

# Роли-маски в коммуникативном пространстве телевидения

УДК 81'23



**Марина ГЛАДКО,**  
кандидат филологических наук, доцент

**Марина ГЛАДКО. Роли-маски в коммуникативном пространстве телевидения.** В статье представлен фрагмент комплексного исследования по выявлению ролей-масок как компонентов игры в медиатексте. Цель работы – создание типологии ролей-масок, представленных в коммуникативном пространстве познавательного телевидения, выявление их роли в конструировании игрового текстового пространства. Описаны развлекательные и коммуникативно-регулятивные роли-маски, их доминантные лексические маркеры. Установлены следующие функции выявленных ролей-масок: консолидирующая, терапевтическая, гедонистическая, обеспечение удобства восприятия научных сведений, выдвижение значимой идеи и др.

**Ключевые слова:** познавательные передачи, телевидение, игра, роль, маска, функции.

**Maryna HLADKO. Roles and masks in television communicative space.** The article presents a piece of a comprehensive study of roles and masks as game components in a media landscape. The study seeks to identify types of roles and masks in educational television programs, their role in creating a game text space. The article describes entertaining and communicative-regulatory roles and masks, their dominant lexical markers. The article defines the following functions of roles and masks: consolidating, therapeutic, hedonistic, easing perception of scientific information, voicing an important idea, etc.

**Keywords:** educational programs, television, game, role, mask, functions.

**Ш**ироко известное выражение «Весь мир – театр, а люди в нем актеры» довольно точно описывает сферу современных массмедиа, которая почти аналогична театру. Люди, работающие в этой области, играют определенные роли, надевают маски, участвуют в создаваемой ими игре. В медиапространстве игра в общем и роли-маски как ее компонент в частности, обладают определенным воздействующим потенциалом, непосредственно влияют на формирование особой организации медиатекста. Не стал исключением и познавательный медиатекст, который генетически не является игровым или развлекательным. Соответственно, актуальным представляется исследование специфики функционирования роли-маски как игрового механизма в познавательном медиадискурсе.

Любой человек, действующий в какой-либо ситуации по стандартным правилам, соотнося свое поведение как с обстоятельствами ситуации, так и с представлением о личной выгоде, находится в рамках игровой ситуации и исполняет роль игрока [1, с. 14]. В современных исследованиях каждый участник коммуникативной ситуации является носителем определенной речевой роли, маски. Роль-маска является одной из популярных и эффективных моделей речевого поведения, с помощью которой личность изменяет собственный образ [1, с. 15]. В настоящей работе, вслед

## [ ОБ АВТОРЕ ]

ГЛАДКО Марина Александровна.

Родилась в г. Минске. Окончила Минский государственный лингвистический университет (МГЛУ) (2001), аспирантуру этого вуза (2008). С 2009 года – докторант кафедры речеведения и теории коммуникации МГЛУ.

В 2001–2005 годах работала в Белорусском государственном экономическом университете. С 2008 года – доцент кафедры речеведения и теории коммуникации МГЛУ.

Кандидат филологических наук (2010), доцент (2012).

Автор более 130 научных работ, пяти пособий, одной монографии.

Сфера научных интересов: прагматика, медиалингвистика.

за Т.А. Чеботниковой, роль-маска понимается как тип поведения, представленный в виде своеобразной речеповеденческой модели, включенной в контекст речи и в контекст жизни, отражающий дискурсивные проявления личности, имеющие определенные аксиологические и этические аспекты [1, с. 15]. Этот образ создается для достижения определенной цели. Диапазон целей использования ролей-масок в коммуникации достаточно широк. Как отмечает Т.А. Чеботникова, они помогают говорящему приспособиться к среде, соответствовать своим или чужим представлениям о себе, демонстрировать другое эмоциональное состояние [1, с. 18]. Исследователи описывают роль-маску как инструмент непрямого речевого влияния [2, с. 533]. Воздействующая сила роли заключается в том, что механизмы воздействия на адресата «спонтанно или сознательно „вмонтированы“ в речевое произведение, но скрыты за внешней, фактологической информацией» [3, с. 181]. Важными функциями роли-маски считают также информирование и социальное регулирование [4, с. 138], оказание эмоционального и идеологического влияния [5], регулирование межличностной дистанции между коммуникантами [2, с. 533].

