

ДИСКУРС КОНФРОНТАЦИИ/СОПЕРНИЧЕСТВА НА МАТЕРИАЛЕ ТЕЛЕИГРЫ «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ 1»: ТЕХНОЛОГИЯ ЛИНГВИСТИ- ЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

О. А. Туркина

CONFRONTATION AND RIVALRY DISCOURSE ON THE MATERIAL OF THE REALITY SHOW "SURVIVOR 1": LINGUISTIC RESEARCHER'S TECHNIQUES

O.A. Turkina

The article deals with discourse – categories realized in the confrontation discourse of the participants of the TV show “Survivor 1”. For the analysis the text comprising evident conflict features was chosen. The methodology of the research is discourse-analysis on the basis of the worked out discourse-categories. On the basis of this methodology sign, self-identification, time, space, attribute, action characteristics and rhetorical characteristics have been given.

Key words: discourse, category, evident conflict self-identification, time, space.

Объектом нашего исследования стал конфронтация/соперничество в дискурсе-проекции, как тип дискурса. Почему мы сформулировали объект нашего исследования именно так – в «дискурс -проекции», а не просто как «явление конфликта»? Мы принимаем следующее рабочее определение понятия «дискурс». Дискурс – это макроединица коммуникации, репрезентированная типом дискурса (актуализированным реальными дискурсиями или дискурсными практиками), либо отдельными дискурс-категориями (как базовыми или макрокатегориями, так и их операциональными, рабочими дискурс-категориями). Дискурсия репрезентирована в данном исследовании как подвижная, открытая интенционально, ситуативно и интертекстуально сложносоставная единица анализа, вбирающая в себя когнитивное (ментальные структуры), прагматическое (оценочные структуры) и языковое (парадигматические структуры) начала.

Целью исследования является реконструкция прототипической и функциональных моделей дискурса конфронтации/соперничества, актуализированных в русскоязычной версии телеигры «Последний герой 1».

Для достижения поставленной цели были поставлены и решены следующие пять задач:

- 1) Осмыслить и обобщить опыт исследования конфликта / конфронтации / соперничества в гуманитарном знании и выявить потенциально значимую для лингвистической науки прототипическую модель конфликта / конфронтации / соперничества.

- 2) Репрезентировать содержательное пространство коммуникации и найти оптимальный методологический аппарат, в рамках которого возможно единение аналитических и синтезирующих исследовательских практик.
- 3) Изучить дискурсии участников телеигры с позиции саморепрезентации коммуникантов в их противостоянии и реконструировать ключевые макрокатегории реальных дискурсий (текстов в их функционировании) и определить характер языкового и речевого маркирования.
- 4) Сопоставить составляющие ключевой дихотомии дискурса конфронтации/соперничества: (1) *контекстную* (фреймовую) с опорой на дискурскую картину мира, конструируемую в дискурсиях каждым участником телеигры индивидуально и принимаемую или нет другими участниками в процессе поэтапного голосования, пока не останется *последний герой* и (2) *контентную* (информативно-ситуативную) или тематическую с учетом развития в знаковой форме: языковое (номинативный план, тематическая сетка содержания), речевое (парадигматический план развития тем) и дискурсное (интертекстуальный план развития тем, актуализируемый в операциональных категориях) маркирование.
- 5) Реконструировать прототипическую, социально детерминированную модель дискурса конфронтации/соперничества как базовую (тематически заданную) структуру, *открытую* для функционирования в социуме.
- 6) Реконструировать функциональные модели дискурса конфронтации / соперничества как противостоящие в реальных социальных конфликтах (как сокрытые в себе и, в этом смысле, *закрытые* изменениям); описать функциональную модель победителя телеигры с учетом социальных приоритетов тех, кто выбирает победителя.

Для решения поставленной задачи были изучены материалы по конфликту и смежных понятий научного общегуманитарного дискурса, а именно: философского, социологического, политологического, а также из дискурса конфликтологии и психологии. Другая группа специальных текстов, подвергшихся изучению – это сопричастные материалы по прагмалингвистике, социолингвистике, психолингвистике и теории речевой деятельности. С опорой на лексикографические источники и этнолингвистический материал были определены отношения между понятиями «конфликт», «конфронтация» и «соперничество», выделяются значимые элементы объекта исследования. В результате данной работы был признан факт трехмерного пространства организации содержания конфликта/конфронтации/соперничества, что и определило направление последующих шагов.

