

81'276.5

СИЛА ВОЗДЕЙСТВИЯ СЛОВА: ОРФОАРТ И ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ В ДИНАМИКЕ РАЗВИТИЯ

А.Н. Шуняева¹, И.А. Якоба²

Иркутский государственный технический университет,
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83.

В статье представлен обзор появления и развития интернет-сленга и орфоарта на примере английского и русского языков. Представлены основные способы словообразования в интернет-коммуникации с примерами; обозначена миграция английских жаргонизмов в русский язык и их использование в сети. Представлена попытка авторов объяснить глубинные когнитивные причины распространения таких языковых экспериментов в интернет-дискурсе.

Ил. 1. Библиогр. 11 назв.

Ключевые слова: интернет-сленг; орфоарт; мем; сила слова; лингвистический анализ.

WORD IMPACT: ORPHOART AND INTERNET SLANG IN DYNAMICS OF DEVELOPMENT

A. Shunyaeva, I. Yakoba

Irkutsk State Technical University
83 Lermontov Str., Irkutsk 664074.

The article provides an overview of emergence and development of Internet slang and orphoart in the case of the English and Russian languages. The article exemplifies the main methods of word formation in Internet communication and shows some ways of English slang words migration into Russian and their usage in the network. The authors undertake to explain the deeper cognitive causes of the spread of such linguistic experiments in online discourse.

Illustration: 1. References: 11.

Key words: internet slang, orphoart, meme, word impact, linguistic analysis.

Языку, на котором имеет смысл фраза «Косил косою косою косарь с косою», не страшно уже никакое издевательство.

Сергей Гомонов

Развитие информационных, коммуникационных технологий открывает широкий простор для инновационной деятельности человека, в том числе в лингвистике. Прогресс в создании новых технических устройств и средств связи и коммуникации в социальной сфере является толчком для образования новых лингвистических способов отражения и конструирования современной символической

¹ Шуняева Александра Николаевна, студентка 1 курса заочно-вечернего факультета,
e-mail: alice@e26.ru.ru

Shunyaeva Aleksandra, a first-year student of extra-mural faculty, e-mail: alice@e26.ru.ru

² Якоба Ирина Александровна, кандидат социологических наук, доцент кафедры иностранных языков № 1,
e-mail: irina_yakoba@mail.ru

Yakoba Irina, Candidate of Sociology, Associate Professor of Foreign Languages Department № 1,
e-mail: irina_yakoba@mail.ru

виртуальной реальности. Задачей данной статьи полагаем рассмотрение некоторых аттрактивных направлений создания и распространения орфоарта и интернет-сленга как лингвокогнитивного способа самовыражения в виртуальном коммуникационном пространстве, с учетом динамичности процесса коммуникации и ускорения социальных изменений в современном обществе.

Новый динамический подход к дискурсу в его динамической реальности требует переосмысления модели реализации дискурса как силовой, воздействующей с разной степенью на разум, эмоции, сенситивность интерактантов. Семиотический подход (как интерпретативный, ментальный, интеллектуальный) способствует конструированию смысла с опорой на ментальные символические пространства (пространства веры, ценностей, сущностных концептов) субъектов коммуникации, на определенные закономерности мышления – осмысления. С представленной семиотической позиции предлагаем рассматривать слово как знак, обладающий определенной лингвистической и когнитивной мощностью воздействия на сознание и мышление. Актуальность исследования дискурсивной силы воздействия слова и управления словом подтверждается идеями не только о моделирующем (Р.О. Якобсон), но и управляющем, действенном (в том числе, контролирующем и мобилизующем) потенциале дискурса в динамике процессов осмысления, оценивания и действия, приобретающих событийный характер в практике социального бытия (Е.Ф. Серебrenникова). Медиадискурсу (в том числе интернет-дискурсу) придается энергетическое (В. фон Гумбольдт) качество, качество «силы», приобретающей мощностные свойства в динамике коммуникации, во взаимодействии.

