

УДК: 070.19–801.73

МОВНА ГРА ЯК СПОСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ЖУРНАЛІСТСЬКОГО ТЕКСТУ

Бугай Л.С.

Запорізький гуманітарний університет „Запорізький інститут державного та муніципального управління”, м. Запоріжжя, Україна

У статті розглянуто місце і роль ігрового принципу в організації сучасного журналістського тексту. Виявлено особливості гри як принципу організації дійсності в постмодерному світосприйнятті.

Ключові слова: гра, мовна гра, автор, аудиторія, текст, ЗМІ

Сучасний український газетно-публіцистичний текст, як структурний елемент медіа-дискурсу, є частиною складної системи постмодерністського світосприйняття. Як продукт діяльності мас-медіа, він водночас і формує образ епохи, і формується під впливом новітньої естетики вираження інформації.

Злам історичних епох у 90-х роках ХХ століття знаменувався для працівників українських ЗМІ утворенням вакууму в сталій структурі засобів професійної майстерності. Відмова від “тоталітарного письма” з його схематичністю у створенні картини світу й стандартизацією журналістських прийомів, зникнення офіційної ідеології з її беззаперечною політичною спрямованістю змусили журналістів створювати нові тексти новою мовою, використовуючи для цього техніки, які не застосовувалися раніше.

За десятиліття реформування системи ЗМІ суспільство втмувало свою спрагу по забороненим темам, а журналістика перейшла від констатації фактів дійсності до їх осмислення. Методологією цього осмислення стала поетика та стилістика постмодернізму.

Постановка проблеми. Проблеми в’язків методології пізнання і відображення дійсності у постмодерністській концепції та парадигми творчої діяльності журналістів сьогодні перебувають у центрі уваги вітчизняних та зарубіжних науковців: Потятиника Б., Владимірова В., Буряка В., Сметаніної С., Мансурової В., Т. А. ван Дейка та інших. У зв’язку з цим виникає потреба узагальнення наукової думки щодо значення світоглядно-естетичної концепції постмодернізму в еволюції системи мас-медіа.

Вперше термін “постмодернізм” згадується у 1917 році в книзі Р. Панневіца “Криза європейської культури”, але в якості філософської категорії та світоглядної характеристики він отримав широке визнання завдяки дослідженню французького філософа Ж.-Ф. Ліотара “Стан постмодерну” (1979 р.) Спершу як феномен мистецтва, а згодом як світоглядна концепція, постмодернізм став продуктом постіндустріальної епохи – доби руйнації цілісного погляду на світ, світоглядно-філософських, економічних та політичних систем.

Сучасне суспільство, як, зокрема, і система вітчизняних засобів масової інформації, знаходиться у стані втрати та переоформлення ціннісних орієнтирів, що для теоретиків

постмодернізму не є негативним явищем. “Вічні цінності” лише стримують творчий розвиток. Дійсним же ідеалом світу є хаос – первісний стан неупорядкованості, стан необмежених можливостей, який Ж. Дельоз визначає як хаосмос.

У міркуванні філософів-постмодерністів людина не здатна не тільки змінити світ, але й досягнути, систематизувати його. Та й сама людина Новітнього часу позбавлена цілісності. Згідно концепції децентрованого суб'єкта Ж. Лакана, дійсність пізнає людина не “індивід”, тобто цілісний, неділимий суб'єкт, а “дивід” – фрагментарна, розірвана, пригнічена, позбавлена цілісності людина. Свідомість цього суб'єкта уподібнюється певній сумі текстів, які у всій своїй масі формують світ культури. Цей світ, на думку Ж. Дерріда, у підсумку також є безмежним, всеохоплюючим текстом.

Найточніше ця світоглядна концепція постмодернізму реалізується у його літературній практиці, де долаються межі реального та віртуального, масового та елітарного, руйнуються кордони існуючих жанрів. Однак для нас важливим є аналіз крізь призму філософії постмодернізму сучасного мас-медійного дискурсу.

Коротко описана вище схема взаємодії реальності зі суб'єктом її сприйняття адекватна ситуації, що склалась у системі вітчизняних ЗМІ. Сучасні українські мас-медіа переживають етап “...розлучення із архаїчними системами” [1, с. 369]. Становлення нової концепції світосприйняття громадян незалежної України гальмувалося відчуттям безвиході кінця радянської цивілізації. А українські реалії конче потребують нових концепцій, нових лідерів та героїв, нових парадигм та сюжетів життя. Український журналізм знаходиться зараз у парадоксальній ситуації: “...водночас наявні постмодерністичне мислення як система і майже концептуально-інформаційний хаос” [1, с. 369].

