

从符号学角度审视“网络语言”

朱立志¹,王岩松²

(1. 济南大学外国语学院, 山东 济南 250022; 2. 武警济南指挥学校, 山东 济南 250003)

摘要:从符号的角度来看,“网络语言”可以分为可读符号和非可读符号两类,它集中了汉字、拉丁字母、阿拉伯数字三个可读符号系统和一个副语言符号系统,具有创新性、多样性、复杂性与随意性、实指性与虚指性、丰富性与单调性等特点。本文拟从符号学理论入手,就网语符号的特点和生成原因对“网络语言”进行考察,最终得出结论:网语符号是一种新兴的、简约的、内容丰富的符号形式。

关键词:网络语言;符号;网语符号;符号学

中图分类号:TP301.2 **文献标识码:**A **文章编号:**1008—2816(2006)01—0103—04

1 引言

网络媒体的高度互动和参与性,促进了网民之间的人际交流,在这种新型的人际交流空间里,形成了具有独特形式和规则的网络语言。

网络语言是指利用电子计算机在网络交际领域中使用的语言形式。大体上可以分为三类:一是与网络有关的专业术语,如局域网、防火墙、浏览器等。二是与电子计算机联网或上网活动相关的名词术语,如触网、第四媒体、基准网民、虚拟空间等。其三是指网民们在聊天室和网上论坛BBS(Bullet in Broad System)以及在互联网上发送手机短信时所创造的一些特殊的信息符号,如潜水、大虾、ICU、? - ? 等等。本文的“网络语言”是指第三种意义的符号,我们姑且称之为网语符号。

可以说,“计算机的发明及其发展的重大意义和重要影响在于它成为人类历史上继文字发明和印刷术发明之后的第三种强有力的进行符号创造和符号传播的工具”^[1]。网络空间是一个符号的世界,信息以比特的方式存在,简单的符号“0”或“1”完成了所有的编码,现实世界、可能世界和幻想世界在这里都得到了表征。计算机网络的信息传播方式似乎创造了一个崭新面貌的符号世界。利用符号学理论对网络语言进行分析和研究,能使我们了解网络如何依赖符号系统来达到交际的目的,并了解是什么使网络成为了一种独具特色的媒体。本文拟从符号学理论入手,就网语符号的特点和生成原因对“网络语言”进行考察。

2 符号学的方法论启示

从符号学的角度审视网语,我们首先要对符号概念本身有明确的认识。双重意义学派把符号的物质性和思想性有机地统一起来,得到了大多数学者的认可。比如,前苏联

语言学家别列津(. . .)和戈洛温(. . .)的观点就备受推崇。他们认为,“符号是社会信息的物质载体”^[2]。王铭玉认为,符号起码应具备以下3个特征:(1)符号必须是物质的;(2)符号必须传递一种本质上不同于载体本身的信息,代表其他东西(如用镰刀和锤子表示工农政党力量);(3)符号必须传递一种社会信息,即社会习惯所约定的,而不是个人赋予的特殊意义,只有具有规约性质的信息才能是符号的所载之“物”^[3]。

随着人们对符号研究的深入,作为一门独立的学科,符号学(semiotics)的研究始于20世纪60年代的法国。符号学,顾名思义,就是研究符号的科学。更具体地讲,“符号学是系统地研究语言符号和非语言符号的学问”^[4]。它研究一切可以用于交际的东西:文字、意象、交通标志、花卉、音乐、医学上的症状等,而且还远不止这些。符号学还对上述一类符号交际的方式以及制约符号使用的规则进行研究^[5]。现代符号学思想有两个源头:一个是瑞士语言学家索绪尔,另一个是美国逻辑学家皮尔斯。他们几乎是在同一时期提出了“符号的科学”这一概念。

索绪尔认为一个语言单位有两重性,一方面是概念(concept),一方面是声音形象(sound image)。刘润清指出,一个语言符号是把概念和声音形象结合起来,不是把物和名称结合起来。索绪尔把这种结合体称为“符号”,把声音形象称为“符号施指”(signifier),把概念称为“符号受指”(signified)^[6]。在巴尔特看来,能指和所指的联结是通过意指(signification)来完成的。意指被理解为一个过程,它是将能指和所指结成一体的行动,该行为的产物便是符号^[7]。

