

ЖУРНАЛИСТИКА

К ВОПРОСУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРИЕМА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В МЕДИАТЕКСТАХ

М.А. Кириленко

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В статье рассматривается феномен языковой игры в философии и языкознании. Основное внимание уделяется использованию приема языковой игры в медиатекстах. Выделяются основные функции и способы реализации языковой игры в современных медиатекстах.

Ключевые слова: языковая игра, медиатекст.

Особенность современного состояния СМИ проявляется во вторжении в медиатекст внешних, иностилевых элементов, существенно расширяющих ассортимент лексических единиц, традиционно используемых в материалах прессы.

Одна из задач журналиста — привлечь внимание читателя. Помощниками в этом ему могут служить инновационные и выразительные средства русского языка.

В современном медиатексте может допускаться нарушение языковой нормы, если это необходимо для усиления воздействия. Нарушения нормы (литературной, этической, юридической и т.д.), ведущие к созданию экспрессии в тексте, являются характерной чертой современных медиатекстов, в которых чаще всего встречаются отступления от орфоэпических, грамматических и лексических норм. Нарушение литературной нормы может быть либо ошибкой, свидетельствующей о недостаточной компетенции авторов текстов, либо языковой игрой.

В конце XX в. в языкознании зародилось и начало интенсивно развиваться антропоцентрическое направление, поставившее в центр своих интересов не столько язык (с точки зрения закономерностей его внутреннего строения), сколько «человека говорящего», т.е. языковую личность, способную совершать речевые действия. Неограниченные возможности для творчества такой личности предоставил сменивший в 1960—1970 гг. очередную культурную эпоху постмодернизм, неотъемлемым и характерным признаком которого стала языковая игра, интенсивно распространяющаяся в речевой действительности конца XX — начала XXI вв.

Исследования языковой игры и ее разновидностей в работах отечественных и зарубежных лингвистов получили иную направленность, обусловленную бурным развитием прагмалингвистики, когнитологии, психолингвистики, социолингвистики. Работы, представленные трудами отечественных и зарубежных лингвистов (Н.Д. Арутюнова, В.В. Виноградов, Е.А. Земская, А. Потенбя, Р. Якобсон и др.), послужили основой для фундаментальных исследований по общему и сопоставительному языкознанию, функциональной стилистике, социолингвистике, психолингвистике, когнитивной лингвистике, прагматике, языковой игре, теории перевода.

Создание теории игрового происхождения и функционирования языка принадлежит Л. Витгенштейну. Австрийский философ, логик, лингвист явился основоположником широкого толкования термина «языковая игра», согласно которому любой вид деятельности, связанной с языком, — игра [1]. Существуют также узкие трактовки, по-разному определяющие языковую игру и, соответственно, выделяющие различные ее признаки в качестве основных.

Языковая игра строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений: «Языковая игра порождает иные, чем в узусе и норме, средства выражения определенного содержания или объективирует новое содержание при сохранении или изменении старой формы» [2. С. 24]. Языковая игра, таким образом, размывает границу между «языком» и «речью», точнее, между кодифицированным литературным языком и разговорной речью. Языковая игра «двунаправлена» по отношению к языку и речи.

Н.Д. Арутюнова определяет языковую игру как последовательность действия отклонений от нормы, которая берет свое начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуникации, проходит через сферу общения, отлагается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве [3. С. 134]. Автор оперирует понятиями нормы и антинормы в языке.

Поле нормативности, например, соотносится с концептами обыденности, ординарности, предсказуемости, привычности и т.п. Поле антинормы имеет соответствующие противоположные значения. Исследователь также отмечает полезность аномальных явлений для описания системы языка в целом. Прием отстранения, которым так широко пользуются в литературоведении для осознания и исследования нормативных явлений, в лингвистике приобрел статус языковой игры, языкового эксперимента. Экспериментами над языком занимаются все: поэты, писатели, лингвисты. Удачный эксперимент указывает на скрытые резервы языка, неудачный — на их пределы. Известно, сколь неоценимую услугу оказывают языковедам отрицательные факты.

