

УНИВЕРСАЛИЗАЦИЯ ЗНАКОВОЙ СИСТЕМЫ В ГЛОБАЛЬНОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ: ФЕНОМЕН ЭМОТИКОНА

Особую актуальность в настоящее время приобретают проблемы, касающиеся взаимодействия и взаимовлияния современной культуры и информационных технологий, в частности глобальной виртуальной сети. Интернет, появившись относительно недавно, стал одним из наиболее динамично развивающихся явлений современных общества и культуры, прочно вошел в жизнь человечества, охватив практически все ее аспекты. Влияние компьютерной сферы вкупе с глобализационными тенденциями на культуру можно проследить через анализ трансформационных процессов в знаковой системе – ядре культуры.

Виртуальная среда вносит в язык новые термины, новые концепты, которые изменяют не только то, как мы говорим, но и то, как мы думаем. Язык Интернета мобилен, он острее реагирует на изменившуюся ситуацию, нежели язык главенствующей культуры. В силу полифонии веб-пространства как особого коммуникативного поля происходит чрезвычайно активное обогащение языковых форм. В то же время скудость аудиальной и невербальной выразительности провоцирует поиск компенсационных замен синтаксическими средствами. Потому неудивительно, что именно в сфере интернет-коммуникации появился и получил чрезвычайную популярность *эмотикон* (или *смайл*) – своеобразная идеограмма, позволяющая быстро и эффективно передать эмоции в графическом виде.

Иконическая природа эмотиконов делает их семантически прозрачными. Поэтому даже человек, не владеющий в полной мере всей знаковой системой, может достаточно легко не только понять ранее не встречавшийся ему знак, но и выразить свою эмоцию нестандартным, но понятным другим способом [3]. С одной стороны, эмотикон дает возможность придавать сообщению эмоциональную выразительность, с другой – упрощает и унифицирует выразительные средства, делая их максимально общедоступными.

Наиболее распространенный вид смайлика, от которого он и получил свое название – улыбка (*smile*), состоит из двоеточия и закрывающейся скобки. В соответствии с версией ВВС, смайл

изобрел Скотт Фалман, профессор психологии университета Карнеги Меллон в Питтсбурге. Время рождения смайлика известно с точностью до минуты: 19 сентября 1982 г. в 11.44 утра Фалман отправил коллегам электронное сообщение, в котором предложил использовать в сетевом общении последовательность символов из двоеточия, тире и закрывающейся скобки :-) [4].

Удивительная популярность эмотиконов во всех коммуникативных каналах привела к чрезвычайному графическому и семантическому разнообразию. Однако по-прежнему самым популярным остается классический вид эмотикона, состоящего из типографических знаков. Большинство смайликов являются производными от двух основных – :-) и :-(. Во всех знаках есть компонент, обозначающий рот, почти всегда есть компонент, обозначающий глаза, нередко отмечен нос (как правило, выраженный одним и тем же компонентом, не несущим семантической нагрузки). Кроме того, могут появляться дополнительные составляющие, необходимые для выражения эмоций (волосы, брови, слезы) [3]. В образовании эмотикона могут участвовать:

– исключительно синтаксические знаки – двоеточие, точка с запятой, запятая, апостроф, тире, скобки, кавычки и т.д. (;-) – подмигивает; :-> – саркастическая улыбка; >:-) – коварная улыбка);

– буквы латинского и, реже, кириллического алфавита (:-E – сердитый; :-D – смеется; :-I – индифферентное лицо; Ж-) – растрепанный и улыбается);

– цифры и математические знаки (:-0 – удивление; %-) – перекошенные глаза, часто используется со значением «от долгого сидения за компьютером»).

В процессе «смайлообразования» довольно распространен способ *редупликации* – повторения последнего компонента, как правило, обозначающего рот, что позволяет многократно усилить эмоцию (:-)))) или наоборот :-((((().

Разнообразие эмотиконов проявляется не только в графическом плане. В зависимости от закодированного значения смайлы можно условно разделить на три группы:

1) выражающие непосредственно эмоции (:-)– улыбается; :-(– грустит; :`-(– плачет);

2) характеристики (:-I – индифферентное лицо; >:-) – злобный);

3) действия (:-Q – курит; :-p – показывает язык; :-O – кричит).

Отдельной группой можно выделить *игровые* смайлы, которые принадлежат скорее к области сетевого искусства и являются «продуктами самоэстетизирования письменной культуры в Интернете» (*</:-) – Санта Клаус; =:-) – панк-рокер; o-) – циклоп; (/(- – робокоп). Подобные смайлы не предназначены для реализации практических целей, поэтому трактовка значения может быть весьма разнообразной [3].

В целом знаковая система эмотиконов достаточно подвижна и контекстуальна. Популярны общеупотребимые символы обычно понимаются без искажений, однако в зависимости от конвенции между коммуникантами и контекста употребления смайла он может наделяться разными эмоциональными оттенками. Отсутствие точных значений, закрепленных за отдельными структурными элементами эмотиконов, приводят к субъективному толкованию этих выразительных средств [2], что определяет целый ряд их семантических особенностей:

1) многозначность (:-@ – вопящий, кричащий, грязно ругаться, шок, бородатый мужчина, французский поцелуй);

2) синонимичность (8*), (<@:0), (</:o), (*<:o), (@<):o), (*:o), (*~</:o)@@ – эмотиконы со значением «клоун»);

3) метафоричность (::-) – эмотикон «тот, кто носит очки» образован при помощи метафоры: «человек в очках имеет четыре глаза»);

4) окказиональность (“Ж:=)_) «У меня от смеха волосы дыбом!») [1].

Сегодня разнообразные эмотиконы можно встретить во всех жанрах веб-коммуникации. Наиболее интенсивное использование подобных графических элементов характерно для таких видов синхронной коммуникации, как чат, системы мгновенного обмена сообщениями (отдельные – ICQ, Skype или встроены в социальные сети). Именно данный вариант использования смайлов представляет наибольший интерес благодаря бесконечному разнообразию комбинаций и контексту использования подобных элементов. Здесь мы встречаемся и с новыми видами смайлов – анимированными, которые значительно расширяют эмоциональный спектр выражений, а также приносят дополнительный игровой характер. Расширение многообразия эмотиконов влечет все большую свободу интерпретаций. Как правило, у людей, находящихся в постоянной коммуникации, вырабатывается своя знаковая система на основании привычных комплектов смайлов. Например, люди, использующие как основной канал коммуникации

ICQ, разговаривая в Skype, могут писать коды смайлов (например, PARDON или HI), имеющих в их привычном арсенале (ICQ), но отсутствующих в случае использования другого канала. Кроме того, употребление такого же кода в ситуации общения с абонентом, с которым отсутствует аналогичная конвенция, считается неуместным. В зависимости от степени формальности общения существует также разряд кодифицированных и не кодифицированных эмодзи. Интересны также случаи «изобретения» словесных смайлов: коммуниканты могут описывать смайл, который им хотелось бы употребить, словами (**смущенно тупит глаза и потирает ножкой**). В данном случае мы наблюдаем обратный процесс имитации графического символа средствами языка.

Как упоминалось ранее, сетевая культура стремится к поиску универсальных выразительных средств, однако при этом отдельные культуры вносят свои уникальные черты, транслируемые далее в глобальном масштабе. Примером такого процесса является появление восточных эмодзи (*каомодзи*). Графически каомодзи принципиально отличаются от международного стандарта: их не надо переворачивать для чтения, глаза являются более важным семантическим элементом, чем рот.

«Завоевав» сетевую культуру, смайлы проникают в пространство реальной культуры: используются в новостных статьях, в литературных произведениях, в переписке, в рекламе, в логотипах компаний и проектов, в оформлении интерьеров, дизайне сувениров, одежды и обуви, одним словом, повсеместно, где выразительным средством является изображение, а целью – эмоциональный отклик. Встречаются довольно неожиданные примеры использования знаковой системы эмодзи. К примеру, авто-эмодзи (позволяющие выразить эмоции, находясь за рулем), ридибундусы (чтобы выразить эмоцию, надо кинуть подушку с изображением смайла).

Таким образом, знаковая система эмодзи, несмотря на внешнюю простоту и универсальность, позволяет выразить чрезвычайно разнообразные эмоции и характеристики. Сообщения при этом максимально сжаты, доступны и эмоционально яркие. Употребление смайлов настолько вошло в коммуникативную привычку, что уже выходит далеко за границы веб-коммуникации, проникая во все сферы общественной и культурной жизни.

1. *Зильберт, Б. А.* Система знаков языка, их значение и мотивированность / Б. А. Зильберт // Саратов: Изд-во Саратовского ун-та, 1978.

2. *Макаров, М. Л.* Лингвистические и семиотические аспекты конструирования идентичности в электронной коммуникации [Электронный ресурс] / М. Л. Макаров, М. С. Школовая. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/dialog2006/materials/html/Makarov.htm>.

3. *Рожанский, Ф.И.* Точка, точка, запятая... (эмотиконы как живая семиотическая система) / Ф. И. Рожанский [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.belb.net/obmen/Rozhanski.htm>.

4. *Интернет-журнал Грани.ру* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.belb.net/obmen/Rozhanski.htm>.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