

ТЕКСТООБРАЗУЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВЫХ МОДЕЛЕЙ В РАДИОДИСКУРСЕ

UDC 811\42:070:654.195:001.9

DOI: 10.56246/18294480-2024.16-353

ГЛАДКО МАРИНА

Кандидат филологических наук, доцент
кафедры речеведения и теории коммуникации
Минский государственный лингвистический университет
Минск, Республика Беларусь
электронная почта: mgladko29@gmail.com

В статье представлена система игровых моделей, порождающих текст в радиопространстве. Игровая интерпретация реальности представляет собой магистральный тренд массмедийной сферы. Игра соотносится с текстообразовательной моделью, направленной на включение аудитории в действие, активизацию эмоционального отношения и побуждение к действию. Цель состоит в выявлении и описании моделей порождения радиотекста на основе игры, тактического репертуара их реализации в познавательных и информационных радиожанрах. В работе использовались описательный метод, включающий наблюдение, систематизацию, обобщение языковых фактов; методы семантического, контекстуально-интерпретационного и дискурсивного анализа. В ходе исследования установлено, что механизм игровой реализации медиатекста представлен на двух уровнях или коммуникативных слоях – (игрового кода) внешнем и (событийно-нарративного исполнения) внутреннем, что определяет новизну исследования. В радиотексте выделены следующие виды игровых моделей, представляющих собой способ оформления и структурирования содержания текста: монтажа функционально разновекторных микроблоков, жанрового монтажа, лично ориентированных и социально ориентированных тематических блоков. Таким образом, монтажная форма текстового взаимодействия делает возможным сопоставление игры-головокружения с игрой жанра с жанром, разнофункциональных макро- и микроблоков между собой, а также игрой личного и социального.

Ключевые слова: радиодискурс, медиатекст, игровая модель, текстопорождение, монтаж, коммуникативные стратегии.

Игровое начало считается одной из доминант сознания, необходимым атрибутом существования современного социума, игра – формой коммуникации, интенсивно проникающей в научную, художественную и другие сферы человеческой реальности¹. Эстетика постмодернизма требует драматизации событий, усиленной динамикой развлечения, провоцирует острую востребованность игры в различных сферах жизни человека.

Основоположник концепции игровой культуры, являющейся центральной в культурологических теориях игрологии, Й. Хейзинга определял игру как «всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальную категорию человеческого существования, распространяющуюся буквально на все»². Голландский философ отмечал игровой принцип деятельности человека: «культура, в ее первоначальных фазах играется. Она не произрастает из игры, как живой плод, который высвобождается из материнского тела, она разворачивается в игре и как игра»³.

Французский социолог и антрополог Роже Кайуа, развивая концепцию Й. Хейзинги, делает акцент на том, что игра – это одна из форм социального поведения человека. Она отражает целостность устройства культуры, определяя различные формы поведения человека в обществе⁴.

Современные исследователи отмечают, что человек, вступающий в игру, вступает в определенные коммуникативные отношения, обусловленные правилами игры. Эти правила не всегда стыкуются с объективным миром, но, тем не менее, могут быть в него интегрированы⁵.

В современных исследованиях игра получает следующее определение – это «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключен не в результатах,

¹ Lovell, N. Transmedia, gamification, advergaming [Электронный ресурс] / N. Lovell. – Режим доступа: www.gamesbrief.com/2011/06/gamification-advergaming-transmedia-the-gamesbrief-guide-to-marketing-and-games/. – Дата доступа: 20.02.2019.

² Хейзинга Й., Человек играющий = Homo ludens : ст. по истории культуры / Й. Хейзинга ; сост. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестров, 2-е изд., испр., М., Айрис Пресс, 2003. С. 164.

³ Там же, с. 168

⁴ Кайуа Р., Игры и люди ; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа, сост., пер. с фр. и вступ. ст.: С. Н. Зенкин, М., Объед. гуманитар. изд-во, 2007, 303 с.

⁵ Lovell, N. Transmedia, gamification, advergaming, available at: www.gamesbrief.com/2011/06/gamification-advergaming-transmedia-the-gamesbrief-guide-to-marketing-and-games/.