Ю.Д. Апресян дает классификацию языковых аномалий и выделяет среди них намеренные авторские и экспериментальные [4. С. 125—129]. Авторские аномалии, как отмечает автор, наиболее хорошо изучены. Они используются прежде всего как выразительное средство, в частности, как средство языковой игры (к ним

относятся многие стилистические фигуры и приемы, включая метафору, оксюморон и некоторые виды каламбуров), автор подчеркивает, что в стилистических целях можно совершить насилие практически над любым правилом языка, каким бы строгим оно ни было.

Что касается экспериментальных аномалий, которые используются в лингвистике, то они-то и являются тем «насилием» над правилами языка, но создаются намеренно с целью получения нового знания о языке. В лингвистической науке, также как и в культуре, в XX в. прагматические аспекты языка выходят на первый план, главным становится действенность слова и искусства, которые должны вызывать активную, немедленную реакцию у человека. Важным становится не то, что люди говорят, а то, как и зачем они это говорят, т.е. для человеческого общения важна не семантика, а прагматика. На фоне появления новых ценностей исследование языковой игры в настоящее время становится наиболее актуальным.

В.З. Санников определяет языковую игру как некоторую языковую неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемую говорящим (пишущим) и намеренно допускаемую. При этом слушающий (читающий) также должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он оценит соответствующее выражение просто как неправильность или неточность. Только намеренная неправильность вызовет не досаду и недоумение, а желание поддержать игру и попытаться вскрыть глубинное намерение автора, эту игру предложившего [5. С. 312].

Детерминированные прагматическим подходом, расширившим представление о языковых функциях и обусловившим появление иного взгляда на сущность языка, рассматривавшегося прежде как основное средство коммуникации и информации, исследования языковой игры перешли, как показывает обзор существующей лингвистической литературы, в русло когнитологии, металингвистики и теории коммуникации.

В контексте прагматики в качестве главного признака языковой игры ряд ученых называют ориентацию на создание эстетического, комического эффекта, достигаемого разными способами.

В работах отечественных и иностранных лингвистов последних десятилетий все большую значимость приобретает подход, при котором языковая игра понимается как осознанное нарушение нормы. При этом необходимо учитывать, что аномативность способна проявляться на уровне как отдельных единиц языка, так и речевых клише и устойчивых моделей текстообразования. С этой точки зрения языковую игру можно определить как явление осознанного нарушения языковых норм и рече-текстовых стандартов, сопровождающееся производством комических смыслов и коннотаций и направленное на достижение определенных коммуникативно-прагматических эффектов [6. С. 17—25]. Следовательно, к игровым приемам может быть отнесено все, что в той или иной степени нарушает указанные стандарты, работает против стереотипа «серьезности». Однако не всякое целенаправленное нарушение нормы является языковой игрой (игрой слов). Другое необходимое условие языковой игры — передача метаязыковой информации.

Это означает, что языковая игра, нарушая языковую норму, указывает реципиенту на определенные особенности языка.

С позиций когнитологии языковая игра рассматривается как семиозис — порождение и понимание текста (и их предпосылки — когнитивные, лингвистические, мотивационно-психологические, исследуемые в свете понятий о декларативных и процедурных знаниях).

Т.А. Гридина говорит о том, что на данный момент сложилось два основных направления в исследованиях языковой игры: операциональное (исследует принципы реализации различных приемов языковой игры с учетом субстанциональной природы единиц разных уровней языковой системы и механизмов их функционирования в языке) и прагматическое (исследует различные приемы трансформации формы и содержания языковых единиц) [7. С. 47—53].

В современных лингвистических исследованиях прослеживается нарастание когнитивных тенденций в коммуникативных исследованиях, сближение деятельностной, когнитивной, социальной и структурной парадигм, что вызвано необходимостью комплексного изучения языкового материала.

В речевом поведении проявляется языковая способность, представляющая область перехода от знаний языка к его употреблению. Язык допускает значительную свободу проявления творческого потенциала говорящего индивида. В действие включается такой аспект языковой личности, как языковая активность, которая может выражаться в намеренном нарушении языковой нормы с целью привлечения внимания к производимому над знаком эксперименту.

Языковая игра, понимаемая как осознанное ненормативное употребление языковых единиц, является проявлением прагматической установки на привлечение внимания для достижения эффекта воздействия на интеллектуальную и эмоциональную сферу адресата. В результате языковой игры возникает играма, понимаемая как коммуникативная единица, представляющая собой языковую аномалию того или иного уровня языковой системы, функционирующую в ассоциативном игровом поле.

Термин «языковая игра» стал одним из наиболее популярных терминов в отечественном языкознании конца XX в. — начала XXI в. В настоящее время языковой игрой называют широкий круг явлений, имеющих место в разговорной речи, публицистике, художественной литературе, языке газет и на телевидении.

Языковая игра является важной составляющей, неизменным компонентом русской языковой действительности. Многогранность языковой игры, отражение в ней как лингвистических, так и экстралингвистических проблем, выходящих за пределы языковой деятельности, и в настоящий момент поддерживает к ней неугасающий интерес специалистов и исследователей различных областей науки, которые не просто изучают и исследуют языковую игру как отражение в современном языке различных жизненных реалий (лингвисты, литературоведы, психологи, социологи), но и находят ей практическое применение (журналисты, рекламисты, политики).

В современной русистике сложилась устойчивая традиция в понимании языковой игры как сознательного эксперимента, имеющего установку на творчество.

В нашем языкознании языковой игрой называют такие явления, когда говорящий «играет» с формами речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острога, и каламбур, и разные виды тропов (сравнение, метафора, перифраза и т.п.).

Если говорить о функциях языковой игры в медиатекстах, то среди них можно выделить следующие:

— эстетическая функция (установка на новизну формы, перенесение акцента с того, о чем говорится, на то, как об этом говорится);

— обучающая функция (языковая игра — «замечательный учитель словесности»);

— маскировочная и психотерапевтическая функция («смех как единственный общедоступный способ борьбы с окружающим злом»);

— эмотивная (экспрессивная) функция (говорящий выражает свое отношение к тому, о чем говорит);

— функция воздействия (языковая игра — это мощный оценочный механизм, управляющий общественным сознанием).

По нашему мнению, именно функция воздействия является основополагающей для медиатекстов.

Функции языковой игры в разговорной речи направлены на то, чтобы усилить непринужденное общение, перейти к более тонким способам передачи мысли, создавать образный и выразительный контекст, имитировать чужую речь, воспроизводя манеру говорения и особенности коммуникативной ситуации, задавать общению комичность.

Моделирование языковых ситуаций, переход от нейтрального изложения к окрашенному колоритом игры в текстах прессы в начале XXI в. — явление все более и более заметное: если раньше такого рода экспрессия наблюдалась в основном в очерках, фельетонах и памфлетах, то сегодня игра проникла в информационные и аналитические материалы телевидения и печатных СМИ.

Переход пишущих журналистов к тексту-игре — это не столько следование моде, сколько поиски оптимальных способов создания интересного для читателя материала, установление диалога с ним, так как игра всегда предполагает сотрудничество.

Благодаря включению информации в контекст игры ситуация выглядит по-новому, а это очень важно для построения эффективной коммуникации. По мнению психологов, предпочтение отдается более новым символам. Кроме того, быстрота реакции ускоряется на все необычное и активнее усваивается.

Механизмы реализации языковой игры в медиатекстах — это совокупность лингвистических приемов, обеспечивающих привлечение внимания реципиента. При реализации языковой игры в тексте может произойти коммуникативная неудача. Причины коммуникативной неудачи бывают следующими: 1) автор использовал определенные языковые средства с одной целью — привлечь внимание, но не учел все возможные варианты интерпретации языковой единицы; 2) автор

не учел возможной двусмысленности, связанной с восприятием текста; 3) автор завысил языковую компетенцию аудитории.

По мнению С.И. Сметаниной, стратегия игр в журналистике основана на ряде способов организации информации. Среди них наиболее популярными являются:

- иллюстрация реального воображаемым, фантазийным;
- альтернативное представление ситуации, уже известной из других источников, ориентированное не на объективное воспроизведение, а на беллетристическое изложение, когда в процессе развертывания сообщения героям «раздаются» роли, реплики, поступки по воле журналиста-творца;
- неожиданное столкновение в сообщении событий, которые до этого считались независимыми;
- проведение парадоксальных, часто шокирующих аналогий из сферы, контрастной политике и экономике (бытовые, интимные отношения, персонажи художественной литературы, клише массовой культуры и т.п.);
- конструирование из конкретного события «своего» сюжета за счет акцентирования игровыми приемами фрагментов ситуаций, важных для построения собственной концепции, что нередко вступает в противоречие с природой самого события;
- выдвижение своих версий-фантазий, компенсирующих недостаток информации;
- использование новой информации только для актуализации фоновых знаний, причем подобные ретроспекции становятся центром сюжета, хотя в их основе не столько логико-понятийные связи, сколько чисто ассоциативные [8. С. 187—188].

Игры, к которым прибегают журналисты, можно разделить на два типа: игра-воображение и игра-подражание.

Классическая модель игры-воображения содержит ключевую фразу «представьте себе...», она строится на различного рода манипуляциях. Игра-подражание в СМИ пополняется за счет самой журналистики: журналисты играют с официальной информацией, подвергая ее неофициальной интерпретации.

Таким образом, если воображение связано с новой компоновкой аспектов события, то подражание основывается на восприятии одного события по модели другого.

Медиатекст, использующий в ряде аргументов игровые ситуации, вовлекает в сферу игры факты языка. Журналисты играют со словами и в слова в поисках свежих, необычных номинаций для лиц и фактов, ломая традиционные модели словообразования, грамматики, снимая запреты на сочетаемость слов. Новая организация языковых элементов, нетрадиционные способы номинации связаны с поисками содержательной глубины изложения и с преодолением автоматизма при восприятии фактов языка.

Приемы, помогающие передать колорит языковой игры, доминируют сегодня по частоте использования в текстах СМИ. А способность пишущего журналиста в ней участвовать становится показателем мастерства.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Витгенштейн Л.* Логико-философский трактат. — М.: ОЛМА Медиа Групп, 2007.
- [2] *Земская Е.А.* Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения. — М.: Наука: Флинта, 2006.
- [3] *Арутюнова Н.Д.* Язык и мир человека. — М.: Наука, 1999.
- [4] *Апресян Ю.Д.* Избранные труды. Т. 1. — М.: Прогресс, 2008.
- [5] *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. — М.: Мир, 1999.
- [6] *Ильясова С.В.* Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ: Дисс. ... д-ра филол. наук. — Ростов-на-Дону, 2002.
- [7] *Гридина Т.А.* Ментальные ориентиры ономастической игры в малых фольклорных жанрах // Известия уральского государственного университета. — 2001. — № 20. — С. 47—53.
- [8] *Сметанина С.И.* Медиатекст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века). — СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2002.

TO THE QUESTION OF USE OF RECEPTION OF LANGUAGE GAME IN MEDIA TEXTES

M.A. Kirilenko

Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198

The article is considered on the phenomenon of language game in philosophy and linguistics. The basic attention is given to use of reception of language game in media texts and ways of realization of language game in modern media texts.

Key words: language game, media text.