**Эссе по общему языкознанию**

**Интернет как лаборатория для создания мирового языка: вымышленные языки**

*Выполнила студентка 4 курса группы ОФ-13*

*Кузьмина Валерия*

Современная лингвистика антропоцентрична: она ставит в центр своего внимания человека, рассматривая язык как средство, с помощью которого человек выражает себя, устанавливает контакт с другими людьми, достигает своих разнообразных коммуникативных целей и обычно только специалисты, лингвисты и филологи, пытаются воздействовать его сознательно и систематически. Однако существует вид деятельности, в котором каждый говорящий может стать создателем языка, - конструирование (моделирование) искусственных языков, получающее все большее распространение с развитием Интернета. Этой деятельности язык, с одной стороны, выступает как объект исследования и конструирования, с другой - служит инструментом познания мира, решения важных мировоззренческих, культурологических и психологических проблем, волнующих современного человека.

Термин «вымышленные языки», в соответствии с практикой, сложившейся в движении «конструкторов языка» (конлангеров) и имеющихся исследованиях этого движения, может употребляться в широком и узком смысле. В широком смысле «вымышленные языки» включают не только так называемые «персональные языки» (personal languages), изобретаемые отдельными энтузиастами и размещаемые в Интернете, но и «фантастические языки» - создания писателей-фантастов, авторов художественных фильмов и компьютерных игр. Мы будем рассматривать вымышленные языки с узкой точки зрения.

 Постмодернистское сознание нашей эпохи обострило интерес рефлексирующих носителей языка к форме выражения мысли, к потенциальным возможностям языка как инструмента игры. Языковое конструирование выполняет важную функцию в познавательной активности людей, осуществляемой через язык и направленной как на внутреннюю сущность человека, так и на окружающий его мир, а также помогает развитию интеллектуальных способностей личности.

Стимулами и образцами для создания большей части подобных языков послужили лингвистические эксперименты Толкина. Языки Средиземья, сконструированные великим английским писателем, филологом по образованию, дали импульс творческой деятельности огромного количества поклонников его творчества. Второе место по популярности занимает Клингон (Klingon) – язык, изобретенный лингвистом Марком Окрандом для сериала «Star Trek» на основе языков американских индейцев.

 Личные, или персональные, языки – вымышленные языки, сконструированные отдельными авторами или группами авторов «для собственного удовольствия». Основной средой бытования авторских языков является Интернет. Описания авторских вымышленных языков, как правило, сопровождаются описаниями связанных с ними миров, культур, народов, полностью вымышленных самим автором или заимствованных из мифологии, художественной литературы, кинематографа, компьютерных игр. Проекты, не выходящие из зародышевой стадии и не связанные с созданием вымышленного мира, а также попытки частичной ревизии естественных языков принято именовать «языками-набросками». Эти языки изобретаются авторами, имеющими лингвистическое образование или не имеющими его, как языки вымышленных народов, населяющих вымышленные миры.

Отличия вымышленных языков от естественных более очевидны, чем отличия вымышленных языков от вспомогательных (если вспомогательные языки изначально предназначаются для эффективного выполнения коммуникативной функции, то ведущим началом при конструировании вымышленных языков является поэтическая функция языка). Во-первых, вымышленный язык имеет конкретного автора, конструирующего вымышленный язык в соответствии с изначальным замыслом и придающего ему желаемые черты. Вымышленный язык возникает и развивается не стихийно. Во-вторых, для вымышленного языка, как мы уже отмечали, коммуникативная функция не является основной. В-третьих, вымышленные языки имеют ограниченную сферу бытования, функционируя в основном в виртуальном пространстве Интернета. В-четвертых, для естественных языков при всем том, что «каждый язык по своему членит действительность», окружающая действительность первична, она существует до и помимо языка и мышления человека. В проектах вымышленного языка язык, народ – его носитель и мир, населенный этим народом, обычно моделируются одновременно: автор вымышленного языка может попеременно «дописывать» фрагменты вымышленного мира, модифицировать языковые структуры и вводить в язык новые смыслы, а также разрабатывать образ народа, говорящего на языке.

