

Список цитируемых источников

1. Михалева, О. Л. Политический дискурс: Специфика манипулятивного воздействия / О. Л. Михалева. — М. : Либроком, 2009. — 256 с.
2. Joe Biden 2020 DNC Speech [Electronic resource]. — Mode of access: <https://www.rev.com/blog/transcripts/joe-biden-2020-dnc-speech-transcript>. — Date of access: 26.02.2022.
3. Joe Biden Houston Rally Speech Before Super Tuesday [Electronic resource]. — Mode of access: <https://www.rev.com/blog/transcripts/joe-biden-houston-rally-speech-transcript-before-super-tuesday>. — Date of access: 26.02.2022.
4. Joe Biden Pittsburgh Speech August [Electronic resource]. — Mode of access: <https://www.rev.com/blog/transcripts/joe-biden-pittsburgh-speech-transcript-august-31>. — Date of access: 26.02.2022.
5. Joe Biden Campaign Speech Warm Springs, GA [Electronic resource]. — Mode of access: <https://www.rev.com/blog/transcripts/joe-biden-campaign-speech-transcript-warm-springs-ga-october-27>. — Date of access: 26.02.2022.

УДК 811.111-26

А. И. Ерш, О. В. Леон

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

СЮЖЕТНЫЕ ОСНОВЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ МЕТАНАРРАТИВА В ТРИЛОГИИ “THE HUNGER GAMES”

Введение. Под термином «метанарратив» понимается универсальная система понятий, знаков, символов, метафор и т. д., направленная на создание единого типа описания [1]. Хотя проблема метаязыка как рефлексивного уровня языка и речи была поставлена еще в далекой античности, когда велись споры о необходимости универсального языка, на котором образованные люди смогут рассуждать о теориях, свое продолжение мысль получила только в XX веке в ходе научного спора о теории идеального языка. Центром спора являлось противопоставление идеи о том, что описания можно свести к единому стилю, который однозначно будет описывать факты, и мнения, что все описания зависят от структуры и элементов языка и не могут быть приведены к однообразной системе.

Понятие метанарратива имеет много трактовок в зависимости от того, области какой науки его рассматривают. Так в философии постмодернизма термин «метанарратив» впервые был введен в XX веке в работе «Состояние постмодернизма» французским философом Ж. Ф. Лиотаром. В постмодернизме под метанарративом понимают недоверие к «большим рассказам», то есть метанаррациям. Метанаррация — понятие философии постмодернизма, фиксирующее в своем содержании феномен существования концепций, претендующих на универсальность, доминирование в культуре и «легитимирующих» знание, различные социальные институты, определенный образ мышления [2]. Эту идеологию постмодернизм рассматривал как навязывающую свои идеи, подавляющую, и в какой-то степени осуществляющую насилие над разумом человека.

Е. Г. Беляевская отмечает, что в лингвистике метанарратив понимают как «обозначения более широких систем описания лингвистических явлений, позволяющих объяснить их сущность, прояснить их онтологические свойства и обеспечить их адекватную интерпретацию» [3].

В литературоведении метанарратив является разновидностью нарратива — повествования, таким образом, можно сказать, что метанарратив является «повествованием о повествовании». Он может развиваться в разных пространственно-временных границах, касаться всех или почти всех людей разных национальностей и языковых сред. Это эпические истории, срез эпохи [4].

Цель данного исследования заключается в выявлении вербальных репрезентантов основных этапов конструирования метанарратива в трилогии С. Коллинз “The Hunger Games”. Материалом научного исследования является выборка англоязычных микроконтекстов, отражающих основные этапы конструирования метанарратива, из трилогии С. Коллинз “The Hunger Games”. Методами исследования послужили метод сплошной выборки, метод лингвокультурологического анализа и когнитивный метод реконструкции метадискурса.

Основная часть. Сюжетные основы конструирования метанарратива во взаимосвязи с нарративом могут быть сформулированы по аналогии с выстраиванием метанарратива по Лиотару [5] следующим образом:

1) формулировка проблемы, которую необходимо решить (нарратив приводится в движение проблемой персонажа, в то время как метанарратив вытекает из глобальной проблематики мира, в которую вплетается проблема персонажа: определенным образом персонаж оказывается причастным к решению глобальной проблемы и имеет возможность ее решить);

2) проект (идея), которую необходимо реализовать (представления о желаемом будущем игрового мира и главного героя — конечная цель, к которой будет стремиться главный герой);

3) способ либо способы реализации проекта (что и каким образом нужно делать главному герою, чтобы решить проблему — собственную и глобальную) [5].

