

МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ВПЛИВУ В АНГЛОМОВНОМУ НОВИННОМУ МЕДІАТЕКСТІ

У статті розглядається явище мовної гри, прийоми і засоби його макротекстової репрезентації та особливості функціонування в англomовному новинному медіатексті. Виявлено, що найбільш розповсюдженими різновидами мовної гри є ігрові мікроформи та ігрові композиційні блоки. Також встановлено, що явище мовної гри широко використовується в текстах англomовних новин і є дієвим засобом впливу на читача.

Лінгвістичні розвідки останніх років свідчать про формування в сучасній лінгвістиці окремої науки про мовленнєвий вплив, метою якої є дослідити засоби й механізми здійснення впливу на адресата за допомогою вербальних ресурсів. У межах цього напрямку існує низка досліджень, предметом розгляду яких є мовна гра.

Вперше в історії мовознавства термін *мовна гра* (нім. Sprachspiel) було введено Людвігом Вітгенштейном [1] для визначення мови як системи конвенційних правил. Мова за Вітгенштейном – це сукупність мовних ігор, форма життя. Такі погляди закладають фундамент сучасного повороту в бік прагматики, переходу від Сосюрівського підходу до розуміння мови як системи знаків, яка існує "сама по собі і для себе" до орієнтації на адресата і реальної мовленнєвої ситуації.

У сучасному мовознавстві термін увійшов у широкий загаль після виходу роботи О. А. Земської, М. В. Китайгородської, Н. М. Розанової "Мовна гра". Мовна гра визначається цими авторами як "ті явища, коли мовець "грає" з формою мови, коли вільне ставлення до форми мови отримує естетичне завдання, нехай навіть найскромніше. Це може бути і невитіюватий жарт, і більш менш вдала гострота, і каламбур, і різні види тропів (порівняння, метафори, перифразування і т. п.)" [2: 172-274]. Дослідники вивчають мовну гру у розмовній мові й вважають, що мовну гру варто розглядати як реалізацію поетичної функції мови.

В інших дослідженнях під мовною грою розуміють лише гру слів. Дійсно, гра слів, яка базується на багатозначності лексичної одиниці або омонімії, є найбільш розповсюдженим різновидом мовної гри. Проте, варто зазначити, що для мовної гри використовуються, хоч і не однаковою мірою, всі рівні мови: фонетичний, морфологічний, синтаксичний, стилістичний.

Дещо в іншому ракурсі явище мовної гри досліджує доктор філологічних наук В. З. Санніков, який розглядає мовну гру як лінгвістичний експеримент. Мовна гра, за В. З. Санніковим, – визначається як "негативний мовний матеріал, який проникає в природу самого кокона, а через нього і в природу речей". Мовна гра, за В. З. Санніковим, уже успішно виконаний мовний експеримент, а дослідження варто спрямувати на виявлення лінгвістично змістовних висновків [3: 32-36].

Варто зазначити, що мовна гра в сучасній лінгвістиці вивчається давно й успішно. Лінгвісти описують, головним чином, арсенал мовних засобів, які використовуються в мовній грі. Що стосується вивчення даного явища в англomовній традиції, то найбільш ґрунтовними є дослідження в галузі реклами й використання явища мовної гри при написанні газетних заголовків (див., напр. [С. В. Ільшина, Л. П. Амірі, Т. Д. Карденахлішвілі]).

Однак, такі аспекти, як використання мовної гри в текстах новин і вплив на читача за її допомогою, досі залишаються поза увагою дослідників. Структура і мова новинних текстів є досить прозорою і не передбачає використання такого явища, як мовна гра, більш притаманного художньому твору. Спроба вивчити мовну гру як засіб впливу в новинному медіатексті становить **актуальність нашого дослідження**.

Метою статті є спроба дослідити явище мовної гри, встановити прийоми й засоби репрезентації мовної гри в тексті взагалі, визначити особливості функціонування в новинному, зокрема в англomовному, медіатексті.

У нашій роботі ми керуємось класифікацією мовної гри, запропонованою А. О. Негришевим [4: 66-79]. Він виділяє три основні засоби макротекстової реалізації ігрових стратегій:

- ігрові мікроформи;
- ігрові композиційні блоки;
- ігрові сюжетні трансформації.

