

新媒体背景下的多模态话语分析理论应用研究

——以大学英语教学为例

周 健

摘 要: 现今新媒体的形态与内容不断发展,各种崭新的媒介符号不断进入到话语体系当中,参与意义的构建,多模态话语分析理论面临新的课题。根据大学英语教学的实际情况,充分考虑到新媒体进行信息传播的特性,结合交互设计理论,提出了“互动蜂窝模型”。“互动蜂窝模型”包含时间、空间、审美、行为、情感、游戏性、反馈等七个要素,七个要素相互关联、相互依存、相互影响。“互动蜂窝模型”是对多模态话语分析理论的创新,既可以提高教师在大学英语教学中的教学效果,也可以在逻辑上指导如何设计更适合大学生使用的英语练习测试程序。

关键词: 新媒体; 多模态; 话语分析; 英语教学

作者简介: 周健,女,讲师,硕士。(内蒙古师范大学 公共外语教育学院,内蒙古 呼和浩特, 010022)

中图分类号: H319 **文献标志码:** A **文章编号:** 1008-6552 (2015) 02-0118-04

DOI:10.13628/j.cnki.zjcmxb.2015.02.020

一、话语分析与多模态话语分析

“话语分析”在人文社会科学领域的研究中具有非常广泛的影响,究其根源,“话语分析”理论来自于语言学的相关理论。黄兴涛教授认为,在将语言学里的“话语”引入到人文社会科学的理论领域的过程中,巴赫金(M. M. Bakhtin)做出了突出的贡献,而福柯(Michel Foucault)则最终奠定了流行性“话语”的理论基础。^[1]当今新媒体的形态不断发展,新媒体的内容日新月异,在此背景下,重新回归语言学本体,探讨话语分析理论,尤其是多模态话语分析理论在大学英语教学过程中的应用,具有重要的意义。

从词源上看,“话语”一词来源于英语“discourse”一词,在中世纪英语中对应的词语是“discours”,而这一词语最早由中世纪拉丁语中的“discursus”演变而来。但“话语”、“话语分析”因学者所属的学派、关注对象以及研究偏好的不同而产生了许多定义。比如,结构语言学与功能语言学学者从各自的角度对话语、话语分析进行了定义,而其中有很多学者倾向于认同功能语言学的定义。^[2]综合来看,所谓“话语”是指语言的使用,但又不仅仅是语言的使用,它通常与特定的社会背景和文化传统相联系,反映社会背景和文化传统。话语分析是通过对语言的使用进行分析,揭示话语与反映社会背景和文化传统之间的关系。

“多模态话语分析”(multimodal discourse analysis)理论研究自20世纪90年代开始在西方逐渐兴起,其理论基础主要从心理语言学家哈利代(Michael Halliday)的系统功能语言学理论发展而来。多模态话语分析强调人类交流的形式是多种多样的,应该充分利用各种信息传递渠道来传递信息,达到交流的目的。^[3]如果以语言为划分的依据,那么人类交流的形式既包括语言传播,也包括非语言传播。与语言传播相比,非语言传播在传播过程中所传达信息,占有非常大的比重。^[4]

在以对话的形式进行的沟通中,参与对话的双方除使用语言进行沟通外,还通过声音的音、声调、

语速的变化,以及身体动作、哭笑、点头等非语言符号来传达话语意义。在以书面的形式进行的沟通中,信息的传播者除了能够对文字大小、样式等属性进行设置外,还可以通过搭配图片、对版面色彩的明暗度进行调整等方式来表达意义。无论以对话的形式进行沟通还是以书面的形式进行沟通,都借助相应的媒介表达意义,并且在表达意义时要遵守特定的社会规范。也就是说,多模态话语分析理论由文化层面、语境层面、意义层面、形式层面、媒体层面等五个层面组成。^[5]

二、新媒体对多模态话语分析理论的影响

大学英语教学的目的在于让大学生能够运用所学到的语言达到交流沟通的目的。正如美国著名语言学家道格拉斯·布朗(H. Douglas Brown)所指出的,语言的最高境界并不是对语言形式的准确掌握,而是要通过语言的方式以完成交际功能。^[6]在大学英语教学课堂上充分利用语言符号以及非语言符号进行教学是多模态话语分析理论的重要研究内容,这一研究内容中包括如何运用多媒体更好地达到教学目的。早期大学英语教学课程中对多媒体方式的运用比较有限,主要是在讲课过程中采用PPT的方式演示教学内容,以及通过播放听力录音提高听力能力。

现今,新媒体技术的发展日新月异,新媒体的发展使得多模态话语分析理论变得更加丰富。在计算机技术、通信技术以及显示技术的支撑下,能够在大学英语教学过程中运用的符号越来越丰富。教师除了在课堂上除了继续利用PPT演示教学重点、利用录音机播放听力录音以外,还可以借助于互联网,利用便携式智能终端,如平板电脑、智能手机等教学仪器,在文字、图片、声音、影像等方面进行符号创新,全面调动学生的各种感官系统,提升学生学习英语的兴趣。

目前,在大学英语教学中使用各种便携式智能终端等教学仪器进行教学的教师越来越多。需要注意的是,虽然有些教师把这些教学仪器运用到大学英语课堂教学上,但教师对这些教学仪器的运用还停留在传统的信息传播方式上。比如在一些大学英语教学任务中教师要求学生到特定的网站上进行身份注册,然后根据教学进度完成网站上固定的英语听说练习,最后进行学习效果测试。这种新媒体运用方式和早期在课堂上运用录音机播放录音进行教学的方式相差不大,并没有充分体现出新媒体的特性。新媒体在传播信息上具有非常多的特性,其中最为显著的特性在于其深入的互动性。^[7]如果大学生在学习的过程中不能充分地参与新媒体的互动,其学习效果会受到很大的影响。

三、新媒体背景下多模态话语分析理论的应用

新媒体背景下,教师用于教学的手段和渠道更加丰富多彩,大学生学习英语的方式发生了非常大的变化。在大学英语教学中,如何让学生更深入地参与学习互动,提高学习英语的效率,是当前新媒体背景下多模态话语分析理论需要重点关注的方向。因此,在多模态话语分析理论的基础上,根据大学英语教学的实际情况,充分考虑到新媒体尤其是便携式智能终端在进行信息传播方面的特性,结合设计领域中的交互设计理论,笔者提出在大学英语教学中运用“互动蜂窝模型”进行教学(见下图)。“互动蜂窝模型”不仅可以用于大学英语教学课堂上的师生互动,也可以用于大学生学习时所使用的教学应用软件设计,如前文所提到的大学生在互联网上注册并在线进行听说练习、测试。

设计领域的交互设计理论(Interaction Design Theory)主要研究人类如何有效地和经过设计的特定的目标进行沟通,特别是人与机器如何有效地进行沟通。罗杰斯(Yvonne Rogers)等人将交互设计定义为“设计互动产品从而满足人们日常生活与工作的需要。”^[8]随着时代与设计观念的变化,越来越多的人倾向于将交互设计称为用户体验设计,新媒体的发展让交互设计理论的应用领域从人与机器之间的沟通扩展到人与人之间的沟通上。

美国现代艺术博物馆馆长安东内莉(Paola Antonelli)在TED上做了有关交互设计的演讲,在演讲

中提到她为什么把吃豆人游戏 (Pac-Man)^① 收录到美国现代艺术博物馆当中。安东内莉认为,交互设计的重要因素包括时间、空间、美学与行为等四个方面。在安东内莉提到的互动要素基础上,将这些要素进行扩展,再加上情感、游戏性以及反馈等三个要素,共同构成了本文提出的“互动蜂窝模型”。在这一模型中,各个要素既表达了安东内莉所提到的意义,同时充分地考虑到了新媒体的特征,其内涵更加丰富(如图1)。

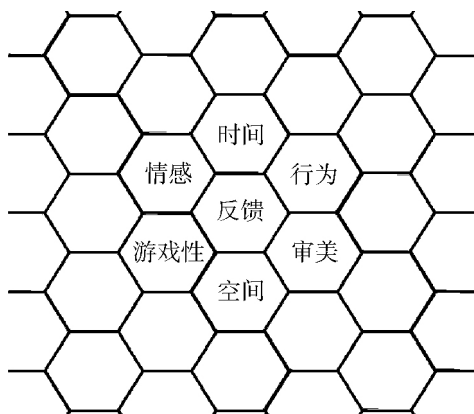


图1 互动蜂窝模型

(1) 时间要素。时间要素既体现在大学英语教学的课堂教学当中,也体现在大学生课下利用互联网进行听说的练习与测试中。在课堂教学与在线练习测试中需要合理地分配时间,如对每一位学生进行提问的时间应该大体相当,避免出现对某一位学生提问时间过长而忽略其他学生的情况;对课程进度的安排也要遵从教学大纲上面的时间要求,避免出现前松后紧的情况。

(2) 空间要素。空间要素是指教师要在课堂教学当中恰当地处理好与学生的距离问题。距离属于非语言范畴,能够表达、影响参与会话的双方的情感。过近的距离会对学生造成不必要的心理压力,而过远的距离会让与教师产生疏远感。空间与情感的关系同样表现在教学软件的设计上,过于紧凑的功能布局会让学生在情感上产生厌烦的情绪,而过于松散的功能布局会让学生产生懈怠的情绪。

(3) 审美要素。大学英语教学看似与审美体验相距甚远,其实却近在咫尺。教师在大学英语教学过程中时刻能够体现审美要素,比如在PPT的制作上,图片、视频、音频等多媒体符号的选择上,以及教师对课堂时间、空间的安排上。合理地对这些相关学习资源进行选取,并按照大学生的认知习惯进行展示,能够激发学生的审美体验,减少学习过程中的烦躁情绪。

(4) 行为要素。安东内莉认为在交互设计所包括的时间、空间、美学与行为等四个要素当中,行为最为重要,它是交互设计的核心,能够影响到我们生活的其他部分,行为并不局限在我们与屏幕互动。^[9]行为要素首先体现在学生如何运用在线听说系统完成学习任务上,比如学生如何登录到互联网对软件发出操作指令。这种线上的互动体验也会影响到他们在课堂上的行为举止,他们会评价听说学习软件的优劣并对课堂上学习的内容表现出支持或者不满。

(5) 情感要素。理智与情感是两个经常被学者讨论的概念,有学者认为在二者之间理智包含情感,有学者认为在二者之间情感包含理智,有学者认为在二者之间不存在包含关系。无论二者之间的关系如何,不可否认的是,在自然进化与社会影响之下,人是情感丰富的动物。在大学英语教学当中需要围绕教学内容进行互动,最终在教师和学生之间建立深刻的情感联系。这种情感联系既可以提高学生学习英语的兴趣,同时能够增强学生学好英语的信心。

^① “Pac-Man”是日本Namco公司开发的一款电子游戏,最早在日本于1980年5月22日发布。

(6) 电子游戏是人类进行游戏的重要方式之一。随着计算机技术、通信技术的发展,越来越多的电子游戏被开发并引入到教育培训领域,这类游戏又被称为“严肃游戏”。把电子游戏作为学习的方式也被称为“基于游戏的学习”。严肃游戏对教育教学产生了深刻的影响,引起了许多学者的关注。具有话语分析、语言与文化研究学术背景的学者保罗·吉 (James Paul Gee) 在其著作《电子游戏如何教会我们阅读和书写》中研究了如何运用电子游戏来推动教育的开展,认为游戏性是吸引人们集中精力完成某件事的重要元素,提高游戏性是增强学生学习能力的重要方式。^[10]

(7) 反馈是指在大学英语课堂教学当中、应用软件练习英语听说当中要对学生回答问题、提出疑问以及其他行为迅速给予回应。通过对学生正确的表现予以肯定,对学生错误的表现予以纠正,让学生在学的过程中感受到老师对他们的尊重,学生能够在平等、轻松的心理状态下完成学习任务。在“互动蜂窝模型”中,反馈要素对其他六种要素是否起到了应有的效果具有监测的作用。如果监测到某种要素没有起到应有的作用,就要及时对这种要素的执行情况进行反思、修正。

四、结 语

新媒体的不断发展使得教师用于大学英语教学的媒介形态与内容处于不断变化之中,无论教师采用何种仪器设备讲授什么知识都需要明白,教学行为的根本乃是一种教师和学生之间进行交流与沟通的过程。“互动蜂窝模型”由交互设计理论发展而来,是新媒体背景下大学英语教学思想与方法的创新,能够充分调动大学生学习英语的积极性,让学生在互动当中掌握英语,并最终能够熟练地交流,达到教学目的。人类所生活的社会始终处在不断发展之中,语言学要想在瞬息万变的社会当中获得发展,需要不断向其他学科汲取营养来丰富自己的理论,正如传播学创立与发展始终与政治学、心理学、社会学等学科有着不解之缘一样。^[11]

参考文献:

- [1] 黄兴涛. “话语”分析与中国近代思想文化史研究 [J]. 历史研究, 2007 (2).
- [2] Lenore A. Grenoble. Discourse Analysis [M]. *Glossos*. Issue 8: Fall 2006.
- [3] Halliday M A K. Linguistic Studies of Text and Discourse [M]. ed. Jonathan J. Webster. Continuum International Publishing Group Ltd, 2005.
- [4] Mark L. Knapp, Judith A. Hall. Nonverbal Communication in Human Interaction (7th Edition) [M]. Cengage Learning, 2009.
- [5] 张德禄, 王璐. 多模态话语模态的协同及在外语教学中的体现 [J]. 外语学刊, 2010 (2).
- [6] H. Douglas Brown. Principle of Language Learning and Teaching (6th Edition) [M]. Pearson Education ESL, 2014.
- [7] Sam Han. Web 2. 0. Routledge, 2012.
- [8] Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece [J]. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 2011 (3): 9.
- [9] Paola Antonelli. Why I brought Pac-Man to MoMA. TEDSalon NY2013. Filmed May 2013.
- [10] James Paul Gee. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy (2nd edition) [M]. Palgrave Macmillan, 2007.
- [11] E. M. 罗杰斯. 传播学史: 一种传记式的方法 [J]. 殷晓蓉译. 上海: 上海译文出版社, 2012.