



DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2022.4.2>

UDC 141.21:316.776.33
LBC 87.6



Submitted: 15.07.2022
Accepted: 05.12.2022

DISCOURSE ANALYSIS OF THE INTERACTIVE SERIES “NAYDEN_ZHIV” (FIRST SEASON) ¹

Sophia V. Tikhonova

Saratov State University, Saratov, Russian Federation

Abstract. The article deals with the discourse analysis of the mythologization of time in the interactive web series “Found Alive” (first season). The author explores the formation of interactive cinema, considering its genre, stylistic and technological features. The principal feature of interactive cinema is to change the communication scheme typical for cinema, in which the viewer is assigned a passive role. Since the viewer becomes a participant in the narrative of the film and can influence the development of its plot, the discourse of interactive cinema acquires new features associated with the introduction of computer game mechanics into the structure of the film. The formation of the temporal structures of the film is enriched by the potential of game mechanics, which requires calibration of research optics. Choosing N. Fairclough’s discourse analysis algorithm as a starting methodological point, the author uses J. Bogost’s ideas about the work of object-oriented ontology in the study of computer games. She refuses to consider the interactive component of the series as an additional narrative and focuses on identifying the work of the aesthetics, mechanics and dynamics of the game inserts of the film to analyze the experience they form. As a result, the discourse analysis of interactive cinema involves three levels: a syntagmatic analysis of the cinematic narrative, a paradigmatic analysis of the interactive game and an appeal to the external nodes of the narrative. The author shows that the key element of the discourse of the series “Nayden_Zhiv”, reproducing the principles of the work of the search and rescue team “LizaAlert”, is time as the main factor in the effectiveness of the search for a missing child. The film’s discourse forms the image of time as an anti-force opposing rescuers, clashing two temporal strategies. The strategy of the cinematic narrative is aimed at gradually accelerating the subjective perception of time, leading to an acute experience of its deficit. The interactive strategy uses the potential of slowing down when mastering simulators and solving quests in the subjective experience of the player delays the solution of the basic goal of the film. The external narrative nodes formed by the creators of the series when contacting the press, online and offline audiences coincide with its internal nodes. According to the author, the complex discourse of interactive cinema enhances the mythologization of time.

Key words: discus analysis, game studies, interactive cinema, time, mythologization of time, volunteers, “LizaAlert”, “Nayden_Zhiv”.

Citation. Tikhonova S.V. Discourse Analysis of the Interactive Series “Nayden_zhiv” (First Season). *Logos et Praxis*, 2022, vol. 21, no. 4, pp. 20-28. (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2022.4.2>

УДК 141.21:316.776.33
ББК 87.6

Дата поступления статьи: 15.07.2022
Дата принятия статьи: 05.12.2022

ДИСКУРС-АНАЛИЗ ИНТЕРАКТИВНОГО СЕРИАЛА «НАЙДЕН_ЖИВ» (ПЕРВЫЙ СЕЗОН) ¹

Софья Владимировна Тихонова

Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского,
г. Саратов, Российская Федерация

Аннотация. Статья посвящена дискурсу-анализу мифологизации времени в интерактивном веб-сериале «Найден_жив» (первый сезон). Автор исследует становление интерактивного кинематографа, рассматривая его жанровые, стилистические и технологические особенности. Принципиальная особенность интерактивного кино заключается в изменении типовой для кинематографа схемы коммуникации, в которой зрителю

отводится пассивная роль. Поскольку зритель становится участником нарратива фильма и может влиять на развитие его сюжета, дискурс интерактивного кино приобретает новые черты, связанные с внедрением в структуру фильма механик компьютерных игр. Формирование структур темпоральности фильма обогащается потенциалом игровых механик, что требует калибровки исследовательской оптики. Выбирая в качестве отправной методологической точки алгоритм дискурс-анализа Н. Фэркло, автор использует идеи Я. Богоста о работе объектно-ориентированной онтологии в исследовании компьютерных игр. Он отказывается от рассмотрения интерактивного компонента сериала как дополнительного нарратива и ориентируется на выявление работы эстетик, механик и динамик игровых вставок фильма для анализа формируемого ими опыта. В итоге дискурс-анализ интерактивного кино предполагает три уровня: синтагматический анализ кинематографического нарратива, парадигматический анализ игрового интерактива и обращение к внешним узлам нарратива. Автор показывает, что ключевым элементом дискурса сериала «Найден_жив», воспроизводящему принципы работы поисково-спасательного отряда «ЛизаАлерт», является время как основной фактор эффективности поиска пропавшего ребенка. Дискурс фильма формирует образ времени как антисилы, противостоящей спасателям, сталкивая две темпоральных стратегии. Стратегия кинематографического нарратива направлена на постепенное ускорение субъективного восприятия времени, приводящее к острому переживанию его дефицита. Стратегия интерактива использует потенциал замедления, когда освоение симуляторов и решение квестов в субъективном опыте игрока затягивает решение базовой цели фильма. Внешние узлы нарратива, формируемые создателями сериала при контактах с прессой, сетевой и офлайн-аудиторией, совпадают с его внутренними узлами. По мнению автора, сложный дискурс интерактивного кино усиливает мифологизацию времени.

