

DOI: 10.17516/1997-1370-0938

EDN: MFMPVN

УДК 81'23

National Peculiarities of Play Constructing in Belarusian Documentaries and Popular Scientific TV Texts

Marina A. Gladko*

Minsk State Linguistic University
Minsk, Republic of Belarus

Received 04.05.2022, received in revised form 02.06.2022, accepted 17.08.2022

Abstract. The article deals with peculiarities of the content and compositional construction of Belarusian TV documentaries and popular scientific texts. Game mechanisms that form the TV text become an important tool for reconstructing events and phenomena of reality. The aim of the article is to establish and describe the types of games that construct reality; identify the tactical set of Strategy of Reality Montage. The research material consists of 400 (cultural, educational, scientific and informational) TV programs broadcast by Beltelecom from 2013 to 2021.

In Belarusian documentaries and scientific texts game finds various forms that are not genetically characteristic of such texts – means of representation – *attractions* that shape reality; linguistic tools for modeling conflict and fixing difficulties. As a result, the documentaries and science texts construct a special game-like reality by means of the communicative strategy of Reality Montage, represented by the tactics *embedding factual information into a kaleidoscope of “attractions”*; *modeling difficulties or conflict*. At the same time, knowledge is transformed into light and vivid statements, aimed rather at increasing entertainment degree. The article describes game functions; types of attractions and their combinations in modern Belarusian TV texts; dominant linguistic means that shape the strategy of Reality Montage. The work contributes to the development of media linguistics, cultural linguistics and pragmatics. The research materials can be used in classes on the theory of mass media, the language of mass communication and pragmatics.

Keywords: television, documentaries, scientific information programs, communication strategies, tactics, game, play, reality, attraction.

Research area: philology and linguistics.

Citation: Gladko, M. A. (2022). National peculiarities of play constructing in Belarusian documentaries and popular scientific TV texts. J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci., 15(11), 1585–1597. DOI: 10.17516/1997-1370-0938.



Национальная специфика игрового конструирования белорусского познавательного телепространства

М.А. Гладко

Минский государственный лингвистический университет
Республика Беларусь, Минск

Аннотация. Статья посвящена исследованию специфики игрового конструирования белорусских познавательных телевизионных текстов. Важным инструментом реконструкции события и явлений действительности становятся игровые механизмы, формирующие текстовое пространство. Цель статьи состоит в установлении особенностей содержательно-смыслового, композиционного, тактико-стратегического и языкового конструирования игрового пространства в белорусских познавательных текстах. Материал исследования составляют 400 культурно-просветительских и научно-информационных телепередач, транслируемых Белтелерадиокомпанией в период с 2010 по 2021 годы. Научная новизна состоит в том, что впервые выявлены особенности познавательного текстового пространства телевидения как игрового; описан репертуар и функции тактик, реализующих стратегию монтажа реальности. Установлено, что игра находит различные, генетически не свойственные познавательным текстам средства репрезентации – «аттракционы», формирующие реальность. В результате познавательный текст конструирует особую реальность посредством коммуникативной стратегии монтажа реальности, которая эксплицируется тактиками *монтажа «аттракционов» действительности; встраивания фактологической информации в калейдоскоп «аттракционов»; моделирования или фокусирования трудностей, конфликта*. Зафиксированы функции игры – игра выступает как средство национальной идентификации, выполняет воздействующую и аттрактивную функции. Выявлены типы игровых сверхфразовых единств – «аттракционов», особенности их сочетания; доминантные языковые средства, оформляющие тактики, реализующие стратегию монтажа реальности. Автор делает вывод о том, что знание в познавательных текстах телевидения трансформируется в легкие, яркие высказывания, нацеленные не на познание и размышление, а скорее на переживание «другой» (нереальной для зрителя) реальности и повышение градуса развлекательности.

Работа вносит вклад в развитие медиалингвистики, лингвокультурологии, прагматики. Материалы исследования могут применяться на занятиях по теории массмедиа, языку средств массовой коммуникации, прагматике.

Ключевые слова: белорусское телевидение, документальные передачи, научно-информационные передачи, коммуникативные стратегии, тактики, игра, реальность, аттракцион.

Научная специальность: 10.02.22 – языки народов зарубежных стран Европы, Азии, Африки.

Введение в проблему исследования

Познавательная сфера, представленная на ведущих белорусских телеканалах, находится в непрерывном развитии. Авторы отражают в сюжетах, образах проблематику, историческое наследие и реальную действительность своего народа. Богатая, но малоизученная белорусская история, достижения настоящего и прошлого нации представляют значительный интерес для медиааудитории, который активизируется особыми прагмалингвистическими ресурсами, созвучными эпохе постмодернизма. Эстетике постмодернизма присущи такие характеристики, как драматизация событий, развлечение, острая востребованность игры. Игровое начало считается одной из доминант сознания, необходимым атрибутом существования современного социума, игра – формой коммуникации, интенсивно проникающей в научную, художественную и другие сферы человеческой реальности (Lovell, 2011).

Феномен игры пронизывает практически все сферы деятельности человека, все более актуализируется в современной жизни и сознании. Масштабное включение игры в тексты массмедиа стало одной из ярких примет современного информационно-коммуникативного пространства. Как отмечает С.И. Сметанина, «вирус» игры проник даже «в информационные и аналитические материалы телевидения и печатных СМИ» (Smetanina, 2002: 54).

