

Katarzyna Woś

Gry językowe w zapowiedziach serwisu informacyjnego Fakty TVN. Gry z odbiorcą i gry z tekstem jako realizacje komunikacyjne dziennikarskich gatunków informacyjnych

Streszczenie w języku polskim

Przedmiot badań w prezentowanej pracy stanowią gry językowe funkcjonujące w zapowiedziach serwisu informacyjnego Fakty TVN. Bezpośrednim impulsem do napisania niniejszej rozprawy stało się spostrzeżenie, że w zapowiedziach programu Fakty na właściwą im funkcję informacyjną (taki profil ma analizowany program) nakłada się znaczenie naddane. W konsekwencji widz zostaje przez dziennikarza zaproszony do interakcji mającej na celu odczytanie treści implikowanych, wzbogacających przedstawieniową funkcję stosowanych w komunikatach jednostek lub całych konstrukcji językowych. Należy zastrzec, że podjęcie gry z nadawcą nie jest warunkiem koniecznym. Zgodnie z założeniami tego rodzaju serwisów, kierowanych do jak najszerszego kręgu odbiorców, możliwy jest odbiór informacji na pierwszej płaszczyźnie, bez aktualizowania treści konotacyjnych, skojarzeniowych czy symbolicznych. Informacje przekazywane dodatkowo, nie wprost, w sposób nieco przewrotny (należy pamiętać o wskaźnikach oglądalności jako wymiernym efekcie współczesnej medialnej komercji) w pewnym stopniu odbierają serwisowi egalitarny charakter. Odczytanie treści naddanych warunkowane jest bowiem odpowiednią wiedzą językową i pozajęzykową widza jako odbiorcy komunikatów. Istnieją poza tym serwisy informacyjne, w których żart/dowcip językowy lub sytuacyjny prezentowany jest jako wyraźnie wyodrębniony i zapowiedziany stały punkt programu.

Na podstawie materiałową niniejszej rozprawy składa się obszerny zbiór zapowiedzi z lat 2008-2014, z którego do ekscerpcji wybrano ponad 500 przykładów. Podstawowym zadaniem było zgromadzenie i opisanie różnorodnych gier językowych występujących w zapowiedziach. W doborze źródeł kierowano się zasadą reprezentatywności zapowiedzi pod względem stopnia nasycenia tekstu różnorodnymi

grami językowymi. Zapis przytaczanych zapowiedzi oddaje ich oryginalną ortografię, interpunkcję i rzeczywiste rozczłonkowanie.

Praca sytuuje się na pograniczu językoznawstwa i medioznawstwa, bowiem zakres badań obejmuje obie te dyscypliny. Z jednej strony analizie poddano sam język, zbadano związki na płaszczyźnie dosłownej i semantycznej. Z drugiej przedmiotem badań jest język w mediach, a dokładnie gry językowe w zajawkach programu informacyjnego, których celem jest perswazyjne oddziaływanie na odbiorcę.

W pracy można wyodrębnić dwie ogólne części, teoretyczną i analityczną, natomiast na szczegółową kompozycję składają się cztery rozdziały zasadnicze, *Wstęp*, *Zakończenie* oraz załączniki w postaci *Wykazu słowników i leksykonów oraz ich skrótów* stosowanych w pracy, a także *Literatura przedmiotu*.

Rozdział pierwszy zawiera prezentację założeń teoretycznych i metodologicznych rozprawy. Składa się z dziesięciu podrozdziałów. W pierwszym z nich zdefiniowano język mediów oraz dokonano opisu jego cech i funkcji. Omówiono m.in. zjawiska manipulacji językowej i mediatyzacji. Podrozdział drugi stanowi analizę leksykalnych wyznaczników języka mediów. Dokonano w nim przeglądu najważniejszych tendencji pojawiających się we współczesnej polszczyźnie: globalizacji, potoczności, zapożyczeń, wulgaryzmów, agresji. Trzeci podrozdział poświęcony został pragmatycznemu aspektowi języka mediów. Ideologiczny charakter mediów masowych Polski Ludowej zestawiono z demokratycznym modelem środków masowego przekazu po roku 1989. W podrozdziale czwartym przedstawiono rodzaje gatunków dziennikarskich i ich przemiany. Przypomniano definicje gatunków dziennikarskich według Juliana Maślanki i Walerego Pisarka oraz scharakteryzowano dziennikarskie gatunki prasowe, opierając się przede wszystkim na typologii Marii Wojtak. W kolejnym podrozdziale dokonano charakterystyki telewizji jako medium oraz przybliżono typowe dla niej gatunki, odwołując się w tym przypadku do klasyfikacji Wiesława Godzica. Podrozdział szósty dotyczy zajawki jako istotnego elementu strategii nadawczo-odbiorczej. Zdefiniowano w nim samo pojęcie analizowanego gatunku, określono miejsce w strukturze informacji oraz opisano najważniejsze funkcje. W kolejnych dwóch podrozdziałach, siódmym i ósmym, omówiono najważniejsze definicje

i typologie gier językowych oraz ich mechanizmy. Przeglądu najważniejszych stanowisk badawczych na temat gier językowych dokonano na podstawie rozważań przeprowadzonych przez Grażynę Filip [2003]. Dziewiąty podrozdział dotyczy wybranych definicji i klasyfikacji związków frazeologicznych. Przypomniano w nim najważniejsze podziały związków frazeologicznych, m.in. autorstwa Stanisława Skorupki, Renardy Lebdy, Andrzeja Marii Lewickiego oraz Piotra Müldner-Nieckowskiego. Znaczna, bo stanowiąca cały podrozdział, część teoretyczna poświęcona związkom frazeologicznym, motywowana jest bogactwem jednostek frazeologicznych – w postaci kanonicznej lub zmodyfikowanej – występujących w zgromadzonym materiale egzemplifikacyjnym. Ostatnim podrozdziałem części teoretycznej jest charakterystyka podstawy materiałowej rozprawy. Ten podrozdział zamyka część teoretyczną, a jednocześnie otwiera część analityczną pracy.

Na część drugą rozprawy składają się trzy rozdziały analityczne, obejmujące: gry strukturalne, przegląd leksykalno-semantyczny pól słownictwa tworzącego zapowiedzi, gry semantyką i dysonanse stylistyczne.