а в самом процессе»¹, имеет строго установленные временные и пространственные ограничения, правила и цели, подлежащие выполнению, сопровождаемые ощущением напряжения и радости^{2 3}, является средством выражения желаний, эмоций и чувств человека⁴.

Масштабное включение игры в тексты массмедиа стало одной из ярких особенностей современного информационно-коммуникативного пространства. Изучение феномена игры как доминирующей формы представления действительности в пространстве телевидения является весьма распространенным. Однако вне границ исследовательского интереса остаются особенности игрового конструирования радиотекста. Игра все более активно внедряется в коммуникативное пространство радио, где она становится не примитивной структурой взаимодействия с медиаадресатом, основой игровых жанров, а текстообразующим признаком, обладающим широким спектром воздействия.

Цель статьи состоит в выявлении и описании моделей порождения радиотекста на основе игры, тактического репертуара их реализации в познавательных и информационных радиожанрах. *Материалом* исследования послужили 500 радиопередач, транслируемых радиостанциями Беларуси в период с 2000 по 2023 годы. В качестве основного *метода* исследования выступает метод научного описания, включающий приемы непосредственного наблюдения, систематизации, классификации, интерпретации.

Коммуникативная цель в радиодискурсе определяется не только установкой информировать и просвещать, организовать взаимодействие с медиааудиторией. Полифония жанров, многообразие макроструктурных композиций, микротематических сюжетов, развивающихся в процессе обсуждения серьезных, профессиональных тем, нацелены на привлечение адресата, вовлечение в тему, обсуждение, процесс познания и т.д. Это позволяет предположить, что в пространстве коммуникативного взаимодействия *журналист – гость – адресат* реализуется игра. В ней ведущий тщательно продумывает особенности построения медиатекста на всех уровнях, моделей повествования, стратегических средств выражения. Автор, выражаясь словами Э. Берна, осуществляет программирование, отбрасывая «бесполезные ходы, каждый ход

¹ Кононенко Б. И., Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко, М., Вече, АСТ, 2003. С. 148.

² Хейзинга Й., Человек играющий = Homo ludens : ст. по истории культуры / Й. Хейзинга ; сост. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестров, 2-е изд., испр., М., Айрис Пресс, 2003.

³ Эльконин Д. Б., Психология игры / Д. Б. Эльконин, М., Педагогика, 1978, 304 с.

⁴ Берна Э., Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. М., Лист-Нью, 1997, 336 с.

становится все более целеустремленным» для достижения конечного результата (выгоды или получения выигрыша)¹. В медиапространстве им оказывается коммуникативная успешность дискурсивной практики (внимание и интерес аудитории), рейтинг программы. Адресат вовлекается в эту игру, получая роль формулирующего мнение «верю – не верю», «нравится – не нравится», «похоже/не похоже на меня» и т.д., реагирующего на коммуникативные стимулы медиасообщения. В итоге «игроки дополняют друг друга ...с большим удовлетворением, так что при взаимной игре извлекают максимум выгод»².

Механизм игровой реализации медиатекста представим на двух уровнях или коммуникативных слоях – (игрового кода) *внешнем* и (событийно-нарративного исполнения) *внутреннем*. Внешний уровень представляет собой композиционно-структурный слой, реализующий игру, заданную и эксплицируемую в тексте (на его уровнях: макроформа или макроструктура, микротемы, тактико-стратегическая конструкция, микроформы). На внутреннем уровне нарративное исполнение связывается с отражением в медиатексте окружающего мира — событий, процессов, ситуаций и персон. Здесь задается особая социальная реальность, которая манифестируется через сценарии описания событий и фактов действительности, сюжеты, роли, приписываемые социальным акторам средствами различных семиотических систем. Таким образом, в медиатексте реальная действительность становится частью игры, где осуществляется переключение ее типов (агональной или игры-головокружения).

В рамках данной статьи рассмотрим основы реализации *внешнего коммуникативного слоя игры* в радиодискурсе. Он эксплицируется посредством игры с макроструктурой медиатекста с целью реализации установки на вовлечение, шокирование адресата или провоцирование сильных эмоциональных состояний. В итоге такая структурно-содержательная игровая модель медиатекста призвана стать манифестантом игры-головокружения, основанной «на стремлении к головокружению и заключается в том, что игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состояние» паники. В таких случаях человек впадает в состояние оглушенности»³ [Кайуа, с. 61].