В начале развития всемирной сети интернет-сленга как такового не существовало. Почти все собеседники в онлайн-общении относились к IT-специалистам, и в их разговорах присутствовал профессиональный жаргон. По мере падения цен на ПК и упрощения подключения к сети увеличивалось количество далёких от IT-сферы пользователей интернета. В этой связи становится важным выявить глубинные причины распространения рассматриваемых явлений интернет-сленга и орфоарта в их динамике развития. В качестве лингвокогнитивного механизма настройки современного дискурсивно-коммуникативного пространства выступает аттрактивность.

Дискурсивные структуры-аттракторы являются носителями представленного в них концептуального и оценочного смысла, приобретают различную «силу» в динамике пространства взаимодействия и обуславливают различного типа «эмергентные» (возникающие только в пространстве взаимодействия, в реальности дискурса здесь и сейчас) дискурсивные процессы и явления. Свобода выражения и слова лишь ускорили образование интернет-сленга. Обычно, он определяется как жаргон, используемый при общении через компьютерные сети, в первую очередь самую большую из них – Интернет. Трудно точно определить понятие «интернет-сленг» из-за его постоянных изменений, но, тем не менее, в нем наблюдаются свои правила и термины.

Например, «мем» – любая идея, символ, манера или образ действия, осознанно или неосознанно передаваемые от человека к человеку посредством речи, письма или видео [Мем]. Термин происходит от греческого слова *μῆμη* (подобие). Это отражает основное свойство мема – способность к репликации, то есть к образованию собственных копий. Этот термин существовал ещё до появления интернет-культуры и был описан Ричардом Докинзом в 1976 году в книге «Эгоистичный ген», но в наше время чаще всего встречается в интернете. Термины интернет-сленга по-разному развиваются в разных языках, и русский язык, конечно, отличается своей изобретательностью и яркостью. В английском языке большинство таких слов образовано из-за необходимости сократить количество символов или/и ускорить написание. Например *thank you* превратилось в *thx*. Появились устойчивые аббревиатуры такие как: *AFAIK* – (англ. *as far as I know*) насколько я знаю; *IMHO* – (англ. *in my humble opinion*) по моему скромному мнению; *LOL* – (англ. *laughing out loud*) - громко, вслух смеюсь.

В русском языке со временем также появились подобные сокращения, причем как записанные кириллицей английские варианты (*плз* – от англ. *pls, please*, пожалуйста), так и образованные от русских слов (*спс* – от русск. спасибо). В иероглифических языках (китайский, японский, арабский и т.д.) также образуются подобия мемов путем добавления изображениям символов ещё одного смысла.

Интернет-сленг неоднороден и всегда зависит от той среды, в которой он используется, хотя часто особо удачные мемы кочуют из одной среды в другую, из виртуальности в реальность и обратно. Например, в популярном сериале «Теория Большого Взрыва» персонаж Шелдон Купер использует слово «*bazinga!*», означающее, что собеседника только что подловили на шутке. Слово образовано за счет звукоподражания, «*zing*» - высокий звук. Примечательно, что в неофициальном переводе на русский язык это слово перевели как «*Буагаашенька!*», и оно стало очень популярно в интернет-сообществах, используется с тем же смыслом или просто обозначает смех [Internet slang].

Но даже в такой подвижной и изменчивой структуре как интернет-сленг можно выделить основные способы образования новых языковых экспериментальных форм:

«Письмоомофоны» – аббревиатуры и акронимы. Чаще встречаются в англоязычном интернете, пришли из культуры смс-общения, где количество знаков ограничено. Рассмотрим примеры:

NP – *no problem* (нет проблем); *O RLY?* – *oh really?* (неужели?); *ASAP* – *as soon as possible* (как можно быстрее). Акроним, с другой стороны, является подмножеством сокращений, и формируются из исходных компонентов слова. Например, часто используются символы цифр и букв, звучание которых заменяет слоги или слова. *CUL8R* – [si: ju: l eit a:] *see you Later* (*увидимся позже*); *10x* – [ten ks] *Thanks* (*спасибо*); *4U* – [fɔ: ju:] *for you* (*для тебя*). В русскоязычном интернете переняли эти сокращения, и сейчас можно увидеть такие сообщения: «я афк мин на 10», где аббревиация «афк» происходит от английского сокращения *AFK* – *away from keyboard* – не у компьютера; «ИМХО, это просто нубовский пост», где *ИМХО* – от англ. *IMHO* – по моему скромному мнению, нуб – от англ. *Noob* – начинающий, неопытный игрок, пост – от англ. *Post* – сообщение в электронной конференции, форуме или блоге.