与此同时,皮尔斯提出了符号三元关系的理论。皮尔斯把符号解释为符号形体、符号对象和符号解释的三元关

系。在皮尔斯看来,正是它们之间的关系决定了符号化过程的本质。索绪尔和皮尔斯关于符号的“二元关系”和“三元关系”学说,奠定了现代符号学坚实的理论基础。

在对符号、信息和语言问题的哲学研究中,许多学者从各个不同的角度强调了必须从某种形式的“三元关系”中认识符号(信息)现象和符号(信息)过程。这里所说的三元关系是主体—符号—客体这三者之间的关系,“……对于三元的符号关系来说,其主体不再是一个个体而是一个承认共同约定且有特定承诺的类主体(即特定群体),其所用符号的指代和‘映射’范围也大大扩大了,不但可用于指代不在个体感知范围内的客观现象,而且可用于指代可能对象及其他‘模态对象’,甚至还可用来自指代纯粹想象而事实上并不存在的‘对象’,即虚构对象”^[11]。

在这种三元关系的基础上,符号展示了两种基本的功能,即认知功能和交际功能。一方面,符号可以使我们超越感官的限制,表征抽象的事物,进行理性的思考,把握事物的本质特征。另一方面,在共同约定的基础上,符号又可以作为讯息的载体,实现人与人之间的思想沟通和情感交流。符号的这两种功能与人类生活有着密切的关系,正是基于这种对符号重要性的认识,德国著名哲学家卡西尔才得出如下结论:“对于理解人类文化生活形式的丰富性和多样性来说,理性是很不充分的名称。但是,所有这些文化形式都是符号形式。因此,我们应当把人定义为符号的动物来取代把人定义为理性的动物”^[8]。随着计算机网络技术的发展,符号的这两种基本功能变得越来越重要。

3 网络符号的特点

在网络空间中,符号及其传播有其自身的独特性,具体表现在以下几个方面:

3.1 创新性与多样性

网络符号的基础是计算机网络所提供的各类符号资源,包括文字符号、数字符号、数学符号、标点符号等等,网民们为了交流的通畅,尽可能简化在键盘上的操作,力争一击到位。这就决定了网络符号的最大特点是形式上的重组和内容上的出新。网络符号在形式上利用原有的各类符号,却又突破原有的符号系统,打乱原有符号的使用范畴,引入图画的表现方式,将更多的情感灌注其中,以表达更为复杂、丰富的语言内容。例如:“:”、“-”、“>”)”这三个在我们看来最普通的标点符号,经过和其它符号合并,不仅产生了新的符号形式,而且带来了全新的内容。我们看一组例子: # :-) 乱头发 :-) 8 打着领结的笑脸 * <) :-) 圣诞老人。所以,卡西尔指出:“符号化的思维和符号化的行为是人类生活中最富于代表性的特征”^[8]。网络语言集中体现了这一特征,它的出现必将进一步激活人们创造性的语言思维。

3.2 复杂性与随意性

我们觉得网络语言符号怪异复杂,是因为在我们的认知心理上两个观念:系统和规范。索绪尔认为:语言是一个系统,它只知道自己固有的秩序。系统的观念使我们总

是把语言符号系统看作是一个内部是同质成分的东西,而把不同的系统符号看作是异质成分的东西,因此不习惯于同一种符号体系内有不同的符号^[9]。实际上,网语所容纳的符号比一般的符号系统要复杂多样一些,在其内部有多个符号系统在混用,它集中了三个可读符号系统和一个副语言符号系统。

可读符号来自三个符号系统:汉字、拉丁字母、阿拉伯数字。汉字符号如:黑客 = hacker、菜单 = menu 等;拉丁字母符号(包括汉语拼音和英语字母),如:ICU = I see you、BT = 变态等;阿拉伯数字(利用阿拉伯数字所具有的语音形式,按照音同或音近的原则来谐音汉语或外语中的某个或某些音以表达其所代表的语义的方式,如:7456 = 气死我了,3166 = 日语的再见等等。