Коммуникативное напряжение (соответствующее игре-головокружению) в радиотексте формируется за счет соприкосновения и чередования, т.е. монтажа

¹ Берн Э., Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы, М., Лист-Нью, 1997, с. 46

² Там же, с. 47

³ Кайуа Р., Игры и люди, Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; сост., пер. с фр. и вступ. ст.: С. Н. Зенкин, М., Объед. гуманитар. изд-во, 2007, с. 61.

гетерогенных макро- и микроблоков текста. Возникающий в итоге текстовый континуум существует как результат актуализации различных жанров, речевых отрезков. Коммуникативным результатом такого столкновения разнородных компонентов является активизация интереса, эмоций и эмоциональных состояний слушателя (удивление, неожиданность, шок т.д.).

В радиотексте выделим виды *игровых моделей* или конструкций, обеспечивающих указанное воздействие, а также представляющих собой способ оформления и структурирования содержания медиатекста, т.е. являющих собой общую схему его формально-содержательной организации, которая задается дискурсом:

1) модель *монтажа функционально разновекторных микроблоков (речевых отрезков)*. В этом случае доминантные коммуникативные стратегии (*фактуализации* в информационном дискурсе (донести до адресата сообщение о событии или факте), *оценки и анализа* в информационно-аналитическом) репрезентированы в чередовании/сочетании с функционально разнородным речевым отрезком, формируя общую схему радиотекста «серьезное – несерьезное (развлекательное)»;

2) модель *жанрового монтажа* – различные жанры приходят во взаимное соприкосновение как элементы текстопорождения;

3) модель *монтажа личностно ориентированных и социально ориентированных тематических блоков* формирует дискурсивную практику, построенную на игре личным и общественным, или индивидуальным и общественным сознанием как регулятивными принципами психической жизни¹ медиааудитории.

В модели *монтажа функционально разновекторных микроблоков (речевых отрезков)* реализуется сценарий развлекательного взаимодействия (по оси *журналист – журналист – гость*) в границах познавательного, информационного и информационно-аналитического радиосообщения. Сигналом для актуализации модели становятся тактики *шутливого комментария, оценки, шутливого вопроса* гостю, позволяющие ведущему создать гедонистический, эмоционально-экспрессивный фон обсуждения, в некоторой степени компенсирующий эмоциональную нейтральность/непроявленность сообщения или беседы, осуществляемых в русле информирования. Например: Психолог: *Смотрите, три наши составляющие: внутренний ребенок, взрослый и родитель. Это в соответствии с теорией транзактного анализа. ... Страхи делим на*

¹ Спиркин А. Г., Сознание и самосознание / А. Г. Спиркин, М., Политиздат, 1972, 303 с.

несколько частей. ... Девочке может быть просто завидно, что ваша дочь красиво улыбается, с ней кто-то дружит. Допустим, хмурый ребенок. Ведущий: **Хмурый, но хитрый**. Ведущая (смеется): **И коварный! Тандем коварный** (Радио Мир).

Чередование серьезного (обсуждение социальных, психологических, иных познавательных тем) и несерьезного (шутливые комментарии) направлено на создание особой смысловой перспективы «как результат контрастного переключения с одной системы знаний и оценок на другую»¹.

Радиосообщение, обзор, обозрение как коммуникативное действие объединяет в себе различные жанры, создающие полифонию мнений, знаний о мире, фактов. В результате организуется игровая модель медиатекста – *жанровый монтаж*, например, информационные/познавательные + фатические/аттрактивные/художественные жанры. Отметим, что такая модель формирует специфическую дискурсивную практику на радио, является наиболее распространенной, органичной для современного радиодискурса, что обусловлено целью удерживать внимание слушателя, для которого радио является фоном повседневных дел, поездки в автомобиле и т. д. Для иллюстрации модели сравним две передачи о творческих деятелях Беларуси, прозвучавших в эфире в 2008г. и 2023г.: *Сенняшні выпуск праграмы прысвечаны знакамітаму беларускаму рэжысеру... Міхаілу Пташуку. З яго імем звязана цэлая эпоха ў беларускім кіно. У рахунку майстра больш за 30 фільмаў. ... Міхаіл Пташук нарадзіўся ў 1943 годзе ў сялянскай сям'і, таму пазнаў ўсе цяжкасці і выпрабаванні таго часу. З дзяцінства ен марыў пра кіно («Незабыўнае», 2008);*