Ключевые слова: дискурс-анализ, философия видеоигр, интерактивное кино, время, мифологизация времени, волонтеры, «ЛизаАлерт», «Найден_жив».

Цитирование. Тихонова С. В. Дискурс-анализ интерактивного сериала «Найден_жив» (первый сезон) // *Logos et Praxis*. – 2022. – Т. 21, № 4. – С. 20–28. – DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2022.4.2>

Интерактивность в кинематографе началась с попыток сблизить действия главного героя фильма, снятого от первого лица, с восприятием зрителя. Такие поиски начались в жанре нуар в конце 1940-х гг. (Р. Монтгомери, «Леди в озере», 1947; Д. Дэйвс, «Черная полоса», 1947). В 1950-х жанр хоррор тестирует перспективы использования приемов, напоминающих «дополнительное измерение» – вибрацию кресел, появление в зрительном зале муляжей монстров. Собственно интерактивным фильмом можно считать артхаусную работу Р. Чинчеры «Киноавтомат», подготовленную для чехословацкого павильона выставка Экспо-67 (Монреаль). Эту ленту относят как к сатирам на демократию, так и, шире, к сатирам на детерминизм. Для ее просмотра требовался специальный кинотеатр, в котором нечетное количество кресел было оборудовано кнопками для голосования, зеленой и красной; нажатие кнопки проецировало соответствующий цвет на схему раскладки, транслируемой на экран. Также использовались два синхронизированных проектора с разной подкраской пленки (зеленой и красной), переключение осуществлялось закрытием крышки проектора. Сюжет включал девять

точек остановки действия, на которых к зрителям выходил модератор и просил зрителей проголосовать нажатием кнопки за одну из двух сцен. Независимо от зрительского выбора, финальной сценой был горящий дом. После показа фильма по чешскому телевидению выяснилось, что его интерактивность была крайне ограниченной – альтернативных сюжетных линий было только две, и поскольку они сходились в каждой точке остановки, зритель по факту всегда выбирал только между двумя версиями фильма.

Поскольку права на концепцию «Киноавтомата» принадлежали коммунистическому государству, Голливуд не смог ее получить. Поэтому дальше развитие идеи интерактивного кино осуществляли игровая индустрия – в 1970-е гг. видеоигры стали использовать для передачи сюжета видеофрагменты, в которых живые актеры играли на фоне декораций. Так появились Full Motion Video (FMV) игры. Их дальнейшее развитие было связано с обращением к анимации, совершенствованием игровых механик (к аркадам добавлялись элементы квеста), переход от короткометражных фильмов с живыми актерами к полнометражным. Во многом оно определялось техноло-

гическими новациями – появились первые проигрыватели лазерных дисков, которые, в отличие от линейного воспроизведения кассет, могли мгновенно оказываться на любом месте трека, тем самыми обеспечивая нелинейность повествования и ветвление сюжета. В результате сложился канон интерактивного фильма-видеоигры, предполагающий наложение игрового меню поверх видеофильма. Направление игровой индустрии, сближающие игры с кинематографом, переживало взлеты и падения (могло пройти полдесятилетия тотального штиля в этой сфере), постепенно дрейфуя в сторону технологий AR и VR. Собственно кинематограф регулярно обращался к идее интерактивного кино, разворачивая ее в сторону усиления взаимодействия со зрителями. Чистое интерактивное художественное кино относится к довольно редким проектам, поскольку требует дополнительного оборудования для кинотеатров, включая домашние (например, «I'm Your Man», 1992; «Mr. Payback: An Interactive Movie», 1995; «Черное зеркало: Брандашмыг», 2018). Чаще всего речь идет об использовании приемов интерактивного маркетинга и видеоарта; появление интерактивного компонента на YouTube стало основой внедрения интерактивного взаимодействия в неигровые жанры кинематографа, включая документалистику и реконструкцию. Пограничный (между художественным и игровым кинематографом) жанровый контент – реконструкция событий с помощью игры актеров – сегодня также применяет интерактивные приемы.