Кількісно-якісне та концептуальне реформування системи засобів масової інформації України після 1991 року зумовило необхідність діалогу системи мас-медіа з провідною світоглядно-естетичною парадигмою сучасності – постмодернізмом. Цей процес є абсолютно природним, адже медіа-дискурс та власне публіцистичний текст не є ізольованими від загального культурного дискурсу та інших культурних текстів. Взаємопроникнення документального та художнього, взаємодія різних культурних кодів обумовлюють “мультизнаковість” сучасного публіцистичного тексту.

Сучасні ЗМК, послуговуючись конструюючими техніками постмодерного письма, не описують й аналізують дійсність, а моделюють її, оперуючи багатьма мовленнєвими кодами задля пробудження інтелектуального інтересу читачів. Дифузність документального та художнього дискурсу стала основною рисою поетики сучасного публіцистичного тексту. З огляду на рівень розвитку демократії в країні та комерційну успішність того чи іншого ЗМІ сьогодні цілком виправданим є зміщення акцентів на засоби подачі матеріалу. Не важливо, про що говориться, важливо, як про це говориться. Відтак журналістика звертається до постмодерністської манери письма.

Сучасне інформаційне вираження побудоване на усвідомленні симулятивного й умовного характеру відображуваної реальності, на прийнятті необ'єктивності та кінечності людського пізнання. В цьому контексті медіа-дискурс і власне журналістський текст виявляють себе не як об'єктивне відображення дійсності, а як творці нової “гіперреальності”. Цей фундаментальний принцип в поетиці постмодернізму та текстовій практиці медіа-дискурсу реалізується в категорії гри.

Поняття гри сьогодні є одним із ключових у культурології. Широкого наукового вжитку воно здобуло завдяки класичній роботі нідерландського дослідника Й. Хейзіні

"Homo Ludens" ("Людина, що грає", 1938 р.). Вчений відводить чільне місце грі у розвиткові цивілізації, виділяє її як найдавнішу, з - поміж інших культурних форм суспільства. "Завжди та повсюдно, в тому числі й у формах високорозвиненої культури, інстинкт гри може знову виявити себе на повну силу, залучаючи як окремого індивіда, так і маси" [4, с. 62].

Гра являє собою "різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавлена прямої практичної цілеспрямованості, вона надає індивіду можливість для самореалізації, що виходить за межі його актуальних соціальних ролей" [2, с. 292].

В системі сучасної культури гра виконує низку важливих функцій:

По-перше, гра виступає одним із засобів первинної соціалізації, сприяє входженню та адаптації нової генерації в людському суспільстві. По-друге, це сфера емоційно насиченої комунікації, що об'єднує різних за певними соціальними характеристиками індивідів. Також простір гри зберігає та продукує архаїчні навички та цінності, які з плином часу втратили свій початковий практичний сенс [2, с. 293].

Окрім цього гра виступає надважливим елементом творчого пошуку. Вона вивільняє свідомість творця з-під тиску стереотипів, сприяє побудові можливих моделей досліджуваних явищ, конструюванню нових художніх та філософських систем або ж просто спонтанному самовираженню "автора".

Вітгенштейн Л. вперше використав термін "гра" по відношенню до мови. Вчений назвав грою "...мову та дії, з якими вона переплетена" [цит. за 3, с. 176]. В загальному мовознавстві мовна гра інтерпретується як процес вільного використання форми мови, що переслідує реалізацію певної естетичної функції. Насамперед тут йдеться про залучення до усного або писемного тексту різних тропів.

Як і будь-яка інша гра, мовна гра відбувається за дотримання наступних правил:

- 1) наявність гравців – виробника мови та її отримувача;
- 2) наявність ігрового матеріалу – мовних засобів, що їх використовують гравці;
- 3) наявність умов гри;
- 4) знайомство гравців з умовами гри;
- 5) поведінка гравців, відповідна до умов і правил гри.

Рецепція феномену гри у постмодерністській парадигмі обумовлена його складністю та багатозначністю. В простір постмодерністської мовної гри залучається реальне та гіперреальне, автор та персонаж, творець тексту та його читач, власне та чуже слово [3, с. 178]. Сучасні ЗМІ як уособлення епохи постмодернізму задля підвищення ефективності процесу комунікації із аудиторію включають власний інформаційний продукт в ігровий контекст. Ми можемо інтерпретувати мовну гру як творче опрацювання журналістом реального факту. Однак це можливо лише за умови, коли автор не вдається до порушення комунікативних норм, тобто навмисне вводить реципієнта в оману, викривляючи контекст події певними виражально-зображальними засобами.

Особливості мови сучасних ЗМІ свідчать про те, що в ній у зв'язку із суспільно-політичними змінами кінця ХХ століття широке розповсюдження отримала мовна гра у вигляді навмисного використання нормативних мовних засобів та у вигляді апеляції до прецедентних текстів (текстових ремінісценцій). Журналісти використовують й такі мовні ігри, в яких свідомо порушуються мовні норми.

Сьогодні ми спостерігаємо ситуацію оновлення засобів мовної репрезентації фактів дійсності у текстах масової комунікації. Мова сучасної преси суттєво різниться від

партійно-радянського “тоталітарного письма”. Сучасний публіцистичний дискурс активно залучає до ігрового осягнення дійсності мовні засоби. Журналісти створюють нові номінації фактів та осіб; руйнують усталені принципи словотвору та граматики.

Ігрова маніпуляція у публіцистичному тексті відбувається за рахунок нашарування фантазійних елементів на реальні. Це є приклад класичної гри-уявлення, що побудована на маніпуляціях з образами, новому співставленні аспектів події. Інший тип гри – гра-уподібнення, яка базується на точному відтворенні однієї події за моделлю іншої.

Сметаніна С., аналізуючи проблему технік постмодерністського письма в текстах масової комунікації, виділяє кілька типів мовленнєвих ігор:

1. Графічна гра – шрифтова, кольорова, пунктуаційна, просторова актуалізація елемента, що організує нове слово;
2. Фонетична гра – зміна фонетичної форми слова;
3. Словотворча гра – словотворча діяльність в журналістському тексті, яка спирається на наявні в мові словотворчі формати;
4. Морфологічна гра – використання слова в іншій морфологічній категорії;
5. Ігри з поєднанням слів – порушення норм поєднання слів, з метою створення додаткових ефектів;
6. Ігри з багатозначністю – ситуація, в якій інтенсифікується багатозначність прочитання слова;
7. Поєднання кількох прийомів мовленнєвої гри в тексті [3, с. 198].

В ситуації тотальної семіотизації буття, необхідності зрозуміти ситуацію, сповнену ігровими знаками, найважче зорієнтуватися аудиторії ЗМІ. Журналістський текст сповнений алюзій та нових асоціативних зв'язків для тієї частини аудиторії, яка знайома із правилами мовної гри, буде безумовно цікавим. Однак для людей, які не сприймають характер новітнього інформаційного вираження, ускладнений знаками текст залишається не прочитаним та не розшифрованим.

Висновки. Посттоталітарна сутність українського медіа-дискурсу обумовлює повільну, але невідворотну інтеграцію системи публіцистичного мислення в парадигму постмодернізму. Це підтверджує використання нових прийомів відображення дійсності та смислоутворення, залучення нових мовних практик і особливих форм організації супровідної графічної інформації. Використання у оригінальному журналістському творі “чужого” слова є основою прийомів цитатного письма та інтерстильового тонування. Поглинаючи та опрацьовуючи “чуже”, публіцистичний текст збільшує кількість власних можливих інтерпретацій і набуває нефіксованого сенсу. Таким чином, і сам суб'єкт інформаційного впливу залучається до гри - смислоутворення, самостійного формування оцінок та прийняття рішень. Світоглядна концепція постмодернізму констатує кризу можливостей людського пізнання. Відтак неможливо створити щось принципово нове – “власне”, можливо тільки сконструювати його із колись вже змодельованого – процитувати дійсність. Проте майстерно залучене “чуже” у публіцистичному тексті долає поріг банального, створює нові контексти та представляє органічну взаємодію кількох культурних кодів. Саме такий текст може реалізувати себе на рівні “континууму множинності (співвіднесення інформації з вічними критеріями у царині кожного напрямку свідомісного вираження)” [1, с. 364].

Список літератури

1. Буряк В. Д. Журналістська творчість як система образної комунікації: Навч. посібник. – Д.: РВВДНУ, 2003. – 60 с.
2. Постмодернизм. Энциклопедия / Сост. А. А. Грицанов, М. А. Можейко. – Мн.: Интерпрессервис Книжный Дом., 2001. – 1040 с.
3. Сметанина С. И. Медиа-текст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века): Научное издание. – СПб.: Изд-во Михайлова В. А., 2002. – 383 с.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Коммент. Д. Э. Харитоновича – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

Бугай Л. С. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ЖУРНАЛИСТСКОГО ТЕКСТА

В статье рассмотрены место и роль игрового принципа в организации современного журналистского текста. Выявлены особенности игры как принципа организации действительности в постмодернистском мировосприятии.

Ключевые слова: игра, языковая игра, автор, аудитория, текст, СМИ

Bugay L.S. LINGUISTIC GAME AS PRINCIPLE OF ORGANIZATION OF THE MODERN JOURNALISTIC TEXT

The Article deals with the place and role of the playing principle in organization of the modern journalistic text. The peculiarities of the game as the method of organization of reality in the post-modernism world-outlook are discovered in the article.

Key words: play, author, auditorium, text, mass-media

Поступила до редакції 09.02.2007.