ИЗДАТЕЛЬСТВО ГРАМОТА

Филологические науки. Вопросы теории и практики
Philology. Theory & Practice

ISSN 2782-4543 (online)
ISSN 1997-2911 (print)

2025. Том 18. Выпуск 6 | 2025. Volume 18. Issue 6
Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): philology-journal.ru

RU

Вариативность речевого жанра интеллект-шоу в аспекте стилевых различий

Роднова М. А.

Аннотация. В настоящем исследовании рассматривается проблема вариативности речевых жанров в стилистическом аспекте на материале жанра интеллект-шоу. Целью исследования является выявление стилистических особенностей жанровых вариантов интеллект-шоу. Научная новизна работы заключается в том, что впервые представлено описание жанровых вариантов интеллект-шоу в стилистическом аспекте на основании выделения ключевых типов интеллектуальной игры как коммуникативного события, в контексте которого реализуется речевой жанр интеллект-шоу. В результате исследования установлено, что внутрижанровая вариативность интеллект-шоу в стилистическом аспекте отражена в соотношении использования элементов научно-популярного, публицистического стилей, разговорной речи и форм нелитературного языка. Если в «аутентичной» интеллектуальной игре в связи с коммуникативной целью популяризовать гуманитарное знание преобладают элементы научно-популярного и публицистического стилей, то в «периферийной» доминируют проявления разговорной речи и форм некодифицированного литературного языка, что обусловлено установкой на развлечение и создание положительного настроя. «Комплементарная» интеллектуальная игра характеризуется функционированием единиц разговорной речи, при этом в ней находят воплощение черты научно-популярного стиля, поскольку наблюдается совмещение коммуникативных установок, характерных для «аутентичной» и «периферийной» интеллектуальных игр.

EN

Variability of the speech genre of the intellectual game show in terms of stylistic differences

M. A. Rodnova

Abstract. This study examines the problem of variability in speech genres from a stylistic perspective, using the genre of the intellectual game show as its material. The aim of the research is to identify the stylistic features of genre variants of the intellectual game show. The scientific novelty of the work lies in the fact that it presents, for the first time, a description of the genre variants of the intellectual game show in a stylistic aspect, based on the identification of key types of intellectual game as a communicative event, within the context of which the speech genre of the intellectual game show is realized. The research has established that the intra-genre variability of the intellectual game show in a stylistic aspect is reflected in the ratio of the use of elements from popular science, journalistic styles, colloquial speech, and forms of non-literary language. If, in an "authentic" intellectual game, elements of popular science and journalistic styles predominate due to the communicative goal of popularizing humanities knowledge, then in a "peripheral" game, manifestations of colloquial speech and forms of non-codified literary language dominate, which is due to the aim of entertainment and creating a positive mood. A "complementary" intellectual game is characterized by the functioning of units of colloquial speech, while it also embodies features of the popular science style, since there is a combination of communicative settings characteristic of "authentic" and "peripheral" intellectual games.

Введение

Речевой жанр как коммуникативная единица характеризуется социальной детерминированностью, которая, с одной стороны, обусловливает его содержательную, структурную и языковую специфику, с другой – приводит к возникновению новых жанров и трансформации уже существующих.

Поскольку речевые жанры «могут быть и источником речевой системности, и источником ее вариативности» (Дементьев, 2019, с. 15), одним из актуальных вопросов современной теории речевых жанров является

Научная статья (original research article) | https://doi.org/10.30853/phil20250340

© 2025 Авторы. © 2025 ООО Издательство «Грамота» (© 2025 The Authors. © 2025 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

проблема жанровых вариантов или проблема тождества речевого жанра, то есть «вопрос о принадлежности текстов одному и тому же жанру или разным жанрам» (Салимовский, Яруллин, 2017, с. 153).

