

О.А. Туркина

Белорусский государственный университет, г. Минск

**ДИСКУРС СОПЕРНИКОВ ТЕЛЕИГРЫ «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ 1»:
ТЕМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ
RIVALRY DISCOURSE OF THE REALITY SHOW “SUVIVOR”:
THEMATIC ANALYSIS**

Ключевые слова: дискурс конфронтации-соперничества, дискурс-картина мира (ДКМ), реконструкция, соперники, финалисты, каузально-генетический подход, тематический анализ.

Keywords: confrontation and rivalry discourse, the world picture of discourse, reconstruction, rivals, finalists, causal and genetic approach, thematic analysis

Введение

Термин «дискурс-картина мира» (далее ДКМ) предложен и разработан в контексте развития каузально-генетического подхода (далее КГП) к моделированию дискурса и его типов, получив свое развитие в приложении к таким типам дискурса, как общественно-политический (Методология исследований политического дискурса, 2009: 215 с.), медиа-лоббирования (Савич, 2012: 139 с.), элитарных средств информации, (Попова, 2008: 153 с.), деловых переговоров (Курчак, 2012: 127 с.), дискурса народных сказок (Ухванова-Шмыгова, 2014: с. 199–214) и ряда других.

ДКМ – функциональная типобразующая дискурс-категория, характеризующая совокупность представлений о мире (его фрагменте), определенный способ концептуализации действительности, характерный для конкретного социального/коммуникативного феномена и отраженный в дискурсе его субъектов (Савич, 2013: 116, 117). По сути ДКМ – это метафора, репрезентирующая предмет-ориентированное содержание дискурса в его *четырёх* ипостасях (феноменах): (1) референтной (собственно информативной), (2) знаково-референтной (вербальной), (3) кортежной (интерактивной) и (4) знаково-кортежной (жанрово-форматной) репрезентациях.

Методика реконструкции ДКМ, разработанная в русле КГП к анализу дискурса (Методология исследований политического дискурса, 2009: 4 –7), совмещена с методикой тематического анализа, описанного Г. Райаном и Р. Бернардом (Ryan 2003, 85 – 109). *Тематический анализ* – это фундаментальный метод качественного анализа; он включает в себя главным образом методы наблюдения, описания, статистического подсчета наряду с изучением тем «вглубь» и специфики их знаковой репрезентации, то есть пошагового изучения вербального ряда (Ryan 2003: 85 – 109).

Тематический анализ, примененный к анализу содержания дискурса соперничества, репрезентированного в телеигре «Последний герой 1» (далее «ПГ 1»), позволяет нам сделать выводы как о ДКМ каждого из соперников, так и о наполнении ключевых категорий функциональных моделей дискурса

соперничества в ситуации имплицитно репрезентируемого соперничества (в ситуации отсутствия реальной соревновательной деятельности как ключевой опоры соперничества). Соперники «ПГ 1» осваивали новое пространство (в том числе и социальное), вербализировали не только себя и свой новый мир в игре, но также и свои миры из жизни до участия в игре. Созвучие или столкновение этих дискурс-миров и стало сутью соперничества, которое хотя и репрезентировано вербально, все же носит скорее имплицитный характер. Тем не менее, в конечном счете противостояние соперников эксплицитировалось в контексте голосования участников за того, кто выбывал на разных этапах игры.

Сбор базы данных о ДКМ героев телеигры проходил с учетом их объема: актуализации тем (выявления референтного среза), их оценки (прагматический срез), их структурирования (ментальный срез), и их вербализации в языковом (лексико-семантические поля дискурса) и речевом (репрезентация полей в секвенции) материале.

Проведя реконструкцию тематической сетки в дискурсиях участников телеигры, мы собрали необходимую базу данных, классифицировали ее по вышеназванным четырем направлениям, описали и получили модели дискурс-миров ряда участников и финалистов (победителя и побежденного), с которыми и предлагаем познакомиться читателю.

ДКМ героев с позиции ранжирования и развития тем

Посмотрим на тематический контекст *на этапе формирования ДКМ героев телеигры* – темы с позиции их значимости и структурирования (прагматический и когнитивный планы содержания ДКМ).

На первом этапе нашего исследования мы собрали (реконструировали, классифицировали и описали) тематическую сетку выборочных героев игры «ПГ 1» (выбывавших на протяжении первой, четвертой, десятой, одиннадцатой и тринадцатой серий игры) только по двум элементам ДКМ – структурному и иерархическому. Целью анализа на этом этапе было определение тематического контекста соперничества, в котором определились финалисты игры, для последующей реконструкции вербальной репрезентации тем в их синтагматико-парадигматической определенности.

Таким контекстом стали следующие темы (см. таблицу 1).

Таблица 1. Наличие тем в дискурсиях героев промежуточной выработки и их ранжирование

Темы	Е. Кравченко (16 место)	А. Морозов (13 место)	А. Целованский (7 место)	Н. Тэн (6 место)	Место темы
Участники как индивиды: «я»-репрезентация	+ (1)	+ (1)	+(1)	+(4)	1
Участники как индивиды: «другие»-репрезентация	+(3)	+ (3)	+ (2)	+ (1)	2

Участники в группах и коалициях («мы»-репрезентация)	–	+ (5)	–	+ (2)	4
Деятельность по устройству быта	–	+ (2)	–	–	5
Деятельность по добыче, приготовлению и распределению еды	+ (2)	+ (4)	–	+ (3)	3
Деятельность на совете племени	–	–	+ (3)	+ (5)	5

Проследив то, как выбранные нами для исследования игроки промежуточной выборки тематизируют основные референты игры «ПГ 1», мы обнаружили, что все эти референты актуализируются через характеристику игроками самих себя и своих соперников в данном типе реальности. Так, «я», «*другие*» соперники и интегрирующий их коллективный субъект «*мы*» актуализированы и представлены нами как *субъект-ориентированные* референты. Отметим, что характер актуализации данных тематических субъектов у каждого из игроков *индивидуален*, то есть эти темы развиваются каждым из участников с разным фокусом внимания и под разным углом зрения на себя самого и на других.

Мы выявили закономерность, что наименее успешные игроки (Е. Кравченко, А. Морозов и А. Целованский) фокусируют свое внимание на своем «я», которое явно *противопоставляется* «другим». Обе темы «я» и «другие» можно представить (в контексте дальнейшего моделирования) как образующие своеобразную симметрию, где «осью симметрии» выступают критерии, общие, с одной стороны, для их саморепрезентации, с другой стороны, для репрезентации ими «других» соперников. По данным критериям и разворачивается противопоставление анализируемых нами участников их соперникам:

- для Е. Кравченко таким критерием становится *еда*, точнее деятельность по ее распределению, что становится поводом для открытой конфронтации;

- у А. Морозова таким критерием становится *деятельность* по обустройству быта и роль, которую он на себя берет – роль руководителя этой деятельностью, что вызывает недовольство других участников;

- А. Целованский также ставит во главу своего дискурса свое «я», которое репрезентировано как противопоставление себя соперникам.

Более *успешная модель* речевого поведения в контексте рассматриваемых нами на данном этапе четверки «нефиналистов» промежуточной выборки (модель Н. Тэн), репрезентирована иначе. В отличие от трех вышерассмотренных участников, ее «я» занимает подчиненное положение, а главными репрезентируемыми ею референтами становятся «другие». Также как и у трех вышерассмотренных игроков ее саморепрезентация симметрична репрезентации «других», однако, эта

симметрия базируется относительно ее совместной деятельности с другими, в которой она уступает пальму первенства «другим», а себе она отводит вспомогательные роли. «Мы»-репрезентация не всегда самостоятельно актуализирована у большинства анализируемых нами здесь игроков. Ярко выраженной «мы»-репрезентацией отмечены дискурсии только Н. Тэн, которая, кстати говоря, «продержалась» в игре практически до финала.

Посмотрим теперь на тематическую репрезентацию **финалистов телеигры** с учетом актуализации тем с позиции их значимости и структурирования (см. таблицу 2). Репрезентация основных тем игры здесь, с одной стороны, уже редуцирована (нет подтем «деятельность по устройству быта» и «деятельность по добыче, приготовлению и распределению еды»), а, с другой стороны, расширена, так как добавляется в качестве актуальной тема *«выигрыш/приз»*.

Таблица 2. Наличие тем в дискурсиях финалистов (героев целевой выборки) и их ранжирование

Темы	второй финалист (2 место)	первый финалист (1 место)	Место темы
Участники как индивиды: «я»-репрезентация	+ (1)	+ (2)	1
Участники как индивиды: «другие»-репрезентация	+(2)	+ (1)	1
Участники в группах и коалициях («мы»-репрезентация)	+ (5)	+ (4)	4
Деятельность по устройству быта	–	–	5
Деятельность по добыче, приготовлению и распределению еды	–	–	5
Деятельность на совете племени	+ (3)	+ (5)	3
Выигрыш/приз	+ (4)	+ (3)	2

Хотя темы «я», «другие» и «выигрыш» актуальны для финалистов, но их наполнение оказывается разным.

«Я»-репрезентация второго финалиста четко структурирована по временной оси: 1) «я» до игры, 2) «я» в игре и 3) «я» после игры. Его саморепрезентация до игры носит фактологичный характер, четко ориентирована во времени и в пространстве. «Я» Ивана в игре реализуется с позиции характеристики своих ощущений, самовосприятия, оценки своих действий и качеств в игре. Его «я» после игры носит гипотетический характер (что вполне понятно, ибо игра еще в самом разгаре). Игрок моделирует ситуацию, когда игра закончится. Для него важно, при любом раскладе, сохранить себя, предстать достойно и в своих собственных глазах и в глазах окружающих. Каждая из данных трех подтем получает разветвленную репрезентацию, что говорит о хорошей их проработке.

Тема «другие» актуализируется вторым финалистом наиболее интенсивно по отношению к тем, кто манифестирует положительные

человеческие качества и обеспечивают данному участнику психологический комфорт. Иначе говоря, приоритетными в общении и в случае соперничества на данной игре, как считает герой, должны быть "человечность", и созвучие, а не бойцовские, конкурентные отношения.

Таким образом, второй финалист фокусирует свой мир с опорой на психологию взаимодействия в ее позитивной репрезентации. Для него важна своя самооценка, где он в созвучии со своими принципами и убеждениями, и это его поддерживает. Он уверен в том, что он все сделал правильно и отсюда его удовлетворенность. Его саморепрезентация направлена на формирование положительного имиджа для целевой аудитории.

«Я»-репрезентация победителя «ПГ 1» Сергея Одинцова разворачивается вокруг его «светлой» и «темной» сторон своей натуры. Данная идея актуализирована двумя темами: 1) внутренней борьбой между добром и злом и 2) страхом потерять мужество в случае проигрыша. В ходе его саморепрезентации фокусируется внимание на конечной цели, кем он хочет стать после проекта. И тут развитие темы идет в сторону: (1) не измениться в худшую сторону, (2) стать «настоящим мужиком».

Для победителя важен урок, который он извлекает в результате своего участия в игре. И он видит урок уже в иной доминанте - не психологической, а социальной: высокая оценка других участников-финалистов, с одной стороны, и, как следствие, обретение позитивного опыта социализации, в результате которой учишься лучше разбираться в людях, с другой.

Репрезентация «других» у победителя С. Одинцова развивается в ключе актуализации им подтем, в центре которых наиболее сильные и опасные соперники: (1) Иван Любименко, самарепрезентация которого оказалась самой разветвленной (три подтемы), (2) пять финалистов, ближе всего подошедшие к финалу и (3) остальные участники игры, т.е. все. Три направления репрезентируются Сергеем с уважением к каждому и признание их значимости.

Как видим, саморепрезентация двух последних финалистов и актуализация ими темы «другие» тесно связаны. Игра для них - критерий взаимодействия я и они. Разница в интравертности одного игрока и в экстравертности другого. Судя по всему, это и станет критерием выбора последнего героя: что, какая модель ближе голосующим участникам (а в контексте выбора последнего героя голосуют все).

И действительно, в дискурсиях двух последних финалистов четко «прорисовываются» их собственные дискурс-портреты, и в центре этих портретов мы видим, как представлены моральный облик во взаимодействии с установками героев, страхами, проблемами, чувствами стыда и гордости, с оценками других, но также и себя на фоне других. Так (в своем отношении к себе и другим) герои моделируют свое речевое поведение. Эта четкость в видении себя в игре, трансляция своего видения другим (соперникам и зрителям) и позволила, судя по всему, дать им шанс дойти до финала.

Тематическая репрезентация с учетом вербализации тем

Выявив особенности вербализации финалистами ключевых составляющих тематической сетки, мы обнаружили в их дискурсиях разные парадигматические поля репрезентации тем. Вербальная репрезентация каждой из тем в ходе их развития отличается по интенсивности и разветвленности: одни темы получают широкое развитие и представлены большим количеством и разнообразием языковых единиц по сравнению с другими.

У субъектов целевой выборки количественно и качественно отличается характер вербализации одних и тех же ключевых тем: по *объему* занимаемого текстового пространства, по *характеру концентрации языковых единиц* в ходе репрезентации тем и поддерживающих их подтем, а так же по их *типу*.

Актуализированные знаково-тематические поля могут быть разделены на более крупные группы – ориентированные на фактологичность, либо эмоциональность вербальной репрезентации, позволяя при этом выявить общую тенденцию в вербализации каждым из субъектов той или иной темы или ее направления.

Фактологические маркеры целевой выборки представлены *идентификацией, временной, пространственной, количественной характеристиками, дейктическими знаками, специальной (политической, спортивной) лексикой, глаголами активного действия и состояния* – теми языковыми средствами, которые ориентируют вербализуемый референт в четких временных и пространственных координатах.

Эмоциональные маркеры целевой выборки представлены рядом дискурс-категорий, а именно, знаково-тематическими полями *«ментальных» глаголов* (характеризующими умственные и психо-эмоциональные действия субъекта), *вводными словами и фразами*, актуализирующими отношение субъекта к тому, что он говорит (уверенность/неуверенность, чувства, источник сообщения), *модальными глаголами* (модальность желания), *собственно эмоционально окрашенной лексикой, просторечиями, метафорами, устойчивыми выражениями, интертекстуальностью* (субъективным принятием/неприятием чужого текста), *глаголами с коннотацией оценки собственных действий*.

Как было обнаружено в результате анализа, **наиболее проработанные в знаковом отношении и у второго, и у первого финалистов** оказались субъект-ориентированная тема «я» и тема «выигрыш». **Наименьшую репрезентацию в знаке** получила тема «мы» (у второго финалиста она заняла последнее место, у победителя – предпоследнее).

Отличными по характеру знаковой репрезентации у двух финалистов оказались субъект-ориентированная тема «другие» и тема «деятельность по исключению соперников». Для победителя «другие» соперники получили интенсивное развитие в знаке (тема занимает второе место после «я»-репрезентации), а у его соперника, наоборот, тема «других» по своему воплощению в знаке оказалась последней.

По-разному наши герои вербально репрезентируют **тему деятельности по исключению соперников**: у победителя эта тема на последнем месте

(представлена двумя знаково-тематическими полями), а у проигравшего финалиста данный тип деятельности с точки зрения знаковой проработки оказалась одной из ведущих – заняла второе место (актуализируясь в шести знаково-тематических полях) после «я»-репрезентации (вербализированной двенадцатью знаково-тематическими полями).

Вместо заключения

Формат статьи не позволил нам в полной мере репрезентировать глубину ДКМ участников телепроекта, в частности, в плане их развития и возможных трансформаций по мере развития телеигры и усиления накала страстей в контексте дискурса соперничества. Однако, как мы полагаем, нам удалось продемонстрировать объем задуманного. А для того, чтобы читатель смог взглянуть вглубь отдельных дискурсов и увидеть пошаговое описание ДКМ коммуниканта в ситуации соперничества, мы предлагаем ниже такое описание модели на материале дискурса победителя на самом последнем этапе игры. Эта дискурсия состоит из 401 слова и составляет 4,4 минуты звучания.

Итак, ДКМ последнего (избранного всеми участниками) героя, реконструированная из реальной дискурсии, завершившей телепроект, может быть описана следующим образом:

1. На этапе кульминационного обострения противостояния дискурсия победителя, репрезентирующая дискурс конфронтации соперничества в контексте телеигры, актуализирует такие дискурс-категории как: (1) *категория самоидентификации* (герой наполняет данную категорию, позиционируя себя с позиции *оценки* своего места в *пространстве и времени*, разворачивающейся или сворачивающейся игры), (2) *категория другие в отношении к себе – сам в отношении к другим*. В контексте этой удвоенной, т. е. дихотомической по сути категории просматриваются также смысловые (тематически релевантные) позиции *«цель»*, *«мотивации участия»*, *«сверка результатов собственной деятельности и своего отношения к моральным и культурным общественно принятым нормам»*.

2. «Я»-репрезентация победителя как ментальная структура репрезентирована составляющими: (1) внутренняя борьба между добром и злом (хорошим и плохим), (2) «мои» устремления в дихотомии «добро – зло», (3) «мое» психо-эмоциональное состояние, связанное с преодолением трудностей для достижения идеала: тоска и, одновременно, внутренняя борьба с собой. Развитие тем идет с их ранжированием (тема оцененная) и установлением параметров развития (тема структурированная). Удвоенный референт верифицирует поиск и констатацию референтного плана дискурсии, сфокусированной на личности победителя и выводит референтный план в прагматическую (социально-актуальную) структуру.

3. «Я»-репрезентация победителя как вербальная структура (лексико-семантическое поле дискурсии) подтверждает и поддерживает ментальную структуру с фокусировкой на социально-актуальную: все темы связаны с социально-обусловленными эмоциональными переживаниями адресанта, что и подтверждается знаковым решением саморепрезентации победителя:

подавляющее большинство маркеров ориентированы на вербальную передачу соответствующих эмоций.

4. У победителя (в контексте голосования за него всех ранее выбывавших участников проекта), реконструированными *актуальными культурологическими ценностями* стали: стремление к идеалу (а значит, к самосовершенствованию), готовность *бороться со злом* и стремление к добру и вербализация этого стремления. Эти идеи тесно взаимосвязаны, находятся в причинно-следственных отношениях и актуализируются параллельно: стремление к идеалу в себе, значит, борьба прежде всего с самим собой, преодоление своих страхов, тревог, сомнений, соблазнов.

5. И, наконец, ключевая дискурс-категория «самоидентификация» получает свое прямое номинативное воплощение, которое в цифровом плане можно изобразить как "0-2-10", что означает: 0 = отсутствие номинации «я», 2 = присутствие неопределенно-обобщенной номинации себя с помощью местоимения 2-го лица единственного числа «ты» (2 раза) и присутствие *безличных конструкций*, репрезентирующих эмоции, отношения и переживания, в которых коммуникант как субъект не получает вербального воплощения (10 раз).

6. К вышесказанному можно добавить еще один вывод количественного плана. Для победителя тема моральной борьбы внутри себя, освоенная, в первую очередь, эмоционально, маркирована эмоционально окрашенными языковыми знаками: метафорами, которые становятся текстовыми реминисценциями, как например, использование сказочных персонажей (*ангела и дьявола*) (2 единицы); другими вариантами интертекстуальности (2 единицы), как например, ссылка на мнение Инны Гомес по поводу того, кто такой «*настоящий мужик*» и ссылка на мнение своего оппонента А. Целованского и выражение своего несогласия с ним насчет того, что для достижения своей цели *не все средства хороши*; противопоставлением идей или противоборствующих сторон, например, *добро – зло, ангел – дьявол, плохое – хорошее, страх – мужество* (5 единиц); использованием метаязыка (абстракций), связанного с моралью и нравственностью, например, *добро, зло, мужество, страх*; ментальными глаголами, например, *испытываю симпатию, скучаю, сейчас понимаешь* (о себе), *я часто слышал, не знаю, вспоминаю, боюсь*, (13 единиц).

Литература

1. Курчак Л.В. Дискурс деловых переговоров: опыт анализа. – Минск: Беларус. гос. ун-т, 2012. – 127 с.
2. Методология исследований политического дискурса: актуальные проблемы содержательного анализа общественно-политических текстов: сб. науч. тр. : в 6 вып. Вып. 6. – Минск: БГУ, 2009. – 215 с.
3. Попова А.В. Дискурс-картины мира и кортежного взаимодействия элитарных средств информации. – Минск: Беларус. гос. ун-т, 2008. – 153 с.
4. Савич Е.Е. Дискурс-картина мира как категория дискурс-исследований // La Table Ronde. Сб. материалов. Вып. 2. – Минск: БГУ,

2013. – 369 с.

5. Савич Е.В. Медийный дискурс лоббирования: опыт анализа. – Минск: Беларус. гос. ун-т, 2012. – 139 с.

6. Супрун А. Е. Лексическая система и методы ее изучения // Методы изучения лексики. – Минск, 1975. – С. 5 – 22.

7. Ухванова-Шмыгова И.Ф. Дискурс-картины мира и кортежного взаимодействия славянских сказок // Каузально-генетический подход в контексте лингвистики дискурса. – Минск: Бел. гос. ун-т, 2014. – с. 199 – 214.

8. Ухванова-Шмыгова И.Ф. План содержания текста: от анализа к синтезу, от структуры к системе // Филос. и социол. мысль. – Киев, 1993. № 3. – С. 10 – 27.

9. Ryan W.G. Techniques to identify themes // Field Methods. Vol. 15, iss. 1. – Florida:, 2003. – P. 85 – 109.

(0,6 п.л.)