Интерактивное кино интегрирует иммерсивность и включенность в контекст, поскольку оно обеспечивает более глубокое, по сравнению со смежными жанрами, эстетическое погружение в воображаемую реальность и связанный с ними социальный контекст. При этом оно разрывает с традиционной для кинематографа схемой коммуникации, в которой зритель на правах реципиента пассивен, и делает его активным субъектом коммуникации. Такая смена ролей близка моделям импакт-контента, поскольку в офлайне зритель готов продолжить ту стратегию действия, к которой он адаптировался в фильме. Иначе говоря, интерактивное кино культивирует перманентный отклик на нарратив, отклик, требую-

щий не только интеллектуальной или эмоциональной реакции, но и физических действий. Он задается как действие в механике компьютерной игры. Если в сети или реальности есть похожие инструменты для действия, то зритель будет их использовать. Эстетическое влияние контента прямо переводится в социальное. Важную роль в этом процессе играет смена временных режимов, разных для, собственно, киноконтента, игрового элемента и погружения в социальный контекст фильма. Зритель включается в процесс принятия решений героями, буквально соотносит себя с масштабом происходящих событий. Время становится неотъемлемым элементом дискурса интерактивного кинематографа, более того, последний может быть прочитан как дискурс о времени. Я попытаюсь осуществить дискурс-анализ первого интерактивного веб-сериала «Найден_жив», показав дискурсивную работу со временем.

Для этого необходимо ответить на вопрос о том, как возможен дискурс-анализ интерактивного кино. Если исходить из того, что дискурс конституирует социальное в трех измерениях, которыми являются знание, социальные отношения и социальная идентичность [Fairclough (ed.) 1992, 8], он концентрирует в себе правильные (нормативные в конкретную эпоху) способы координации этих измерений в человеческой деятельности. Языковая форма связана с когнитивной репрезентацией типичной ситуации и моделью поведения в ней. Соответственно, в практике дискурс-анализа возможны разные методологические векторы. Во-первых, возможен поиск схожих языковых форм в текстах разной этиологии и реконструкция по ним типичных ситуаций (Р. Водак [Wodak 1989]). Во-вторых, – микроанализ дискурса через обращение к локальным темам (топикам) дискурса (Т. Ван Дейк [Dijk 1993]). В-третьих, – установление того, какая часть знания является легитимной (З. Ягер [Jäger, Maier 2009]). В-четвертых, – рассмотрение дискурса как инструмента влияния на социум и субъекта (Н. Фэркло [Fairclough 1995; Fairclough 2003]). Для интерактивного кино, не отличающегося объемным корпусом произведений и прямо ориентированного на субъектность зрителя, принципиально ближе модель дискурс-анализа в версии Н. Фэркло.

Она уже использовалась для анализа художественного фильма: Е.А. Островская применяла его к исследованию религиозного содержания фильма А.П. Звягинцева «Левиафан» [Островская 2017]. Она адаптировала алгоритм дискурс-анализа Фэркло к своим задачам следующим образом: «В логике алгоритма Фэркло для первого этапа анализа предпочтительны вопросы о смысле и содержании дискурса киноленты. На втором этапе необходимо рассмотреть преобразования дискурсивной формации фильма через привлечение иных узловых дискурсов. Конечная цель – установить, какие содержательные/семиотические структуры презентирует дискурс о православной идеологии, транслируемый «Левиафаном» в широком прокате и в публичном пространстве» [Островская 2017, 214]. В этом методологическом русле необходимо установить роль времени в нарративе изучаемого фильма и соотнести ее с узловыми дискурсами породившего его волонтерского движения. Однако интерактивный фильм – больше, чем «просто» фильм, поэтому невозможно ограничиться этой исследовательской программой.

Принципиальное значение при его изучении имеет учет встроенных в интерактивное кино компьютерных игр. Эта особенность интерактивного кино ставит довольно сложные задачи перед методологией, пригодной для его изучения. Подход, при котором компьютерные игры изучались как разновидность нарратива, в настоящее время признан в *game studies* устаревшим и несостоятельным. Как отмечает ведущий теоретик видеоигр Я. Богост, нарратология может быть для *game studies* примером того, как организация усилий исследователей вокруг специфического объекта порождает самостоятельную исследовательскую область, но ее прямая методологическая рецепция не позволяет ответить на вопрос о том, чем эти игры являются: «Можно было бы прочесть проблему людологии/нарратологии таким образом: представляет ли собой игра систему правил или же это некоторый нарратив? Но на деле у нас получается скорее вот что: является ли игра системой правил, подобно тому, как рассказ оказывается системой повествования?» [Богост 2015, 82]. Методологическая программа Богоста по исследованию игр сводится к следующему.