В результате анализа научных исследований, посвященных проблеме жанровой вариативности, мы выделили наиболее общие подходы к определению жанрового варианта: синхронический и диахронический. В синхроническом аспекте жанровый вариант изучается как результат структурных модификаций (Баранов, 1997; Дементьев, 2010; Рогачева, 2011; Салимовский, Яруллин, 2017), в диахроническом – в качестве хронологически производной жанровой формы (Бахтин, 1996; Дементьев, 2010; Рогачева, 2011). В нашем исследовании мы рассматриваем его в синхроническом аспекте, опираясь на интенциональный критерий, то есть на «наличие общей исходной целеустановки, по-разному актуализируемой в различных коммуникативных условиях» (Салимовский, Яруллин, 2017, с. 153).

Статья посвящена описанию проявлений вариативности жанра интеллект-шоу. В настоящее время отсутствует единый подход к выявлению и анализу жанровых вариаций. При выделении таких вариантов не учитывается коммуникативный принцип. Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью решения данных проблем.

Анализируя жанровые особенности интеллект-шоу, мы опираемся на классическое определение речевого жанра К. Ф. Седова и рассматриваем речевой жанр как «вербальное оформление типичных ситуаций социального взаимодействия людей» (Цит. по: Дементьев, 2010, с. 54). Также мы базируемся на концепции, представленной в работах И. Н. Борисовой (2009) и О. А. Казаковой (2007). В рамках данного подхода «тип коммуникативного события определяет тип его текстовой реализации» (Казакова, 2007, с. 140), а «типы речевых единиц», представляющие собой различные жанровые образования, рассматриваются в соотношении с «единицами коммуникативного бытия» (Казакова, 2007, с. 28). Основываясь на концепции И. Н. Борисовой, под коммуникативным событием понимаем «ограниченный в пространстве и времени, мотивированный, целостный, социально обусловленный процесс речевого взаимодействия коммуникантов» (2009, с. 13).

Мы считаем, что жанр интеллект-шоу является текстовой реализацией коммуникативного события «интеллектуальная игра» в медиадискурсе. Поскольку сферой функционирования жанра интеллект-шоу является дискурс масс-медиа, вслед за Е. А. Пономаренко анализируются жанровые варианты в рамках интеллект-шоу с позиций их соответствия «узкоспециальному полю жанрово-речевой аутентичности» (2019, с. 109). На основании экстралингвистических (тема общения, тип ролевых отношений, коммуникативная установка) и лингвистических параметров выделяем три ключевые разновидности интеллектуальной игры: «аутентичная» «периферийная» и «комплементарная». Если «аутентичная» интеллектуальная игра предполагает фиксированность специализированной тематики общения, то в «периферийной» игрокам предлагаются вопросы из различных сфер человеческой деятельности, а также задания на логическое мышление. «Комплементарная» интеллектуальная игра занимает промежуточную позицию, поскольку степень фиксированности темы зависит от конкретного шоу. По сравнению с «периферийной» интеллектуальной игрой, основанной на симметричном коммуникативном взаимодействии, для «аутентичной» и «комплементарной» характерен асимметричный тип коммуникативного взаимодействия. В «аутентичной» и «комплементарной» интеллектуальной игре доминирующей является коммуникативная установка на популяризацию знаний, тогда как в «периферийной» преобладает коммуникативная установка на развлечение и создание положительного настроя.

Вышеперечисленные типы интеллектуальной игры ранее были проанализированы в экстралингвистическом аспекте (Роднова, 2024), но такое исследование не является полным без рассмотрения их языковой специфики. В данной статье мы обратим внимание на собственно языковые особенности разновидностей интеллектуальной игры, определяющие жанровую вариативность интеллект-шоу. Поставленной целью обусловлены следующие задачи:

1) описание коммуникативных установок, доминирующих в рамках каждого типа интеллектуальной игры;
2) выявление в аспекте языкового воплощения инвариантного признака жанра интеллект-шоу;
3) определение собственно языковых параметров дифференциации ключевых типов интеллектуальной игры: «аутентичной», «периферийной», «комплементарной».