Наряду с вымышленными языками Толкина и с Клингонским большое распространение получил язык D'ni. Язык D’ni был создан для серии компьютерных игр «Myst» сотрудником компьютерной фирмы Cyan Worlds Ричардом А. Ватсоном. По сюжету, это язык внеземной расы, прибывшей на землю. Название языка служит самоназванием народа и именем города на Земле (точнее, под землей, под городом Мехико), населенного этим народом. Под руководством самого создателя языка Ватсона в Интернете желающие могут изучать D’ni, разгадывая лингвистические загадки, которые загадывает изобретатель языка, и расшифровывая имеющиеся надписи. Таким образом, этот конланг стоит особняком среди других: фактически его создание происходит коллективно, в онлайновом режиме, но поклонники вымышленного мира «Мист» принимают допущение, что язык уже существует в готовом виде, однако открывается им по частям.

Лингвоконструирование и создание вымышленных миров происходят в виртуальном пространстве. Влияние виртуализации на современное общество и человека еще плохо изучено и составляет предмет живого интереса самых разных дисциплин (философии, психологии, социологии, теории коммуникации и т. д.). Очевидно, что развитие виртуальной компьютерной среды попало на благодатную почву – оно совпало с эпохой постмодернизма, индивидуализма, скептицизма, эпохой «симуляций». Виртуальная действительность не только заимствует из реальной, но и служит для реальной действительности источником заимствования: персонажи фикциональных миров «выходят» за пределы литературных и кинематографических произведений в ролевые игры (вспомним хотя бы движение толкиенистов); писатели черпают сюжеты из компьютерных игр и используют приемы компьютерных жанров.

Основной формой существования вымышленных языков является их грамматическое описание. Поэтому их невозможно исследовать так, как естественные языки, - собирая языковой материал безотносительно описания языка, сделанного автором, и делая обобщения на его основе. Их изучение заключается прежде всего в рассмотрении их описаний. И в системах вымышленных языков, и в том, как они представлены, первостепенное значение имеет образ автора — индивидуального творца языка.

В качестве примера вымышленного языка, сконструированного профессиональным лингвистом для придуманного им фантастического мира, рассмотрим Келен (Kélen) – эльфийский язык Сильвии Сотомайор. Келен является одним из проектов ВЯ, в котором грамматика описана не по уровням, а по частеречному принципу. Келен стал языком существительных и частиц. Вместо большого открытого класса глаголов в Келене представлен небольшой закрытый грамматический класс частиц – показателей предикативных и смысловых отношений (relationals), в которые вступают именные группы в предложении. Сочетание подобного показателя и именной группы образует простейшую структуру предложения.

Итак, можно сформулировать некоторые выводы. Во-первых, эти попытки имплантации фантастики в реальную действительность являются формой игровой деятельности, необходимость которой для современного человека доказана специалистами.

Во-вторых, они могут рассматриваться как вид «графомании», лежащей на перекрестке науки и литературы. И, как в любой графомании, здесь мы обнаруживаем взаимодействие структур повседневности и научности, повседневности и искусства.

В-третьих, вымышленные миры не статичны. Они обладают историей, которая может писаться для них «с обратным отсчетом» (от зафиксированной создателем мира точки, в которой мы «застаем» действие) и с отсчетом прямым - в будущее.

Можно предположить, что тяга к изобретению вымышленных языков и вымышленных культур есть проявление этого изначального стремления человека к Другому, находящее выражение не в поиске и установлении отношений с Ты вовне, а в создании такого Ты внутри себя и в объективации его средствами выдуманного языка. С этой точки зрения, лингвоконструирование оказывается весьма позитивной деятельностью для развития человеческой личности, деятельностью, расширяющей не только лингвистический кругозор человека или совершенствующей его способность к логическому мышлению, но и формирующей его мироощущение и самоощущение в гуманистическом духе.