Выдвинутую им совместно с Н. Монтфортом модель пяти аспектов изучения компьютерного творчества (рецепция и операция; интерфейс; форма и функция; код; платформа [Montfort, Bogost 2009]) он переводит в русло плоской онтологии, принципиально отказываясь от онтологической иерархии объектов видеоигры: «Если мы согласимся с призывами Хармана и Брайанта сплющить онтологическое поле так, что все объекты будут иметь равные исходные позиции, результатом этого будет план недискриминирующих различий, в которых все аспекты игры потенциально равнозначны... Уже недостаточно искать ответ на один-единственный вопрос “Что такое игра?”» [Богост 2015, 92–93]. Методология вскрытия сущности игр для него близка к латуровской модели запутанных гибридных сетей актантов – людей и нечеловеков и методологической интенции Дж. Ло на утверждение «не-связанности», позволяющей фиксировать повседневный «бардак» в перекрещении практик институтов, поскольку для анализа игр требуется быстрое и простое конструирование единиц-объектов, порождающих игру. Соответственно, в анализе интерактивного кино фокусировку на его игровом компоненте нельзя свести к обращению к дополнительному нарративу, играющему поддерживающую и комплементарную роль по отношению к собственно кинематографическому. Необходимо выявить работу эстетик, механики и динамики фильмовой игры для того, чтобы показать формируемый ею у игрока опыт.

Итак, дискурс-анализ интерактивного кино методологически должен принять трехуровневую форму. Первый, синтагматический, предполагает анализ дискурса кинематографического нарратива. Второй, парадигматический, касается работы правил и механики, формирующих новый опыт игрока-зрителя. Третий, внешний, соотносит включения зрителя опыт нарратива с социальным опытом прототипами героев нарратива.

Ключевая социальная проблема веб-сериала – пропаганда и популяризация методов поиска пропавших людей, используемых волонтерами добровольческого поисково-спасательного отряда «ЛизаАлерт». По данным МВД, в России ежегодно пропадают без вести около 180 тыс. человек, при этом учитыва-

ются только те, чьи родственники обратились в правоохранительные органы. Пропадают люди по разным причинам, в том числе и криминальным, подавляющее большинство пропавших находят. Но наиболее проблематичен поиск детей, которые самостоятельно не могут о себе позаботиться. Правоохранители обладают достаточным арсеналом поисковых инструментов в условиях населенных пунктов, поиск же за пределами антропогенного ландшафта, особенно в сложных природных условиях (пересеченная, возможно заболоченная местность, плохие погодные условия, плохо проходимый лес) требует принципиально иных навыков, технологий и подходов. Кроме спецтехники, он требует весьма массивных человеческих ресурсов, грамотно координируемых и оперативно консультируемых. Силами специализированных институциональных структур государства решать такую задачу в настоящее время крайне проблематично, особенно с учетом эпизодичности потребности в ней. Поэтому социальная значимость деятельности «ЛизаАлерт» действительно высока, а ее эффективность прямо зависит от отклика неравнодушных людей.

Соответственно, фильмы сериала показывают принципы работы поисково-спасательного отряда, разъясняют их прагматическую и организационную работу на усредненном случае, лишённом неправдоподобных подробностей.

Первый сезон состоит из четырех серий: «Потеря», «След», «Надежда», «Финал». Собственно, драматический нарратив фильма выстроен таким образом, чтобы снять барьеры, препятствующие отождествлению зрителя с родственниками потерявшихся и волонтерами. Молодая семья с пятилетним сыном выезжает за город, чтобы отдохнуть в палатке. Буквально в трех шагах от палатки мальчик заблудился в лесу, родители сразу обращаются в полицию и поисковый отряд «ЛизаАлерт», начинаются поиски. Родители изображаются максимально позитивно, чтобы блокировать стереотипные представления о том, что ребенок может потеряться только у нерадивых отца или матери, подверженных девиациям, халатно относящихся к своим обязанностям и равнодушных к своему ребенку. Цепь мелких поступков, приводящих к тому,

что ребенок теряется, представлена как неблагоприятное стечение обстоятельств. Взаимоотношения волонтеров и основания их мотивации намечаются пунктиром – зритель сам может додумать их истории, но ему даются подсказки, указывающие на волонтерский «стаж» конкретного героя, связь отношения «коллег» и его успешности в волонтерской деятельности. Акцентируется эмоциональная вовлеченность волонтеров, их переживания в связи с угрозой жизни ребенка и радость от того, что его удалось найти.

