

Danuta Kępa-Figura

Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej : semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów

Prace Językoznawcze 11, 95-113

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Danuta Kępa-Figura
Lublin

Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej – semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów

Language games in contemporary media: a semantic and pragmatic analysis

In the article, the semantic perspective based on the linguistic worldview methodology, combined with the pragmatic perspective, allow one to discuss the problem of language games in the media. Language games are shown as the most expressive manifestation of language change in the realm of media discourse, as an instrument of not so much interactivity as interaction-simulating phaticity.

Słowa kluczowe: medioznawstwo, JOS, pragmatyka, gry językowe

Key words: media studies, linguistic worldview conception, pragmatics, language games

Celem artykułu jest, po pierwsze, omówienie problemu wykorzystania gier językowych we współczesnej komunikacji medialnej, a dokładnie w komunikacji społecznej zachodzącej dzięki mediom. Po drugie, pogodzenie przy analizie tekstów medialnych perspektywy semantycznej opartej na metodologii JOS z perspektywą pragmatyczną.

Wyznaczenie celu pierwszego wynika z obserwacji zmian zachodzących w języku współczesnych nadawców medialnych. Zmiany te mają zarówno charakter ilościowy, jak i jakościowy. Polegają na obniżeniu stopnia oficjalności komunikacji dzięki specjalnemu ukształtowaniu gramatycznemu (przede wszystkim składniowemu) i leksykalnemu komunikatu. Najbardziej wyrazistym przejawem tych zmian są gry językowe.

1. Współczesna komunikacja medialna

Czym jest komunikacja medialna? Z pewnością jest to pewien rodzaj komunikacji społecznej, skierowanej do szerokiego odbiorcy. Komunikowanie zachodzące za pośrednictwem mediów ma specyficzny charakter. Oczywiście obraz mediów nie jest statyczny. Jest to obraz zmieniający się na płaszczyźnie diachronicznej oraz zróżnicowany ideacyjnie i formalnie na płaszczyźnie synchronicznej.

Historia mediów masowych, takich jak prasa, radio, telewizja, Internet, nie jest tylko historią rozwoju technicznego. Jest to także historia sposobu komunikowania się nadawców medialnych z szerokim odbiorcą.

Media tradycyjne wypracowały podział przekazu ze względu na nadrzędną intencję informowania lub komentowania. W konsekwencji omawiane są różniące się językowo gatunki informacyjne i gatunki publicystyczne (por. Wojtak 2004). Korzystając z narzędzi pragmatyki językowej, można stwierdzić, że dawna forma przekazu medialnego opierała się na jawnych asercjach i ukrytych dyrektywach, z niewielkim udziałem ekspresywów i deklaratywów w gatunkach publicystycznych¹. Kontekstem są tutaj ustalenia Schannona i Weavera sformułowane w połowie XX w., sprowadzające komunikację do informowania². Rzeczywiście teoria ta sprawdzała się dla tradycyjnych mediów – prasy, radia, telewizji – nazywanych mediami masowymi, skierowanymi do odbiorcy masowego, w których podział na nadawców i odbiorców wyznaczał sposób konstruowania przekazu. Komunikowanie w mediach tradycyjnych miało być transmisją danych. Akceptowanie określonych relacji między nadawcą medialnym a odbiorcą wynikało zarówno z technicznych ograniczeń, jak również z etycznych i este-

¹ Zastosowanie teorii aktów mowy J. Searle'a do analizy zmian w komunikacji medialnej zaproponował P. Nowak w artykule *Współczesny obraz komunikacji medialnej w świetle teorii aktów mowy* (Nowak 2006).

² Myślenie o tradycyjnej komunikacji medialnej przez pryzmat teorii Schannona i Weavera, sprowadzającej komunikację do informacji, nie oznacza oczywiście głoszenia naiwnej tezy etyczności, obiektywizmu dawnych, klasycznych przekazów medialnych. W sferze treści lub intencji przekazu komunikacja ery społeczeństwa przedinformacyjnego (czyli społeczeństwa przemysłowego) z pewnością nie może być sprowadzana do informacji. Decydują o tym przede wszystkim uwikłania ideologiczne mediów. Uwikłania te (najłatwiejsze do pokazania na przykładzie mediów w państwach rządzonych w systemach totalitarnych), zdaniem Jerzego Mikułowskiego-Pomorskiego, decydują o kształcie komunikacji masowej w ogóle. We wstępie do *Spółczesności informacyjnej* Armanda Mattelarta Pomorski stwierdza, że od początku wspólnej „europejskiej historii”, tzn. od czasu rewolucji francuskiej, „Państwo sięga też po komunikację, lecz nie po to, by przekazywać informację, a tylko stworzyć pozory dopuszczenia do niej obywateli. Informacja winna być znana tylko nielicznym, a im także nie w całości, lecz w wydzielonym fragmencie” – Mikułowski-Pomorski 2004, s. 8. Intencje takich przekazów, w tym także komunikatów medialnych, miały w istocie charakter inny niż informacyjny. Pozory informacji stwarzały możliwość komunikacji posiadającemu władzę nadawcy z odbiorcą traktowanym jako przedmiot oddziaływania.

tycznych założeń rzetelnego dziennikarstwa. Nadawca medialny na mocy „paktu faktograficznego” (por. Bauer 2000; Wojtak 2004) miał dostarczyć informacje sprawdzone i potrzebne odbiorcy. W praktyce wybór tematu oraz respektowanie maksym konwersacyjnych (w tym przede wszystkim maksym jakości i ilości) zależały od nadawcy. Natomiast odbiorca, nie mając wpływu na komunikację, miał jedynie realizować aspekt perlokucyjny. Myślenie o komunikacji za pośrednictwem mediów w kontekście teorii Schannona i Weavera, sprowadzającej komunikowanie do transmisji danych, podkreśla jednostronność i brak symetrii tradycyjnej komunikacji medialnej.

Tradycyjna komunikacja medialna – z wpisana weń dominującą pozycją nadawcy – opierała się na przekazie przezroczystym, który współgrał z odpowiednio wysokim poziomem oficjalności tego przekazu. Realizowany model komunikacji wynikał z pewnością z technicznych ograniczeń komunikacji masowej sprzed doby Internetu. Reakcja odbiorcy – naturalna w komunikacji bezpośredniej – istniała jedynie w formie szczątkowej, jako tzw. sprzężenie zwrotne.

Odmienność współczesnych mediów jest zauważalna nawet bez wnikliwych analiz. Nowy wizerunek komunikacji medialnej ma swoje źródło w rozwoju technicznych możliwości komunikowania z szerokim odbiorcą. Wymianę ról komunikacyjnych między odbiorcą a nadawcą medialnym zapewniło już rozpowszechnienie usług telekomunikacyjnych. Jednak, ze względu na możliwość i praktykę sterowania takim kontaktem (m.in. przez opóźnienie w niektórych mediach czasu nadawania sygnału), ta forma kontaktu bezpośredniego nie była najważniejszym impulsem zmian jakościowych przekazu medialnego.

Źródłem zmian jakościowych była praktyka komunikowania przez Internet. Internet, który dla indywidualnego użytkownika był początkowo jedynie rodzajem komunikatora, wykształcił specyficzną stylistykę przekazu. W Polsce w latach 90. za pośrednictwem Internetu kontaktowała się wąska grupa ludzi. Rozpowszechnienie Internetu doprowadziło do nadania mu rangi medium masowego. Jednak współczesny „szeroki użytkownik” zachował zwyczaje wypracowane, gdy komunikatory internetowe były sposobem nawiązania kontaktu przez kilka, kilkanaście osób³. Obowiązujące i realizowane pragmatyczne założenia komunikacji przez Internet nie obejmowały faktu pośredniości komunikacji. Przeciwnie, wpisano w nie prawo do bezpośredniości, niskiego stopnia oficjalności czy

³ Jak pisze Marta Juza (Juza 2005), Internet, który „powstawał w środowiskach akademickich charakteryzujących się względną równością w ramach środowiska” doprowadził do powstania tzw. etyki hakerskiej, mającej „swoje korzenie w czasach, kiedy dostęp do sieci wymagał ponadprzeciętnej wiedzy. Nie istniały żadne systemy pomocy dla nowych użytkowników” – Juza 2005, s. 194–195). Juza przedstawiła dychotomiczny obraz współczesnych użytkowników Internetu – wyróżniła tzw. elity (technoelity) i masy. Akceptacja ustaleń autorki nie wyklucza jednak konstatacji dotyczącej wpływu charakteru komunikacji pierwszych użytkowników Internetu na komunikowanie się współczesnych internautów. Podstawową konsekwencją wydaje się być niski poziom oficjalności przekazu.

wręcz familiarności przekazu⁴. Z całą pewnością Internet dał dotychczasowemu odbiorcy możliwość aktywności⁵. Tym samym odbiorca masowy stał się użytkownikiem. Dotarcie do tzw. mas dzięki Internetowi przestało być w sposób konieczny związane z ograniczeniem interakcji⁶, co w konsekwencji wpłynęło na sposób widzenia komunikacji. Komunikacja przestała być utożsamiana z transmisją, przekazem informacji. Jej synonimem stała się właśnie interakcja (por. Kluszczyński 2002, s. 14).

W dobie społeczeństwa informacyjnego bezsporna jest atrakcyjność tego nowego medium, oferującego nie tylko szybszy i bardziej zróżnicowany kontakt, lecz także możliwość większego udziału w samym akcie komunikowania. Jak pisze Kluszczyński: „Aby [...] uzyskać rzeczywisty dostęp do pożądaných informacji – a społeczeństwo informacyjne to właśnie taka organizacja społeczna, która trwa i rozwija się dzięki otwartemu dostępowi do informacji – należy posiadać realną możliwość inicjowania procesów komunikowania”, a możliwość taką „gwarantują tylko media interaktywne” (Kluszczyński 2002, s. 10).

Interakcja (wykluczana na płaszczyźnie komunikacji masowej, która ma za zwyczaj charakter pośredni, a właściwa komunikacji interpersonalnej charakteryzującej się zazwyczaj bezpośredniością) wymaga symetryczności relacji. Implikuje obniżenie poziomu oficjalności i związane z tym określone ukształtowanie formalno-semantyczne.

2. Gry językowe (pojęcie i przykłady)

Dążenie tradycyjnych mediów masowych do dostosowania się do nowej sytuacji na rynku informacyjno-komunikacyjnym doprowadziło do zmiany sposobu przekazu. Nie mogąc zapewnić swoim odbiorcom interakcyjności nie tylko na poziomie wzorcowej komunikacji bezpośredniej, lecz także na poziomie komunikacji przez Internet, media masowe zbliżyły się do komunikowania bezpośredniego w inny sposób. W jaki – najpewniej pokaże analiza przykładów gatunków nazywanych informacyjnymi. Najpewniej, ponieważ respektowanie podstawowego

⁴ O płaszczyznach komunikacji w mediach na przykładzie komunikacji radiowej pisała Renata Dybalska (Dybalska, Kępa-Figura, Nowak 2004).

⁵ Konstatacja ta wymaga co najmniej dwóch uściśleń. Po pierwsze – założenie aktywności użytkowników Internetu w praktyce prowadzi do spostrzeżenia różnych stopni tej aktywności (por. Juza 2005). Po drugie – możliwość podjęcia aktywności nie wydaje się już dzisiaj nieograniczona. Coraz częściej spotykamy się z próbami cenzury wypowiedzi internautów. Najczęściej zarządcy portali usuwają wypowiedzi ze względu na etykietę. Praktyka ta niesie ze sobą niebezpieczeństwo naruszenia wolności wypowiedzi.

⁶ Zainteresowanych odsyłam do artykułu *Internet jako miejsce dialogu* Jana Grzenia (Grzenia 2003), w którym autor zajął się m.in. udowodnieniem tezy, że „internet stwarza szczególnie i zasadniczo odmienne od innych mediów warunki do dialogu i wymiany myśli” (Grzenia 2003, s. 82).

wyróżnika gatunków informacyjnych – obiektywizmu (por. Wojtak 2004, s. 29–38) wyklucza nawet pozory interakcji. Manifestowana intencja informowania miała być, zgodnie z tradycją, realizowana przez przekazy w wysokim stopniu przezroczyste. Analiza periodycznego programu informacyjnego „Fakty”⁷, nadawanego w TVN codziennie o godzinie 19, pokazuje, że zalecenia te dzisiaj rzadko są realizowane.

Przykładem wyjątkowo konsekwentnej realizacji tego zalecenia może być nadana 6 maja 2007 r. informacja o zastrzelonej we Włoszech pięcioletniej Polce:

[Grzegorz Kajdanowicz] Włoskie media ujawniają szczegóły zabójstwa 5-letniej dziewczynki z Polski zastrzelonej wczoraj niedaleko Neapolu. Wszystko wskazuje na to, że całkowitą winę ponosi 32-letni Włoch. Polskiej rodziny bronią wszystkie włoskie gazety. Wydrukowano w nich dzisiaj zdjęcia 5-letniej Karoliny i opis wydarzeń. Po bójce w lokalnym barze dwaj Włosi ostrzelali dom, w którym mieszkają Polacy, choć ojciec Karoliny nie brał udziału w awanturze. W niewielkim San Paulo Belsito panuje żałoba, podobnie w rodzinnej miejscowości rodziny. [materiał filmowy] Rodzina, która we Włoszech miała dobrą reputację, zapowiedziała, że chce wyjechać do Polski, by pochować dziewczynkę. I że nie zamierza później wracać do Włoch.

Nadawca tej informacji ukrywa nie tylko perspektywę indywidualną, lecz także perspektywę antropocentryczną. Z pozoru wydaje się, że związek z językowym obrazem świata ogranicza się tutaj do wyróżnienia w akcie nominacji tego, a nie innego fragmentu rzeczywistości. Można także zauważyć ślad opozycji SWÓJ – OBCY widoczny w podaniu narodowości dziewczynki, jednak informacja ta nie jest z pewnością w jakiś specjalny sposób podkreślana, ponieważ nie łamie maksymy ilości (nie jest to informacja naddana, przeciwnie, należy do informacji ważnych z punktu widzenia polskiego odbiorcy). Z pewnością nadawca stara się uniknąć przejawów wszelkiego wartościowania, a właściwie zneutralizować swoją (jako jednostki i jako przedstawiciela jakiejś grupy) obecność.

Przywołany przykład pokazuje, że zachowanie tradycyjnej formy informacji nie wyklucza zainteresowania tą informacją odbiorcy. Dzieje się tak, gdy jest to informacja o jakimś tragicznym wydarzeniu, w myśl zasady „zła wiadomość to dobra wiadomość”. Nadawca nie musi korzystać z nowych form wyrazu, ponieważ odbiorca zwraca uwagę na informację ze względu na jej treść.

Jednak przykładów „ortodoksyjnej”, tradycyjnej informacji dziennikarskiej w „Faktach” nie można znaleźć zbyt wiele. Na 54 podstawowe tematy przedsta-

⁷ Analizie poddanych zostało siedem wydań „Faktów” – od 5 do 11 maja 2007 r.

wione w analizowanych siedmiu wydaniach „Faktów” tylko trzy zyskały szatę językową całkowicie przezroczystą formalnie⁸. Są to informacje na temat:

- „zabójstwa 5-letniej dziewczynki z Polski”, jakie miało miejsce we Włoszech [6 maja, Grzegorz Kajdanowicz];
- katastrofy lotniczej w Duali w południowym Kamerunie [5 maja, Grzegorz Kajdanowicz];
- wizyty papieża Benedykta XVI w Brazylii [10 maja, Kamil Durczok].

Dwie z tych informacji należą do tzw. złych wiadomości. Być może gry językowe nie zostały w nich wykorzystane ze względu na przewidywanie przez nadawcę medialnego wystarczającego zainteresowania tymi wiadomościami odbiorcy⁹.

Trzeci ze wskazanych tematów – wizyta papieża Benedykta XVI w Brazylii – z pewnością nie należy do tzw. złych wiadomości. Przejrzystość formalna tej informacji wynika prawdopodobnie ze zwyczaju specjalnego traktowania tematyki watykańskiej w przeszłości oraz z chęci zachowania wysokiego stopnia oficjalności przekazu.

⁸ Przezroczystość formalna cechuje także informację z 8 maja o detektywie Rutkowskim oskarżonym o pranie brudnych pieniędzy. Jednak ta informacja została dołączona do nadrzędnego tematu „procesu byłego szefa Agencji Wywiadu Andrzeja Siemiątkowskiego”, w zaprezentowaniu którego wykorzystano grę intertekstualną „tajne przez poufne” – grę, która nawiązywała do decyzji sądu o utajnieniu procesu. Dołączenie informacji o detektywie Rutkowskim nastąpiło poprzez stworzenie struktury tematyczno-rematycznej. Kończąc informację o procesie Siemiątkowskiego wypowiedź Kamila Durczoka („Były minister jest pewien, że znalazł się na ławie oskarżonych, bo przed orlenowską komisją śledczą nie chciał obciążać Aleksandra Kwaśniewskiego i Leszka Millera. Przypomnijmy – Siemiątkowskiemu zarzucono bezprawne posiadanie tajnych notatek sporządzonych 4 lata temu po rozmowie z Janem Kulczykiem. Rozmowie, która dotyczyła wiedeńskiego biznesmena z Władimirem Ałganowem”) pozwoliła na wprowadzenie informacji o Rutkowskim („A oskarżony m.in. o pranie brudnych pieniędzy i [...]”).

⁹ Nie oznacza to jednak, że mamy tu do czynienia z przekazami całkowicie neutralnymi i w konsekwencji obiektywnymi. Choć w opisie wydarzenia we Włoszech wykorzystano tylko dwa wyrazy, których rdzeń semantyczny zawiera nacechowanie emocjonalne („dobry” i „awantura”), opis ten wpływa na odbiorcę. Czyni to przede wszystkim dzięki jednostkom, które prymarnie mają jedynie nazywać wybrany fragment rzeczywistości. Mogą jednak być wykorzystane w funkcji perswazyjnej, ponieważ zaliczenie tego fragmentu rzeczywistości do danej kategorii ma określone konsekwencje odbiorcze. Język, służąc (abstrakcyjnemu) poznaniu, profiluje rzeczywistość, czyli ukazuje ją z określonego punktu widzenia. Tym samym zauważalne starania nadawcy medialnego, by zneutralizować swoją obecność i maksymalnie zobiektywizować przekaz, nie zakończyły się pełnym sukcesem. Wypowiedź Grzegorza Kajdanowicza miała być relacją relacji – tzn. relacją z relacji włoskich mediów o wydarzeniu w San Paulo Belsito. Jednak wykorzystanie tych, a nie innych neutralnych słów pozwala bez trudu odtworzyć ukrywany przez nadawcę punkt widzenia. Z jednej strony mamy biernie niewinne ofiary („5-letnią, zastrzeloną dziewczynkę” oraz „ojca Karoliny”, który „nie brał udziału w awanturze” i „rodzinę, która we Włoszech miała dobrą reputację”), z drugiej – aktywnych winnych wykonawców czynności („dwóch Włochów”, którzy „ostrzelali dom”).

W drugim przykładzie – w opisie katastrofy lotniczej w Duali w południowym Kamerunie – pojawiły się słowa zdecydowanie nacechowane emocjonalnie („tragiczny lot”, „katastrofa”, „zrozpaczone rodziny”), które podgrzewając kanał przekazu, pełnią funkcję perswazyjną.

Przywołana statystyka nie oznacza oczywiście, że wskazane informacje nie mogłyby mieć charakteru manipulacyjnego (np. przez manipulację treścią), ale nie oznacza także, że wszystkie pozostałe informacje (czy którakolwiek z nich) muszą mieć taki charakter. Obiektywizm informacji dziennikarskiej wiąże się z przezroczystością formy, charakterystyczną dla kanonicznej postaci tego gatunku. Zerwanie z przezroczystością przekazu zawiesza założenie obiektywizmu, pozwala jednak na realizację (przynajmniej pozornie) innego postulatu stawianego współczesnej komunikacji medialnej – postulatu interakcyjności.

Media masowe – przemawiając do odbiorcy także przekazami zaliczanymi do gatunków informacyjnych – zbliżyły się do komunikowania bezpośredniego przez podejmowanie gier językowych. Z pewnością prototypową sytuacją komunikacyjną, w której wykorzystywane są gry językowe, jest interpersonalna i interaktywna komunikacja bezpośrednia, która we wzorcowej postaci umożliwia rzeczywistą zamianę ról komunikacyjnych. Zachodząca między komunikacją za pośrednictwem mediów a komunikacją bezpośrednią różnica w wykorzystywaniu kategorii gry ma także charakter ilościowy. Świadczy o tym choćby „mikrostatystyka”, jaką można przeprowadzić na przykładzie wybranego wydania „Faktów”. W programie nadanym 7 maja na siedemnaście „wejść” redaktora prowadzącego Kamila Durczoka tylko cztery (w tym pożegnanie widzów) replektowały kanoniczny postulat przezroczystości formy:

I

(1)

[zapowiedzi, materiał filmowy zatytułowany „NIKOGO NIE ZABIŁ?”]

– Mirosław G. – lekarz z MSWiA – może wyjść z aresztu.

(2)

– Mirosława G. zatrzymało w lutym Centralne Biuro Antykorupcyjne. Wśród zarzutów korupcyjnych pojawił się także wątek celowego uśmiercania pacjentów. Zatrzymanie kardiochirurga komentowali na wspólnej, specjalnej konferencji minister sprawiedliwości i szef CBA.

(3)

– Dziś sąd zakwestionował tę opinię. Choć to, czy lekarzowi zostanie udowodnione zabójstwo, będzie jasne dopiero po zakończeniu procesu.

(4)

– Na koniec zaproszenie do „Kropki nad i” do TVN 24. O 20 gości Moniki Olejnik będą Ryszard Kalisz z SLD i Andrzej [nazwisko niewyraźne] z Prawa i Sprawiedliwości. A w „Faktach” to wszystko. Życzę państwu miłego i spokojnego wieczoru. Do zobaczenia jutro o 19.

W pozostałych nadawca (Kamil Durczok) podejmował zróżnicowane formalnie i funkcjonalnie gry językowe:

II

(1)

– Francja świątująca i Francja zbuntowana. Radość Sarkozy’ego i zamieszki po ogłoszeniu wyniku wyborów prezydenckich nad Sekwaną.

[materiał filmowy z Francji]

– O gorącym finale prezydenckich zmagani we Francji już za chwilę. A co jeszcze w „Faktach”?

(2)

[materiał filmowy z napisem „PRZEGLĄD PRASY”]

– Dziennikarze lepsi i gorsi. Dla władzy.

(3)

[materiał filmowy z napisem: „O DWÓCH TAKICH”]

– Gosiewski kontra Ujazdowski, czyli kto się nadaje na wicepremiera.

(4)

[materiał filmowy z napisem: „NA PIERSI RZUT OKA”]

– A na koniec ustawa w dekolcie.

(5)

– Dobry wieczór Państwu, minęła 19. Kamil Durczok. Zaczynamy „Fakty”, a zaczynamy od sześciu procent na wagę zwycięstwa.

[w tle zdjęcie Sarkozy’ego i nocnych zamieszek oraz napis „radość i bunt”]

Nicola Sarkozy będzie nowym prezydentem Republiki Francuskiej. Francuska prawica w euforii, a francuskie przedmieścia w ogniu. Prawie czterysta spalonych aut i starcia z policją. To były nocne wydarzenia nie tylko w Paryżu. Anna Czerwińska obserwująca prezydenckie zmagania nad Sekwaną.

Aniu witaj, powiedz, jakie jest to zwycięskie i jakie przebrane oblicze francuskiej polityki, czyli co zapowiada zwycięzca i co mówi przebrana w tych wyborach.

(6)

– [Kamil Durczok, obok zdjęcie Dorna z napisem „czaso-wstrzymywacz / Trybunał Konstytucyjny”] A my przenosimy się do kraju. Tu marszałek Sejmu apeluje do Trybunału Konstytucyjnego, aby ten opóźnił werdykt w sprawie ustawy lustracyjnej. Powód: poseł reprezentujący Sejm jest nieprzygotowany do rozprawy, a nowy sędzia Trybunału – niezaprzyjęzony. Katarzyna Kolenda-Zaleska w Sejmie. Witaj Kasiu. Głos, ten głos z Sejmu do Trybunału już zabrzmiał. Powiedz, czy słyhać odpowiedź sędziów?

(7)

– A skoro jesteśmy przy marszałku. Starożytny Rzym we współczesnym polskim Sejmie? Tak to może wyglądać. Ludwik Dorn chce podzielić dziennikarzy obserwujących prace Sejmu na grupy: patrycjusze, plebejusze, ekwici. Każda z tych grup to inne prawa i inne możliwości. Powiedz Kasiu, gdzie w tym wszystkim – prawnie zresztą gwarantowany – równy dostęp do informacji?

(8)

[Kamil Durczok, w tle widać zdjęcie lekarza z zasłoniętymi oczami i Ziobrę, oraz napis: „sądzi inaczej”]

– „Nie ma nawet prawdopodobieństwa, że kogokolwiek zabił, dlatego jeśli wpłaci trzysta pięćdziesiąt tysięcy złotych, będzie mógł wyjść na wolność”

– tak rzecznik warszawskiego Sądu Okręgowego Wojciech Małek tłumaczy, dlaczego nie przedłużono aresztu dla Mirosława G., lekarza ze szpitala MSWiA. Prokuratura już szykuje zażalenie na tę decyzję. Chce, by lekarz siedział za kratami.

(9)

[w tle zdjęcie Ujazdowskiego, Kaczyńskiego i Gosiewskiego opatrzone napisem: „wice wersja”]

– Gosiewski czy Ujazdowski, w „Faktach” pytanie o polityczne konkury w Pis-ie i o to, kto byłby lepszym wicepremierem. Na niemal pewną nominację Przemysława Gosiewskiego grupa posłów Pis-u zareagowała kontrkandydaturą i zażądała fotela wicepremiera dla Kazimierza Ujazdowskiego. O tym, czy w Pis-ie wciąż słychać echa głośnego trzaśnięcia drzwiami przez Marka Jurka – Jakub Sobieński.

(10)

[Kamil Durczok, w tle zdjęcie tabletki, podpis: „od pierwszego kontaktu”]

– Amerykanie przyjrzeni się problemowi nie tylko amerykańskiemu, jak i po co kontaktują się lekarze i przedstawiciele firm farmaceutycznych. Na pierwsze pytanie – *jak?* – odpowiedź jest prosta: często albo bardzo często. Pytanie *po co?* okazuje się już bardziej skomplikowane i dotyczy także polskich lekarzy. Marek Nowicki.

(11)

– [Kamil Durczok, towarzyszące wprowadzeniu informacji zdjęcie statku „Ładoga”, podpisane „raz sierpem, raz młotem”]

– A w faktach pomniki socjalizmu pod prawną ochroną, na razie pod prawną ochroną. PiS wstrzymuje pracę nad ustawą likwidacji symboli komunizmu, ale inwentaryzacja tego, co można zlikwidować, trwa i zatacza coraz szersze kręgi, także tam, gdzie do tej pory nikt nie spodziewał się znaleźć upiorów komunizmu. W kolejce statek „Ładoga” i restauracja „Moskwa”. Kto następny? O tym Jarosław Kostkowski.

(12)

[Kamil Durczok, w tle zdjęcie Igora Sypniewskiego, podpis: „odwrócony”]

– Idol piłkarskiej młodzieży, nadzieja polskiej i greckiej ligi – to kiedyś. Dzisiaj – zmarnowany talent i podejrzany o udział w bójce i zamieszkach – o ironio – na boisku. Igora Sypniewskiego policjanci zatrzymali za to, że na czele stadionowych chuliganów wtargnął na piłkarską murawę. Teraz grozi mu pięć lat za kratami. Jak blisko od wielkiej kariery do wielkiego upadku. Jacek Gasiński.

(13)

– [Kamil Durczok, w tle napis „na piersi rzut oka” i materiał filmowy przedstawiający scenę z prostytutkami na polskiej szosie]

– A na koniec poselski postulat uderzenia ustawą w dekolt. Poseł Artur Zawisza chce karać kobiety, które w głębokich dekoltach i minispódniczkach będą paradować w okolicach dróg.

O krętych drogach, którymi chadzają poselskie pomysły – Tomasz Sianecki.

Wypowiedzi Kamila Durczoka, przywołane w punkcie II, nie są jedynymi przykładami gier językowych inicjowanych przez nadawców medialnych w „Faktach” nadanych 7 maja 2007 r. Także reporterzy „Faktów” sięgali niekiedy po grę językową. Oto niektóre z nich:

III

(1)

[Katarzyna Kolenda-Zaleska, napis: „Warszawa, Bruksela”]

– **Miejsca pracy dziennikarzy w Sejmie: łoża prasowa, sejmowy hol i słynny kiedyś okrągły, dziś kwadratowy, stół. Wszystkie korytarze poziome i pionowe, i wejście główne, gdzie na najważniejszych polityków czeka tłum dziennikarzy.**

(2)

[reporter Jakub Sobieniowski o ministrze transportu Jerzym Polaczku, który popierał kandydaturę Kazimierza Ujazdowskiego na stanowisko wicepremiera, a nie kandydaturę Przemysława Gosiewskiego]

– Być może do nominacji dla Kazimierza Ujazdowskiego będzie przekonywał premiera jutro, przed posiedzeniem rządu. Tyle że w tym rządzie sam nie ma mocnej pozycji. Na trudnym odcinku budowy autostrad nie notuje sukcesów. Ma jednak jeden argumenty za kandydaturą Ujazdowskiego w rozmowie z premierem.

(3)

[„Tomasz Sianecki / Fakty”]

– Jazda po polskich drogach bywa inspirująca. Kura wyskoczy, rowerzysta się zatoczy, owady zabrudzą przednią szybę, a kierowca obok nie włączy kierunkowskazy. Zwykły obywatel ma prawo zdenerwować się na to wszystko, obywatel niezwykły, na przykład poseł, ma prawo inicjatywy ustawodawczej. Tomasz Sianecki, „Fakty”.

A oto niektóre gry językowe zauważone w pozostałych sześciu analizowanych wydaniach „Faktów”:

IV

(1)

[3 maja – Justyna Pohanke]

– Równość górą, Polska przegrana.

(2)

[3 maja, o niepełnosprawnym studencie z Niemiec]

– Miał walczyć z dyskryminacją, musiał walczyć z windą. O pokonywaniu barier.

(3)

[3 maja]

– Oglądają Państwo „Fakty”. A my spróbujemy odrobinę przynajmniej oderwać się od ziemi. Ma osiemdziesiąt lat i jest najstarszym polskim pilotem. Przyznaje, że w samochodzie wsteczny ciężko mu wchodzi.

– [...] Fakty oderwane od ziemi i Jarosław Kostkowski [...] Jarosław Kostkowski. „Fakty”.

– [Justyna Pohanke] I to wszystkie fakty 3 maja. Miłej majówki Państwu życzę.

(4)

[5 maja, Grzegorz Kajdanowicz – materiał o Lepperze]

– [fragment archiwalnej wypowiedzi Kaczyńskiego o Lepperze] „powrócił do swoich praktyk, powrócił do czegoś, co trzeba określić jednym słowem warcholstwo.

– Kilka tygodni później wrócił do Polski.

(5)

[5 maja]

– Kobieta czy mężczyzna. Lewica czy prawica. Royal czy Sarkozy. O tym, kto będzie prezydentem...

(6)

[5 maja – Grzegorz Kajdanowicz]

– Przez Polskę przeszła policyjna fala kontroli miejskich autobusów. I gdybyśmy chcieli, jak to się ładnie mówi, owijać w bawełnę, to powiedzielibyśmy, że wyniki dają do myślenia. Ale w tym przypadku może lepiej prosto z mostu. Wyniki są porażające. Ponad połowa autobusów jeździ, mimo że powinna stać albo na parkingu, albo lepiej w warsztacie.

Przedstawione przykłady pokazują, w jaki sposób rozumiane jest w niniejszym artykule pojęcie gry językowej¹⁰. Kategoria ta nie jest utożsamiana z grą słów¹¹, która opiera się na modyfikacjach formalno-semantycznych, przebiegających w obrębie jednego tekstu. (por. Głowiński, Kostkiewiczowa, Okopień-Sławińska, Sławiński 1988, s. 169). W jej zakres wchodzi wykraczające poza dany tekst gry intertekstualne (tzn. takie, dla których dodatkowym kontekstem interpretacyjnym jest inny tekst), a także gry intersemiotyczne¹² (przywołujące kontekst kodu innego niż językowy). Jak pokazują przykłady III.3 oraz IV.2, gry językowe, czyli rozgrywane się na płaszczyźnie języka, można rozumieć jesz-

¹⁰ Rozumienie terminu „gra językowa” pokrywa się z propozycją przedstawioną przez autorkę w książce *Przemoc w języku mediów* (Dybalska, Kępa-Figura, Nowak 2004).

¹¹ Większość przywołanych przykładów to gry słów. Są to przebiegające na każdej płaszczyźnie języka gry o charakterze formalno-semantycznym. Realizują one zarówno podstawowy cel każdej gry językowej, czyli intensyfikację procesów odbioru, jak również cele szczegółowe, np. o charakterze perswazyjnym (m.in. przykłady II.2, II.4, II.7, II.9, IV.2).

¹² Gry intertekstualne (II.11, III.1, III.2) oraz związane z nimi gry intersemiotyczne (II.3, II.10), realizując typowe dla gier językowych cele, najwyraźniej chyba odwołują się do wspólnoty kulturowej uczestników komunikacji. W przykładzie III.2 fraza „Na trudnym odcinku budowy autostrad nie notuje sukcesów”, dotycząca pozornie jedynie ministra transportu Jerzego Polaczka, ma charakter intertekstualnego nawiązania do nowomowy z czasów PRL. Intensyfikacja odbioru wiąże się nie tylko z efektem humorystycznym. Zestawienie rzeczywistości polityki komunistycznej (przez odwołanie się do nowomowy) ze współczesną rzeczywistością polityki PiS-u pozwala na realizację celów perswazyjnych.

cze szerzej. Uznając, że o językowej strukturze naszych wypowiedzi decydują także tekstotwórcze relacje międzyzdaniowe oraz reguły konwersacyjne (np. maksymy konwersacji Grice'a), nie można zapomnieć o działaniach językowych, którym sensowność zapewnia respektowanie zasad spójności tekstowej oraz nadrzędnej zasady kooperacji. W obrębie gier językowych należy zatem umieścić także działania polegające na pozornym łamaniu zasad spójności tekstowej oraz poszczególnych maksym konwersacyjnych i wymagające od odbiorcy korzystania z implikatury konwersacyjnej.

Co łączy tak szeroką i zróżnicowaną kategorię gier językowych? Po pierwsze, u podstawy gier każdego typu leżą przekształcenia formalne, które mogą (ale nie muszą) pociągać za sobą konsekwencje semantyczne. Po drugie, dla przeprowadzenia gry językowej konieczne jest założenie wspólnoty wiedzy (językowej i pozajęzykowej) nadawcy i odbiorcy. Po trzecie, cechą konstytutywną gier jest intencjonalność, celowość. Cecha czwarta wreszcie, wynika z tego, że nadawca nie po to ukrywa swoje intencje, by odbiorca ich nie zauważył, ale żeby ich szukał. Wydaje się bowiem, że nadrzędnym celem każdej gry jest intensyfikacja procesów myślowych odbiorcy¹³.

3. Perspektywa semantyczna i pragmatyczna w opisie gier językowych

Gry językowe, będące przejawem zmian zachodzących w mediach masowych, opisywać można z perspektywy semantycznej i pragmatycznej.

Przyjęcie perspektywy semantycznej przy analizie danej gry językowej pozwala na odtworzenie przekształceń znaczeń, opis konwencjonalnych lub innowacyjnych relacji znaczeniowych istniejących między elementami wypowiedzi. Przykładem niech będzie gra Tomasza Sianeckiego [przykład III.3], który dokonuje interesującej redefinicji słowa „inspirujący”. Podjęta przez niego gra jest przykładem gry konwersacyjnej. Łamiąc (pozornie) maksymę odniesienia i sposobu, dziennikarz zaproponował odbiorcy negocjację znaczeń. Zdecydowanie pozytywnie nacechowany przymiotnik „inspirujący” we frazie „Jazda po polskich drogach bywa inspirująca”, zyskał zabarwienie ironiczne. Powszechna znajomość znaczenia słowa „inspirujący” mogłaby sugerować brak kompetencji językowych Sianeckiego. Jednak zakładający tę kompetencję odbiorca może dojść do wniosku, że pozornie dewiacyjne działania mają charakter celowy. Założenie kompetencji językowych nadawcy jest konsekwencją znajomości bezpośredniego kontekstu jego wypowiedzi. Analizowany przykład jest fragmentem

¹³ Gry językowe, często rozpatrywane w kategorii zabawy, a nawet żartu (por. Buttler 1974) mają moc intelektualnego i emocjonalnego intensyfikatora.

materiału dotyczącego inicjatywy ustawodawczej posła Artura Zawiszy. Sianec-ki inicjatywę tę prezentuje następująco:

[Tomasz Sianecki] Pan poseł chce zastosować ustawowy wybieg. Nie zakaz tak w ogóle, a kary za zbyt duże wycięcia w bluzkach i za długość, a właściwie krótkość spódnic.

Szerszy kontekst wyznacza zapowiedź tej relacji przez Kamila Durczoka (przywołana w II.13), kończąca się frazą „O krętych drogach, którymi chadzają poselskie pomysły – Tomasz Sianecki”.

Przyjęcie perspektywy semantycznej pozwala także na odwołanie się do metodologii JOS, zgodnie z którą język jest efektem i narzędziem „przyswajania” świata przez człowieka. Sianecki w przykładzie III.3 odwołuje się do wspólnoty językowego obrazu świata przez zestawienie, konotujących ‘zwyczajność’ i ‘niewielkie znaczenie’ słów „kura”, „owad” z konotującą ‘powagę’ *inicjatywą (ustawodawczą)* – wyrażeniem zaczerpniętym ze sztywnej płaszczyzny komunikacyjnej:

Kura wyskoczy, rowerzysta się zatoczy, owady zabrudzą przednią szybę, a kierowca obok nie włączy kierunkowskazów. Zwykły obywatel ma prawo zdenerwować się na to wszystko, obywatel niezwykły, na przykład poseł, ma prawo inicjatywy.

Metodologia JOS prowadzi do zrozumienia, w jaki sposób świat jest porządkowany i wartościowany oraz efektem czego jest to uporządkowanie i aksjologizacja. Językowy obraz świata (JOS) jest strukturą pojęciową zakodowaną w systemie językowym. Struktura ta jest pochodną sposobu konceptualizacji świata obowiązującego w danej kulturze. Podmiotem procesu modelowania czy interpretacji jest człowiek. Analiza języka może być zatem źródłem wiedzy o sposobie myślenia człowieka o świecie. Językowy obraz świata może być w konsekwencji rozumiany jako

zbiór prawidłowości zawartych w kategoryalnych związkach gramatycznych (fleksyjnych, słowotwórczych, składniowych) oraz w semantycznych strukturach leksyki, pokazujących swoiste dla danego języka sposoby widzenia poszczególnych składników świata oraz ogólniejsze rozumienie organizacji świata, panujących w nim hierarchii i akceptowanych przez społeczność językową wartości (Tokarski 1993, s. 358).

JOS ma konsekwencje społeczne – integruje, jest wyrazem wspólnego wartościowania. Gry językowe wykorzystują JOS dwa razy. Wtedy, gdy nawiązują do istniejącej w języku formy, i wtedy, gdy, przekształcając tę formę, odwołują się do niestandardowych znaczeń.

Dobrym przykładem takich gier są, przebiegające na płaszczyźnie semantycznej gry wykorzystujące relację antonimii, np. wykorzystane w analizowanym powyżej przykładzie III.3 sformułowane przez Sianeckiego przeciwstawienie „zwykły” – „niezwykły” („zwykły obywatel” – „obywatel niezwykły”). Przeciwstawienie to uaktywnia cały zestaw konotacji. Podstawowy rozwój semantyczny „zwykłego” wyznaczają negatywnie wartościujące konotacje ‘powszedniości’, ‘nudy’, ‘nieatrakcyjności’. „Niezwykły” – przeciwnie, konotuje pozytywnie wartościujące ‘elitarność’ i ‘atrakcyjność’. Jednak Sianecki wykorzystuje także fakt, że mówi właśnie do tworzących wspólnotę potrzeb i możliwości tzw. zwykłych obywateli. Stworzona przez niego opozycja wpisuje się w ważną dla JOS opozycję SWÓJ–OBCY i przywołuje zupełnie inne konotacje „zwykłego” i „niezwykłego”. „Zwykły” staje się pozytywnie wartościowanym nośnikiem ‘swojskości’, a „niezwykły” przeciwnie – negatywnie wartościowanej ‘obcości’.

Spotykając się w komunikacji medialnej z wypowiedziami ukształtowanymi w ramach danego gatunku dziennikarskiego (felietonem czy komentarzem, dyżurem prezenterem, informacją), spotykamy się z określonym gatunkiem mowy (zwierzeniem, rozmową, informacją), który w obrębie presupozycji ma lub nie wpisaną akceptację zastanego JOS. Obiektywizm, tak istotny dla informacji, wskazywałby na konieczność ignorowania JOS. (W praktyce całkowita neutralizacja nie jest możliwa, ponieważ nawet akt nominacji jest już przejawem językowego obrazu świata.) Wynika z tego, że to, jakim aktem mowy czy jakim gatunkiem mowy staje się wypowiedź, która z racji pozajęzykowych klasyfikacji zaliczana jest do informacji, zależy od sposobu wykorzystania JOS. Wykorzystanie lub ignorowanie określonej (w tym przede wszystkim naiwnej, potocznej) perspektywy¹⁴ oraz wartościowania wpisanych w JOS należy zatem do presupozycji, które łącznie z intencją tworzą wiązkę cech mentalnych charakterystyczną dla danego gatunku mowy. Wiązka cech mentalnych informacji (traktowanej jako gatunek mowy) oprócz oczywistej intencji informacyjnej obejmować by musiała założenie neutralizacji podmiotowości przekazu. Tym samym, aby analizowany przykład (III.3) można było uznać za fragment informacji (jako gatunku mowy), należałoby zaniechać negocjacji znaczeń, a najlepiej usunąć nacechowane emocjonalnie słowa „inspirujący”, „zwykły”, „niezwykły”. W konsekwencji nadawca wpisałby w komunikat jedynie intencję ‘chcę, żebyś dowiedział się, że X zrobił Y’. Utraciłby natomiast intencje o charakterze ekspresywno-impresywnym – łatwą do identyfikacji ‘moim zdaniem to źle’ i wynikającą z niej, choć nie werbalizowaną ‘pomyśl tak jak ja’.

¹⁴ Zaznaczyć trzeba, że twórcy metodologii JOS (Tokarski 2001) zdają sobie sprawę z wpływu na język wiedzy naukowej, która zastępuje bądź dopełnia naiwny ogląd świata. I co istotne, tym samym zmienia charakter perspektywy podmiotowej.

Badania pragmatyczne wpisują językowy obraz świata w warunki wstępne komunikowania¹⁵. Zwracają uwagę na intencjonalność. Przyjęcie tej perspektywy jest więc konieczne, aby można było odpowiedzieć na pytanie, w jakim celu została przeprowadzona gra. Ich słabym punktem jest pomijanie faktu negocjowania znaczeń przez nadawcę i odbiorcę, czyli faktu transformacji semantycznych dokonywanych w akcie mowy (w procesie jego tworzenia przez nadawcę, a także przetwarzania przez odbiorcę). Zjawisko gier językowych wymaga połączenia obu perspektyw – semantycznej (ze względu na formalno-semantyczną podstawę każdej gry) oraz pragmatycznej (ze względu na jej intencjonalność).

4. Gry językowe, czyli interakcja dla mas

Współczesna komunikacja medialna jest z pewnością o wiele bardziej różnicowana niż pięćdziesiąt, a nawet dziesięć lat temu. Przyczyną tych zmian są nowe możliwości techniczne, które w sposób bezpośredni (przez poszerzenie medialnego tu i teraz) i pośredni (przez stworzenie wzorca nowej interaktywnej komunikacji tzw. nowych mediów) wpłynęły nie tylko na formę przekazu medialnego, lecz także na zmianę modelu komunikacji. Komunikacja ta, chcąc sprostać oczekiwaniom nowego, aktywnego odbiorcy, sięgnęła po gry językowe (por. Kępa-Figura 2007). Dlaczego? Czy gry językowe rzeczywiście zapewniły komunikacji medialnej interakcyjność?

Pierwszy etap oddziaływania gier językowych za pośrednictwem mediów, czyli ich intencja podstawowa, to wywołanie zaangażowania odbiorcy. Starania o realizację intencji szczegółowych przebiegają na etapie drugim. Uznanie aktywnego odbioru przekazu za podstawowy cel gier dowodzi, że wszystkie gry podejmowane przez nadawców medialnych w oczywisty sposób służą adresowaniu wypowiedzi. Z tego powodu narzędziem badawczym staje się JOS – metodologia, która pozwala odtworzyć strukturę pojęciową nadawcy i odbiorcy. Przeprowadzenie gry językowej jest możliwe dzięki temu, że język zawiera zinterpretowany (a nie tzw. obiektywny) obraz świata. W język wpisana jest

¹⁵ O sposobach wykorzystania istniejącego JOS przez nadawców medialnych pisali Danuta Kępa-Figura i Paweł Nowak (2006). Jak pokazali, wypowiedzi prezentowane w mass mediach mogą mieścić się w ramach JOS, polemizować z nim i wreszcie podejmować próby pozornego ignorowania, neutralizowania istnienia tego obrazu świata przez przeprowadzanie jego kreacji. Ostatni typ tekstów reprezentowany przede wszystkim przez informacje dziennikarskie jest przykładem kreowania medialnego obrazu świata. Medialny obraz świata miałby być rozumiany jako szczególne przetworzenie językowego obrazu świata. Przetworzenie, którego istotę stanowiłaby nie tylko modyfikacja treści w nim zawartych, lecz także rezygnacja z dominacji obowiązującego w JOS naiwnego punktu widzenia i, co więcej, wyraziste połączenie semantycznej i pragmatycznej perspektywy opisu.

zatem obecność podmiotu mówiącego (tworzącego) i podmiotu słuchającego (odtworzającego). Jeżeli słuchający jest w stanie zauważyć i odczytać grę – może się uznać za jej adresata. Podstawową funkcją gier językowych jest więc funkcja fatyczna.

Etap pierwszy oddziaływania gier językowych jest ważniejszy w przypadku sytuacji komunikacyjnych, w których adresat nie może (lub prawie nie może) być wskazany z imienia i nazwiska lub dzięki niewerbalnym elementom komunikatu, czyli np. w przypadku komunikacji zachodzącej za pośrednictwem mediów. Opisywana funkcja gier językowych jest ważna także ze względu na komercjalizację mediów, dla których najważniejszym kryterium oceny stała się nie jakość przekazu, lecz oglądalność czy szerzej – sam fakt częstości odbierania przekazu. Fatyczność miałaby zapewnić opłacalność nadawania. Skuteczność komunikacji zależy od tego, czy słuchacz odebrał sygnał, czy uświadomił sobie, że sygnał jest skierowany właśnie do niego, a także od rozpoznania intencji komunikatywnej nadawcy i od odpowiedniej (czynnej lub poznawczej) reakcji na tę intencję (por. Lyons 1984, t. I, s. 35–38).

Z punktu widzenia pragmatyki językowej obecność („nadobecność”) gier językowych we współczesnej komunikacji medialnej współgra ze zmianą formy przekazu medialnego. Gry językowe ze względu na swoją podstawową funkcję nawiązania i podtrzymania kontaktu wchodzą nie tylko w skład deklaratywów. Gra jest sposobem adresowania wypowiedzi także dlatego, że nadawca, używając ich, kształtuje swój wizerunek. Nadawca za pomocą gier może zatem realizować funkcję ekspresywną i formułować akty zaliczane do ekspresywów. Prezentuje siebie (na przykład) jako osobę inteligentną, dowcipną, mającą określone preferencje estetyczne czy polityczne i w konsekwencji trafia do planowanego odbiorcy.

Formułowanie za pomocą gier językowych aktów mowy o charakterze ekspresywnym przypomina o drugim etapie oddziaływania gier językowych, to znaczy o pełnionych przez nie funkcjach szczegółowych. Ponieważ ekspresywność wypowiedzi obejmuje oceny formułowane przez nadawcę, łączy się z perswazywnością. Stąd związek gier językowych z dyrektywami. Czy oddziaływanie to ma charakter jawny czy ukryty jest pytaniem otwartym. Za manipulacyjnością przemawiałoby łączenie w ramach gier informacji i oceny, co zwalnia odbiorcę od wyciągania wniosków. W takiej sytuacji słuchacz nie tyle identyfikuje określony punkt widzenia, lecz jest skłaniany do jego akceptacji. Z kolei innym dowodem manipulacyjności gier jest ingracyjny charakter niektórych z nich. Oceny wpisane w gry językowe inicjowane przez nadawców medialnych rzadko mają niepopularny, kontrowersyjny charakter. Ich obecność służy więc pozyskaniu odbiorcy przez manifestowanie zgodności z jego przekonaniami. Dyrektywy stają się zatem ukrytymi deklaratywami.

Podsumowując, można stwierdzić, że dominujące w tradycyjnym przekazie medialnym jawne asercje i ukryte dyrektywy ustąpiły miejsca jawnym i ukrytym deklaratywom. Detronizacja asercji jest zaś znakiem zmiany charakteru komunikacji i odpowiedzią na postawione powyżej pytanie o powód, dla którego komunikacja medialna sięgnęła współcześnie po gry językowe. Dlaczego gry językowe są tak dobrym narzędziem nowej komunikacji? Gry językowe nie zapewniły komunikacji medialnej interakcyjności w jej ortodoksyjnym interpersonalnym rozumieniu. Patrząc z tego punktu widzenia, gry te dają komunikowaniu masowemu fatyczność symulującą interakcyjność. Dają pozory interakcyjności, ponieważ sukcesem komunikacji medialnej stało się już samo zdobycie odbiorcy, a jej podstawową funkcją – funkcją fatyczną.

Rozważania dotyczące miejsca gier językowych we współczesnej komunikacji medialnej prowokują pytanie o charakter komunikowania. Wydaje się, że teoria zrównująca komunikowanie z transmisją nie jest już dzisiaj aktualna. Z kolei teoria utożsamiająca komunikowanie z interakcją sprawdza się niemal wyłącznie w przypadku nowych mediów (np. Internetu). Najbliższa rzeczywistości medialnej wydaje się dziś teoria sprowadzająca komunikowanie do procesu generowania znaczeń¹⁶. Teoria ta pokazuje, że zbliżenie do komunikacji bezpośredniej jest we współczesnych mediach jedynie symulowane. Nadawca co prawda traci uprzywilejowaną pozycję, jaką przyznawała mu teoria transmisji, lecz komunikacja traci także charakter interpersonalny. Nadawca i odbiorca mają być interpretatorami przekazu. Interakcja zachodzi, ale nie ma charakteru interpersonalnego. Jest relacją między nadawcą i tekstem oraz tekstem i odbiorcą. Deklarowana interakcja interpersonalna nie istnieje.

Literatura

- Bauer Z. (2000): *Gatunki dziennikarskie*. [W:] *Dziennikarstwo i świat mediów*. Kraków.
- Buttler D. (1974): *Polski dowcip językowy*. Warszawa.
- Dybalska R., Kępa-Figura D., Nowak P. (2004): *Przemoc w języku mediów? Analiza semantyczna i pragmatyczna audycji radiowych*. Lublin.
- Fiske J. (1998): *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*. Wrocław.
- Głowiński M., Kostkiewiczowa T., Okopień-Sławińska A., Sławiński J. (1988): *Słownik terminów literackich*. Wyd. II, poszerzone i poprawione. Wrocław.
- Grzenia J. (2003): *Internet jako miejsce dialogu*. [W:] *Porozmawiajmy o rozmowie. Lingwistyczne aspekty dialogu*. Red. M. Kity i J. Grzeni. „Prace Naukowe Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach” nr 2137. Katowice.
- Juza M. (2005): *Kultura polskiego Internetu: technoelity, hakerzy, masy*. [W:] *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*. Red. M. Sokolowskiego. Elbląg.
- Kępa-Figura D. (2007): *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*. [W:] *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav X)*. Red. B. Brehmer i R. Zimny. München

¹⁶ Por. Fiske 1998 lub omówienie teorii Fiskego przez Kluszczyńskiego – Kluszczyński 2002.

- Kluszczyński R.W. (2002): *Spoleczeństwo interaktywne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*. Kraków.
- Lyons J. (1984): *Semantyka*. T. 1. Warszawa.
- Mikulowski-Pomorski J. (2004): *Spoleczeństwo informacji czy spoleczeństwo komunikujące się*. [W:] A. Mattelart: *Spoleczeństwo informacji. Wprowadzenie*. Kraków.
- Nowak P. (2006): *Współczesny obraz komunikacji medialnej w świetle teorii aktów mowy*. [W:] *Oblicza komunikacji 1: perspektywy badań nad tekstem, dyskursem i komunikacją*. Red. I. Kamińska-Szmaj, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska. T. I. Wrocław.
- Tokarski R. (1993): *Słownictwo jako interpretacja świata*. [W:] *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*. T. 2: *Współczesny język polski*. Red. J. Bartmiński. Wrocław.
- Tokarski R. (2001): *Typy racjonalności w językowym obrazie świata*. [W:] *Semantyka tekstu artystycznego*. Red. A. Pajdzińska, R. Tokarski. Lublin.
- Wojtak M. (2004): *Gatunki prasowe*. Lublin.

Summary

The article discusses the problem of language games in the media, more specifically in social communication facilitated by the media. It aims to reconcile, while analyzing the texts of the media, the semantic perspective based on the linguistic worldview conception with the pragmatic approach.

Language games, as a manifestation of changes in mass media, can be described from the semantic perspective (with regard to the formal-semantic basis of each game) and from the pragmatic perspective (with regard to their intentionality). The semantic perspective allows one not only to reconstruct meaning shifts (through a description of conventional or innovative semantic relations between the elements of the utterance) but also to relate to the linguistic worldview methodology, according to which language is both a result and an instrument of „learning” and „assimilating” the world by humans. Language games utilize the linguistic worldview conception both when they relate to the linguistic form and when they transform the form in producing non-standard meanings. Texts produced within a specific journalistic genre entail a specific speech genre, which in its presuppositions does or does not contain the acceptance of the predominating linguistic worldview.

Intentionality, which belongs to the essence of games and to the macro-act of media communication, leads one to adopt a perspective which extends beyond semantic analysis. Pragmatic considerations allow us to answer the question why a particular language game has been employed. They also function as a tool of reconstructing the structure of the message in which the game has been employed.

The combined semantic-pragmatic perspective in the analysis of language games used in contemporary media provides answers to the question of the nature of media communication. Language games appear to be the most expressive manifestation of language change in the realm of media discourse.

Language games relate to the author's and receiver's knowledge of the grammatical and semantic rules of the language code and the use and norms of this code. They also relate to the rules which define the shaping of the text (also as a representative of a given genre), as well as to the rules regulating the communication process. A language game would thus be a kind of behaviour based on the knowledge of these rules, sometimes resulting from their breach, actual or apparent. These are for example all kinds of language usage whose aim is an intensification of the receiver's thinking processes. This operational stage is a way to achieve the ultimate objective, i.e. to invoke in the receiver a reaction intended by the author. This kind of linguistic shaping is

a manifestation of the attempt to achieve a symmetrical, two-sided (n-sided), dialogic nature of communication, or better, to invoke an impression of such communication.

Language games result not so much in interactivity but in interaction-stimulating phaticity. The present analysis also corroborates the theory of communication as a process of generating meanings.