网语中的副语言符号是指由于在网上交际无法见到对方的表情,网民们为了省时、经济和幽默,特意创造了一系列的具有感情意义和形象色彩的符号,如: * :o) 小丑! ? - ? 茫然、疑惑 Zzz在睡觉的意思 @ > > - - > 玫瑰花等等。

此外,网络语言是“虚拟世界”的信息符号,人们在网际时心态平和而放松,与在现实生活中的交际判然有别。人们在网际可以自由地发表自己的观点,可以自由地进行网际。而且网语的创造者和使用者又多为年轻人,他们充满激情和创造力,追求新奇和怪异,钟情于不拘一格随心所欲的表达方式,加上网上交流的即时性,他们往往牺牲语言文字的规范性,将各种语言材料信手拈来,任意组合、嫁接,标新立异,表现出很大的随意性。

3.3 实指性与虚指性

符号的意指过程具有任意性。因此,主体在使用符号进行指称或表达时,既可以是“实在论约定”之上的实指(即符号与现实对象相对应),同样也可以用于指称虚构对象和可能对象(即符号与现实对象相分离)。在网络空间中有很多符号,有些可能是实指,比如说网上有家虚拟商店,而现实中也存在这样一家商店,网上有一家民间团体,而现实世界中也存在这样一家机构,这时候我们可以说它是实指,符号与现实是对应的。但也有可能是虚指,比如说在某一网络聊天室中,有很多虚拟身份,可能是一个昵称,可能是一个卡通的脸谱,也可能是一串代码,在这些符号后面就可能不是简单的一一对应的关系,也无从考证是否实指。符号的实指用法和虚指用法并不是截然分开的,关键取决于主体与主体之间是否有实在约定。现实生活中,符号也有实指用法和虚指用法,但不同的是,在网络空间中我们无法知道什么时候是实指,什么时候是虚指。

3.4 丰富性与单调性

在网络文化普及的过程中,符号内容(所指)和符号形式(能指)都得到了极大的丰富。就网络语言而言,其内容和形式都发生了巨大的变化,产生了很多新的网语:旧词新义,健谈 = 贱到什么都谈、潜水 = 在聊天室里一对一地长聊等;新词新义,菜鸟 = 网络新手,红粉网族 = 沉迷于网络恋

爱的女网民等：“嗲语”，东东 = 东西，笨笨 = 笨蛋等；谐音词，伊妹儿 = e-mail，大虾 = 大侠等。黄华新认为网语的丰富性，从符号学的角度看，可以归纳为以下两个方面：(1) 创造出新的符号形式（能指），并被赋予新的内容（所指）；(2) 借用旧的符号形式（能指），而被赋予新的内容（所指）^[10]。以上两个方面的发展都体现了符号意指过程的约定性和任意性。这种约定性和任意性的特点，使网语语言更具生命力。

然而，网语符号不同于一般语言符号，具有音、形、义三种形式，它只具有形和义，没有声音形式。而且网语符号的形式仍然以文本为主，与现实世界中的面对面的互动相比，显然是十分单调的。所有不能进行“0”和“1”处理的，都被隔离在了网络之外。据统计，语言对情境的社会意义的表达平均不到 35%，剩下的 65% 的意义都是以非语言的方式表达的^[11]。而在网络空间中，互动变得单调，我们看不到对方的动态、静态体语和面部表情等非语言符号的沟通形式，也听不到抑扬顿挫的声音，只剩下单调的文本符号。

4 网语符号的生成原因

4.1 对网络虚拟世界的确认

网络语境具有下列特点：网民在网络互动中地位的平等性；行为与责任分离；角色扮演的随意性。这样，在网络参与者的心理上投射出了这样一种印象：网络是一个虚拟世界，在这里每个人都幻化为一个符号而存在。因此，这些特殊网语符号的产生是对网络虚拟世界的强化确认。当网民使用这些特殊符号时实际上也就是对网络身份的认同，他们构成了一个象征性的符号系统，代表了网络社会的存在及其与真实世界的差异。