Дискурс конфронтации/соперничества на примере взаимодействия героев телеигры «Последний герой 1» реализован:

- 1) как актуализированное в социуме явление, ограниченное ситуативно (феномен и его номинация в контексте *здесь и сейчас*),
- 2) как вербализированная идеальная сущность, получающая в дискурсиях соперников тематическую репрезентацию, реализуя себя структурно (в ментальных (когнитивных), оценочных (прагматических) и парадигматических (системно-функциональных) структурах),
- 3) как знаковая деятельность, синтезирующая в себе идеальное и феноменологическое начала. Трехмерное «прочтение» объекта исследования (явление, идея, деятельность) обусловлено всей историей развития гуманитарного знания и отвечает современному уровню развития лингвистики.

С учетом трехмерного пространства современной лингвистики (языкового, речевого и дискурсного), а также с учетом специфики каждого из них по своему репрезентировать содержательное пространство коммуникации (что, однако, не противоречит факту проявления каждого из этих пространств в другом) – найти оптимальный методологический аппарат, в рамках которого возможно единение аналитических (структурных) и синтезирующих (функциональных) исследовательских практик.

Для решения данной задачи был проведен поиск и выбор исследовательского поля, обеспечивающего наше исследование таким методологическим инструментом, который мог бы оказаться наиболее эффективным в изучении нашего объекта. Таковым полем была определена Лингвистика дискурса, выбор был обоснован признанием значения лингвистики дискурса для развития коммуникативных наук в целом и лингвистики в частности, а вместе для изучения процессов современной коммуникации с учетом ее реализации на всех уровнях – массовом, институциональном и межличностном, что создает теоретическую основу для построения типологии дискурсов, функционирующих в современном обществе.

Так, на этом основании был сделан выбор методологии исследования в пользу интегративной дискурс-теории, каузально-генетического подхода (далее КГП) как обеспечивающего максимальное количество исследовательских подходов, поскольку интегративный подход обеспечивает комплексное, многостороннее целостное изучение предмета исследования, в качестве которого была определена ключевая синтезированная дискурс-категори дискурс-картина мира (далее ДКМ).

Далее, базируясь на сделанном выборе КГП как методологического инструмента, была описана процедура исследования, построена рабочая модель исследования с фокусировкой на макрокатегорию *дискурс-картина мира* и выделены параметры ее изучения. Была обоснована значимость введения тематического анализа для лингвистической науки, изучающей содержание макротек-

стового пространства, так как этот метод позволяет верифицировать базу данных в процессе ее сбора, а значит, отойти от простого названия тем и их подсчета в изучении содержательной специфики.

Была описана исследовательская выборка (общая, контрольная/промежуточная и целевая), проведено пилотажное исследование репрезентации референтной реальности игры в контексте актуализации дискурса конфронтации/соперничества. Напомним, что материалом исследования стала телеигра.

Итак, дискурс конфронтации/соперничества, проявляя себя на трех уровнях репрезентации: языковом (номинативно и парадигматически), речевом (тематически) и дискурсном (с позиции языковой и речевой деятельности), обуславливает необходимость его изучения как на уровне аналитического, так и синтетического подходов. Первый – это собственно дискурс-анализ или последовательная реконструкция манифестируемых в реальном коммуникативном процессе дискурс-категорий с учетом их развития и вербализации. Второй – это поиск того в какие единства дискурс-категории самоорганизуются. Цель первого подхода в описании специфики дискурс-функционирования, а второго – в его моделировании. Единение подходов дает возможность увидеть тип дискурса в единстве его прототипического и функционального начал.

Так, был проведен тематический анализ референтного содержания с позиции ранжирования, структурирования и номинации тем и получены результаты анализа ключевых тем общей, контрольной и целевой выборок с опорой на иерархическую и структурную составляющие содержания.