Использование знаков препинания, заглавных букв, жирного написания – всё это нужно для эмоционального выделения и понятно каждому, сравните: «Ты мне надоел» и «НАДОЕЛ!!!!!!!»

Звукоподражание. Чаще всего это звукоподражание смеха «ха-ха», «бу-га-га», в английском «haha», в испанском «jaja».

Смайлики. Активно используются в чатах онлайн-игр, социальных сетях, смс-сообщениях. Помогают передать необходимую эмоцию. 19 сентября 1982 года в 11:44 утра Скотт Фалман, профессор психологии университета Карнеги Меллон в Питтсбурге, отправил коллегам электронное сообщение, в котором предложил использовать смайлик (smiley, emoticon). Это стало настолько популярным, что появилось несколько типов смайликов: 1. Из знаков пунктуации, букв и различных предикатов; всегда доступны, хорошо читаются, если повернуть голову набок : :), ;-), XD, %), :'; 2. Графических изображений: ☺, ☹, и др. (см. рисунок); 3. Японские смайлики, так же набираются с помощью общедоступных символов, но читаются уже прямо. Отличаются указанием на глаза, что напоминает японскую культуру аниме: ^_^ (глазки вверх, всё хорошо), ^.^~ (кот), T_T (плачу).

Использование альтернативного алфавита. При этом символами или набором символов заменяют буквы. Например, «4» похожа на «А» и на «Ч», комбинация «»)» заменит «Ж». Тенденция возникла в период большой популярности интернета, когда на крупных сайтах стала возникать проблема с регистрацией имен, ведь все более-менее адекватные имена были заняты. На просторах сети стали появляться «Λ4LLIa»(Маша), «\$ер[]>|<»(Сердж).



Графические изображения (смайлики), используемые в интернет-коммуникации

«Паданкоффский» или «Олбанский» язык. Появился в сети «Фидонет», стал популярен во всём мире. Метафорический аллегорический язык выражения мыслей в неудобочитаемой форме. Фактически, основной концепцией этого языка является альтернативное правописание, при котором слово пишется максимально непохожим на словарное написание при сохранении фонетического образа. Нужно заметить, что «поданкоффский» стиль стал формироваться среди опытных, грамотных пользователей в период снижения стоимости соединения и, соответственно, повышения доступности подключения для населения, не обремененного интеллектом. Пародирование характерных ошибок

«напирающего стада школьников» приобрело такую популярность, что со временем все больше посетителей перенимали такую манеру общения, одно из направлений которого филологи называют «орфоартом» – то есть изложение мыслей на приукрашенном нехарактерными буквосочетаниями слоге (см. другие лингвистические приемы Якоба, Серебрянская 2013).

Далее рассмотрим концепцию «орфоарта» подробнее. Заметим, что еще задолго до популярности мировой сети, в начале XX века, писатель Илья Зданевич сочинил пьесу «Янка круль албанскай» в стиле, напоминающем современный «олбанский». Вот небольшая выдержка из этой пьесы, подтверждающая постоянный интерес к идее экспериментаторства и создания неологизмов в языке: «...здесь ни знают албанскава изыка и бискровнае убийства даёть действия па ниволи бис пиривода так как албанский изык с руским идёт ат ывоннава... пачиму ни смучайтись помнити шта вот изык албанскай... ...за нажи дируцца врываюца разнимают аркестрам...» [Зданевич]. Долгие годы «изобретенный» Ильяздом язык встречался только на полках заядлых букинистов и был практически не знаком обычным людям. Однако с появлением всемирной паутины язык обрел вторую жизнь.

Понимаем орфоарт (OPqrOAPT или «L-стиль» или ПТУ – стайл) как умышленное изменение орфографического написания слов с целью придания письменной речи экзотичности, веселости, интересности и т.п. Слово орфоарт образовано из двух корней: «орфо» - буквенное написание и «арт» – искусство, поэтому главная формула орфоарта – «*Писать, как рисуешь*», а цель орфоарта – сделать написание в онлайн «*искусством*». Часто орфоарт применяется для передачи на письме характерных особенностей устной речи, как, например, акцент, дефекты речи, т.е. приближает письменную речь к устной, создает иллюзию вербального общения. Люди, использующие орфоарт, как правило, крайне неумело и не к месту – это что-то вроде робкого школьника-отличника, который упрасивает дворовых хулиганов взять их в первый раз с собой бить стекла. Считается, что эта орфография придумана создателем сайта www.udaff.com* и первооткрывателем новояза Дмитрием Соколовским, известным в Сети под псевдонимом Удав.

*Создание данного орфоарта описано выше – это он же является «падонкафским». Сам Удафф – первый, кто вынес этот язык в массы на своём сайте.

Выполнив свою первоначальную цель – шокировать новизной, орфоарт уже перестал быть чем-то необычным, он стал уделом тех, кто застрял во времени лет на 5, когда это было еще новым и привлекало внимание нестандартной, неправильной формой и необходимостью «поднапрячь мозги», чтобы расшифровать послание.

Приведем некоторые определения из краткого «олбано»-русского словаря, которые являются яркими примерами нестандартного использования языка в современной интерпретации, акцентируя внимание на фонетических изменениях, отражающих произношение; отклонениях от языковой нормы; заимствованиях с других языков; пародировании не фонетического или фонематического, а морфологического принципа русской орфографии; языковых семантических упрощениях, подчеркивающих низкий регистр использования, часто с целью унизить собеседника либо самовозвыситься:

Аффттар жжот нипадецки (русс. «автор жжет не по-детски») — выражение восхищения текстом или иронического отношения к нему, в зависимости от контекста.

Ахтунг! (*achtung* — внимание) — призыв к другим комментаторам обратить внимание, что в тексте или в комментариях к нему имеется любое нестандартное явление, оцениваемое негативно, например: «В той теме было много ахтунга (то есть мата, оффтопика и т. п.), потому и удалили».

Баян (также байан или бойан) — уже упоминавшаяся, несвежая шутка или сообщение.

Биба и Боба — очень хорошие друзья.

Вмемориз! (из лексикона ЖЖ) — пост так понравился комментатору, что он решил добавить его в список любимых записей.

Зачот — текст (креатиф) комментатором засчитан как удачный.

КГ/АМ — Культурный вариант — «как грустно, автор (мало) осведомлен». Означает, что текст крайне не понравился комментатору. Обратный вариант — «креатифф гениален, аффттар - маладец» — используется для провокации не разбирающихся в сленге пользователей.

Кросафчег — выражение одобрения автору.

Многабукаф — выражение, означающее большой объем, сложность и витиеватость сказанного.

Ниасилил — не смог прочитать или/и понять текст.

Отжиг — нестандартное, эпатажное действие, вызвавшее сильный отклик.

Пазитиф — информация или текст, вызывающие положительные эмоции.

Следовательно, орфоарт - это языковой эксперимент, намеренно допускаемая ошибка, конвенционально принимаемая и понимаемая авторами. В.З. Санников определяет его как языковую игру [Санников, с. 26], основанную на связи между эстетикой и отклонением от нормы [Барт, с. 155].

Представляется, что в данном случае языковая игра связана с философской концепцией homo ludens: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряженности и радости, а также созданием «иного бытия», нежели обыденная жизнь» [Хейзинга, с. 56].

Полагаем, что виртуальное интернет-пространство можно рассматривать как зону для игр, особое игровое пространство со своими специально созданными правилами, главной целью которого является развлечение ради удовольствия. В современной культуре понятия игры и эксперимента тесно переплетаются. Играя с языком, с самим собой, с читателем автор бросает вызов читателю, дразнит его. За маской (персоной) автора, пишущего порой с явными отклонениями от литературного языка, прячущегося за нелепыми ошибками, якобы не понимающего и не различающего стили, смешивающего высокое и низкое, серьезное и смешное, стоит своего рода «юродивый», переворачивающий традиционные представления, провоцирующий всеобщее поругание и смех (см. подробнее Якоба, 2012).

Глубинные когнитивные причины такого «языкотворчества» видятся в эмоционально-экспрессивных, эстетических и соревновательных потребностях, в потребности в креативности, творению собственного пространства реальности, в поиске самоидентификации, в стремлении воздействовать на окружающих с помощью силы слова, выразить оценку окружающей реальности, управлять и контролировать коммуникационные процессы. Фреймирование ситуации коммуникации регулируется дискурсивными силами, основанными на силе слова, мощность воздействия которых зависит от аттрактивности знака для адресата. Дж. Лакофф утверждает, что язык может использоваться для изменения мышления, значит, он может изменить интеллектуальные возможности, разум, идентичность человека. Это инструмент креативности и силы, способ связаться с людьми, либо отстраниться от них. Силу дает языку способность активировать, общаться, регулировать и даже изменять все аспекты нашего понимания [Lakoff]. Динамичность лингвистических инноваций и экспериментов подтверждает внутреннюю потребность человека к поиску новых неординарных способов самовыражения и развития мышления посредством языка, а игра является врожденным, интуитивным инструментом познания и оценивания действительности. Результаты эмпирического исследования распространения интернет-сленга и орфоарта (на примерах русского и английского языков) подтверждают идею борьбы за сознание человека, в которой основным средством власти является знание (Т. ван Дейк).

Библиографический список

1. Барт Р. Основы семиологии // Структурализм: «за» и «против». – М., 1975. Великое русское слово. Проект гимназии № 6 г. Перми [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.project6-gym6.narod.ru/1/67/4.htm> (дата обращения 28.05.14).
2. Зданевич И. Янко Круль Албанский. – Тифлис: Синдикат, 1918.
3. Луркоморье. [Электронный ресурс]. – URL: <https://lurkmore.to/> (дата обращения 04.04.14).
4. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М. – Языки русской культуры, 1999.
5. Сервер современной литературы Журнал «Самиздат» [Электронный ресурс]. – URL: http://samlib.ru/g/gomolow_s_j/ (дата обращения 04.05.14).
6. Шаповалова Н. Г. ОРФО-арт как пример карнавального общения в виртуальной реальности // Филологические этюды: сб. науч. ст. молодых ученых: в 3-х ч. – Саратов: Изд-во Саратов. ун-та. – 2008. – Вып. 11. – Ч. II. – С. 292–295.
7. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М. – ИГ «Прогресс», 2004.
8. Якоба И.А. Языковая игра в интернет-коммуникации: доклад // Открытое Европейско-Азиатское Первенство по научной аналитике / XXV Международная научно-практическая конференция «Проблемы современной филологии, педагогики и психологии» (16–21 мая 2012) Великобритания: Лондон, МАНВО, 2012. С. 154–156 [Электронный ресурс]. – URL: <http://gisap.eu/ru/node/7617>
9. Якоба И.А., Серебрянская Н.С. Лингвистические способы аттрактивности в Интернет-коммуникации (на материале социальных сетей) // Электронный журнал «Молодежный вестник ИрГТУ». – 2013. – №3 [Электронный ресурс]. – URL: <http://mvestnik.istu.irk.ru/?ru/journals/2013/03>
10. Lakoff G. The Political Mind: A Cognitive Scientist's Guide to your Brain and Politics. Penguin, 2008. – 292p.
11. Wikipedia Internet slang [Электронный ресурс]. – URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_slang (дата обращения 2.0.03.14)