4.2 弥补网络语言表达手段的缺乏

人际传播的符号可以有语言符号和非语言符号两大类。在现实世界中，人们不仅可以通过语言（语言符号）交流，同时也通过语调、面部表情、手势、身体姿态、言语表情等（非语言符号）途径来传达自己的情感。而网络语言所具有的单调性（见上文 3.4）使得网民无法施展这些必要的辅助性的非语言交际手段。这样当他们需要传达某些语言无法表达的感受和情绪时，就必须到文字以外去寻找其他的手段，于是一些网络特殊符号就出现了。需要进一步指出的是，在思维和存在之间始终是“符号”这一媒介，而没有一种传统的符号能完全表达真实生活、传承世界的真实状态，网语符号恰恰成就了虚拟的现实世界。

4.3 追求用形象化的符号来描摹事物

象形符号是一种非常形象、直观的语言表达方式，是人类经常采用的一种创造符号的方法，也可以说是一种古老的创造心理和创造手法，比如汉字、古埃及文等一些文字的造字法中，都含有大量的象形因素。用象形符号来表达情意，并非用符号本身的意义和声音，而是用符号的形体组合后表义，这和汉字的表义系统有异曲同工之妙。网语符号就是这种原始的创造心理和手法与高速发展的信息技术碰撞出来的火花。在这些网语符号中，有描绘人的外貌特征

的符号，比如：(:-) 光头的人；0-0 戴眼镜的人等；表现特殊人士的符号，如 Cl:-) 查理·卓别林；描绘动物的符号，如^((oo))^猪脑袋；还有试图表现人的行为动作的符号，如(((name)))拥抱。所有这些都是追求用形象化的符号来描摹事物，以求对方能尽快感知。

5 结论

网语符号是一种新兴的符号形式，无论是形式还是内容都与以往各类符号有所不同，它形象直观，形式简洁明了，内容新鲜丰富，具有不可抗拒的魅力。它比起文字来，图画性更强，因此虽形式简约却能表现出较丰富的语言内容和较复杂的情感。然而，网语符号还不能自成体系，还存在着许多问题，有些符号能指混乱不清，所指隐晦不显等等，需要有关人士对其进一步和更深层次的研究来加以引导和规范，以促成其健康成长。

网络语言也是一种约定俗成的语言，它有自己的生存空间，有相对固定的使用群体，有它内部运行的规则，当然它就有存在的理由。语言本身就在不断新陈代谢，不管是哪一种语言，都是为了适应社会的需要而不断衍生、发展，它们是人们新鲜的思维方式和不同于常规的文化取向的反映。

语言是文化核心——思想的载体，语言本身也凝聚着很多文化的积淀。“语言的改变，往往是文化传统发生变异的一个重要特征^[12]。”网络语言的影响范围，历久程度现在还难以预料，但多少会对语言整体和社会文化产生一些影响，那么，关注网络语言就会有助于对语言变化的考察。

“人是符号动物”。人类用符号进行思考、交流和创造；利用符号工具和符号手段创造了“符号世界”。现代人需要对人的符号活动和符号世界进行新的思考和新的反思。兼具跨学科和跨文化性质的符号学方法论有助于我们形成对网语符号的深刻认识，从而有助于我们更好地利用当代信息科技革命带来的成果。

参考文献：

- [1] 李伯聪. 高科技时代的符号世界[M]. 天津科学技术出版社, 2000.
- [2] ? [M]. M.: “”, 1979.
- [3] 王铭玉. 从符号学看语言符号学[J]. 解放军外国语学院学报, 2004(1).
- [4] 哈特曼. 语言与语言学辞典[Z]. 上海: 上海辞书出版社, 1981: 311.
- [5] 罗伯特·C·艾伦. 重组话语频道[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2000.
- [6] 刘润清. 西方语言学流派[M]. 北京: 外语教学与研究出版社, 2004.
- [7] 罗兰·巴尔特. 符号学原理[M]. 北京: 三联书店, 1999.
- [8] 卡西尔. 人论[M]. 上海: 上海译文出版社, 1985.
- [9] 费尔迪南·德·索绪尔. 普通语言学教程[M]. 高名凯译. 北京: 商务印书馆.

- [10] 黄华新,徐慈华.符号学视野中的网络互动[J].自然辩证法研究,2003,(1).
- [11] 戴维·波普诺.社会学[M].中国人民大学出版社,1999:128.
- [12] 冯天瑜等.中华文化史[M].上海人民出版社,1990:849.

