

Теоретические аспекты речевого поведения ведущих интеллектуальных игровых телепрограмм

Научный руководитель – Малышев Александр Александрович

Подымникова Дарья Юрьевна

Студент (бакалавр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт "Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций Кафедра речевой коммуникации, Санкт-Петербург, Россия

E-mail: podymnikovadarya@gmail.com

Игра существует в чётких временных и пространственных границах и основана на правилах. Телевизионная интеллектуальная игра воспроизводит замкнутое пространство с собственным регламентом и драматургией, обеспечивая соревнование, зрелищность и эмоциональную вовлечённость зрителя.

Медиакоммуникация строится на связке «сообщение – адресат». Аудитория может рассматриваться как непосредственная (целевая) и косвенная [1]. Телевидение работает с коллективным сознанием, формируя условия восприятия сообщения и предлагая зрителю готовые интерпретационные модели.

Ведущий является центральной фигурой телевизионной игры. Он концентрирует на себе доверие аудитории и формирует образ программы. А. А. Новикова вводит понятие «социальной маски» – устойчивого экранного типа, выражающего установки определённой социальной группы. Регулярное воспроизведение образа закрепляет его как тип [2].

Эффективность ведущего определяется особенностями его речевого поведения, манерой общения и способностью устанавливать контакт. Успешная деятельность телеведущего предполагает наличие комплекса компетенций: профессионализма, коммуникативности, креативности, инициативности, интуиции, социальной адаптивности, ответственности и стрессоустойчивости [4].

Профессионализм обеспечивает точность формулировок и соблюдение регламента. Коммуникативность позволяет выстраивать диалог с участниками и аудиторией. Креативность и инициативность проявляются в импровизации и умении оживлять игровой процесс. Интуиция помогает считывать реакцию зрителей и корректировать интонацию и темп общения. Ответственность определяет осознание влияния собственного слова на аудиторию.

Интеллектуальная игра по своей природе диалогична: она предполагает взаимодействие как минимум двух субъектов. Даже одиночный участник вступает в воображаемый диалог с оппонентом. Следовательно, ведущий должен уметь поддерживать эту коммуникативную динамику и одновременно адресоваться зрителю по другую сторону экрана.

Решающим фактором становится баланс компетенций. Избыточная экспрессия без ответственности может подорвать доверие, тогда как формализованность без эмоциональной гибкости снижает вовлечённость аудитории.

Анализ речевого поведения ведущего строится на совокупности лингвистических параметров, включающих вербальные, паравербальные, невербальные, интерактивные и прагматические компоненты.

Вербальные параметры охватывают лексику, синтаксис, интонацию, экспрессию и комические элементы. Устная речь журналиста (в нашем случае и ведущего, – прим. Д.П.) более эмоциональна благодаря голосу и интонации [5]. Интонация регулирует напряжение

и дистанцию общения: восходящий тон усиливает саспенс, нисходящий фиксирует результат. Экспрессия проявляется в оценочных формулировках, метафорах интеллектуального поединка, ритмической организации фраз.

Паравербальные элементы (темп речи, паузы, громкость) формируют просодический каркас эфира. Ускорение темпа усиливает динамику раунда, паузы создают пространство ожидания и рефлексии.

Невербальные средства (мимика, жесты, взгляд в камеру) компенсируют опосредованность телевизионной коммуникации и усиливают эффект присутствия.

Интерактивные параметры связаны с установлением контакта: обращения к участникам и зрителям, риторические вопросы, импровизация [3]. Совокупность конкретных реализаций ведущими названных характеристик позволяет нам выдвинуть некоторую классификацию телеведущих.

В неё входит, во-первых, ведущий-оппонент. Он противостоит игрокам как интеллектуальный соперник, бросающий вызов их эрудиции. Его речевое поведение часто носит соревновательный, иногда провокационный характер, что создает напряжение и драматургию противостояния.

Второй тип – модератор. Этот ведущий позиционирует себя как нейтральный арбитр, беспристрастно следящий за правилами игры. Его основная функция – обеспечение четкого процедурного регламента, контроль за соблюдением условий и объективное судейство. Его речь может быть более формализована и сведена к точным формулировкам вопросов и констатации результатов.

Третий, наиболее зрелищный тип – аниматор. Его роль выходит далеко за рамки ведения игры. Он является эмоциональным катализатором, стимулирующим динамику, вовлекая и участников, и зрителей в яркое перформанс-действие. Его речь импровизационна, насыщена эмоциональными оценками, шутками и прямыми обращениями к аудитории.

Разумеется, в стремлении к оригинальности программы и яркой индивидуальности ведущего эти модели нередко смешиваются, образуя наиболее органичный для конкретного формата синтез.

Источники и литература

- 1) Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979.
- 2) Новикова А.А. Современные телевизионные зрелища: истоки, формы и методы воздействия. СПб., 2008.
- 3) Полонский А.В. 2014. Массмедийность как категория дискурса и текста. В кн.: Дискурс современных масс-медиа в перспективе теории, социальной практики и образования. Сборник статей I Международной научно-практической конференции, 01–04 апреля 2014, Белгород. С. 110 –122.
- 4) Смирнова И.П. Ключевые компетенции телеведущего: от таланта к профессионализму. Филология и человек. 2009. №2.
- 5) Тепляшина, А. Н. Медиатекст: коммуникативные тактики формирования доверия. Гуманитарный вектор. Т. 19, № 3. СПб, 2024. С. 86.