Исследования типов речевых масок проводились в различных дискурсивных практиках. В лингвистике имеются социальные, коммуникативные и ценностно-нагруженные роли (В.И. Карасик, Е.Ф. Тарасов, Л.П. Крысин, М.К. Ветошкина, И.А. Стернин и др.). Согласно классификации А.В. Кука, маски могут быть индивидуальными (прототип – конкретная языковая личность), обобщенными (прототип – лингвокультурный типаж) и масками-шаблонами (прототип – готовая речевая маска) [6]. Для фатической коммуникации свойственны профессиональные, социокультурные и этнокультурные маски [2, с. 534–535]. С позиций каузально-генетического подхода к анализу медиадискурса выделяются коммуникативно-форматные, статусные и коммуникативные ценностно-нагруженные роли, которые образуют своеобразный каркас для конструирования взаимодействия участников ток-шоу [5].

Мы рассматриваем игру как текстообразующий механизм, поэтому важным представляется выявление типов ролей-масок как элементов/параметров игры и специфики их участия в конструировании игрового пространства в познавательном телевидении. Подобное исследование проводится впервые, что определяет его научную новизну.

Целью данной статьи является создание типологии ролей-масок, представленных в коммуникативном пространстве познавательного телевидения, выявление их роли в конструировании игрового текстового пространства. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач: создание классификации ролей-масок; выявление их составляющих аспектов; анализ тактического инструментария и языковых средств, используемых для создания масок, а также определение их функциональной значимости в рамках медиатекстов, транслирующих обыденное/повседневное знание.

В качестве материала исследования выбраны 300 познавательных телепередач, транслируемых Белтелерадиокомпанией в период с 2013 по 2021 год, широкой жанровой представленности: консультативно-инструктивные, информативные. Тематические области текстов для анализа охватывают тематические группы, связанные с повседневной жизнью человека: ремонт, хобби, предметы обихода, здоровье, мода и красота, автотранспорт, т. е. представляющие обыденное/повседневное знание.

В работе комплексно использованы следующие методы исследования: описательно-аналитический, количественно-статистический, методы коммуникативно-прагматического, контекстуально-интерпретационного анализа.

В современном познавательном медиaprостранстве игра моделирует типовую ситуацию коммуникативного взаимодействия между автором и адресатом. Она организует форму коммуникации, которая позволяет отражать интенции, цели субъекта текста и потребности, интересы адресата. Ведущие познавательных передач как модераторы игры создают определенный образ, т. е. играют роль-маску (PM). Она является средством структурирования коммуникативного пространства, ориентирована на активацию определенного компонента в языковом и коммуникативном сознании аудитории для достижения конкретной цели. Автор познавательного текста преследует несколько целей: информировать о явлениях, предметах действительности, рекомендовать порядок практических действий для решения проблемного вопроса или ситуации. Одновременно с этим журналист стремится сделать текст занимательным, интересным и привлечь внимание массового медиапотребителя. Это влияет на разнообразие используемых ролей-масок, которые задают рамки восприятия познавательной информации.

Опираясь на результаты исследования, мы предлагаем различать в коммуникативном пространстве познавательного телевидения, транслирующего повседневное/обыденное знание, два типа ролей-масок, исходя из их коммуникативно-прагматических функций: развлекательные и коммуникативно-регулятивные.

Речевой портрет данных ролей-масок можно воссоздать за счет анализа использования арсенала коммуникативных тактик и их вербальных маркеров, характерных для конкретной роли. Эти конструктивные единицы, используемые для создания РМ, играют роль своеобразных «ярлыков», которые делают образ узнаваемым для аудитории.

Разнообразные жанрово-тематические области познавательного телевидения формируют свое ядро ролей-масок автора и ограничивают их выбор. Во многом эта избирательность обусловлена такими параметрами коммуникации, как социальные характеристики адресата (возраст, интересы), тематическая и жанровая принадлежность текста. Например, для информативных передач – *спорт, ремонт (обустройство дома), еда, хобби/досуг* (жанры репортаж, мастер-класс, телепреображение, кулинарный рецепт) – наиболее характерны развлекательные РМ (обнаружены в 96 % текстов). В свою очередь они мало свойственны консультативно-инструктивным жанрам, текстам таких тематических сфер, как *здоровье, здоровый образ жизни, красота и мода, автомобиль* (зафиксированы лишь в 4 % текстов). Можно предположить, что многие эти темы довольно серьезные и жизненно значимы для общества. Прескриптивный вектор данных познавательных текстов, формулирующих правила и модели поведения в различных сферах деятельности человека, не предполагает шутовское, праздничное отношение к ним.

