

На правах рукописи

ЛУТОВИНОВА Ольга Васильевна

**ЯЗЫКОВАЯ ЛИЧНОСТЬ
В ВИРТУАЛЬНОМ ДИСКУРСЕ**

10.02.19 – теория языка



АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Волгоград — 2013

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет».

Научный консультант – доктор филологических наук, профессор
Карасик Владимир Ильич.

Официальные оппоненты: *Бурыкин Алексей Алексеевич*, доктор филологических наук (Институт лингвистических исследований Российской академии наук (г. Санкт-Петербург), ведущий научный сотрудник);

Митягина Вера Александровна, доктор филологических наук, доцент (Волгоградский государственный университет, зав. кафедрой теории и практики перевода);

Сребрянская Наталья Анатольевна, доктор филологических наук, доцент (Воронежский государственный педагогический университет, профессор кафедры английского языка).

Ведущая организация – Саратовский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского.

Защита состоится 21 ноября 2013 г. в 10.00 час. на заседании диссертационного совета Д 212.027.01 в Волгоградском государственном социально-педагогическом университете по адресу: 400066, г. Волгоград, пр. им. В. И. Ленина, 27.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Волгоградского государственного социально-педагогического университета.

Текст автореферата размещен на официальном сайте Волгоградского государственного социально-педагогического университета: <http://www.vspu.ru> 4 июля 2013 г.

Автореферат разослан 18 октября 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
кандидат филологических наук, доцент



Н. Н. Остринская

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Развитие информационных технологий в конце XX – начале XXI в. способствовало не только созданию принципиально новых способов хранения, поиска и представления информации, но и возникновению новой социокультурной и языковой среды, новой лингвистической реальности, которая формируется и стремительно развивается с расширением сферы действия современных средств коммуникации (Интернета, сотовой и спутниковой связи) и не может не оказывать влияния на языковую личность, не приводить к изменению ее основных характеристик.

Данная работа выполнена в русле теории дискурса. **Объектом** исследования является виртуальный дискурс, понимаемый как текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, представляющей собой особую модель реальности, возникающую на основе новых информационных технологий при помощи компьютерной и некомпьютерной техники и реализующую такой принцип взаимодействия пребывающих в ней субъектов, как коммуникация образов. В качестве **предмета** изучения берется языковая личность участника данного типа дискурса.

Актуальность выполненной работы объясняется следующим: 1) общение в коммуникативной среде Интернета является важной характеристикой современной культуры, вместе с тем остаются дискуссионными многие вопросы, касающиеся сути этого феномена и возникающих на его основе типов дискурса, в частности виртуального дискурса; 2) лингвоперсонология представляет собой одно из наиболее активно развивающихся направлений, выделяемых в рамках антропоцентрического подхода к исследованию языка, однако остаются дискуссионными многие вопросы, касающиеся различных типов языковой личности, а также различных уровней ее структуры; 3) требуют научного осмысления проблемы моделирования языковых личностей участников виртуального дискурса, их целей, ценностей, коммуникативных стратегий, используемых ими языковых единиц, жанров, типов создаваемого текста, различных способов организации общения, уровней коммуникативной компетенции, специфических средств саморепрезентации.

В основу настоящего исследования положена следующая **гипотеза**: виртуальная языковая личность представляет собой специфический тип личности, обусловленный ситуацией виртуального общения, влияющей на изменение уровней структуры языковой личности, в особенности мотивационного уровня.

Цель данной работы заключается в комплексной характеристике языковой личности с позиций виртуального дискурса. В соответствии с поставленной целью формулируются следующие **задачи**:

1) дать лингвистически релевантное определение виртуальности и виртуального дискурса;

- 2) определить понятие виртуальной языковой личности;
- 3) разработать систему параметров комплексного описания языковой личности в рамках виртуального дискурса;
- 4) охарактеризовать гипертекст как способ организации коммуникативного пространства виртуальной языковой личности;
- 5) построить типологию жанров виртуального дискурса;
- 6) установить и описать ценности, цели, стратегии, виды коммуникативной тональности, виды коммуникативной компетенции языковой личности в виртуальном дискурсе;
- 7) выделить и проанализировать способы саморепрезентации виртуальной языковой личности;
- 8) составить речевой портрет виртуальной языковой личности.

Научная новизна исследования заключается в том, что в нем доказан статус виртуального дискурса как особого типа дискурса, обосновано понятие виртуальной языковой личности, предложена модель дискурсивного анализа языковой личности, описаны коммуникативное пространство, способы саморепрезентации и виды коммуникативной компетенции виртуальной языковой личности, построена типология жанров виртуального дискурса.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что в нем впервые виртуальный дискурс рассматривается в качестве отдельного типа дискурса, впервые обосновывается и получает комплексную характеристику понятие виртуальной языковой личности. Исследование вносит вклад в развитие социолингвистической теории дискурса, лингвоперсонологии, теории речевых жанров применительно к виртуальной коммуникации, уточняет методологию дискурсивных исследований и их категориальный аппарат.

Практическая ценность состоит в том, что результаты работы могут найти применение в курсах языкознания, культуры речи, стилистики, лексикологии; в спецкурсах по теории дискурса, лингвистике текста, социолингвистике, лингвоперсонологии, прагматике лингвистики, основам компьютерной лингвистики.

Теоретической базой исследования стали научные концепции, разработанные в рамках следующих научных направлений:

- антропоцентризма в исследовании языка (Ш. Балли, И. А. Бодуэн де Куртене, К. Бругман, Э. Бенвенист, Р.А. Будагов, Й.Л. Вайсгербер, В. фон Гумбольдт, А. Дуранти, Д.Н. Овсяников-Куликовский, Г. Остгоф, Г. Пауль, А.А. Потебня, Э. Сепир, Г. Штейнталь);
- теории дискурса (Н.Д. Арутюнова, Г. Браун, Р. Водак, Т. ван Дейк, В.И. Карасик, Г. Кук, М. Л. Макаров, М. Маккарти, И. Паркер, Дж. Потер, Ю.Е. Прохоров, П. Серио, Е.В. Сидоров, М. Стабз, М. Уэзерел, Н. Фэйрклаф, М.А. Халлидей, З.С. Хэррис, Р.К. Хэсен, А.П. Чудинов, Е.И. Шейгал, Д. Шифрин, Г. Юл);

- языковой личности и языкового сознания (Г.И. Богин, Т.В. Булыгина, А.А. Бурькин, И.Н. Горелов, А. Дойкер, Анна А. Зализняк, И.Б. Левонтина, Ю.Н. Караулов, П. Келли, В.П. Нерознак, Ю.Е. Прохоров, К. Ранненберг, Д. Ройер, К.Ф. Седов, О.Б. Сиротина, И.А. Стернин, Р.Д. Фогельсон, А.Д. Шмелёв);
- лингвистики текста (Е.Е. Анисимова, А.Г. Баранов, Н.С. Валгина, П. Вердонк, В.В. Виноградов, Л. Витаколонна, И.Р. Гальперин, Ю.А. Соколин, Н.А. Сребрянская, Е.Ф. Тарасов, З.Я. Тураева, Х.Г. Уиддоусон);
- лингвистики Интернета (М.Б. Бергельсон, М. Бордман, Е.И. Горошко, С. Грайффенштайн, О.В. Дедова, М. Запавишна, Л.Ю. Иванов, Л.Ф. Компанцева, Д. Кристал, М.А. Кронгауз, С. Постегуилло, Дж. Г. Рэдиш, Т.И. Рязанцева, М.Ю. Сидорова, Г.Н. Трофимова, Р. Хольт);
- лингвокультурологии (Е.М. Верещагин, В.И. Карасик, Ю.Н. Караулов, В.В. Колесов, В.Г. Костомаров, В.В. Красных, В.А. Маслова, Г.Г. Слышкин, Ю.С. Степанов);
- жанрологии (М.М. Бахтин, А. Вежбицкая, В.В. Дементьев, К.А. Долинин, Дж. М. Свейлз, М.Ю. Федосюк, Т.В. Шмелёва);
- речевой деятельности (Т.Г. Винокур, Б.М. Гаспаров, В.Г. Костомаров, Л.П. Крысин, А.А. Леонтьев, Дж. Л. Остин, Н.И. Формановская);
- теории коммуникации и социальной деятельности (Т.Н. Астафурова, П. Бергер, А.А. Бурькин, Ф.Е. Данс, М.С. Каган, В.Б. Кашкин, И.С. Кон, В.П. Конечная, О.А. Леонтович, Т. Лукман, М. Маклюэн, Н.Б. Мечковская, В.А. Митягина, Дж. К. Чик);
- социально-психологических аспектов интернет-коммуникации (Е.П. Белинская, С.В. Бондаренко, С.И. Выгонский, Г.Ч. Гусейнов, А.Е. Жичкина, Э. Кастронова, Дж. Е. Кац, Дж. М. Кицца, Ю.М. Кузнецова, Р.Е. Райс, Г. Рива, Л.Л. Фёдорова, Ч. Фукс, А.В. Чистяков, Н.В. Чудова, И.С. Шевченко, П. Уоллес);
- виртуалистики (Р.А. Бартл, А.А. Бодров, Т.А. Бондаренко, А.Е. Войскунский, Д.В. Иванов, М. Кастельс, П. Леви, П.К. Наяр, Н.А. Носов, С.И. Орехов, П.М. Плэнтек, В.М. Розин, Г.Л. Тульчинский, Д. Уиндер, М. Хайм, К. Хиллис, Ф. Хэммет).

Материалом исследования послужили данные лингвистических и энциклопедических словарей, Национального корпуса русского языка, сборников паремий и крылатых слов, афоризмов и анекдотов, тексты современной поэзии и прозы на тему виртуальной реальности и виртуального общения, тексты интернет-форумов, электронных писем, виртуальных дневников, домашних и авторских страниц в Сети, сайтов многопользовательских ролевых игр онлайн, картотека записей текстов общения в Сети в режиме реального времени (чат), архивы текстов общения в режиме мгновенных сообщений, тексты СМС-сообщений, материалы анкет и опросов (КЗУР). Исследование проводилось на материале современного русского

языка Рунета, одного из сегментов глобальной сети Интернет. Всего было проанализировано около 35000 текстовых фрагментов.

В процессе работы использовались следующие **методы исследования**: наблюдение, интроспекция, понятийное моделирование, компонентный анализ словарных дефиниций, интерпретативный анализ, контекстуальный анализ, моделирование речевого жанра посредством элементарных смысловых единиц, метод речевого портретирования, анкетирование и опросы (включая краткие/развернутые ответы на вопросы, метод свободных ассоциаций, написание мини-сочинений, выбор из числа заданных критериев и/или их градацию и др.), количественный анализ.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Виртуальный дискурс представляет собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, которая обладает основными свойствами виртуальной реальности (порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, погруженность), является особой моделью реальности, возникающей на основе новых информационных технологий при помощи компьютерной и некомпьютерной техники, и реализует такой принцип взаимодействия пребывающих в ней субъектов, как коммуникация образов.

2. Виртуальный дискурс соотносится с компьютерным (электронным), сетевым и интернет-дискурсом, общей характеристикой которых выступает опосредованность общения, а отличительными признаками, частично накладывающимися друг на друга, – виртуальная коммуникативная среда (виртуальный дискурс), электронный канал общения (компьютерный/электронный дискурс), множественный режим общения (сетевой дискурс и его разновидность – интернет-дискурс).

3. Языковая личность, являющаяся участником виртуального дискурса, представляет собой виртуальную языковую личность как условный образ того или иного участника виртуального дискурса, как неразрывное соединение реальных и ассоциируемых характеристик личности. Виртуальная языковая личность становится специфическим типом адресата и адресанта, не сводимым ни к реальному типу личности, ни к вымышленному, поскольку грань между личностью, действующей от своего собственного лица, и личностью, создающей несуществующий образ, в виртуальном дискурсе неопределима.

4. Виртуальная языковая личность проявляется посредством текстов, создаваемых и интерпретируемых ею в процессе виртуальной коммуникации, меняет отношение ко времени и пространству, характеризуется наличием клипового сознания, высокой степенью поглощенности виртуальной деятельностью и смещением акцентов мировосприятия, предстает более компетентной в техническом и менее грамотной в языковом отношении, отличается доминированием фатической тональности над информа-

тивной, притуплением чувства страха за сохранность собственной жизни, постоянным стремлением к публичности и полярностью поведения, не имеет четкого и ясного представления о партнере по коммуникации.

