

**М. А. Гладко**

## НАЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА ИГРОВОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ БЕЛОРУССКОГО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТЕЛЕПРОСТРАНСТВА<sup>1</sup>

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

---

<sup>1</sup> Впервые опубликована: Гладко, М. А. Национальная специфика игрового конструирования белорусского познавательного телепространства / М. А. Гладко // Журн. Сиб. федер. ун-та. Сер. Гуманит. науки. – 2022. – Т. 15, № 11. – С. 1585–1597.

состоит в том, что впервые выявлены особенности познавательного текстового пространства телевидения как игрового пространства; 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, 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.

### **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» (Сметанина, 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 (Олешко, 2003). Н. А. Барабаш фиксирует ключевые характеристики, объединяющие ТВ и театр: игровое начало, доминирование смеховых и ироничных программ, стремление свести реальность к игре (Барабаш, 2010). А. А. Новикова определяет наиболее распространенные игровые методы воздействия в публицистических, новостных, развлекательных телепередачах, рассматривая последние как телевизионные зрелища (Новикова, 2008). С. И. Сметанина предложила классификацию игр с реальностью и игровым языком в новостных текстах (Сметанина, 2002). Активно исследуется языковая игра в медийных текстах, игровые приемы, конструирующие публицистические и новостные жанры (Савицкий, 2006; Негрышев, 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 (Гегелова, 2017; Екимова, 2015; Суворова, 2006; Addis, 2002); элементов языковой игры в научно-популярных и просветительских текстах (Гришечкина, 2011; Щербакова, Ульянов, 2018; Карпенко, Сабылинская, 2017; Хангельдиева, Богданова, 2013); беллетризации исторических событий в документальной драме (Новикова, 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 (Суворова, 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 заключен не в результатах, а в самом процессе» (Кононенко, 2003: 148), имеет строго установленные временные и пространственные ограничения, правила и цели, подлежащие выполнению, сопровождаемые ощущением напряжения и радости (Хейзинга, 2011; Эльконин, 1978), является средством выражения желаний, эмоций и чувств человека (Берн, 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» (Хейзинга, 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 (Новейший философский словарь, 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» (Луман, 2012: 83; Гадамер, 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 (Гессе, 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 (Гросс, 1989). Отмечая важность игры в жизни человека, И. Кант обосновал понимание ее как основы познания, при котором первое является своеобразным тотализатором для последнего (Кант, 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 не только конструировать воображаемый мир с целями продуцирования эстетического удовольствия, эмоций, развлечения, эскапизма, терапевтического эффекта, компенсаторности, осмысления действительности, но и также с целью управления этой действительностью (Савицкий, 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 их не присущими 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 подачу в определенном освещении с целью воздействия на интеллектуальную, волевою и эмоциональную сферу адресата» (Борисова, 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 события и явлений действительности делают 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, систематизацию, 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 по 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 постмодернизма карнавальность (сочетание серьезного и несерьезного, присутствие театрально-игрового элемента) (Бахтин, 1965) и мозаичность (*мешаный, состоящий из разнородных элементов*) (Толковый словарь Ушакова, 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 ориентирована 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 пуце 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 пуца как популярное у государственных деятелей место охоты; приезд в пуцу 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, не полагающийся на хронологическое изложение событий, а скорее на цепочку разнородных сведений (о пуце 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» интерпретационной, эмоционально-оценочной и мистицизированной 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?*<sup>1</sup>. 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 организуется 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 фактологи-

---

<sup>1</sup> «Тайны Беларуси. Беловежская пуца», 2021.

ческими сведениями неэмоционального характера. В ходе исследования были выделены два типа сочетаний, конструирующих соответствующие тактики, которые составляют репертуар стратегии монтажа реальности. Представим данные тактики на рисунке 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* (Большая советская энциклопедия, 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 участвующих 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 таблице 1.

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

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.