Коммуникативно-регулятивные РМ активно участвуют в конструировании коммуникативного пространства телепередач тематических сфер *досуг/хобби, мода, красота*. Тактический набор, реализующий эти роли-маски, распределяется по всему текстовому пространству. Вместе с тем коммуникативно-регулятивные РМ также частично вкрапливаются в тексты тематических областей *здоровье, здоровый образ жизни, автомобиль, спорт, еда*, создавая иллюзию коммуникативного взаимодействия близких, сочувствующих/сопереживающих людей.

Рассмотрим подробно особенности конструирования различных типов РМ в коммуникативном пространстве познавательного телевидения.

## Развлекательные роли-маски

**РМ Шут.** Проникновение карнавала в медиасферу отражает появление маски шутства и дурачества в познавательном телепространстве. Шуты – многогранное создание карнавалов (шут-мудрец, шут-глупец, знак позора, глумления и изнаночного мира) [7, с. 64]. В игровом пространстве познавательных текстов роль-маска Шута связана с категорией комического, с балагурством. Это маска игривого, веселого и импульсивного персонажа, который воспринимает вещи легко, создает веселье. Функция шутства заключается в *развлечении* медиааудитории путем постановок, театрализации (комическая имитация определенного действия, например выполнение физических упражнений) и *высмеивании* слабостей, неподготовленности и неумения выполнять какие-либо действия. Например, повествуя о виде единоборства сумо, автор-журналист делает попытку провести бой, становится в стойку и в результате комично падает от первого удара. Театрализация боя сопровождается комментарием: *Зачастую поединок может длиться всего несколько секунд, как в нашем случае. Но иногда эта схватка может и затягиваться. Это зависит от уровня технической подготовки* («Вот это спорт», 19.03.2021).

Так как роль-маска является стратегией автора, которую он сознательно выбирает, преследуя конкретные прагматические цели, рассмотрим тактический репертуар стратегии РМ Шут. Наиболее распространенной (используется в 61 % случаев реализации описываемой РМ) является тактика комичной инсценировки. Она конструируется преимущественно невербальным поведением автора-журналиста, который нелепо копирует действия своих героев либо пытается продемонстрировать какие-либо действия, как в примере выше. Помимо развлечения аудитории, данная тактика функционально направлена на создание определенного терапевтического эффекта – снятия боязни и страха перед новым, сложным, например, занятием спортом. Дурачество помогает автору передать идею о том, что ситуация, когда что-то не получается, является нормальной для любого человека.

Игровое начало активно проявляется в текстах, архитекtonика которых представлена *тактикой юмора* (30 %). В следующем примере автор добавляет юмористический оттенок своему сообщению о музыкальной группе, которая снимает видео своих выступлений в домашней обстановке: *А вот как группа «Каша» готовится к отбору «Х-фактора».*

**Моют руки, не трогают лицо, и все это на английском.** ...Ну, у девушек есть и более лиричные песни, **на фоне серванта** («ТОП\_net», 08.04.2020).



В стратегии роли-маски Шут, используемой в медиасфере, наиболее распространенной является тактика комичной инсценировки. Передача «Вот это спорт» на телеканале «Беларусь-5»

Игровому «окрашиванию» познавательного текста способствует реализация РМ Шут посредством тактики объединения логически несочетаемого (9 %), которая конструируется соединением разнопорядковых понятий в рамках одного высказывания: *Что общего между Мадонной, Томом Крузом и Джорджем Бушем-младшим? Все они занимались видом спорта, о котором мы поговорим сегодня* («Вот это спорт», 21.09.19). **Спорт** – это не только занятие для людей. **Сегодня им занимается огромное количество животных, и особенно в этом преуспели наши лучшие друзья.** *Прямо сейчас говорим о дог-фрисби. Дог-фрисби – это разновидность кинологического спорта, суть которого в том, что человек и собака играют с диском. Кто первый додумался бросить диск собаке, неизвестно, но свою историю этот вид спорта берет 4 августа 1974 года, когда в Лос-Анжелесе в перерыве бейсбольного матча Алекс Штейн и его собака Эшли выскочили на поле и начали выступление* (протягивает руку собаке, здороваясь). («Вот это спорт», 15.11.2019). Игра 'сочетание несочетаемого' дает возможность зрителю получить удовольствие от текста, а также включиться в творчески-игровой процесс разгадывания идеи автора. Одновременно с этим прием оттягивания, предваряющий фактуальную информацию, которая раскрывает основной смысл, формирует напряжение в ожидании разгадки (каким образом связаны между собой несочетимые предметы или явления), свойственное игре.