Даць свабоду сваяму ўнутранаму свету і тым самым адкрыць магчымасць новых, нечаканых думак і вобразаў, адчуванняў і слоў. У чымсці гэта з'ява нагадвае, я б сказала, веснавы настрой у прыродзе, калі сонечная цеплыня, здольная растапіць снег, сагрэць паветра, глебу і дрэва.... Творчасць як новая вясна спрыяе абнаўленню. ... Госць нашай студыі – пісьменнік, лаўрэат літэратурных прэміяў ... Уладзімір Мазго. Напярэдадні ясны... мы паразважаем пра вашу творчасць. Немнога-немала аддалі вы беларускаму мастацкаму слову. ... Частка вашых песняў сталі шлагерамі («Творческий вечер», 2023).

Как видим, в первом эпизоде в основе текста лежит одна тема (творческая деятельность, жизнь героя). Во втором эпизоде явно прослеживаются маркеры жанрового монтажа. Макроструктурный блок ‘введение’ относится к жанру *зарисовка*, который представляет собой средство для обозначения темы передачи

¹Чернявская Е.В., Текст в медиальном пространстве. Учебное пособие / Е. В. Чернявская, М., URSS, 2013., с. 162

(разговор о лирических стихах), намек на тематику, сюжетную линию медиатекста. Тем не менее информация о теме, как и об участнике коммуникативного события не сообщается, что формирует игровое напряжение и ожидание. К сигналам жанрового монтажа – переход к жанру *интервью* – относятся смена языкового кода, обнаруживаемая через контраст плотности эпитетов, метафор, непосредственно тематическое переключение ('весна' – 'творческая деятельность писателя').

В отличие от передач, транслируемых до 2019гг., где преимущественно одна познавательная тема, раскрывающая практически ориентированное, житейское знание, формировала целое сообщение (передачу), в радиосообщениях последних лет наблюдается содержательно-смысловая незамкнутость/открытость текста по отношению к разнородным темам. Познавательный радиотекст представляет собой незамкнутую систему тем, обуславливающих полноту восприятия фрагментов действительности. Например, комбинации гетерогенных тематических наложений (например, *женская и мужская психология + история кулинарных блюд + действия в период Нового года*) составляют текстовое пространство информационного, познавательного медиадискурса.

В итоге развивающиеся развлекательные, шуточные сообщения или праздноречевая беседа призваны выполнять роль *коммуникативного аттракциона* (преднамеренно сконструированного различными коммуникативными инструментами зрелища) как маркера коммуникативного гедонизма (удовольствие от общения). По словам С. М. Эйзенштейна, аттракцион осуществляет обработку «зрителя в желаемом направлении через ряд считанных нажимов на его психику», при котором «важны не факты, а комбинации эмоциональных реакций аудитории, в силу чего теоретически и практически мыслимо построение без сюжетно-логической связи, вызывающее цепь необходимых безусловных рефлексов»¹. В этом случае формируется дискурсивная практика, опирающаяся не на сюжетно-логические связи, а строящаяся с привлечением «безотказно действующего» коммуникативного аттракциона, «опирающегося на глубинные мотивы человеческой психологии»². А. И. Липков, исследующий признаки и классификацию аттракционов как коммуникативного

¹ Эйзенштейн С. М., За кадром. Ключевые работы по теории кино / С. М. Эйзенштейн, М., Академический проект, Гаудеамус, 2016, с. 28.

² Там же, с. 162.

приема для кино и развлекательного (игрового) телевидения, обращал внимание на их формообразующую, семиотическую сущность¹.

Маркером конструирования радиотекстов нескольких последних лет является *модель монтажа лично ориентированных и социально ориентированных тематических блоков*, характерная преимущественно для диалогических информационных и познавательных жанров (*интервью, беседа*), а также жанра *сообщение*. Личностно ориентированные тематические доминанты – ‘профессиональные/жизненные/семейные трудности’, ‘неудачи и успех’, ‘страхи’, ‘обиды и покаяние’, ‘взаимодействие’, ‘помощь другим’, ‘личная оценка и мнение’ – становятся коммуникативными аттракционами, т.е. коммуникативным ядром, призванным привлекать внимание, формировать интерес, вовлекать аудиторию.