Материалом исследования являются расшифрованные тексты российских телевизионных интеллект-шоу «Умницы и умники» («Первый канал»), «Что? Где? Когда?» («Первый канал»), «Мы – грамотеи» («Россия-Культура»), «Слабое звено» («Первый канал»), «Кто хочет стать миллионером?» («Первый канал»), «Устами младенца» («НТВ»), «Пятеро на одного» («Россия-1»), «Где логика?» («ТНТ»), «Сто к одному» («Россия-1»). К «аутентичной» интеллектуальной игре мы относим интеллект-шоу «Умницы и умники», к «периферийной» – шоу «Кто хочет стать миллионером?», «Устами младенца», «Пятеро на одного», «Где логика?», «Сто к одному», к «комплементарной» – шоу «Что? Где? Когда?», «Мы – грамотеи», «Слабое звено».

При решении задач, определенных в работе, использовались следующие методы исследования: метод лингвопрагматического анализа, применявшийся для выявления коммуникативных установок говорящих; метод анализа словарных дефиниций, используемый для описания стилевых особенностей речи.

Рассматривая языковые особенности интеллектуальных игр, мы опирались на следующие словари:

- Балакай А. Г. Словарь русского речевого этикета. Изд-е 2-е, испр. и доп. М.: АСТ-ПРЕСС, 2001;
- Большой толковый словарь русского языка / общ. ред. и сост. С. А. Кузнецов. Спб.: Изд-во Норинт, 2000.

Теоретической базой исследования послужили работы М. М. Бахтина (1996), В. В. Дементьева (2019), Н. Б. Рогачевой (2011), В. А. Салимовского, Д. В. Яруллина (2017), посвященные проблеме жанровой вариативности. В ходе анализа лингвостилистических особенностей интеллект-шоу использовались работы Е. А. Земской (1973), Е. В. Какориной (2019), М. Н. Кожиной, Л. Р. Дускаевой, В. А. Салимовского (2008),

Г. Я. Солганика (2007), в которых рассматриваются языковые особенности различных функциональных стилей, в частности публицистического и научно-популярного стилей и разговорной речи.

Практическая значимость работы заключается в возможности применения результатов исследования в вузовских учебных курсах «Культура речи», «Риторика и стилистика», а также в преподавании спецкурсов по проблематике социо- и прагмалингвистики.

Обсуждение и результаты

Поскольку языковое воплощение речевого жанра детерминировано экстралингвистическими факторами, в частности коммуникативной целью говорящих (Шмелева, 1997), считаем целесообразным определить наиболее типичные для речевого поведения участников интеллектуальной игры коммуникативные цели. Все выделенные нами типы интеллектуальной игры («аутентичная», «периферийная», «комплементарная») характеризуются следующими едиными коммуникативными установками говорящих: 1) популяризация знаний; 2) поиск ответа игроками; 3) создание положительного настроя; 4) поддержка ведущим игроков и снижение градуса напряженности.

Если установка на популяризацию знаний и на поиск ответа обусловливает проявление во всех жанровых разновидностях интеллектуальной игры признаков научно-популярного стиля, то вследствие установки на создание положительного настроя и снижение градуса напряженности реализуются элементы разговорной речи. Следовательно, жанр интеллект-шоу характеризуется стилистической неоднородностью, которая является его основным инвариантным признаком в стилистическом аспекте.

Рассмотрим реализацию вышеназванных языковых средств в рамках каждого типа интеллектуальной игры в отдельности.

Как было указано ранее, в качестве «аутентичной» интеллектуальной игры рассматривается интеллект-шоу «Умницы и умники».

По нашим наблюдениям, в связи с доминированием прагматической установки на популяризацию знаний в ней преобладает лексика научно-популярного и публицистического стилей.