**РМ Спорщик.** Эта роль-маска все чаще задействуется в коммуникативном пространстве познавательных текстов в последние годы (2019–2021), что отражает актуальные тренды в массмедиа: скандальность, превращение медиатекста в шоу, основной целью которых является привлечение внимания и развлечение публики. В познавательном телепространстве РМ Спорщик реализуется в двух ролевых планах: Спорщик как источник информации и Спорщик как шут, балагур.

В процессе реализации ролевого плана РМ Спорщик как источник информации журналисты разыгрывают столкновение мнений, в ходе которого стремятся убедить друг друга в справедливости своей позиции. При этом зритель получает познавательные сведения, например, о том, какие материалы нужно или актуально использовать в ремонте квартиры. В приведенном фрагменте авторы передачи о ремонте решают вопрос выбора материала для оклейки стен:

А: *Есть разные варианты камня, но некоторые у них проще монтируются, например вот эти.*

Б: **Не самый лучший у вас подход к красоте.** *Запомните, камень должен подходить максимально к месту использования. Например, кирпичи подходят к жилому дому или квартире. А вот этот камень* (показывает на камень, который положительно оценивал партнер) **подойдет для пирамиды древнего Египта или использования на даче вашей свекрови** («Старое – новое», 22.02.2020). Тактически РМ Спорщика актуализируется посредством тактик гро-

тесного выражения собственного отрицательного отношения к предмету спора или несогласия (71 %); уничижения мнения/личности партнера по коммуникации (25 %); угрозы (4 %).

В формировании маски спорщика участвуют наигранные оскорбительные пейоративные высказывания (1), эмоциональные глаголы, выражающие личное отрицательное отношение (2), контрвопрос с удивлением/возмущением (3), речевые акты угрозы (4), прескриптивы (запрет, приказ) (5), дисфемистические обозначения (перифраз) (6):

Эпизод 1. (1) **Ну да какой у тебя рост!** («Кухня жизни», 21.12.2019) – тактика уничижения личности партнера.

Эпизод 2.

А: *Леша, можешь есть, когда хочешь и во сколько хочешь, если у тебя есть прекрасные капсулы, как я это делаю.*

Б: *Опять пилюли.* (2) **Вот этого я не переносу** – тактика гротескного выражения собственного отрицательного отношения.

А: *Света, (5) да прекращай!* – тактика гротескного выражения собственного отрицательного отношения.

Б: *Я прекрасно знаю, что делать для того, чтобы жир не откладывался. Запомните раз и навсегда. Когда едите жирную еду, никогда не закрывайте ее углеводами.*

В: *А если ты после этого сразу принимаешь углеводы?*

А: (3) **Что значит сразу? Не делайте этого, я же сказала только что. Вот и рекомендация. А то будете всю жизнь жить на пилюлях** (4) – тактика угрозы.

Эпизод 3.

А: *Об оформлении стен в спальне можно не задумываться.*

Б: (3) **Ну вот как это не задумываться, когда столько вариантов?** Например, оформление акцентной стены с помощью ламината или стеновых панелей деревянных, либо можно использовать текстильные панели в изголовье кровати.

А: (6) **Пылесборники, ты хочешь сказать?** («Старое – новое», 22.02.2020).

Выделенные сигналы спора свидетельствуют о раздражении спорщиков, непринятии мнения другого, а также создают экспрессию и акцентирование значимой идеи за счет выразительности, резко выделяющейся на фоне обычной вежливой речи автора. Так, в эпизоде 3 спорщики представляют разные взгляды на ремонт и оформление квартиры. Дисфемистический перифраз и контрвопрос, выражающий возмущение, фокусируют внимание зрителя на ключевых моментах позиции субъекта речи, представленных в информативных блоках.

Маска Спорщика-шута предполагает использование оскорбительных номинаций с элементом иронии (автор смеется над своим собеседником) для усиления конфликтной составляющей в споре. Разыгранная конфликтность служит в данном случае средством привлечения внимания, развлечения, играизируя текстовое пространство:

А: *Кальмары нужно готовить две-три минуты... Чем меньше, тем они нежнее и будут таять буквально у вас во рту, на зубах. Вот, и я их уже достаю.*

Б: *Прямо уже? Так прошло десять секунд.*

Б: *Светочка, уже прошло полторы минуты, просто мы очень много говорим.*

А: **Нет. Они будут сырые.**

А: *Света, они будут сырые, потому что кальмары едят сырыми вообще-то. Кстати, я тут прочитал, что у кальмара три сердца. Представляешь, у тебя три сердца. Я думаю, во всей галактике был бы самым-самым* («Кухня жизни», 2020).

## Коммуникативно-регулятивные РМ

Архитектоника коммуникативного пространства современного познавательного телевидения конструируется таким образом, чтобы не просто просвещать (информировать), объяснять явления и процессы окружающей среды и предоставлять инструкции и руководства к действию, но также регулировать/направлять коммуникативное взаимодействие, настроение и впечатление в процессе познавательной деятельности. Очевидным проявлением этой тенденции становится распространение коммуникативно-регулятивных РМ (зафиксированы в 83 % познавательных текстов). Роли-маски данной группы выступают средством воплощения эмоционально-настраивающего плана дискурса, интимизирующего коммуникативное взаимодействие и формирующего эмоциональную атмосферу/настрой аудитории. Игровое начало при этом выражается в отборе тактического арсенала, который позволяет



В коммуникативном пространстве познавательного телевидения активно моделируется роль-маска Заботливый, играя которую, авторы демонстрируют доброжелательное отношение к аудитории. Передача «Дача» на телеканале «Беларусь-1»

автору сообщения создать впечатление дружеского общения, пространства, в котором зритель может ощущать себя значимым и ценным.

В текстовом пространстве автор-модератор игры оставляет различные вербальные сигналы, помогающие ему играть роль Друга, а зрителю идентифицировать автора как такового. В этом случае автор стремится формировать впечатление коммуникации между людьми, объединенными приятельскими отношениями, которых характеризует определенное сходство друг с другом. РМ Друг предполагает использование следующих тактик: *имитации дружеской беседы, дружеского обращения (1), акцентуации общих желаний/ценностей (2), акцентирования значимости адресата (3), дружеского прощания (4), приглашения (5), выражения эмоционального расположения (6)*:

(1) *Ну, что, друзья? Ну как вам такой трек? Узнаете ведь?* («Дача», 23.06.2016);

(2) *Посмотришь, какая у них на участке лепота, и тоже так хочется. И мы с Юрой точно такие же. Это правильно, стремиться надо и обязательно все получится* («Дача», 23.06.2016);

(3) *В общем, планов на эту весну – громадьё. Приступим к их выполнению через неделю. Нам без вас никак* («Дача», 04.04.2020);

(4) *Увидимся на этом же месте, в то же время. Пока* («Дача», 04.04.2020);

(5) *С удовольствием приглашаем вас. Проведите выходные в компании самых веселых и благодарных друзей* («Дача», 20.07.2019);

(6) *Мы рады каждой новой встрече. Мы рады, что вы снова с нами* («Здоровье», 15.03.2016).

Ядерные манифестанты тактического набора РМ Друг представлены аксиологемами: *дружба, любовь, лексическими единицами тематического поля 'дружба': друзья, дружеский, дорогой, компания друзей, гостить, приходит в гости* и т. д., кооперативной лексикой: инклюзивные единицы *вместе, одинаково, такие же*. Целью игры в коммуникацию друзей является удовлетворение потребности в открытом доверительном общении, которое базируется на таких компонентах, как готовность прийти на помощь, доброжелательность, интимность [8].

**РМ Благожелатель.** Надевая маску радушного, сердечного Благожелателя, субъект речи выражает расположение, пожелания относительно жизни зрителя. Роль-маска конструируется посредством тактик (1) *пожелания* (зафиксирована в 33 %), (2) *заинтересованности в благополучии адресата* (22 %), (3) *позитивной установки* (45 %):

(1) *Я желаю всем чаще испытывать хорошее настроение, чтобы свежий воздух бодрил вас* («Наукомания. Эликсир бодрости», 2014).

(2) *Просто мы хотим, чтобы дачи белорусов были самыми красивыми, уютными и функциональными* («Дача», 23.06.2017);

(3) *Начинайте с малого и достигните главного* («Спортмикс», 21.11.2018).