Содержательную, смысловую систему медиатекста составляют микроблоки, конструируемые разнонаправленными ракурсами – личного и общественного “я”, например, Психолог: *В силу своей практики обращаю внимание, что отцы очень-очень мало времени уделяют времени ребенку ... Если папа готов был к рождению ребенка, но в силу своих обстоятельств проводит с ним мало времени, если он один раз придет уставший, на диван, смотреть телевизор, а возьмет своего малыша и пойдет в парк, будет с ним взаимодействовать ... то он больше никогда не откажется от этого. **Знаю по своему опыту, я очень люблю забирать своего малыша из садика, потому это действительно очень весело, очень здорово видеть неподкупную радость от того, что им занимаются. Это очень важные моменты для ребенка, для его развития. ... Насколько я вспоминаю как со мной взаимодействовала моя мама. Я с такой любовью и трепетом вспоминаю*** («Семейное радио», 1 Национальный канал, 2022).

Личностно ориентированный дискурс актуализируется в текстовой ткани своим тактико-стратегическим рисунком (стратегия «новой искренности», репрезентируется тактиками *личного опыта, личной/жизненной истории, оценки, апелляции к ценностям*; стратегия *демонстрации чувствительности* (тактики апелляции к эмоциям и переживаниям, ностальгии, сентиментальности) и лексическими маркерами.

Такая модель представляет собой свидетельство медиатекста, смысл которого не сводится исключительно к воплощению замысла трансляции познавательных/фактуальных сведений. Журналист и гость как субъекты

¹ Липков А. И., Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона / А. И. Липков, М., Наука, 1990, с. 34.

коммуникативной ситуации апеллируют не только к разуму, сознанию (общественному “я”), но и чувствам, ощущению «похож на меня»/«не похож на меня», «я так же поступаю/не поступаю» (личному “я” слушателя), что призвано оказать воздействие на его эмоциональную сферу, побудить к интеллектуальным действиям. Эта модель медиатекста призвана выполнять несколько важных функций: *информирования* (раскрытие образа героя, отображение событий, фактов реальности), *мобилизации* (например, призыв к проявлению заботы и внимания к детям в эпизоде выше), *мировоззренческую* или *идеологическую*. К мировоззренческим (идеологическим) установкам относится следующий ряд: стремление к добру и заботе о других, правда, любовь, уважение другого, помощь другим; патриотизм, служение обществу, семье: (социальное) *А они не перегибали, когда писали мне сообщение: твои дети выродки, и мы их на кол посадим, тебя изнасилуем на глазах у мужа, ему отрубим голову и закопаем? А теперь мы перегибаем? Ребята, нас поставили в позицию защиты. Извините, это и моя страна, вы так себе позволили себя вести, значит, мы вам дадим отпор.* (личное) *У нас дома висит белорусский флаг. Дети мне говорят: Так классно, что он здесь висит. Ой, это так здорово, мы так его любим!* («Герои нашего времени», Альфа радио, 2022).

Отметим следующую закономерность динамики развития коммуникативного пространства медиадискурса. В начале – середине XXI в. коммуникативно-речевая деятельность в рамках информационных и познавательных диалогических и монологических медиажанров разворачивалась по принципу игры, основанной во многом на смеховости, карнавально-праздничной концепции (по М. Бахтину): «праздничность без благоговения, совершенное освобождение от серьезности, атмосфера равенства, вольности и фамильярности, шутовские увенчания-развенчания, веселые карнавальные войны и побоища, пародийные диспуты...».¹ Так, дискурсообразующий характер в рамках жанров интервью (со знаменитыми личностями) выполняли в сочетании с информационными текстовыми микроблоками коммуникативные аттракционы (микротекстовые блоки), построенные на тактиках *юмора* (анекдоты, шутки, юмористичные высказывания, сопровождаемые экспрессивным смехом), *конфликта*, *шутливой беседы или перепалки*, *апелляции*. Например, Гости: *Голову мы починили. Вот у нас есть пиар менеджер, специалист по, держатель микрофона.* Ведущая: *Первый вопрос...такой, наверное, самый несерьезный из*

¹ Бахтин М. М., Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин, М., Художеств. лит., 1965, 543 с.

