

Р. С. Помірко,
доктор філологічних наук, професор
(Львівський національний університет імені Івана Франка)
depromano@ukr.net

С. В. Кіпень,
кандидат філологічних наук, доцент
(Львівська державна фінансова академія)
kipens@ukr.net

ВАРІАТИВНІСТЬ МОВНОЇ ГРИ У СИНТАКСИЧНИХ КОНСТРУКЦІЯХ (НА МАТЕРІАЛІ LOLLSPEAK)

У віртуальному просторі Lolspeak маніпулює традиційними нормами англійської мови на фонетичному, лексичному, граматичному та синтаксичному рівнях. Особливістю мови є мультимодальність повідомлень, де поєднуються текст та зображення кота. У нашому дослідженні розглянуто варіативність мовної гри на матеріалі синтаксичних структур. Виявлено повторюваність та однотипність деяких структурних компонентів, що дозволило нам згрупувати речення за конкретними формулами.

Постановка проблеми. Сучасне суспільство змінюється завдяки розвитку новітніх технологій, передусім, через вплив Інтернету. Така трансформація комунікативного простору вплинула на основний засіб людського спілкування – мову. Очевидним є те, що віртуальний простір стає плідною лабораторією мов, у якій постійно відбуваються експерименти над друкованим текстом.

До *Всесвітнього Павутиння* потрапляє інтелектуальний сегмент людей, адже мільярди користувачів викладають у Мережу різноманітні тексти, генерують міради ініціатив та пропозицій, серед яких можна зустріти *Интернет-меми* (спонтанне поширення популярної текстової, аудіо-відео інформації різними комунікативними каналами). Головна мета такого феномена є привертання уваги комунікантів через емотивне забарвлення меседжу, адже саме експресивність сприяє запам'ятовуванню й поширенню вложеного у повідомлення змісту. Уперше поняття *мема / міма* та його концепція згадується у книзі "Егоїстичний ген" відомого генетика Р. Докінса. Учений стверджує, що термін *мем* (meme) він придумав, скоротивши грецьке слово *тітета* (μίμησις) – *наслідувати, подібність*. Р. Докінс зазначав, що хотів увести в науковий обіг односкладове слово, яке звучить подібно до *ген*. Він визначає *мем* як *одиницю передачі культури*. Меми – це реплікатори, тобто об'єкти, що копіюють самих себе. Їхнє виживання, відтворення та поширення залежить від наявності принаймні одного носія (*людини*). Інформаційний зміст кожного конкретного мема впливає на ймовірність, з якою його буде скопійовано. Вони можуть змінюватись, комбінуватись та розділяти, формуючи нові меми, які беруть участь у боротьбі один з одним за необхідні ресурси (*розум людей*), а в кінцевому результаті піддаються природному відбору [1].

Більшість мемів уживають лише користувачі Інтернету, проте деякі з них, виходячи за межі віртуального простору, перетворюються на популярні молодіжні сленгізми, виокремлюючи таких комунікантів в окрему спільноту. Існує думка, що мем – це *медіавірус* (інформація, яка *заражає* конкретним настроєм аудиторію або навіть усе суспільство). Підтвердженням такого припущення є народження *вірусного маркетингу* [2]. Одним із популярних мемів вважається *Lolspeak* (з англ. Laughing Out Loud + speak) – ігровий різновид мови кіберпростору зі складною та багатогранною системою маніпулювання традиційними нормами англійської мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Прагматичні особливості *Lolspeak* розглядаються багатьма вітчизняними та зарубіжними дослідниками. Л. Гона назвала причини чому комуніканти беруть участь у такому ігровому спілкуванні і пов'язує цей процес з конструюванням Інтернет-особистості [3]. Натомість Е. Абрахао розглядає поняття *Lolspeak* як чудову мотивацію для студентів-іноземців у вивченні особливостей англійської граматики, фонетики та орфографії, наводячи приклади зі спілкуванні в Мережі [4]. Д. Брубейкер порівнює мову *Lolspeak* із функціонуванням титрів у німому кіно та вивчає можливість розширення прагматики тексту в поєднанні з візуальним контентом [5]. О. Станкевич звертає увагу на те, що *ерративне* формоутворення *Lolspeak* в англомовному Інтернет-просторі використовується для спрощення літературної мови. Її головною метою є привертання уваги та *пожвавлення* повідомлення [6]. І. Борисова визначає взаємозв'язок між рівнем володіння мовою та віковими особливостями користувачів на матеріалі *Олбанського Йазига* у російськомовному і *Lolspeak* в англомовному комунікативному Інтернет-сегменті та пояснює причини зумисного перекичування традиційних правил спілкування [7]. Проводячи паралелі між *Олбанським йазигом* та *Lolspeak*, можна погодитися з О. Лутовіною, яка переконує нас в тому, що *Олбанський йазиг* (інша назва – *креатифф*) як мовний жанр віртуального дискурсу є мережевим лихослів'ям із використанням ерративів (термін Г. Гусейнова) – слів та виразів, які були навмисно спотворені носіями мови. Вважається, що у цьому жанрі поєднуються жаргон з аномальною орфографією. О. Лутовінова виділяє два його різновиди: 1) *падонковський креатифф* використовує замасковані пейоративні лексичні одиниці (афтар м***к < автор мудак); 2) *медведовський креатифф* пропонує *декоративно оброблені слова* (крОсавЧЕГ < крАсавЧИК, нравиЦЦА < нравиТСЯ) [8].