5. Коммуникативное пространство виртуальной языковой личности складывается из сфер ее жанрово-речевой деятельности, а также предметного содержания и социокультурной среды, задающей общий фон коммуникации, обуславливающей ценностные ориентиры и цели языковой личности, влияющие на выбор ею того или иного жанра. Гипертекст предстает здесь способом организации коммуникативного пространства виртуальной языковой личности, а новая виртуальная субкультура определяет ее ценности и цели.

6. Системообразующими ценностями виртуальной языковой личности становятся неограниченная доступность и скорость получения информации и завязывания знакомств, анонимность, отсутствие пространственных границ, размывание расстояний и стирание роли временного фактора, демократичность общения, свобода самовыражения.

7. Основными целями языковой личности в виртуальном дискурсе являются третичная социализация, сетевая инкультурация, саморепрезентация и развлечение, для достижения которых используются следующие коммуникативные стратегии: организующая, поисковая, позиционирующая, объясняющая, оценивающая, содействующая, дискредитирующая.

8. Жанры виртуального дискурса, используемые языковой личностью, выделяются на основе структуры и композиции его текста (дискурсообразующие жанры) и интенционального разнообразия его высказываний (дискурсоприобретенные жанры). К первым относятся электронное письмо, чат, форум, мгновенные сообщения, блог, представляющий собой дневник или новостную ленту с возможностью комментирования, гостевая книга, многопользовательская ролевая игра онлайн и СМС, ко вторым – флейм, сетевой флирт, виртуальный роман, флуд, послание, креатифф и спам.

9. Виртуальная языковая личность постоянно экспериментирует, играет со своей идентичностью, сохраняя свободу выбора и открытость новому опыту. Основными средствами ее саморепрезентации становятся ник, аватара, орджины, домашняя страница или блог, коммуникативное поведение.

10. Коммуникативная компетенция виртуальной языковой личности представляет собой владение знаниями, представлениями, умениями и навыками, необходимыми для поддержания общения и обмена информацией в рамках виртуального дискурса согласно его целям и складывается из трех составляющих – энциклопедической, лингвистической и интерактивной, каждая из которых обладает определенной спецификой по сравнению с реальным дискурсом.

11. Речь виртуальной языковой личности представляет собой новую «устно-письменную» разновидность речи и характеризуется насыщенно-

стью терминами, снижением нормативности, что проявляется в наличии большого количества компьютерного жаргона, сетевого сленга и мата, большей эмоциональностью на уровне как лексики, так и синтаксических конструкций, использованием всевозможных сокращений, аббревиатур и акронимов, ярко выраженным пренебрежением к орфографии.

12. Прецедентными для виртуальной языковой личности становятся тексты смеховых жанров (пародии, байки, анекдоты), прецедентными высказываниями – паремии, крылатые выражения, цитаты из прецедентных текстов, прецедентными персонажами – обобщенные образы пользователей Интернета.

13. В процессе коммуникации языковая личность сочетает действия, производимые в соответствии с заданными языком схемами, лингвокреативной деятельностью, которая состоит в речевом и словесном (литературном) творчестве языковой личности. Речетворчество языковой личности проявляется в ее рефлексии над своим поведением, в частности в языковой игре, а словесное творчество выражается в способности создавать различные тексты.

14. Характеризующаяся анонимностью и физически не представленная партнерам по коммуникации виртуальная языковая личность в целях создания у других определенного впечатления о себе активно дополняет производимые ею тексты иконическими элементами: аватарами, смайликами, иллюстрациями, использует различные шрифтовые выделения, а также аудио- и видеозаписи.

Апробация результатов исследования. Концепция, основные положения, результаты и выводы исследования обсуждались на заседаниях кафедры английской филологии ВГСПУ, научно-исследовательской лаборатории «Аксиологическая лингвистика» ВГСПУ, ежегодных конференциях профессорско-преподавательского состава ВГСПУ, а также были представлены на научных конгрессах, симпозиумах, конференциях и семинарах различного уровня: III *Международном конгрессе* исследователей русского языка «Исторические судьбы и современность» (Москва, 2007), *Международном симпозиуме* «Русская словесность в поисках национальной идеи» (Волгоград, 2007), *международных научных и научно-практических конференциях* «Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования» (Москва, 2008), «Личность в межкультурном пространстве» (Москва, 2008), «Общество – язык – культура: актуальные проблемы взаимодействия в XXI веке» (Москва, 2008), «Активные процессы в различных типах дискурса» (Москва, 2009), «Язык, культура, общество» (Москва, 2011), «Языки и межкультурная коммуникация: актуальные проблемы филологической науки» (Санкт-Петербург, 2006), «Русская академическая неография (к 40-летию научного направления)» (Санкт-Петербург, 2006), «Актуальные проблемы теории и методологии науки о языке» (Санкт-Петербург, 2008, 2011), «Инновационные технологии обучения в области гуманитар-

ных наук, сервиса и туризма: от теории к практике» (Владивосток, 2007), «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики: теоретический и методологический аспекты» (Благовещенск, 2007), «Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты», (Благовещенск, 2010), «Интерпретация текста: лингвистический, литературоведческий и методический аспекты» (Чита, 2007, 2009, 2012), «Этногерменевтика и когнитивная лингвистика» (Кемерово, 2007), «Языковая картина мира: лингвистический и культурологический аспекты» (Бийск, 2008), «Иностранные языки и литература в международном образовательном пространстве» (Екатеринбург, 2007), «Индустрия перевода и информационное обеспечение внешнеэкономической деятельности предприятий» (Пермь, 2007), «Национальный семиозис: дискурсы идентичности» (Сыктывкар, 2007), «Актуальные проблемы лингвистики XXI века» (Киров, 2006), «Культура. Коммуникация. Корпоративность» (Йошкар-Ола, 2007), «Язык и культура в экономическом пространстве» (Саратов, 2006), «Язык и межкультурная коммуникация» (Астрахань, 2007), «Межкультурная коммуникация: концепты и модели поведения» (Астрахань, 2007), «Фундаментальные и прикладные исследования в системе образования» (Тамбов, 2006), «Личность, речь и юридическая практика» (Ростов-на-Дону, 2007), «Языковая личность и социокультурное общество» (Рязань, 2007), «Континуальность и дискретность в языке и речи» (Краснодар, 2007), «Вопросы теории языка и методики преподавания иностранных языков» (Таганрог, 2007), «Славянские языки и культура» (Тула, 2007), «Ефремовские чтения: концепция современного мировоззрения» (Вырица, 2007), «Язык. Культура. Коммуникация» (Волгоград, 2006), «Меняющаяся коммуникация в меняющемся мире» (Волгоград, 2007, 2008, 2010), «Русская словесность в контексте современных интеграционных процессов» (Волгоград, 2007), «Проблемы аксиологической лингвистики» (Волгоград, 2007), «Коммуникативные технологии в образовании, бизнесе, политике и праве – 2007» (Волгоград, 2007), «Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики» (Волгоград, 2008, 2010, 2011, 2013), «Актуальные проблемы лингводидактики и лингвистики: сущность, концепции, перспективы» (Волгоград, 2008, 2009, 2010, 2012), *Международном научном семинаре-совещании* «Антропологическая лингвистика» (Волгоград, 2006, 2007); а также *всероссийских, региональных и межвузовских конференциях* в Санкт-Петербурге, Биробиджане, Якутске, Иркутске, Оренбурге, Самаре, Нижнем Новгороде, Пензе, Тамбове, Воронеже, Саратове, Белгороде, Ростове-на-Дону, Нижнем Тагиле, Волгограде.

Основные положения диссертации нашли отражение в 60 публикациях общим объемом 58,2 п.л.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии, списка лексикографических изданий, списка источников текстового материала.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Виртуальная языковая личность как предмет лингвистического изучения» рассматриваются становление антропоцентрической парадигмы в лингвистике, понятие языковой личности, описываются возможные пути исследования языковой личности в коммуникативном пространстве Интернета, даются определения виртуального дискурса и виртуальной языковой личности, выделяются параметры комплексного описания языковой личности в рамках виртуального дискурса, показывается специфика виртуальной языковой личности как нового типа адресата и адресанта.

Принципы антропоцентрического подхода к языку были сформулированы в первой половине XIX в. В. фон Гумбольдтом, рассматривавшим природу и свойства языка в связи с развитием общества. Затем так или иначе они получали развитие в работах Г. Штейнталя, А.А. Потебни, Г. Остгофа и К. Бругмана, И.А. Бодуэна де Куртенэ, Д.Н. Овсяннико-Куликовского, Э. Спира, Ш. Балли, Й.Л. Вайсгербера, В.В. Виноградова, Э. Бенвениста, Р.А. Будагова и др., что в конечном итоге вылилось в появление антропоцентрической парадигмы в языкознании, в которой человек является «точкой отсчета» при исследовании различных языковых феноменов.

Понятие «языковая личность» впервые упоминается в начале XX в. в работах Й.Л. Вайсгербера и В.В. Виноградова, хотя и не получает определения ни у одного из этих ученых. Определение данного понятия появляется только спустя полвека (в работах Г.И. Богина), когда связанные с изучением человеческого фактора в языке многочисленные теоретические и прикладные исследования, выполненные за это время, приводят к упрочению принципа антропоцентризма в науке о языке. В центр пристального внимания лингвистов языковая личность попадает после выхода в 1987 г. книги Ю.Н. Караулова «Русский язык и языковая личность», где языковая личность понимается как личность, которая существует в языковом пространстве, пользуется вербальными знаками и представляет собой совокупность (и результат реализации) способностей к созданию и восприятию речевых произведений (текстов). Данное определение языковой личности в сжатом виде предлагает методологическую основу анализа языковой личности, включающей следующие уровни ее структуры: лексикон (вербально-семантический уровень), тезаурус (когнитивный уровень) и прагматикон (мотивационный уровень).

Новые информационные технологии, получившие бурное развитие в конце прошлого века, не только привели к возникновению новых способов обработки, передачи и хранения информации, но и способствовали появлению новой социокультурной среды, наложившей отпечаток на различные стороны социального взаимодействия языковых личностей. Кро-

ме того, обширное и неоднородное новое коммуникативное пространство, возникшее на базе Интернета, позволило языковым личностям стать участниками различных типов дискурса.

Виртуальный дискурс как объект реферируемого исследования представляет собой один из видов дискурса, выделяемых в связи с исследованием Интернета. Виртуальный дискурс – это текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, т.е. особой модели реальности, возникающей на основе новых информационных технологий при помощи компьютерной и некомпьютерной техники и реализующей такой принцип взаимодействия пребывающих в ней субъектов, как коммуникация образов.

Понятие виртуального дискурса не является тождественным таким понятиям, как «компьютерный дискурс», «электронный дискурс», «сетевой дискурс», «интернет-дискурс», «онлайн-дискурс». Термины «компьютерный дискурс» и «электронный дискурс» являются синонимичными и обозначают текст, погруженный в ситуацию общения посредством электронных средств связи, а точнее – компьютера. Интернет-дискурс предполагает общение в Глобальной сети, а сетевой дискурс – общение как в Интернете, так и в других сетях, в том числе и локальных. Онлайн-дискурс используется иногда зарубежными исследователями как синоним интернет-дискурса. Таким образом, перечисленные виды дискурса находятся между собой в гиперо-гипонимических отношениях и в качестве отличительной особенности содержат указание на средство связи, обуславливающее создаваемую коммуникативную среду. Виртуальный же дискурс подразумевает не только изменившийся канал связи, но и специфические особенности, накладываемые виртуальной реальностью.

Сравнивая компьютерный (электронный) дискурс, являющийся гиперонимом по отношению к сетевому и интернет-дискурсу, и виртуальный дискурс, с одной стороны, можно констатировать, что виртуальный дискурс будет пониматься уже, чем компьютерный дискурс. Говоря о дискурсе компьютерном (электронном), мы предполагаем, во-первых, общение не только между людьми посредством Интернета, но и общение человека с компьютером. Во-вторых, компьютерный дискурс, помимо общения в Интернете, включает в себя и общение в локальных сетях, что подразумевает наличие непосредственных контактов коммуникантов, чего не может быть при общении виртуальном, где партнер по коммуникации во многом домысливается, дорисовывается нашим собственным сознанием. С другой стороны, виртуальный дискурс трактуется шире, чем компьютерный, поскольку для общения в виртуальной реальности может использоваться как Интернет, так и другие средства связи, создающие эту реальность, например мобильный телефон с системой СМС-сообщений.