Изучение феномена игры как доминирующей формы представления действительности в пространстве телевидения является весьма актуальным, о чем свидетельствует ряд работ, выполненных в последние годы. Разработанная В.Ф. Олешко концепция игрореализации описывает процесс проникновения различных элементов игрового мира в другие сферы бытия, представляет три типа игр в СМИ: развлекательные, интеллектуальные и имиджевые (Oleshko, 2003). Н.А. Барабаш фиксирует ключевые характеристики, объединяющие ТВ и театр: игровое начало, доминирование смеховых и ироничных программ, стремление свести реальность к игре (Barabash, 2010). А.А. Но-

викова определяет наиболее распространенные игровые методы воздействия в публицистических, новостных, развлекательных телепередачах, рассматривая последние как телевизионные зрелища (Novikova, 2008). С.И. Сметанина предложила классификацию игр с реальностью и игр с языком в новостных текстах (Smetanina, 2002). Активно исследуется языковая игра в медийных текстах, игровые приемы, конструирующие публицистические и новостные жанры (Savitskiy, 2006; Negryshev, 2006).

Подводя итог обзору ключевых научных работ телевизионных игровых практик, отметим факт доминирования исследовательского фокуса на развлекательных, новостных и информационно-аналитических передачах. Проведенные исследования познавательных телепередач посвящены преимущественно фиксации совмещения научности, познания и развлекательности (Gegelova, 2017; Yekimova, 2015; Suvorova, 2006; Addis, 2002); элементов языковой игры в научно-популярных и просветительских текстах (Grishechkina, 2011; Shcherbakova, Ulyanov, 2018; Karpenko, Сабылинская, 2017; Khangeldiyeva, Bogdanova, 2013); беллетризации исторических событий в документальной драме (Novikova, 2013). Вместе с тем тексты познавательных (культурно-просветительских и научно-информационных) передач, назначение которых заключается в просвещении зрителя, расширении его кругозора, распространении знаний, норм и ценностей общества, повышении культурного уровня (Suvorova, 2006: 11), также демонстрируют скрытые характеристики игры, которые тем не менее не разработаны в научных трудах. Специфика реализации игровой организации текстового континуума в белорусском познавательном телепространстве не изучалась вовсе.

Концептологические основания исследования

Для понимания сути игры опишем спектр характеристик, раскрывающих ее специфику. Игра – это «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заклю-

чен не в результатах, а в самом процессе» (Kononenko, 2003: 148), имеет строго установленные временные и пространственные ограничения, правила и цели, подлежащие выполнению, сопровождаемые ощущением напряжения и радости (Kheyzinga, 2011; Elkonin, 1978), является средством выражения желаний, эмоций и чувств человека (Bern, 1997). Основоположник концепции игровой культуры, являющейся центральной в культурологических теориях игрологии, Й. Хейзинга отмечает: «Настроения игры есть отрешенность и воодушевление священное или просто праздничное, смотря по тому, является ли игра посвящением или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку» (Kheyzinga, 2011: 41).

Таким образом, феномен игры рассматривается как способ переживания действительности, который характеризуется наличием двух первоначал – острого эмоционального переживания играющих и наблюдающих и рационального начала, связанного со строгим соблюдением правил игры (Noveyshiy..., 2003: 252). В результате в ходе игры формируется особое игровое пространство, которое конструирует иную реальность, «с точки зрения которой обыкновенный образ жизни выглядит уже как реальная реальность» (Luman, 2012: 83; Gadamer, 1998), дополняя обыденность и повседневность или модифицируя ее. Теоретик игровой культуры Г. Гессе отмечает, что игра обладает способностью к воссозданию разнообразных смысловых ситуаций человеческой деятельности (Gesse, 1991). К. Гросс выделяет главную функцию игры – «дополнение» бытия. Действительность воспроизводится в игре, но без натуральных последствий. Играющий/наблюдатель за игрой верит и не верит в происходящие события. Следовательно, игра тонизирует психику, исключая негативные эмоции (Gross, 1989). Отмечая важность игры в жизни человека, И. Кант обосновал понимание ее как основы познания, при котором первое является своеобразным тотализатором для последнего (Kant, 1994: 109).

Рассматривая игровое начало в телевизионном тексте, отметим, что игровая форма непосредственно воздействует на формирование определенного типа мышления, по-новому организуя коммуникативное пространство. Игра позволяет конструировать воображаемый мир не только с целями продуцирования эстетического удовольствия, эмоций, развлечения, эскапизма, терапевтического эффекта, компенсаторности, осмысления действительности, но и с целью управления этой действительностью (Savitskiy, 2006).

Как показало исследование, широкое проникновение игры в современные белорусские познавательные медиатексты конструирует реальность особым образом, активно изменяет структуру информации, способы ее подачи, текстообразующие механизмы в каждом познавательном тексте, наделяя не присущими им свойствами. Информационное отображение разных сфер реальности, деятельности общества (экономической, культурной, досуговой и т.д.) и особенностей окружающей среды (флоры и фауны) осуществляется при помощи игры, которая конструируется посредством комплекса речевых действий, «способов реализации замысла, отбора фактов и их подачи в определенном освещении с целью воздействия на интеллектуальную, волевою и эмоциональную сферу адресата» (Vorisova, 1999: 85–86), т.е. коммуникативных стратегий и реализующих их тактик. Коммуникативная тактика понимается в работе как способ реализации глобальной интенции, определяющий использование конкретных языковых средств. Соответственно, необходимость осмысления специфики функционирования, реализации игровых механизмов для реконструкции событий и явлений действительности делает тему работы актуальной и существенной для понимания особенностей белорусского познавательного экранного продукта и теледискурса как типа институциональной коммуникации.