Динамика действия обеспечивается наложением в фильме двух сюжетных линий – работы поисковой группы волонтеров (включает взаимодействие с родителями) и пути ребенка в лесу. Роль ребенка практически не предполагает текстовых реплик, за исключением призыва родителей, психологическое состояние передается невербаликой (мимикой, жестами, позами) и паравербаликой (плачем, вздохами, вскриками). Дополнительно за счет переноса центра ракурса на уровень роста пятилетнего мальчика зритель получает возможность увидеть лес его глазами и оценить сложность встречаемых препятствий. Путь мальчика предваряет работу группы, зритель уже знает (за исключением драматических обрывов), что происходит с ребенком, и может оценивать действия волонтеров с позиций адекватности наличной ситуации, но о расстоянии, разделяющем ребенка и взрослых, у него нет большей, чем у волонтеров, определенности.

Центральной дискурсообразующей фигурой в фильме является время. Время – критический фактор поисков, чем дольше длятся поиски, тем меньше у потерявшегося шансов на выживание. В ситуации, где у человека нет доступа к пище, воде, теплу, ресурсы организма расходуются очень быстро. Именно поэтому важность времени является ключевым концептом поисковой идеологии «ЛизаАлерт». В 2014 г. на средства отряда была создана передвижная инсталляция, мигрирующая по городам, – «Памятник потерянному времени». В нижней части песочных часов – фигура сидящего ребенка, песок из верхней части должен неизбежно ее погрести. На верхней части размещено обращение: «Медлить – значить хоронить! Когда пропадает че-

ловец, а тем более ребенок, решающим фактором в поиске является время. Данная инсталляция – символ потерянного времени, призыв действовать незамедлительно. Часто минуты играют роль, от них зависит жизнь пропавшего. Это наше обращение к людям нельзя оставаться равнодушными. Потому что чужих детей не бывает! Помочь может каждый! Памятник установлен по инициативе поискового отряда «Лиза Алерт»» (орфография и пунктуация сохранены. – С. Т.) [Памятник потерянному времени... web].

Соответственно, образу необратимого течения времени как антисилы, противостоящей людям, подчинен дискурс фильма, причем нарративная (синтагматическая) и игровая (парадигматическая) части используют полярные по направленности стратегии. Первая постепенно убыстряет темп времени, наращивая связанную с ним тревогу. Линия пути ребенка маркирует накопление очевидных признаков усталости и истощения в облике маленького героя – сначала он теряет ухоженный внешний вид, затем появляются синяки под глазами, обрезаются щеки, глаза вваливаются, действия замедляются, в конце фильма ребенок теряет силы настолько, что не может больше идти и остается лежать.

Линия работы волонтеров начинается в неторопливом методичном темпе, когда слаженность, деловитость и сосредоточенность буквально противостоят панике мечущихся в отчаянии родителей и замедляет ее. Тем не менее, размеренность действий волонтеров, методично выполняющих задачи поисковых работ (разворачивание штаба, взаимодействие с полицией и родителями, расклейка листовок, поиск свидетелей) приходит в диссонанс с их репликами, демонстрирующими отношение ко времени. Отмечу, что высказывания о времени органично встраиваются в рутинные типовые диалоги, функциональные для распределения действий, их координации и реакции на новую информацию. Например, оценка среды поиска, 1 серия, 12:09:

«– Ты карту посмотрел?

– Да, посмотрел, все очень грустно, много ловушек, тяжелый лес.

– Плюс возраст у парня...

– Плюс погода... Слушай, я почти на месте, чаты не успеваю отслеживать, возьми

на себя. Так, если что-то важное по поиску, срочное – звони.

– Принято».

13:40:

«– Чего, давай карту говорить?

– Очень сложный лес, много подболоченных мест, сыро, горельник, буреломы, ну, и размеры.

– Угу, вижу.

– Так, давай, забивай все в навигатор, комплекты для группы, Славик, тащи комплекты... Еще и дождь пошел».

Предварительный инструктаж, 19:03:

«– Очень важно найти до захода солнца, потому что вечером похолодание ожидается».