З огляду на це, **об'єктом нашого дослідження** є електронні постери (*Lolcats*), які мають зображення kota з текстовим коментарем. **Мета** – визначити поняття *Lolspeak*, виявити його прагматико-синтаксичні особливості. Матеріалом для дослідження слугувала довільна вибірка понад 300 імідж-макросів, розміщених на веб-сайтах: *Know Your Meme* [9], *I Can Has Cheezburger?* [10].

Виклад основного матеріалу. Історія виникнення *Lolspeak* є невід'ємною складовою *Lolcats* (LOL+cat) – жартівливе зображення kota з гумористичним підписом, тобто *імідж-макрос* (фото+напис, що вирізняється здатністю передавати конкретні емоції). Для досягнення комічного ефекту використовується аномальна граматики та орфографія. У 2006 р. імідж-макрос із зображенням kota та підписом *I Can Has Cheezburger?* став Інтернет-мемом (Рис. 1).



Рис. 1. Lolcat

Різні сфери застосування писемної мови мають конкретні моделі графічного оформлення та сегментації тексту, який є ознакою мовного стилю. Відомо, що в Інтернет-спілкуванні графічна форма тексту відображає його структуру та налаштовує реципієнта на емотивність та експресивність повідомлень. У багатьох комунікативних ситуаціях з використання імідж-макросів *Lolspeak* спостерігається мовна гра з традиційними нормами англійського синтаксису. Під час аналізу ми виявили повторюваність та однотипність деяких структурних компонентів, що дозволило нам згрупувати речення за конкретними формулами з використанням, услід за Дж. Пулумом та Г. Вітменом поняття *snowclone* (за основу терміна взято припущення про те, що ескімоси мають багато варіантів позначень снігу). Найперші відомі обговорення терміна можна знайти у блозі Дж. Пулума, який називається "Вирази для ледачих письменників у розібраному вигляді" (*Phrases for Lazy Writers in Kit Form*) опублікованого у 2003 році. У статті учений стверджує, що сучасні письменники зловживають шаблонними виразами та кліше. Отже, Дж. Пулум і Гл. Вітмен погодились назвати такий процес *snowclone*, який означає багатофункціональний, зручний у використанні, легко розпізнаваний, популярний, цитований чи хибно процитований вираз або речення, що використовується для написання різних варіантів гумористичних повідомлень *ледачими* журналістами та письменниками [11]. За основу поняття учені взяли структуру такого речення: *If Eskimos have N words for snow, X surely have Y words for Z.*

Впродовж кількох років Дж. Пулуму вдалося зібрати понад 70 зразків шаблонних виразів-клонів. Серед найвідоміших можна згадати такі: 1) *X is the new Y*; 2) *I'm not an X, but I play one on TV*; 3) *The only good X is a dead X*; 4) *The X to End All Xs*; 5) *A W in every X and a Y in every Z*; 6) *To X or not to X?*; 7) *X is my middle name*; 8) *When I say X, what I really mean is Y*; 9) *We're gonna need a bigger X*.

За аналогією, ми використали подібні формули для того, щоб проаналізувати синтаксичні особливості мови *Lolspeak*. Основним критерієм відбору речень була частота вживання (не менше 10 разів на 300 постерів):

Модель № 1. (Oh hai) ... Наприклад: *Oh hai... I eeted ur pilz* < *Oh hi I ate your pills*; *Oh hai... I fund yr sokz* < *Oh hi! I found your socks*; *Oh hai passsss meh teh towul* < *Oh hi, pass me the towel*;

Модель № 2. (I'm/we're) + (in) + [determiner phrase] + {verb present progressive} + [determiner phrase]: *I;m n ur crib... eatn ur baby* < *I'm in your crib eating your baby*; *I r n ur Wikipedi editn ur artiklz* < *I'm in your Wikipedia, editing your articles*. Такий тип речень виражає загрозову конотацію. Інтернет-мем запозичено із комп'ютерної відеогри *Starcraft*, де він використовувався як тріумфальний вигук;

Модель № 3. [noun phrase] + {subject} + (has) + {pronoun}: *Chrissmess sperit ... i haz et* < *Christmas spirit... I have it*;

Модель № 4. {subject} + (has) + (a) + [noun phrase]: *I haz a bag* < *I have a bag*; *I haz a nimbus* < *I have a nimbus*;

Модель № 5. {subject} + (can) + (has) + [noun phrase] + (?): *I can has a huggle?* < *Can I have a hug?*; *I can hazzz a fisssburger?* < *Can I have a fishburger?*;

Модель № 6. (Invisible) + [noun phrase]: *Invisible cigarr* / *text message*;

Модель № 7. {subject} + (haz) + (a) + (flavor): Sleep. It haz a flavor; Your homework haz a flavor;

Модель № 8. (I made you) + (a) + [noun phrase] + (but) + (I ated it): I made you a cookie but I ated it;

Модель № 10. (My) + [noun phrase], + (let me show you them / it): My Pokemans, Let Me Show You Them;

Модель № 11. (In Soviet Russia...)+ {subject} + {verb present} + {pronoun / noun phrase}: In Soviet Russia... milk drinks you; In Soviet Russia kitteh captions you; In Soviet Russia vilons play you;

С. Пінкер переконує нас в тому, що людей потрібно заохочувати та давати їм можливість засвоювати той діалект, який став стандартним у їхній спільноті і вживати його у різних формальних обставинах. На думку вченого, не варто використовувати такі терміни, як *погана граматики, неповноцінний синтаксис та неправильне слововживання*. Більшість сленгової лексики ревно оберігається *посвяченими* у таку субкультуру як розпізнавальний знак спільноти [12]. Б. Норман зазначає, що внутрішні принципи лексичної класифікації, особливо словарного запасу людини є проявом самотності і відносної автономності мови. У випадку порушення писаних і неписаних правил вони надають тому, хто говорить різноманітні можливості для мовної гри, яка є невід'ємним супутником будь-якої мови. Загальновідомо, що мовна гра є перманентним порушенням правил мови, чи балансування на межі норми. Девіантне спілкування не є безсистемним та оказіональним, воно може відбуватися за конкретними правилами, які підпорядковуються закономірностям. Будь-яка мова із спочатку свого існування має глибинні та нерозв'язані протиріччя, які формують основу для різних відхилень, розмиваючи та пом'якшуючи систему [13]. У. Еко підкреслює те, що *Автор*, створюючи текст, застосовує низку кодів, які надають його висловленню конкретного змісту. Водночас, такий комплекс кодів повинен співпадати з тими, що володіє ймовірний читач для правильної рецепції повідомлення. Кожний тип тексту обирає для себе узагальнену модель ймовірного читача з такими критеріями: 1) мовний код; 2) літературний стиль; 3) вказівники спеціалізації [14]. М. Кастельс переконує нас в тому, що у мережеві спільноті, яка породжує структурний індивідуалізм, окрім традиційного механізму колективного використання культурних кодів, віртуальна комунікація залежна від протоколів смислу, тобто комунікаційних містків між персоналізованими гіпертекстами [15]. Р. Пекер переосмислив традиційну комунікацію крізь призму інтерактивності та багатомірної виразності кіберпростору та виділив нові моделі комунікації із врахуванням п'яти процесів: 1) *інтеграція*: комбінування художніх форм і технологій з утворенням гібридної форми виразності; 2) *інтерактивність*: здатність користувача маніпулювати і безпосередньо впливати на рецепцію медіа, спілкуючись з іншими людьми; 3) *гіпермедія*: зв'язування окремих елементів медіа для створення шлейфа індивідуальних асоціацій; 4) *занурення*: досвід симуляції моделей трьохмірного оточення; 5) *розповідний стиль*: естетичні та формальні стратегії нелінійних форм репрезентації [16].

Висновки й перспективи подальших досліджень. Отже, писемний стиль англійської мови в Інтернеті набув особливих ознак, пов'язаних із розвитком комунікативних засобів, які дали змогу користувачам звертатися до нових форм спілкування. Розширення функціональних можливостей тексту наближає його до усної мови, хоча сьогодні текст розмовного дискурсу, як і взагалі мова Інтернету, за формальними ознаками належить до писемної мови. А розмовна мова за культуромовними показниками перебуває на периферії загальнокультурного рівня.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Dawkins R. The selfish gene / Richard Dawkins. – Oxford ; New York : Oxford University Press, 2006. – 360 p.
2. Rushkoff D. Media virus! : hidden agendas in popular culture / Douglas Rushkoff. – [Rev. and updated ed.]. – New York : Ballantine Books, 1996. – 344 p.
3. Gawne L. I can haz language play : The construction of language and identity in LOLspeak / L. Gawne & J. Vaughan // In M. Ponsonnet L. Dao & M. Bowler (Eds), Proceedings of the 42nd Australian Linguistic Society Conference, Australian National University, Canberra ACT, 5–6 December 2011. – P. 97–122.
4. Abrahao E. Lolcats and lolspeak : the importance of the Internet culture for English professionals / Eduardo Abrahao de los Santos // BELT Journal. – Porto Alegre, 2012. – V. 3. (n. 1). – P. 62–72.
5. Brubaker J. Wants moar : Visual Media's use of Text in Lolcats and Silent Films / Jed Brubaker // Gnovis Journal, 2008. – Vol. 8 (№ 2). – P. 117–124.
6. Станкевич О. И. Эративы и их штампы в современном англоязычном дискурсе / О. И. Станкевич // Англистика та американістика. – 2011. – Вип. 8. – С. 72–76.
7. Борисова И. А. Искажение русской и английской речи в виртуальной коммуникации / И. А. Борисова // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Сер. Языкознание. – М., 2012. – Вып. 13 (646). – С. 30–39.
8. Лутовинова О. В. Жанровая речевая деятельность языковой личности в виртуальном дискурсе / О. В. Лутовинова // Инициативы XXI века. – М., 2012. – Вып. 3. – С. 170–173.
9. Know Your Meme [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://knowyourmeme.com>.
10. I Can Has Cheezburger? [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://icanhas.cheezburger.com>.
11. Pullum G. Phrases for lazy writers in kit form [Електронний ресурс] / Geoffrey K. Pullum // Language Log. – Режим доступу : <http://itre.cis.upenn.edu/~myl/language-log/archives/000061.html>.
12. Пинкер С. Язык как инстинкт / Пинкер Стивен ; [пер. с англ. ; общ. ред. В. Д. Мазо]. – М. : Едиториал УРСС, 2004. – 456 с.
13. Норман Б. Ю. Игра на границах языка / Б. Ю. Норман. – М. : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.
14. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / Умберто Эко ; [перев. с англ. и итал. С. Д. Серебряного]. – СПб. : "Симпозиум", 2005. – 502 с.

15. Кастельс М. Галактика Интернет : Размышления об Интернете, бизнесе, и обществе / Кастельс Мануэль ; [пер. с англ. А. Матвеева ; под. ред. В. Харитонов]. – Екатеринбург : У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. – 328 с. (Серия "Академический бестселлер").
16. Packer R. Multimedia : from Wagner to virtual reality / [edited by Randall Packer and Ken Jordan ; foreword by William Gibson]. – New York : Norton, 2002. – 458 p.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Dawkins R. The selfish gene / Richard Dawkins. – Oxford ; New York : Oxford University Press, 2006. – 360 p.
2. Rushkoff D. Media virus! : hidden agendas in popular culture / Douglas Rushkoff. – [Rev. and updated ed.]. – New York : Ballantine Books, 1996. – 344 p.
3. Gawne L. I can haz language play : The construction of language and identity in LOLspeak / L. Gawne & J. Vaughan // M. Ponsonnet L. Dao & M. Bowler (Eds), Proceedings of the 42nd Australian Linguistic Society Conference, Australian National University, Canberra ACT, 5–6 December 2011. – P. 97–122.
4. Abrahao E. Lolcats and lolpeak : the importance of the Internet culture for English professionals / Eduardo Abrahao de los Santos // BELT Journal. – Porto Alegre, 2012. – V. 3. (n. 1). – P. 62–72.
5. Brubaker J. Wants moar : Visual Media's use of Text in Lolcats and Silent Films / Jed Brubaker // Gnovis Journal, 2008. – Vol. 8 (№ 2). – P. 117–124.
6. Stankevich O. I. Errativy i ikh shtampy v sovremennom anglozazychnom diskurse [Errors and their Stamps in Modern English Discourse] / O. I. Stankevich // Anglistika i amerikanistika [Anglistics and Americanistics]. – 2011. – Vyp. 8. – S. 72–76.
7. Borisova I. A. Iskazhenie russkoi i angliiskoi rechi v virtual'noi kommunikatsii [The Impact of Distortion of the Russian and English Languages on Internet and Cell Phones Users' Literacy] / I. A. Borisova // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Seriya Yazykoznanie [Moscow State Linguistic University Journal. Series : Linguistics]. – M., 2012. – Vyp. 13 (646). – S. 30–39.
8. Lutovinova O. V. Zhanrovaia rechevaia deiatel'nost' iazykovoii lichnosti v viirtual'nom diskurse [Genre Speech Activity of a Linguistic Personality in the Virtual Discourse] / O. V. Lutovinova // Initsiativy XXI veka [Initiatives of the XXI Century]. – M., 2012. – Vyp. 3. – S. 170–173.
9. Know Your Meme [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://knowyourmeme.com/>.
10. I Can Has Cheezburger? [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <http://icanhas.cheezburger.com/>.
11. Pullum G. Phrases for lazy writers in kit form [Elektronnyi resurs] / Geoffrey K. Pullum // Language Log. – Rezhym dostupu : <http://itre.cis.upenn.edu/~myl/languageelog/archives/000061.html>.
12. Pinker S. Yazyk kak instinkt [The Language Instinct] [perv. s angl.] / S. Pinker ; [obsch. red. V. D. Mazo]. – M. : Editorial URSS, 2004. – 456 s.
13. Norman B. Yu. Igra na graniakh iazyka [Play with Language Facets] / B. Yu. Norman. – M. : Flinta : Nauka, 2006. – 344 s.
14. Eco U. Rol' chitatelia. Issledovaniia po semiotike teksta [The Reader's Role : Explorations in the Semiotics of Texts] / [perv. s angl. i ital. S. D. Serebrjino]. – Spb. : "Simposium", 2005. – 502 s.
15. Castells M. Galaktika Interneta : Razmyshleniia ob Internete, biznese, i obshchestve [The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society] / M. Castells; [pervod s angl. A. Matveeva ; pod red. V. Kharitonova]. – Yekaterinburg : U-Faktoriia (pri uchastii izd-va Gumanitarnogo univ-ta), 2004. – 328 s. (Seriiia "Akademicheskij bestseller").
16. Packer R. Multimedia : from Wagner to Virtual Reality / [edited by Randall Packer and Ken Jordan ; foreword by William Gibson]. – New York : Norton, 2002. – 458 p.

Матеріал надійшов до редакції 27.03. 2013 р.

Помірко Р. С., Кіпень С. В. Вариативность языковой игры в синтаксических конструкциях (на материале LOLSPEAK).

В виртуальном пространстве Lolspeak манипулирует традиционными нормами английского языка на фонетическом, лексическом, грамматическом и синтаксическом уровнях. Особенностью языка является мультимодальность сообщений, где сочетается текст и изображения кота. В нашем исследовании рассмотрены вариативность языковой игры на материале синтаксических структур. Выявлено повторяемость и однотипность некоторых структурных компонентов, что позволило нам сгруппировать предложения по конкретным формулам.

Pomirko R. S., Kipen' S. V. Variability of Language Games in Syntactic Structures (on the Basis of Lolspeak).

The goal of this study was to analyze the sentence structure (syntax) of the Lolcats language, a collection of user-created pictures of captioned cats. This variant language, Lolspeak, varies most notably from standard English in spelling and morphology, but there are also morphosyntactic features that follow rules similar to those found in other variations of language dialects. These differences illustrate that while Lolspeak originated as a play on bad grammar, there is a degree of consistency that points to Lolspeak as a form of English that is different rather than bad one that is potentially useful in the study of the structure of language.