

Е. А. Осиповская

*Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, 117198, Россия*

e.osipovskaya@gmail.com

ИГРА В АСПЕКТЕ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ НА ПРИМЕРЕ СТАТЕЙ ОНЛАЙН-ИЗДАНИЯ «THE HUFFINGTON POST»

Статья посвящена анализу современного американского текста. Исследуется специфика интертекстуальных связей в электронном медиадискурсе. На основании анализа автор предлагает классификацию форм проявления интертекстуальных ссылок и выделяет основные маркеры интертекстуальности. Результаты исследования указывают на полифункциональность интертекстуальных вкраплений и их эффективность при передаче и восприятии информации. По нашему мнению, игра в аспекте интертекста представляет собой игру смыслов, осуществляющуюся посредством игры цитатами и гиперссылками. Автор приходит к выводу, что роль игры в интертекстуальном аспекте двойственна: она является инструментом манипуляции сознанием читателя и в то же время служит механизмом установления доверительных отношений с ним, предоставляя возможность пользователю контента делать самостоятельные выводы из полученной информации.

Ключевые слова: интертекстуальность, игра, прецедент, медиадискурс, гипертекст, реминисценция, аллюзия.

Мысль о том, что создание нового текста возможно лишь в результате различных комбинаций уже существующего, сегодня не вызывает сомнений. Каждый текст – это новая ткань, сотканная из старых цитат [Барт, 1994. С. 38]. Журналист Александр Минкин справедливо отмечает, что человеком современной эпохи является не homo sapiens, человек разумный, а человек цитирующий. В любом вербальном творчестве люди используют *прецеденты*, заимствованные из различных сфер жизни.

Прецедентные тексты являются символами определенных ситуаций. Так, выражение «big brother is watching you» (старший брат смотрит на тебя) из романа Дж. Оруэлла «1984». Несмотря на то что это произведение было впервые опубликовано в 1949 г., данная фраза употребляется и современными носителями английского языка. Один из последних случаев ее использования связан с тайной слежкой спецслужб США за американцами и гражданами других государств.

Отметим, что прецедентность тесно коррелирует с понятием «интертекстуальность». Для сравнения приведем определение последнего: «Любой текст строится как мозаика цитации, любой текст – это впитывание и трансформация какого-нибудь другого текста» [Кристева, 1997. С. 96]. Впервые данный термин был введен французской исследовательницей Юлией Кристевой. В своих работах она развивала идеи культуролога Михаила Бахтина о диалогичной природе слова. «Мысль наша – и философская, и научная, и художественная – рождается и формируется в процессе взаимодействия и борьбы с чужими мыслями», – утверждал русский культуролог [Бахтин, 1979. С. 109]. Существенный вклад в исследование интертекстуальности внес Юрий Лотман, называвший это явление «текстом в тексте», «системой разнородных семиотических пространств» [1992. С. 151]. Под иным углом это понятие рассматривал Жак Деррида в своей работе о теории знака. Он под-

вергал сомнению понятия «начало», «конец» и «название» произведения, которые, по мнению автора, выходили за пределы текста и представляли собой лабиринты следов и аналогий. Таким образом, интертекстуальность стала использоваться в более широком смысле [2000. С. 417].

Сегодня термин воспринимается не только как способ организации художественных текстов, но и как метод конструирования *медиадискурса*, как игровой способ прочтения информационного кода. Данный прием широко растраскирован в средствах массовой информации, особенно в телевизионном пространстве. Например, церемонию открытия зимних Олимпийских игр 2014 г. в Сочи начинал ролик о путешествии по русскому алфавиту, буквально пронизанный интертекстуальными вкраплениями (имена культурных героев, художественные произведения, символы научных и технических прорывов), которые активизировали ассоциативно-образное мышление зрителя.

Отметим, что интертекстуальность является имманентным свойством интернет-среды. *Гипертекстовая* структура Сети представляет собой цепочку следов, непрерывно отсылающих друг к другу, у нее нет начала и конца, это лабиринт (ризома). Последнее понятие является известным символом постмодернистского дискурса, оно напоминает одновременно Всемирную паутину и квест (приключенческую игру). Следует заметить, что именно игровые коммуникации являются универсальным феноменом современного сетевого этапа развития массовых коммуникаций [Волкова, 2014. С. 105]. Поэтому, на наш взгляд, постмодернизм, интертекстуальность, *игра* и Сеть связаны онтологически.

Активным участником при толковании интертекста является читатель. Понимание смысла происходит благодаря его жизненному и культурному опыту, с помощью которого он обогащает и расширяет содержание текста, т. е. играет с ним. Под игрой здесь подразумевается угадывание, узнавание реципиентом того, что было задумано автором высказывания.

С целью выявления интертекстуальных включений мы проанализировали около 50 материалов сайта «Huffington Post» (HP) (электронная версия, раздел «Politics») за период сентябрь-декабрь 2014 г. Нами было обнаружено четыре маркера интертексту-

альности (т. е. языковые способы реализации интертекстуальных связей): фильмы, литературные произведения, исторические события и крылатые фразы и четыре формы интертекстуальных ссылок: цитату, аллюзию, гиперссылку и скриншот (снимок экрана сообщения в социальных сетях).

Контент-анализ стал одним из методов изучения медиатекста. В исследованных материалах было выявлено 58 случаев интертекстуальности.

Анализ показал, что большую часть пространства в американской лингвокультуре занимают кинематограф и крылатые фразы. Например, в статье, посвященной национальному кризису США, используется идиома «*to kill-two-birds-with-one-stone*» (сделать две вещи за один раз; убить двух зайцев). Автор употребляет данное выражение в контексте призыва, адресованного американскому обществу, которое должно одновременно способствовать ослаблению позиций Республиканской партии и усилению либерального лагеря во власти.

В трети найденных материалов приводятся ссылки на фильмы. В заголовок статьи о переговорах международных посредников по ядерной программе Ирана автор ставит популярную фразу из романа о жизни мафиозного клана Америки «Крестного отца» – «An Offer Iran Can't Refuse» («предложение, от которого Иран не сможет отказаться»). Под предложением подразумевается создание совместного предприятия по производству топливных элементов на основе урана с участием стран «шестерки» и Ирана на территории последнего. В другом материале о слабости США как либерального государства, которое способно побеждать своих врагов только в фантастических фильмах, используется *аллюзия* на фантастическую сагу «Звездные войны»: «*The Force Is Not With Us: We Identify with Our Fantasy Heroes – Why Don't We Emulate Them?*» (*Не пребудет с нами Сила: Мы отождествляем себя с нашими фантастическими героями. Почему бы нам не последовать их примеру?*).

Частотность апелляции к литературе в американском медиадискурсе крайне низка, нами было найдено 4 примера. В статье, озаглавленной «For Whom the Bell Tolls» (По ком звонит колокол), мы узнаем отголоски одноименного произведения Э. Хемингуэя. В материале рассказывается о сенато-

ре-демократе от штата Колорадо Марке Юдалле, лишившемся своего мандата в ноябре. Сенатор был противником попыток Агентства национальной безопасности (АНБ) расширить полномочия по слежке за американцами и правительствами зарубежных стран. Автор статьи полагает, что поражение Юдалла будет означать продолжение разведывательной деятельности АНБ. Он призывает американцев задуматься о себе, о своей стране, поскольку эта проблема касается каждого гражданина США.

Другая литературная *реминисценция* связана с романом Ф. Достоевского «Преступление и наказание». В статье «Crimea and Punishment» говорится о санкциях Запада в отношении Москвы за присоединение Крыма. Кроме того, в заголовке автор использует паронимическую игру слов «Crimea» (Крым) и «crime» (преступление). Таким образом, происходит перенос признаков одного явления на другое, достигается намеренная перераспределения читателя в оценке событий.

Продолжая говорить об интертекстуальности, заметим, что американские журналисты чаще апеллируют к историческим событиям, чем к современным. В статье, посвященной экономической ситуации в России в связи с ослаблением российского рубля, автор проводит исторические параллели, вспоминая дефолт 1998 г.: «The current ruble collapse is starting to look worse than the 1998 debacle» («Ситуация с нынешним обвалом рубля обстоит еще хуже, чем в период кризиса 1998 года»). Другой пример связан с материалом на тему статьи Владимира Путина в газете «The New York Times» (от 11.09.2013), адресованной американскому обществу. Автор демонстрирует свое несогласие с тем, что о свободе пишет руководитель страны, в которой граждане до сих пор подвергаются репрессиям. В подтверждение силы американской нации и незыблемости ее демократических основ журналист использует исторические реминисценции – упоминание проигрыша сборной команды СССР по хоккею сборной США в 1980 г. на зимних Олимпийских играх. Впоследствии матч был назван «Чудом на льду». «Now I'm going to put on a DVD of the “Miracle on Ice” and then head out later to celebrate the wedding of some gay friends of mine» («Теперь я собираюсь посмотреть на DVD “Чудо на льду”, а затем отдохнуть и отпраздновать свадьбу своих друзей-геев»).

Проведенное исследование показывает, что активное обращение к феномену интертекстуальности позволяет эффективно конструировать медиасообщение. Единицы интертекстуальности выполняют целый ряд функций: информативную, аттрактивную и развлекательную (распознавание неявного сообщения превращается в увлекательную игру по разгадыванию ребуса). Заметим, что игра здесь не связана с выигрышем, ее течение и смысл заключены в ней самой. Кроме того, она реализует гедонистическую функцию и требует интертекстуальной компетенции читателя, как главного условия для декодирования. В то же время игра является вариантом стилизации, когда намеренно выделяются черты имитируемого текста, и инструментом манипуляции сознанием читателя. Она всегда в той или иной степени присутствует в интертекстуальном пространстве журналистского текста. Таким образом, исследуемые понятия – игра и интертекстуальность, характеризующиеся принципами виртуальности, символизации и интерактивности, являются семантически близкими.

Список литературы

Барт Р. Избранные работы: семиотика, поэтика. М., 1994. 181 с.

Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 353 с.

Волкова И. И. Игровые форматы мультимедийной журналистики // Вестн. Рос. ун-та дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2014. № 1.

Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / Пер с фр., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: ИГ Прогресс, 2000. С. 407–426.

Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики: Пер. с фр. М.: «Рос. полит. энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. 656 с.

Лотман Ю. М. Избранные статьи в трех томах. Таллин: Александра, 1992. Т. 1: Статьи по семиотике и топологии культуры. 247 с.

Список источников

HP – The Huffington Post:
<http://www.huffingtonpost.com/>

http://www.huffingtonpost.com/andy-schmookler/can-america-be-saved-4-th_b_6185764.html

http://www.huffingtonpost.com/najmedin-meshkati/an-offer-iran-cant-refuse_b_6149860.html

http://www.huffingtonpost.com/andy-schmookler/we-all-know-how-to-respon_b_5935604.html

http://www.huffingtonpost.com/gary-hart/for-whom-the-bell-olls_1_b_6114398.html

http://www.huffingtonpost.com/randall-amster/crimea-and-unishment_b_4999068.html

http://www.huffingtonpost.com/2014/12/16/russia-ruble-collapse_n_6333546.html

http://www.huffingtonpost.com/2013/09/12/putin-new-york-times_n_3915812.html

Материал поступил в редколлегию 27.12.2014

E. A. Osipovskaya

Peoples' Friendship University of Russia

6 Miklukho-Maklay Str., Moscow, 117198, Russian Federation

e.osipovskaya@gmail.com

THE INTERTEXTUAL ASPECT OF GAME BASED ON AN ANALYSIS OF THE HUFFINGTON POST ARTICLES

The article deals with analysis of the modern American text. The focus of the research is given to the intertextual relations in electronic media discourse. A new classification of forms of intertextual elements and markers is given. Survey results demonstrate the evidence of polyfunctional nature of intertextual incorporations and their efficiency for information transmission and perception. In the author's opinion, game in the context of intertextuality is a game of senses, carried out by the game of quotations and hyperlinks. The author shows the ambivalent role of game in the intertextual aspect: it is simultaneously a tool for manipulating the consciousness of a reader and a mechanism to establish trust relationship with him, allowing the user to make his own conclusions according to information received.

Keywords: intertextuality, game, precedent, media discourse, hypertext, reminiscence, allusion.