

ДИСКУРСИВНАЯ ЛИНГВИСТИКА И ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 811.161.125

Л. И. Ермоленкина

ДИАЛОГИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ АВТОРА И АДРЕСАТА В ДИСКУРСИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО РАДИО

Возрастание роли интерактивного сегмента источников массовой информации обращает исследователей к проблеме речевой деятельности говорящего, диалогический слой которой определяется не только фактором слушающего, но и ролью отвечающего – участника передач, осваивающего публичное пространство на равных правах с автором и ведущим. Широко осмысляемое в гуманитарных науках диалогическое взаимодействие сфокусировано в данной работе в проблематике дискурсивных условий коммуникации, отражаемых в языковом выборе говорящих и их речеповеденческом репертуаре. В центре внимания – игровые модели коммуникации, специфицированные жанром розыгрыша и теми дискурсивными презумпциями, которые направляют ход диалогического взаимодействия.

Ключевые слова: *дискурсивная картина мира, коммуникативная модель взаимодействия, публичный диалог, игровая коммуникация.*

Институционально-технологические условия медийно организованной коммуникации значимо трансформируют феноменологическую сущность диалога, что предполагает при его описании учет широкого спектра социокогнитивных и коммуникативных способов реализации. Все чаще публичный диалог протекает как спонтанное, интимизированное, максимально «приближенное к жизни» действие, а массовый адресат осваивает дискурсивное пространство СМИ как комфортную психоэмоциональную среду. Например, в эфире как развлекательного, так и «серьезного», информационно-аналитического радио существует масса программ, приобщающих слушателей к онлайн-коммуникации с первичной целью передать привет, поделиться информацией, эмоциональным состоянием, получить совет и т. д.

Тип публичной коммуникации, организуемый в интерактивных режимах, позволяет ставить вопрос об аксиологическом измерении процесса и результата коммуникации, на который влияет комплекс факторов субъективного (ценностные приоритеты личности, ее психоэмоциональные, социальные характеристики) и объективного (дискурсивные условия осуществления, коллективно-групповые навыки, идеология) характера.

В данной работе предпринимается попытка описания коммуникативно-деятельностных механизмов формирования дискурсивной картины мира развлекательного радио как аксиологической проекции речеповеденческого образа коммуникантов. Подобный тип моделирования специфицирован идейно-тематическими, жанрово-стилевыми, коммуникативными принципами организации формата.

Диалогическая модель взаимодействия автора и адресата (ведущего радиопередачи и участника прямого эфира) рассматривается как реализация ценностных установок дискурса, картины мира, которая, с одной стороны, имеет принципиально динамическую природу («текучесть» смыслов обеспечена личностным, интеллектуально-эмоциональным участием коммуникантов в организации диалога), с другой – является отражением аксиологических регламентаций дискурса – его идеологии¹. Выделение в качестве единицы дискурса (и его анализа) диалогической модели взаимодействия дает возможность эксплицировать зоны аксиологической согласованности и конфликтности в трихотомии дискурс – автор – адресат.

Целостность речевого взаимодействия в рамках публичного диалога обеспечивается согласованно-

¹ В широком значении «все то, с чем так или иначе знаком адресат и та социальная группа, к которой он принадлежит, системы его психологических ожиданий, все его интеллектуальные навыки, жизненный опыт, нравственные принципы» [1, с. 137].

стью ценностно-смысловых позиций коммуникантов. Общение собеседников выстраивается на основе кода, отражающего со стороны автора аксиологические презумпции дискурса и со стороны адресата – личностные установки на приятие (неприятие) этих презумпций. Диалогичность в этом случае можно оценивать как возможную «встречу» голосов и сознаний говорящих в пространстве выбранного жанра.

В интерактивном сегменте медиа игровая коммуникация, проявляющаяся в разнообразии жанровых форм от шутки до скандально-анекдотической ситуации, становится формой взаимодействия с адресатом, реализующей стратегию привлечения внимания аудитории. Диалогическая модель взаимодействия формируется как комплекс поэтапных деятельностно-речевых координаций функционально разных вариантов речевого поведения: а) автора, создающего фон ожидания в сознании адресата, и массового адресата, интересы и ожидания которого задают определенное направление творческой энергии автора; б) автора, учитывающего дискурсивные регламентации и транслирующего дискурсивную идеологию, и дискурса, ценностная система которого формируется личностным и творческим вкладом его субъектов. Результат функционирования модели сублимируется как в сознании субъектов коммуникации, так и в дискурсивной памяти в виде образов мира и образов поведения в нем.

Для вовлечения адресата в собственное дискурсивное пространство каналы СМИ реализуют коммуникативные стратегии, провоцирующий характер которых проявляется в установках на гедонистические, эмоционально-чувственные, сенсорные механизмы восприятия: в жанре радиорозыгрыша ведущие предлагают своим слушателям стать участниками и свидетелями разнообразных игровых форм взаимодействия. Часто это эпатазирующие предложения, призывающие разыграть кого-либо в прямом эфире. Типичный сценарий розыгрыша предполагает конфликт «жертвы» со своей социальной и речевой ролью. Острота ситуации связана с эффектом пересечения разных модальных установок: со стороны провокатора – это разоблачительная интенция, обесценивание идеи диалога, понимания, демонстрация некоего автоматизма восприятия. Например, ведущий передачи «ШЫzzгара-шоу» (канал «Наше радио») многократно задает одни и те же вопросы, не изменяя порядка следования слов, предложений, тона, не реагируя на встречные вопросы. Адресат – объект провокации – в этом случае демонстрируют комедийную сторону диалога.

Аксиологическая форма бытия дискурса неизбежно вовлекается в зону гуманитарного измере-

ния: эмоционально-психологические реакции участников розыгрыша, оценочные комментарии ведущих-организаторов эксплицируют в пространстве публичного диалога этически напряженные смыслы, значимые в накопительном плане: в результате многочисленных итераций игровые модели поведения, продуцируемые медийными дискурсами, создают коллективный образ отношения к миру и поведения в нем.

Морально-психологический аспект взаимодействия в режиме радиорозыгрыша автоматически переводит публичный диалог в зону повышенного риска: ведущий передачи в роли анонимного адресанта в ходе беспредметной беседы выявляет степень адекватности реакций адресатов. Слушателю отводится в этой ситуации роль наблюдателя, получающего удовольствие от той самой степени неадекватности, которую неосознанно демонстрируют объекты розыгрыша. Итак, ценностное измерение образов речевого поведения коммуникантов вовлекает в орбиту анализа аксиологический план дискурса, который реализуется в его идеологических границах как практика по формированию знаний, составляющих основу социокультурно ориентированного поведения.

Для демонстрации аксиологического плана дискурса развлекательного радио приведем полностью один из примеров радиорозыгрыша. В качестве стимула, провоцирующего диалог, ведущими программы «ШЫzzгара» были использованы следующие фразы (выделены полужирным шрифтом):

- **Это Вы юридические услуги оказываете?**
- **На имя моего кота пришло письмо из налоговой. Что мне делать?**
- *А как про вашего кота узнали в налоговой?*
- **Сказано, что Барсик должен заплатить 10 тысяч за то, что гуляет во дворе.**
- *У вас кот породистый или обычный домашний? Интересно, как в налоговой узнали про кота, если без документов?.. (заминка.)*
- **А что они с ним сделают, если не заплатить?**
- *Сейчас, секундочку (секретарь переключает телефон, адресуя позвонившего более компетентному специалисту).*
- *Как звучит документ в налоговой?*
- Вопросы ведущего звучат по второму кругу...
- *Это вещь интересная для журналистов, поскольку если документ адресован на имя кота, то вы тут при чем?*
- **А что они сделают, если не заплатить?**
- *Да ничего не сделают, просто получите приличные деньги, если выяснится, что это шутка. Если увидите, что в налоговой стоит имя Барсик, то получите приличные деньги.*

Рассмотрим содержание диалога в нескольких функциональных направлениях, соответствующих динамике аксиологического моделирования дискурса развлекательного радио.

Взаимодействие автора и адресата – разыгрываемого участника программы построено на эксперименте с коммуникативным поведением субъекта, который столкнулся с нестандартным коммуникативным кодом инициатора диалога. Взаимодействие автора с адресатом построено на принципе вынуждения: объект розыгрыша должен реагировать на стимул в виде абсурдных вопросов, ассоциируемых у адресата с обычной, культурно-шаблонной формой телефонного общения. Комический эффект реализуется в конфликте двух стилевых регистров – делового, реализующего представление о рациональности официально-деловой сферы, и игрового, призванного его трансформировать.

Противоречие может разрешиться либо на уровне самого адресата в результате личностной импровизации, либо на уровне автора, вернувшего адресату «исходный образ мира» в виде объяснительного комментария своих действий. Согласно дискурсивной регламентации (сместить абсурдом), у адресата практически нет возможности предвосхитить действия провокатора и подняться тем самым до ранга игрока. Ценностным содержанием диалога становится демонстрация нелепого поведения, которая выводит в фокус такие свойства человека, как глупость, рассеянность, несдержанность, медлительность, неловкость.

Взаимодействие автора и массового адресата в жанре розыгрыша реализует фатическую целеустановку на привлечение внимания слушателей. Влияние адресата на аксиологический план диалога проявляется в том, что автор должен установить с ним фатический контакт на эмоциональной основе. С этой целью автором создается интрига интеллектуального и психологического «обнажения». Игровая ситуация направлена на заострение противоречий, схваченных в поле субъектных ценностей: некоему общепринятому образу человека противопоставляется лично и дискурсивно сконструированный. В этой ситуации адресат, наблюдая ситуацию профанирования, испытывает чувство повышения собственного достоинства. Интенсивность этого переживания находит разрядку в смехе, закрепляющем гедонистический эффект от вовлеченности в игровую коммуникацию.

Аксиологический вектор формирования картины мира в сознании массового адресата определен ожиданием комического результата. Способ достижения комического связан с эффектом граничного состояния адресата, когда образ реальности, формируемый в его сознании, вызывает аффективно неравновесное состояние: от озадаченности и не-

приятия до удивления и восторга от той степени приниженности, которую могла бы испытать жертва розыгрыша. Как замечает Н. Д. Арутюнова, речеповеденческий акт всегда ориентирован на оценивание [2, с. 588] – истинностные или нравственные оценки.

В ситуации разыгрывания в публичном диалоге ведущим создается аксиологически значимая ситуация для интерпретационной деятельности слушателя: его оценка формируется с позиции той правды о человеке, которая транслируется самим дискурсом: для игрового взаимодействия важно, чтобы был объект оценки (розыгрыша), и важно, чтобы он был (стал) как можно более непрезентабельным.

Взаимодействие автора и дискурса выстраивается на принципе вынуждения подчиняться дискурсивной идеологии – тем «цеховым пристрастиям», которые требуют демонстрации определенного (деформированного) образа мира и поведения в нем. Можно предположить, что базисным основанием коммуникативной модели взаимодействия является линия аксиологической координации – согласования творческой инициативы с ценностными презумпциями дискурса. «Видимая неограниченность творчества в дискурсивной практике <...> бесконечная комбинация и перекомбинация жанров и бесед – на практике оказывается весьма ограниченной и скованной из-за существующих отношений гегемонии...» – отмечает Фэрклоу (цит. по [3, с. 130]).

Аксиологический план дискурса развлекательного радио катализируется из системы субъект – субъект в систему субъект – ценностный образ мира. Если в жанровых границах интерактивных передач основное содержание взаимодействия определяется задачей установления согласованного диалога, который составляет основное структурное содержание вещания, то в ситуации игры управляет противоположная интенция: заострить противоречие в ситуации контакта и понимания, которое будет способствовать развлекательному взаимодействию со слушателями. Подобная цель достигается демонстрацией изначной стороны взаимодействия, когда объект розыгрыша, не понимая своей роли, демонстрирует нелепое поведение.

Специфика оценочного содержания взаимодействия заключается в имплицитных способах выражения: речевое поведение разыгрываемого оценивается с позиции сконструированных дискурсом условий верификации. Экспериментальным путем в фокус оценки попадают человеческие качества, отклоняющиеся от речесихических и интеллектуальных норм. В игровой ситуации, о которой не догадывается коммуникант, дискурсом эксплицируются критерии оценки человека, основания кото-

рых обоснованы дискурсом: с позиции его идеологии приемлемо оценивать качества кого-либо с помощью такой процедуры, как розыгрыш.

Следует отметить две величины в построении дискурса: постоянная (генерализированная) – дискурсивная идеология, актуализируемая в жанрово-тематических, стилевых и коммуникативных, проявляющиеся в выборе тем и принципов взаимодействия с адресатом. Переменная величина проявляется в пересечении исходной аксиологической ситуации и результирующей. В построении дискурса эти величины проявляются по-разному, но от их характера зависит тот оценочный образ мира, который предстает в сознании адресата через образ поведения.

Ситуацию с измененной в сознании адресата реальностью можно рассматривать как результирующую величину дискурса развлекательного радио, получаемую в ходе применения к исходной ситуации взаимодействия некой операциональной категории, в качестве которой выступают заданные дискурсом темы, идеи, смыслообразы, эксплицируемые в смысловом поле в виде концептологических смыслов (представитель своей аудитории: раскованный, интеллектуальный, остроумный – чужой, не отличающийся этими качествами) с идентификационным потенциалом, значимым как для личности, так и для группы.

Рассмотрение взаимодействия автора, адресата, дискурса в аспекте его диалогической модели реа-

лизации приводит к мысли об определенной закономерности, лежащей в основе медийно организованного диалога. В отношениях автор – массовый адресат и автор – случайный адресат диалогическое общение трансформируются во взаимодействие, ограниченное рамками прагматических координат дискурса. В случае взаимодействия автора и массового адресата диалог становится приемом привлечения внимания через вынуждение наблюдать за ситуацией с моральным экспериментированием.

Любой тип диалога (который редко не выходит за пределы своих типологических границ) предполагает такие структурные элементы, как цель, степень запрограммированности ответных реакций, распределение ролей и коммуникативных интересов, «моральные и правовые кодексы». В основу диалогической модели розыгрыша положен «изначальный» принцип: цель актуальна для слушателя и редуцирована до степени полной непонятности для отвечающего, неравновесное распределение ролей оставляет для отвечающего два неперспективных варианта речевой реакции: молчание или возмущение. Этический план общения сублимирован в моральный эксперимент с объектом розыгрыша. Цель публичного розыгрыша достигается третьим и основным лицом – слушателем. Только удовлетворение его эмоций конвенциализирует такую форму публичного взаимодействия с адресатом.

Список литературы

1. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / пер. с итал. В. Г. Резник и А. Г. Погоняйло. СПб.: Simposium, 2004. 544 с.
2. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры, 1999. 896 с.
3. Филлипс Л. Дж., Йоргенсен М. В. Дискурс-анализ. Теория и метод. Харьков: Гуманитарный центр, 2004. 336 с.

Ермоленкина Л. И., кандидат филологических наук, доцент.
Томский государственный педагогический университет.
Ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061.
E-mail: arblar2004@rambler.ru

Материал поступил в редакцию 23.12.2015.

L. I. Ermolenkina

DIALOGICAL MODELS OF INTERACTION OF AUTHOR AND ADDRESSEE IN DISCURSIVE SPACE OF ENTERTAINING RADIO

The focus of the article is on the special aspects of communication behavior of radio draw's members. The sociocultural context vindicates hard rules of the game (the speech behavioral discredit of the chance player – hunted of the draw). Mass culture formalizes this method of the cooperation, which forms discursive norms in every event of media practice (ethical, psychological, mental). Discourse organizes dialogical models of communication, which is a form as axiological plane of discursive worldview. The choice of communicative tactics of interaction with addressees presents entertaining position of the radio, that appear in the speech and communicative choice of radiocast, which often uses technique of “disclosure of laugh”.

Key words: *discursive worldview, communicative model of interaction, public dialogue, playing communication.*

References

1. Eco U. *The absent structure. Introduction to semiotics*. Milan: Bompiani, 1968. 544 p. (Russ. ed.: Eko U. *Otsutstvuyushchaya struktura. Vvedeniye v semiologiyu: per. s ital.* Saint Petersburg, Simpozium Publ., 2004. 544 p.).
2. Arutyunova N. D. *Yazyk i mir cheloveka* [The language and the world of person]. Moscow, Yazyki russkoy kul'tury Publ., 1999. 896 p. (in Russian).
3. Phillips L. J., Jorgensen M. W. *Diskurs-analiz: teoriya i metod* [Discourse Analysis as Theory and Method]. Khar'kov, Gumanitarnyy Tsentr Publ., 2004. 336 p. (in Russian).

Ermolenkina L. I.

Tomsk State Pedagogical University.

Ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russia, 634061.

E-mail: arblar2004@rambler.ru