2 серия, инструктаж «лис», 10:29:

«– Так, друзья, слушаем внимательно, два раза повторять времени нет».

Все действия и диалоги волонтеров подчинены экономии времени. Решение поисковых задач осуществляется так, чтобы максимально рационально распоряжаться человеческими ресурсами, беречь группу от травм и дезориентации, поскольку появление сопутствующих проблем может заблокировать решение базовой – поиска ребенка. Локальные эпизоды показывают, что происходит, если родственники потерявшегося и волонтеры поддаются панике, игнорируют травмы, втягиваются в конфликты, игнорируют свои базовые потребности. Однако во второй половине сериала терпение начинает покидать поисковую группу, выдерживать накладку с переборской и работой техники становится все сложнее, руководитель отряда Николай «Леший» срывается на свою группу, призывая их заняться делом, хотя они и так заняты именно им. Напряжение объясняется просто – времени больше нет. К финалу фильма счет действительно идет на минуты – в полном соответствии с обращением «Памятника потерянному времени».

Интерактивная часть фильма доступна только в авторской версии фильма на сайте проекта <https://найден-жив.рф> [Найден_жив. Интерактивный веб-сериал web], она позволяет игроку пытаться («с помощью смартфона или компьютерной мыши») решать задачи, с которыми сталкиваются герои сериала. Парадигматический дискурс использует стратегию замедления – время в нем «пробуксовы-

вает» по вине пользователя. Принципиальное решение для его работы – блокировка перемотки фильма, подчиняющая реальное время игрока сюжетному времени фильма. Неудачи игрока снижают его счет и увеличивают время прохождения, поэтому каждое свое действие он соотносит с главной задачей фильма – найти мальчика. Каждая неудача игрока прямо увеличивает время поисков, а поскольку освоение игровых механик не одновременно и сами эти механики в фильме довольно разнообразны, эти неудачи неизбежны.

Игровые механики воспроизводят принцип симулятора в отношении «технических» средств поиска (к технике в широком смысле можно отнести использование поисковых собак). Интерактивная часть позволяет игроку включиться в решение следующих задач: обеспечение работы кинолога, принятие решений по допуску к поиску специфических групп людей (родственник), планирование прочесывания леса, занесение данных поиска на карту местности, принятие экстренных решений в ходе поиска, обновление данных поиска на карте, оценка рекомендаций по поведению в лесу, обработка фотографий с квадрокоптера для направления пеших поисковиков, использование тепловизора для этих же целей, управление подводным дроном для поиска на дне водоёма, обработка фотографий с дрона, подсказки о действиях при обнаружении потерявшегося. Применяется и дополненная реальность, сопровождающая интерактивное меню – всплывающие вокруг персонажа титры показывают логические основы принятия людьми решений, которые оказываются неправильными, несмотря на иллюзию очевидности.

Симуляторы и квесты интерактивного блока весьма реалистичны и максимально приближены к интерфейсам устройств, используемых героями фильма, их обучающий потенциал, остающийся за рамками данного анализа, вероятно, весьма высок. Однако с позиций темпоральности дискурса они работают на мотивацию игрока: убирая традиционную для компьютерных игр «условность» игровой смерти (уровень можно пройти заново, но это увеличит время поиска и снизит очки), они повышают серьезность включения в игру, сопереживание нарративу и идентификацию себя с ним.

Теперь перейду к внешнему уровню дискурс-анализа фильма. Выход на него прямо встроен в «тело» сериала. Каждая серия заканчивается баннером «Не уппусти свой шанс попробовать силы в реальном поиске, перейди по ссылке и выбери, кем хочешь стать в отряде “ЛизаАлерт”». Между сериями встроено меню с формами включения в волонтерское движение (присоединение к группам отряда в социальных сетях «ВКонтакте», «Инстаграм»), подписка на рассылку для поисковиков, ссылки на формы записи в волонтеры и базовое обучение волонтеров-поисковиков).