К проявлениям научно-популярного стиля относим исторические термины (*эпоха дворцовых переворотов*; *спор западников и славянофилов*; *ранцевый парашют*), абстрактную лексику (*Это **расширение** своего кругозора в целом, это **повышение** своего уровня **эрудиции***; *Для меня образование – это не только **изучение** законов физики и правил русского языка в школе*), «формы глагола… с ослабленным, неопределенным и обобщенным значением лица» (Кожина, Дускаева, Салимовский, 2008, с. 293) (*Основной задачей тренера **является** выявить и развить способности каждого спортсмена*; *В современном мире **существуют** по крайней мере два определения этого слова*), а также причастия и деепричастия (*Впоследствии **переименован** в аэродром имени Фрунзе*; *Он **интегрирован** вообще в ландшафт*; *Вы считаете, **ощущая** себя христианином, можно быть христианином, можно себя только ощущать и не быть им*).

Публицистический стиль в «аутентичной» интеллектуальной игре представлен в виде средств «стандартизации», а именно «строевой лексики», которая создает «газетно-публицистические клише» (Солганик, 2007, с. 67): *Сейчас вопрос экологии **стоит особенно остро***; *Экономика – это **неотъемлемая часть прогресса***; *Образование есть и было, и главное будет **ключом к светлой жизни народа***.

Другим проявлением публицистического стиля является использование всеми участниками «аутентичной» интеллектуальной игры вводно-модальных слов, выражающих мнение или логику ответа: ***Действительно**, реклама нужна очень телевидению*; *Ну, англичане, **видимо**, называли как-то по-другому*.

Как показывают наши наблюдения, элементы разговорной речи в «аутентичной» игре являются единичными. Как правило, их употребление обусловлено коммуникативным намерением ведущего смягчить ситуацию неточного или неполного ответа и снизить градус напряженности.

Так, суффиксальные наименования с уменьшительно-ласкательными суффиксами используются ведущим в ситуации неточного ответа игрока:

Игрок «Умницы и умники». *И кровожадная* (об Азии).

Ведущий «Умницы и умники». *Ну какая кровожадная? Она пассивная*.

Игрок «Умницы и умники». *А, пассивная*.

Ведущий «Умницы и умники». *Темная, – писал Горький, а статья называлась…*

Игрок «Умницы и умники». *«Две души»*.

Ведущий «Умницы и умники». *Как я вам доложил, «Две души». Ну, **медальку**-то!*

Судья «Умницы и умники». *Конечно!*

Ведущий «Умницы и умники». *Медаль!*

В данном примере ведущий уговаривает судью одобрить вручение медали (в отличие от ордена, медаль является наградой низшего уровня).

Элементы разговорной речи используются ведущим с целью помочь игроку дать правильный ответ:

Игрок «Умницы и умники». *Водолив – это человек, следящий за пробоинами в судне, работающий на судне, и также дед Каширин еще плотничал на этом судне, это входило в обязанности водолива*.

Ведущий «Умницы и умники». *Да там не только это входило. Там многое входило. Непонятно, почему он гордился. Ну, следил за пробоинами, ну и **чего** он гордился?*

Игрок «Умницы и умники». *Он был старшиной над бурлаками*.

Указанный диалог реализован в ситуации неполного ответа игрока. Ведущий задает уточняющий вопрос, используя разговорное наречие *чего* (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 1483).

Перейдем к описанию другого типа интеллектуальной игры – «периферийной» интеллектуальной игры. К данному типу игры относим шоу «Кто хочет стать миллионером?», «Устами младенца», «Пятеро на одного», «Где логика?», «Сто к одному».

Поскольку основной коммуникативной целью участников является установка на развлечение и создание положительного настроя, «периферийная» интеллектуальная игра характеризуется широким употреблением элементов разговорной речи, например, представлены «семантически опустошенные существительные» (Земская, 1973, с. 450): *Покажите, как она выглядит* (скульптура), *в общем-то, такая* ***штука***; междометия: *Вау!*; *Ой, спасибо!*; *О, это понятно!*; *Опа!*

Также ярко представлена разговорная и разговорно-сниженная лексика: *На всякий случай нажмем еще раз, чтобы Арсений там вообще* ***не психанул*** (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 1042); *Мы бы* ***прогорели*** (*в значении «проиграли»*); *Чего* (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 1003); ***Свалим*** *на Вас* (вину) (разг.-сниж.) (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 1153); *Ах ты,* ***зараза***! (бранн.) (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 341).