Первым этапом сюжетной основы конструирования метанарратива является проблема: личные проблемы героев либо глобальная проблема всего мира, которая движет в дальнейшем и сюжетом книги в целом и самими героями. Следует оговорить, что в рамках данной философской концепции «проблема» носит глобальный характер, универсальную значимость для всех и каждого, связана с перспективой развития мира в целом и судьбы в нём каждого отдельного человека и вербализуется как «великая история», стремящаяся объяснить систему общественных ценностей исходя из логики исторического продвижения общества [6]. Так, например, глобальная проблема формулируется главной героиней: *Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch — this is the Capitol's way of reminding us how totally we are at their mercy. Annually... The reaping system is unfair. That's true for every citizen in all twelve districts in the entire country of Panem.*

Данный комментарий ставит читателя в известность о том, что вся книжная вселенная находится в безвыходном положении перед лицом власти. Ежегодно проводя церемонию жатвы (The Reaping Day) и сами Голодные игры, власти создают обстоятельства, которые несут угрозу не только жизням людей, но и спокойствию всего мира. Однако люди не в состоянии хоть как-то помешать этому.

Еще одним примером является другая проблема, но уже личная (в определенный момент повествования) — выбор сестры главной героини в качестве трибьюта: *Effie Trinket crosses back to the podium, smooths the slip of paper, and reads out the name in a clear voice. And it's not me. It's Primrose Everdeen.* На данный этап приходится 79 знаков контекста.

Следующим так называемым этапом конструирования метанарратива является цель. Цель в конечном итоге приведет героев к тому будущему, которое они желают, а пока у героя нет цели, то и двигаться ему некуда. Главной целью героев в трилогии является победа над деспотичным режимом и прессингом со стороны властей. *I must now become the actual leader, the face, the voice, the embodiment of the revolution. The person who the districts — most of which are now openly at war with the Capitol — can count on to blaze the path to victory.*

Героиня в каком-то смысле еще до конца не осознает, чего она хочет, но в то же время только эта цель и живет в ней. Спасти любимого, отомстить врагу, заставить пожалеть — это то, что движет ею на протяжении всего повествования. И когда эта цель будет выполнена, то «не останется уже ничего»: *Having no work, grief buries me. All that keeps me going is Coin's promise. That I can kill Snow. And when that's done, nothing will be left.*

Второстепенными героями движут свои цели — такие как, например, забота о жизни протагониста, как о символе восстания, как о той, что может привести народ к победе и оставить позади диктаторские условия жизни. Для них эта цель ведущая, потому что от выполнения этой цели зависит решение глобальной проблемы всего мира: *"We had to save you because you're the mockingjay, Katniss," says Plutarch. "While you live, the revolution lives."* На этот этап приходится 202 знака контекста.

И, наконец, заключительный этап конструирования метанарратива — это реализация идеи, то, как и каким образом герои смогут достичь своих целей, чтобы решить как личную, так и глобальную проблему. Выше был приведен пример личной проблемы героини, возникшей тогда, когда ее сестра была вызвана трибьютом. И, как следствие, дальнейшее добровольное предложение протагонистом своей кандидатуры в качестве замены является решением этой проблемы и третьим этапом конструирования: *I reach her just as she is about to mount the steps. With one sweep of my arm, I push her behind me. "I volunteer!" I gasp. "I volunteer as tribute!"*

Решение глобальной проблемы мира героиня видит лишь двумя способами: первый — принять на себя бремя символа, повести людей в борьбу, защитить народ и своих близких: *I take a deep breath. My arms rise slightly — as if recalling the black-and-white wings Cinna gave me — then come to rest at my sides. "I'm going to be the Mockingjay."*

Второй — уничтожить угрозу, которую из себя представляет правительство в лице ее личного врага — антагониста, понимая, что только так будет достигнут баланс и мир: *The pencil moves across the page on its own. I open my eyes and see the wobbly letters. I KILL SNOW. I want the privilege.* На заключительный этап приходится 43 знака контекста.

Заключение. Соблюдение всех трех компонентов «плана» конструирования является ключом к логике повествования. Эти этапы подробно показывают нам кто, как, зачем и почему делает все то, что движет сюжет книги. Согласно статистике выборки наименьший процент объема повествования составляет третий этап конструирования — реализация идеи, решающая проблемы героев. На нее приходится 14 % знаков: *The point of my arrow shifts upward. I release the string. And President Coin collapses over the side of the balcony and plunges to the ground. Dead.* Меньший процент приходится на проблематику: глобальные проблемы мира и личные проблемы героев — 24 %. *President Snow hijacked Peeta," says Gale.* Наибольший процент приходится на цели, которые герои ставят себе — 62 %. *Peeta was taken prisoner. He is alive. He is a traitor but alive. I have to keep him alive.* Отсюда следует, что автор использует метанарративные комментарии целей, чтобы показать динамику развития сюжета, характерную для жанра данного литературного произведения.

