становится значимым благодаря частотности его языковой репрезентации, а также разнообразию способов номинации, к которым прибегает автор. Конstituент When, в свою очередь, приобретает доминирующее значение в рамках микро-уровня за счет своей способности обеспечивать связность и логичность изложения.

Нашей задачей в данном исследовании стало изучение конstituентов, присутствующих в модели анонсируемого матча. Кроме того, одним из этапов работы являлось выделение среди них доминантных компонентов.

В ходе анализа анонсов 10 футбольных матчей текущего сезона удалось установить, что в изученных фрагментах спортивного дискурса присутствуют пять вышеуказанных конstituентов. Более того, в качестве отличительной особенности данного способа сообщения о событии можно отметить тот факт, что только конstituент Who репрезентирован на обоих уровнях, в то время как остальные составляющие модели ситуации по своему смысловому наполнению принадлежат к макро-уровню.

Конstituент Who, в языковой репрезентации которого содержится информация об участниках матча, встречается в 53% примеров из выборки. Это единственный компонент, представленный на обоих уровнях. На микро-уровне его репрезентантами выступают имена отдельных игроков, часто с указанием их позиции в команде (*defender Dynel Simeu – защитник, goalkeeper Matja Sarkic – вратарь, striker Martell Taylor-Crossdale – нападающий, skipper Ollie Norburn – капитан*). Однако подобные упоминания встречаются достаточно редко, только в тех случаях, когда необходимо сообщить о выходе игрока из отпуска, травме или замене

командного состава. Подавляющее большинство рассмотренных примеров несет информацию о команде в целом, так как упоминание отдельных игроков является более целесообразным при описании уже состоявшегося матча, в ходе которого они могли бы себя проявить. Представляется возможным выделение определенных смысловых подгрупп: названия команд и их прозвища (*Burton Albion, West Ham, Chelsea, Pompey, Manchester United, Aston Villa, The Reds, the Blues, United*), команды как подопечные тренера (*Smith's side, Kenny Jacketts' side*), противопоставление свои/чужие (*the opponents – оппоненты, the visitors – гости, the homeside – принимающая сторона*), характеристика команды с точки зрения их предыдущих успехов (*title holders – обладатели титула, competition holders – лидеры соревнований*), иные характеристики команды (*a young side – более молодая команда, the developments squad – подготовительная команда*). Данный конституент является доминантным в когнитивной модели ситуации (спортивного матча в тексте-анонсе спортивного события) в спортивном Интернет-дискурсе, что подтверждается как частотностью его языковой репрезентации, так и разнообразием способов номинации, используемых автором для наименования сторон-участников матча и таких их характеристик, как взаимодействие с тренером, возраст и опыт, уже имеющиеся спортивные достижения и т.д.

16% проанализированных фрагментов языковой репрезентации модели ситуации относятся к конституенту What и транслируют информацию о характере грядущего события. Здесь мы можем выделить такие смысловые подгруппы, как обозначение непосредственно матча при помощи различных лексем (*a competition – соревнование, a tie – игра как часть крупного соревнования, a clash – столкновение, a fixture – запланированный матч, a game – игра*), характеристика матча относительно его типа и места в структуре турнира (*pre-season fixture – встреча, предшествующая основному сезону, a friendly match – дружеский матч, the start of a new Premier League season – старт нового сезона Премьер-лиги, London derby – лондонское дерби, League One opener – матч, открывающий Первую лигу, Carabao Cup clash – столкновение в*

рамках кубка Карабao (кубка английской футбольной лиги), *the first round of the Carabao cup* – первый раунд кубка Карабao), а также выражения, передающие отношение команды и тренерского состава к будущей встрече, в том числе при помощи прилагательных с оценочной коннотацией (*a very competitive and physical battle* – крайне состязательная и физическая битва, *a test* – тест, испытание, *an exciting game* – увлекательная игра). Стоит отметить, что семантика некоторых единиц дает общую информацию о матче, благодаря единицам с нейтральной коннотацией (*a competition, a game, match, fixture*). В это же время некоторые лексемы подчеркивают агрессивный характер игры (*a clash, a battle*), что способствует созданию напряженной и увлекательной атмосферы будущего матча. Анализ языковой репрезентации данного конституента в исследуемом фрагменте дискурса позволяет заключить, что компонент What является значимым с точки зрения прагматической установки автора: становится важным дать всестороннюю характеристику спортивного события, что способствует более глубокому пониманию его важности для будущей команды.

Конституент Now не получает отражения в предварительном сообщении о матче. Это обосновано тем, что описание результата матча является невозможным, так как он еще не состоялся, а те фразы и лексемы, которые могли бы служить наполнением данного конституента, переносятся в раздел Why – цель команды в данном матче. Такие единицы составляют 20% выборки. Целью команды может быть продвижение в турнирной таблице (*to aim for another successful run in the competition* – нацелиться на еще один успешный сезон в соревновании, *to make a really positive start* – стартовать позитивно, *to build some early positive momentum* – получить положительный толчок на раннем этапе, *to secure league success* – обеспечить успех в лиге), получение и удержание трофея/титула (*to start the defence of their league title* – начать защиту своего титула в лиге, *to complete a treble by collecting all three points* – завершить «требл» (золотой хет-трик), набрав все три очка, *to retain their status* – удержат свой статус) и демонстрация высокопрофессиональной игры на поле (*to produce a pro-*

fessional display – продемонстрировать профессиональную игру, *to put in a really professional performance* – представить настоящему профессиональное исполнение). Помимо этого, некоторые команды ставят своей целью восстановление позиций после поражения (*to be successful again* – снова стать успешными, *to blow the cobwebs off their play-off disappointment* – «смахнуть паутину» со своего разочарования в плей-офф). Также в исследуемых единицах было отмечено такое словосочетание, как *ambitions of a cup upset* – игроки команды рассчитывают на ситуацию, в которой менее успешная команда обыгрывает общепризнанных лидеров. Наряду с конституентом Who данный элемент также занимает одно из ведущих положений в когнитивной модели ситуации в качестве доминантного.

Что касается конституентов Where и When, то их языковые репрезентации немногочисленны и составляют 4% и 7% общей выборки соответственно. О локации матча говорят такие наименования населенных пунктов и стадионов, как *Kingsmeadow, Cobham, Fratton Park, Villa park*. На наш взгляд, низкая частотность репрезентации данного конституента связана с тем, что в связи с пандемией коронавируса матчи транслируются онлайн, что исключает необходимость для фанатов посещать место проведения матча. Вместо этого, многие анонсы заканчиваются информацией об условиях приобретения билетов для просмотра матча онлайн (*subscribe to MUTV today, watch the action live <...> by purchasing a match pass*). Как уже было сказано, конституент When также не является ярко выраженным и проявляется в нескольких выражениях типа *on Tuesday Night, on Monday afternoon, on Saturday*, что позволяет прийти к выводу о том, что автор не ставит перед собой цель сообщить фанатам и другим посетителям веб-страницы в данной заметке, так как эти данные в рамках спортивного Интернет-дискурса, как правило, располагаются в разделах *Matches, Fixtures, Fixtures and results*,

Таким образом, мы можем сделать следующие выводы: в рамках анонса о грядущем матче три конституента когнитивной модели предметно-референтной ситуации приобретают значение доминант: Who (игроки команд и команды-участницы матча),

Why (цели команды в конкретном матче), What (разностороннее описание характера матча). Все они приобретают прагматическую значимость, что подтверждается частотой их употребления и возможностью выделения определенных смысловых групп в рамках их языковой репрезентации. Конституенты When и Where отходят на второй план в связи с непривычной обстановкой, сложившейся в мире, в то время как конституент How не обладает языковой репрезентацией, будучи присущим репортажам об уже прошедших матчах.

Библиографический список

1. Кислицына Н.Н., Новикова Е.А. Спортивный дискурс в системе институциональных видов дискурса // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики // – Владикавказ, 2017. – с. 28-35.

2. Малышева Е.Г. Русский спортивный дискурс: теория и методология лингвокогнитивного исследования: автореф. дисс. на соискание ученой степени доктора филологических наук. – Омск, 2011. – 46 с.

3. Филимонова Е.П.: Реализация спортивного дискурса в интернет-коммуникации: когнитивно-прагматический аспект: автореф. дисс. на соискание учёной степени кандидата филологических наук. – Майкоп, 2019. – 20 с.

4. Caldwell D. Sounds of the game: An interpersonal discourse analysis of ‘on field’ language in sports media // Discourse, Context & Media, 33 // 2020. – 10 p. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2019.100363>

Источники

1. Aston Villa FC official website. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.avfc.co.uk/> (дата обращения: 02.10.2020).

2. Chelsea FC official website. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.chelseafc.com/> (дата обращения: 01.10.2020).

3. Manchester FC official website. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.manutd.com/> (дата обращения: 01.10.2020).

4. Portsmouth FC official website. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.portsmouthfc.co.uk/> (дата обращения: 02.10.2020).

A.G. Pisareva (Russia, Samara)

**DOMINANT CONSTITUENTS OF A COGNITIVE SITUATION MODEL
IN THE SPORTS DISCOURSE
(BASED ON THE ENGLISH FOOTBALL MATCH PREVIEWS)**

The article focuses on the analysis of constituents that comprise the cognitive model of a subject-referent situation – a football match. The study of linguistic representation of every constituent made it possible to single out the dominant components. The conclusions given are supported by relevant examples.

Key words: *cognitive model, sports discourse, Internet discourse, event, pragmatics, English.*

УДК 811.112.2

A.И. Пичкур (Россия, Самара)

**КОНЦЕПТ СОЦИАЛЬНОЙ ГРАНИЦЫ В ДИСКУРСЕ ПАНДЕМИИ
(НА МАТЕРИАЛЕ НЕМЕЦКОЯЗЫЧНЫХ МАСС-МЕДИА)**

В статье рассматриваются способы и средства вербализации немецкоязычного концепта «Социальная граница», его место и роль в дискурсе пандемии коронавируса. Материалом исследования послужили немецкоязычные электронные СМИ, сетевой дискурс и блоги как важный компонент медийной коммуникации.

Ключевые слова: *медийный дискурс ФРГ, social Distancing, räumliche Distanzierung, soziale Distanzierung, COVID-19, Gesundheit, Coronavirus, Querdenker, neuesoziale Nähe, Coronagruf.*

Ключевым событием 2020 года, повлиявшим на все основные сферы жизни и деятельности человека, стало распространение по всему миру коронавирусной инфекции COVID-19, которая вызвала изменения не только в повседневной жизни людей, но и привела к возникновению «языка пандемии» [Новикова, Калугина 2020: 376]. Общеизвестно, что такие глобальные события в истории человечества, как войны, катастрофы и эпидемии, непременно ос-