Как показывают наши наблюдения, специфика языкового воплощения «периферийной» интеллектуальной игры обнаруживается в наличии разнообразных форм некодифицированного литературного языка: жаргона (***Блин!***; *Ну, извините, что я сразу с* ***наезда****! Просто настроение такое*); сленга (*Особенно этот* ***чувак*** *без зуба!*; ***Прикинь!***; *Ты вообще* ***не заморачивался!***; ***Бомба!***; ***Круто!***).

Кроме того, в рамках «периферийной» интеллектуальной игры коммуниканты активно используют разговорные коммуникативы, то есть «слова-предложения, реплики диалога, представляющие… эмоциональные реакции говорящего» (Какорина, 2019, с. 78), которые выполняют оценочную функцию: *Обалдеть!* (прост.) (Балакай, 2001, с. 322); *Ни фига себе!* (сниж.) (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 1421). Другим проявлением разговорной речи являются суффиксальные наименования с уменьшительно-ласкательными суффиксами: *Отсекли* ***вариантики*** *сразу*; *Эвелина пришла, все* ***вопросики*** *сразу начали браться*; *Ни одной* ***ошибочки*** *не совершили*.

Помимо проявлений разговорной речи, в «периферийной» интеллектуальной игре наблюдается использование элементов научно-популярного стиля – специальной лексики. При этом особенность ее реализации заключается в единичности употребления, обусловленной особой коммуникативной установкой ведущего: помощь игрокам при ответе на вопрос. В этой связи специальная лексика реализуется в ситуации неправильного ответа или объяснения правил игры:

Ведущий «Где логика?». *Смотрите, попробуйте от каждого слова, которое я вам здесь щас [сейчас] показал, составить* ***прилагательное****, и потом поймете, что есть что-то общее, которое подходит каждой картинке*.

Ведущий «Где логика?». *Что будет происходить. На экране появятся обычные ребусы, в них зашифрованы слова, это* ***существительные****. Нажимаем на кнопку и даем ответ*.

Ведущий «Устами младенца». *Шестьдесят секунд, восемь слов. Как угодно, главное не использовать само это слово или* ***однокоренное****, а так, показывайте, пойте, пляшите, как угодно*.

Как мы видим из данных выше примеров, в «периферийной» интеллектуальной игре возможно наличие лингвистических терминов (*прилагательное*; *существительное*; *однокоренные слова*).

Далее проанализируем следующий тип интеллектуальной игры – «комплементарную» интеллектуальную игру, к которому относится шоу «Что? Где? Когда?», «Мы – грамотеи», «Слабое звено». Занимая промежуточную позицию, «комплементарная» интеллектуальная игра включает признаки как «аутентичной», так и «периферийной».

С одной стороны, с «аутентичной» интеллектуальной игрой «комплементарная» соотносится благодаря обращению к научно-популярному и публицистическому стилям.

В качестве проявления публицистического стиля отмечаем широкое употребление вводно-модальных слов, выражающих мнение или логику изложения: ***Следовательно****, ни одного правильного ответа*; ***В конечном счете****, нет*; ***Пожалуй****, одна из самых качественных телеаудиторий в стране*.

Также с «аутентичной» интеллектуальной игрой ее объединяют черты научно-популярного стиля: абстрактная лексика: *В* ***составлении*** *вопроса нам помогала учительница русского языка и литературы Копылова Ольга Викторовна*; *Здесь все-таки зависит от того, кому попадаются правильные вопросы для этого человека, и, соответственно,* ***соотношения*** *удачи с кругозором*; «формы глагола… с ослабленным, неопределенным и обобщенным значением лица» (Кожина, Дускаева, Салимовский, 2008, с. 293): *Фанфар – это медный духовой музыкальный инструмент,* ***представляющий собой*** *удлиненную трубу с узкой мензурой*; *Ульяновск* ***является*** *родиной колобка*; причастия и причастные обороты: *Обычно фанфар издает громкий звук,* ***оповещающий*** *о наступлении значимого события*; *Это картина, где все голландские пословицы* ***собраны*** *в одну*; *Также были* ***открыты*** *музеи,* ***посвященные*** *нашим землякам-литераторам, Жигулину, Дёгтеву и Троепольскому – писателю,* ***подарившему*** *миру историю Белого Бима*.