Режиссеры и продюсеры сериала, Никита Тихонов-Рау и Ольга Арлаускас, провели серию встреч, посвященных сериалу, и часто используют его как кейс в образовательных программах, посвященных импакт-контенту в России. Офлайновая стратегия продвижения сериала началась с того, что премьера первого сезона была приурочена к десятилетнему юбилею отряда «ЛизаАлерт» и активно освещалась в прессе. Заявление Никиты Тихонова-Рау для журналистов и стало основой дальнейших семантических блоков сообщений авторов, формировавших внешний дискурс их сериала: «Кино может преобразовываться в практические изменения в жизни людей. Сериал “Найден_жив” ставит своей задачей не только оставить след в душе зрителя, но пробудить в нем желание попробовать себя в роли поисковика в реальной жизни. Это проект, куда зритель погружается целиком. Он проживает жизнь потерявшегося мальчика, волонтера, который впервые собирает свой рюкзак на поиски человека, управляющего дроном, чтобы с воздуха снять квадраты поиска, девушку, которая идет в самую чашу. Зритель сможет смотреть на процесс поиска человека с разных позиций» [Альперина web]. При этом сериал отвечает определениям обучающего кино-нарратива [Singhal, Rogers, Brown 1993; Morgan, Movius, Cody 2009; Love, Tanjasiri 2012, Kim, Noriega 2020]. Таким образом, риторика внешнего дискурса сериала максимально сближена с его внутренней риторикой.

Подводя итоги анализа, необходимо отметить следующее. Дискурс рассматриваемого веб-сериала имеет сложную конвергентную структуру, подчиненную задачам формирования синергического эффекта воздействия,

подкрепляющего и усиливающего главное сообщение фильма. Время как дискурсообразующее звено мифологизировано, переведено в статус противостоящей героям и зрителю-игроку антисилы, которую необходимо победить. Мифологизация осуществляется, с одной стороны, через драматические средства кинонарратива. Нарращивание саспенса сопровождается демонстративной маркировкой истечения времени и акцентированием его фиксированного лимита, за пределами которого нахождение пропавшего ребенка утратит равнозначность его спасению. С другой стороны, на нее работает опыт зрителя-игрока, соотносящего ограниченность собственных интеллектуальных и соматических ресурсов, акцентируемых игровой механикой и связанную с ней потребность в увеличивающихся объемах времени для решения поисковых задач, с реалиями работы поисковиков-волонтеров. Победа над временем-антисилой выступает мощным мотивационным ресурсом, позволяющим зрителю выйти за рамки дискурса, опереться на его внешние узловые точки и интегрироваться в работу волонтерского движения. В интерактивном кино киносемиозис совмещается с социальным действием через игровое, обеспечивая новое качество процессов мифологизации времени.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований («Мифологизация времени в современной медийной среде: риски трансформации, стратегии конструирования, дискурсивные практики» № 20-011-00297).

This work was supported by the Russian Foundation for Basic Research (project № 20-011-00297 “Time mythologization in the modern media environment: the risks of transformation, construction strategies, discursive practices”).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Альперина web – Альперина С. К 10-летию отряда «ЛизаАлерт» выйдет новая серия проекта «Найден_жив» // https://rg.ru/2020/10/15/k-10-letiiu-otriada-lizaalert-vyjdets-novaiia-seriia-proekta-najden_zhiv.html
- Богост 2015 – Богост Я. Бардак в видеоиграх // *Логос*. 2015. № 1 (103). С. 79–99.
- Найден_жив. Интерактивный веб-сериал web – Сайт проекта «Найден_жив. Интерактивный веб-сериал» // <https://найден-жив.рф>.
- Островская 2017 – Островская Е.А. Дискурс-анализ «Левиафана»: православная идеология в артхаусном кино // *Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены*. 2017. № 2 (138). С. 211–232.
- Памятник потерянному времени... web – Памятник потерянному времени установили в Орехово-Зуеве волонтеры «Лизы Алерт» // <https://mosregtoday.ru/culture/pamyatnik-poteryannomu-vremeni-ustanovili-v-orehovo-zueve-volontery-lizy-alert/>
- Dijk 1993 – Dijk T.A. van. Principles of Critical Discourse Analysis // *Discourse & Society*. 1993. № 2 (4). С. 249–283.
- Fairclough (ed.) 1992 – Critical language awareness / N. Fairclough (ed.). London; New York: Longman, 1992.
- Fairclough 1995 – Fairclough N. Critical discourse analysis: the critical study of language. London; New York: Longman, 1995.
- Fairclough 2003 – Fairclough N. Analysing discourse: textual analysis for social research. London; New York: Routledge, 2003.
- Jäger, Maier 2009 – Jäger S., Maier F. Theoretical and methodological aspects of Foucauldian critical discourse analysis and dispositive analysis // *Methods of Critical Discourse Analysis*. London, SAGE Publications Ltd, 2009. P. 165–195.
- Kim, Noriega 2020 – Kim G., Noriega C. The Value of Media Studies Approaches for the Evaluation of Entertainment Education: A Case Study of East Los High // *Health Education & Behavior*. 2020. № 1 (47). С. 24–28.
- Love, Tanjasiri 2012 – Love G.D., Tanjasiri S.P. Using Entertainment-Education to Promote Cervical Cancer Screening in Thai Women // *Journal of Cancer Education*. 2012. № 3 (27). С. 585–590.
- Montfort, Bogost 2009 – Montfort N., Bogost I. Racing the beam: the Atari Video computer system. – Cambridge, Mass: MIT Press, 2009.
- Morgan, Movius, Cody 2009 – Morgan S.E., Movius L., Cody M.J. The Power of Narratives: The Effect of Entertainment Television Organ Donation Storylines on the Attitudes, Knowledge, and Behaviors of Donors and Nondonors // *Journal of Communication*. 2009. № 1 (59). P. 135–151.
- Singhal, Rogers, Brown 1993 – Singhal A., Rogers E.M., Brown W.J. Harnessing the potential of entertainment-education telenovelas // *Gazette (Leiden, Netherlands)*. 1993. № 1 (51). P. 1–18.