Методология

В работе использовались описательный метод, включающий наблюдение, систе-

матизацию, обобщение языковых фактов; методы семантического, контекстуально-интерпретационного и дискурсивного, стилистического анализа. Материалом исследования послужили 400 познавательных (культурно-просветительских и научно-информационных) телепередач, транслируемых Белтелерадиокомпанией в период с 2013 по 2021 годы. Познавательные тексты, которые рассматривались в процессе сбора материала, носят познавательно-информационный характер, разнообразны по тематической направленности: жизнь тружеников, известных/выдающихся личностей страны; военные и исторические события; путешествия; флора и фауна страны.

Обсуждение

Тот факт, что коммуникативное пространство белорусского познавательного телевидения конструируется на основе игры, можно обосновать, используя критерии характеристик игры. Как было показано, игра складывается из таких ключевых компонентов, как *эмоциональное удовольствие (переживание гаммы эмоций), напряжение, неопределенность, организация действительности в некий порядок, правила игры*.

Исследование показало, что белорусское познавательное телепространство активно моделируется эмоционально насыщенными, часто шокирующими сообщениями. Особая конструкция таких сообщений призвана продуцировать широкий спектр *эмоций* (от негативных до позитивных). Одновременно с этим она предоставляет зрителю возможность игры в защищенность («это – там, я – здесь»), т.е. формирует ощущение инобытия, второй реальности. Зачастую собственно знание вытесняется и замещается сплавами поражающих воображение сведений. Соответственно, действительность, жизнь белорусского народа, моделируется как цепочка удивительных, невероятных, таинственных фрагментов реальности, которые зритель совместно с автором разгадывает, расследует и т.д., находясь в напряжении, ожидании раскрытия загадки, переживая различные эмоции.

Свойственные для эстетики пост-модернизма карнавальность (сочетание серьезного и несерьезного, присутствие театрально-игрового элемента) (Bakhtin, 1965) и мозаичность (*мешаный, состоящий из разнородных элементов* (Tolkovyy..., 1935) активно проявляются в композиции познавательного текста, который представляет собой нарезку отобранных сведений об отдельных событиях, явлениях. Сам процесс игры в текстовом пространстве обладает некоторой степенью *неопределенности*, вариативности. Событийная мозаика, игра с событиями реальности часто ориентированы не столько информировать, сколько продуцировать эмоции, шокировать, удивлять или завораживать аудиторию, формировать напряженное ожидание развязки. Стратегическая организация текста призвана держать зрителя в неведении последующего разворачивания хода событий.

Например, передача о Беловежской пушке конструируется следующими тематическими блоками, из которых складывается общая структура текста, цель которого – информировать о тайнах известного белорусского заповедника: подготовка к приезду важных гостей (глав стран Советского Союза); распад СССР как событие, потрясшее страну; последствия распада СССР; события, предшествующие подписанию договора; Беловежская пушка как популярное у государственных деятелей место охоты; приезд в пушку Фиделя Кастро и других зарубежных гостей; история создания заповедника; захватывающие факты о его достопримечательностях; воспоминания людей о дне, когда был подписан договор о распаде СССР. Такой нарратив, полагающийся не на хронологическое изложение событий, а скорее на цепочку разнородных сведений (о пушке и ее достопримечательностях, о некоторых известных личностях, главах государств, об охоте, о распаде СССР), провоцирует интерес, эмоции, напряжение, являющиеся атрибутами игры. Зритель ожидает раскрытия тайн заповедника, ужасных последствий описываемых событий. Это ожидание «подогревается» интерпретаци-

онной, эмоционально-оценочной и мистифицированной лексикой (*выльется, прогремел, запахло жареным, шокирующая новость, засекречен, тайна: До события, которое потрясет всю страну и разделит жизнь миллионов советских людей на до и после, оставалось меньше суток. На следующий день встреча перестанет быть тайной. А с экранов радиоприемников и телевизоров прозвучит шокирующая новость: СССР больше нет. Сами политики, подписавшие соглашение, и не подозревали, во что в конце концов это выльется. ...Как белорусский лес прогремел на весь Союз?*)¹. Однако здесь наблюдается «игровой» обман – автор так и не поясняет, во что же «вылилось» подписание договора; остается нераскрытым вопрос «Как белорусский лес прогремел на весь Союз?».

Такой текст-мозаика, моделирующий напряжение и эмоции, эффект обманутого ожидания, преобладает в жанрах “путешествие”, “документальный фильм”, посвященный тематикам военных, исторических событий, истории архитектурных сооружений и достопримечательностей страны.

Текстовое пространство белорусского познавательного телевидения органи-

зуется согласно определенным *правилам игры*, которые предполагают устойчивые тактико-стратегические конструкции, тиражируемые в познавательных текстах. Их назначение состоит в предписании зрителю (субъекту познания) некоторого угла зрения, позволяющего увидеть значимое и важное для него и не заметить остального.