Использование терминов является единичным, так как обусловлено тематикой игры. В этой связи только шоу «Мы – грамотеи», посвященное русскому языку, характеризуется наличием лингвистических терминов: *устаревшие слова*; *архаизм*; *молодежный сленг*; *заимствования*; *однокоренные слова*; *приставочно-суффиксальный способ*.

С другой стороны, как показал анализ материала, в «комплементарной» интеллектуальной игре, как и в «периферийной», реализуются элементы разговорной речи. Так, использование разговорной лексики происходит в сложной игровой ситуации:

Ведущий «Мы – грамотеи». *Соперники подготовили друг для друга* ***каверзные*** *вопросы* (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 408);

Ведущий «Что? Где? Когда?». *Опять мысль пришла* ***опосля*** (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 718);

Ведущая «Слабое звено». *Кто умеет только* ***ныть****, а не отвечать на вопросы* (Большой толковый словарь русского языка, 2000, с. 660).

Так, в первом примере реплика ведущего сигнализирует о начале противоборства между игроками из разных команд. В данном случае ведущий стремится предупредить участников игры.

Во втором и третьем примерах реализована коммуникативная установка на псевдодискредитацию игроков, обусловленная их неправильным ответом.

Другое проявление разговорной речи – суффиксальные наименования с уменьшительно-ласкательными суффиксами – используется в связи с коммуникативной установкой на смягчение сложной ситуации:

Ведущая «Слабое звено». *Кирилл, что за картина у Вас?*

Игрок «Слабое звено». *Ну, так получилось, что предыдущим двум слабым звеньям я рисовал* ***цветочки*** *и решил не отходить от этой традиции.*

В данном диалоге игрок использует номинацию *цветочки* в ситуации, когда нужно выбрать игрока, который покинет шоу. Он стремится смягчить ситуацию и оправдать свое действие (рисование на листе для голосования против самого слабого игрока) между игровыми раундами.

Ведущий «Мы – грамотеи». ***Девочки****, за работу.*

В указанной реплике наименование *девочки* позволяет ведущему выразить поддержку перед началом сложного конкурса.

В результате анализа языковых особенностей разновидностей интеллект-шоу в качестве параметра его жанровой вариативности выделяем соотношение книжного и разговорного стилей. Как показывают наши наблюдения, оно обусловлено доминированием определенной прагматической установки и проявляется в разных формах в зависимости от типа интеллектуальной игры.

Заключение

Проведенное исследование позволило прийти к следующим выводам.

Степень употребления тех или иных языковых средств определяется доминированием определенной коммуникативной установки, реализуемой во всех жанровых вариантах интеллект-шоу. Если в «аутентичной» интеллектуальной игре преобладает коммуникативная установка, направленная на популяризацию гуманитарного знания, то коммуникативная цель «периферийной» заключается в развлечении и создании положительного настроя. В свою очередь, «комплементарная» интеллектуальная игра совмещает коммуникативные установки, свойственные «аутентичной» и «периферийной» играм.

Единство интеллект-шоу как жанра в аспекте языкового воплощения проявляется в стилистической неоднородности: характерно наличие признаков научно-популярного стиля и разговорной речи.