всех. А какой он, Рома Зверь? Гость: Разный, и это радует. Все зависит от ситуации. Но мне кажется, это понятно всем, это простые истины. Ведущая: Тут вот еще спрашивают: к какому зверю относит себя Рома Зверь? Гость: Да ни к какому, думаю (Радио Би-эй, 2013).

Политические, социокультурные изменения последних нескольких лет привели к внедрению иных коммуникативных технологий. Медiateкст все чаще конструируется игровыми моделями, построенными на *коммуникативных стратегиях чувствительности*, которая определяется как «склонность к трогательным ощущениям и представлениям, склонность сопровождать каждое переживание избытком чувств» и «*новой искренности*», предполагающей публичное откровение, рассказ о себе, часто с фокусом на темы нравственности, общечеловеческих ценностях (любовь, дружба, верность, сострадание и т.д.). Развлекательный компонент постепенно уходит в свои, собственно развлекательные жанры (развлекательного разговорного радио). Текстовое целое формируется моделью функционально разновекторных текстовых блоков посредством взаимопересечений стратегий информирования (манифестируемой тактиками автобиографических сведений, оценки общественных событий и т.д.) и стратегий «новой искренности» (стратегия чувствительности, самоидентификации и т.д.), ориентированных на отображение рефлексии чувств, разнообразных компонентов эмоциональной жизни, обращение к переживаниям и мечтаниям, ностальгии, публичную откровенную оценку политических, общественных событий: Ведущая: *В разгар кар'еры ты знікаеш.* Гость: *Да, проблема-то тянулась давно, и как человек больной, как зависимый человек, я пытался контролировать, скрывать все..., потом, когда это все вскрылось, знаете, обещать. ... Ты думаешь, что ты маленький гаврош такой, думал, у меня все будет по-другому. ... Я потерял любимое дело вначале, все мои мечты, это все воплощалось. Я мечтал об этом, я радовался этому всему. Но получается зависимость все забрала это* («Пакаленне. ВУ», А. Хацяновіч, Радио Столица, 06.06.2018). В итоге системообразующее триединство медиадискурса «воздействие через информирование и развлечение» трансформируется как «воздействие через информирование и чувствительность».

Подводя итоги, отметим, что монтажная форма текстового взаимодействия делает возможным сопоставление игры-головокружения с игрой жанра с жанром, разнофункциональных макро- и микроблоков между собой, а также игрой личного и социального. Игра соотносится с текстообразовательной моделью, направленной на включение медиааудитории в действие в радиопространстве,

активизацию эмоционального отношения и побуждение к интеллектуальному или посткоммуникативному действию.

Список использованной литературы

1. Бахтин М. М., Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин, М., Художеств. лит., 1965, 543 с.
2. Берн Э., Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. М., Лист-Нью, 1997, 336 с.
3. Кайуа Р., Игры и люди ; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; сост., пер. с фр. и вступ. ст., С. Н. Зенкин, М., Объед. гуманитар. изд-во, 2007.
4. Кононенко Б. И., Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко, М., Вече, АСТ, 2003.
5. Липков А. И., Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона / А. И. Липков, М., Наука, 1990.
6. Спиркин А. Г., Сознание и самосознание / А. Г. Спиркин М., Политиздат, 1972, 303 с.
7. Хейзинга Й., Человек играющий = Homo ludens : ст. по истории культуры / Й. Хейзинга ; сост. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестров, 2-ое изд., испр., М., Айрис Пресс, 2003.
8. Чернявская Е. В., Текст в медиальном пространстве. Учебное пособие / Е. В. Чернявская, М., URSS, 2013.
9. Эльконин Д. Б., Психология игры / Д. Б. Эльконин, М., Педагогика, 1978, 304 с.
10. Эйзенштейн С. М., За кадром. Ключевые работы по теории кино / С. М. Эйзенштейн, М., Академический проект, Гаудеамус, 2016.