Виртуальный дискурс также противопоставляется реальному дискурсу, что происходит на основе противопоставления реальности и вирту-

альности как предметно-ситуативных фонов данных дискурсов: «материального» – «идеальному» (реальность – нечто физическое, осязаемое, виртуальность – совокупность информации, мыслей, образов), «фактуального» – «потенциальному» (реальность – это факт, то, что на самом деле есть, виртуальность – возможность возникновения в тот или иной момент), «локального» – «глобальному» (реальность – нечто, находящееся на определенном месте, имеющее непосредственное окружение, виртуальность – возможность выхода в любую точку), «безусловного» – «условному» (реальность действительна, дана извне, «навязана», виртуальность – в определенной степени порождение нашего собственного сознания), «действительного» – «фикциональному» (реальность протекает независимо от наших желаний, виртуальность моделируется), «идентифицированного» – «анонимному» (реальность – непосредственный контакт друг с другом, виртуальность – неизвестность, предположение, принятие на веру), «рационального» – «эмоциональному» (поскольку реальность – известность, данность, безусловность, она требует к себе рационального отношения, обдумывания, планирования, виртуальность же моделируема и перемоделируема, порождается и домысливается сознанием, что больше затрагивает эмоциональную сферу), «иерархического» – «мозаичному» (реальность структурирована, у виртуальности же отсутствуют упорядоченный центр и периферия, ее элементы задаются хаотично, «рассеянно»).

Виртуальный дискурс является неинституциональной формой общения, хотя может содержать те или иные элементы социальных институтов.

Любой тип дискурса выделяется, прежде всего, на основе своих конститутивных признаков, т.е. признаков, определяющих его сущность, те свойства, без которых дискурс перестал бы быть тем, что он есть, самим собой. Эти признаки основываются на постулатах речевого общения, т.е. определенных правилах поведения, касающихся речи. Они сформулированы еще Г.П. Грайсом и представляют собой один из принципов нормальной человеческой коммуникации. Рассматривая конститутивные признаки дискурса, можно говорить, прежде всего, об участниках общения, а уже затем об их целях, ценностях, стратегиях, используемых прецедентных (культурогенных) феноменах, жанрах речи. Таким образом, языковая личность как участник дискурса является тем ядром, вокруг которого разворачивается все «действие».

Участники виртуального дискурса представляют собой виртуальных языковых личностей, взаимодействующих в его рамках. Следует отметить, что термин «виртуальная личность», подобно термину «виртуальная реальность», не имеет единого толкования. Для реферируемого исследования актуальным является понятие виртуальной языковой личности как условного образа того или иного участника виртуального дискурса, как неразрывного соединения реальных и ассоциируемых характери-

стик личности. Виртуальная языковая личность становится новым специфическим типом адресата и адресанта, не сводимым ни к реальному типу личности, ни к вымышленному, поскольку грань между личностью, действующей от своего собственного лица, и личностью, создающей несуществующий образ, в виртуальном дискурсе неопределима.

Виртуальная языковая личность меняет отношение ко времени и пространству, характеризуется высокой степенью поглощенности виртуальной деятельностью, даже при отсутствии конечной цели, не имеет четкого и ясного представления о партнере по коммуникации. У нее смещаются акценты мировосприятия, когда ориентация на других в процессе коммуникации заменяется ориентацией на себя. Виртуальная языковая личность может постоянно экспериментировать, играть со своей идентичностью. Проблема идентичности виртуальной языковой личности является тесно связанной с саморепрезентацией, представляющей собой совокупность вербальных и невербальных средств, направленных виртуальной личностью на формирование определенного впечатления о себе у собеседника.

Виртуальная языковая личность характеризуется наличием клипового сознания, приводящего к изменению ее способности к структурированию информации и появлению большего желания использовать готовые, уже кем-то созданные произведения вместо создания своих собственных. Виртуальная языковая личность предстает более компетентной в техническом плане, менее грамотной в использовании языка. Поведение виртуальной языковой личности характеризуется стремлением к публичности, большей степенью полярности, т.е. впадением в какие-то крайности, и у нее притупляется чувство страха за сохранность собственной жизни.

Погружаясь в мир Интернета, в новую коммуникативную среду, приобретая в ряде случаев какие-то дополнительные характеристики или нивелируя ряд своих параметров, не актуальных для подобной сферы, языковая личность, однако, не перестает быть языковой личностью, сохраняя свою трехуровневую структуру. Вследствие этого исследование и описание структуры языковой личности в мире Интернета в методологическом отношении не будут отличаться от подобных исследований языковой личности вне Всемирной паутины, хотя содержательное наполнение каждого из уровней будет отличным.

Вербально-семантический уровень языковой личности является сегодня наиболее широко разработанным в лингвистических исследованиях Интернета. В связи с тем, что в Интернете функционирует новая «устно-письменная» разновидность речи, имеющая свои собственные специфические черты, а формой ее бытования является графическая фиксация текстов, производимых коммуникантами, у исследователей интернет-коммуникации появился богатый материал для изучения вербально-семантического уровня языковой личности в ситуации интернет-общения. Лексическая систе-

ма языка наиболее динамична по сравнению с грамматикой или фонетикой и незамедлительно реагирует на изменения в жизни общества, отражая их в своих единицах. Эти единицы лежат на поверхности языка и не могут не привлечь своей яркостью и новизной исследовательское внимание, становясь предметом незамедлительного анализа.

Сегодня существует уже большое количество работ, рассматривающих те или иные аспекты языка Интернета, описывающих их характеристики, строящих классификации (А.Г. Аврамова, Н.Г. Асмус, А.А. Атабекова, Г.Д. Ахметова, М.Б. Бергельсон, М. Бордман, Н.В. Виноградова, С. Грайффенштайн, Л.Ю. Иванов, Л.Ф. Компанцева, Д. Кристал, С. Постегуилло, Дж. Г. Рэдиш, Г.Н. Трофимова, Р. Хольт, Б.Я. Шарифуллин, Л.Ю. Щипицина и др.), хотя часть из них делает это больше в структурной парадигме, чем в антропоцентрической, оставляя вне поля зрения вопросы о причинах появления того или иного феномена.

Лингвокогнитивный, или тезаурусный, уровень языковой личности, связанный с ее интеллектуальной сферой и познавательной деятельностью, также может исследоваться в Интернете. Мир интернет-коммуникации языковой личности представляет собой единую систему взглядов, некую коллективную «философию», навязываемую всем участникам данного взаимодействия, и можно говорить о том, что существует определенная языковая картина мира Интернета, являющаяся частью языковой картины мира вообще.

Основой для реконструкции языковой картины мира могут служить либо языковые номинации, или «факты языка» (Ю.Д. Апресян), к которым относятся различные лексемы, грамматические формы, словообразовательные средства, просодия, синтаксические конструкции, фраземы, правила лексико-семантической сочетаемости и др. (Т.В. Булыгина, А. Вежбицкая, Анна А. Зализняк, А.Д. Шмелёв), либо культурные концепты, выражением которых является «вся совокупность языковых и неязыковых средств, прямо или косвенно иллюстрирующих, уточняющих и развивающих их содержание» (В.И. Карасик).

Исследования лингвокогнитивного уровня языковой личности в Интернете малочисленны и сводятся в основном к изучению ценностей и концептов (С.И. Агаюлова, О.В. Васильева, М.Б. Ворошилова, О.В. Лутовинова).

Базовыми концептами, формирующими языковую картину мира интернет-коммуникации, выступают «компьютер», «Интернет» и «пользователь». Первый представляет собой инструмент, позволяющий войти в виртуальный мир и включиться в процесс взаимодействия в нем, второй служит способом, средством достижения желаемого, а третий является создателем и «потребителем» виртуальной реальности, «замыкая» два первых концепта в единую «цепь». Именно эта триада и составляет основу виртуального дискурса с точки зрения концептологии дискурса. Здесь следует

отметить, что концепт «пользователь» заметно отличается от «компьютера» и «Интернета», представляя собой специфический вид концепта, типизируемую в культурологическом аспекте языковую личность, т.е. является обобщенным представлением о человеке на основе релевантных объективно значимых этно- и социоспецифических характеристик его поведения.

Мотивационный, или прагматический, уровень языковой личности связан с ее коммуникативно-деятельностными потребностями. Причины данных потребностей являются ситуативно обусловленными, т.е. возникают в зависимости от конкретной ситуации коммуникации, в которой оказывается языковая личность, производящая речевые действия, проявляющая себя в каком-то тексте. Иными словами, языковая личность формируется в определенной ситуации общения, что позволяет рассматривать ее в рамках какого-либо дискурса.

Исследование прагматического уровня языковой личности в интернет-коммуникации находит отражение в работах ученых, занимающихся непосредственно коммуникацией или изучением дискурса с позиций социолингвистического подхода, в русле которого рассматриваются все виды взаимоотношений между языком и обществом: язык и культура, язык и этнос, язык и политика, язык и массовая коммуникация, язык и личность и т.д. Поскольку, как доказывает в своей работе «Дискурс и личность» К.Ф. Седов, структура дискурса выступает отражением своеобразия дискурсивного мышления языковой личности, ее особенностей, рассматривая конститутивные признаки того или иного вида дискурса, выделяемого на основе коммуникативного пространства Интернета, ученые не могут не затрагивать различные аспекты языковой личности.

На данном этапе развития лингвистической науки и Интернета все как выполненные, так и потенциальные исследования, затрагивающие мотивационный уровень языковой личности в интернет-коммуникации, можно разделить на две части. Во-первых, исследователей интересует непосредственно коммуникативное пространство Интернета, которое создается и используется личностью, отражая ее прагматические характеристики. Во-вторых, можно говорить об исследованиях самой личности как специфического типа адресата и адресанта.

При исследовании коммуникативного пространства Интернета релевантными оказываются следующие основные направления: 1) гипертекст как способ организации коммуникативного пространства; 2) новая социокультурная среда, влияющая на изменение ценностей и целей языковой личности; 3) жанровая деятельность языковой личности.

Исследования непосредственно самой языковой личности в интернет-коммуникации предполагают исследование 1) коммуникативной компетенции участников интернет-коммуникации, 2) конструирования языковой личностью своей идентичности, 3) саморепрезентации языковой личности, 4) коммуникативного поведения в интернет-среде.

Исследуя языковую личность в рамках виртуального дискурса, в реферируемой работе мы рассмотрели ее прагматический уровень и разработали систему параметров ее комплексного описания. Обращение к данному уровню обусловлено тем, что он играет главенствующую роль в иерархии уровней, включая в себя интересы, цели, мотивы, ценности, намерения, стремления и т.п. языковой личности, т.е. все то, что находит свое отражение именно в структуре дискурса. Также дискурсивное рассмотрение языковой личности дало возможность вывести ее на первый план и взять в качестве предмета, а не объекта исследования, т.е. в совокупности ее сущностных характеристик, что является необходимым в ситуации, когда новый тип языковой личности впервые подвергается комплексному исследованию и описанию.

Во второй главе «Коммуникативное пространство виртуальной языковой личности» анализируется проблема структурирования виртуального коммуникативного пространства, рассматриваются гипертекст как способ организации коммуникативного пространства виртуальной языковой личности и новая социокультурная среда как фактор изменения приоритетов виртуальной языковой личности, строится типология жанров виртуального дискурса, дается подробная характеристика каждого выделенного жанра.

Коммуникативное пространство виртуальной языковой личности складывается из сфер ее жанрово-речевой деятельности, а также предметного содержания и социокультурной среды, задающей общий фон коммуникации, обуславливающей ценностные ориентиры и цели языковой личности, влияющие на выбор ею того или иного жанра.

Гипертекст является текстом специфической структуры, представляющим информацию в виде связанной сети гнезд, соединенных между собой нелинейными отношениями в многомерном пространстве. К основным характеристикам гипертекста, отличающим его от текста, относятся фрагментарность (информация представляется в виде гнезд, текст состоит из звеньев-фрагментов, начать его чтение можно с любого звена), нелинейность (двигаться в пространстве текста можно в направлениях, не ограниченных одной плоскостью), бесконечность (гипертекст невозможно прочесть целиком, а понятие его границ субъективно), разнородность (гипертекст – носитель множественной информации, что обуславливается отсутствием четко заданных границ и центра и, следовательно, вариативностью понимания), интерактивность (реципиент является не только потребителем готового продукта, он сам выбирает путь, по которому пойдет в процессе восприятия гипертекста, т.е. становится и его творцом).