Рассмотрим более подробно реализацию этих игровых механизмов в белорусском познавательном телепространстве.

Коммуникативная стратегия монтажа реальности в белорусском познавательном телепространстве

Игровая природа белорусских познавательных передач явно прослеживается в реализации *стратегии монтажа реальности*. Она заключается в отборе из реальных событий зрелищных, эмоционально насыщенных, занимательных фрагментов действительности, их чередовании с фактологическими сведениями неземного характера. В ходе исследования были выделены два типа сочетаний, конструирующие соответствующие тактики, которые составляют репертуар стратегии монтажа реальности. Представим данные тактики на рис. 1:

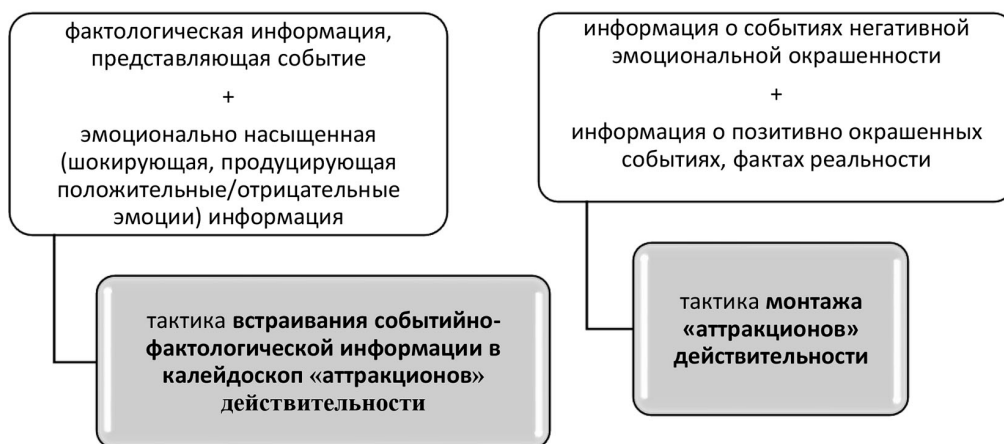


Рис. 1. Конструирование стратегии монтажа «аттракционов» в познавательном пространстве белорусского телевидения

Fig. 1. Designing strategy of attractions montage in Belarusian TV documentaries and scientific programs

Тактика *монтажа «аттракционов» действительности* помогает реконструировать военные или исторические события, сведения о городе, достопримечательностях страны посредством демонстрации ярких, эмоциональных, шокирующих, вызывающих сопереживание или удивление событий, которые могут быть восприняты аудиторией как аттракционы – *зрелищный, эффектный номер, привлекающий особое внимание зрителей* (Bolshaya..., 1969–1978). Их основным назначением является чувственное или психологическое воздействие, рассчитанное на определенные эмоциональные потрясения (Эйзенштейн), поддержание высокого градуса развлекательности с целью продуцирования эмоций, шока, а не интеллектуальной (познавательной) активности адресата.

«Аттракционы» действительности репрезентированы в текстовом единстве экранного продукта на уровне сверхфразовых единств, непосредственно участву-

ющих в реконструкции действительности. Эти смысловые блоки имеют четкие границы, формируемые собственной микротемой, языковыми маркерами. В качестве «аттракционов» выделены 15 групп фрагментов или эпизодов действительности. Критерием выявления стали их функционально-содержательные характеристики, т.е. это зрелищные события и факты, нацеленные на продуцирование острого эмоционального переживания зрителя: ощущения напряжения, эмоциональной палитры (эмоции радости, уважения, жалости, страха и т.д.). Данные представлены в табл. 1.

Обратим внимание на то, что выделенные «аттракционы» распределяются по всему текстовому пространству, организуя его определенным образом. Игровая природа «аттракционов» заключается не только в их сути, но также в сочетании и чередовании друг с другом, т.е. монтаже. В этом случае явно прослеживается реализация игры на *композиционном* уровне текста.

Табл. 1. События – «аттракционы» действительности в познавательных текстах белорусского телевидения

Table 1. Events-attractions of reality in Belarusian TV documentaries and scientific programs

	«Аттракционы» реальности
1	Мистицирование – события, облачаемые в конспирологическую или мистическую теорию
2	Неизвестность – события или явления, о которых есть мало информации либо она отсутствует на данный момент
3	Факты об известных людях, мало связанные или вовсе не связанные с основной темой познавательной передачи
4	Легенды, мифы, часто связанные с трагическими событиями
5	Воспоминания, жизненные истории участников событий
6	Эпизоды из личной жизни героя, дающие возможность адресату «подглядеть» за скрываемой частной жизнью (история любви, поведение героя как отца/мужа или жены)
7	Необычные характеристики или поведение (человека, животных, растений)
8	Впечатляющие статистические, цифровые данные
9	Редкость – редкие феномены, явления флоры, фауны
10	Слухи
11	Шокирующие находки, исследования ученых
12	Трагические события/факты, связанные со смертью, исчезновением, катастрофами
13	Душевные тревоги героев, которые зритель легко может соотнести с собственными
14	Наказание – сведения о наказании за совершенные действия или о безнаказанности
15	Театрализованная история