Ключевые типы интеллектуальной игры («аутентичная», «комплементарная» и «периферийная») представляют собой варианты жанра интеллект-шоу. Специфика каждого из них обусловлена соотношением использования элементов научно-популярного, публицистического стилей, разговорной речи и форм нелитературного языка. В «аутентичной» интеллектуальной игре преобладают элементы научно-популярного и публицистического стилей. Но, с другой стороны, обнаруживаются и элементы разговорной речи, однако они факультативны. В «периферийной» интеллектуальной игре на первый план выходят проявления разговорной речи и форм некодифицированного литературного языка, тогда как элементы научно-популярного стиля являются единичными. Занимая промежуточную позицию, «комплементарная» интеллектуальная игра включает как признаки «аутентичной», так и «периферийной». С «аутентичной» интеллектуальной игрой ее объединяют черты научно-популярного стиля, в то время как с «периферийной» «комплементарная» интеллектуальная игра соотносится благодаря наличию разнообразных признаков разговорной речи.

Перспективы данного исследования, в первую очередь, заключаются в рассмотрении проблемы вариативности интеллектуальной игры в жанровом аспекте (например, описание жанровых образований, характерных для всех типов интеллектуальной игры, и жанровых форм, которые составляют специфику ее определенной разновидности).

Источники | References

1. Баранов А. Г. Когниотипичность жанра // Stylistika. 1997. Vol. VI.
2. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров. Из архивных записей к работе «Проблема речевых жанров». Проблема текста // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 5 т. М., 1996. Т. 5. Работы 1940-х – начала 1960-х годов.
3. Борисова И. Н. Русский разговорный диалог: структура и динамика / науч. ред. Н. А. Купина. М.: Книжный дом «Либроком», 2009.
4. Дементьев В. В. Жанры в меняющемся мире: креационистские потенции речевых жанров и эпистемологические потенции теории речевых жанров // Жанры речи. 2019. Вып. 3 (27). https://doi.org/10.18500/2311-0740-2019-1-21-6-21

5. Дементьев В. В. Теория речевых жанров: монография. М.: Знак, 2010.
6. Земская Е. А. Русская разговорная речь. М.: Наука, 1973.
7. Казакова О. А. Диалектная языковая личность в жанровом аспекте. Томск: Изд-во ТПУ, 2007.
8. Какорина Е. В. Проблемы фиксации и лексикографического описания коммуникативов (на материале работы над «Толковым словарем русской разговорной речи» (ТССР)) // Труды института русского языка им. В. В. Виноградова. 2019. № 20.
9. Кожина М. Н., Дускаева Л. Р., Салимовский В. А. Стилистика русского языка. М.: Флинта; Наука, 2008.
10. Пономаренко Е. А. Типологическая классификация речевых жанров институционального дискурса // Жанры речи. 2019. Вып. 2 (22). https://doi.org/10.18500/2311-0740-2019-2-22-105-109
11. Рогачева Н. Б. Типы вторичных речевых жанров в интернет-коммуникации // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Филология. Журналистика. 2011. № 2.
12. Роднова М. А. Интеллектуальная игра как особое коммуникативное событие: проблема типологии // Сборник материалов XV Конгресса Международной ассоциации преподавателей русского языка и литературы «Русский язык и литература в меняющемся мире». СПб., 2024.
13. Салимовский В. А., Яруллин Д. В. О тождестве речевого жанра // Жанры речи. 2017. Вып. 2 (16).
14. Солганик Г. Я. Практическая стилистика русского языка. Изд-е 2-е, стер. М.: Издательский центр «Академия», 2007.
15. Шмелева Т. В. Модель речевого жанра // Жанры речи. Саратов: Колледж, 1997. Вып. 1.

Информация об авторах | Author information

RU **Роднова Мария Андреевна**[1]
[1] Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток

EN **Maria Andreevna Rodnova**[1]
[1] Far Eastern Federal University, Vladivostok

[1] *marie_amur@mail.ru*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 11.05.2025; опубликовано online (published online): 25.06.2025.

Ключевые слова (keywords): вариативность речевого жанра; стилистическая вариативность; жанровая вариативность медиадискурса; речевой жанр интеллект-шоу; типология интеллектуальной игры; variability of speech genre; stylistic variability; genre variability of media discourse; speech genre of the intellectual game show; typology of intellectual game.