В процессе восприятия гипертекста пользователями привычное чтение заменяется браузерингом, т.е. беглым чтением, или просмотром. Интерактивно управляемый пользователем процесс перемещения в информаци-

онном пространстве гипертекста получает название навигации. Навигация представляет собой переход от одного фрагмента гипертекста к другому при помощи гиперссылки, важнейшего структурного элемента гипертекста, содержащего путь осуществления перехода. Гиперссылки – это каркас гипертекста, они структурируют его и определяют поведение пользователей. В настоящее время выделяются следующие виды гиперссылок: внутренние и внешние, простые и расширенные, абсолютные и относительные, с визуально наблюдаемым указанием адреса и с описанием содержания того фрагмента гипертекста, на который ведет ссылка, текстовые и графические, внутритекстовые и затекстовые, ассоциативные и структурные, листовые и навигационные, дискурсивные, сломанные.

Несмотря на немалое количество работ, в которых авторы представляют возможные пути построения классификаций гипертекста на основе тех или иных параметров (Т. Дж. Байэрс, Р. Боднер, Е. Брейдо, П. Брусилковский, М. Визель, С. Дж. Грин, О.В. Дедова, Дж. Конклин, Д. Майэлл, С. Маршалл, П.И. Сергиенко, В. Схелтйенс, Т.И. Рязанцева, Ю. Хартунг, М. Чигнел, Ф.М. Шипман и др.), типологии гипертекстов в настоящее время не существует, и ее создание является одной из приоритетных задач теории гипертекста.

Поскольку виртуальный мир – это новая социокультурная среда, то она характеризуется набором собственных ценностей. Ценностями виртуального дискурса являются неограниченная доступность получения информации и завязывания контактов (возможность общения с большим количеством людей), скорость получения информации и завязывания знакомств, анонимность, отсутствие пространственных границ, размывание расстояний и стирание роли временного фактора, демократичность общения (очень часто проявляющаяся в негласно утвержденной форме общения на «ты» и, как следствие этого, в легкости установления контактов и завязывания знакомств без учета возрастных, социальных, расовых, половых и т.п. характеристик коммуникантов), свобода самовыражения (порой граничащая со вседозволенностью).

Конфигурация ценностей определяет культурный тип той или иной общности, а также ведет к появлению у языковой личности определенных целей. Виртуальный дискурс обладает всем разнообразием функциональных целей, присущих дискурсу реальному: учебные, социализирующие, коммуникативные, игровые, психотерапевтические, манипуляционные и т.п. Однако в качестве основных целей виртуальной языковой личности следует выделить третичную социализацию, сетевую инкультурацию, саморепрезентацию и развлечение. Третичная социализация и инкультурация нечасто осознаются виртуальной языковой личностью в качестве целей виртуального дискурса, однако без их достижения она не сможет адекватно действовать в новой социокультурной среде, представляя себя другим в выгодном для нее свете.

Третичная социализация представляет собой интериоризацию норм, ценностей, паттернов поведения, принятых в конкретном сетевом сообществе, членом которого стал тот или иной пользователь Интернета, или являющихся общепринятыми в социальной общности киберпространства в целом. Инкультурация предполагает процесс усвоения традиций, обычаев, ценностей и норм виртуальной культуры, продолжающийся на протяжении всего времени взаимодействия языковой личности в виртуальном пространстве. Саморепрезентация проявляется в реализации языковой личностью ее стремления к публичности, к признанию другими. Саморепрезентативная цель в виртуальном дискурсе является следствием деформирования структуры взаимодействия в виртуальном пространстве по сравнению с реальным, а именно вытеснением ориентации на другого ориентацией на самого себя. Развлекательная цель заключается в поиске развлечения или отвлечения от повседневной рутины реальной жизни.

Исследование жанров виртуального дискурса является сегодня одной из актуальных проблем лингвистики, поскольку количество участников виртуального взаимодействия постоянно увеличивается, и приобретение жанровой компетенции виртуальной языковой личностью становится одной из ее приоритетных задач. Еще М.М. Бахтин справедливо отмечал, что если человек не владеет практическими жанровыми формами каких-то определенных сфер, то, даже великолепно владея языком, он будет чувствовать себя совершенно беспомощным в данных сферах, не имея достаточного запаса тех представлений о целом высказывания, которые помогают быстро и непринужденно отлить свою речь в определенные композиционно-стилистические формы.

Проблема жанров виртуального дискурса как отдельного вида дискурса до настоящего времени рассматривалась крайне мало. В процессе анализа многочисленных исследований, так или иначе связанных с изучением Интернета и видов дискурса, возникших на его основе, нам встретились только две работы (Н.Г. Асмус, А.В. Белозерцев), посвященные изучению виртуального дискурса, а не трактующие «виртуальное» как синоним всего того, что имеется в Интернете. Однако А.В. Белозерцев в своем исследовании не затрагивает проблемы исследования жанров, обращаясь к характеристикам коммуникативного пространства сетевых ресурсов в целом, а у Н.Г. Асмус подробное рассмотрение получает только один из выделенных жанров – интернет-конференция. Вследствие этого в реферируемой работе предлагается один из возможных подходов к систематизации и типологизации жанров виртуального дискурса, основанный на учете как текстовых, так и коммуникативных характеристик дискурса.

Учитывая определение понятия «жанр» в самом общем его понимании как определенный тип высказываний в рамках определенного дискурса и

рассматривая дискурс как текст, погруженный в ситуацию общения, выделение жанров виртуального дискурса возможно производить, во-первых, на основе структурности, композиционности его текста. Исчисление жанров дискурса на основе данного критерия происходит на основании реально существующих естественно сложившихся форм общения, для которых можно выделить канонические (прототипные) единицы. Жанры дискурса, выделяемые на этой основе, называются дискурсообразующими.

Во-вторых, исходя из интенционального разнообразия высказываний дискурса, исчисление его жанров можно производить по использованию относительно устойчивых типов высказываний в тех или иных ситуациях как вербального оформления типичной ситуации социального взаимодействия людей. Такие жанры виртуального дискурса можно назвать дискурсоприобретенными, поскольку использование относительно устойчивых типов высказываний происходит уже в сложившихся формах общения, жестко обусловленных в виртуальной среде определенными техническими параметрами.

Здесь следует отметить, что процесс общения не происходит исключительно в русле того или иного дискурсоприобретенного жанра. Жанры сменяют друг друга, один жанр может входить в состав другого, трансформироваться в нем, приобретая особый характер. Реализуясь внутри дискурсообразующих, дискурсоприобретенных жанров, однако, не привязаны к какому-то конкретному дискурсообразующему жанру. Каждый дискурсоприобретенный жанр может развиваться внутри любого дискурсообразующего. Кроме того, в виртуальном дискурсе границы между жанрами зачастую мягче и подвижнее, чем в реальном мире, что объясняется незаконченностью формирования жанров, а также специфическими способами общения, отличными от тех, что приемлемы в ситуациях реального взаимодействия. Также можно говорить о том, что жанры виртуального дискурса более динамичны по сравнению с жанрами дискурса реального. Постоянное стремительное развитие новых информационных технологий способствует возникновению различного рода изменений и в виртуальном коммуникативном пространстве, вследствие чего жанры виртуального дискурса формируются значительно быстрее жанров реального дискурса, быстрее изменяются и также быстро могут исчезать. Так, например, появление форумов привело к тому, что жанр BBS (досок электронных объявлений) и жанр конференции уже прекратили свое массовое существование, а развитие блогов значительно сократило популярность так называемых домашних страниц.

К дискурсообразующим жанрам виртуального дискурса относятся электронное письмо (e-mail), форум и гостевая книга, чат, блог, жанр мгновенных сообщений, многопользовательская ролевая игра онлайн, СМС.

Таблица 1

Жанр электронного письма – взаимодействие участников виртуального дискурса посредством пересылки с одного зарегистрированного на каком-то сайте электронного почтового ящика на другой сообщений в виде обычных текстовых файлов, а также дополнительно прикрепленных к ним файлов как текстового, так и нетекстового характера.

Форум – взаимодействие участников виртуального дискурса посредством высказываний, помещаемых на каком-то сайте в специальных разделах по той или иной конкретной теме, где одни высказывания являются инициальными, задающими тему, а другие – комментариями, развивающими ее.

Гостевая книга – взаимодействие участников виртуального дискурса, предполагающее размещение на специальной странице сайта сообщений-отзывов о данном сайте.

Чат – взаимодействие участников виртуального дискурса в режиме реального времени посредством обмена на том или ином сайте небольшими по объему сообщениями любой тематической направленности, доступными для одновременного восприятия многими коммуникантами.

Блог – взаимодействие участников виртуального дискурса через сайт и веб-страницу, представляющие собой новостную ленту (часто в хронологическом порядке), имеющие набор ссылок на различные сайты и краткое их описание, а также дающие возможность комментирования всей этой информации. Сетевой дневник является разновидностью блога.

Жанр мгновенных сообщений – взаимодействие участников виртуального дискурса в режиме реального времени посредством мгновенного обмена сообщениями при помощи специальной программы.

Многопользовательская ролевая игра онлайн – взаимодействие участников виртуального дискурса посредством обмена сообщениями и действиями в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует себя с каким-либо литературным или воображаемым персонажем и «живет» от его лица.

СМС – взаимодействие участников виртуального дискурса путем обмена короткими текстовыми сообщениями при помощи мобильного телефона.

При описании дискурсообразующих жанров во внимание принимаются такие параметры организации коммуникации, как характер направленности на адресата (массовая или персонифицированная (персональная) ориентация), принцип взаимодействия (направление коммуникации), временная ориентация (синхронная или асинхронная коммуникация), степень интерактивности (скорость реакции коммуникантов на сообщение), регламентированность (т.е. наличие более или менее жестких требований к форме изложения и/или содержанию). На основе данных критериев все дискурсообразующие жанры могут быть классифицированы, что показано в табл. 1.

Жанр	Параметры организации коммуникации						
	Характер направленности на адресата	Степень интерактивности			Временная ориентация	Регламентированность	Принцип взаимодействия
		высокая	средняя	низкая			
Электронная почта	Персональный / массовый			+	Асинхронный	По форме	Один – одному, один – многим
Форум	Массовый		+		Асинхронный	По форме и содержанию	Многие – многим
Гостевая книга	Массовый			+	Асинхронный	По форме и содержанию	Многие – одному
Чат	Массовый	+			Асинхронный	По форме	Многие – многим
Блог	Массовый		+		Асинхронный	По форме	Один – многим
Жанр мгновенных сообщений	Персональный	+			Синхронный	По форме	Один – одному
Многопользовательская ролевая игра онлайн	Массовый	+			Синхронный	По форме и содержанию	Многие – многим
СМС	Персональный	+			Синхронный	По форме	Один – одному

Дискурсоприобретенными жанрами являются флейм, сетевой флирт, виртуальный роман, креатифф, флуд, спам и послание.

Флейм – во-первых, грубое провокационное сообщение, направленное на разжигание ссоры, а также процесс этой ссоры, заключающийся в отходе от темы дискуссии, переходе на личности спорящих, использовании упреков и брани вместо аргументов, а во-вторых, трактуется как разговор с нулевой информативностью, т.е. разговор ради самого разговора.

Сетевой флирт – фатическая любовная игра участников виртуального дискурса, не предполагающая выхода за рамки виртуального дискурса.

Виртуальный роман – длительный процесс взаимодействия участников виртуального дискурса, питающих друг к другу интерес на психосексуальной почве, но в силу каких-либо причин (отсутствие возможности или желания) ограничивающих общение только дистанционной формой с помощью опосредованной коммуникации.

Креатифф – сочетание специфического сленга, гиперкоррекции орфографической формы слов и/или мата, используемых в процессе унижения или травли пользователей Сети или с целью языковой игры.

Флуд – это поток сообщений, не несущий никакой смысловой нагрузки в отношении того контекста, в который он помещается, это «мусорный трафик», который вполне можно удалить без нарушения всего контекста.

Спам – анонимная массовая рассылка корреспонденции адресатам, не желающим ее получать.

