

СЕМИОТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ ЛИЧНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Когнитивные аспекты функционирования личности, интеллект человека проявляются в языке, поэтому, как считают исследователи, говорить о человеке можно только как о языковой личности, как о личности, воплощенной в языке. С появлением глобальной сети Интернет довольно значительная часть общения между людьми происходит по электронным каналам коммуникации, т.е. виртуально. Влияние Сети на развитие любого языка, обслуживающего эту виртуальную реальность, становится все значительнее, поэтому можно говорить не только о появлении специфической коммуникативной среды, но и о возникновении виртуальной языковой личности. Представляя себя определенным образом, виртуальная языковая личность часто наделяет себя вымышленным именем, т.е. сетевым псевдонимом (никнеймом), а для выражения своих эмоций и чувств использует такие характерные для электронного общения невербальные средства как эмодзи, смайлы, особые параграфемные средства и т.д.

Общение посредством компьютера имеет свои особые характеристики. Оно подчинено определенным строгим правилам, нарушение которых лишает пользователя возможности продолжать общение. Язык, используемый сетевым сообществом, претерпел немало изменений. Можно сказать, что сетевое сообщество выработало свой диалект (арго), основной характеристикой которого является использование большого числа разговорных и сленговых выражений, аббревиатур, пиктограмм и созвучий. Сленгом считается лексический слой, состоящий из слов и выражений с полным и притом специфическим набором узуальных коннотаций, отличающихся от своих нейтральных синонимов именно этими коннотациями. А так как, например, в чатах используется разговорный язык, то обилие сленговых выражений в этом виде виртуальной коммуникации не удивительно. В англоязычных чатах можно встретить, например, следующие общеизвестные слова: *gotta, wanna, what's up, lalah, ya, passed out, miffed-pissed, to kick one's ass, fag*. Существуют комнаты для общения людей по этнической принадлежности: в таком случае они используют свой собственный сленг, который люди, не принадлежащие к данной группе, не способны понять. Например: *ya luv ma home hoi donna; dime wut talkin bout; where all da fellas al*. Такие новообразования появляются вследствие переноса особенностей произношения на письмо и адаптации букв звукам. Хотя в чатах запрещается использовать нецензурные выражения, в англоязычных чатах очень часто можно встретить слова *damn, motherfucka, bullshit* и т.п. Сквозь сленговые лексические единицы можно наблюдать и фонетические особенности. Например, *wer bouts ya live; wassup; hi ya; so i took em in; the chance aint gonna cast you a penny*.

Одним из ярчайших проявлений языковой личности в электронном общении можно считать так называемые никнеймы. Сетевой псевдоним (никнейм, ник) представляет собой условное либо вымышленное имя, которое пользователь создает для электронного общения личного характера в чатах, форумах, блогах, переписке по электронной почте и т.д. Даже беглый взгляд на компьютерные имена обнаруживает их явное сходство с традиционными псевдонимами. Никнеймы также являются продуктом индивидуального и намеренного языкового творчества человека. Их придумывают для себя сами носители языка, прикладывая личные номинативные усилия и проявляя потенциал собственной фантазии и изобретательности. Но если традиционные псевдонимы обозначают творческую личность, служат знаком авторства и применяются при институционализированном деловом общении (интеллектуальном и/или эстетически значимом), то сетевые псевдонимы являются знаками, применяемыми для общения личного характера и представляющими человека как частное лицо, без включения обычных социально-ролевых маркеров. Подобно традиционным псевдонимам, ники в определенном смысле замещают официальное имя, и ситуация сокрытия, невозможность идентифицировать носителя иначе, чем через условное обозначение, расширяет границы личной свободы говорящего, позволяет перейти на более независимый, а иногда и более упрощенный тип речевого взаимодействия. Немаловажное значение для общей характеристики сетевого псевдонима имеет сфера его применения. Виртуальная реальность определяет свои правила, как в отношении конструируемой формы, так и в отношении именной денотации. Здесь легко варьируют и комбинируются наборы графических символов (в целом заданные возможностями компьютерной программы). А удобные условия для домысливания побуждают виртуальных языковых личностей к перевоплощениям, попыткам надевать маски, представляя себя в воображаемых, предпочтительных образах. Разумеется, компьютерный мир не отменяет возможностей для обычного общения и применения реальных имен либо уже сложившихся прозвищ. Но вместе с тем он открывает широкий простор для игрового поведения. Быть кем-то другим — это исходная установка, побуждающая к созданию личного мифа, осуществлению (пусть только на бытовом уровне) попытки вырваться из обыденного и привычного мира, поиграть в иную судьбу или представить себя частью иного, фантастического мира, например, *Воин Великой Тьмы*, *Хаос*, *Мерлин*, *Black Angel*, *devil*, *DeathGate*.

На выбор сетевого псевдонима влияют действующие в интернете специфические факторы. Основной принцип заключается в том, что никнейм не является чьей-либо собственностью. Например, при входе в чат пользователь может выбрать себе любой ник. Однако в случае, если такой никнейм уже существует, компьютерная система не позволит использовать его повторно. Поэтому задача виртуального коммуниканта заключается в том, чтобы придумать себе уникальный псевдоним. Ник является электронным идентификатором человека. Он сообщает об определенном

человеке и выступает в роли приглашения к общению. Посещающие определенный чат пользователи хотят, чтобы сетевые псевдонимы гарантировали их узнавание другими членами чата. Поэтому странные, причудливые имена являются нормой в среде виртуальной коммуникации. Лингвистические исследования никнеймов позволили определить, что в них можно использовать прописные и строчные буквы, цифры, дефисы и некоторые другие символы. Сетевыми псевдонимами могут служить слова и целые фразы, со смыслом и без него.

Традиционные прозвища и клички имеют много общего с никнеймами. Однако они используются в достаточно узком кругу — семье, небольшом населенном пункте, хотя известны случаи их выхода за границы этих образований. Никнейм, напротив, является достоянием огромной аудитории, исчисляемой, возможно, несколькими миллионами человек. Носитель клички или прозвища персонифицирован, конкретен и реален. В процессе компьютерной коммуникации сетевой псевдоним используют люди, не знающие его автора. Более того, зачастую они не связывают графическую оболочку ника с его содержанием. Никнейм для них в большей степени символ, хотя и обозначающий стоящего за ним человека. Социальный подход в изучении никнеймов позволил рассматривать интернет-псевдонимы как вымышленные имена, создающиеся непосредственно референтом, т.е. его носителем. Существуют мотивированные и относительно немотивированные никнеймы, т.е. сетевые псевдонимы, мотивированность которых нельзя установить. Возможные интерпретации смысла сетевых псевдонимов зависят от формы словесного ролевого общения. Если оно происходит, например, в чате, то участники, чаще всего, берут временные имена, соответствующие их роли в данной ситуации или предложенные создателями чата. На форумах коммуникация протекает по несколько иному сценарию, что обуславливает особый выбор ника. Зарегистрировавшись один раз, посетитель форума пользуется данным именем постоянно. Никнеймы на форумах часто соответствуют его тематике. Сервис ICQ не ограничен какой-либо конкретной тематикой коммуникации, поэтому его пользователи свободны в выборе сетевого имени. Таким образом, частично никнеймы похожи на традиционные псевдонимы. И те, и другие воспринимаются носителями языка как заместители реального имени, как вспомогательные, условные именные обозначения, действующие в определенной коммуникативной ситуации. Но в отличие от традиционных псевдонимов их сетевые варианты характеризуются соотнесенностью не с общественно значимой институционализированной деятельностью, а со сферой межличностного взаимодействия, которое происходит в виртуальной реальности и сопровождается формированием особой субкультуры.

В целях быстрого набора сообщений и экономии времени электронное общение характеризуется большим количеством сокращений, созвучий и пиктограмм. Язык аббревиатур не является новым, но хуже всего понимается по причине своей договорности. Если участник коммуникации не входит в определенное сообщество, то этот язык обычно непонятен. Довольно часто

носители языка пишут в электронной почте, форумах и чатах фразу *Don't use abbreviations, please*. Некоторые аббревиатуры знают все пользователи, например, *ASAP (as soon as possible)*. Это выражение перешло в аббревиатуры задолго до распространения интернета. Другие сокращения обязаны своему появлению компьютерным сетям, например, *lol (laughing out loud)*; *asl (age sex location)*; *bbl (be back later)*; *hand (have a nice day)*. Язык созвучий несложен, так как названия некоторых цифр и букв созвучны словам, например, *4u (for you)*, *b4 (before)*, *2day (today)*, *cu (see you)*, *ic (I see)*, *m8 (mate)*, *w8 (wait)*.

Известно, что пиктография — древнейший вид письма, положивший начало возникновению современных эмограмм. В наши дни эмограммы — категория явлений, присущих Сети, которая и служит показателем того, что виртуальная коммуникация радикально отличается от реального общения. В пользовательской среде эмограммы более известны как «эмотиконы» или «смайлы». Знаковый статус эмограмм на момент их появления был однозначно иконичным. При этом смайлы выступали в двух основных проявлениях: вторичных знаков и идеограмм. В качестве вторичных знаков, или знаков-субститутов они замещали не объект, а первичный знак. Например, :-) — вместо первичного знака улыбки как показателя хорошего настроения и положительных эмоций. В качестве идеограмм эмотиконы представляли идею или объект, не выражая его названия. В обоих случаях прослеживалась иконическая мотивированность, основанная на ассоциации по сходству. В процессе функционирования эмотиконы стали приобретать все более символический характер, превращаясь в идеограммы смежных понятий. Таким образом, в настоящее время основной функцией эмотиконов является создание образа пользователя сети Интернет (т.е. демонстрация эмоций и самого себя). Кроме этого эмотиконы формируют ролевые взаимоотношения, способствуют выявлению статуса партнера, придают сообщению многозначность, часто смягчают или, наоборот, заостряют вербальную семантику высказывания, помогают общающимся в экономии речевых средств, что позволяет им приблизиться к живому темпу устной разговорной практики.

Существуют три эмотикона, которые настолько часто употребляются пользователями сети Интернет, что даже получили собственные имена: :-) — *smiley* (улыбающийся); :-(— *frowney* (нахмурившийся); ;-) — *winkey* (подмигивающий). Высокая частота встречаемости эмотиконов при удаленном общении объясняется двумя причинами. Во-первых, операторы данных средств оперативной пересылки сообщений предлагают графические эмограммы. Они, как правило, нарисованы профессиональным дизайнером. Например: 😄 🍷 🤪. Второй причиной является то, что общение происходит в режиме реального времени. Эмоциональная насыщенность сообщения при использовании эмотиконов имеет особое значение в условиях практически полного отсутствия других возможностей для передачи эмоций и описания эмоциональных состояний.

Еще одной графической особенностью виртуального общения является неупотребление знаков препинания. Так в английском языке при образовании правильного по своей структуре вопроса опускается вопросительный знак, например, *Where is that; How's it going; Did u click on me.* Другим часто встречающимся явлением является парцелляция — намеренное расчленение единой синтаксической структуры предложения на две более самостоятельные части. В английском языке этот термин имеет два эквивалента (*attachment and detached constructions*), в зависимости от того, несет ли в себе отделенная часть уточнение или новую мысль, отступление от темы. Например: *as I walked along I was scanning the sky. as was my habit from being a UFOlogist and a wanna-be private pilot; but im in a house full of drunk passed out people, and im to drunk to drive; someone tried to take or to rule / in the middle of the day; I've had long fiction published before, but it was a novella. / And I'm two books ahead; and watch your jokes. / Go to bed / RIGHT NOW YOUNG MAN!.*