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 удив-

ление, шокирующую реакцию) и собственно фактуальным сегментом информации. Например, в нарратив о трагической истории простой белорусской шляхты вводится вкрапление о родстве Радзивилов, богатейшей и могущественной семьи Великого княжества Литовского, с президентом Америки: *Известный род на всех материках в Америке стили даже свояками президента Кеннеди*<sup>1</sup>. Эта информация связана с основной темой лишь тем, что Радзивилы 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 рисунке 2:

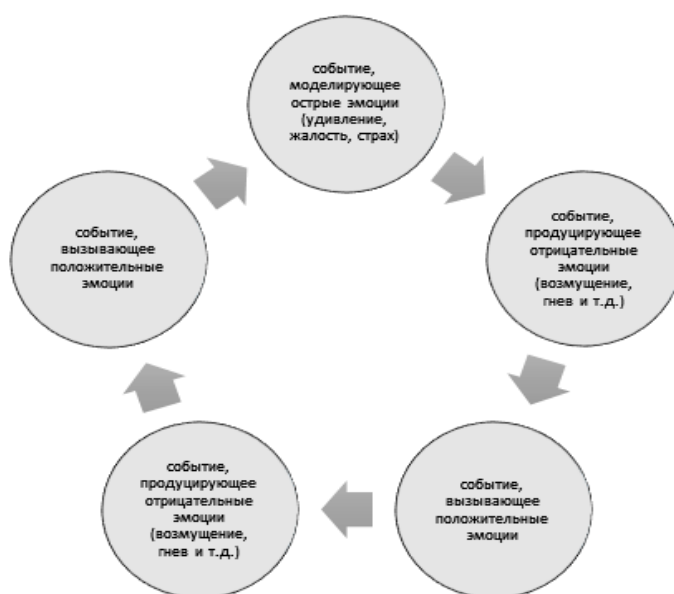


Рис. 2. Модель монтажа событий в познавательных текстах белорусских телепередач

Fig. 2. Montage of reality model in Belarusian TV documentaries and scientific programs

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

<sup>1</sup> «Шляхта. Брутальная история», 2014

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 Кобрин, 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. Солдатом 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, попрощавшись 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 дано<sup>1</sup>.*

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 семью. Фокус на отрицательно или положительно окрашенной информации уводит познавательный текст от событийной конкретики в сторону ситуаций и событий-аттракционов, способных вызвать острую эмоцио-

---

<sup>1</sup> «Обратный отсчет. Битва за Кобрин», 2020

нальную 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 в рамку удивительных, захватывающих фактов. Так, эпизод из передачи о жизни и творчестве белорусского художника организуется следующими блоками-«аттракционами»: *театрализованная история, неизвестность, граничащая с мистицизмом*. 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 приемную директора раздается звонок (кадры кабинетов музея, раздается 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?*<sup>1</sup>

Переходя к описанию следующей тактики, реализующей стратегию игры с реальностью, подчеркнем следующую 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, конструируется игровая основа текстового единства – состязание-борьба, в которой противники сталкиваются друг с другом, а герой одерживает либо победу, либо поражение. При этом моделируемое текстом состязание героев с самим собой, либо окружающей средой, судьбой подменяет обычные, достаточно рядовые

---

<sup>1</sup> «Арт-истории», 2018

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 передачу 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 с ними 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 *судьба*. Смысловое поле борьбы с трудностями артикулируют многократно повторяющиеся концепт *судьба*; глагольная лексика семантики препятствования: *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*<sup>1</sup>.

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*<sup>2</sup>.

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, ощу-

---

<sup>1</sup> «Две стороны Олимпийской медали», 29.01.17

<sup>2</sup> «Наши», 02.05.15

щений напряжения и ожидания. Значительную роль в этом случае играет геме́роним – название телепередачи: «Найди лося», «Найди зубра в озерах», «Город на Немиге. В поисках утраченного». Доминантой таких геме́ронимов 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 развития 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 псевдо-поиском, 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.

### ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

1. *Addis, M.* (2002). *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*, Bocconi University, Marketing Department, 13 p.
2. *Barabash, N. A.* (2010). *Televideniye i teatr: igry postmodernizma* [Television and theater: games of postmodernism]. Moscow, KomKniga, 184 p.
3. *Bakhtin, M. M.* (1965). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Rennansa* [Creativity of Francois Rabelais and folk culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow, Khud. Lit, 543 p.
4. *Bolshaya Sovetskaya entsiklopediya* [Great Soviet Encyclopedia], available at: [www.endic.ru/enc\\_sovet/Attrakcion-71229.html](http://www.endic.ru/enc_sovet/Attrakcion-71229.html).

5. *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.
6. *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.
7. *Elkonin, D. B.* (1978). *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. Moscow, Pedagogika, 304 p.
8. *Eyzenshteyn, S. M.* *Montazh attraktsionov* [Motage of Attractions], available at: [www.tokman.ru/tx18.html](http://www.tokman.ru/tx18.html).
9. *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.
10. *Gadamer, X-G.* (1998). *Istina i metod* [Truth and Method]. Moscow, Progress, 704 p.
11. *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.
12. *Gesse, G.* (1898). *Igra v biser* [The Glass Bead Game]. Novosibirsk, AST, 464 p.
13. *Grishechkina, G. Yu.* (2011). *Nauchno-populyarnyy lingvisticheskiy tekst* [Popular science linguistic text]. Orel, OGU, 260 p.
14. *Gross, K.* (1989). *Vvedeniye v estetiku* [Introduction to aesthetics]. Kiyev-Kharkov, Yuzhno-rus. F. A. Iogansona, 311 p.
15. *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.
16. *Kant, I.* (1994). *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [Critique of the ability to judge]. Moscow, Iskusstvo, 367 p.
17. *Karpenko, I. I., Sabylinskaya, 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.
18. *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.
19. *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.
20. *Kheyzinga, Y.* (2011). *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy* [Homo ludens. A man playing]. Saint Petersburg, Ivan Limbakh, 416 p.
21. *Kononenko, B. I.* *Bol'shoy tolkovyy slovar' po kul'turologii* [The Big Explanatory Dictionary of Cultural Studies]. Moscow, AST, 511 p.
22. *Lovell, N.* *Transmedia, gamification, advergaming*, available at: [www.gamesbrief.com/2011/06/gamification-advergaming-transmedia-the-gamesbrief-guide-to-marketing-and-games/](http://www.gamesbrief.com/2011/06/gamification-advergaming-transmedia-the-gamesbrief-guide-to-marketing-and-games/).

23. *Luman, N.* (2012). *Realnost' massmedia* [Reality of mass media]. Moscow, «Kanon+» ROOI «Reabilitatsiya», 240 p.
24. *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/](http://www.my-luni.ru/journal/clauses/98/).
25. *Novikova, A. A.* (2013). *Televizionnaya realnost': ekrannaya interpretatsiya deystvitel'nosti* [Television reality: on-screen interpretation of reality]. Moscow, Dom Vysshey shkoly ekonomiki, 236 p.
26. *Noveyshiy filosofskiy slovar* [The latest philosophical dictionary]. Minsk, Knizhnyy Dom Publ, 511 p.
27. *Oleshko, V. F.* *Zhurnalistika kak tvorchestvo* [Journalism as creativity], available at: [www.eartist.narod.ru/text8/30.htm](http://www.eartist.narod.ru/text8/30.htm).
28. *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.
29. *Savitskiy, V. A.* (2010). *Igrovaya tekhnologiya v sovremennykh mass media*. [Game technology in contemporary mass media], available at: [www.mediascope.ru](http://www.mediascope.ru).
30. *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.
31. *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.
32. *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.
33. *Tolkovyy slovar' russkogo yazyka* [Explanatory dictionary of the Russian language], available at: [www.https://biblioclub.ru/?page=dict&dict\\_id=117](http://www.biblioclub.ru/?page=dict&dict_id=117).