Послание – короткое сообщение, оставляемое посетителями того или иного сайта в гостевой книге с целью выражения своего мнения по поводу представленной на сайте информации, благодарности создателям, критических замечаний и пожеланий по поводу сайта.

При описании дискурсоприобретенных жанров во внимание принимается тот факт, что та или иная интенция, являющаяся определяющей чертой любого речевого жанра, развивается на основе определенных стереотипов речевого поведения, получает реализацию в определенных стереотипных действиях. Иными словами, интенция, представляющая собой ключевой момент любого дискурсоприобретенного жанра, реализуется через определенную последовательность типичных действий, облекается в стандартную форму, и жанр может быть смоделирован (по А. Вежбицкой) при помощи последовательности простых предложений, как показано в табл. 2.

Таблица 2

Жанр	Моделирование жанра при помощи последовательности простых предложений
Флейм	<ul style="list-style-type: none"> • <i>знаю</i>, что ты думаешь про X нечто другое, чем я • <i>говорю</i>, что ты думаешь плохо • <i>говорю это</i>, потому что хочу, чтобы ты сказал, что ты говорил плохо • <i>понимаю</i>, что ты не скажешь так • <i>говорю</i>, что ты сам плохой • <i>говорю это</i>, потому что хочу обидеть тебя • <i>говорю</i> что-то обидное, неприятное или так или иначе способное задеть тебя • <i>говорю это</i>, потому что хочу вывести тебя из равновесия • <i>говорю это</i>, потому что хочу, чтобы ты начал говорить что-то нехорошее в ответ • <i>надеюсь</i>, что ты отреагируешь так, как я ожидаю • <i>говорю это</i>, потому что хочу получить удовольствие от того, как ты будешь раздражаться и реагировать на мои слова

Жанр	Моделирование жанра при помощи последовательности простых предложений
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>говорю</i> что-то не особо значимое • <i>говорю это</i>, потому что просто хочу поговорить, неважно о чем • <i>надеюсь</i>, что ты поддержишь меня и поговоришь со мной • <i>говорю это</i>, потому что хочу получить удовольствие от самого процесса общения
Сетевой флирт	<ul style="list-style-type: none"> • <i>говорю</i>: я хочу, чтобы ты себе представил(а), что я говорю X • <i>думаю</i>, что ты понимаешь, что, <u>скорее всего</u>, я этого совсем не думаю • <i>говорю это</i>, потому что хочу, чтобы ты принял, будто нравишься мне как лицо противоположного пола • <i>думаю</i>, что ты понимаешь, что мне сейчас просто не хватает общения с противоположным полом
Виртуальный роман	<ul style="list-style-type: none"> • <i>знаю</i>, что мне интересно и приятно общение с тобой более, чем с кем-либо еще • <i>думаю</i>, что даже люблю тебя • <i>думаю</i>, что вне Сети у нас вряд ли что-то могло бы получиться • <i>представляю себе</i>, что это могло бы получиться • <i>говорю</i>, что люблю тебя • <i>чувствую</i>, что тебе это будет очень приятно • <i>надеюсь</i>, что ты ответишь мне тем же • <i>говорю это потому</i>, что хочу чувствовать себя любимым и незаменимым в твоей жизни, хочу, чтобы ты чувствовал(а) себя также, чтобы нам было очень хорошо от общения друг с другом
Флуд	<ul style="list-style-type: none"> • <i>говорю</i> все, что придет мне в голову • <i>знаю</i>, что мои высказывания практически не связаны с контекстом в смысловом отношении • <i>говорю таким образом</i>, что мои высказывания невозможно не услышать (заметить) • <i>думаю</i>, что смогу привлечь твоё внимание, что ты заметишь мою неординарность • <i>говорю так</i>, потому что хочу, чтобы ты заметил меня и выделил среди остальных
Креатифф	<ul style="list-style-type: none"> • <i>говорю</i> ... • <i>говорю это</i>, используя преимущественно эрративы • <i>говорю это потому</i>, что хочу задеть, обидеть или унижить тебя • <i>думаю</i>, что я лучше тебя, и показываю это • <i>хочу</i>, чтобы ты почувствовал после моих слов свою неполноценность, а я испытал радость и удовлетворение от этого • <i>говорю</i> ... • <i>говорю это</i>, используя преимущественно эрративы • <i>говорю это потому</i>, что мне такая манера изъяснения, игра с языком кажется смешной • <i>думаю</i>, что ты понимаешь это • <i>хочу</i>, чтобы ты оценил это и посмеялся вместе со мной, возможно, ответив тем же

Жанр	Моделирование жанра при помощи последовательности простых предложений
Спам	<ul style="list-style-type: none"> • <i>хочу</i>, чтобы ты сделал нечто • <i>говорю это</i>, потому что хочу, чтобы ты сделал это • <i>знаю</i>, что это может быть тебе вовсе не нужно • <i>говорю это так</i>, чтобы оно могло привлечь тебя • <i>знаю</i>, что ты можешь не сделать этого, потому что не обязан это делать • <i>не знаю</i>, сделаешь ли ты это, потому что знаю, что подобные предложения тебя уже, скорее всего, раздражают • <i>надеюсь</i>, что ты сделаешь то, что я хочу
Послание	<ul style="list-style-type: none"> • <i>думаю</i>, что тебе важно мое мнение о X, и ты хотел бы его знать • <i>говорю ...</i> • <i>говорю это потому</i>, что хочу, чтобы ты знал мое мнение, чтобы все знали это • <i>думаю</i>, что тебе важно посещение твоего сайта другими • <i>говорю</i> что-то хорошее • <i>говорю это потому</i>, что хочу, чтобы ты заметил меня, чтобы другие заметили меня • <i>надеюсь</i>, что смогу привлечь твое внимание и внимание других к себе, к своему собственному сайту

В третьей главе «Саморепрезентация языковой личности в виртуальном коммуникативном пространстве как основа ее взаимодействия с другими» рассматриваются различные способы саморепрезентации и виды коммуникативной компетенции виртуальной языковой личности. Среди способов саморепрезентации анализу подвергаются как коммуникативное поведение виртуальной языковой личности, так и докоммуникативные лингвистически релевантные способы. В рамках описания коммуникативного поведения виртуальной языковой личности характеристике подвергаются коммуникативные стратегии, используемые ею в процессе саморепрезентации, тональность как эмоционально маркированный способ организации общения, невербальные компоненты коммуникативного поведения языковой личности и креолизация текста. Кроме этого составляется речевой портрет виртуальной языковой личности.

Саморепрезентация языковой личности в виртуальном дискурсе является, на наш взгляд, одной из центральных проблем исследования виртуального коммуникативного пространства. Представляя собой совокупность вербальных и невербальных средств, направленных личностью на формирование определенного впечатления о себе у своего собеседника, саморепрезентация лежит в основе взаимодействия языковых личностей в рамках виртуального дискурса. Даже в процессе игры и развлечения, которые являются одной из основных целей виртуального дискурса, языко-

вая личность так или иначе стремится представить себя другим, обратить на себя внимание тем или иным образом.

Поскольку в виртуальном мире, в отличие от объективной реальности, почти невозможно заявить о себе, не вступая в коммуникацию, а уж тем более получить признание, то основным средством саморепрезентации виртуальной языковой личности будет ее коммуникативное поведение. Только проявляя себя в общении, виртуальная личность может быть замечена и оценена партнерами по коммуникации, поскольку весь свой жизненный «багаж», незримо сопровождающий ее в объективной реальности и влияющий на ее восприятие другими, она оставляет «за порогом» виртуального мира, не предъявляя его другим участникам дискурса или же предъявляя ту или иную часть, которую сочтет необходимой. Однако прежде чем раскрыться в процессе коммуникативного поведения, участникам виртуального дискурса необходимо привлечь к себе внимание потенциальных партнеров по коммуникации, как-то заинтересовать их. Основными средствами, используемыми для достижения этой цели, являются: 1) ник, или сетевое имя, которое берет себе пользователь для идентификации на том или ином сетевом ресурсе; 2) аватара, представляющая собой небольшую картинку, целью которой является визуальная репрезентация виртуальной языковой личности; 3) орджин, или подпись, прикрепляемая после основного текста сообщения в письмах или на форумах и содержащая какое-то краткое высказывание; 4) блог или домашняя страница (в частности, их названия).

Сетевой ник представляет собой аналог личного имени, по которому человека знают в реальной действительности. Ники, как правило, значимы. С их помощью участники виртуального дискурса стремятся отразить те или иные свои черты, вызвать у собеседника нужные ассоциации. Сетевые ники очень разнообразны. Среди ников, выбранных для анализа посредством сплошной выборки (2000 ников), можно выделить следующие наиболее часто встречающиеся виды: ники, представляющие собой личные имена (*Настюля*, *Ташик* и т.д.); ники, косвенно отображающие возраст пользователей (*Дядька_Ден*, *Малявочка* и др.); ники, отображающие профессию, образование, род деятельности (*Стоматолог*, *Учитель*, *китаеведка*, *Saleswoman*, **Studentка** и др.); ники-географические названия (*Карелочка*, *Чероморец*, *Игорь-СПб*, *Женёк25RUS* и др.); ники, созданные на основе названий флоры и фауны (*ЛасковыйКотенок*, *Милая_лисичка*, *Подлая!!Гадюка!!*, *=*Подорожник**, *<Goldenfish>* и др.); ники, отображающие психоэмоциональное состояние коммуникантов (*&Одинокая&*, *Тоска***зеленая*, *LifIsCool!*, *HappyAnnetta* и т.п.); ники, отражающие самооценку пользователей (**Мечтательная**, *СЛАДКАЯ*, *Фаворит*, *ранимая душа*, *PoeticNature*, *necmeyana*, *WiseImp*, *YoungSoul*, *Miss_Fitness* и т.д.); ники с сексуальной тематикой (*Хочутебясильно*, *Учитель_секса*, *ЮбкаНаСтупе* и др.); ники-«кинкогнито» (*Кое-кто-то*, *Prosto ya*, *From Nowhere*); ники-названия предмета, которым обладает пользователь (чаще

всего в качестве ников этой группы приводятся марки дорогих машин, фирм-производителей одежды, косметики, парфюмерии и т.п., которыми пользуется коммуникант); ники с явным или скрытым юмором (*Баба Яга*, *Квазимодо*, *Дама_c_@* и т.п.).

Используя метод интерпретативного анализа, можно проанализировать каждую группу выделенных ников, определив те или иные стратегии, преследуемые языковой личностью в процессе коммуникации.

Помимо перечисленных видов, в Сети часто встречаются ники-аббревиатуры, смысл которых известен только их авторам; ники-прозвища, которыми когда-то в процессе реального общения звали их авторов; самоуничижительные ники, выбирая которые авторы считают, что прячут за «невзрачной оберткой» «вкусную начинку», тем самым в какой-то момент общения могут предстать совсем в ином свете и завоевать расположение собеседника; ники, подчеркивающие национальность своих создателей; ники-личные ассоциации; ники-культурные ассоциации и т.п. Следует отметить, что построить полную классификацию всех сетевых ников на основе функции саморепрезентации практически невозможно, поскольку порой сам автор ника может не вкладывать в выбираемый ник никакого смысла, объясняя свой выбор только одним – «слово понравилось». К тому же, как правило, чем взрослее человек, тем менее он ассоциирует себя с выбранным ником.

Еще одним немаловажным фактом в проблеме сетевого ника является его восприятие другими, т.е. насколько адекватно партнеры по общению интерпретируют заложенный в нике смысл. Исходя из того, что процесс интерпретации происходит на основе знаний, опыта, моральных ценностей и т.д. адресанта, интерпретация получается не всегда адекватной.

Ориджин представляет собой своеобразную подпись, которая создается пользователем, сохраняется в настройках, а затем автоматически прикрепляется ко всем сообщениям от лица пользователя. Синонимы, которые употребляются вместо слова «ориджин», – «подпись», «девиз», «P.S».

Анализируя отобранные методом сплошной выборки ориджины (2000 единиц) и принимая во внимание мотивы, которые могут лежать в основе саморепрезентации языковой личности с их помощью, мы можем выделить следующие группы:

1. Ориджины, отражающие жизненные принципы, цели и установки, жизненный девиз, в которых просматривается отношение коммуниканта к жизни: *Быть собой и ни о чем не жалеть*; *Чувства первичны, поступки вторичны* и др.

