ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ЯЗЫКОВЫХ СРЕДСТВ В МАССМЕДИА

UDC 81

Гры językowe w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych jako przejaw fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej

D. Kępa-Figura

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
3, plac Litewski, Lublin, 20–080, Polska

Для цитирования: Kępa-Figura, D. (2018). Gry językowe w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych jako przejaw fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej. *Медиалингвистика*, 5 (3), 366–379. <https://doi.org/10.21638/spbu22.2018.310>

Celem artykułu było zweryfikowanie tezy o fatyczności i sprawczości współczesnej komunikacji medialnej. Sposób realizacji tego celu wynikał z przyjęcia założenia, że najbardziej spektakularnym przejawem przemian zachodzących w prasie, radiu i telewizji jest występowanie gier językowych w przekazach traktowanych jako przykłady gatunków informacyjnych. Zgodnie z tym założeniem analizie poddano telewizyjny serwis informacyjny „Fakty” TVN z 25 czerwca 2017 roku. W wyniku tej analizy dostrzeżono w tym serwisie blisko 50 przykładów gier językowych rozumianych jako działanie, którego punktem wyjścia jest uwypuklenie reguł językowych (systemowych lub użycia) wykorzystywanych do skonstruowania wypowiedzi (lub odebranie danej wypowiedzi jako zwracającej uwagę na te reguły) w celu intensyfikacji procesów odbiorczych i przypisania wypowiedzi funkcji fatycznej. Jak obliczono, gry językowe zawarte były w 67 % wszystkich części składających się na analizowany program i w 73 % tzw. wejść redaktora prowadzącego program. Przezroczystość formalną zachowały jedynie wypowiedzi, których tematem były tzw. złe wiadomości. Dzięki porównaniu wyników badań dotyczących częstości występowania gier językowych w serwisach informacyjnych z lat 2007 i 2013 z analizami ilościowymi przeprowadzonymi na potrzeby niniejszego artykułu sformułować można tezę o utrzymaniu się tendencji wykorzystania gier językowych w budowaniu wypowiedzi w telewizyjnych serwisach informacyjnych. Nie incydentalne, lecz powtarzalne stosowanie gier językowych w przekazach informacyjnych, w których (zgodnie z tradycyjny-

mi oczekiwaniami) nie powinny przecież wystąpić, uznano za przejaw respektowania przez nadawcę instytucjonalnego „paktu o uczestnictwie” — sposób na nawiązanie bądź podtrzymanie kontaktu oraz stworzenie ról komunikacyjnych nadawcy i adresata.

Słowa kluczowe: gry językowe, komunikacja medialna, serwis informacyjny, fatyczność, sprawczość.

Problem badawczy. Przedmiotem mojego zainteresowania jest problem fatyczności i sprawczości przekazów medialnych, mieszczący się w szerszym zagadnieniu intencjonalności współczesnych mediów. Wyrazistym dowodem istotności tego problemu jest zmiana werbalnej warstwy przekazów uznawanych za informacyjne, na przykład wiadomości (por. [Kępa-Figura 2010; Nowak 2013: 91]). Najbardziej spektakularnym przejawem tych przemian jest występowanie gier językowych. Z tego powodu podjęte przeze mnie analizy dotyczą gier językowych występujących w serwisie informacyjnym.

Historia zagadnienia. Podjęte przeze mnie rozważania dotyczące problemu fatyczności przekazów medialnych czerpią z dwóch tradycji badawczych. Pierwsza z nich zainicjowana została przez Bronisława Malinowskiego i Romana Jakobsona. B. Malinowskiemu zawdzięczamy pojęcie *komunikacji fatycznej* rozumiane jako użycie służące „tworzeniu jednoczących więzi przez samą wymianę słów” [Malinowski 2000: 341]. Z kolei R. Jakobson przyczynił się do rozpropagowania idei fatyczności, pisząc o funkcji fatycznej języka jako funkcji komunikatów służących do ustanowienia, przedłużenia lub podtrzymania komunikacji (por. [Jakobson 1976: 30–31]). Na gruncie polskim problemem fatyczności w ujęciu teoretycznym zajmowała się Renata Grzegorzczukowa w kanonicznym tekście *Problem funkcji języka i tekstu w świetle teorii aktów mowy* z 1991 roku [Grzegorzczukowa 1991]. Według warszawskiej językoznawczyni funkcja ta „nie jest funkcją równorzędną wobec pozostałych, ale najczęściej polega na swoistej intencji wypowiedzi (często ukrytej), której temat może być zupełnie inny. Jeśli zaś tematem jest sama informacja o chęci kontaktu, mamy do czynienia ze zwykłą funkcją poznawczą” [Grzegorzczukowa 1991: 13]. W konsekwencji, uznała, że nawiązanie kontaktu nie jest intencją bezpośrednią, lecz jednym z dalekosiężnych celów wypowiedzi (por. [Grzegorzczukowa 1991: 21–22]). Przykładem analizy przekazów medialnych pod kątem ich fatyczności jest artykuł Mateusza Kasiaka *Pozyskiwanie odbiorcy w tytułach prasowych. Analiza wybranych przykładów z tygodników opinii* [Kasiak 2016].

Druga tradycja badawcza brana przeze mnie pod uwagę w kontekście fatyczności mediów to rozważania komunikologiczne Johna Fiske’a oraz Henry’ego Jenkinsa. J. Fiske, pisząc o istocie komunikowania (por. [Fiske 1998]), utożsamiał komunikowanie z generowaniem znaczeń zapisanych w danym komunikacie przez nadawcę i odbiorcę. Założył przy tym, że nadawca i odbiorca wchodzi w interakcję z tym komunikatem. H. Jenkins, zastanawiając się nad udziałem w komunikacji w erze internetu tzw. odbiorcy medialnego, stwierdził: „[...] nie mówimy już o interaktywnych technologiach medialnych. Mówimy o kulturze uczestnictwa” [Jenkins 2007: 7]. Uznał, że współcześnie inicjowanie komunikacji pośredniej (potencjalnie masowej) dzięki internetowi jest udziałem także tych, którzy przed jego upowszechnieniem mogliby być jedynie odbiorcami. Myśl ta znalazła swoich kontynuatorów. Przywołać tu można na przykład medioznawcze ujęcie Małgorzaty Lisowskiej-Magdziarz [Lisowska-Magdziarz 2016] oraz mediologistyczne Bogusława

Skowronka [Skowronek 2016]. Nawiązujący do Jenkinsa, Skowronek postuluje prowadzenie badań nad językiem mediach z perspektywy odbiorcy.

Początków badań nad sprawczością tekstów medialnych należy szukać — z jednej strony — bezpośrednio w ustaleniach Johna L. Austina i w jego teorii performatywności (por. [Austin 1993]). Na gruncie polskim ważnym punktem w myśleniu o sprawczym charakterze wypowiedzi był wspomniany już artykuł R. Grzegorzczukowej *Problem funkcji języka i tekstu w świetle teorii aktów mowy* [Grzegorzczukowa 1991], w którym warszawska językoznawczyni zaproponowała opis funkcji wypowiedzi, uwzględniając teorię aktów mowy. Do badań lingwistycznych rozwijających problem sprawczości należą opracowania teoretyczne [Skalski 2002] i analityczne (w tym poświęcone językowi religijnemu (z najnowszych por. np. [Klementowicz 2015] oraz reklamy [Grębowiec 2017])). Z drugiej strony, początków badań nad sprawczością mediów należy szukać w tzw. zwrocie performatywnym realizującym się w ramach poszczególnych dyscyplin humanistycznych (por. [Domańska 2007; Godlewski 2016: 111–136]).

Węszemu, interesującemu mnie zagadnieniu, czyli sprawczości mediów masowych poświęcono rozdział publikacji *Performatywne wymiary kultury* zatytułowany *Media i sfera publiczna jako scena performatywności*, na który złożyły się artykuły Danuty Kępy-Figury, Jakuba Nowaka i Moniki Banaś (por. [Skowronek, Leszczyńska 2012]). J. Nowak zwrócił uwagę na performatywne aspekty nowych ruchów społecznych nie tylko posługujących się tzw. nowymi mediami, lecz także realizowanych w środowisku tych mediów. M. Banaś udowodniła, że współczesna komunikacja polityczna odbywająca się za pośrednictwem mediów ma charakter politycznego performansu. W artykule przygotowanym przeze mnie performatywność została pokazana jako właściwość przekazów medialnych polegająca na tworzeniu za ich pomocą obrazu świata oraz ról komunikacyjnych przypisanych stronom komunikacji.

Kluczowe dla niniejszego artykułu pojęcie gier językowych nie jest rozumiane w ujęciu Wittgensteinowskim, lecz nawiązuje do teoretycznoliterackich i językoznawczych badań nad szczególnym sposobem formułowania tekstu literackiego (por. np. [Jędrzejko, Żydek-Bednarczuk 1997; Łuc 2010]).

Metoda badania. Prowadzone przeze mnie szersze badania, jak również analizy przedstawione w niniejszym artykule mieszczą się w zakresie badań mediolingwistycznych. Jak konkluduje Bogusław Skowronek, „Mediolingwista dzięki zastosowaniu narzędzi pragmalingwistycznych z pewnością może ujawnić, jak bardzo zmienił się klasyczny model komunikowania w mediach” [Skowronek 2013: 142].

Celem niniejszego tekstu jest weryfikacja tezy o fatyczności i sprawczości komunikacji medialnej, sformułowanej przeze mnie w artykule *Istota fatyczności a komunikacja medialna* (por. [Kępa-Figura 2010]). Weryfikację tej tezy oprę na analizach dotyczących polskich serwisów informacyjnych.

Proponując nawiązująco-polemiczne spojrzenie na funkcję fatyczną, przyjmuję, że orzekanie o dalekosiężnym lub podstawowym charakterze jakiegokolwiek intencji nie jest obiektywnym kryterium odróżniającym funkcję fatyczną od innych funkcji. Chciałabym także zwrócić uwagę na zależności między fatycznością a nakłanianiem oraz fatycznością i sprawczością. Przyjmuję zatem, że wszystkie akty wykorzystane w intencji fatycznej oddziałują na odbiorcę w dwojaki sposób. Po pierwsze, kontakt ustanawiają, po drugie, do ustanowienia tego kontaktu nakłaniają. Tym samym, fatyczność należy wiązać, z jednej strony, z funkcją sprawczą, z drugiej zaś — z funkcją nakłaniającą. Problem perswazyjno-

ści przekazów medialnych jest w zasadzie oczywisty. W przeszłości podnoszony w kontekście ideologicznego zaangażowania mediów, propagandy zachodzącej za pośrednictwem mediów, współcześnie wiąże się z konsumpcyjnością naszej kultury i konkurencyjnością charakteryzującą rynek mediów. Na rozwinięcie nadal czeka zagadnienie sprawczości przekazów medialnych. Sprawczość komunikacji językowej w ogóle, w tym werbalnych realizacji komunikacji medialnej, intryguje z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, sprawczość — rozumiana jako funkcja wypowiedzi — w teorii pragmatyki językowej zauważona została dość późno. Po drugie — co dla niniejszego artykułu najważniejsze — ze względu na istotność sprawczości dla komunikacji medialnej zachodzącej w ramach „paktu o uczestnictwie”.

Rozwijając tę myśl, przypomnę, że sprawczość komunikacji medialnej polega nie tylko na „stworzeniu” medialnego obrazu świata (obrazu świata powstałego podczas poznawania świata za pośrednictwem mediów). Wynikiem sprawczości jest także przyznanie ról komunikacyjnych nadawcy i odbiorcy, to znaczy fatyczność. Pojawienie się danej wypowiedzi stwarza pewnego rodzaju stan rzeczy — czyni kontakt. Wypowiedź nie podlega zatem ocenie w kategoriach prawdy-falszu, lecz jest weryfikowana tym, że odbiorca akceptuje wyznaczone aktem mówienia role komunikacyjne — zarówno rolę nadawcy, jak i adresata. Przy czym kompetencje osoby realizującej wypowiedź wynikają z tego, że zaczyna ona tę realizację — tworząc wypowiedź, tworzy siebie samą jako nadawcę. Podkreślenie sprawczości fatyczności traktuję jako powrót do źródeł pojęcia *komunikacji fatycznej*, stworzonego przez B. Malinowskiego. Każde użycie języka, tworzące jednoczące więzi przez samą wymianę słów, stwarza rolę nadawcy i rolę odbiorcy planowanego.

Mówiąc o fatyczności, mam na myśli zarówno konwencjonalne (werbalne i pozawerbalne), tradycyjne sposoby nawiązywania kontaktu nadawcy medialnego z tak zwanym odbiorcą masowym, jak też zachowania językowe, których fatyczność ma charakter realizacji dalekosiężnego celu, a które na mocy konwencji stają się innym typem illokucji — służą fatyczności. Wsparciem dla takiego sposobu rozumienia fatyczności są badania Jolanty Panasiuk dotyczące percepcji treści racjonalnych i emocjonalnych [Panaszuk 2015: 28–31]. Opisane przeze mnie zachowania językowe służą nawiązaniu kontaktu, ponieważ aktywizują emocjonalną półkulę mózgu.

Do najbardziej tradycyjnych sposobów nawiązywania kontaktu przez nadawców medialnych należą zwroty adresatywne, zwroty grzecznościowe (prymarne dyrektywy, deklaratywy lub ekspresywy), które konwencjonalnie służą fatyczności. Fatyczność — co mniej oczywiste — jest konsekwencją wykorzystywania fleksyjnych i składniowych środków językowych o charakterze nakłaniającym, bowiem w wypowiedziach medialnych nakłaniają one właśnie do nawiązywania lub podtrzymania kontaktu. Sposobem na uzyskanie fatyczności może też być obniżenie stopnia oficjalności przez dopuszczenie potoczności wypowiedzi i wprowadzenie do wypowiedzi gier językowych.

Gry językowe są najbardziej wyrazistym przejawem realizacji fatyczności w erze Web2.0. Wyrazistość ta wynika, po pierwsze, z istoty gry językowej traktowanej jako działanie oparte na zaskoczeniu odbiorcy formą lub znaczeniem wypowiedzi. Maria Wojtak, poszukując granic kategorii genologicznych, stwierdziła, że

„Podstawową techniką redakcyjną, odpowiadającą postawie prasowego nadawcy, staje się koncept [...] Po stronie pragmatycznej [oznacza — DKF] takie przedstawienie, aby czytelnik mógł czuć się dowartościowany i usatysfakcjonowany (stąd często eksponowana gra między znanym i nowym, błahym i poważnym, ogólnym i wyspecjalizowanym). Po

stronie stylistycznej zaś dobór formy przekazu (w tym konceptów strukturalnych lub wolnych — do niedawna stosowanych jedynie w felietonistyce” [Wojtak 2014: 101].

Wyrazistość fatyczności będącej wynikiem obecności gier językowych wynika, po drugie, z praktyki inicjowania gier językowych w ramach przekazów identyfikowanych jako informacyjne¹. Wykorzystując spostrzeżenia J. Fiske’a i H. Jenkinsa przypominane w paragrafie (6), przyjmuję, że przemiany formy przekazu mediów tradycyjnych (prasy, radia, telewizji) są między innymi konsekwencją pojawienia się internetu. Trudna do zapewnienia przez media masowe interakcja o charakterze personalnym została zastąpiona fatycznością.

Pisząc o grach językowych, przyjmuję szerokie rozumienie tego pojęcia zaproponowane przeze mnie we wcześniejszych pracach (np. [Kępa-Figura 2010]). Ze względu na ograniczenia edytorskie rezygnuję z przypomnienia literatury naukowej wykorzystywanej w prowadzonych przeze mnie pracach nad zjawiskiem gier językowych (por. np. [Buttler 1968]). Gry językowe traktuję jako specyficzne działania rozgrywane się na płaszczyźnie języka, których przejawem jest wystąpienie określonych efektów formalno-pragmatycznych. Warunkiem zaistnienia gry językowej jest uwypuklenie reguł językowych (systemowych lub użycia) wykorzystywanych do skonstruowania wypowiedzi lub odebranie danej wypowiedzi jako zwracającej uwagę na te reguły. Innymi słowy, sygnałem zaistnienia (lub impulsem dostrzeżenia) gry językowej jest wprowadzenie (lub zauważenie) formalnych przekształceń, mających niekiedy konsekwencje semantyczne. Przekształcenia te zwracają uwagę na stosowane reguły językowe — systemowe, tekstowe, komunikacyjne. Utrata przez wypowiedź formalnej przezroczystości prowadzi do intensyfikacji procesów odbiorczych, przejawiającej się w przypisaniu wypowiedzi funkcji fatycznej (efekt pragmatyczny).

Z zaistnieniem gry językowej wiążą się dwa warunki. Po pierwsze, założenie wspólnoty wiedzy (językowej i pozajęzykowej łączącej nadawcę i odbiorcę). Jest to założenie istnienia wspólnoty komunikacyjnej czynione przez nadawcę lub odbiorcę. Po drugie, założenie intencjonalności działania nadawcy. Precyzując — gra językowa to działanie o charakterze celowym lub działanie, którego celowość zakłada odbiorca. Co ważne, w przebiegu gier językowych często dochodzi do skomplikowania na poziomie kodowania intencji. Z jednej strony, jawność działań formalnych służy łatwemu odczytaniu intencji manifestowanej — tj. intencji fatycznej. (Zakładając wyłączną aktywność odbiorcy, należałoby powiedzieć: konsekwencją specyfiki formalnej strony wypowiedzi jest przypisanie tej wypowiedzi prawdopodobnej funkcji — to znaczy funkcji fatycznej). Z drugiej strony, łatwość odczytania intencji manifestowanej może prowadzić do ukrycia zasadniczego celu nadawcy. Fatyczność gier językowych jest wynikiem specyficznego intensyfikowania procesów myślowych odbiorcy. Specyficznego, bo ukierunkowanego, nastawionego na aktywizację odbiorcy, wywołanie jego zaangażowania. Ukierunkowany charakter procesów myślowych odbiorcy potwierdza zarówno automatyzm osiągania podstawowego celu (którym jest aktywizacja odbiorcy), jak i możliwość realizacji celów szczegółowych (np. takich jak zmiana sposobu myślenia odbiorcy, podjęcie/zaniechanie działania przez odbiorcę) zachodząca dzięki uśpieniu świadomości odbiorcy.

Wielość rodzajów gier językowych jest konsekwencją zróżnicowania reguł decydujących o strukturze naszych wypowiedzi. Ponieważ o strukturze tej decydują reguły kodu

¹ Warto odnotować tutaj badania nad newsem telewizyjnym Moniki Grzelki i Agnieszki Kuli (por. np. [Grzelka, Kula 2015; 2016]).

językowego (gramatyczne i semantyczne), norma i uzus (traktowane jako reguły użycia tego kodu), zasady budowania tekstu (np. jako przedstawiciela danego gatunku), zasady tworzenia relacji międzyczłowiekowych i międzytekstowych oraz zasady konwersacyjne regulujące postępowanie w procesie komunikacji, kategoria gier językowych jest bardzo szeroka. Zaliczam do niej: gry oparte na modyfikacji gramatyczno-semantycznej struktury danego tekstu (gry gramatyczne [czyli fonetyczne, słowotwórcze i składniowe] oraz gry semantyczne, tj. działania odwołujące się do relacji w polu znaczeniowym [synonimii, antonimii, polisemii, homonimii, komplementarności] oraz oparte na działaniach na frazeologizmach [udosłownienie frazeologizmu, gra między frazeologicznym a dosłownym znaczeniem związku wyrazowego, modyfikacja składu związku frazeologicznego]), gry zainicjowane umieszczeniem tekstu w kontekście innego tekstu (czyli konwencją gatunkową, intertekstualną i intersemiotyczną) oraz gry konwersacyjne (dla których punktem wyjścia jest przekroczenie zasad konwersacyjnych).

W zjawisku gier językowych, a zwłaszcza w ich występowaniu w formach traktowanych tradycyjnie jako informacyjne, skupiają się najbardziej wyraziste tendencje współczesnych mediów, czy szerzej współczesnej kultury. Nie tylko ludyczność, tabloidyzacja, obniżenie stopnia oficjalności przekazu i odejście od tradycyjnego podziału gatunków medialnych na publicystyczne i informacyjne oraz form zachowania na oficjalne i nieoficjalne, lecz także dążenie do tworzenia wspólnot komunikacyjnych i wreszcie — od czego wyszłam — kult uczestnictwa.

Uznając, że wykorzystanie gier językowych jest najbardziej wyrazistym przejawem zmiany klasycznego modelu komunikowania w mediach i dysponując wynikami badań nad obecnością gier językowych w serwisach informacyjnych „Fakty” TVN w latach 2007 i 2013, chciałabym zweryfikować tezę o utrzymaniu się tendencji występowania gier językowych. Realizując ten cel, przeprowadzę analizę jednego z wydań „Faktów” TVN z 2017 roku.

Analiza materiału. Przedmiotem analizy w niniejszym artykule jest wydanie programu informacyjnego „Fakty” nadane przez TVN 25 czerwca 2017 roku. Redaktorem prowadzącym tego wydania był Piotr Marciniak. Na program składają się stałe elementy struktury, takie jak powitanie widzów i zakończenie kontaktu, oraz 9 wiadomości i zapowiedź jednego z omawianych tematów. W analizowanym wydaniu odnotowałam liczne zabiegi formalne, które traktuję jako sygnały zainicjowania gier językowych. Biorę oczywiście pod uwagę niebezpieczeństwo przeoczenia gier językowych zainicjowanych przez nadawców medialnych oraz nadinterpretacji w klasyfikowaniu działania mownego jako gry językowej. Dochowując staranności analitycznej, mam jednak nadzieję, że pomyłki tego rodzaju nie będą liczne i nie wpłyną w zasadniczy sposób na wyniki mojej pracy.

Ze względu na ograniczenia edytorskie w niniejszym artykule nie mogą zostać zamieszczone szczegółowe analizy jakościowe wszystkich dostrzeżonych gier językowych. Wyniki tych analiz zostaną opublikowane w osobnym opracowaniu. W celu zaprezentowania przyjętego sposobu rozumienia gry językowej dokonam szczegółowej analizy jakościowej omówienia tematów drugiego i szóstego oraz zapowiedzi tematu ósmego. Cytując dostrzeżone gry językowe, zachowam naturalny podział serwisu informacyjnego na części tematyczne.

Udział gier językowych w poszczególnych częściach wygląda następująco:

POWITANIE — bez gier językowych.

TEMAT 1: „Pożar w Hiszpanii” — bez gier językowych.

TEMAT 2: „Zajścia w Radomiu” — 4 gry.

W omówieniu tego tematu redaktor prowadzący wykorzystał grę fonetyczną, polegającą na powtórzeniu w bliskim sąsiedztwie podobnie brzmiących (bo spokrewnionych) wyrazów *pobicie* i *pobitych* wzmocnione niezgodnym z normą zaakcentowaniem sylab nagłosowych, zawierających wyraziste fonetycznie głoski zwarto-wybuchowe [p] i [b]: *pobicie działacza Komitetu Obrony Demokracji [...] przeddzień uroczystości ku czci demonstrantów pobitych przez milicję 41 lat temu*. Do gier językowych podjętych w omówieniu tego tematu należą także 2 gry semantyczne oparte na antonimii — jedna zawarta w wypowiedzi redaktora prowadzącego (*Są liczne obchody, doszło do starcia. Opozycja pyta, dlaczego Policja nie wszystkich chroni?*), druga — reporterki Arlety Zalewskiej (*Tyle w teorii, a to praktyka*). Co ważne, wypowiadający przeciwstawne znaczeniowo jednostki *liczne* — *nie wszystkich* oraz *teoria* — *praktyka* zwracają na nie uwagę za pomocą akcentu. Ostatnia z gier wykorzystanych w ramach tematu 2 odbywa się w sferze spójności tekstowej. Reporterka Arleta Zalewska (po materiale filmowym, w którym jeden z uczestników demonstracji KOD wypowiedział się na temat ataku „narodowców”) mówi: *I dlatego KOD w taki sposób przed Pałacem Prezydenckim zmanifestował dziś swój sprzeciw, także wobec bierności Policji*). Tym samym, inicjuje grę polegającą na uzyskaniu spójności nie w ramach własnej wypowiedzi, przerwanej materiałem filmowym, ale w ramach całego omówienia tematu 2. Gra polegająca na naruszeniu autonomii wypowiedzi danego nadawcy i uzyskaniu spójności w ramach tekstu rozpisanego na kilka głosów jest charakterystyczna dla telewizyjnych serwisów informacyjnych. Gra ta nawiązuje nie tylko do formy dialogu, lecz także przypomina zabiegi konstruowania tekstu literackiego z wykorzystaniem narratora.

ZAPOWIEDŹ tematu 8: „Budowa i użytkowanie szklanej wislanej jako współczesne hobby” — 2 gry.

We wprowadzającym pytaniu *O czym jeszcze powiemy?* dostrzegam grę konwersacyjną, polegającą na wykorzystaniu formy pytania — aktywizującej odbiorcę i pozwalającej zbudować spójność wypowiedzi. Redaktor wydania inicjuje także grę intertekstualną, zapowiadając wiadomość frazą *Zrób to sam*. Nawiązuje tym samym do nazwy programu telewizyjnego „Zrób to sam”, w którym Adam Słodowy pokazywał, że z dostępnych, w tym z niepotrzebnych już rzeczy (to znaczy „z niczego”) można wykonać przydatne przedmioty (na przykład zabawki). Program ten (oraz jego prowadzący) zyskał ogromną popularność i na długo zapisał się w pamięci Polaków, a jego nazwa stała się utrwalonym połączeniem wyrazowym — żartobliwym komentarzem wypowiadanym w sytuacji, gdy „z niczego” powstaje lub ma powstać nowa wartość.

TEMAT 3: „Tragedia w Pakistanie. Wybuch cysterny z paliwem” — bez gier językowych.

TEMAT 4: „Spowodowany przez pijanego kierowcę wypadek na drodze, w którym ginie małżeństwo, osierocając 3 dzieci” — bez gier językowych.

TEMAT 5: „Spór o prace nad ustawą o wprowadzeniu odpłatności za usługi państwowej służby zdrowia” — 3 gry (1 konwersacyjna², 2 semantyczne oparte na antonimii³).

² Redaktor prowadzący: *Premier karci ministra zdrowia i blokuje prace nad oficjalnym wprowadzeniem możliwości współpłacenia przez pacjenta za leczenie w szpitalach, ale lekarze i pacjenci wzywają — Sprawdźcie, jaka jest rzeczywistość. Są puste oddziały, które nie leczą z braku pieniędzy i są też opłaty przez różne fundacje*.

³ Podpis pod zdjęciem towarzyszącym wypowiedzi redaktora prowadzącego: *polityka i zdrowie*. Wypowiedź reportera Marka Nowickiego: *Zgoda na wprowadzenie opłat byłaby tylko oficjalnym przyznaniem się do tego faktu. Brak zgody to czysta hipokryzja*.

TEMAT 6: „Początek wakacji — brak rąk do prac sezonowych” — 4 gry.

Fraza *szukanie rąk do pracy sezonowej* to w tym *sezonie syzyfowa praca* jest przykładem gry semantycznej. Redaktor prowadzący udosłownił tu frazeologizm *syzyfowe prace*, rozbijając przy tym połączenie z łączliwością normatywną *praca sezonowa*. Dodatkowo, podpisem *na tropie pracownika*, umieszczonym pod zdjęciem towarzyszącym wypowiedzi redaktora prowadzącego, zainicjowano grę między znaczeniem dosłownym (odsyłającym do pola semantycznego *wakacji*) a znaczeniem frazeologicznym (uaktywnianym ze względu na temat „poszukiwań pracowników sezonowych”).

Kolejną grę semantyczną — *gdy bezrobocie maleje, prace wprowadzicie rosną, ale chętnych mało* — oparto na przeciwieństwie znaczeniowym słów *maleć* i *rosnąć*.

Ostatnia z zauważonych w omówieniu tematu 6 gier zachodzi w sferze spójności tekstowej. Ciągłość wypowiedzi redaktora prowadzącego została przerwana nagraniem reporterskim. Fraza redaktora — *Choć kilka lat temu pracodawcy mogli przebierać w CV, teraz muszą zaniżać oczekiwania lub czekać aż oddzwoni ktokolwiek* — staje się zapowiedzią Jakuba Gontarka z Konfederacji Lewiatan (organizacji pozarządowej, reprezentującej interesy polskich przedsiębiorców prywatnych) mówiącego o przyczynach braku pracowników. Bezpośrednio po tej wypowiedzi redaktor Piotr Marciniak kontynuuje myśl: *Dlatego pracodawcy coraz częściej zatrudniają pracowników zza wschodniej granicy*. Podobnie jak w omówieniu tematu 2 naruszenie spójności wypowiedzi należy rozpatrywać w ramach tekstu rozpisanego na kilka głosów.

TEMAT 7: „Pierwszy dzienny oddział Śląskiego Hospicjum dla Dzieci będący pierwszym tego typu oddziałem w Polsce” — 1 gra (intertekstualna)⁴.

TEMAT 8: „Budowa i użytkowanie szkuty wiślanej jako współczesne hobby” — 9 gier językowych (1 fonetyczna⁵, 3 semantyczne [w tym 2 oparte na antonimii]⁶, 2 intertekstualne⁷, 1 intersemiotyczna⁸, 1 w sferze spójności tekstowej⁹, 1 gra konwersacyjna¹⁰).

⁴ Towarzyszący materiałowi podpis *przystanek Światlikowo* nie tylko wykorzystuje pozytywne konotacje słowa *przystanek* wykorzystanego w znaczeniu ‘zatrzymanie się gdzieś, zwykle dla odpoczynku; postój’ (por. *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pl/przystanek> [dostęp: 3.11.2017]) — wpisując się także w praktykę tworzenia określeń nominacyjnych, w których członem nadrzędnym jest słowo *przystanek*, nawiązuje do semantyki utrwalonych nazw (por. tytuł filmu *Przystanek Alaska*, nazwa festiwalu *Przystanek Woodstock*). Tym samym staje się intertekstualnym odwołaniem.

⁵ Reporterka Katarzyna Górniak [po wypowiedzi jednego z budowniczych — *ludzie kultywują tradycję pływania na Wiśle*]: *Tradycja tradycją, ale ich pierwsza wyprawa to też rejs ku źródłom męskości*.

⁶ Redaktor prowadzący: *amatorzy, ale z pasją, odwagą i wytrwałością. Dopiełli swego*. Reporterka Katarzyna Górniak: *Dziś to już nie strach, a najprawdziwsza duma i Tradycja tradycją, ale ich pierwsza wyprawa to też rejs ku źródłom męskości. Żony zostały w porcie* (wyrazy w polu znaczeniowym podróży drogą wodną).

⁷ Podpis pod zdjęciem i wypowiedź redaktora prowadzącego: *Zrób to sam*. Reporterka Katarzyna Górniak: *Tradycja tradycją, ale ich pierwsza wyprawa to też rejs ku źródłom męskości. Żony zostały w porcie*.

⁸ Reporterka Katarzyna Górniak [w tle materiału filmowego, w którym widać łódź będącą tematem wiadomości i słychać dźwięk pokładowego dzwonu]: *Teraz to muzyka dla ich uszu, ale zaczęło się od dźwięków mrozących gorącą żeglarską krew w żyłach*.

⁹ Reporterka Katarzyna Górniak [po wypowiedzi jednego z budowniczych o motywacji do pracy nad skutą]: *I tę pamięć o przodkach i tętniącej życiem Wiśle chcieliby przywrócić*.

¹⁰ Reporterka Katarzyna Górniak [po wypowiedzi jednego z budowniczych — *Żony kochają naszą pa-sję, ale pod warunkiem, że nie przychodzimy za często, żeby ją finansować*]: *Choć tęsknota za marynarzem — bezcenna, bo mężowie wypłynęli w morze... No, prawie. Do Bydgoszczy*.

TEMAT 9: „Konkurs na najbrzydszego psa” — 17 gier językowych (3 fonetyczne¹¹, co najmniej 9 semantycznych¹², 2 konwersacyjne¹³, 2 intersemiotyczne¹⁴, 1 konwencja stylistyczna¹⁵).

ZAKOŃCZENIE — 1 gra językowa (semantyczna)¹⁶.

Z braku systematycznych badań statystycznych dotyczących występowania gier językowych w przekazach medialnych projektowanych, nadawanych i odbieranych jako teksty informacyjne, przypomnę wyniki dotychczas prowadzonych przeze mnie, częściowych badań dotyczących częstości występowania gier językowych w polskich telewizyjnych serwisach informacyjnych (por. [Kępa-Figura 2015]). Przedmiotem moich analiz ilościowych było 7 wydań „Faktów” TVN (od 5 do 11 maja 2007 roku) oraz jedno wydanie z roku 2013 (z 5 września). Jak pokazały te analizy, gry językowe, rozumiane w zaproponowany przeze mnie sposób, występują w komunikacji medialnej o wiele częściej niż w naturalnej bezpośredniej komunikacji interpersonalnej. Statystyka dotycząca występowania gier językowych jest we wszystkich przypadkach podobna — większość tematów lub duża część tematów poruszanych w programach omawiana jest z wykorzystaniem gier językowych. Na 54 podstawowych tematów przedstawionych w siedmiu wydaniach „Faktów” z 2007 roku tylko 3 (tematy: „zabójstwo 5-letniej dziewczynki z Polski”, jakie miało miejsce we Włoszech [6 V]; „katastrofa lotnicza w Duali w południowym Kamerunie” [5 V]; „wizyta papieża Benedykta XVI w Brazylii” [10 V]) zyskały szatę językową całkowicie przezroczystą formalnie. W „Faktach” z 2013 roku gry językowe nie wystąpiły jedynie w omówieniu jednego z prezentowanych dziewięciu tematów (tematu wypadku drogowego ilustrowanego nagraniem z tego wypadku), a w „Faktach” z 25 czerwca 2017 roku w omówieniu trzech z dziewięciu tematów („pożar w Hiszpanii”; „tragedia w Pakistanie — wybuch cysterny z paliwem”; „wypadek drogowy, spowodowany przez pijanego kierowcę,

¹¹ Reporter Paweł Abramowicz: *rozumne homo nie wiadomo; Natura wie, co robi, gdy zdoła; Wij się wije radośnie, wąż posykuje szatańsko, ślimak olbrzymi śluz lepki tonami zostawia*.

¹² Redaktor prowadzący: *A na koniec konkurs brzydoty. Wybory najbrzydszego psa; A zawodnicy tak piękni inaczej, że aż chwytają za serce*. Reporter Paweł Abramowicz: *Duża Marta jest znudzona. Jej obwisłych fafli nie rusza to, że jest obiektem zainteresowania obiektywów. Młodemu grzywaczowi też raczej wszystko zwisa. Tylko rozumne homo nie wiadomo dlaczego mają ubaw*. Wybierają najbrzydszego psa, sądząc, że wiedzą, co czynią. I że pojęcie piękna lub jego braku jest obiektywne; Tymczasem czworonogi nie mogą wyjść ze zdumienia, jak potwornie te zebrane wokół niekudlate istoty są szpetne; Duża Marta wybory wygrała, ale i to ma w dużym, jak ona sama, poważaniu; Taki marabut. Wygląda, jakby często dawał w szyję, bo ma w co. Ale i szyja, i ten nieopierzony czerep marabuta, to słuszna koncepcja ewolucji sprzyjająca prezencji; Bo czasem widzimy upiornego potwora, monstrum, które z innej perspektywy jest po prostu boskie; Pan Piotr z łódzkiego ZOO wybrał na dziś strój z teoretycznie niezbyt pięknego inwentarza ruchomego, ale bezpiecznego; Wij się wije radośnie, wąż posykuje szatańsko, ślimak olbrzymi śluz lepki tonami zostawia (wyrazy z jednego pola wyrazowego i wykorzystanie antonimii), w naturze brzydkie jest piękne, tyle że brzydkie — nagroda: brzydki goryl i jego piękny taniec (antonimia).

¹³ Por. wypowiedzi zacytowane w przypisie 11: *Tylko rozumne homo nie wiadomo dlaczego mają ubaw*. Wybierają najbrzydszego psa, sądząc, że wiedzą, co czynią. I że pojęcie piękna lub jego braku jest obiektywne; Tymczasem czworonogi nie mogą wyjść ze zdumienia, jak potwornie te zebrane wokół niekudlate istoty są szpetne, w których dwukrotnie złamano maksymę jakości (bo treści tych wypowiedzi przeczy obraz jej towarzyszący).

¹⁴ Reporter Paweł Abramowicz: *Tu buziaka przez szybę daje coś, jakby obcy. Może i nie jest to apetyczny buziak, ale z drugiej strony, aż kusi by pogłaskać płaszczkę po lśniących kropkach*. (Nawiązanie do filmów o UFO oraz do obrazu towarzyszącego wypowiedzi reportera, na którym widzimy, jak zwiedzająca w ZOO przez szybę „głaszczkę” falującą płaszczkę).

¹⁵ Reporter Paweł Abramowicz: *Wij się wije radośnie, wąż posykuje szatańsko, ślimak olbrzymi śluz lepki tonami zostawia*.

¹⁶ Redaktor prowadzący: *I to były roztańczone fakty* (gra oparta na polisemii).

Statystyka występowania gier językowych w tematach przedstawionych w 7 kolejnych wydaniach programu „Fakty” TVN (maj 2007)

Statystyka występowania gier językowych w tematach przedstawionych w jednym z wydań programu „Fakty” TVN (5 września 2013)

Statystyka występowania gier językowych w tematach przedstawionych w jednym z wydań programu „Fakty” TVN (25 czerwca 2017)

Ryc. 1. Występowanie gier językowych w omówieniach tematów poruszanych w serwisie informacyjnym „Fakty” (opracowanie własne).

w którym ginie małżeństwo, osierocając 3 dzieci”). Co znamienne, prawie wszystkie tematy, w których omówieniu nadawcy osobowi (redaktor prowadzący i reporterzy) zrezygnowali z zastosowania gier językowych to tematy „gorące”, będące podstawą tzw. złych wiadomości. Jako takie mogły zostać uznane przez nadawców za wystarczająco interesujące dla odbiorcy, niewymagające „wzmocnienia” użyciem gier językowych. Wyjątkiem jest wiadomość z 2007 roku na temat wizyty papieża Benedykta XVI w Brazylii. Formalna przezroczystość tej informacji wynika prawdopodobnie z dążenia do zachowania wysokiego stopnia oficjalności przekazu ze względu na zwyczaj specjalnego traktowania tematyki watykańskiej w przeszłości..

Procentowo ilustrują to wykresy na rycinie 1.

O udziale gier językowych w konstruowaniu wypowiedzi świadczy również częstość wykorzystania tego zabiegu przez redaktorów prowadzących poszczególne wydania „Faktów”. W jednym z programów z 2007 roku (z 7 V) na 17 „wejść” redaktora prowadzącego Kamila Durczoka tylko 4 respektowały kanoniczny postulat przezroczystości formy. W programie z 2013 roku na 14 „wejść” redaktora prowadzącej Justyny Pohanke kanoniczny postulat przezroczystości formy respektowały tylko 2. Natomiast w programie z 2017 roku na 11 „wejść” redaktora prowadzącego Piotra Marciniaka gry językowe nie wystąpiły w 3. Co więcej, zarówno w „Faktach” z roku 2007, 2013, jak i z 2017 gry językowe wykorzysta-

Statystyka występowania gier językowych w wypowiedziach redaktora prowadzącego Kamila Durczoka („Fakty” TVN 7.05.2007)

Statystyka występowania gier językowych w wypowiedziach redaktora prowadzącego Justyny Pohanke („Fakty” TVN 5.09.2013)

Statystyka występowania gier językowych w wypowiedziach redaktora prowadzącego Piotra Marciniaka („Fakty” TVN 25.06.2017)

Ryc. 2. Występowanie gier językowych w wypowiedziach redaktorów prowadzących poszczególne wydania serwisu informacyjnego „Fakty” (opracowanie własne)

wali także reporterzy „Faktów”. Oznacza to, że nadawcy medialni w przypadku większości swoich „spotkań” z odbiorcą (por. wykresy na ryc. 2) inicjowali gry językowe.

Wyniki badania. Opracowane statystyki (por. ryc. 1 i ryc. 2) świadczą o utrzymaniu się tendencji wykorzystywania gier językowych w serwisie informacyjnym „Fakty”. Obecność gier językowych w omówieniach tematów poszczególnych wydań programu informacyjnego na poziomie 89 % (w roku 2007), 94 % (w roku 2013) i 67 % (w roku 2017) interpretuję jako wyrazistą. Podobnie oceniam wykorzystanie gier językowych przez redaktorów prowadzących te programy — 76 % (w roku 2007), 86 % (w roku 2013) i 73 % (w roku 2017). Obserwowany spadek częstości występowania gier w roku 2017 nie musi być znakiem stałej tendencji. Czynnikiem różnicującym może być zmienna osobowa, to znaczy właściwości warsztatu redaktora prowadzącego, którego konsekwencją jest nie tylko dobór tematów wydania, lecz także struktura i język wypowiedzi. Dostrzeżona dynamika zachęca oczywiście do kontynuowania badań.

Pytanie o zachowanie tendencji wykorzystania gier językowych w medialnych przekazach informacyjnych jest pytaniem ważnym, ponieważ gra językowa w spektakularny sposób narusza zasady tradycyjnej estetyki informacyjnej. Nie incydentalne, lecz powtarzalne stosowanie gier językowych w przekazach informacyjnych, w których (zgodnie z tradycyjnymi oczekiwaniami) nie powinny przecież wystąpić, należy traktować jako przykład respektowania przez nadawcę instytucjonalnego paktu o uczestnictwie. Wykazując,

że tendencja wykorzystywania w przekazach informacyjnych gier językowych utrzymuje się, potwierdziłam tezę o fatyczności i sprawczości komunikacji medialnej.

Literatura

- Austin, J. L. (1993). *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne*. Tłum. B. Chwedeńczuk. Warszawa.
- Buttler, D. (1968). *Polski dowcip językowy*. Warszawa.
- Domańska, E. (2007). Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce. *Teksty Drugie*, 5, 48–61.
- Fiske, J. (1998). *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*. Wrocław.
- Godlewski, G. (2016). *Luneta i radar. Szkice z antropologicznej teorii kultury*. Warszawa.
- Grębowiec, J. (2017). *Pragmatyka reklamy*. Kraków.
- Grzegorzczkova, R. (1991). Problem funkcji języka i tekstu w świetle teorii aktów mowy. W J. Bartmiński, R. Grzegorzczkova (Red.), *Język a kultura*, 4. Wrocław.
- Grzelka, M., Kula, A. (2015). Ewolucja polskiego newsa telewizyjnego i jego właściwości rodzajowych. *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej*. Lublin.
- Grzelka, M., Kula, A. (2016). Współczesny news telewizyjny — o dwóch strategiach gry w informowanie. Istotność i interwencyjność. W M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Red.), *Współczesne media. Media informacyjne, tom II*. Lublin.
- Jakobson, R. (1976). Poetyka w świetle językoznawstwa. W H. Markiewicz (Red.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 2. Kraków.
- Jenkins, H. (2007). Witajcie w kulturze konwergencji. Wstęp do wydania polskiego. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa.
- Jędrzejko, E., Żydek-Bednarczuk, U. (1997). *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Warszawa.
- Kępa-Figura, D. (2010). Istota fatyczności a komunikacja medialna. W M. Graszewicz, J. Jastrzębski (Red.), *Teorie Komunikacji i Mediów 3*. Wrocław.
- Kępa-Figura, D. (2015). Gry językowe w przekazie medialnym — interakcja dla mas. W M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Red.), *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej*. Chełm.
- Kasiak, M. (2016). Pozyskiwanie odbiorcy w tytułach prasowych. Analiza wybranych przykładów z tygodników opinii. „*Acta Humana*”, 7, 119–131.
- Klementowicz, M. (2015). Performatywna funkcja języka homilii. „*Roczniki Teologiczne*”, LXII, 161–174.
- Lisowska-Magdziarz, M. (2016). „Ustawienie domyślne” (default) użytkownika. Badania nad audytoriami mediów w kulturze partycypacji. W T. Bielak i G. Ptaszek (Red.), *Media.pl. Badania nad mediami w Polsce*. Kraków.
- Łuc, I. (2010). *Współczesne gry komunikacyjnojęzykowe*. Katowice.
- Malinowski, B. (2000). *Dzieła*, t. 8. Warszawa.
- Nowak, P. (2013). Kooperacja językowa i komunikacyjna a współczesne wypowiedzi informacyjne. W M. Karwatowska, A. Siwiec (Red.), *Komunikacja, Tradycja i innowacje*. Lublin.
- Panasiuk, J. (2015). Neurobiologiczne mechanizmy przetwarzania informacji medialnej. W M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Red.), *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej*. Lublin.
- Skalski, T. (2002). *Sprawcza funkcja języka. Z zagadnień naturalizacji umysłu i języka*. Łódź.
- Skowronek, B. (2013). *Mediolingwistyka. Wprowadzenie*. Kraków.
- Skowronek, B. (2016). Z perspektywy odbiorcy. O nowym obszarze badań języka w mediach. „*Język Polski*” XCVI, z. 2. Kraków.
- Skowronek, K., Leszczyńska, K. (Red.). (2012). *Performatywne wymiary kultury*. Kraków.
- Wojtak, M. (2014). *O gatunkach wypowiedzi i ich prasowych konkretyzacjach. „Językoznawstwo: współczesne badania, problemy i analizy językoznawcze”, tom 8*. Łódź.

Received: February 22, 2018

Accepted: July 31, 2018

Контактная информация:

Kępa-Figura Danuta — Doktor habilitowana w zakresie językoznawstwa, Profesor; dkepa@op.pl

Language games in the Polish television news services as a manifestation of phaticity and efficacy of contemporary media communication

D. Kępa-Figura

Maria Curie-Skłodowska University in Lublin,
3, plac Litewski, Lublin, 20-080, Poland

For citation: Kępa-Figura, D. (2018). Language games in the Polish television news services as a manifestation of phaticity and efficacy of contemporary media communication. *Media Linguistics*, 5 (3), 366–379. <https://doi.org/10.21638/spbu22.2018.310>

The aim of the article is to verify the assumptions concerning the phaticity and efficacy of contemporary media communication. The realization of this goal resulted from the assumption that the most spectacular manifestation of the changes taking place in the press, radio and television is the occurrence of language play in the messages treated as examples of information genres. According to this assumption, the television news programme „Fakty” TVN from June 25, 2017, was analyzed. As a result of this analysis, nearly 40 examples of language play have been identified in this service, the starting point of which is to emphasize the language (system or usage) rules used to construct a statement (or reception of this statement as a manifestation of paying attention to these rules) to intensify the reception processes and attribution of the phatic function to the statement. As calculated, language games were included in 67 % of all the parts of the analyzed program and 73 % of the so-called presenter's entry. Formal transparency was preserved only in the statements bearing the so-called bad news. By comparing the results of the study on the incidence of language play in the 2007 and 2013 information services with the quantitative analysis for the purposes of this article, one can argue that the tendency of using language play to construct speech in television news services is permanent. Non-incidental, but repetitive use of language play in the news in which it (as traditionally expected) should not occur is considered to be a manifestation of the respect for the „participation pact” by the institutional broadcaster, a way of establishing or maintaining the contact, as well as creating sender-recipient communication roles.

Keywords: language games, media communication, information service, phaticity, efficacy.

References

- Austin, J.L. (1993). *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne* [Speech and cognition. Philosophical papers and lectures]. Transl. B. Chwedeńczuk. Warsaw.
- Buttler, D. (1968). *Polski dowcip językowy* [Polish language joke]. Warsaw.
- Domańska E. Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce [Performative turn in contemporary humanities]. *Teksty Drugie* [Second texts], 5, 48–61.
- Fiske, J. (1998). *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem* [Introduction to Communication research]. Wrocław.
- Godlewski, G. (2016). *Luneta i radar. Szkice z antropologicznej teorii kultury* [Telescope and radar. Sketches from the anthropological theory of culture]. Warsaw.
- Grębowiec, J. (2017). *Pragmatyka reklamy* [Pragmatics of advertising]. Cracow.
- Grzegorzczkova, R. (1991). Problem funkcji języka i tekstu w świetle teorii aktów mowy [The problem of language and text functions in the light of the speech act theory]. In J. Bartmiński, R. Grzegorzczkova (Eds.), *Język a kultura* [Language and culture], 4. Wrocław.
- Grzelka, M., Kula, A. (2015). Ewolucja polskiego newsa telewizyjnego i jego właściwości rodzajowych [The evolution of the Polish television news and its generic properties]. In M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Eds.), *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej* [Human and culture in media communication]. Lublin.
- Grzelka, M., Kula, A. (2016). Współczesny news telewizyjny — o dwóch strategiach gry w informowanie. Istotność i interwencyjność [Contemporary TV news — on two strategies of info-games. Relevance

- and interventionism]. *Współczesne media. Media informacyjne, tom II [Modern media. Informational media. Vol. II]*. Lublin.
- Jakobson, R. (1976). Poetyka w świetle językoznawstwa [Linguistics and poetics]. In H. Markiewicz (Eds.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą, t. 2 [Internationall modern theory of literature research. Vol. II]*.
- Jenkins, H. (2007). Witajcie w kulturze konwergencji. Wstęp do wydania polskiego [Welcome to the culture of convergence. Introduction to the Polish edition]. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów [Culture of convergence. Where old and new media collide]*. Warsaw.
- Jędrzejko, E., Żydek-Bednarczuk, U. (1997). *Gry w języku, literaturze i kulturze [Games in language, literature and culture]*. Warsaw.
- Kępa-Figura, D. (2010). Istota fatyczności a komunikacja medialna [The essence of phatic function and media communications]. In M. Graszewicz, J. Jastrzębski (Eds.), *Teorie Komunikacji i Mediów 3 [The theory of communication and media]*. Wrocław.
- Kępa-Figura, D. (2015). Gry językowe w przekazie medialnym — interakcja dla mas [Language games in the media: interaction for the masses]. In M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Eds.), *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej [Human and culture in media communication]*. Chelms.
- Kasiak, M. (2016). Pozyskiwanie odbiorcy w tytułach prasowych. Analiza wybranych przykładów z tygodników opinii [Pursuing the audience in press titles. Analysis of selected examples from opinion weeklies]. *Acta Humana*, 7, 119–131.
- Klementowicz, M. (2015). Performatywna funkcja języka homilii [The performative function of the homily language]. *Roczniki Teologiczne [Annals of theology]*, LXII, 161–174.
- Lisowska-Magdziarz, M. (2016). „Ustawienie domyślne” (default) użytkownika. Badania nad audytoriami mediów w kulturze partycypacji [The user default setting. Research on media audiences in the culture of participation]. In T. Bielak i G. Ptaszek (Eds.), *Media.PL: Badania nad mediami w Polsce [Media.pl: media research in Poland]*.
- Łuc, I. (2010). *Współczesne gry komunikacyjnojęzykowe [Contemporary communication and language games]*. Katowice.
- Malinowski, B. (2000). *Dzieła [Works]*. Vol. 8. Warsaw.
- Nowak, P. (2013). Kooperacja językowa i komunikacyjna a współczesne wypowiedzi informacyjne [Linguistic and communicational cooperation and contemporary informational statements]. In M. Karwatowska, A. Siwiec (Eds.), *Tradycja i innowacje [Communication, tradition and innovations]*. Lublin.
- Panasiuk, J. (2015). Neurobiologiczne mechanizmy przetwarzania informacji medialnej [Between biology and culture. The media messenger and human perceptual capabilities]. In M. Karwatowska, R. Litwiński, A. Siwiec (Eds.), *Człowiek i kultura w komunikacji medialnej [Human and culture in media communication]*. Lublin.
- Skalski, T. (2002). *Sprawcza funkcja języka. Z zagadnień naturalizacji umysłu i języka [The directive language function. Selected topics on the naturalization of mind and language]*. Łódź.
- Skowronek, B. (2013). *Mediolingwistyka. Wprowadzenie [Medialinguistics. Introduction]*. Cracow.
- Skowronek, B. (2016). Z perspektywy odbiorcy. O nowym obszarze badań języka w mediach [From the perspective of the viewer. On the new field of study of language in media]. *Język Polski [Polish language. Vol. XCVI]*. Cracow.
- Skowronek, K., Leszczyńska, K. (Eds.). (2012). *Performatywne wymiary kultury [Performative dimensions of culture]*. Cracow.
- Wojtak, M. (2014). O gatunkach wypowiedzi i ich prasowych konkretyzacjach [About genres of speech and their press realisations]. *Językoznawstwo: współczesne badania, problemy i analizy językoznawcze [Linguistics: contemporary research, problems and linguistic analysis. Vol. 8]*. Łódź.

Received: February 22, 2018

Accepted: July 31, 2018

Author's information:

Danuta Kępa-Figura — Dr. Sci. in Philology, Professor; dkepa@op.pl