

Татьяна Сурикова

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова
(г. Москва, Россия)

КОНСТАНТЫ ЯЗЫКА СОВРЕМЕННЫХ МАССМЕДИА КАК ИСТОЧНИК ЛИНГВОЭТИЧЕСКИХ КОЛЛИЗИЙ

Рассматриваются константы языка современных медиа как источник лингвоэтических коллизий, которые реализуются в наше время часто за счет пошлости, осмысления действительности через призму биологического, социального и, соответственно, языкового низа.

Ключевые слова: медиаречь; лингвоэтическая коллизия; разговорность; скандал; хайп; кликбейт.

Массмедиа, вопреки принципу правдивости и объективности (есть во всех этических профессиональных кодексах), пишут «летопись современности» с неизбежными искажениями – создают «трансцендентную реальность» (Н. Луман), в которой действительность представляется избирательно и в разных модулах.

В этических категориях первое – это проблема искажения истины, а второе – пошлость, вульгарность, травестировка национальных культурных ценностей, поляризованное, черно-белое представление жизни и др. этические проблемы. И то и другое обусловлено общими свойствами медиастилия независимо от типа СМИ.

Например, константа языка массмедиа – конструктивный принцип чередования экспрессии и стандарта – реализуется в любом типе СМИ в наше время часто за счет пошлости, осмысления действительности через призму биологического, социального и, соответственно, языкового низа. Так, заголовки *Пшеницу ограничили по самые помидоры* (10.10.2012), *Аргументация по самые помидоры* (07.12.2015) появились не в таблоиде, а в «Ведомостях» – самом качественном из качественных современных российских изданий.

Такая медиариторика отражает, во-первых, общее движения языка СМИ в сторону разговорности, расширения зоны личного в публичной коммуникации и смягчения литературной нормы; а во-вторых, экономические реалии СМИ – групповые интересы и конкуренцию за аудиторию за счет снижения нравственного ценза публичной коммуникации, ухода в инфотейнмент, скандальность, эпатаж. Например, частотная современная номинация *скандальный репортер* – это не только оценка профессионального поведения журналиста, но и единица штатного рас-

писания некоторых популярных изданий (в частности, «Спид-инфо» в 2000-е гг.)

Сам скандал в нашу эпоху информационного изобилия становится средством удержания аудитории (*интерес там, где конфликт*). Этически проблемное представление действительности в языке стало коммуникативной стратегией привлечения и удержания внимания.

Закономерно, что как конфликт – *хайп* – в языковой картине предстают и ситуации аномальные, агональные, что естественно, и искусственно драматизированные (*Работающих стариков хотят лишить пенсии*). Действительность представляется как жестко заданная дилемма добра и зла, непрекращающаяся битва всего со всем и всех со всеми. Моду задают СМИ, а подхватывает весь интернет.

Наблюдается закономерность: чем более факт аномальный – реальный или выдумка, тем скромнее он представляется (*Мажоры на BMW прокатились со скоростью авиалайнера*), и наоборот: чем спокойнее действительность – тем больше драматизма в языке (*Синоптик отрубил надежды на аномально теплую зиму*).

И хотя ряд экспертов утверждает, что общественный запрос на скандал уменьшается (аудитория «наелась хайпа» [1]), с точки зрения языковой картины мира в массмедиа согласиться с этим утверждением трудно. Во-первых, потому, что в интернете широко распространился кликбейт – скандальный, этически аномальный анонс / заголовок, чаще всего не отражающий тему материала, но провоцирующий пользователя прочитать текст (*Алла Пугачева съела своего внука*). Во-вторых, экспрессивные формулы скандальности выходят за пределы языка СМИ, сериализуются, стереотипизируются и становятся ментальным клише осмысления действительности.

Так, стала стереотипной формула «Или добро, или зло». Например, в дилемму *Мудрый правитель или кровавый тиран?* (возможны синонимические замены в номинации) упаковали деятельность И. В. Сталина, В. И. Ленина, Петра Великого, Б. Н. Ельцина, Юстиниана и даже А. Гитлера. В формулу *панацея или смерть (пустышка, развод на деньги, отравка, убийство* и под.) – БАДы, НЛП, лечебное голодание, витамины, продукты пчеловодства и т. п.

Когнитивная, психологическая основа скандально искаженного представления реальности – преимущественное внимание к отступлениям от социальной нормы: о нарушениях нормы говорят всегда, о ее соблюдении – в избранных коммуникативных ситуациях (юбилей, похороны, поздравления и под.). Как результат – полярное, скандаль-

ное, гіперболізаванае прадставленне праблемы в дыскурсе СМІ і в фарміруемых імі стэратыпах каллектыўнага языковага свядзення (*чыновнікі – воры, мігранты – тэрарысты* і под.).

Дэонтолагічная аснова іскажэння ісціны – ізбірательнасць заканадаўства і прафесійнальных этычных кодэксаў: астэдыныя атражааў толька атрафлексіраваныя прафесіяналамі абыствэнныя праблемы.

Бібліаграфічныя ссылакы

1. «Інтэрас там, дзе канфлікт». На краснаярскім медыафоруме властям расказалы, как не платіть СМІ [Электронны рэсурс]. – Рэжым дасупа : https://news.rambler.ru/other/38507366/?utm_content=rnews&utm_medium=read_more&utm_source=copylink. – Дата дасупа : 16.10.2018.

Надзея Тачыцкая

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт
(г. Мінск, Беларусь)*

КАМПАЗІЦЫЙНЫЯ СРОДКІ СТВАРЭННЯ ГУЛЬНЯВОГА ЭФЕКТУ Ў ТЭКСТАХ АРТ-ЖУРНАЛІСТЫКІ

Аналізуюцца кампазіцыйныя сродкі стварэння гульнявога эфекту ў тэкстах арт-журналістыкі, якія ўсё часцей будуцца з выкарыстаннем прыёмаў постмадэрнізму.

Ключавыя словы: арт-журналістыка; гульня-ўяўленне; гульня-пераймманне; інтэртэкстуальнасць; іронія; словаўтваральная гульня.

Арт-журналістыка як від творчай журналісцкай практыкі ўзнікла на мяжы ХХ–ХХІ стст. пад уплывам масавай культуры, постмадэрнізму і кліпавага мыслення. Асаблівасцю новага кірунку стала «рытмічная арганізацыя тэксту, разбітага на кароткія абзацы. Такая будова адпавядае прынцыпам постмадэрнісцкага тэксту, таму што ў гэтым стылі мазаічнасць, фрагментарнасць, разарванасць сталі адной з вядучых тэм і прыёмаў твораў сучаснай культуры» [7, с. 49]. Постмадэрнізм прасочваецца ва ўменні скамбінаваць і абагульніць тое, што было напісана раней, а таксама ў гульнявой манеры напісання.

У постмадэрнізме гульня прымаецца ва ўсёй шматзначнасці гэтага феномена: асаблівыя паводзіны, парушэнне прасторава-часавых межаў, самых розных функцый, у тым ліку і эстэтычных. Пры гэтым гульня