2. Ориджины, раскрывающие душевное состояние языковой личности в тот или иной период: *Говорят, что нужно лишь мгновение, чтобы заметить особенного человека, час, чтобы оценить его, день, чтобы полюбить, но затем потребуется целая жизнь, чтобы забыть его*; *Я просто счастлива!!!!*.

3. Ориджины, отражающие характеристики языковой личности, которые видятся ей наиболее значимыми: *Мечтатель в первом поколении*; *То фея я прекрасная, то ведьма я ужасная* и др.

4. Ориджины, отражающие образ жизни, какие-то привычки и хобби: *Формула 1 рулит!*; *Продам душу за сигарету*; *Забодай тебя Зидан!* и др.

5. Ориджины-подписи, созданные на манер подписей в письмах: *С уважением, Сергей Петрович*; *Ваша Саша (Маша, Наташа, тетя Даша)* и др.

6. Ориджины, отражающие характер блога, ника или определенной выложенной темы. Например, ориджин *Не бейте мух, они ж, как птицы!* очень хорошо подходит нику GreenInsect; *Коррекция детской лопухости* в сочетании с ником Чебур и аватаром с изображением чебурашки создает цельную картину и т.п.

7. Ориджины рекламного характера, дающие ссылку на какие-то ресурсы, важные или интересные для их авторов. Они часто могут использоваться на сайтах, где ссылки на другие сетевые ресурсы в текстах сообщений запрещены, однако ориджины являются одной из составных частей заполняемого профиля: *Мое скромное хобби вот тут – http:// ...*; *А это авторская страничка – http:// ...* и др.

8. Ориджины-любимые высказывания, которые кажутся правильными, интересными изречениями, остроумными утверждениями и т.п.: *Если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно* и т.п.

9. Ориджины, практически не поддающиеся интерпретации и становящиеся понятными либо после объяснения, либо непонятными вообще, поскольку были созданы под влиянием минутного настроения, без вкладывания какого-либо смысла: *Гоп-хо-це*; *Кофейник там, кофейник здесь – не так уж это, наверное, важно, когда ищешь комету*; *Ну, должны же, коты, пес возьми!* и др.

Разумеется, полной и адекватной интерпретации всех ориджинов дать невозможно, однако при помощи их анализа можно выделить определенные стратегии языковой личности в виртуальном дискурсе, попытаться понять цели, преследуемые ею в коммуникации, ее ожидания от общения.

В блогах и дневниках, помимо ника и ориджина, участники виртуального дискурса имеют возможность саморепрезентации и с помощью названия.

Название дневника – это первое (вместе с ником), на что обращает внимание читатель, который первый раз видит дневник, и оно, прежде всего, имеет функцию отражения содержания дневника, того, о чем в нем идет речь, какие основные темы затрагиваются и т.п. Подбор интересного названия является гарантией того, что читатель хотя бы один раз в дневник заглянет.

Все названия дневников (около 4000), полученные методом сплошной выборки, мы сгруппировали согласно тем факторам, которые являются привлекательными для читателя современного сетевого дневника.

1. Названия, состоящие из незаконченной мысли, отрывка из известной цитаты, которые можно трактовать по-разному: *«А я тебя нет»*, *«Будем?»*, *«все так...»*, *«место...»*, *«time until...»* и т.п.

2. Названия, сообщающие о том, что дневник представляет собой описание переживаний автора, его чувств, настроения, душевного состояния и т.п.: «*И все-таки я живу*», «*Настроения Саши Дашиковой*» и др. Следует отметить тот факт, что дневники подобной тематики охотно читаются и комментируются.

3. Названия, в которых содержится коннотация с чем-то личным, приватным, не доступным для посторонних глаз: «*Чердачок мыслей*», «*Поркина норка*», «*Тихий чуланчик*», «*Портфельчик с замочком*» и др.

4. Названия, которые немного раскрывают либо тематику дневника, либо характеризуют личность автора: «*Вирус ответственности*», «*Бабушка русского балета*» и т.п.

5. Названия, которые намекают на существование некой тайны, чего-то загадочного, к чему можно приобщиться, читая дневник: «*Иногда и искренна*».

6. Названия, так или иначе связанные с сексуальной тематикой. И хотя в содержании дневника большинство постов могут быть о том, как автору не повезло во время сессии или как он ездил на море, название все равно связывается с сексуальной тематикой: «*Хочу тебя здесь*», «*Открытая зона ПОРНОЭСТЕТА*» и т.п.

7. Названия дневников, привлекающих нетипичностью, странностью: «*Восемь пирогов и одна свечка*», «*Змея, которая съела слона*» и др.

8. Названия, в которых содержатся запрет, ограничение, предостережение: «*Тут склеп, одумайся, входящий!*», «*Не влезай – убьет*» и т.п.

9. Названия, в которых проводится параллель между дневником и каким-либо культурно-массовым мероприятием, зрелищем или формой искусства: «*Театр Абсурда*», «*Сплошной цирк*» и т.д.

10. Названия, отражающие авторские раздумья на страницах дневника: «*Мыслишки*», «*Мои мысли*», «*Размышляя о...*» и т.п.

11. Названия, в которых автор дневника негативно или принижающе отзывается о своем «детище»: «*Ни-че-го*», «*Полночный бред*», «*Помойное ведро*», «*Выгребная яма*», «*Занудство в высшей степени*» и др.

12. Названия, имеющие яркую рекламную функцию, заявляющие, что данные дневники самые лучшие: «*Самый лучший дневник на свете!*», «*Самый прекрасный дневничок самой прекрасной девчонки на свете*» и т.п.

13. Названия дневников, которые содержат ненормативную лексику.

14. Названия, содержащие повелительное наклонение или модальную конструкцию в качестве призыва прочитать дневник: «*Прочтите и задумайтесь!*», «*Вам следует это прочитать*», «*Прочтите! Рекомендую*» и др.

Коммуникативная компетенция виртуальной языковой личности представляет собой владение знаниями, представлениями, умениями и навыками, необходимыми для поддержания общения и обмена информацией в рамках виртуального дискурса согласно его целям, и складывается из трех составляющих – энциклопедической, лингвистической и интерактивной, но каждый из выделяемых уровней имеет определенные особенности.

Энциклопедическая компетенция языковой личности в виртуальном дискурсе, с одной стороны, не отличается от энциклопедической компетенции в ситуации реального общения и заключается в наличии у коммуникантов определенных знаний по теме разговора. С другой стороны, энциклопедическая компетенция среднестатистического пользователя Сети по сравнению со среднестатистическим человеком, не приобщенным к виртуальному миру, является более высокой в отношении знаний из области новых информационных технологий и способов их использования. Лингвистическая компетенция виртуальной языковой личности состоит во владении ею новой разновидностью так называемой «устно-письменной» речи, возникшей и функционирующей в виртуальном коммуникативном пространстве и имеющей ряд специфических особенностей. Интерактивная компетенция в виртуальном дискурсе заключается в знании и адекватном использовании правил нетикета, или сетевого этикета, а также в умении общаться в различных жанрах виртуального дискурса.

Достижение цели дискурса является стратегическим процессом, основой для которого служит выбор оптимальных языковых ресурсов. Согласно основным целям виртуального дискурса, можно говорить о выделении следующих коммуникативных стратегий виртуального дискурса: организующей, поисковой, позиционирующей, объясняющей, оценивающей, содействующей, дискредитирующей.

Не представляя собой институциональной формы общения, виртуальный дискурс обладает очень богатой тональной палитрой с высокой степенью варьирования всевозможных оттенков. Учитывая многообразие жанров виртуального дискурса, можно говорить о том, что количество видов тональности в нем сопоставимо с количеством видов тональности в реальном лично ориентированном дискурсе. Но если типы тональности, выделяемые в реальном и виртуальном дискурсах, будут совпадать, то характер их проявления может иметь значительные отличия в силу специфических особенностей виртуальной среды. Виртуальный дискурс характеризуется доминированием фатической тональности над информативной. Среди частных видов фатической тональности специфично проявляющимися в виртуальном дискурсе являются игровой, юмористический, доверительный, агрессивный и ироничный.

При описании речевого портрета виртуальной языковой личности в реферируемой работе производилась характеристика наиболее отличительных особенностей ее речи, не соответствующих общенормативным параметрам, «ярких диагностирующих речевых пятен» (термин Т.М. Николаевой). Данные отличительные особенности наблюдались в языковых предпочтениях участников виртуального дискурса, прецедентных феноменах виртуального дискурса и лингвокреативной деятельности виртуальной языковой личности.

Речь виртуальной языковой личности представляет собой новую «устно-письменную» разновидность речи и характеризуется насыщенно-

стью терминами (*жесткий диск, процессор, оперативная память, материнская плата, серфинг, авторизация, навигация, браузер, трафик* и т.п.), снижением нормативности, что проявляется в наличии большого количества компьютерного жаргона, сетевого сленга (*винчестер* – жесткий диск, *батон* – клавиша на клавиатуре, *блин* – компакт-диск, *захачить* – взломать, переделать программу, *клава* – клавиатура, *прога перелетная* – неисправно работающая программа и др.) и мата, большей эмоциональностью как на уровне лексики (*кузов* – корпус компьютера, *мышинная нора* – порт для подключения компьютерной мыши, *убить* – удалить файл, *ламер* – человек, некомпетентный в какой-либо области, но твердо уверенный в обратном и, кроме того, имеющий огромное желание, а также предпринимающий попытки заставить других поверить в это, *юзверь* – опытный, многое знающий и умеющий пользователь, заслуживающий уважения других; от англ. *user* + рус. *зверь*), так и синтаксических конструкций (***Пыль: там такая жара-жара. а она промолчала. а я теперь как дура-дура для них или Осенний Листочек (01.04.2013 11:59): А апрель уже наступил. Правда, в этом году он какой-то неапрельский апрель, но все же***), использованием всевозможных сокращений (*прога* – программа, *проц* – процессор, *админ* – администратор, *прогер* – программист, *оперативка* – оперативная память и др.), аббревиатур (*LOL*, т.е. *laughing out loud*, *ППКС* «подписываюсь под каждым словом», часто используемое в комментариях на форумах или в блогах, и др.) и акронимов (*имхо* «по моему скромному мнению», от англ. *IMHO*, т.е. *in my humble opinion*, *НОС* «ну очень смешно» и др.), ярко выраженным пренебрежением к орфографии (*и чего вы тут сидите штаны протераете а нечего назитивного от вас нивидно?*). Кроме того, графическая форма некоторых слов специально приближается коммуникантами к звуковой форме и начинает больше напоминать транскрипцию слова, как, например, *хоца* (хочется), *тя* (тебя), *мя* (меня), *бум* (будем), *прива*, *прив*, *претики* (привет, приветлики), *пасип*, *пасипки* (спасибо), *хошь*, а также *хош* (хочешь), *чо-нить* (что-нибудь), *щас* (сейчас), *ваще* (вообще) и др.

Прецедентными для виртуального дискурса становятся тексты, отражающие его ценности, которые включают в себя ряд возможностей пользователя, недостижимых в ситуации реального взаимодействия. Эти тексты направлены на подчеркивание несоответствий в ценностях, взглядах, образе действий коммуникантов в процессе реального и виртуального взаимодействия. «Несовершенство» реального мира подвергается ироническому осмыслению. Вследствие этого прецедентными текстами виртуального дискурса оказываются тексты смеховых жанров:

– пародии (*Как умру – похороните в Интернете милом / Да в Рамблере пропишите тихую могилу, / Чтобы я бесплотной тенью хостился бы где-то, / На каком-нибудь домене посреди Рунета...*);

– байки (*Работаю я на госпредприятии. И вот звонит у нас как-то в отделе телефон. 'Алло. Это кто? Вы не могли бы подойти, а то у нас компьютер сломался'. Спрашиваю: 'А как он у вас сломался?' 'Ну, пони-*

маете, я в Word работал, текст набирал, а тут вдруг ПАЛОЧКА перестала мигать и текст не набирается!' Долго думал, какая палочка?! Потом дошло – курсор!!! Спрашиваю: 'У вас компьютер повис?' Молчание секунд на 20. Ответ: 'НЕТ, НА СТОЛЕ СТОИТ!!!'');

– анекдоты (*Звонок на радио: – Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой про то, как у нее завис Windows! Ди-джей (после паузы): – Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть? – Ну, там еще в припеве: 'Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна Сильная женщина плачет у окна...'*).