Характерной особенностью композиционного конструирования познавательного текста является частая и регулярная смена «аттракционов». Это помогает упростить и раздробить целостность реальности на мелкие, продуцирующие шок, страх или удивление частицы. Спецификой тактики монтажа «аттракционов» часто является тематическое несоответствие между эмоционально ориентированными «аттракционами» (продуцирующими удивление, шокирующую реакцию) и собственно фактуальным сегментом информации. Например, в нарратив о трагической истории простой белорусской шляхты вводится вкрапление о родстве Радзивиллов, богатейшей и могущественной семьи Великого княжества Литовского, с президентом Америки: *известный род на всех материках в Америке стали даже свояками президента Кеннеди*². Эта информация связана с ос-

новной темой лишь тем, что Радзивиллы являлись представителями шляхты. Апелляция к необычному, удивляющему становится декоративным элементом текста, активирующим эмоции, при этом не несет важной смысловой нагрузки, раскрывающей тему.

Исследование показало, что текстотипы белорусских познавательных передач, посвященных тематикам *истории страны, войны, культуры, жизни людей Беларуси*, конструируют реальность по модели, представленной на рис. 2:

Как видно из диаграммы, «аттракционы» реальности могут монтироваться, создавая эффект эмоциональных качелей – описываемые события провоцируют раскачивание эмоционального напряжения от палитры негативных эмоций до позитивных и наоборот. При этом наблюдается цикличность такого рода монтажа. В совокупности такая модель репрезентации действительности ориентирована, во-первых,

² «Шляхта. Брутальная история», 2014

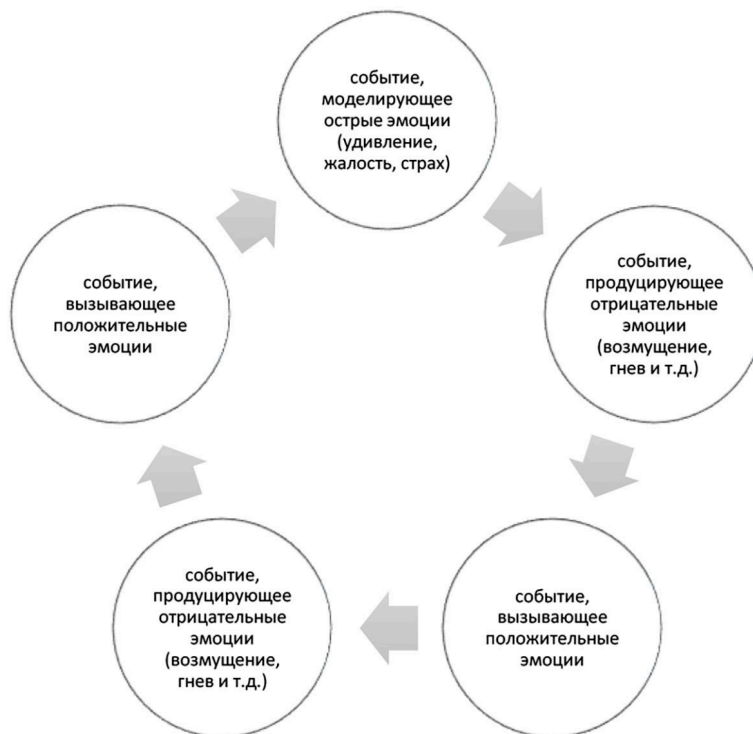


Рис. 2. Модель монтажа событий в познавательных текстах белорусских телепередач
 Fig. 2. Montage of reality model in Belarusian TV documentaries and scientific programs

на формирование напряжения, вовлечение зрителя и поддержание его интереса к непосредственно познавательному тексту. Во-вторых, конструируется особая, игровая реальность, в которой каждое событие или явление представляется как захватывающее, эмоционально насыщенное.

Приведем пример передачи, повествующей о сражениях и захоронениях солдат во время Второй мировой войны в городке Кобрин. Информация подается в форме сплавов захватывающих, любопытных, драматических мини-историй, через которые осмысливаются судьбы и личности участников события или лиц, тем или иным образом связанных с описываемым событием. При этом игра с подбором мини-историй («аттракционов» реальности) формирует свой сюжет, насыщенный драматизацией, эмоциональными апелляциями. Так, содержание собственно события сводится к тому, что возле Кобрина проходили сражения, после которых в братской могиле были захоронены солдаты. Весь развертывающийся текст держит до последних минут зрителя в ожидании ответа на вопросы, артикулируемые в подводке передачи: *кто захоронен в братской могиле и какая история стоит за этими захоронениями?* В нарративном развитии задействованы повествования детей участников описываемых событий, жителей Кобрина, комментарии автора. Они представляют зрителю череду описаний событий и оценок, которые оказываются положительно (+) и отрицательно (-) эмоционально заряженными по эмоциональному полюсу: (автор) *Были действительно найдены останки, но не красноармейцев. Солдатов Вермахта? Нет. Тогда что это за таинственные бойцы? И главное, какая драма разыгралась в начале Второй мировой войны? ... (участник событий) Это был последний день, который мы провели вместе. А потом папа принял то драматическое решение ... (-) Бомбили Гродно, Брест. Упали первые бомбы на Кобрин. Мы пасли свою корову. Пасмурно было. Это было первого сентября. И вдруг самолет взлетает. А мы двое бежать. Добежали, а там бомбы сбросили. ... Туда (в армию)*

соседи попали, тоже призваны были. (автор) (+) Пополнить армию тоже были призваны белорусы. В рядах войска польского было около 70 тысяч белорусов. Адам Треплер в своих воспоминаниях очень высоко оценивал полешуков... Они были хорошими солдатами. И, наверное, поэтому, их так высоко ценили. (участник событий) (-) В свои 28 лет он должен был принять самое важное в своей жизни решение. Папа, попросившись с семьей, взял меня на руки, высоко поднял, поцеловал и пошел. Я бежала за ним, кричала: "Папа, папа!". Бежала, падала, поднималась, кричала. А папа шел по направлению к лесу. Что чувствовало его бедное сердце? (+) Был он очень заботливым отцом, старался, чтобы я не плакала. (-) Воссоединиться этой семье было уже не дано³.