Wodak (ed.) 1989 – Language, power, and ideology: studies in political discourse. Amsterdam; Philadelphia: J. Benjamins, 1989.

REFERENCES

Al'perina S. *By the 10th anniversary of the "LisaAlert" detachment, a new series of the "Found_alive" project will be released.* URL: https://rg.ru/2020/10/15/k-10-letiiu-otriada-lizaalert-vyjdet-novaia-seriia-proekta-najden_zhiv.html

Bogost I., 2015 A mess in video games. *Logos*, vol. 1 (103), pp. 79-99.

The website of the project "Found_Alive. Interactive web series". URL: <https://найден-жив.рф>

Ostrovskaya E.A., 2017. Discourse analysis of Leviathan: Orthodox Ideology in Arthouse cinema. *Monitoring obshchestvennogo mneniya: ekonomicheskie i social'nye peremeny*, vol. 2 (138), pp. 211-232.

Monument to Lost Time was Installed in Orekhovo-Zuev by Lisa Alert Volunteers. URL: <https://mosregtoday.ru/culture/pamyatnik-poteryannomu-vremeni-ustanovili-v-orehovo-zueve-volontery-lizy-alert/>

Dijk T.A. van, 1993. Principles of Critical Discourse Analysis. *Discourse & Society*, vol. 2 (4), pp. 249-283.

Fairclough N. (ed.), 1992. *Critical Language Awareness*. London; New York, Longman, 1992. 343 p.

Fairclough N., 1995. *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. London; New York, Longman, 1995. 265 p.

Fairclough N., 2003. *Analysing discourse: textual analysis for social research*. London; New York, Routledge, 2003. 270 p.

Jäger S., Maier F., 2009. Theoretical and methodological aspects of Foucauldian critical discourse analysis and dispositive analysis. *Methods of Critical Discourse Analysis*. London, SAGE Publications Ltd, 2009, pp. 165-195.

Kim G., Noriega C. The Value of Media Studies Approaches for the Evaluation of Entertainment Education: A Case Study of East Los High. *Health Education & Behavior*, 2020, no. 1 (47), pp. 24-28.

Montfort N., Bogost I., 2009. *Racing the beam: the Atari Video computer system*. Cambridge, Mass, MIT Press, 2009. 180 p.

Morgan S.E., Movius L., Cody M.J. The Power of Narratives: The Effect of Entertainment Television Organ Donation Storylines on the Attitudes, Knowledge, and Behaviors of Donors and Nondonors. *Journal of Communication*, 2009, no. 1 (59), pp. 135-151.

Singhal A., Rogers E. M., Brown W. J. Harnessing the potential of entertainment-education telenovelas. *Gazette (Leiden, Netherlands)*, 1993, no. 1 (51), pp. 1-18.

Website of the project "Found_Aliv. Interactive web series". URL: <https://xn—7sbhghod8ae.xn-plai/>

Wodak R. (ed.), 1989. *Language, power, and ideology: studies in political discours*. Amsterdam; Philadelphia, J. Benjamins. 288 p.

Information About the Author

Sophia V. Tikhonova, Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Theoretical and Social Philosophy, Saratov State University, Astrakhanskaya St, 83, 410012 Saratov, Russian Federation, segedasv@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>

Информация об авторе

Софья Владимировна Тихонова, доктор философских наук, профессор кафедры теоретической и социальной философии, Саратовский национально-исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, ул. Астраханская, 83, 410012 г. Саратов, Российская Федерация, segedasv@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2487-3925>