К прецедентным высказываниям виртуального дискурса относятся паремии, крылатые выражения, цитаты из прецедентных текстов. Большинство прецедентных высказываний является пародийными. За основу для подобных пародий чаще всего берутся пословицы и поговорки («*Горе ты мое аут.дуковое!*»), «*Нечего на монитор пенять, коли сайт кривой*»), крылатые выражения из художественной литературы («*Жизнь надо прожить так, чтобы не было мучительно больно за бесцельно потраченное время хлявного Интернета*»), «*Я пришел к тебе с дискетой – рассказать, что сеть упала*»), высказывания из художественных и мультипликационных фильмов («*АБЫРВАЛГ!* – сказал линукс после русификации»), «*Кто сносит Windows по утрам, тот поступает мудро*»), строки из песен («*Если глюк оказался вдруг, и не друг и не враг, а баг...*»), «*Весь покрытый bad'ами, абсолютно весь*»), «*И на счетах за интернеты напишут наши имена*»), строки из анекдотов («*Возвращается мужж внезапно домой из Интернета...*»), «*Модема-модема, чукча почти хочет!*»), ставшие прецедентными фразы телевизионных шоу, рекламы, объявлений («*Это же IBM! Достаточно и половины OS!*»), «*Я угадаю эту программу с 7 байт!*»).

Выделение каких-либо личных прецедентных имен в виртуальном дискурсе не представляется возможным в силу одной из его основных характеристик – анонимности, однако возможно выделение прецедентных персонажей, к которым относятся *Вася Пупкин*, *Шушпанчик* и *Вуглускр*. Данные прецедентные персонажи не только «обитают» в Сети, как многие известные, переместившиеся в нее из ситуации реального общения, но и были созданы в самой виртуальной среде, неразрывно связаны с ней и вне пределов виртуального мира не функционируют. В силу специфики Интернета, где пользователь является активным творцом сетевой культуры, не скованным никакими нормативными рамками, персонажи получают очень многогранными, отражая принятые в Сети ценности, модели поведения, практикуемые самими пользователями, их запросы и умения, иерархию отношений и т.п.

Поскольку за прецедентным феноменом всегда стоит некое представление о нем, общее и обязательное для всех носителей того или иного национально-культурного менталитета, то выделить прецедентные ситуации для виртуального дискурса в целом представляется проблематичным. Периодически возникают ситуации, являющиеся прецедентными

для того или иного сетевого сообщества, однако они не являются значимыми за его пределами.

В процессе коммуникации языковая личность сочетает действия, производимые в соответствии с «заданными» языком схемами, с лингвокреативной деятельностью, которая состоит в речевом и словесном (литературном) творчестве языковой личности. Речетворчество языковой личности проявляется в ее рефлексии над своим поведением, в частности в языковой игре, а словесное творчество выражается в способности создавать различные тексты.

Языковая игра в виртуальном дискурсе является тесно связанной с саморепрезентативной целью, самой значимой из всех целей, преследуемых виртуальной языковой личностью на протяжении всего процесса виртуальной коммуникации. Языковая игра, позволяющая продемонстрировать остроумие, наличие чувства юмора и т.п., часто используется участниками виртуального дискурса, поскольку предоставляет им возможность заявить о себе, представить себя в выгодном свете. Языковая игра в виртуальном дискурсе охватывает все уровни языковой системы: фонетический, лексический, лексико-семантический, морфологический, синтаксический и на каждом из них проявляется во взаимодействии стабильных и нестабильных элементов уровня. В большинстве случаев языковая игра виртуальной языковой личности имеет своей целью либо показать в юмористическом ключе несоответствие виртуального мира и мира реального, либо стать средством саморепрезентации.

Учитывая специфический канал связи, используемый участниками виртуального дискурса, возможности фонетической языковой игры у виртуальной языковой личности практически сводятся на нет. Такие средства, как, например, аллитерация, перенос ударения, произнесение слова без учета ассимиляции звуков, специфическая интонация при языковой игре в виртуальном дискурсе, не используются вообще из-за графической фиксации речи. Также отсутствует и языковая игра, построенная на омофонах. Иногда используется преобразование фонетической оболочки слова посредством замены звуков. При этом преобразованные части могут как выделяться графически (**21:22:59 Артёмка: Девушки свободные есть???** *Давайте обЧАТЬся!!!*), так и ничем не отличаться от написания остальных слов (в тексте подчеркнуто нами):

*УУУУУ: фыляаегсомтившиц мьмзгкнвприуцы ывдпогуышао е тлшево
рмзугпрмтаашиук пошкв ыушицк пицукыцизм мошгрпоц цуымьшк
окиципоцкыуп ьвоти л ыкоршицквьиц ерплзцицро ткциши ьдпаилети
физхклтицк икегв*

Толстый Пум: ты урод! Кончай флудить!!!

Кетти: Пум, перестань! Таким товарисчам ничего не докажешь.

Озвончение глухих согласных, также характерное для языковой игры на фонетическом уровне, в виртуальном дискурсе можно наблюдать в «албанском» языке, в котором слова подвергаются гиперкоррекции: *кросавчег, медвед, превед, зайчег* и т.п.

Если в процессе языковой игры фонетические средства участниками виртуального дискурса практически не используются, то графические, напротив, становятся более востребованными. Языковую игру на уровне графики можно встретить как в докоммуникативных средствах саморепрезентации языковой личности, так и непосредственно в речи пользователей. В никах и названиях дневников нередко, например, используется такой графический прием, как шрифтовывделение, когда один из сегментов слова выделяется заглавными буквами или первая буква второго сегмента набирается заглавной: *клубНИКА* (название сайта, владельцем которого является девушка по имени Вероника), *СэрПентарий*, *SweetLana*, *БезДна*, *драКОШЕЧКА*, *KISSка*, *ПреКРАСНЫЙ блог* (фон блога является красным) и т.п.

Также в никах и названиях дневников применяется и латинская симуляция русских букв (термин Г.Ч. Гусейнова), когда при написании русских слов используются латинские буквы, похожие своим начертанием на русские (чаще заглавные): *УРАН*, *КЛЕНОВКА*, *НОРКА* и др. В написании английских слов или русских слов на латинице вводятся также цифры, совпадающие по звучанию с каким-то словом: *4 YOU* (for you), *2nite* (tonight), *B4* (before) и др. Получает обыгрывание также и знак «эт сайн», имеющий в компьютерном жаргоне название «собака, собачка» (например, в нике *Дама с @* или в юмористической фразе *Надпись на воротах: «ОСТОРОЖНО – ЗЛАЯ @»*).

В текстах сетевых афоризмов и анекдотов встречаются также и другие графические элементы, такие как обозначения кодировок, цветов и т.п.: *В КОI-то веки* (КОI); *Шла по лесу #FF0000 Шапочка, и вдруг ей на встречу #999999 Волк (#FF0000 и #999999 – обозначение красного и серого цветов в html)*. Нередки также и «клавиатурные кальки» (термин Н.Б. Мечковской), когда английское слово набирается при русской раскладке клавиатуры или наоборот: *ЗЫ* (PS), *ИНУ!* (BUE!).

На грамматическом уровне языковая игра присутствует как на уровне морфологии, так и синтаксиса. Один из распространенных способов морфологической языковой игры – расчленение словоформы – видоизменяется в рамках виртуального дискурса, и языковая личность, вовлеченная в игру, не просто расчленяет словоформу, а видоизменяет один из ее компонентов на сходный по звучанию или написанию, но обязательно связанный с тематикой Интернета или компьютера: *На сайте царит полное БЛОГОполулие*. Морфологическая языковая игра наблюдается и в комическом переосмыслении частей слова: *Не кажется ли вам символичным, что праздник мелких пакостей и легких ужасов в Штатах называется «Хелло, Win?»* (Win – сокращение от названия операционной системы Windows, на проблемную работу которой намекается в приводимом анекдоте). Синтаксические средства, используемые для языковой игры в виртуальном дискурсе, большей частью не являются специфическими для виртуального дискурса и могут как быть связанными с реалиями виртуального мира, так и не иметь такой связи. Как правило, синтаксическая языковая игра использу-

ется при коммуникации в чатах или при ответах в блогах или на форумах, но с обязательным цитированием исходного сообщения: – *Третий день сидит за монитором программист и не может запустить программу! – Рекомендуем ему сесть перед монитором!* (устойчивое сочетание «сидеть за монитором», т.е. производить какие-то действия с помощью компьютера, обыгрывается как обстоятельство места с предлогом «за»).

На уровне словообразования языковая игра в виртуальном дискурсе сводится в основном к шутливому «переосмыслению» имеющихся слов и юмористической «расшифровке» аббревиатур или понятий, связанных с новыми информационными технологиями, не являющихся аббревиатурами, но «расшифровываемых» по их подобию: *оборванец – плохой провайдер* (т.е. связь с Интернетом часто обрывается); *качок – быстрый модем* (т.е. модем, работающий без сбоев); *думать – играть в Doom, МОДЕМ – Можешь Отдохнуть, Данные Едут Медленно; ВИНДОУЗ – Возможности Исключительные: Надежно, Доступно Обеспечивает Устойчивые Зависания*.

Наибольшее количество случаев языковой игры приходится на лексику как основной и неисчерпаемый источник языковой шутки не только в виртуальном дискурсе, но и вообще. Здесь языковая игра строится на обыгрывании компонентов значения слова, многозначности слов и омонимии, различных синонимов, паронимов, фразеологических оборотов, пословиц, поговорок и т.п. Поскольку виртуальная языковая личность активно пользуется компьютерным жаргоном и интернет-сленгом, многие из единиц которых омонимичны со словами литературного языка, участники виртуального дискурса очень часто обыгрывают различие значений: *Компьютерщик – это единственный человек, который может попросить у начальства двести баксов на память и получить их* («попросить на память», т.е. в качестве подарка, чтобы не забывать подарившего, и «попросить на память», т.е. попросить для покупки памяти, являющейся составной частью компьютера); – *Знаете как отличить игрока в ролевые игры от нормального человека??? – Как? – Назовите пару синонимов к слову 'нежить'! – Зомби, скелетоны, андеды... – А нормальный человек назовет: халить, ласкать, проявлять нежность...* (юмористический эффект здесь строится на противопоставлении синонимов двух лексико-грамматических омонимов, один из которых является общепотребительным словом, а второй относится к жаргону геймеров, где обозначает различных сверхъестественных существ, восставших из мертвых, таких как, например, вампиры, зомби, упыри, прыгающие трупы и т.п.). И если использование омофонов в виртуальном дискурсе не представляется возможным, то языковая игра, строящаяся на омографах, нередко имеет место в речи пользователей: – *И чего эт ты такие кислые рожицы-то рисуешь? – Плачу я так... – Платишь смайликами? ;) Вещь!!! Эт теперь валюта такая новая?*

В никах, названиях блогов и анекдотах также часто используются паронимы: *серверное сияние, мишка на сервере* (север – сервер), *утилитка на склоне* (улитка – утилитка), *Каждому сталевару – по домне, каждому юзеру – по домену!* (домне – домену). В известных фразеологических оборотах, пословицах, поговорках или афоризмах при языковой игре участники виртуального дискурса, как правило, заменяют одно-два слова либо словами сходного звучания, относящимися к компьютерной лексике, либо словами, также имеющими отношение к компьютерной лексике, связанными с другими словами контекста теми же смысловыми отношениями, что и слово, подвергнутое замене. Подобные замены дают возможность достичь юмористического эффекта: *добрый юзеритянин* (юзеритянин → → самаритянин); *нет DOOMa без огня* (дым → doom, или дум); *Вот сидит паренек – без пяти минут веб-мастер* (он мастер → веб-мастер); *В чужую сеть со своим протоколом не лезь!* (сохранение смысловых отношений между монастырь → сеть и устав → протокол) и т.п.

В стилистическом отношении языковая игра участников виртуального дискурса не является разнообразной, поскольку язык Интернета характеризуется смешением разных стилей, и «низкое» не только соседствует с «высоким», но и неразрывно переплетается с ним в тех или иных жанрах. Из стилистических средств построения языковой игры в виртуальном дискурсе возможно отметить разве что только использование макаризмов, являющихся популярными в сетевом творчестве участников виртуального дискурса. Тематика данных произведений не обязательно связана с виртуальным дискурсом и виртуальным миром, и большей частью они представляют пародии на известные произведения: *Do you live еще, моя старушка? / Live u I. Hello тебе, hello! / Let it flow over your избушка / Evening свет in our big село. // I am told, что ты, тая тревогу, / Miss me шибко under lonely moon, / Что ты often ходишь на дорогу / In old-fashioned second-hand шушун <...>*.