Список цитируемых источников

1. Энциклопедия эпистемологии и философии науки. — М. : Канон : РООИ Реабилитация, 2009. — С. 564.
2. Грицанов, А. А. История Философии: Энциклопедия / А. А. Грицанов, Т. Г. Румянцева, М. А. Можейко. — Минск : Книж. Дом, 2002. — С. 305.
3. Беляевская, Е. Г. К определению понятия «метадискурс» / Е. Г. Беляевская // Когнитив. исслед. яз. — 2016. — № 24. — С. 137—149.

4. Somers, M. R. The narrative constitution of identity: A relational and network approach / M. R. Somers // Theory and Society. — 1994. — № 23. — P. 605—649.

5. Подорога, Б. В. Понятие метанарратива в философии Жана Франсуа Лиотара: кризис Просвещения и альтернатива постмодерна [Электронный ресурс] / Б. В. Подорога // Полилог : электрон. науч.-образоват. журн. — 2018. — Режим доступа: <https://clck.ru/NEUh7>. — Дата доступа: 01.05.2022.

6. Леон, О. В. Лингвистический, литературоведческий и философский аспекты видеоигрового метанарратива // Мова і культура. — 2020. — Вип. 22, т. V (200). — С. 23.

УДК 372.881.111.1

О. М. Жеренкова, В. П. Качан

Государственное учреждение образования «Средняя школа № 7 г. Гродно», Гродно, Республика Беларусь

ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА: ЗА И ПРОТИВ

Введение. На фоне развития информационного и геймифицированного общества происходит изменение образовательных подходов. Поколение нынешних школьников, которое позиционируется как альфа, является “digital native”, т. е. дети, которые родились с гаджетами в руках и познают мир при помощи цифровых технологий. Особенностью их развития и обучения, является с раннего детства возможность получать огромные объемы информации и в то же время отсутствие необходимости запоминать эту информацию, вследствие максимально облегченного доступа к ней через интернет.

Таким образом, у современного учителя возникают вопросы, как заинтересовать таких учащихся, как удержать их внимание и как добиться от них необходимой учебной деятельности. «Цифровое поколение» бросает вызов традиционным подходам и моделям в системе образования, потому что, будучи перегруженными информацией, рассматривает её с точки зрения собственных интересов или степени развлекательности [1, с. 2]. Одним из способов стимуляции мотивации к изучению школьных предметов, в том числе и иностранного языка, становится геймификация.

Основная часть. Геймификация все чаще используется в образовательных учреждениях по ряду причин так как «делает сложные вещи более увлекательными», помогая мотивировать учащихся и вовлекать их в предмет. Кроме того, признается ценность игровой практики в развитии личностных качеств, таких как упорство, креативность, устойчивость, интуиция. Исследования Калифорнийского университета в Беркли доказали, что геймеры креативней, целеустремленей и энергичней решают проблемы, чем молодые люди, не играющие активно в игры [2, с. 5].

Самый типичный и простой способ геймификации, это внедрение соревновательных элементов в любую учебную задачу на уроке. «Кто быстрее решит, кто больше найдет, кто длиннее составит...» и так далее, уже вносит элемент игры и пробуждает интерес к решению поставленной задачи. Однако не стоит фокусироваться только на соревновании, всегда надо быть готовым к тому, что одни учащиеся легко выполняют задания, другим надо больше времени или усилий.

Хорошая идея геймифицировать процесс контроля знаний, когда вместо скучного и депрессивного варианта «тест не засчитан, если допущено более трёх ошибок», ученику даётся 3 жизни, за каждую ошибку будет сниматься по одной. За выполнение теста без ошибок он будет получать одну дополнительную жизнь на следующее задание. Как того и следовало ожидать, обучение в игровой форме проходит значительно эффективнее. А.А. Гильханян предлагает геймифицировать домашние задания, представить их в виде поиска сокровищ, с тем, чтобы на следующем уроке учащиеся поделились друг с другом «артефактами» [3, с. 17].

На каждом уроке английского языка есть место геймификации, причем игровые элементы можно включать как поурочно, так и тематически, когда каждый этап прохождения темы приравнивается к игровому «челленджу», для которого предусматривается награда.

Геймификация может быть использована как способ обучения детей и подростков и стимуляции их мотивации к изучению иностранных языков, основанный на включении в процесс обучения элементов игры, игровых и компьютерных технологий. Включение в образовательный процесс оцифрованных игр в том или ином виде всегда переключит мотивацию учащегося от позиции «зачем мне ваши артикли», на «я с этим справлюсь». Современные образовательные и игровые платформы дают возможность для использования и создания огромного количества игрового материала. Это могут быть квесты, симуляторы, игры с элементами моделирования и прогнозирования, викторины и пр.

Этапами успешного внедрения игровых элементов в урок являются:

- 1) определение цели данной геймификации;
- 2) определение интересов аудитории (здесь учитывается возраст и направленность интересов в данном классе);