Здесь в фокусе внимания оказались дискурсии финалистов (целевая выборка) и дискурсии четырех участника, выбывавших на разных этапах телеигры (контрольная выборка) (данные игроки выбывали после первой, четвертой, десятой и одиннадцатой серий). В результате была выделена группа дискурс-категорий, определившая основу для моделирования ДК/С. Таковыми стали дискурс-категории:

- 1) Лагерь;
- 2) Деятельность игроков (по устройству быта, по добыче, приготовлению и распределению еды, по исключению друг друга на Совете племени);
- 3) Игроки в «Я» – репрезентации;
- 4) «Другие» соперники;
- 5) «Другие» игроки в коалициях;
- 6) «Мы» в коалициях;
- 7) Выигрыш.

На этом основании мы сформулировали следующее положение. Дискурс конфронтации/соперничества коммуникантов проявляется в процессе конст-

руирования ими своих дискурс-картин мира, которые актуализируются в телеигре как иные, а значит заведомо противостоящие. Их различие/противопоставление и есть основа конфликта, который актуализируется из-за необходимости постоянного выбора на протяжении игры: *с кем я? против кого я?*

Четвертой задачей исследования стало сопоставить составляющие ключевой дихотомии дискурса конфронтации/соперничества:

1) *контекстную* (фреймовую) с опорой на дискурс-картину мира, конструируемую в дискурсиях каждым участником телеигры индивидуально (интенционально) и принимаемую или нет другими участниками в процессе поэтапного голосования, пока не останется *последний герой*;

2) *контентную* (информативно-ситуативную) или тематическую с учетом развития в знаковой форме: языковое (номинативный план, тематическая сетка содержания), речевое (парадигматический план развития тем) и дискурсное (интертекстуальный план развития тем, актуализируемый в операциональных категориях) маркирование.

Для решения данной задачи был проведен анализ вербализация референтного содержания дискурсий финалистов (на материале целевой выборки), т.е. представлен анализ вербальной репрезентации тематического фона, получены и описаны результаты парадигматической организации содержания дискурса конфронтации/соперничества игры и сопоставлены с полученными ранее результатами: после проведения анализа вербализации тематической сетки игры было верифицировано, что выделенные нами в качестве основных компонентов ДКМ ДК/С (при тематическом анализе) доказали свою значимость и через репрезентацию в знаке. То, что добавил нашему знанию о тематической сетке данный вербальный анализ – это то, что у разных субъектов ДК/С актуализированные в их ДК/С темы получают различное наполнение. В этой связи мы можем сказать, что имеет место быть индивидуализация своего мира. На основании этих выводов были сформулировано следующее положение:

Декодирование коммуникантами дискурсий других – это процесс аналитический. Дискурс-картины других распадаются на такие планы как *референтный* (мир означиваемый ментально, «матрица» тематического ряда) и *вербальный* (мир, означиваемый парадигматически, «матрица» знакового ряда), каждая из которых в дискурсиях героев манифестируется в *эксклюзивных* формах. Двойной код (две матрицы) удваивает возможность коммуниканта понять других (а реконструкция обоих кодов исследователем обеспечивает верификацию содержания дискурсий). Описание содержания дискурсий (относящихся к одному типу дискурса) в максимальном объеме (т. е. переданных разными способами кодирования) обеспечивает понимание того, что считать успешной ком-

муникацией в определенном контексте (т. е. ситуации общения с учетом социально-культурной составляющей общения).

Пятой задачей нашего исследования стала реконструкция прототипической, социально детерминированной модели дискурса конфронтации/соперничества как базовой структуры, открытой функциональному направлению.