Ігрові мікроформи. Під терміном мікроформа в теорії тексту розуміють один із засобів включення неособисто-прямої мови, при якому протяжність лексико-синтаксичних одиниць не досягає розміру самостійного речення, наприклад, окремі емоційні вигуки героїв, модальні слова тощо. Відповідно, під ігровою мікроформою будемо мати на увазі ті мовні засоби, які належать до структурно-текстових рівнів, які не перевищують рівня речення: фонетико-графічні, лексико-семантичні, словотвірні, синтаксичні (на рівні словосполучення), наприклад:

"When the **door** of presidential nominations opens, I intend to nominate myself," the Nobel laureate and former head of the UN nuclear **watchdog** told Egypt's ONTV television. (BBC NEWS)

У наведеному прикладі метафоричне вживання лексичної одиниці "door" є випадком мовної гри на лексико-семантичному рівні. Іншим прикладом мовної гри на лексико-семантичному рівні є вжита в переносному значенні лексична одиниця "watchdog", яка виражає негативне ставлення автора до підрозділу ООН з ядерної енергії та її колишнього очільника.

The anti-apartheid icon spent 27 years in prison before becoming South Africa's first black president in 1994. (BBC NEWS)

Комічний ефект у цьому прикладі на рівні словосполучення досягається за допомогою поєднання спеціальної лексики, запозиченої з різних сфер людської діяльності (політики й моди).

*She has denied the allegations, saying she is being **targeted** for **standing up to** President Viktor Yanukovich...*

*The motion was tabled in parliament a month after she **lost narrowly to** Mr. Yanukovich in the presidential **run-off.*** (BBC NEWS)

Навмисне використання стилістично зниженої лексики в даному прикладі створює атмосферу буденності, з'ясування кухонних стосунків," а не виважених вчинків політиків і, відповідно, формує негативне ставлення до вчинків опонента.

Цікавим є той факт, що різні видання більшою мірою ніж інші використовують розмовні одиниці, формуючи таким чином думку читача про ті чи інші події. Одна новина може по-різному висвітлюватися в різних виданнях: подаватися як нейтральна в одному виданні й негативна в іншому, наприклад:

*Citizens must be alerted to the dangers they face as a result of these plantations, **and if they become aware of any suspect situations** they must report them...* (BBC NEWS)

Перше Інтернет-видання (BBC NEWS) подає новину нейтрально, не виражаючи свого ставлення і не акцентуючи увагу читача на окремих деталях, на відміну від іншого видання (Yahoo! News UK):

*Dutch authorities started handling cards...to alert citizens to what their neighbours **may be up to.*** (Yahoo! News UK)

У наведеному прикладі бачимо, як використання розмовної лексики забарвлює повідомлення, викликаючи тим самим гумористичний ефект і формуючи в читача несерйозне й критичне ставлення до дій поліції.

Подібне суб'єктивне висвітлення однієї й тієї ж події спостерігаємо й у наступному прикладі:

*Manouchehr Mottaki **fired** from Iran foreign minister job.* (BBC NEWS)

*Iran's foreign minister is **sacked.*** (Yahoo! News UK)

Нейтральну одиницю **fired** замінено на стилістично знижену **sacked**, що привертає увагу читача й акцентує увагу на несподіваному звільненні політика. Розвиток цієї думки знаходимо й у самому тексті статті:

"Iranian President Machmoud Ahmadinejad has fired Foreign Minister Manouchehr Mottaki, Iran's official Irna news agency news reports.

Initial reports gave no reason for the decision.

*There had been no indication that Mr Mottaki, a key figure in Iran's nuclear negotiations with the West, was **about to lose his job...**"*

У наступній парі прикладів йдеться про шпигунський конфлікт між двома країнами й відкликання дипломатів з обох сторін:

*Russia then made a **similar request** about a UK diplomat six days later.*

*Its foreign ministry has now said it was forced to **respond in the same way.*** (BBC NEWS)

*Russia **hit back** at Britain on Wednesday for **expelling** a diplomat...* (Yahoo! News UK)

*Russia on Wednesday blamed "unfriendly" behaviour by Britain for sparking the **tit-for-tat expulsion** of a diplomat...* (Mail & Guardian Online)

Як бачимо, перше видання (BBC NEWS) подає інформацію найбільш сухо й об'єктивно. Що стосується двох інших видань (Yahoo News UK і Mail & Guardian Online), бачимо, що інформація передається у стислому вигляді, за допомогою розмовних виразів, відразу формуючи ставлення читача до новини, яка повідомляється.

Іншим прийомом мовної гри на рівні мікроформ є використання графічних засобів, наприклад:

*Sarah Palin removed a '**target list**' of Democratic politicians from her website after she was accused of using violent imagery to whip up the poisonous political atmosphere blamed by some for the Arizona massacre.*

*The former Republican vice president contender posted a '**target map**' on her Facebook page last March, telling voters in the forthcoming midterm elections: 'It's time to take a stand.'* (BBC NEWS)

Вирази в лапках привертають увагу читача до некоректних дій політика і таким чином формують негативне ставлення до нього.

Ігрові сюжетні трансформації. Ці засоби реалізації ігрових стратегій використовують експліцитні інваріантні / варіантні схеми побудови тексту того чи іншого типу дискурсу. У галузі новинного

дискурсу одну з перших спроб моделювання макроструктури новин було зроблено Т. ван Дейком, який звернув увагу на таку побудову сюжету в новинах, де верхнє положення займає повідомлення основного факту, а подальше розгортання матеріалу складається з опису його деталей і обставин. Якщо в новині має місце порушення цієї послідовності, або повне "запозичення" структури сюжету з інших мовних жанрів, то маємо підстави говорити про *трансформацію сюжету*, в тому числі й ігрову [5: 226-267].

Is Haiti election set for new twist thanks to Aristide?

On Sunday, a grandmother takes on a pop star for the right to run a country.

It is said to be the strange end to what has been no ordinary election in an extraordinary year-and-a-bit for Haiti.

And there could be a further twist to the tale amid speculation that the country's former president, Jean-Bertrand Aristide, is set to return from exile in the coming days.

Mirlande Manigat, a 71-year-old grandmother of three and a wife of a former president, and Michel Martelly, a 50-year-old singer known to his fans as "Sweet Micky", are the two left standing after an election process with all the intrigue of a soap opera.

Mrs Manigat and Mr Martelly have been cast in very different roles. (BBC NEWS)

Як бачимо, стаття розпочинається як цікава історія, зміст якої не відповідає заявленому заголовку. Згідно заголовку, статтю присвячено особі Арістіда (колишнього президента Гаїті) і його можливого впливу на перебіг президентських виборів у Гаїті. Водночас, висвітлення ймовірних наслідків його повернення з вигнання знаходимо лише в другій половині статті: *"His return would likely be followed by large demonstrations, complaints that he is not on ballot and civil unrest large enough to potentially derail the election"*.

Таким чином, трансформація сюжету відбувається за допомогою відбору з реальної події найбільш кумедних фактів і сюжетних ліній і конструювання з них сюжету. Ігрова побудова сюжету знижує значимість і дискредитує імідж політиків. Крім того, використання в наведеному прикладі ігрових мікроформ (*take on – обійти, a twist to the tale – крутий поворот у сюжеті казки, the intrigue of a soap opera – інтрига мильної опери*) посилює ефект дискредитації.

Ігрові композиційні блоки. Такі блоки, на відміну від мікроформ, також існують на макротекстовому рівні, де мовні одиниці об'єднані у надфразові єдності. По відношенню до тексту новин доречним є говорити про ігрові композиційні блоки, з яких складається його загальна формально-сюжетна структура (подія, час, місце, обставини й т.д.). Тут необхідно зазначити, що прототипова структура новинного повідомлення, на відміну від текстів інших інформаційних жанрів (огляд, коментар, репортаж й т. д.), передбачає акцентування таких компонентів, як дія та її агенс. Іншими словами, з п'яти пунктів *Хто? Де? Коли? Що робить? Що за цим слідує?* головним для змістової структури новин є *Хто?* і *Що робить?* Присутність інших компонентів у тексті дає можливість розширити обсяг інформації і конкретизувати її зміст, але таким чином збільшується інтерпретаційний потенціал новини, який має на меті, як відомо, повідомляти факт, а не аналізувати його.

Розглянемо функціонування ігрових композиційних блоків на прикладі наведеної вище статі під назвою *"Is Haiti election set for new twist thanks to Aristide?"* У згаданій статті йдеться про президентські вибори в Гаїті та їх учасників. Опис одного з них, на нашу думку, містить надлишкову інформацію: *"Sweet Micky is a star performer of kompa (Haitian dance music) who likes to drop his trousers on stage"*. Результатом використання такої надмірної інформації є дискредитація іміджу політика.

В іншому повідомленні, де йдеться про візит президента США до Індонезії, після нейтрального й послідовного викладення матеріалу фіксуємо надлишкову інформацію в останньому реченні:

He has been forced to leave Indonesia ...so his flight can outrun the volcanic ash cloud thrown up by the recent deadly eruption of Mount Merapi. (BBC NEWS)

Використання надлишкової інформації виконує різні функції у повідомленні. У наступному випадку надлишкова інформація створює комічний ефект:

A door panel fell off a passenger plane and damaged a wing as the aircraft was taking off from Southampton Airport, a report has revealed...

The report said the Exeter-based airline had launched a safety campaign to highlight the importance of securing and checking engine access doors on all its aircrafts. (BBC NEWS)

У новині, в якій повідомляється про незвичайну несправність літака та її причини, неочікувано повідомляється про попередньо створену комісію для перевірки стану дверей моторів літаків, що викликає посмішку.

Вирішуючи питання щодо функцій мовної гри та їх ієрархію, варто зазначити, що домінуючою визнається *естетична* функція [4: 66-79]. Такий підхід заснований на розумінні гри як "непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в результатах, а в самому процесі". Але, крім естетичної, виділяють також інші функції мовної гри. Наприклад, В. З. Санніков говорить про *навчальну, маскувальну, психотерапевтичну* функції та функцію *зниження* [6: 26-30]. О. А. Земська розглядає мовну гру як реалізацію *емотивної (експресивної)* функції мови.

Якщо говорити про функції мовної гри в ЗМІ, то більш доречним є виділення функції впливу, яку виділяє Н. І. Клушина [6: 269-289]. Вона говорить про мовну гру як про "потужний оцінний механізм, який керує суспільною думкою". Варто пам'ятати, що головною рисою новинного тексту є його опосередкованість, що не передбачає реалізації таких функцій, як естетична та інших. Вони є лише додатковими стосовно функції впливу.

Проведений нами аналіз мовної гри в текстах англомовних новин дозволяє зробити **висновок** про те, що найбільш розповсюдженими різновидами мовної гри є використання мікроформ та ігрових композиційних блоків. На рівні мікроформ найбільш вживаним є використання лексично знижених форм (розмовної лексики), що надає новинному повідомленню негативного, а іноді й іронічного відтінку. Аналіз ілюстративного матеріалу доводить, що академічні видання використовують мовну гру на рівні ігрових композиційних блоків для впливу на читача й формування його думки. Найбільш розповсюдженим прийомом є надання надлишкової інформації (уточнюючої або суперечливої).

Таким чином, **результати проведеного дослідження** доводять, що явище мовної гри широко використовується в текстах англомовних новин і є дієвим засобом впливу на читача та створення комічного ефекту. **Подальші перспективи дослідження** вбачаємо в більш детальному аналізі функціонування мовної гри на рівні мікроформ, ігрових композиційних блоків та ігрових сюжетних трансформацій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн. – М. : Гнозис, 1994. – Часть 1. – 612 с.
2. Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н. Русская разговорная речь : Фонетика. Морфология. Лексика. Жест / Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова. – М. : Наука, 1983. – С. 172–214.
3. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки русской культуры, 2002. – 552 с.
4. Негрышев А. А. Языковая игра в СМИ : текстообразующие механизмы и дискурсивные функции (на материале газетных новостей) / А. А. Негрышев. – Inter-Cultural-Net : Международный (электронный) научно-практический журнал. – Вып. 5. – Владимир : ВФ НГЛУ им. Н. А. Добролюбова, 2006. – С. 66–79.
5. Дейк ван Т. А. Язык. Познание. Коммуникация / Т. А. ван Дейк. – Б. : БГК им. И. А. Бодуэна де Куртенэ, 2000. – 308 с.
6. Клушина Н. И. Общие особенности публицистического стиля / Н. И. Клушина // Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования : учебное пособие. – М. : Изд-во МГУ, 2003. – С. 269–289.

Матеріал надійшов до редакції 01.04. 2011 р.

Біляк І. В. Языковая игра как способ воздействия в англоязычном новостном медиатексте.

В статье рассматривается явление языковой игры, приемы и способы его макротекстовой репрезентации и особенности функционирования в англоязычном новостном медиатексте.

Установлено, что наиболее распространенными видами языковой игры являются игровые микроформы и игровые композиционные блоки. Выявлено также, что явление языковой игры широко используется в текстах англоязычных новостей и является действенным способом воздействия на читателя.

Bilyak I. V. Language Game as a Means of Influence in the English News Mediatext.

The article deals with the problem of language game, the means and methods of its macrotext representation and peculiarities of its functioning in the English news mediatext. It claims that the most widespread types of language game are microforms and composition blocks. The article proves that language game is commonly used in the English news mediatext and is an effective means of influence on a reader.