

ТЕМАТИЧЕСКАЯ И ЯЗЫКОВАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ДИСКУРСЕ КОНФРОНТАЦИИ-СОПЕРНИЧЕСТВА

Туркина О. А., старший преподаватель

Выявление специфики речевого поведения победителя реалити шоу «Последний герой 1» в режиме диалогического взаимодействия с позиции его тематического и собственного языкового наполнения является целью данной статьи. Материалом исследования послужили скрипты диалогов 1, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13 эпизодов телевизионного шоу «Последний герой 1».

Тематическое наполнение диалогов с участием Победителя.

1) *текстотемы* (предметные темы текста, не связанные с текущей ситуацией) [Борисова, с. 262]. Победитель актуализирует тему своей *семьи* — своей *жены*, прогнозируя в шутку, как она отреагирует на то, что он «купил» для одной из участниц шоколадку за 120 долларов (диалог №12), проводя параллель между своими поступками в игре и за ее пределами. Также темой, не имеющей прямого отношения к игре становится его дочка (диалог №14). В непринужденном общении с другими участниками он делится своим *армейским опытом* о том, как десантники отсчитывают время, через которое нужно дернуть за кольцо парашюта (диалог № 16). Данная тема отсчета времени без секундомера косвенно связывается с текущей ситуацией, когда участники в темноте «на счет» должны разлить содержимое бутылки по стаканам.

2) *ситуатемы* (предметные темы текста, отражающие реалии текущей ситуации) [1, с. 252]. Данный тип тем актуализирован Победителем наиболее активно. Как мы указывали ранее, в диалогах № 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24 доминирует акционально-практическая цель общения, которая лежит в области предметно-практической деятельности участников — обустройство лагеря, распределение еды, победа племени в конкурсе, освоение нового животного мира.

Темы, связанные с обустройством лагеря и быта участников. В диалоге № 1 тематизируется необходимость освоения нового пространства обитания. В диалоге № 6 Победитель актуализирует то, что ему нужно и что ему не нужно в жизни на острове — он может обойтись без гамака, но ему трудно обходиться без сигарет. В диалоге № 24 предлагается решение по возведению укрытия.

Темы, связанные с добычей, приготовлением и распределением еды. В диалоге № 1 Победитель выдвигает предложение о том, как следует распределить запасы еды. В диалоге № 9 он предлагает выбрать в качестве еды кокос, в диалоге № 18 описываются его действия по добыче лобстеров, а в № 22 — инструкции по их приготовлению (сопровождающие видеоряд, где коммуникант активно участвует в процессе их приготовления). В диалоге № 23 дается совет соплеменнице, как лучше сорвать с дерева плоды.

В диалогах № 2, 8, 20 темами становятся представители животного мира острова – в диалоге № 2 даются комментарии крабу, № 8 – муравьям, № 20 – рыбе сдвигающейся челюстью, с которыми участникам приходится сталкиваться.

3) *эготемы* (темы говорящего, я-тема) [1, с. 252]. В режиме диалоговедения я-тема у Победителя актуализируется не очень активно и только тогда, когда либо другие участники, либо ведущий инициируют эту тему. Так, в диалоге № 17 он вынужден одним из наименее симпатичных ему участников обосновывать свою *позицию* и свои *стратегии* и *действия* в игре — он прямо заявляет, что он *сам за себя*, что его стратегией было *избавиться от Морозова*, поэтому он умышленно *проиграл испытание*.

Напомним, что диалоги № 27 — 32 заданы форматом игры как интервью, где Победитель ограничен в коммуникативных действиях и выполняет роль интервьюируемого, поэтому он вынужден отвечать на вопросы Других о себе. Так, в диалоге № 27 его спросили о наиболее впечатлившем его дне игры, в диалогах № 27 и № 30 — о его ощущениях перед решающим эпизодом. Он описывает свои ощущения перед решающим голосованием как сильное волнение, приводящее к бессоннице. В диалоге № 28 ему предлагают решить дилемму — что важнее для него, денежный выигрыш или остаться довольным собой с точки зрения морали, он выбирает мораль, он желает себе мужества, если ему придется проиграть.

4) *ксенотемы* (тема “другого”, ты-тема) . [Борисова, с. 252]. Наиболее ярко тема «Другого» репрезентирована в двух диалогах № 11 и № 17. Диалог № 11 представляет собой по жанру непринужденную беседу, в которой Победитель актуализирует свое отношение к двум

игрокам — полковнику Игорю и к Целованскому. Содержательно-тематический элемент коммуникативного замысла данного диалога характеризуется выбором тематизируемых субъектов — полковника Игоря, к которому испытывается симпатия, и А. Целованского, к которому симпатии не проявляется. Макроинтенцией в отношении первого становится в целом положительная оценка данного коммуниканта (*ничего плохого о нем сказать нельзя. Нормальный мужик. Скромный*). Данная макроинтенция складывается из ряда микроинтенций — актуализации эмоционально-личностного отношения (*мне полковника жалко*), информирования о его поступке (*Победитель передает слова коммуниканта о предпринятых / не предпринятых действиях в отношении Победителя*), проспективной рефлексии (*даже если бы он и говорил плохое обо мне. У меня о нем впечатление нормальное*), похвалы (*и работал до последнего, дрова носил*).

В этом же диалоге Победитель актуализирует тему участника, которого он осуждает за то, что тот остается всегда в стороне от всех участников (*Целованский игнорирует полностью наше общество*). В ходе реализации темы данного игрока он прибегает к заочному суггестиву (*мог бы иногда дровишки подтаскивать*), информированию о его действиях (*а то вообще ушел с утра*), рогативу-шутке (*Может быть, перестать его кормить? А зачем он нам?*), проспективной рефлексии в шуточной форме (*если он станет Последним героем, то я сопьюсь*).

В диалоге № 17 Победитель вынужден реагировать на атаку Целованского, обосновывать и защищать свою позицию в игре. Для этого он актуализирует тему Целованского и Морозова, где макроинтенцией становится информирование их о том, что Победитель не считает их своей командой и не будет предпринимать активных действий ради их блага. Данная макроинтенция складывается из нескольких микроинтенций — из ретроспективной рефлексии, напоминания о действиях данных участников в отношении друзей Победителя, направленных на их «уничтожение», оценки Морозова как инициатора данных действий (*смутьян в этом Морозов*), его оценки как опасного соперника, оценки самого собеседника Целованского как менее опасного соперника, чем Морозов и проспективной рефлексии — готовности избавиться от Целованского попозже.

Данный диалог является ярким примером конфликтной коммуникации, в которую вступает Победитель практически единственный раз за всю игру и прямо выражает свои интенции по отношению к противникам, открыто дает им оценку и открыто говорит о своей стратегии в отношении их.

Языковая реализация диалогического общения.

Наиболее активно коммуникант общается с Другими, стремясь решить совместными усилиями практические задачи, которые встают перед всеми участниками игры в их быту. Акционально-практическая цель общения с Другими репрезентирована в диалогах № 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, в которых основу составляют такие речевые поступки Победителя как побуждение к действию (директив) — № 1, 22, 23, суггестив — № 4, 24, предостережение Другого (превентив) — № 7, 9, информирование о своих действиях, их комментариев — № 8, 17, 18, 20. В данных диалогах ведущими являются употребления глаголов в повелительном наклонении, побуждающие собеседников к активным действиям.

Языковые средства, выполняющие контактоустанавливающую функцию. Глагол *давай* употребляется 6 раз в разных значениях, во-первых, для того, чтобы побуждать Других к началу совместных действий — *давайте осмотрим, давайте вены порежем* (с сарказмом), *давай кокосик почистим*, во-вторых, чтобы предложить свою помощь — *руку давай, давай я первым пойду*, в-третьих, в своем основном лексическом значении — *лобстеров давай быстрее!* Глагол *смотри!* употреблен три раза, во-первых, как средство привлечения внимания собеседника с последующим предостережением — *смотри, не урони; смотри, не поломайся*. Во-вторых, этот глагол использован как средство привлечения внимания собеседника к новой реалии острова с последующим комментарием — *смотри, у нее [рыбы] челюсть двигается*.

Языковые средства, вербализирующие деятельность Победителя, направленные на освоение пространства игры, добычу еды, обустройство лагеря (как совместную с Другими, так и индивидуальную). Данная деятельность вербализирована следующими глаголами действия: *осмотрим, сделаем, оставить на вечер, почистим, я проиграл, строили, нужно избавиться, поймал, проткнул, не дергайся, держи, давай быстрее, возьми, я подниму, вы подсунете (бревно), дровишки подтаскивать*. Объекты, на которые направлена данная деятельность, вербализированы конкретными именами существительными, обозначающими, во-

первых, представителей местного животного и растительного мира — кокосик, муравьи, хищники, лобстеры. Во-вторых, вербализируются орудия охоты — острога, мечете, в — третьих, строительные материалы — бревно/бревна, дровишки.

Просторечия. В непринужденном общении с Другими Победитель использует просторечные языковые средства — жесткий регулятив, сигнализирующий о намерении закончить данный коммуникативный эпизод мозги мне не пудрите; при оценке степени своей приспособленности к жизни на острове — *я не хреново спал*; дружеское обращение *Сергея*;

Выразительные языковые средства. 1) В общении с Другими-«противниками». Данная группа языковых средств представлена эмоционально-личностным экспрессивом, актуализирующим несогласие с мнением оппонента, неприятие его предложения по решению практической задачи, гиперболой, актуализирующей сарказм — *Убедительно! Давайте вены порежем, все кровью зальем! Это будет убедительно!* (№5). В ходе отстаивания своей позиции и объясняя оппоненту свое поведение, актуализируется отношение к некоторым Другим-«противникам» с использованием валюатива, обозначающего колкость, преувеличение — *Мы не братались, не обнимались; возмущение – почему я должен считать тебя и Морозова своей командой? И рвать свой зад, чтобы вы выиграли?* (употребление просторечного оборота).

2) В общении с Другими-«союзниками». В ходе непринужденного шуточного разговора с Другими-союзниками используется гипербола — *меня жена порвет на тысячу кусков, когда узнает, что я купил шоколадку за 120*; метафора, характеризующая ощущения коммуниканта — *чувствую, какой-то демон мне сел на плечи*.

Слова-ярлыки. Оценивая Других-«противников» и Других-«союзников» используются такие имена существительные, которые, по мнению Победителя, отражают суть их натуры. Так, Других-«противников» коммуникант называет *смутьяном* (о Морозове). Данный «ярлык» отражает стремление Морозова тайно способствовать уходу из игры тех, кто симпатичен Победителю. Своего основного соперника, к которому испытывается уважение и симпатия, Победитель называет *Кащеем Бессмертным*. В контексте игры это является похвалой тому, что сопернику удастся избежать «смерти» в игре. Подводника Игоря, к которому также испытывается уважение, он называет *нормальным мужиком*.

Языковой материал, который отбирается Победителем в диалогическом общении, репрезентирует его высокий уровень акциональности, нацеленности на решение совместно с соперниками практических задач жизни на острове. Это получило свое выражение в активном употреблении глаголов действия в повелительном наклонении, оперировании конкретными существительными, обозначающими объекты, непосредственно связанные со жизнедеятельностью всех участников на острове, а также языковых средств, направленных на установление контакта с Другими в ходе их совместной практической деятельности.

Языковые средства, характеризующие отношение коммуниканта к Другим-«противникам», являются эмоционально окрашенными. Несогласие с оппонентами выражается гиперболами, эмоционально-личностными экспрессивами, валюативами (сарказм, критика, возмущение, раздражение). Оценка Других-«союзников» актуализируется словами-ярлыками.

Литература

1. Борисова, И. Н. Русский разговорный диалог: структура и динамика / И. Н. Борисова. М.: Изд-во КД «ЛИБРОКОМ», 2009. – 320 с.