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՄՈՂԵԼՆԵՐԻ ՏԵՔՍՏԻ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ
ՆԵՐՈՒԺԸ ՌԱԴԻՈ ԴԻՍԿՈՒՐՍՈՒՄ**

ԳԼԱԴԿՈ ՄԱՐԻՆԱ

*Մինսկի պետական լեզվաբանական համալսարանի
խոսքի գիտության և հաղորդակցության տեսության ամբիոնի դասախոս,
բանասիրական գիտությունների թեկնածու, դոցենտ,
Մինսկ, Բելառուսի
Հանրապետություն
Էլփոստ՝ mgladko29@gmail.com*

Հոդվածում ներկայացված է ռադիոտիրույթում տեքստեր ստեղծող խաղային մոդելների համակարգ: Իրականությունը խաղի մեկնաբանությամբ ՁԼՄ-ների հիմնական միտումն է: Խաղը տեքստ ձևավորող մոդել է, որի նպատակն է հանդիսատեսին ներգրավել գործողության մեջ, ակտիվացնել հուզական վերաբերմունքը և դրդել գործողությունների: Հոդվածի նպատակն է բացահայտել և նկարագրել խաղի հիման վրա ռադիոտեքստի ստեղծման մոդելները, կրթական և տեղեկատվական ռադիո ժանրերում դրանց իրականացման տակտիկական ռեպերտուարը: Աշխատանքում կիրառվել են՝ նկարագրական մեթոդ՝ լեզվական փաստերի դիտարկմամբ, համակարգմամբ, ընդհանրացմամբ, իմաստային, համատեքստային-մեկնաբանական և դիսկուրսիվ վերլուծության մեթոդներ: Ուսումնասիրության ընթացքում պարզվել է, որ մեդիա տեքստի խաղային իրականացման մեխանիզմը ներկայացված է երկու մակարդակներում՝ կամ հաղորդակցական շերտերում՝ (խաղի կողմ) արտաքին և (իրադարձային-պատմողական կատարում) ներքին, ինչը բնորոշում է ուսումնասիրության նորույթը: Ռադիոտեքստում առանձնանում են խաղային մոդելների այն տեսակները, որոնք հանդիսանում են տեքստի բովանդակության ձևավորման և կառուցվածքի միջոցներ՝ ֆունկցիոնալ բազմավեկտոր միկրոբլոկների մոնտաժ, ժանրային մոնտաժ, անհատական և սոցիալական ուղղվածություն ունեցող թեմատիկ բլոկներ: Այսպիսով, տեքստային փոխազդեցության մոնտաժային ձևը թույլ է տալիս համեմատել գլխապտույտ խաղը ժանրը ժանրի հետ խաղի, միմյանց միջև բազմաբնույթ մակրո և միկրոբլոկների, ինչպես նաև անձնական և սոցիալական խաղերի հետ:

Բանալի բառեր՝ ռադիոդիսկուրս, մեդիատեքստ, խաղային մոդել, տեքստի ձևավորում, մոնտաժ, հաղորդակցման ռազմավարություն:

TEXT-FORMING POTENTIAL OF GAME MODELS IN RADIO DISCOURSE

GLADKO MARYNA

PhD in Philological Sciences, Associate Professor,

Minsk State Linguistic University

Minsk, Belarus

e-mail: mgladko29@gmail.com

The article presents a system of game models that generates text in the radio space. Game interpretation of reality is the main trend of the mass media sphere. The game correlates with the text-formation model aimed at including the audience in action, activating the emotional attitude and inciting to action. The goal is to identify and describe the models of generating radio text based on the game, the tactical repertoire of their implementation in educational and informational radio genres. The work used a descriptive method, including observation, systematization, generalization of linguistic facts; methods of semantic, contextual-interpretative and discursive analysis. In the course of the study, it was found that the mechanism of the game implementation of the media text is presented at two levels or communicative layers – external (game code) and internal (event-narrative performance). In the radio text, the following types of game models are distinguished, which are a way of designing and structuring the content of the text: montage of functionally multi-vector microblocks, genre montage, personally oriented and socially oriented thematic blocks. Thus, the montage form of text interaction makes it possible to compare the dizzy game with the game, the given genre with another genre, multifunctional macro- and microblocks with each other, as well as with the game of the personal and social nature.

Keywords: *radio discourse, media text, game model, text generation, montage, communication strategies.*

Հոդվածը ներկայացվել է խմբագրական խորհուրդ 01.04.2023թ.:

Հոդվածը գրախոսվել է 10.04.2023թ.:

Ընդունվել է տպագրության 17.05.2024թ.: