

Поваляєва Г. С.,
аспірант кафедри романської філології
Київського національного лінгвістичного університету

ФУНКЦІОНУВАННЯ МОВНОЇ МАСКИ У ВІРТУАЛЬНОМУ ДИСКУРСІ НА ЛЕКСИЧНОМУ РІВНІ В СУЧАСНІЙ ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

Анотація. У статті описано функціонування мовної маски у віртуальному дискурсі на матеріалі іспанських інтернет-чатів. Уточнюється специфіка позиції мовця у віртуальному дискурсі, пов'язана зі створенням певного мовного образу, досліджується термін «мовна гра» як спосіб подібного мовного перевтілення, виділяються функції «мовної гри», а також їх різновиди на лексичному рівні.

Ключові слова: мовленнєва маска, мовна гра, віртуальний дискурс, есхрофемізми, аноніми, арго.

Постановка проблеми. Антропоцентром у віртуальному дискурсі є фігура комуніканта, тобто людини, яка користується чатом і виконує в ньому ролі адресата та адресанта. А також це не реальна людина, а маска або роль, в яку людина «вживається» і яку виконує до кінця вистави; це образ, що виникає при спілкуванні з певним персонажем і зникає разом з ним.

У віртуальному дискурсі фігура комуніканта набуває специфічної форми і способів вираження та розглядається через концепт МАСКА. Аналізом маски у віртуальному дискурсі займалися такі вчені: Н.Г. Асмус, Л.Л. Фьодорова, О.А. Селютін, Н.Н. Казнова, О.Ю. Осьмухіна та інші.

Мета статті – розкрити специфіку функціонування у віртуальному дискурсі терміна «мовленнєва маска» на лексичному рівні.

Виклад основного матеріалу. Феномен маски (фр. *masque* – обличчя; середньовіч. лат. – *masca*) є невід'ємною складовою людського буття і в прямому (предмет, що приховує обличчя), й у широкому значенні (маски театральні – ролі та ампула; карнавальні; соціальні – іміджі; авторські) та функціонує в соціокультурному просторі з найдавніших часів. У первісній культурі маски цілком належали обрядам, пов'язаним із трудовими процесами, похоронним ритуалом, з яких згодом виникли культові дійства та традиційні народні видовища (японський театр Кабукі, Но, італійська комедія *dell'arte*); у народно-святковій культурі античності та середньовіччя маска була її складним і багатозначним мотивом; в епоху романтизму масці, крім приховування або утаювання, стає властивий обман; в культурі постмодернізму одним з аспектів «масовості» є протейність – погляд на людину як на набір масок, що змінюють одна одну. Різноманітність культурних смислів маски породжує і різноманіття підходів до її осмислення [1, с. 226].

У віртуальному дискурсі маска розуміється як спроба реалізації свого ідеального або фантастичного Я, найчастіше не співпадає з Я реальним, як наслідок анонімність комунікантів. Маска – це саморепрезентація комуніканта, тобто вибір ніка комунікантами (образна маска) та специфічна мова комунікантів (мовленнєва маска або мовна гра).

Під мовленнєвою маскою розуміється комунікативна стратегія, в основі якої лежить чужий мовний образ, вибір якого

обумовлений цілями мовця, ситуацією, формою спілкування, фактором адресата; це тимчасова та ситуативна експлуатація чужої мовної поведінки, заснована на зафіксованому в свідомості носіїв мови узагальненому уявленні про той чи інший тип комунікантів [2, с. 172].

На відміну від реального світу, в якому людина постає лише його частиною, у світі віртуальному, крім людей, які можуть бути редуковані до набору вербальних повідомлень різного ступеня істинності, подробиці та відповідальності, майже нічого немає [3, с. 76]. Крім того, як справедливо відзначає Г.Н. Трофімова, «формула особистість = текст або особистість = мова стає в Інтернеті аксіомою: особистість = мовлення, оскільки всі мовленнєві індивідуальні особливості виявляються ззовні на поверхні в буквальному значенні слова» [4, с. 220]. У мережі комунікант – «це сукупність мовленнєвих актів, створених як самими особами, так і про них. Найбільш адекватні особистісні характеристики, звичайно, містять репліки, створені особою самостійно, особливо при спонтанному, неформалізованому спілкуванні» [4, с. 225]. У такому комунікативному середовищі людина сама створює інформацію та знання, і постає як концепт «мовленнєвої маски», як унікальне, яскраве у мовному оформленні, карнавальне за характером явище. Полілог комунікантів видається «побудованим» з окремих масок, які створюють простір мовлення. Маска стає «фокусом», основою мовлення, її навіть може не усвідомлювати сам автор, а також позицією створюваного повідомлення і, як наслідок, відчуттям, враженням від мовлення.

Важливою умовою успішної комунікації є уявлення мовця про сучасний стан знань співрозмовника. Воно охоплює і поняття мовця про те, як співрозмовник оцінює стан знання мовця. М.Б. Бергельсон називає це рекурсивною моделлю когнітивних станів учасників комунікації [5, с. 61]. У віртуальному співтоваристві ця модель має специфічні прояви. В комп'ютерній комунікації відсутній реальний адресат, а спілкування відбувається з вигаданим транспонованим адресатом. Тому головна когнітивна особливість такого спілкування полягає в тому, що в ньому відбувається конструювання адресата. Ми не тільки доповнюємо образ віртуального співрозмовника своєю уявою і досвідом, ми вносимо в його «образ» ще й свої психологічні проблеми і стереотипи. Особливість спілкування з невідомим адресатом полягає в тому, що відбувається і конструювання відправника повідомлення, тобто когнітивне самоконструювання (термін М.Б. Бергельсон) [5, с. 63]. При такій комунікації мовець не стільки спілкується з співрозмовником на рівних правах, скільки виговорюється, повідомляє комусь про те, що хвилює, цікавить або про наболіле.

Отже, комунікант у віртуальному дискурсі може бути представлений через поняття маски, що ми вважаємо, як і Г.О. Вінокур, характеристикою зовнішньої своєрідності мовлення,

яка відображає індивідуальні особливості мовленнєвої поведінки комуніканта [6, с. 10]. Віртуальний полілог постає способом розкриття мовленнєвої маски, під якою ми масмо на увазі мовленнєвий прийом, що мовець використовує для створення ігрового стилю спілкування, тобто мовної гри з віртуальними особистостями в новому комунікативному середовищі.

У розумінні гри, що бере свій початок від Л. Вітгенштейна, вона визначається як безособистісний, структурний фактор в контексті загальнонаукової концепції синергетики, самоорганізації, структуризації складних систем. Дотримуючись позиції Л. Вітгенштейна, ми вивчаємо гру самої мови та інших семіотичних систем: гру фонем, морфем, слів, смислів, символів. Базовим поняттям мовної гри, за Л. Вітгенштейном, є плюралізм, неоднозначність смислів. З огляду на його теорії всі акти мовленнєвої комунікації є тим або іншим видом мовної гри. Коли мовець «грається» з формою мовлення, його раптовість отримує естетичне навантаження від найневибагливого до витонченого. Це може бути і невігадливий жарг, і більш або менш вдала гострота, і каламбур, і різні види тропів: порівняння, метафори, перифрази тощо. Використовуючи мовну гру під час побудови висловлювання, мовець звертає увагу на саму форму мовлення з метою не просто повідомити що-небудь, а викликати те чи інше естетичне почуття, що робить мовну гру невід'ємним атрибутом міжкультурної комунікації [7, с. 35–36].

І якщо Л. Вітгенштейн пов'язував із цим феноменом весь процес вживання слів у мові, здатність людини використовувати мовні засоби з урахуванням реалізованої ними функції [7, с. 40], то сьогодні багато вчених трактують мовну гру більш вузько: як нестандартне використання мовних одиниць з установкою на їх естетичне сприйняття. Звідси виходить, що мовна гра є тільки там, де у комунікантів виникає потреба бути оціненими з погляду демонстрації дотепності та мовленнєвотворчих здібностей.

У віртуальному дискурсі можна виділити кілька **функцій**, властивих мовній грі. Насамперед це *людична (ігрова) функція*, яка служить для того, щоб викликати посмішку, створити жартівливий настрій або іронічне ставлення. Тут необхідно зазначити, що мовна гра – реакція на комічні властивості об'єкта. Близькою до людичної є *розважальна функція*, в якій мовець не ставить перед собою ніяких змістовних завдань, а скоріше намагається висловитися незвично, не бути нудним. Самовираження за допомогою мови є *характерологічною (індивідуалізуючою, самопрезентуючою) функцією*. Мовна гра у такому випадку є способом реалізації індивідуального стилю мовця. Мовну гру, що дозволяє продемонструвати дотепність, почуття гумору тощо, комуніканти дуже часто використовують у межах віртуального дискурсу, оскільки це надає їм можливість заявити про себе, представити себе гідно. Змістово і стратегічно мовна гра у віртуальному дискурсі майже не відрізняється від мовної гри в реальному дискурсі, різниця в основному виникає при виборі засобів, який багато в чому обумовлюється каналом зв'язку, а також залежить від комунікативної ситуації в цілому. За рахунок оригінального використання мови і самовираження мовці можуть насичувати текст новими смислами, у цьому випадку мовна гра може бути засобом створення нових смислів, асоціативних зв'язків між смислами слів. Таке використання мовної гри характеризується *сенсоутворюючою функцією*. Останнім часом зі зростанням популярності інтернету можна виділити *компресивну функцію* мовної гри. Сюди можна зарахувати вживання специфічної орфографії, використання різних скорочень, аббревіатур, перекручування нормативного пра-

вопису та вживання фонетичного письма. Слід також виділити ще одну надзвичайно важливу функцію мовної гри – *мовнотворчу*. Вона створює можливість утворення нових словесних елементів, тим самим збагачуючи словниковий запас. Ще одна не менш важлива функція мовної гри – *парольна*. Мовна гра в цьому випадку служить показником приналежності мовця до якої-небудь групи [7, с. 41–42].

Отже, функції мовної гри в інтернет-дискурсі слугують для прояву індивідуальної особистості мовця, насамперед у зв'язку з прагненням сказати щось, не повторюючись і не вдаючись до «загальновідомих виразів», які втратили вже не тільки образність, але також і чітке значення. Мовна гра часто є одним із ключових мовних засобів впливу в процесі комунікації. Вона додає комунікації відтінку умовності, асоціативності, вторинності. Прийоми мовної гри перестали виконувати виключно естетичну функцію і почали бути мовним втіленням комплексу комунікативних стратегій і тактик.

На лексичному рівні як різновиди мовленнєвої маски або мовної гри у віртуальному дискурсі розуміють есхрофемізми, агноніми та арго.

Під **есхрофемізмом** розуміється фігура мови, «в якій будь-яке слово є паронімічним, тобто за більш чи менш віддаленою співзвучністю, або є парасемічним, тобто за більш чи менш віддаленою предметною подібністю, перетворюється у лихослів'я» [8, с. 120]. В основі есхрофемізації лексеми або фраземи лежить заміна основного обцененого значення повсякденним зі збереженням і семантичною структури повсякденного, й ілюктивної сили обцененого [8]. Наприклад: *zorra – puta, joer – joder; hp – hijo de puta, NPI – ni puta idea, QTF – que te follen, DPM – de puta madre, lee el j*** manual, ni p*** idea, o como c*** se escriba, bcn – bacán*.

У монографії Г.Ч. Гусейнова розкрито цікаву гіпотезу, згідно з якою «есхрофемізм полегшує освоєння занадто великого масиву новизни» [8, с. 135]. Ця теза, на наш погляд, справедлива і для віртуального дискурсу, оскільки гіпертекстуальне наповнення кіберпростору у світових масштабах зростає значними темпами: у віртуальному середовищі щодня з'являється велика кількість нових ресурсів, які розширюють комунікативний діапазон користувачів інтернет-чатів. За таких умов мова не може залишатися байдужою до змін, що відбуваються, у зв'язку з чим ми вважаємо есхрофемізацію як перехідну стадію адаптації до нових інтерактивних практик інтернет-культури, а створювані при цьому есхрофемізми – невід'ємною, хоча і ненормативною, частиною віртуальної концептосфери в її актуальному стані.

Агноніми зазвичай визначають як поєднані (лексичні/фразеологічні) одиниці рідної мови, семантика яких невідома, незрозуміла або малозрозуміла великій частині її носіїв. Агнонімія здебільшого охоплює пласти лексичного рівня, такі як діалектизми, жаргонізми, архаїзми і слова-терміни [9, с. 640]. Учасники віртуального дискурсу, вводячи таку лексику, прагнуть справити враження на співрозмовників, підвищити свій комунікативний статус у мікросуспільстві чату. Зауважимо, що гумористичний ефект подібного мовленнєвого твору не є запланованим. Водночас агноніми нерідко провокують комунікативні ризики: в результаті непорозуміння втрачається спільність тематичного ядра полілогу інтернет-чату, внаслідок чого з нього виводяться актуальні для конкретного мовленнєвого відрізка смисли. Наприклад: *gusa – tener hambre, ni el tato – nadie, yupi – perfecto, pirarse – salir de, guay – bien, cuco – amable, rollo – aburrimiento, pasar de – demostrar sin interés, agur! – adios, alicante – amigos*.

Апро з мовного погляду є експресивною лексичною підсистемою розмовної мови, яка характеризується великим експресивним потенціалом і швидкими змінами словникового складу [9, с. 641]. Тому мова писемного різновиду апро – *Leetspeak*, що використовується переважно в інтернет-спілкуванні та є дуже поширеним у багатьох онлайн-відеоіграх, слугує для таємного спілкування «своїх людей» (“*people in the know*”) і є незрозумілою для тих шарів суспільства, які не входять у ці соціальні групи. Особливість цієї мови полягає у тому, що комуніканти використовують алфавітно-цифрові заміники для написання відповідних літер, слів та виразів, наприклад: *Šl̂m̂šõñš_lá_peli@ùlǎ* замість *Simpsons la película*; *iø_řè_kërø* замість *Yo te quiero*.

Термін *Leet* походить від слова “*elite*” (новостворена мова, якою спілкуються юзери, чатери) – це специфічна форма кодування і скорочень віртуального спілкування, в якій використовується цифрова абрєвіатура з метою засекречування інформації від дорослих. Зазвичай це слово передається цифровим кодом – 1337. Однією з ознак *Leetspeak* є унікальна орфографічна система, яка базується на заміні у словах однієї літери різноманітними знаками, типографічними символами, літерами та цифрами. Символи, які обираються для «конструювання» літери, є довільними – головне, щоб реципієнт міг її візуально розпізнати. Така практика креативного способу шифрування дійсності у *Leetspeak* зумовлена захистом онлайн-ової *Leet*-спільноти від тих, хто намагається «влитися» у перебіг віртуального спілкування ззовні [9, с. 642].

Висновки. Отже, сутність мовленнєвої маски полягає у усвідомленому відборі адресантом мовних засобів, спрямованих на формування певного образу у свідомості адресата. Для конструювання мовленнєвої маски використовують мовні засоби на різних рівнях, у нашій статті це лексичний рівень, де комуніканти використовують лексичні одиниці мови, такі як есхрофемізми, агноніми та арго.

Перспективи дослідження передбачають ширший аналіз функціонування мовленнєвої маски у віртуальному дискурсі на різних лінгвістичних рівнях.

Література:

1. Осьмухина О.Ю. Маска / О.Ю. Осьмухина // Знание. Понимание. Умение : научный журнал. – 2007. – № 2. – С. 226–228.
2. Асмус Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства : дисс. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.19 / Н.Г. Асмус. – Челябинск, 2005. – 265 с.

3. Войскуновский А.Е. Интернет – новая область исследований в психологической науке / А.Е. Войскуновский // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. – 2002. – Вып. 1. – М. : Смысл, 2002. – С. 76–101.
4. Трофимова Г.Н. Языковой вкус Интернет-эпохи в России (функционирование русского языка в Интернете: концептуально–сущностные доминанты) : монография / Г.Н. Трофимова. – М. : РУДН, 2004. – 380 с.
5. Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации / М.Б. Бергельсон // Вестник МГУ. Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – 2002. – № 19. – С. 55–67.
6. Винокур Т.Г. Информативная и фатическая речь как обнаружение разных коммуникативных намерений говорящего и слушающего / Т.Г. Винокур // Русский язык в его функционировании: коммуникативно-прагматический аспект. – М., 1993. – С. 5–29.
7. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Избр. философские работы – М., 1994. – С. 34–42. – 1 ч.
8. Гусейнов Г.Ч. Советские идеологемы в русском дискурсе 1990-х / Г.Ч. Гусейнов. – М. : Три квадрата, 2004.
9. Рыжков М.С. Трансакция как единица когнитивно-прагматического моделирования интернет-дискурса / М.С. Рыжков // Международный конгресс по когнитивной лингвистике : сб. мат. – Тамбов : Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2008. – С. 640–642.

Поваляева А. С. Функционирование речевой маски в виртуальном дискурсе на лексическом уровне в современном испанском языке

Аннотация. В статье описано функционирование речевой маски в виртуальном дискурсе на материале испанских интернет-чатов. Уточняется специфика позиции говорящего в виртуальном дискурсе, связанная с созданием определенного речевого образа, исследуется термин «языковая игра» как способ подобного речевого перевоплощения, выделяются функции «языковой игры», а также их разновидности на лексическом уровне.

Ключевые слова: речевая маска, языковая игра, виртуальный дискурс, эсхрофемизмы, агнонимы, арго.

Povalyaeva G. Speech mask functioning in virtual discourse of modern Spanish language (lexical level)

Summary. The aim of the article is to describe “speech mask” functioning in virtual discourse. The material of this research are Spanish Internet chats. In virtual discourse the speaker creates a certain image and “speech mask” is a method of speaker’s speech transformation, which is related with language play. Functions of language play are considered.

Key words: speech mask, language play, virtual discourse.