Так, выделена особая субъект – идентифицирующая группа тематически релевантных дискурс-категорий, определившая основу для построения прототипической модели ДК/С, в том числе: дискурс-категории «Я (в отношении к Другим)», «Другие (в отношении к Я)», «Мы (как свои)», «Другие (как противостоящие нам)» и «Выигрыш» как связка объект – и субъект – идентифицирующих категорий. Определение специфики взаимодействия этих элементов помогло уточнить аспекты реализации конфронтации как феномена, идеи и деятельности. Позиционированность элементов (феноменов) модели обуславливает деятельность в контексте потенциальной напряженности ситуации, провоцируя идею конфликта. Данный вывод дает нам основание сформулировать следующее положение:

Исследование в контексте синтеза (моделирования типа дискурса) выявило двусоставную структуру прототипической модели дискурса конфронтации/соперничества, а именно:

- 1) наличие коммуникантов, вовлеченных в конфронтацию/соперничество (как деятельность) *внешними условиями* (игрой и ее правилами, организаторами игры, ведущим, ожиданиями зрителей); а также
- 2) наличие у коммуникантов *внутреннего*, т. е. индивидуально освоенного решения, быть вовлеченными в конфронтацию/соперничество и осуществлять деятельность, целесообразную в данном контексте (принятие ситуации и своего пути ее реализации).

Шестой задачей исследования стала реконструкция функциональных моделей дискурса конфронтации/соперничества в противостоянии (как сокрытые в себе и, в этом смысле, закрытые реалии коммуникации) с акцентом на модель победителя телеигры.

Для решения поставленной задачи были использованы выводы, сделанные по референтному и знаково-референтному анализу с фокусом внимания на двух финалистов, а именно, сравнение и сопоставление структурного развития ключевых тем игры и выявление особенностей вербализации финалистами ключевых составляющих тематической сетки позволили нам обнаружить общие черты и отличительные особенности в их ДКМ. Сходство и различие в их трансляции своего мира оказывается для нас информативным. Общие черты в репрезентации обоими финалистами их ДКМ (выявленные общие категории) свиде-

тельствуют о том, что эти категории принимаются и одобряются избирающей победителя аудиторией. Выявленные отличные категории в их дискурсах манифестируют то, категории, актуализируемые победителем ближе и приемлимее для целевой аудитории, чем те, которые проявляет побежденный). В виду вышесказанного, мы сосредоточили наше внимание на дискурс-категориях, актуализированных победителем с тем, чтобы понять, что же в функционировании его ДК/С (какая дискурс-категория, в том числе и обуславливающая функционирование ДКМ) сделало данного участника победителем. Таким образом, решив эту задачу, мы строим оптимальную модель победителя.

Оптимальная (победоносная в данном типе дискурса) дискурс-картина мира, принимаемая другими, характеризуется следующими особенностями:

- «Я» в дискурс-мире победителя актуализировано с позиций *оценки своего места* в пространстве и времени игры, *отношения к «Другим»* соперникам, *социально-обусловленных эмоциональных состояний* (страх, сомнения, внутренняя борьба), *актуальных культурологических ценностей* (стремление к идеалу, сохранение семейных ценностей);
- «Другие» в дискурс-мире победителя актуализированы с позиции отношения к себе, как сильные соперники, конкуренты, и поэтому вызывающие уважение, симпатию, желание общаться;
- «Выигрыш» актуализируется в контексте *любопытства* к тому, как им распорядится «Другой» соперник и репрезентации своих планов в отношении выигрыша на благо *своего собственного* профессионального и семейного процветания;
- Вербальная форма саморепрезентации героя актуализирована в безличных конструкциях, неопределенно-обобщенной номинации себя, отсутствие прямого «Я» – тех языковых кодах, которые позволяют скрыть прямую открытую вербальную репрезентацию «Я» коммуниканта;
- Вербальная форма «Других» героя актуализирована в профессиональной спортивной лексике, модальностях единения и противопоставления себя «Другим», интертекстуальности, перформативах, эмоционально окрашенной лексике (ментальных глаголах, «ярлыках» – просторечиях, вводных словах) – тех языковых кодах, которые направлены на актуализацию своего отношения к «Другим», их оценку;
- Вербальная форма «Выигрыша/приза» актуализирована в модусе любопытства, условных придаточных предложениях, профессиональной лексике и количественной характеристике.

Таким образом, мы поэтапно решали поставленные в данном исследовании задачи с тем, чтобы достичь поставленную цель. Напомним, что целью исследования стала реконструкция прототипической и функциональных моделей

дискурса конфронтации/соперничества, актуализированных в русскоязычной версии телеигры «Последний герой 1» .