В условиях графической фиксации речи у участников виртуального дискурса возрастает внимание к определенным орфографическим ошибкам, хотя, в общем и целом, как мы уже отмечали, в виртуальном дискурсе орфографические ошибки не привлекают внимания коммуникантов. В спектр внимания виртуальной языковой личности попадают лишь те ошибки и опечатки, которые приводят к искажению смысла высказывания, на чем и акцентируется внимание, а также может строиться языковая игра: *саранча: Львовна, а чего тебе не спиться? Львовна: саранча, интересное, конечно, предложение! :lol: Да только с чего бы я спиваться-то должна? Клавиша: Львовна: и не говори! Во мужик пошёл! Спиваться предлагает!* Здесь следует отметить, что в подобных случаях эффект от языковой игры рассчитан, как правило, не на адресата сообщения, который может и не понять подобной шутки в силу уровня своей грамотности, а на других участников коммуникации.

Помимо игры с языком лингвокреативность виртуальной языковой личности проявляется в ее словесном творчестве.

Совокупность создаваемых виртуальной языковой личностью произведений, которые не могут быть перенесены на бумагу либо сильно обесцениваются при таком переносе, называется сетературой и представляет собой нелинейное, динамичное и многоавторское искусство, основными характеристиками которого выступают 1) нелинейность текста, 2) интерактивность, 3) динамичность.

Нелинейность текста создается за счет гиперссылок, с помощью которых читатель может двигаться по тексту по своему усмотрению. Интерактивность представляет собой «многоавторство», т.е. возможность коллективного творчества, когда читатели могут дописывать имеющийся текст либо по правилам, заданным автором, либо без правил вообще. Динамичность сетевой литературы связана с возможностью автоматической обработки текста, а следовательно, и с его возможностью меняться с течением времени.

В жанровом отношении у виртуальной языковой личности на первый план выходят и постепенно вытесняют другие те жанры, которые лучше всего приспособлены к восприятию с экрана, т.е. произведения не очень больших размеров, не требующие длительной прокрутки для прочтения от начала до конца, так называемые произведения «в один экран». Такими являются прозаические миниатюры, стихотворения, эссе, литература дневникового типа.

Креолизованный текст представляет собой текст смешанного типа, содержащий вербальный и иконический, т.е. изобразительный, элементы. Однако в процессе речевого общения для коммуникантов не существует принципиального различия между креолизованным и полностью вербальным текстом, поскольку первый точно так же, как и второй, обладает основными текстовыми категориями: целостностью и связностью. В рамках виртуального дискурса, характеризующегося анонимностью, физически непредставленная партнерам по коммуникации виртуальная языковая личность стремится при помощи авербальных элементов креолизованного текста создать у них определенное впечатление о себе, заставить других воспринимать вербальную часть созданного ею текста под тем или иным углом зрения. Наиболее часто используемыми изобразительными элементами креолизованного текста виртуального дискурса являются аватары, иллюстрации и смайлики.

Наряду с изобразительными компонентами креолизованного текста большую роль в организации саморепрезентации и воздействии на адресата играют также шрифт текста, включая его размер, вид, цвет, различного рода выделения и т.д. Возможность креолизации текста при помощи различных мультимедийных средств в процессе виртуальной коммуникации дает пользователям Сети большие возможности для саморепрезентации и самовыражения, позволяя использовать не только иконические, но также аудио- и видеоэлементы.

В **заключении** диссертации подводятся основные итоги выполненной работы и намечается перспектива дальнейших исследований виртуального дискурса, которая видится как в более детальном изучении проблем, затронутых в реферируемой работе, так и в разработке следующих направлений: создание типологии виртуальных языковых личностей, описание языковой картины виртуального мира и способов ее категоризации участниками виртуального дискурса, анализ лингвокультурных концептов и типажей, существующих в сознании носителей виртуальной субкультуры.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:

Монография

1. Лутовинова, О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса / О.В. Лутовинова. – Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2009. – 476 с. (29,8 п.л.).

Статьи в научных журналах, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ

2. Лутовинова, О.В. Базовые концепты виртуального дискурса. «Пользователь» / О.В. Лутовинова // Вестн. Ленингр. гос. ун-та им. А.С. Пушкина. Сер.: Филология. – 2008. – № 5 (19). – С. 26–35 (0,6 п.л.).

3. Лутовинова, О.В. Байка в виртуальном фольклоре / О.В. Лутовинова // Рус. яз. за рубежом. – 2009. – № 2 (213). – С. 77–82 (0,5 п.л.).

4. Лутовинова, О.В. Виртуальный дискурс как одно из направлений в исследовании киберпространства / О.В. Лутовинова // Вестн. Моск. гос. обл. ун-та. Сер.: Лингвистика. – 2009. – № 1. – С. 26–32 (0,6 п.л.).

5. Лутовинова, О.В. Гипертекст: понятие, основные характеристики, возможные подходы к лингвистическому анализу / О.В. Лутовинова // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер.: Филол. науки. – 2009. – № 5 (39). – С. 4–7 (0,4 п.л.).

6. Лутовинова, О.В. Докоммуникативные лингвистически релевантные средства саморепрезентации языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Мир науки, культуры, образования. – 2013. – № 2 (39). – С. 236–240 (0,8 п.л.).

7. Лутовинова, О.В. Жанровая речевая деятельность языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Инициативы XXI века. – 2012. – № 3. – С. 170–173 (0,4 п.л.).

8. Лутовинова, О.В. Интернет как новая «устно-письменная» система коммуникации / О.В. Лутовинова // Изв. Рос. гос. пед. ун-та имени А.И. Герцена: общественные и гуманитарные науки (философия, языкознание, литературоведение, культурология, экономика, право, история, социология, педагогика, психология). – 2008. – № 11 (71). – С. 58–65 (0,6 п.л.).

9. Лутовинова, О.В. К проблеме категорий виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер.: Филол. науки. – 2006. – № 3 (16). – С. 20–25 (0,6 п.л.).

10. Лутовинова, О.В. Коммуникативное пространство виртуальной языковой личности / О.В. Лутовинова // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер.: Филол. науки. – 2012. – № 11 (75). – С. 56–59 (0,4 п.л.).

11. Лутовинова, О.В. Креолизованный текст как один из способов саморепрезентации языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер.: Филол. науки. – 2008. – № 5 (29). – С. 38–42 (0,4 п.л.).
12. Лутовинова, О.В. О лингвокультурных типажах виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Вестн. Челяб. гос. ун-та: Сер. 19: Филология, искусствоведение. – 2008. – № 9 (110). – С. 58–64 (0,5 п.л.).
13. Лутовинова, О.В. Прецедентные феномены виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Знание. Понимание. Умение. – 2008. – № 2. – С. 131–136 (0,5 п.л.).
14. Лутовинова, О.В. Спам как одна из разновидностей жанра электронного письма / О.В. Лутовинова // Вестн. Тамбов. ун-та: Сер.: Гуманитарные науки. – 2008. – № 1 (57). – С. 189–194 (0,4 п.л.).
15. Лутовинова, О.В. Фатическая тональность в виртуальном дискурсе // Вестн. Волгогр. гос. пед. ун-та. Сер. 2: Языкознание. – 2009. – № 1 (9). – С. 150–155 (0,4 п.л.).
16. Лутовинова, О.В. Языковая картина виртуального мира. Проблема концептуализации / О.В. Лутовинова // Вопр. когнитивной лингвистики. – 2009. – № 3. – С. 21–29 (0,9 п.л.).

Статьи в научных журналах и сборниках научных трудов

17. Лутовинова, О.В. Аватара как иконический компонент креолизованного текста / О.В. Лутовинова // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики: материалы междунар. науч. конф. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2011. – С. 199–203 (0,4 п.л.).
18. Лутовинова, О.В. «Албанский язык» как один из видов языковой игры в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы теории и методологии науки о языке: материалы междунар. науч.-практ. конф. – СПб.: ЛГУ им. Пушкина, 2008. – С. 87–94 (0,4 п.л.).
19. Лутовинова, О.В. Виртуальный дискурс: к определению понятия / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы лингвистики XXI века: сб. ст. / отв. ред. В.Н. Оношко. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2006. – С. 157–164 (0,6 п.л.).
20. Лутовинова, О.В. Виртуальная языковая личность как новый тип адресата и адресанта / О.В. Лутовинова // Личность – Язык – Культура: материалы Всерос. науч.-практ. конф. – Саратов: Изд. центр «Наука», 2010. – С. 10–20 (0,6 п.л.).
21. Лутовинова, О.В. Виртуальный роман как один из видов интернет-коммуникации / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы коммуникации и культуры: междунар. сб. науч. тр. – М. – Пятигорск: Изд-во ПГЛУ, 2006. – Вып. 3. – С. 170–176 (0,5 п.л.).
22. Лутовинова, О.В. Влияние виртуального дискурса на формирование языковой личности / О.В. Лутовинова // Человек в системе социальных и культурных взаимодействий: сб. материалов междунар. конф. – Биробиджан: Изд-во ДВГСГА, 2008. – С. 73–79 (0,4 п.л.).
23. Лутовинова, О.В. Гостевая книга как жанр виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Активные процессы в различных типах дискурсов: политический, медийный, рекламный дискурсы и интернет-коммуникация: материалы междунар. конф. / под ред. О.В. Фокиной. – М. – Ярославль: Ремдер, 2009. – С. 229–235 (0,5 п.л.).
24. Лутовинова, О.В. Дискредитация и позиционирование как способ саморепрезентации языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики: матери-

алы Междунар. науч. конф. / сост. Н.Н. Остринская, В.П. Свиридонова, Л.А. Милованова, Н.Л. Шамне и др. – Волгоград: Волгогр. науч. изд-во, 2008. – С. 323–330 (0,4 п.л.).

25. Лутовинова, О.В. Жанр виртуального дневника / О.В. Лутовинова // Проблемы профессионального и социально-культурного образования: материалы междунар. науч. конф. – Саратов: СГСЭУ, 2006. – Ч. II. – С. 192–199 (0,6 п.л.).
26. Лутовинова, О.В. Жанр мгновенных сообщений / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы теории и методологии науки о языке: материалы междунар. науч.-практ. конф. – СПб.: ЛГУ им. А.С.Пушкина, 2011. – С. 98–102 (0,3 п.л.).
27. Лутовинова, О.В. Жанр послания и виртуальный дискурс / О.В. Лутовинова // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и преподавания иностранных языков: материалы межрегион. науч. конф. / сост. Н.Л. Шамне и др. – Волгоград: Волгогр. науч. изд-во, 2007. – С. 71–78 (0,5 п.л.).
28. Лутовинова, О.В. Жанр РПГ в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Альманах современной науки и образования: Языкознание и литературоведение в синхронии и диахронии и методика преподавания языка и литературы: в 3 ч. – Тамбов: Изд-во «Грамота», 2007. – Ч. 1. – С. 142–145 (0,5 п.л.).
29. Лутовинова, О.В. Жанр СМС в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Проблемы концептуальной систематики языка и речевой деятельности: материалы 1-й Всерос. науч. конф. – Иркутск: ИГЛУ, 2007. – С. 252–258 (0,4 п.л.).
30. Лутовинова, О.В. Жанрово-стилистические характеристики чата / О.В. Лутовинова // Личность, речь и юридическая практика: межвуз. сб. науч. тр. – Ростов н/Д.: ДЮИ, 2006. – Вып. 9. – С. 132–136 (0,3 п.л.).
31. Лутовинова, О.В. Иконический компонент креолизованного текста при виртуальной коммуникации / О.В. Лутовинова // Аспекты креативной семантики: кол. моногр. / науч. ред. В.И. Карасик, В.И. Шаховский. – Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2010. – С. 136–143 (0,5 п.л.).
32. Лутовинова, О.В. Интерактивная компетенция виртуальной языковой личности / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы лингводидактики и лингвистики: сущность, концепции, перспективы: материалы междунар. науч. конф. / под ред. Л.А. Миловановой. – Волгоград: Парадигма, 2012. – Т. 2. – С. 101–106 (0,3 п.л.).
33. Лутовинова, О.В. