

Zornytska I. V. The Linguostylistic Means of the Hybridization of Fantastic Sub-Genres in N. Gaiman's Short Story "A Study in Emerald". The article analyses the linguostylistic peculiarities of N. Gaiman's short story "A Study in Emerald" allowing to carry out the hybridization of the artistic traditions of alternate history and 'Lovecraft's horrors' as sub-genres of fantastic literature and, to a lesser extent, the canons of detective story within a single text. It is maintained that in the course of such a process the mutual deepening and enrichment of each of the above-mentioned genres is accomplished resulting, in the majority of cases, from simultaneous actualization of the linguostylistic means employed by the author in several 'coordinate systems' of genres and corresponding poetic manners. As particular types of the linguostylistic means most frequently used by the author to this end, the researcher specially singles out onyms, allusions, phonetic and graphical stylistic means, puns as well as the use of ordinary lexical units in their direct meanings in most untypical, 'impossible' contexts.

Key words: fiction, hybridization, alternative history, detective story, onym, allusion, pun.

*Сергей Панченко
(Днепропетровск)*

УДК 070: 004 + 392 + 175 / 177

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ДИСКУРС И ЕГО СВОЙСТВА

В данной статье в общем виде ставится проблема выделения такого особого вида дискурса, как дискурс развлекательный в аспекте описания его свойств. Данная проблема находится в русле важнейших лингвистических исследований, поскольку развлекательный дискурс важен не только для сферы досуга, но и как средство воздействия на общество. Изучение проблем развлекательной коммуникации представляет интерес для социальных наук, психологии и лингвистики. На сегодняшний день развлекательный дискурс исследован, на наш взгляд, недостаточно глубоко, что связано в первую очередь с не так давно начавшимся развитием области разнообразия его форм на телевидении и в сети Internet. Развлекательный дискурс имеет определенных коммуникантов и определенные темы, то есть представляет собой совокупность текстов, объединенных архитемой развлечения и реализованных в телевизионном пространстве, предполагающем интерактивное общение коммуникантов. В рамках развлекательного дискурса можно выделить организующую коммуникативную стратегию, стратегию социализации и стратегию карнавализации. Развлекательный сегмент телевидения состоит таких групп: игровые программы, музыкальные и юмористические программы, среди признаков которых наиболее яркими являются интерактивность, полижанровость, политемность, значение профессионализма ведущего, стремление удовлетворять психологические потребности аудитории и соответствовать ее лимиту времени. Типичные свойства развлекательного дискурса ярко проявляются в дискурсе КВН.

Ключевые слова: дискурс, развлекательная функция, телевизионный дискурс, языковая игра, стратегия, жанр.

Постановка проблемы. В данной статье в общем виде ставится проблема выделения такого особого вида дискурса, как дискурс развлекательный в аспекте описания его свойств. Данная проблема находится в русле важнейших лингвистических исследований, поскольку развлекательный дискурс важен не только для сферы досуга, но и как средство воздействия на общество. Изучение проблем развлекательной коммуникации представляет интерес не только для социальной философии и психологии, но и лингвистики (в частности, для социолингвистики, прагмалингвистики и лингвистики текста).

Анализ последних публикаций. На сегодняшний день развлекательный дискурс исследован, на наш взгляд, недостаточно глубоко, что связано в первую очередь с не так давно начавшимся развитием области разнообразия его форм на телевидении и в сети Internet. В большей степени с позиций психо- или социолингвистического подхода исследуются отдельные жанры развлекательного дискурса: КВН, различные шоу – теоретическая же часть представлена в ряде диссертаций либо разрозненно в отдельных статьях, зачастую существующих только в электронном виде. Среди русскоязычных исследователей, занимающихся проблемами изучения развлекательного дискурса можно выделить С. Н. Ильченко, О. Н. Косюк, В. З. Санникова и

других лінгвістів. Возможной причиной слабых теоретических разработок в данной области также является вопрос о выделении развлекательного дискурса как отдельной разновидности.

Целью данной статьи является описание важнейших свойств развлекательного дискурса. Для достижения данной цели нужно решить такие **задачи**, как определение самого понятия развлекательного дискурса, его темы, коммуникантов, стратегий и лингвистических средств. Этот дискурс представляет собой определенную среду общения, в которой существуют определенные коммуниканты. В качестве коммуникантов выступают реальные личности, конструирующие адресата при помощи воображения и жизненного опыта с дополнением психологических проблем и стереотипов, а телевидение может рассматриваться как техническое средство связи между участниками общения аналогично виртуальному общению, мы можем говорить о развлекательном дискурсе как об отдельном явлении, требующем более глубокого теоретического исследования.

Изложение сути исследования. С позиций лингвистического подхода мы можем говорить о развлекательном дискурсе как о лингвистической категории, сочетающей в себе признаки личностно-ориентированного и статусно-ориентированного дискурса, вне зависимости от того, идет ли речь о развлекательных передачах, викторинах, квизах и т. п. Термин «развлекательный» в данном случае предполагает наличие особого пространства, целенаправленно создаваемого при помощи технических средств, в котором существует возможность интерактивного общения собеседников. Таким образом, отталкиваясь от общего определения дискурса мы определяем развлекательный дискурс как *совокупность текстов, объединенных архтемой развлечения и реализованных в телевизионном пространстве, предполагающем интерактивное общение коммуникантов.*

Своеобразие речевого общения участников развлекательного дискурса заключается в использовании определенных стилистических приемов, в комбинации лексических единиц, относящихся к разным стилям и регистрам, образованным в соответствии с прагматическими установками и целями общения. Хронотоп развлекательного дискурса ограничен техническими возможностями телевидения и человеческим фактором. Стратегии развлекательного дискурса, как и любого другого, определяются его целями и реализуются в жанрах. В рамках развлекательного дискурса можно выделить организующую коммуникативную стратегию, стратегию социализации и стратегию карнавализации.

Организирующая коммуникативная стратегия заключается в совместных действиях участников развлекательного дискурса, направленных на поддержание стабильности данной системы. Стратегия карнавализации (термин М. М. Бахтина) [1] – это самопрезентация личности в развлекательном дискурсе с использованием различных коммуникативных средств. Присутствие определенных поведенческих типов характерно практически для всех жанров развлекательного дискурса.

Условная, знаковая форма развлекательного дискурса обуславливает введение в его структуру элементов языковой игры. Активно используя разнообразные языковые средства, коммуниканты стремятся к акцентированию внимания других участников речевого общения на высказывании путем усиления его выразительности или создания комического эффекта. Нередко один или несколько часто используемых приемов языковой игры становятся характерной чертой коммуниканта или дискурса в целом.

Стратегия социализации развлекательного дискурса состоит в стремлении собеседников принимать активное участие в обсуждении актуальных тем и обмениваться собственным практическим опытом. Будучи личностно-ориентированным, этот дискурс направлен на расширение и углубление коммуникативных связей между участниками.

Классифицируя жанры развлекательного дискурса, следует разграничивать жанры собственно развлекательного дискурса и жанры других дискурсов, использующих телевизионную коммуникацию как одну из форм представления. С. Н. Ильченко приводит обширную классификацию подобных жанров, выделяя их по аналогии с жанрами других сфер общения и объединяя в соответствующие группы. Современная практика телевидения фиксирует трансформацию информационной функции в направлении развлекательности (явление «инфотейнмента») [3]. С развитием оригинальных технологий фиксации и передачи изображения

телевидение все более отрывалось от «старой» жанровой системы. Визуализация информационной составляющей в деятельности телевидения определяла коррекцию жанровой идентичности журналистской практики. Общий контекст развития мировой культуры формировал в XX веке вектор развития интересов массовой аудитории с учетом наиболее востребованных каналов коммуникации, по которым воспринималась и воспринимается информация. Доминирующим в этом перечне оказался визуальный канал с его выявленной игровой природой, что дает нам основание определять существующую систему связей в социуме как «шоу-цивилизацию», смысл которой формулирует афоризм: «Ничто не существует реально, пока это не показали по телевидению» (Д. Бурстин) [2].

Исследование телевизионной практики показывает, что расширение принятой классификации жанровых групп происходит за счет игрового (развлекательного) телевидения. Факты и события, демонстрируемые в программах подобного рода, являются фактами и событиями, значимыми непосредственно для самих участников, но они лишены подобного статуса для телеаудитории. Объективно игровой контент не несет в себе сколь-нибудь значимой социальной информации. Единственная новость, которую узнает при просмотре такого типа передач зритель: кто оказался победителем или кто выбыл из игры («Поле чудес», «Кто хочет стать миллионером?», «Десять миллионов», «Минута славы», «Своя игра», «Танцы со звездами» и т. п.). Главнейшая функция СМИ – информационная, оказывается невостребованной в подобной эфирной телепродукции. Ее игнорирование может считаться жанрообразующим фактором для игрового телевидения, в природе которого доминируют экономическая и развлекательная функции.

Новая жанровая группа телепрограмм, определяемых как «игровые», имеет следующие устойчивые жанровые признаки: присутствие в завершенном эфирном продукте (или единице вещания) ситуации игры, наличие соревновательного момента как драматургически структурирующего элемента содержания программы или передачи, практически нулевое наполнение завершенного эфирного продукта социально значимой информацией, тем более новостями, высокая степень вмешательства авторов и создателей эфирного продукта в развитие хода игры, использование выразительных средств телевидения для манипуляции как непосредственными участниками игры, так и воспринимающей аудиторией.

Жанровые признаки игрового телевидения формировались параллельно с тем, как происходила трансформация и перераспределение в практике электронных СМИ их имманентных функций. При этом новые в практике отечественного телевидения игровые форматы и жанры оказывают мощное воздействие на традиционные жанры. Налицо ситуация диффузии жанров, которая носит односторонний характер, так как жанровой трансформации подвергаются устоявшиеся формы и виды телевещания.

Развлекательный сегмент телевидения состоит из трех больших типологических групп: игровые программы, музыкальные и юмористические программы. Дискурс телешоу обладает рядом оригинальных признаков, среди которых наиболее яркими являются интерактивность, полижанровость, политемность, значение профессионализма ведущего, стремление удовлетворять психологические потребности аудитории и соответствовать ее лимиту времени

Позитивная тональность развлекательной программы достигается благодаря включению в нее юмора, использование которого связано, как правило, со стремлением ведущих «сократить дистанцию и критически переосмыслить в мягкой форме актуальные концепты» [4, с. 252]. В более широком плане позитивная тональность обеспечивается сквозной гедонистической коммуникативной стратегией речевого поведения модераторов, ориентированной на минимизацию отрицательной и максимизацию положительной информации.

Среди речевых приемов, создающих позитивную тональность шоу, большое значение имеют приемы создания комического эффекта, к которым относят различные типы языкового обыгрывания (прагматический, лексико-семантический, стилистический, фонетический, лексический, морфологический, словообразовательный), а также языковую игру. В обоих случаях комический эффект связан с отклонением от нормы, которое, по мнению В. З. Санникова, должно удовлетворять двум следующим условиям: 1) приводить к возникновению двух содержательных планов (от исходной точки совершается внезапный

переход к конечному результату, резко отличающемся от этой исходной точки); 2) быть ни для кого в данный момент не опасным, а для воспринимающих шутку даже приятным, поскольку это отклонение способно вызвать в них чувство превосходства или же (в случае «интеллектуальных» шуток) довольства по поводу исправности их интеллекта [6].

Как считает О. Н. Косюк, «колишня і новітня релаксація постають у вигляді ієрархічної структури певних комунікативних блоків, які обов'язково присутні у будь-якій з окреслених у дисертації ігрових форм. Отже, подібна структура не нав'язується сучасним медіапрограмам, а пов'язана з самою природою жанру, тому її слід вважати одвічною, архетипною, універсальною;

– демонстрація сміхових аспектів серйозного задоволення одвічну потребу-необхідність релаксаційного дублювання, як вислід – більшість програм (навіть політико-ідеологічні та інші проекти) на сьогодні творяться журналістами і сприймаються реципієнтами з відтінком розважальності [5].

Типичные свойства развлекательного дискурса ярко проявляются в дискурсе КВН. Этот вид масскультурного текста возник из сатирических стендап-шоу, юмористических передач советского периода с внесенным в него компонентом состязательности. Материал этой игры был удачно переосмыслен, обработан в соответствии с социальными и политическими чаяниями интеллигентского дискурсивного пространства 1960-х годов. В телевизионной культуре стилистика, структура, система сюжетного исполнения, принцип отбора актеров, сама система актерского мастерства, школа импровизации и изменчивости плавно преобразилась в структуру современных юмористических сериалов и программ.