“Web Language” as Viewed from the Angles of Semiotics

Zhu Lizhi, Wang Yansong

(School of Foreign Languages, Jinan University, Ji'nan 250022, China)

Abstract: When computers are widely used in various fields, the web language has in the meantime created its own linguistic symbols. The web language symbols can be divided into pronounceable language symbols and non-pronounceable subsidiary language symbols. The pronounceable include 4 symbolismisms of Chinese characters, Latin alphabet and Arabic numerals. These symbols possess a series of properties like innovation vs diversity, complexity vs randomness, substantial reference vs nominal reference, richness vs. monotony, etc. This paper, based on semiotics, analyses “web language” centering on the features and some reasons of the sprouting up of web language symbols. Eventually we conclude that web language symbols are symbol forms which are burgeoning, succinct and rich.

Key words: web language; symbol; web language symbols; semiotics

(上接第 102 页)

}
}
T=0.93T
}

4. 试验结果

为了验证我们的算法的有效性,我们在 18 个图上对其进行了试验,并且与实现该问题的 Hopfield 网络运行结果进行了比较,结果如表 1 所示。从表 1 我们可以看出,SA 算法可以找出更大的二层平面子图,同时因为模拟退火算法有一个能量上升的过程,所以花费的时间相对来说要长一点。在试验中我们取 $T_i = 0.1 n \times m$, $T_f = 0.001$ 。同时为了便于表示我们取 $n = m$,表 1 中的点数是上下两层点的总数,时间是以秒为单位,表中的时间值是我们对每个图形运行 10 次所得到的时间的平均值。

表 1

No.	Graph		Hopfield		SA	
	vertices	edges	Max.	Time (s)	Max	Time (s)
G1	20	15	5	0.011	5	0.121
G2	20	30	8	0.1	12	0.46
G3	20	50	12	0.2	16	0.55
G4	40	60	14	0.81	16	2.13
G5	40	120	21	1.64	21	5.64
G6	40	200	28	3.18	31	6.36
G7	60	135	18	16.73	21	42.84
G8	60	270	27	20.15	27	58.32
G9	60	450	36	11.81	38	63.81
G10	80	240	22	23.11	22	71.75
G11	80	480	39	80.7	39	242.22
G12	80	800	61	90.7	63	300.7
G13	100	375	38	131.1	38	417.9
G14	100	750	41	180.9	41	543.4
G15	100	1250	42	154.5	50	664.1
G16	120	540	29	291.2	29	713.6
G17	120	1080	41	301.3	51	942.9
G18	120	1800	54	69.0	81	1153.7

5. 结论

我们给出了一种二层图的建模方法,在此模型的基础上用模拟退火算法实现了二层图的平面化问题,即找出一个二层图的最大平面子图从而可以将其嵌入到平面上。结果显示,在该模型的基础上用模拟退火算法可以找到近似最优解,并且跟解决此类问题的 Hopfield 网络的试验结果进行了比较,可以发现尽管模拟退火算法花费了较长的时间,但是用模拟退火算法可以得出此类问题的更优解。

参考文献:

- [1] Petra Mutzel and Rene Weiskircher, “Two-layer Planarization in Graph Drawing”, *ISAC: 9th International Symposium on Algorithms and Computation*. 69 - 78.
- [2] F. Comellas “Using genetic algorithm for planarization problems” *Computational and Applied Mathematics I*, Eds. C. Brezinski and U. Kulish, Elsevier Science Publishers B. V. (North Holland), 1992, 93 - 100, ISBN 0 - 444 - 89701 - 1.
- [3] P. Eades and S. Whitesides, “Drawing Graphs in Two Layers”, *Theoretical Computer Science*, 131, 1994, 361 - 374.
- [4] Michael Junger and Petra Mutzel “Exact and Heuristic Algorithms for 2-Layer Straightline Crossing Minimization”. *Graph Drawing (Proc. GD 95)*, volume 1027 in Lecture Notes in Computer Science. Springer-Verlage, 1996.
- [5] J. J. Hopfield and D. W. Tank “Neural computation of decisions in optimization problems”, *Bio. Cybern.*, No. 52, 1985, 141 - 152.
- [6] 康立山,谢云等.计算方法丛书 非数值并行算法(第一册)——模拟退火算法[M]. 1994.