Rozdział drugi otwiera analiza zapowiedzi przywołujących związki frazeologiczne w postaci kanonicznej. Kontynuacją jest kolejny podrozdział, poświęcony innowacjom frazeologicznym. W pracy w zakres frazeologii nie włączono przysłów. Czynią tak na przykład Andrzej Maria Lewicki i Anna Pajdzińska, uzasadniając swój pogląd w następujący sposób: „frazelogizmy są podobnie jak wyrazy, składnikami wypowiedzi i tekstów. Same jednak, poza szczególnymi sytuacjami, nie są tekstami. To różni frazeologizmy od przysłów (niekiedy zwanych przysłowiami właściwymi), które są minimalnymi tekstami utrwalonymi w społecznym zasobie tekstów i formuł tekstowych” [Lewicki, Pajdzińska 2001: 315]. Inni badacze, a wśród nich Stanisław Bąba [por. Bąba 1974:385; Kania, Tokarski 1984: 209] oraz Stanisław Skorupka [1961: 221], przysłowia traktują jako jeden z podtypów związków frazeologicznych. Innowacje frazeologiczne są rozpatrywane w pracy nie jako wykołajenia językowe, lecz celowe zabiegi językowe ukierunkowane na różnorodne cele. Podstawą porównania do innowacji stały się słowniki ogólne i frazeologiczne. Cały materiał językowy został porównany z zasobami leksykalnymi zawartymi w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* Stanisława Dubisza t. 1-5, [Warszawa 2003], *Wielkim słowniku frazeologicznym języka polskiego* pod red. Piotra

Müldner-Nieckowskiego [Warszawa 2003], *Słowniku frazeologicznym języka polskiego* Stanisława Skorupki, t. A-P, R-Ż [Warszawa 1967] oraz *Wielkim słowniku frazeologicznym* Arkadiusza Latuska [Kraków 2008]. Doraźnie sięgano też do innych zbiorów leksykograficznych. Szczegółowy wykaz wykorzystanych w pracy zbiorów leksykograficznych wraz z wykazem ich skrótów stosowanych w rozprawie został zamieszczony na końcu pracy. Opisane w podrozdziale tak liczne nawiązania do związków frazeologicznych mają zainteresować odbiorcę grą językową i zachęcić do obejrzenia całego materiału, który zapowiadają. Te ustabilizowane połączenia słowne są często wykorzystywane ze względu na swoje podstawowe cechy¹: obrazowość, ekspresywność i podatność na różnego typu modyfikacje. Frazeologizmy dzięki swej obrazowości i nacechowaniu emocjonalnemu wzmacniają plastyczność, poprawiając komunikatywność i wyrazistość przekazu. Zwykle pełnią również funkcję perswazyjną, czyli sugerują odbiorcy opinie na temat przedstawianych w danym materiale treści oraz wpływają na jego emocje i postawę wobec prezentowanego materiału.

Analiza zebranego materiału przykładowego pozwala na stwierdzenie, że frazeologizmy wykorzystywane są na co najmniej dwa sposoby. Przytaczany jest związek w postaci kanonicznej lub dokonuje się jego modyfikacji. Kanoniczne użycia związków frazeologicznych, posługiwanie się nimi zgodnie z ich wartością kodową wydaje się w badanych tekstach zamierzonym działaniem nadawcy. W zapowiedziach frazeologizmy funkcjonują nie tylko w znaczeniu idiomatycznym, często używane są w takim kontekście, który pozwala na ich pozorną defrazeologizację. Związek nie traci wówczas całkowicie swego frazeologicznego znaczenia, lecz współlistnieje ono z polem semantycznym jednego z komponentów. Charakterystyczne jest to, że w analizowanych zapowiedziach nie wystąpiły frazeologizmy o nacechowaniu agresywnym lub wulgarnym, na co zwracali uwagę badacze współczesnych mediów przytaczani w rozdziale teoretycznym niniejszej rozprawy doktorskiej. Dziennikarze

¹ Andrzej Bogusławski wymienił dwanaście cech, powszechnie kojarzonych ze związkami frazeologicznymi: obrazowość, ekspresywność, odtwarzalność, wielowyrazowość graficzna, wielowyrazowość fonologiczna, nieciągłość, duża frekwencja występowania poszczególnych połączeń wyrazów, nieciągłość, nieglobalna fleksyjność, brak referencji do określonego przedmiotu, elementarna składnikowość, niepełna zdaniowość [por. Bogusławski 1989: 13-30].

Faktów TVN, jako twórcy zajawek, wykazują w tym względzie dbałość o kulturę wypowiedzi kierowanych do odbiorców serwisu informacyjnego.

Podrozdział trzeci, dotyczący gier strukturalnych, odnosi się do szeroko rozumianych gier intertekstualnych. Przedstawiono w nim analizę zajawek, w których znaleziono różnego typu zamierzone nawiązania do utworów literackich, filmów, piosenek, czy innych programów telewizyjnych. Uwzględnione tu zostały także konstrukcje, które wywołują asocjacje ze znanymi cytatami, parafrazami oraz przysłowiami i porzekadłami. W grupie tych zapowiedzi znalazły się również realizacje oparte na ewokacjach do różnych wydarzeń ze współczesnego życia politycznego i społeczno-gospodarczego. Obserwacja zebranego materiału pozwala na stwierdzenie, że utwory literackie, filmowe i muzyczne wykorzystywane są w zapowiedziach na dwa sposoby analogicznie do prezentowanych wcześniej frazeologizmów, przytaczany jest oryginalny tytuł, czy też cytat pochodzący z dzieła, lub zastosowano ich modyfikację. W materiale egzemplifikacyjnym można wyodrębnić serię przykładów, na którą składają się intertekstualizmy przywołane z literatury polskiej w postaci kanonicznej, niezmienionej w stosunku do oryginału. W analizowanej podstawie materiałowej stosunkowo często stosowane są przekształcenia znanych wypowiedzi, tytułów lub cytatów. W takich trawestacjach najczęściej jeden człon tytułu zostaje zastąpiony inną jednostką leksykalną, a powstały w ten sposób związek wyrazowy nabiera nowego, nie zawsze żartobliwego lub ośmieszającego znaczenia. Często przedmiotem trawestacji stają się tytuły rodzimych i zagranicznych produkcji filmowych. Zaznaczyć przy tym należy, że są to filmy powszechnie znane, o powtarzanych emisjach. Powszechna identyfikowalność filmów jest warunkiem powodzenia gier, dlatego też ich autorzy tak chętnie odwołują się do tytułów filmowych. Przeprowadzona analiza zapowiedzi odwołujących się do tytułów filmowych pozwala na wysnuć pewnych wniosków natury ogólnej. Po pierwsze, częściej przywoływane są zagraniczne tytuły. Tylko w sześciu przykładach odwołano się do polskich produkcji, z czego dwa stanowiły oryginalnie brzmiący tytuł, a w czterech dokonano różnego typu modyfikacji. Wśród zdecydowanie częściej wykorzystywanych tytułów zagranicznych, przywoływano głównie tytuły filmów sensacyjnych i komediowych (po 3 realizacje). Kolejne pod względem liczebności gatunki to: serial kryminalny, film akcji oraz film fantastyczno-naukowy (po dwie

realizacje). Jednostkowo natomiast reprezentowane są następujące gatunki: film animowany, dramat wojenny, dramat obyczajowy, film kostiumowy/melodramat.

Z prezentacji wymienionych w pracy tytułów programów telewizyjnych wynika, że inspirację do gier językowych stanowią różne cykle telewizyjne. Są to zarówno programy o tematyce społecznej i politycznej, jak i teleturnieje oraz telewizyjne audycje o tematyce rozrywkowej lub poradniczej. Analogicznie jak w przypadku przywołanych wcześniej tytułów różnych gatunków filmowych, także tutaj nadrzędną zasadą konstrukcji gier jest popularność i rozpoznawalność podstawy przywołania. Grażyna Filip, analizując m.in. wypowiedzi dziennikarzy prowadzących „Szkło kontaktowe” w TVN, pisze: „Dbałość o formę wypowiedzi wykazują np. dziennikarze nadawanego w TVN „Szkła kontaktowego”, m.in. Grzegorz Miecugow, Grzegorz Markowski, Tomasz Sianecki, Wojciech Zimiński, a także zapraszani do studia komentatorzy – o znajomości języka pozwalającej na twórcze innowacje – jak Maria Czubaszek czy Artur Andrus” [Filip 2014: 46]. Wspomniana przez autorkę kreatywność leksykalna poparta znajomością norm poprawnościowych polszczyzny jest niezbędnym warunkiem do konstruowania atrakcyjnych dla odbiorcy gier językowych. Przytoczoną wyżej uwagę można odnieść również do innych dziennikarzy, w tym autorów charakteryzowanych w niniejszej rozprawie zajawek.

Z przedstawionych w rozprawie przykładów zapowiedzi wynika, że największą częstotliwość w zbiorze odwołań do utworów muzycznych stanowi rodzima twórczość artystyczna, przy czym mechanizm ten jest stosowany do żartobliwego lub ironicznego komentowania zarówno wydarzeń z polskiej, jak również zagranicznej sceny życia politycznego. Przypuszczać należy, że zdecydowała o tym powszechniejsza znajomość, a przede wszystkim zrozumiałość polskich tekstów. Posługiwanie się tytułami w języku obcym znacznie ogranicza zakres adresu odbiorczego. Nie wszyscy bowiem widzowie TVN mogliby zrozumieć czynione aluzje, a celem ich autorów jest właśnie dotarcie do jak największej liczby widzów. W obrębie badanego materiału znalazły się też zapowiedzi zawierające utrwalone w naszej kulturze przysłowia i porzekadła. Według Juliana Krzyżanowskiego przysłowie to twór literacko-językowy mający pewne cechy formalne, znaczeniowe i funkcyjne o podwójnym znaczeniu, dosłownym i przenośnym, który jest stosowany w określonych sytuacjach i rozumiany właściwie nawet bez znajomości etymologii

wyrażenia [Krzyżanowski red. 1975: 16]. Zdaniem Jerzego Bralczyka istotą przysłów jest metaforyczność. Pochodzą one ze źródeł ludowych lub literackich i wyrażają jakąś myśl, sentencję, wskazówkę lub przestrożę [SFPWNzB 2008: V]. Autor pokazuje różnicę między porzekadłami, które mają strukturę zdań lub równoważników zdań o przenośnym znaczeniu i funkcji pouczającej (różnorodnymi tematycznie, przekazującymi prawdy utrwalone w języku i kulturze), a powiedzeniami mniej utrwalonymi. Badacz przypomina typowe cechy wspólne wszystkich tego typu wyrażen: zwięzłość i krótkość formy (zwykle jedno zdanie), uniwersalność i ogólność sądu, aktualność treści, utrwalona struktura, której treść ma źródło w literaturze lub kulturze ludowej [Bralczyk 2008: 5].

Gry intertekstualne pełnią przede wszystkim funkcję ironiczną i żartobliwą. Już samo zestawienie cytatów z literatury klasycznej z sytuacjami z życia politycznego/społecznego lub codziennego stanowi dla widza sygnał, że zajawka ma drugie dno, znaczenie naddane, które odbiorca powinien odczytać. To jest warunkiem powodzenia podjętej z nim gry.

Czwarty podrozdział zawiera analizę gier formą foniczną, graficzną i leksykalną. Opracowano w nim rozmaite zabiegi w obrębie struktury i warstwy brzmieniowej, m.in. wykorzystanie rymów, poliptotonu, znaków interpunkcyjnych, wielkich liter. Wśród analizowanych przykładów liczną grupę gier formą graficzną stanowią zapowiedzi, w których grę z odbiorcą uzyskuje się poprzez zastosowanie znaków interpunkcyjnych. Służą one na ogół wyrażeniu emocji. Wielokropek może wprowadzać takie treści, jak rozczarowanie, ironię, komizm. Podstawową funkcją nawiasów jest sygnalizowanie podrzędności lub drugoplanowości treści zawartej w nawiasie w stosunku do wypowiedzi poza nawiasem [Zawilska 2004: 312]. Pojawiające się nawiasy mają na celu przede wszystkim wyróżnienie graficzne jakiegoś członu wyrazu, a przez to zaskoczenie, zasygnalizowanie i podkreślenie pewnych treści. W podobnej funkcji występuje myślnik. Znaki zapytania natomiast sygnalizują zdziwienie, niepewność, mogą wyrażać ironię, oburzenie lub niedowierzanie². Każdy z przykładów, w którym jest realizowana tego typu gra,

² Na temat zagadnień stylistyczno-emocjonalnej funkcji pisowni i interpunkcji pisała Danuta Zawilska [2004]. O funkcji znaków interpunkcyjnych pisali m.in.: Kazimierz Polański [1999], Stanisław Jodłowski, Witold Taszycki [1983], Iskra Angelowa [1985].

ukazuje zmianę znaczenia danej jednostki leksykalnej. W zależności od kontekstu można go odczytywać na dwa sposoby.

Z kolei w podrozdziale piątym zostały poddane analizie te zapowiedzi, w których występują neologizmy oraz obcojęzyczne komponenty. W tej części pracy przydatne okazały się, oprócz *Uniwersalnego słownika języka polskiego* pod red. Stanisława Dubisza, t. 1-5, [Warszawa 2003] także *Podręczny słownik wyrazów obcych* pod red. Władysława Kopalińskiego [Warszawa 1999] oraz *Wielki słownik wyrazów obcych* pod red. Arkadiusza Latuska [Kraków 2008]. Środkiem leksykalnym często stosowanym w zapowiedziach są neologizmy, czyli jednostki nowo wprowadzone do systemu językowego [EJO 1999: 392]. Są to zwroty i wyrazy nowo utworzone, zwykle okazjonalne sformułowania ściśle skorelowane z treścią zapowiadanego materiału. Zdaniem Krystyny Waszakowej, nadawca wypowiedzi wprowadza nowe słowa lub połączenia wyrazowe w celu osiągnięcia większej spójności tekstu i zarazem wtedy, gdy nie znajduje odpowiedniej jednostki w systemie semantycznym języka [Waszakowa 1998: 22]. Po analizie materiału zebranego z zapowiedzi Faktów, nadrzędną przyczyną wprowadzania neologizmów wydaje się świadome i intencjonalne działanie autora, zachęcenie do podjęcia gry językowej. W interpretacji zaproponowanych neologizmów kluczowe znaczenie mają opisywane wydarzenia. Badane neologizmy oparte są głównie na mechanizmie ironii i drwiny, służą wyrażeniu dystansu autora do przedstawianych wydarzeń, czy też zakwestionowaniu przytaczanych sądów. Konstrukcje analizowanych przykładów mają służyć kondensacji treści. Zaprezentowane powyżej nowo utworzone wyrazy to neologizmy słowotwórcze, które mają motywację w istniejącej leksyce. Są to rzeczowniki prefiksalne. W badanym materiale przykładowym nie odnotowano przymiotników i czasowników. W dwóch przykładach (*czasowstrzymacz*, *załatwiacze*) wykorzystano derywację sufiksalną. Pierwsza z wymienionych zapowiedzi stanowi jednocześnie przykład derywacji z interfiksem -o-. W zebranych materiałach zaobserwowano tylko jeden przykład zestawienia – *homo centrum*. Analiza neologizmów występujących w przytoczonych przykładach pozwala na stwierdzenie, że nie są one konsekwencją ograniczonego potencjału systemowego języka, lecz wynikiem autorskich kreacji i powstały zapewne na potrzebę jednego materiału. Neologizmy te, to zamierzone kontaminacje. O doborze komponentów zdecydował czynnik znaczeniowy. Nadawca

świadomie skojarzył określone wyrazy, tworząc nowe konstrukcje. Wykorzystując wspólną wiedzę nadawcy i odbiorcy, twórcy neologizmów odwołali się do szeroko rozumianego kontekstu. Konstrukcje te z reguły są nacechowane emocjonalnie. Z założenia miały być atrakcyjne i stanowić przejaw dążenia do ekonomizacji języka. Nietypowy charakter mają też konstrukcje wzbogacone o obcojęzyczny komponent. W *Encyklopedii językoznawstwa ogólnego* [1999: 668] podana jest następująca definicja zapożyczenia językowego: „Element przejęty z obcego języka. Najczęściej jest nim wyraz (np. pol. *afera* z franc. *affaire*), rzadziej prefiks lub sufiks...”³. Wyrazy obce pojawiają się w danym języku po to, by uzupełnić lukę w rodzimym nazewnictwie. Analiza zebranych zapowiedzi pozwala jednak na stwierdzenie, że występowanie obcojęzycznych elementów nie jest wynikiem zaspokojenia potrzeb nominatywnych, lecz potrzeby ekspresji – konstrukcje z obcą jednostką leksykalną mają być skuteczniejsze, krótsze, dokładniejsze i bardziej dobitne. Nie bez wpływu pozostaje też moda językowa na kulturę amerykańską⁴, a co za tym idzie na język angielski.

W materiale egzemplifikacyjnym znalazły się wyrazy i zwroty zaczerpnięte z języka angielskiego. Obrazują to (poza jednym przypadkiem) zestawienia, w których obok polskiego leksemu występuje jednostka angielskiego pochodzenia. Takie konstrukcje mają uatrakcyjnić wygląd zapowiedzi, a tym samym wzbudzić zainteresowanie i ciekawość odbiorcy. W odczuciu autorów wyżej wymienionych zapowiedzi, użycie obco brzmiących wyrazów i zwrotów jest przejawem profesjonalizmu. Erudycyjny charakter mają zwłaszcza zapożyczenia o rodowodzie łacińskim czy greckim, w przywołanych kontekstach nabierają one zabarwienia ironicznego. W zebranych materiale w pięciu zajawkach wykorzystano angielski komponent, jedna w całości zbudowana jest z obcych składników. Przyczyną użycia anglicyzmów wydaje się to, że są one krótsze od polskich odpowiedników, bogatsze znaczeniowo i modne. Konstrukcje, w których obok polskiego leksemu występuje angielski, są odbierane jako atrakcyjne i mają zachęcić do zapoznania się z całym materiałem opatrzonym tak nietypową zapowiedzią. Jak wynika z przedstawionych

³ O współczesnych zapożyczeniach pisali m.in.: Kazimierz Ożóg [2002b], Grzegorz A. Kleparski [2001], Elżbieta Mańczak-Wohweld [1994, 1995, 2000], Stefan Wiertlewski [2006], Małgorzata Witaszek-Samborska [1992], Andrzej Markowski [2000].

⁴ O amerykanizacji w języku polskim pisał m.in. Kazimierz Ożóg [2002a, 2002c].

rozważań, występowanie obcojęzycznych elementów w zapowiedziach Faktów nie jest tak duże, jak można by oczekiwać. Powodem może być to, że celem zapowiedzi jest zwrócenie uwagi i dotarcie do możliwie największej liczby odbiorców. Przeszkodą ku temu mogłaby być nieznajomość występujących elementów obcojęzycznych. Języki klasyczne nie są powszechnie znane, prawdopodobnie dlatego tylko trzykrotnie odwołano się do nich w analizowanej podstawie materiałowej.

Rozdział trzeci rozprawy poświęcony jest leksykalno-semantycznym polom zapowiedzi. Analizę wyekscerpowanych przykładów przedstawiono w czterech podrozdziałach, budując następujące pola semantyczne: rywalizacja, natura, człowiek, szkoła. Teoria pola znaczeniowego opiera się na hipotezie, że znaczenia poszczególnych wyrazów są ustrukturuwane przez wzajemne powiązania wewnątrz odrębnych sfer, zwanych polami semantycznymi, pokrywających w całości obszar doświadczenia poznawczego człowieka [EJO 1999: 521]. Według Władysława Miodunki: „Termin pole wyrazowe leksykalne będzie oznaczał zbiór wyrazów zawierających w swych znaczeniach elementy (semy) wspólne i dzięki temu wchodzące w różnego typu relacje (np. w polu nazw stopni pokrewieństwa relacje dotyczą generacji, związków krwi, płci, czasem wieku, itp.)” [Miodunka 1980: 54]. Z kolei Walery Pisarek dokonał podziału systemu języka na pole wyrazowe parataktyczne oraz pole wyrazowe syntaktyczne. Do określonego pola parataktycznego należą wyrazy będące tymi samymi częściami mowy, natomiast pole syntaktyczne zawiera leksemy, które łączy ze sobą wartość semantyczna [Pisarek 1967: 504]. Jak pisze Anna Krzyżanowska: „Pole znaczeniowe stanowi jedną z form porządkowania leksyki i frazeologii. Obejmuje ono zbiór wyznaczonych onomazjologicznie jednostek prostych lub złożonych, w których znaczeniach występują elementy wspólne. Natomiast cechy różnicujące znaczenia jednostek wprowadzają wewnętrzną hierarchizację pola [...]. Strukturę pola semantycznego wyznaczają nie tylko pojedyncze leksemy, ale także jednostki bardziej rozbudowane – związki frazeologiczne” [Krzyżanowska 1999: 26]. W *Encyklopedii językoznawstwa ogólnego* pole znaczeniowe definiowane jest jako: „uporządkowany wewnętrznie pod względem paradygmatycznym i syntagmatycznym zbiór leksemów reprezentujących zbiór pojęć związanych jakimś pojęciem nadrzędnym np. pojęciem intelektu, piękna, pokrewieństwa, barwy, itd.” [EJO 1999: 444].

W niniejszej pracy pole znaczeniowe jest rozumiane jako zbiór wyrazów, który został ukształtowany ze względu na podobieństwo semantyczne oraz uporządkowany wewnętrznie. Elementy pola są ze sobą powiązane semantycznie. Wybrane pola semantyczne zostały podzielone na mniejsze jednostki – podpola⁵.

Na treść pierwszego podrozdziału składają się gry semantyczne, w których wykorzystano pole *rywalizacja*. Zgodnie z definicją zawartą w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego PWN* leksem *rywalizacja* oznacza ‘ubieganie się o pierwszeństwo, zdobycie czegoś lub kogoś; współzawodnictwo’. Rywalizacja może odbywać się między mocarstwami. Konkurować można w nauce, o czyjeś względy, o kobietę, o medal [Dubisz red., 2008: 247]. Rywalizacja w pracy jest rozumiana szeroko, jako współzawodnictwo w sporcie, w bitwie/na wojnie, w grze, w show biznesie, w dążeniu do sławy i sukcesu. Jednym słowem wszędzie tam, gdzie może wystąpić chęć zdobycia pierwszeństwa, element dominacji. W analizowanym materiale egzemplifikacyjnym można wyodrębnić grupy zajawek, w których aktualizowane są różne aspekty znaczeniowe leksemu *rywalizacja*. W polu semantycznym *rywalizacja* wyodrębnić można kolejne mniejsze jednostki – podpola: *gra*, *rola*, *sukces*, *gwiazda*. Według *Uniwersalnego słownika języka polskiego PWN* leksem *gra* oznacza ‘zabawę towarzyską prowadzoną według pewnych zasad, niekiedy połączoną z hazardem’ [Dubisz red., 2003: 1061]. Analiza zebranych przykładów wskazuje, że odnoszono się w nich nie tylko do rzeczownikowego leksemu *gra*, ale także do wielu znaczeń czasownika *grać*: brać udział w grze, wykonywać utwór muzyczny, wyświetlać film, wystawiać sztukę, odtwarzać jakąś postać. W materiale egzemplifikacyjnym wydzielono grupę zapożyczeń semantycznych ze sfery pojęć związanych z przemysłem rozrywkowym i filmowym. Dominują tu zapowiedzi z leksemem *sukces*. Potocznie funkcjonujący na określenie ‘możliwości uzyskania, zdobycia osiągnięcia czegoś’ [WSFJP 2003: 766]. Obserwacje poczynione w odniesieniu do mechanizmów zastosowania leksyki z pola

⁵ Teoria pól jest współcześnie traktowana jako niewystarczająca i zastępuje się ją ramowaniem. Pojęcie ramy wprowadził do socjologii Erving Goffman, definiując ją jako „zasady organizacji rządzące wydarzeniami – przynajmniej społecznymi – i naszym subiektywnym udziałem w tych wydarzeniach” [za: Olczyk 2009: 230-231]. Koncepcję analizy ramowej przedstawia Tomasz Olczyk w książce *Politorozrywka i popperswazja. Reklama telewizyjna w polskich kampaniach wyborczych XXI w.* dokonując opisu obrazu rzeczywistości budowanego w reklamie politycznej. Autor zwraca uwagę na praktyczne zastosowanie idei ramy w badaniach nad konstruowaniem rzeczywistości w komunikatach.

semantycznego *rywalizacja* wskazują, że zdecydowana większość przykładów wykorzystuje słownictwo sportowe (30) i militarne (30). Obraz rywalizacji sportowej służy do przedstawienia wydarzeń politycznych (14) i bieżących, społeczno-gospodarczych (16). Wydarzenia polityczne dominują również w rywalizacji jako walce (22), pozostałym wydarzeniom poświęcono w tej podgrupie 8 zapowiedzi. Podobnie zajawki z leksemem *gra*, w przeważającym stopniu (9) dotyczą polityki, jedynie trzy poświęcone są innej tematyce. Ostatnią charakteryzowaną podgrupę stanowią konstrukcje z rzeczownikami *rola* (2), *gwiazda* (3), *sukces* (4) oraz zapowiedzi nawiązujące do leksyki ze świata kina/filmu (9).

Słownictwo militarne i sportowe wykorzystują głównie zapowiedzi, których tematem są wydarzenia polityczne. Te grupy doskonale obrazują mechanizmy rządzące światem polityki. Ludzie związani z polityką „walczą”, dążą do tego, by być na szczycie drabiny społecznej. Droga w tym kierunku wiąże się bardzo często z działaniami, które łamią reguły gry, jaką niewątpliwie jest polityka. Dość spore nagromadzenie frazeologizmów związanych z grą, czy leksyki ze świata show biznesu, wynika z analogii między grą (także na scenie czy w filmie) a polityką. Analiza zebranych zapowiedzi pozwala na stwierdzenie, że służy to głównie nadaniu obrazowości i plastyczności prezentowanym materiałom. Odniesienie do powszechnie znanych metafor wzbudza chęć poznania i zwiększa szansę na dotarcie do publiczności.

Kolejny podrozdział poświęcony jest zapożyczeniom semantycznym obejmującym leksykę związaną z siłami natury. W *Uniwersalnym słowniku języka polskiego* zawarta jest następująca definicja *natury*: „całokształt rzeczy i zjawisk tworzących wszechświat, świat (bez wytworów pracy ludzkiej), ziemia, woda i powietrze wraz z żyjącymi na nich i w nich roślinami, i zwierzętami; przyroda” [USJP 2003 t. 2: 1062]. Do słownictwa związanego z naturą zaliczone zostały jednostki leksykalne, które definicyjnie lub kontekstowo (sporadyczne poświadczenia) pełnią funkcję nazywania wybranych elementów przyrody.

W dalszej części pracy przedmiotem analizy są zapowiedzi skupione wokół pola semantycznego *człowiek*. Dominującą grupę stanowią *somatyzmy*, czyli związki mające w swej strukturze nazwy części ciała człowieka, takie jak: *ręka/ręce/dłoń* (4),

oko/oczy (2), *twarz* (2), *głowa* (1). W tej grupie umieszczono też występujące jednostkowo zapowiedzi z leksemami: *rodzina* (3), *mama* (1), *tatus* (1). Analiza wyekscerpowanych przykładów z pola tematycznego *człowiek* wskazuje, iż najliczniejszą podgrupę w obrębie tych jednostek stanowią zapowiedzi z leksemem *ręka*. Są to idiomatyczne połączenia, które informują o wydarzeniach o charakterze politycznym lub gospodarczo-społecznym. Ma to swoje uzasadnienie w założeniach polityków, czy innych osób będących u władzy, które pragną ująć „ster władzy w swoje ręce”. Konotacje przypisywane nazwom poszczególnych części ciała są powszechnie znane, w związku z tym gra przygotowana przez dziennikarza jest bardziej czytelna.

Przedmiotem analizy i opisu w czwartym podrozdziale są zapowiedzi, które nawiązują do słownictwa z pola semantycznego *szkoła*. W zebranych materiałach przykładowych dominują dwie grupy, z leksemem *szkoła* (3) oraz jego hiponimem *lekcja* (7). W grupie opisywanych zapowiedzi, określonych nadrzędnym polem tematycznym *szkoła* dominują dwie podgrupy. Są to realizacje opisujące wydarzenia, które miały miejsce w budynku szkoły lub podczas zajęć lekcyjnych. Posłużono się tam metaforą szkoły/lekcji jako nauki czegoś, doświadczenia, zwykle przykrego. Dopełniające opisywane pole znaczeniowe aluzje do leksyki szkolnej, także w formie stałych, powszechnie znanych połączeń wyrazowych, nadają zapowiedziom zabawny koloryt oraz pozwalają na wyrażenie emocjonalnego stosunku do komentowanych zachowań i sytuacji.

Czwarty rozdział pracy konstytuuje dwa podrozdziały. Pierwszy obejmuje gry semantyką – antonimy i oksymorony oraz relacje polisemiczne.

Antonimy to wyrazy o znaczeniach przeciwstawnych. W językoznawstwie współczesnym wyróżnia się antonimy właściwe oraz wyrazy o znaczeniach komplementarnych i konwersje. Antonimy właściwe podlegają stopniowaniu, np. *wysoki* – *niski*, *wyższy* – *niższy*. Nie oznaczają one zatem niezależnych jakości przeciwstawnych, lecz stanowią środek leksykalny do wyrażenia stopniowania. Dla wyrażeń o znaczeniach komplementarnych charakterystyczne jest to, że zaprzeczenie jednego powoduje stwierdzenie drugiego, np. *Janek nie jest żonaty* – *Janek jest kawalerem*. Konwersje odpowiadają relacjom odwrotnym (zwanym w logice

konwersami w logice). Przykładem konwersji jest np. para *kupić – sprzedać* [EJO 1999: 48-49].

Andrzej Markowski definiuje antonimie następująco: „Antonimia to, mówiąc najogólniej, językowy sposób wyrażania przeciwieństwa, kontrastu, a szerzej rzecz ujmując, także uzupełnienie sensów. Antonimy są to słowa, a czasem także połączenie wyrazów, nazywające „dwa krańce” jakiejś cechy, jakiegoś działania, czyjejs oceny. Co ważne: antonimy nazywają „coś przeciwnego”, ale są też sobie bardzo bliskie znaczeniowo – odnoszą się do tego samego elementu rzeczywistości opisywanej słowem” [Markowski 1995: 7]⁶. W nowych ujęciach językoznawczych (Apresjan, Grochowski) za wyznaczniki antonimiczności w obrębie pary wyrazów uznaje się obecność elementu negacji w ich strukturze znaczeniowej.

W analizowanych zajawkach jednym z zabiegów jest stosowanie oksymoronów i paradoksów, które niewątpliwie mają zaskoczyć czytelnika, a nawet zachęcić go do polemiki z prezentowanymi treściami. Oksymoron, będący szczególnie odmianą epitetu, nazywa cechą sprzeczną z naturalną cechą desygnatu określanego rzeczownika, jest oparty na antytezie [EJO 1999: 145].

Analiza przedstawionych przykładów pozwala na stwierdzenie, że podstawę gier stanowią antonimy dokładne. Rzadziej przebiegają na podstawie przeciwstawności cech współtworzących znaczenie leksykalne jednostek. Zestawienie obok siebie sprzecznych elementów ma niewątpliwie zaskoczyć i zainteresować odbiorcę, sprowokować do twórczej interpretacji. Istotą takiego paradoksu jest zestawienie maksymalnie skonstrastowanych elementów, które tworzą okazjonalne całości. Takie konstrukcje pozwalają na osiągnięcie większej kondensacji treści.

Kolejnym zbiegiem występującym w analizie zebranego materiału jest wykorzystanie wyrazów wieloznacznych. Polisemia jest często wykorzystywaną grą językową. W *Encyklopedii językoznawstwa ogólnego* polisemia definiowana jest jako: „Posiadanie przez wyrażenie językowe (morfem, wyraz, zwrot lub zdanie) kilku znaczeń [...]. Tradycyjnie o polisemii mówi się przede wszystkim w odniesieniu do

⁶ O antonimii pisali m.in.: Andrzej Markowski [1986], Adam Bednarek i Maciej Grochowski [1982], Jurij Apresjan [1980]. Z nowszych publikacji można wymienić m.in. prace Macieja Grochowskiego [1993] i Agnieszki Jawór (o antonimii frazeologicznej) [2008].

wyrazów, przeprowadzając przy tym rozróżnienie między polisemią a homonimią. Za wyrazy polisemiczne uważa się takie, które dadzą się sprowadzić do wspólnego źródła, natomiast za homonimy takie, które mają różne pochodzenie etymologiczne” [EJO 1999: 447]. Charakterystyczne dla gier polisemicznych jest to, że można je odczytać dopiero po zapoznaniu się z całym materiałem, czy relacją reportera.

Drugi podrozdział – dysonanse stylistyczne – zawiera analizę tych zapowiedzi, w których wykorzystano jednostki przynależne do stylu potocznego. W tej części pracy pomocne były zwłaszcza słowniki tematyczne, między innymi *Słownik antonimów* Andrzeja Dąbrówki i Ewy Geller [Warszawa 1995], *Słownik synonimów i antonimów* Marty Pawlus i Beaty Gajewskiej [Bielsko-Biała 1997], *Słownik polszczyzny potocznej* pod red. Macieja Czeszewskiego [Warszawa 2006] oraz *Słownik polszczyzny potocznej* Janusza Anusiewicza i Jacka Skawińskiego [Warszawa – Wrocław 1996]. Wiele spośród analizowanych zapowiedzi ma swój rodowód w zestawieniach funkcjonujących w języku potocznym. Obecność potocyzmów w zapowiedziach Faktów nie jest przypadkowa, bowiem leksyka potoczna jest bardzo obrazowa i oddaje oceniający sposób ujmowania świata. Kazimierz Ożóg [1997] zauważa, że: „Polszczyzna potoczna, ów podstawowy styl języka polskiego jest ostatnio przedmiotem zainteresowania wielu badaczy”⁷. W niniejszej pracy przyjęto, za Kazimierzem Ożogiem, rozumienie stylu zaproponowane przez autorów *Słownika polszczyzny potocznej*: „ogólny substandardowy styl funkcjonalny, używany w nieoficjalnym, spontanicznym, familiarnym typie kontaktów językowych” [Anusiewicz, Skawiński 1996: 8]. Wprowadzenie słownictwa potocznego lub konotującego potoczne cechy i zachowania służy uzyskaniu efektów komicznych. Język zapowiedzi czerpie z potoczności przede wszystkim dlatego, że jest nastawiony na bezpośredni kontakt z odbiorcą, to język bliski przeciętnemu odbiorcy, a przekaz w takim języku ma większą siłę perswazji. Wykazywanie bliskości ze współczesnością ma na celu także skrócenie dystansu między nadawcą i odbiorcą. Zaprezentowana wyżej seria przykładów, w których dostrzegalne są nawiązania do języka potocznego pozwala na stwierdzenie, że tego typu komunikaty tworzone są w celu nadania zapowiedziom większej ekspresyjności. Dziennikarze sięgają po wyrazy, czy zwroty,

⁷ O języku potocznym pisali m.in.: Jerzy Bartmiński [2001a], Elżbieta Laskowska [1999], Kazimierz Ożóg [1999, 2002a], Maria Schabowska [1994], Jacek Warchala [2003]. Potoczności poświęcony jest tom piąty serii *Język a kultura – Potoczność w języku i kulturze* [Anusiewicz, Nieckula red. 1992].

potoczne po to, by stworzyć wrażenie bliskości nadawcy i odbiorcy. Konstrukcje z elementem potocznym mają być bardziej skuteczne w dotarciu do odbiorcy, zaskakujące, humorystycznie oceniające, wreszcie modne.

W zakończeniu zostało zawarte podsumowanie przeprowadzonych analiz, a także nasuwające się na tej podstawie wnioski końcowe, w których podjęto próbę odpowiedzi na pytanie, jakiego typu gry językowe są najczęściej stosowane przez dziennikarzy Faktów TVN.

Przeprowadzona w rozprawie analiza zgromadzonego materiału przykładowego prezentuje, jak różne mechanizmy gier językowych są wykorzystywane przez dziennikarzy tworzących zajawki w serwisie informacyjnym Fakty TVN. Większość zbadanych przykładów wykazuje dążenie do zmniejszenia dystansu pomiędzy przeciętnym odbiorcą tekstu a jego nadawcą. Zauważalna jest dbałość o to, by zapowiedzi były komunikacyjnie aktualne/modne językowo i dotarły do jak najszerszej grupy widzów. Zmniejszeniu stopnia oficjalności służą występujące w zajawkach frazeologizmy (głównie o genezie potocznej) oraz ich różnorodne innowacje. Przejawem tego jest także występowanie w analizowanych wypowiedziach potocyzmów leksykalnych, słownictwa nacechowanego emocjonalnie, wszelkie aluzje do powszechnie znanych tekstów kultury, odwołania do przysłów, przekształcenia w warstwie graficznej i brzmieniowej, a także występowanie wyrazów obcego pochodzenia czy tworzenie neologizmów.

Najliczniejszą grupę w badanym materiale przykładowym stanowią nawiązania do związków frazeologicznych, czyli utartych, powszechnie znanych konstrukcji syntaktycznych. Wśród zebranych przykładów są związki w postaci kanonicznej, niezmienionej, jednak zdecydowanie dominują jednostki przekształcone. Dziennikarze stosują wszelkie możliwe i opisane w literaturze przedmiotu modyfikacje strukturalne frazeologizmów. Niejednokrotnie są to związki o genezie potocznej, którymi często posługujemy się nieświadomie i odbieramy te jednostki jak wszystkie inne zjawiska kodowe. Frazeologizmy są tak częstym tworzywem zapowiedzi, ponieważ są bliskie mowie potocznej, oparte na metaforze, często ekspresyjne i dowcipne. Ponadto gry frazeologiczne wykorzystują możliwość współdziałania znaczenia literalnego i idiomatycznego. Przeprowadzone w rozprawie obserwacje potwierdzają opinię Anny Lusińskiej, według której: „Frazeologizmy [...]

nawet niepoddawane zabiegom modyfikacyjnym, uznawane są za takie jednostki leksykalne, które wydatnie wzmacniają plastyczność i wyrazistość tekstu, jego siłę oddziaływania i komunikatywność” [Lusińska 2007: 26].

Liczną grupę w podstawie materiałowej stanowią gry intertekstualne, których prymarną funkcją jest zainteresowanie widza zapowiadany materiał poprzez oryginalne, często nieoczekiwane skojarzenia z przywołanym tekstem kultury. Występują tu zapowiedzi, które są dosłownym przytoczeniem tytułu lub cytatu z dzieła literackiego, filmowego czy muzycznego; takie, które tak mocno zakorzeniły się w języku, że nie powodują trudności we wskazaniu ich źródła. W obręb gier intertekstualnych włączone zostały także cytaty, powiedzenia i parafrazy o proveniencji politycznej i społeczno-gospodarczej. Aluzje do powszechnie znanych tekstów kultury mają świadczyć o odczytaniu, inteligencji i znajomości kultury powszechnej zarówno przez nadawcę komunikatu, jak i przeciętnego odbiorcę, który dzięki rozpoznaniu i prawidłowej identyfikacji nawiązania, może poczuć się wyjątkowo i osiągnąć zadowolenie z proponowanej mu gry językowej. W zamierzeniu twórców tego typu zajawek, obie strony zarówno nadawca, jak i odbiorca mają być bowiem wygranymi.

Poza zaciekawieniem odbiorcy nawiązania intertekstualne pełnią również inne funkcje. W każdym przypadku służą kondensacji treści, ale również mogą być dodatkowo sygnałem ironii. Grażyna Filip w książce *Gry językowe Jana Lama* [2003: 161] podziela opinię Barbary Bonieckiej, która twierdzi, że przy stosowaniu intertekstualizmu często nie jest ważna dokładna identyfikacja, skąd pochodzi cytat, ale bardzo ważne dla przekazu treści jest to, co ten cytat wnosi, czemu służy, po co nadawca go przywołał. Gdy odbiorca tę funkcję określi, to zrozumie grę.

Interesującą grupę wśród zebranych przykładów stanowią gry formą graficzną i foniczną. Pozorna trudność w odczytaniu tego typu gier – wykorzystanie nawiasów, myślników, wielokropków, znaków zapytania, wykrzykników, ironicznego cudzysłowu, czy przywołanie negatywnych znaczeń poprzez wykorzystanie małych i dużych liter oraz pisowni łącznej i rozłącznej, a w warstwie brzmieniowej rymów, paragramów czy tautogramów – służy w pewnym sensie dwubiegunowości myślenia. Pierwszy kontakt widza z zapowiedzią wywołuje u niego skojarzenie, pewien sygnał

myślowy, o czym będzie dany materiał, a po jego obejrzeniu widz odczytuje właściwie intencje nadawcy.

Przywołane w pracy przykłady pokazują, że gra na poziomie dźwiękowym może stać się podstawą do podjęcia gry na innych poziomach języka. Strona brzmieniowa komunikatu może inspirować do podjęcia gry polegającej na modyfikacji formy słowotwórczej. Mogą to być m.in. wtórne podziały wyrazów eksponujące zawieranie cząstek identycznych lub podobnych formalnie, podziały, które niekoniecznie pokrywają się ze strukturą morfologiczną zestawianych słów [por. Kępa-Figura 2004: 83].

Gry neologiczne w zajawkach Faktów TVN nie wynikają z ograniczeń kodu językowego, lecz są konsekwencją świadomych i zamierzonych autorskich kreacji. Wydaje się to konieczne z uwagi na ciężącą na dziennikarzach presję konkurencji i oczekiwań względem nich jako pracowników kanału komercyjnego. Z drugiej strony dziennikarzy obowiązuje poprawność językowa. Choć, jak pisze Kazimierz Ożóg [2005], etykieta językowa współczesnych Polaków jest znacznie uproszczona, to jednak dziennikarzy obowiązuje kultura języka.

Intencją nadawców jest, by gry zostały zrozumiane przez jak największą liczbę odbiorców, stąd odniesienia do powszechnie znanych wyrazów i zwrotów z języka angielskiego oraz mała frekwencja zwrotów łacińskich i greckich, bowiem języki klasyczne, chociaż postrzegane jako przejaw erudycji i inteligencji, nie są znane przez większość Polaków.

Funkcją gier występujących w badanym materiale jest nie tylko wzbogacenie słownictwa, ozdobienie i nadanie kolorytu językowi, ale także wyrażenie emocjonalnego, zwykle negatywnego stosunku autora do komentowanych zachowań i sytuacji. Zamierzeniem nadawcy jest także wpłynięcie na stosunek widza do odbieranych treści. Poprzez ironię, żart, kpinę, niedowierzanie czy dystans nadawca próbuje niejako „zaprogramować” odbiorcę i narzucić mu określoną postawę wobec oglądanych wydarzeń czy faktów.

Dziennikarze sięgają do języka potocznego, niekiedy nawet po elementy wulgarne, co ma skrócić dystans między nadawcą a odbiorcą. Służy temu także

wykorzystanie leksemów powszechnie znanych, modnych⁸, będących pochodną mody na luz i swobodny styl życia, np.: *super*, *odlot*. Odwołanie do jednostek funkcjonujących w języku codziennym ma stworzyć wrażenie bliskości. Sięganie po obrazy z najbliższego otoczenia człowieka ma ułatwić odczytanie gry, którą zaaranżował dla odbiorcy nadawca/dziennikarz.

Użycie antonimicznych połączeń ma na celu intensyfikację cech zestawionych leksemów. Oksymoroniczne zestawienia są zabiegiem celowym, mającym na celu wprowadzenie w warstwę językową akcentu humorystycznego. Istotną funkcją wspomnianych gier jest kondensacja treści.

Analiza materiału przykładowego pozwoliła na klasyfikację zebranych zapowiedzi według czterech pól tematycznych. Zdecydowana większość jednostek została skupiona wokół pola semantycznego *rywalizacja*. Ta grupa zajawek, wykorzystująca metaforykę rywalizacji doskonale oddaje mechanizmy rządzące światem polityki. W tym kręgu dominują następujące podgrupy semantyczne: metafora *sportu*, *walki*, *militarna*, *gry* oraz obraz *scena/spektakl/gwiazdorstwo*. Duże nagromadzenie zapowiedzi wykorzystujących obraz sportu, walki, gry czy rywalizacji wynika niewątpliwie z analogii pomiędzy grą a polityką i władzą. Dążenie do szczytu wiąże się bardzo często z rywalizacją.

Kolejną grupą są zapowiedzi czerpiące z kręgu pojęciowego *natura*. Znalazły się tu roślinne przeniesienia metaforyczne, odwołania do zjawisk astronomicznych i meteorologicznych oraz pór roku. Zaskakuje fakt, że zdecydowanie mniej przykładów nawiązuje do zachowań zwierząt. W badanym materiale tylko w ośmiu przykładach występują nazwy zwierząt: *pies* (4), *sęp* (1), *świnia* (1), *byk* (1), *wilk* (1). Można przypuszczać, że dziennikarze Faktów rzadko odwołują się do kręgu

⁸ Modę językową rozumiem za Kazimierzem Ożogiem jako „zjawisko, które nie ogranicza się tylko do nadmiernego używania wyrazów, lecz dotyczy ogólnych sposobów zachowania językowego, w których nadużywanie niektórych form jest jednym z aspektów modnego językowego działania. Moda językowa to rozpowszechniony w danej grupie i pozytywnie przez nią wartościowany jakiś sposób mówienia, charakteryzujący się częstym użyciem pewnych elementów językowych i ich eksponowania” [Ożóg 2002a: 10].

znaczeniowego zwierząt, ponieważ w polszczyźnie ogólnej i w naszej kulturze nazwy zwierząt są przeważnie ujemnie nacechowane. Dziennikarze TVN, bawiąc się językiem i wykorzystując różne mechanizmy służące pozyskaniu odbiorcy, zachowują kulturę osobistą.

Wśród wybranych do analizy gier językowych znalazły się także jednostki, które wyrosły z obserwacji zachowań ludzi. Najliczniejszą grupę stanowią zapowiedzi związane z częściami ciała człowieka, czynnościami fizjologicznymi i pracą. W obrębie tych jednostek wyróżniono kilka podgrup, wśród których pod względem liczebności wyraźnie dominują jednostki, których członem są leksemy *ręka/dłoń* (4). Liczba tego typu związków ma swoje uzasadnienie w założeniach polityków, którzy pragną ująć „ster władzy w swoje ręce”. Obecne są również zajawki, w których występują jednostki leksykalne: *oko* (2), *twarz* (2), *głowa* (1), *serce* (1). W tym kręgu semantyczny usytuowane są także pojedyncze zapowiedzi z leksemami: *rodzina*, *mama*, *tata*, *dom*.

Ciekawą i grupę stanowią przykłady wykorzystujące słownictwo z kręgu tematycznego szkoły. Najliczniej używane rzeczowniki to *lekcja* (7) i *szkoła* (3). Zaobserwowano pojedyncze użycia m.in. następujących leksemów: *arytmetyka*, *czytanka*, *pismo*, *słowo*, *błąd*. Obecność tej grupy zapowiedzi jest kolejnym dowodem na to, że twórcy zajawek odwołują się do zachowań i sytuacji bliskich człowiekowi na co dzień.

W zebranej podstawie materiałowej stosunkowo nieliczne są zapowiedzi odwołujące się do semantyki biblijnej czy sakralnej. Wydaje się, że w zasadzie jednostkowe odwołania do tego typu obrazów mają służyć prezentowaniu świeckiej postawy dziennikarzy i nienarzucaniu sympatii religijnych. Spowodowane to może być również troską o nieurazenie czyichś uczuć religijnych, a tym samym obawą przed zniechęceniem części widzów serwisu informacyjnego.

Sięgając po powszechne i bliskie każdemu odbiorcy metafory, twórcy zajawek kierowali się tym, by przywołane obrazy zostały powszechnie rozpoznane i odczytane, a tym samym by zamierzona gra językowa okazała się skuteczna. Analiza materiału przykładowego prowadzi do wniosku, że skuteczność zajawki jest większa, gdy gra językowa uruchamia jednocześnie kilka znaczeń. Zajawkom towarzyszą właściwe im

skrótomy myślowy, z wykorzystaniem formalnych chwytów mających zjednać odbiorcę. Zapowiedzi w skrótowy sposób wyrażają nieraz skomplikowane myśli, mają włączyć refleksję i uruchomić konotacje i asocjacje zgodne z intencją nadawcy, zapewniają poza tym łatwy i dowcipny kontakt z widzami