Пожелания в познавательном пространстве оформляются лексикой семантики заботы и комфорта: *располагайтесь, удобный, комфортный: **Располагайтесь поудобнее*** («День в большом городе», 09.07.2020); формулами-конструкциями, составленными лексическими репрезентантами опатива-пожелания + инфинитивная форма глаголов, описывающих положительные эмоциональные состояния либо номинации этих состояний: *наслаждаться, радовать, испытывать радость/хорошее настроение: Я желаю всем чаще **испытывать хорошее настроение**, чтобы свежий воздух бодрит вас* («Наукоманія. Эликсир бодрости», 2014).

Исполняя роль Благожелателя, автор задействует тактику позитивной установки, акцентирующей убежденность в том, что мир/будущее прекрасны и открыты для совершенства. Тактика манифестируется императивными формами глаголов начинания, эксплицирующими призыв к действию, а также генерализированными комбинациями модальных предикативов: *нужно, можно, должен + глаголов начинания, акциональных глаголов: **может стать/начать; может сделать/приготовить; глагола пробовать: Дачником **может стать каждый, стоит** только попробовать. **Начните** сегодня!*** («Дача», 04.04.2016). Такая комбинация фокусирует внимание аудитории на идее «так может каждый, следовательно, можете и вы», ориентированную на снижение эмоциональной напряженности и активацию внутренних ресурсов зрителя.

В коммуникативном пространстве познавательного телевидения активно моделируется **РМ Заботливый**, играя которую, автор демонстрирует исключительно положительное отношение к аудитории, направленное на оказание помощи, поддержки, содействие благополучию, улучшению жизни адресата. В формировании РМ Заботливый принимает участие следующий тактический репертуар: тактики *демонстрации участия* (17 %), *поддержки* (25 %), *утешения* (31 %) и *напоминания* (27 %).

Сигналом для эмоционального контакта и организации положительного эмоционального фона служит тактика *демонстрации участия*, которая оформляется *риторическими вопросами, касающимися личного пространства* (субъектного микропространства, пространства в своем жилище) адресата. В приведенном примере автор обращается к зрителю, имитируя дружеское повседневное общение, проявляя интерес к возможным заботам и проблемам адресата: *Здравствуйте, дорогие мои! Ну, рассказывайте – деревья обработали? Рассадку подкормили?* («Дача», 02.05.2020). Вопросы ориентированы на формирование общей апперцепционной базы, ощущения эмоциональной общности, акцентируемой совместными интересами автора и аудитории.

Поддержка, которая понимается как оказание помощи, содействие в чем-либо; меры по облегчению чьей-либо жизни, деятельности [9], в познавательном тексте также эксплицируется глаголами помощи и информирования: *поможем, подскажем, расскажем, посоветуем* в форме будущего времени; сочетаниями глаголов открытия и местоименной комбинации *я/мы для вас*, акцентирующей идею содействия, ориентации на интересы адресата: *нашли, раскопали, обнаружили, подыскали, подготовили: – **Для вас мы раскопали маленький секрет*** («Врачебные тайны плюс», 2016); *Сегодня я **вам помогу**, расскажу, что же выбрать и поздравить мужчину* («День в большом городе», 2020).

В ряде случаев автор моделирует маску Заботливый таким образом, чтобы адресат, интерпретируя ее, проецировал заботу не только на текстовую, но и внетекстовую действительность. Этому способствуют генерализированные единицы: *любой, каждый* с указанием сферы, в которой предлагается помощь:

– *Поможем **в любом сложном случае*** («Кухня жизни», 02.11.2019), *поддержат вас **в любом дачном эксперименте*** («Дача», 12.12.2020); *Я вас передаю **в заботливые** руки врача. Ее полезные **советы сделают вашу жизнь легче, они подарят настоящее счастье настоящего материнства*** («Детский доктор», 17.12.2019).

Терапевтическую функцию в познавательном тексте выполняет тактика *утешения*, которая представляет собой выражение эмпатии:

– ***Не спешите расстраиваться. Мерзлянок можно еще спасти*** («Дача», 17.04.2021); ***Паниковать здесь не следует. Таких ситуаций у детей бывает много, встречаются они очень часто. Когда малыши жалуются на уставшие ножки, это не обязательно капризы, у ребенка действительно могут быть проблемы*** («Детский доктор», 10.01.2020). Ядерными (перманентно представленными) репрезентантами *утешения* становятся эмоциональные глаголы в сочетании с экспликаторами модального значения необходимости: *следует, нужно*. Комбинация информативной части, представляющей зрителю сведения или практические советы, и эмпатической тактики *утешения* помогает автору подчеркнуть свое участие и заботу, содействие благополучию и своеобразному улучшению жизни адресата.

Таким образом, основные положения статьи сводятся к следующему:

– роли-маски выступают структурообразующим элементом игрового пространства медиатекста. Они не только являются индикатором позитивной самопрезентации автора, но и обеспечивают удобство восприятия информации, повышение привлекательности познавательных (научных) сведений, выполняют консолидирующую, терапевтическую, гедонистическую (развлечение адресата, релаксация, удовольствие от совместного общения) функции, а также функцию выдвигания значимой идеи;

– коммуникативное пространство познавательного телевидения посредством игры и сопряженной с ней системы ролей-масок организует маскарад, в котором ведущие творят особый, часто праздничный/развлекательный облик. Маскарад разыгрывают, а роль-маска используется как средство создания иллюзорного пространства, в котором зритель может почувствовать себя важным и значимым, ценным, любимым и умным. Вкрапление развлекательности и эмоционального регулирования (создание иллюзии дружеского общения) в познавательный текст можно интерпретировать как обновление поучительности системы научного и познавательного, снижения назидательности в подаче таких тем;

– роли-маски участвуют в создании эталонных моделей коммуникативного поведения. Через мультиплицирование в коммуникативном пространстве массмедиа маска призвана участвовать в становлении традиции, нормативно-ценностного каркаса коммуникативного взаимодействия. Игровое речевое поведение «образцовых» речевых личностей, формирующих дружеское взаимодействие, становится ориентиром для массовой аудитории, формирует коммуникативную/языковую характеристику эпохи.

*Статья поступила в редакцию 07.09.2021 г.*

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Чеботникова, Т.А. Речевая роль-маска и ее функции / Т.А. Чеботникова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2012. – № 2 (66). – С. 14–19.
2. Кондрашова, В.Н. Использование речевых масок в английской фатической коммуникации / В.Н. Кондрашова // Тамбов: Грамота. – 2018. – № 12(90). Ч. 3. – С. 533–536.
3. Высоцкая, И.В. Метатекст и речевая маска автора (на примере жанра колонки) / И.В. Высоцкая, В.А. Марьянчик // Вестник НГУ. Серия: История, филология. – 2020. – № 6. – С. 180–193.
4. Марьянчик, В.А. Речевая маска в структуре образа автора публицистического текста / В.А. Марьянчик // Вестник НГУ. Серия: История, филология. – 2010. – Т. 9, вып. 6. – С. 138–144.
5. Зинченко, Я.Р. Роль как средство структурирования дискурсивного пространства в формате политического ток-шоу (на материале русского и немецкого языков) / Я.Р. Зинченко // Ученые записки УО «ВГУ им П.М. Машерова»: сб. науч. тр. / Витебск. гос. ун-т им. П.М. Машерова; редкол.: В.В. Богатырёва (гл. ред.) [и др.]. – Витебск, 2010. – С. 47–53.
6. Кукс, А.В. Конструирование речевой маски в игровом дискурсе: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / А.В. Кукс; Новосибирский гос. техн. ун-т. – Новосибирск, 2010. – 22 с.
7. Толшин, А.В. Значения и свойства маски в карнавале и маскараде / А.В. Толшин // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – Т. 8, вып. 41. – С. 62–69.
8. Бобков, К.П. Дружеский дискурс: понятие и основные характеристики [Электронный ресурс] / К. Бобков // Гуманитарные научные исследования. – 2017. – № 3. – Режим доступа: <https://human.snauka.ru/2017/03/23022>. – Дата доступа: 19.06.2021.
9. Поддержка [Электронный ресурс] // Фундаментальная электронная библиотека «Русская литература и фольклор»: Словарь русского языка: в 4 т. – Режим доступа: [feb-web.ru/feb/mas/mas-abc/16/mas318424.htm?cmd=0&istext=1](http://feb-web.ru/feb/mas/mas-abc/16/mas318424.htm?cmd=0&istext=1). – Дата доступа: 12.08.2021.