Палитра эмоций варьируется от жалости и страха до уважения. Представляется, что в функциональном плане такая игровая подача информации способствует не столько описанию события, сколько формированию позитивного имиджа белорусских солдат и негативного отношения к войне, разделившей семьи. Фокус на отрицательно или положительно окрашенной информации уводит познавательный текст от событийной конкретики в сторону ситуаций и событий-аттракционов, способных вызвать острую эмоциональную реакцию: сведения о победах, удачах, бедствиях, катастрофах, преступлениях, сложных жизненных ситуациях и т.д. Это смещение или редукция информативности рядовой, неискушенный зритель воспринимает, не успевая ее критически проанализировать.

Стратегия монтажа реальности реализует нагнетание эмоционального напряжения посредством тактики встраивания фактологической информации в калейдоскоп «аттракционов». Калейдоскоп понимается как быстро сменяющиеся яркие, разнообразные элементы. Сведения, обладающие объективной фактологичностью: научные, статистические данные, информация очевидцев, участников событий, кадры фотографий, архивные видео помещаются

³ «Обратный отсчет. Битва за Кобрин», 2020

в рамках удивительных, захватывающих фактов. Так, эпизод из передачи о жизни и творчестве белорусского художника организуется следующими блоками-«аттракционами»: *театрализованная история, неизвестность, граничащая с мистификацией*. Калейдоскоп «аттракционов» и фактуальных блоков, содержащих детализированную информацию о хозяйке картины, изображении на полотне, моделирует мистическую атмосферу, поддерживающую эмоциональное напряжение зрителя: *1989 год. Художественный музей празднует свое 50-летие. И вдруг в приемной директора раздается звонок (кадры кабинетов музея, раздаются телефонный звонок). Какая-то неизвестная женщина говорит, что она хочет подарить картину, на обороте которой есть музейные номера. Немедленно послали машину на улицу Республиканскую, где жила эта женщина (мистическая музыка). В 1944 году попросили всех жителей Минска забрать вещи, которые подготовили к отправке в Германию ... И ей понравилась только одна вещь... Полотно оказалось достаточно длинным, около 2 метров на 50 см. ... Перед нами сельский летний пейзаж с рекой и хатой (описание изображения). ... Решили отдать в реставрацию для того, чтобы возможно было прочесть подпись художника. Но подпись художника, к сожалению, тогда так и не определилась. ... Художник так и остался неузнанным. Но как картины этого художника оказались в Минске?»⁴*

Переходя к описанию следующей тактики, реализующей стратегию игры с реальностью, подчеркнем одну особенность архитектоники белорусского познавательного телевидения. Важной частью пространства современных познавательных текстов становится история, построенная на борьбе/черере трудностей или конфликте. Игровая драматургия в этом случае создается *тактикой моделирования или фокусирования трудностей, конфликта*. Путем отбора из реального события ситуаций, описывающих трудности или конфликты на жизненном пути героя, конструирует-

ся игровая основа текстового единства – состязание-борьба, в котором противники сталкиваются друг с другом, а герой одерживает либо победу, либо поражение. При этом моделируемое текстом состязание героев с самим собой либо с окружающей средой, судьбой подменяет обычные, достаточно рядовые действия или события, случающиеся в жизни каждого человека, при этом не воспринимаемые в реальности как драма. Цель журналиста как модератора игры заключается в провоцировании – удивлении, вовлечении зрителя в создаваемую игру, которая на самом деле таковой не является, а служит инструментом аттрактивного (привлечение внимания) и мировоззренческого (формирование модели повседневного поведения) характера.

Иллюстрацией являются телепередачи исторической, военной, культурной и биографической тематики. Ядром текстотипов данных тематических групп становится: 1) борьба на пути преодоления различных трудностей, которые формируют люди или «высшие силы» (судьба, удача); 2) внутриличностный конфликт человека (преодолевать себя, свои сомнения в процессе подготовки к соревнованиям, важному событию и т.д.), межличностный или групповой (с противником, противоборствующей группой людей).

Приведем в качестве примера задачу о спортсмене Вадиме Стрельцове. В целом это достаточно типичная для всех спортсменов история сложных тренировок, побед и неудач в соревнованиях; путь, на котором герою приходится принимать решения. Однако чтобы уравновесить «чашу» конструируемой драматической композиции, вводятся два Антигероя, с которыми герой вынужден сталкиваться и им противостоять. Это соперник-претендент на олимпийскую медаль и судьба. Информация о «конflikте» с Антигероями «добывается» из языка. Особую драматичность придает вербализация вводимого автором Антигероя концепта *судьба*. Смысловое поле борьбы с трудностями артикулируют многократно повторяющиеся концепт *судьба*; глагольная лексика семантики препят-

⁴ «Арт-истории», 2018

ствования – помешать, препятствовать; лексемы сомнения – сомневаться, не были уверены: *Казалось, сама судьба препятствовала тому, чтобы наш герой оказался на Олимпийских играх. ... Но в третий раз судьба решила испытать Вадима. ... Но не только травма могла помешать Вадиму попасть на Олимпиаду. Белорусская сборная не была до конца уверена, что наших спортсменов вообще пустят на Олимпиаду*⁵.

Действия персонажа в процессе противостояния эксплицируются лексикой семантики борьбы, трудолюбия, негативных эмоционально-психологических состояний, а также преодоления, формирующих образ и модель поведения Героя-борца. Окончательная победа «героя» над трудными обстоятельствами формулируется посредством лексического кластера «глаголы покорения + существительные семантики наибольшей результативности» – *добился великих результатов, мне хотелось чего-то добиться, покорил вершины: Если он поставит какую-то цель, то обязательно достигнет*⁶.

Примечательно, что в некоторых случаях, преимущественно в научно-популярных передачах, текст конструирует конфликт или трудности даже в ситуациях их отсутствия. Функциональной нагрузкой тактики моделирования трудностей в этом случае является стимулирование интереса, ощущений напряжения и ожидания. Значительную роль в этом случае играет гемероним – название телепередачи: «Найди лося», «Найди зубра в озерах», «Город на Немиге. В поисках утраченного». Доминантой таких гемеронимов становятся лексемы, нацеленные на актуализацию ассоциативной связи с игрой-поиском предмета: *найти, поиск*. Они содержат сему получения знаний посредством приложения усилий, что предполагает определенные трудности. В процессе нарративного разви-

тия зрителю предоставляется возможность строить предположения об ожидающейся развязке, поддерживается драматический интерес в ходе совместной с журналистом игры-поиска.

Например, название научно-познавательной передачи «Найди лося» искусственно моделирует ситуацию поиска, создает впечатление сложности найти или увидеть это лесное животное. Однако процесс оказывается псевдопоиском, так как найти дикое животное сразу представляется сложным лишь в силу того, что автор задерживается в различных местах леса, разъясняя особенности его флоры и фауны. А лосей можно обычно увидеть в месте их кормежки. То есть наблюдается «игровой» обман ожидания адресата, когда обыгрывается поиск объекта, найти который достаточно просто.

Заключение

Таким образом, рассмотрев особенности конструирования познавательного пространства белорусского современного телевидения, можно прийти к выводу, что игра становится одним из инструментов, определяющим специфику познавательного массмедийного текста. Будучи структурообразующим элементом реконструирования действительности, игра находит различные, генетически не свойственные познавательным текстам средства репрезентации – «аттракционы», формирующие реальность; моделирование конфликтности и фиксации трудностей, реализующиеся в соответствующих тактиках. При этом редуцирование факта замещается эмоциональным насыщением, шокированием. Знание трансформируется в легкие, яркие высказывания, нацеленные не на познание и обдумывание, а скорее на повышение градуса увлекательности (развлекательности). Перспективным для дальнейших исследований представляется более глубокое изучение системы стратегии моделирования игры в различных типах познавательных текстов.

⁵ «Две стороны олимпийской медали», 29.01.17

⁶ «Наши», 02.05.15

Список литературы / References

- Addis, M. (2002). *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*, Bocconi University, Marketing Department, 13 p.
- Barabash, N.A. (2010). *Televideniye i teatr: igry postmodernizma [Television and theater: games of postmodernism]*. Moscow, KomKniga, 184 p.
- Bakhtin, M.M. (1965). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Rennanssa [Creativity of Francois Rabelais and folk culture of the Middle Ages and Renaissance]*. Moscow, Khud. Lit, 543 p.
- Bolshaya Sovetskaya entsiklopediya [Great Soviet Encyclopedia]*, available at: www.ending.ru/enc_sovet/Attrakcion-71229.html.
- Bern, E. (1997). *Igry, v kotoryye igrayut lyudi: Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnosheniy; Lyudi, kotoryye igrayut v igry: Psikhologiya chelovecheskoy sud'by [Games People Play: Psychology of Human Relations; People Who Play Games: The Psychology of Human Destiny]*. Moscow, List-N'yu; Tsentr obshchechelovecheskikh tsennostey, 336 p.
- Borisova, I.N. (1991). Kategoriya tseli i aspekty tekstovogo analiza [Category of purpose and aspects of textual analysis]. In *Zhanry rechi [Genres of speech]*, 85–101.
- Elkonin, D.B. (1978). *Psikhologiya igry [Psychology of the game]*. Moscow, Pedagogika, 304 p.
- Eyzenshteyn, S. M. *Montazh attraktsionov [Motage of Attractions]*, available at: www.tokman.ru/tx18.html.
- Fedotova, N. A. (2017). Geymifikatsiya v kontekste mediynoy praktiki [Gamification in the context of media practice]. In *Zhurnal Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Zhurnalistika. Pedagogika [Belarusian State University. Journal. Pedagogy]*, 2, 4–11.
- Gadamer, X-G. (1998). *Istina i metod [Truth and Method]*. Moscow, Progress, 704 p.
- Gegelova, N.S. (2017). Scientific popular television on Russian TV channels: realities and problems. In *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 22 (3), 544–552.
- Gesse, G. (1898). *Igra v biser [The Glass Bead Game]*. Novosibirsk, AST, 464 p.
- Grishechkina, G. Yu. (2011). *Nauchno-populyarnyy lingvisticheskiy tekst [Popular science linguistic text]*. Orel, OGU, 260 p.
- Gross, K. (1989). *Vvedeniye v estetiku [Introduction to aesthetics]*. Kiyev-Kharkov, Yuzhno-rus. F. A. Ioganson, 311 p.
- Yekimova, A.V. (2015). Zrelishchnyy potentsial poznavatel'nykh proyektov TV [Spectacular potential of educational TV projects]. In *Teatr. Zhivopis. Kino. Muzyka [Theater. Painting. Movie. Music]*, 150–159.
- Kant, I. (1994). *Kritika sposobnosti suzheniya [Critique of the ability to judge]*. Moscow, Iskusstvo, 367 p.
- Karpenko, I.I., Sabylinkaya, O.A. (2016). Ed'yuteynment kak metod podachi informatsii v praktike televizionnogo veshchaniya [Edutainment as a method of presenting information in the practice of television broadcasting]. In *Nauchnyye vedomosti. Seriya Gumanitarnyye nauki [Scientific Bulletin. Series Humanities]*, 14(235), 30, 75–87.
- Kayua, R. (2007). *Igry i lyudi: stat'i i esse po sotsiologii kul'tury [Games and people: articles and essays on the sociology of culture]*. Moscow, OGI, 304 p.
- Khangeldiyeva I. G., Bogdanova Ye.M. (2013). Edyuteynment: ot televizionnogo formata do sovremennykh sotsial'nykh i obrazovatelnykh [Edutainment: from television format to modern social and educational]. In *Culture and education in modern society: strategies for development and preservation*, 190–201.
- Kheyzinga, Y. (2011). *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy [Homo ludens. A man playing]*. Saint Petersburg, Ivan Limbakh, 416 p.
- Kononenko, B.I. *Bol'shoy tolkovyy slovar' po kul'turologii [The Big Explanatory Dictionary of Cultural Studies]*. Moscow, AST, 511 p.
- Lovell, N. *Transmedia, gamification, advergaming*, available at: www.gamesbrief.com/2011/06/gamification-advergaming-transmedia-the-gamesbrief-guide-to-marketing-and-games/.

Luman, N. (2012). *Realnost' massmedia [Reality of mass media]*. Moscow, «Kanon+» ROOI «Reabilitatsiya», 240 p.

Negryshev, A. A. *Yazykovaya igra v SMI: tekstoobrazuyushchiye mekhanizmy i diskursivnyye funktsii (na materiale gazetnykh novostey) [Language game in the media: text-forming mechanisms and discursive functions (based on newspaper news)]*, available at: www.my-luni.ru/journal/clauses/98/.

Novikova, A.A. (2013). *Televizionnaya realnost': ekrannaya interpretatsiya deystvitel'nosti [Television reality: on-screen interpretation of reality]*. Moscow, Dom Vysshey shkoly ekonomiki, 236 p.

Noveyshiy filosofskiy slovar [The latest philosophical dictionary]. Minsk, Knizhnyy Dom Publ, 511 p.

Oleshko, V.F. *Zhurnalistika kak tvorchestvo [Journalism as creativity]*, available at: www.evartist.narod.ru/text8/30.htm.

Pomogalova, N.V. (2006). Igra kak ispytaniye sotsializiruyushchegosya cheloveka [Game as a test of a socializing person]. In *Omskiy nauchnyy vestnik. Psikhologiya i pedagogika [Omsk Scientific Bulletin. Psychology and pedagogy]*, 5 (39), 274–277.

Savitskiy, V.A. (2010). *Igrovaya tekhnologiya v sovremennykh mass media. [Game technology in contemporary mass media]*, available at: www.mediascope.ru.

Smetanina, S.I. (2002). *Media-tekst v sisteme kul'tury. Dinamicheskiye protsessy v yazyke i stile zhurnalistiki kontsa XX veka [Media text in the system of culture. Dynamic processes in the language and style of journalism at the end of the 20th century]*. Saint Petersburg, Mikhaylov V. A., 384 p.

Suvorova, S.P. (2006). Realizatsiya prosvetitel'skoy funktsii zhurnalistika na stranitsakh sovremennykh obshcherossiyskikh zhurnalov [Implementation of the educational function of journalism on the pages of modern all-Russian magazines]. In *Vestnik Moskovskogo universiteta [Bulletin of Moscow University]*, 10(6), 11–15.

Shcherbakova, G.I., Ulyanov M.A. (2018). Nauchno-populyarnaya publikatsiya v SMI: problema teoreticheskogo obosnovaniya [Popular science publication in the media: the problem of theoretical substantiation]. In *Vestnik Volzhskogo universiteta imeni V.N. Tatishcheva [Bulletin of the Volga University named after V.N. Tatishchev]*, 1 (1), 182–190.

Tolkovyy slovar' russkogo yazyka [Explanatory dictionary of the Russian language], available at: www.biblioclub.ru/?page=dict&dict_id=117.