Текстообразующими факторами этого типа шоу является специфическая система персонажей, в которой находятся системно завершенные образы-маски, обладающие признаками изменчивости и импровизированности. Создание образов, структурирование сюжета, параметры конфликтообразования строятся только по одному принципу — неподготовленность, экспромт, непредсказуемость, провокация. Если сюжет или образ этим критериям не соответствуют, они не соответствуют «типологии смешного» по версии КВН-игры как нового типа искусства, новой мифологии. Этот тип повествования семиотически витальный, то есть живой, непрерывный, меняющийся. Фундаментальный принцип «нового творчества» (КВН) — изменчивость, проявляющаяся на сюжетном, образном, конфликтообразующем уровнях. Явление, кажущееся естественным и предсказуемым, потом демаскируется как абсурд или ошибка. В КВН такой прием называют «обманкой». По этому типу строится значительное количество шуток КВН. Например:

- *Знаете ли вы, что экономная хозяйка режет мясо для праздничного стола очень тонкими ломтиками? А хитрый гость жрет их сразу по пять.*

В приведенном примере реплика, формально подтверждающая положительную характеристику персонажа, фактически тут же заменяет ее отрицательной. Приведем еще пример: *Каждый раз, когда я пытаюсь погладить кота, прибегают жена и отбирает у меня утюг.*

Признаки этого типа текстовой реальности — относительная автономность, целостность организации, деятельностное начало, провоцирующее повторение сюжета и героя на различных уровнях, сочетание устойчивости и изменчивости целесообразного развития, обладающее свойствами организации и самоорганизации, иерархичности, открытости.

Выводы и перспективы дальнейшего исследования. Проведенное нами исследование позволяет прийти к выводу о том, что термин «развлекательный дискурс» имеет право на существование, обозначая особый лингвистический феномен, функцией которого является развлечение и определенное манипулирование; к числу наиболее типичных свойств данного дискурса принадлежит широкое использование языковой игры, карнавализация, обилие своеобразных лексико-стилистических приемов. Перспективу дальнейшего исследования мы видим в более подробном анализе жанровой палитры развлекательного теледискурса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров / Бахтин М. М. // Эстетика словесного творчества. – М. : Искусство, 1979. – С. 237–280.
2. Бурстин Д. Американцы: демократический опыт. – М. : Прогресс, 1993. – 832 с.

3. Ильченко С. Н. Трансформация жанровой структуры современного отечественного телеконтента: актуализация игровой природы телевидения : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора филол. наук. – Спец. 10.01.10 – журналистика / С. Н. Ильченко. – М., 2012. – 36 с.
4. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – 2-е изд. – М. : Гнозис, 2004. – 390 с.
5. Косюк О. М. Розважальна функція електронних засобів масової комунікації: світовий контекст та національні особливості: автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук. – Спеціальність 10.01.08 – Журналістика / О. М. Косюк. – Львів, 2006. – 22 с.
6. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 547 с.

Панченко С. А. Розважальний дискурс і його властивості.

У статті у загальному вигляді ставиться проблема виділення такого особливого виду дискурсу, як дискурс розважальний в аспекті опису його властивостей. Ця проблема знаходиться в руслі найважливіших лінгвістичних досліджень, оскільки розважальний дискурс важливий не тільки для сфери дозвілля, але і як засіб впливу на суспільство. Вивчення проблем розважальної комунікації представляє інтерес для соціальних наук, психології та лінгвістики. На сьогоднішній день розважальний дискурс досліджений недостатньо глибоко, що пов'язано в першу чергу з тим, що розвиток цієї галузі почався не так давно на телебаченні та в мережі Internet. Розважальний дискурс має певних комунікантів і певні теми, тобто являє собою сукупність текстів, об'єднаних архітемою розвага і реалізованих в телевізійному просторі, який передбачає інтерактивне спілкування комунікантів. У межах розважального дискурсу можна виділити організуючу комунікативну стратегію, стратегію соціалізації і стратегію карнавалізації. Розважальний сегмент телебачення складається з таких груп: ігрові програми, музичні та гумористичні програми, серед ознак яких найбільш яскравими є інтерактивність, поліжанрова, політемність, значення професіоналізму ведучого, прагнення задовольняти психологічні потреби аудиторії і відповідати її ліміту часу.

Ключові слова: дискурс, розважальна функція, телевізійний дискурс, мовна гра, стратегія, жанр.

Panchenko S. Entertainment Discourse and its Properties.

In this article the problem of the allocation of a special kind of discourse, as a discourse in the entertainment aspect of the description of its properties is generally raised. This issue is in line with the most important linguistic research as entertaining discourse is important not only for the sphere of leisure, but also as a means to influence society. The study of communication entertainment problems is of interest to the social sciences, psychology and linguistics. Today entertaining discourse is studied not deep enough, which is due primarily to recent development of its forms of diversity on television and the Internet. Entertaining discourse has certain communicants and certain topics, that is, is a collection of texts, combined by the architheme of entertainment and implemented in the television space, which assumes interactive communication and certain communicants. The originality of the voice communication between members of entertainment discourse is to use certain stylistic devices, lexical units belonging to different styles and registers formed in accordance with the pragmatic attitudes and communication purposes. As part of the entertainment discourse can be distinguished by organizing communications strategy, the strategy of socialization and strategy of carnivalization. Entertainment TV segment consists of groups: game programs, musical and humorous programs, among which the most striking features are the interactivity polygenre and polythematicform, the value of professionalism leader, striving to meet the psychological needs of the audience and fit its time limit. Typical properties entertaining discourse are pronounced in the discourse of KVN.

Key words: discourse, entertaining function, television discourse, language game, strategy genre.

Тамара Пивоварчик
(Гродно, Республіка Беларусь)

УДК 070:81'38

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ПРИТЯЖАТЕЛЬНОГО МЕСТОИМЕНИЯ *НАШ* В ЯЗЫКЕ РЕГИОНАЛЬНОЙ ГАЗЕТЫ

В статье анализируется притяжательное местоимение наш в его вторичных прагматических функциях инклюзивного и эксклюзивного значений. Описаны регулярные в языке региональной газеты адъективно-субстантивные сочетания, в структуру которых входит местоимение наш. Выделены тематические группы существительных, с которыми чаще всего употребляется местоимение наш в языке региональных газет. Исследование подтвердило значимость притяжательного местоимения наш как дискурсивного маркера, усиливающего важные для медиадискурса социальные смыслы, в том числе идентичности, ответственности, идейной солидарности, эмпатии. Местоимение наш имеет коммуникативную нагрузку: выступает одним из средств организации и фактором успешности социального взаимодействия и взаимопонимания журналиста и его читательской аудитории. Притяжательные местоимения как средства, входящие в поля двух категорий – личной персональности и атрибутивной посессивности, участвуют в формировании картины мира читателя газеты.

Ключові слова: притяжательное местоимение, персональность, посессивность, дискурсивный маркер, язык региональной газеты.

Постановка проблемы. Интерес к функционированию притяжательных местоимений в языке газеты объясняется, с одной стороны, дуалистическим характером семантики притяжательных местоимений, позволяющим рассматривать их одновременно в связи с двумя универсальными понятийными категориями – персональности и посессивности [9, с. 192-195], обладающими значительным текстообразующим и коммуникативно-риторическим потенциалом, а с другой стороны, способностью местоимений выступать в качестве дискурсивных маркеров, реализующих свое значение через употребление, усиливающих важные для дискурса социальные (в том числе идеологические) смыслы, актуализирующих соотношение коммуникативных и социальных ролей и позиций всех участников описываемой ситуации [3; 7]. В последнем случае можно говорить о притяжательных местоимениях как средствах актуализации в текстах «прагматических связей между лингвистическими структурами и социальными действиями» [4, с. 119], как средствах прагматического измерения лингвосомиотических категорий «свой – чужой», «много – мало» и др.

Анализ последних исследований и публикаций. В лингвистике категории посессивности посвящены многочисленные исследования, однако до сих пор объём и содержание категории, как и статус притяжательных местоимений, трактуются неоднозначно. В последние годы особое внимание исследователей уделяется конструкциям с притяжательными местоимениями как средствам концептуализации и репрезентации различных взаимоотношений субъекта с окружающим миром (см. работах А.Е. Кибрика, Н.Н. Болдырева, М.В. Миловановой, Е.А. Селивановой, О.С. Горицкой и др.). Дейктическая сущность местоимения *наш* обуславливает такие его характеристики, как ситуативность, эгоцентризм, субъективность, мгновенность и эфемерность актуального значения [8, с. 40-41]. В медийном дискурсе эти характеристики проявляются прежде всего в степени и характере присутствия авторского начала в тексте, где «изменчивая субъективность эгоцентрических слов» может при необходимости заменяться «нейтральными общественными терминами» [12, с. 119-120]. Значение местоимения «конкретизируется в результате сложного взаимодействия явлений разных уровней – непосредственного речевого контекста употребления, коммуникативной характеристики речевой ситуации в целом и статуса ее участников, а также механизмов его референции» [5, с. 206].

Цель статьи – установить набор основных значений и функций, в которых используется притяжательное местоимение *наш* в языке региональных газет. Особый интерес представляет рассмотрение того, как притяжательные местоимения в той или иной степени осознанно и намеренно используются журналистами для конструирования межличностного и социального пространства, для установления границ между «своей» и «чужой» территориями: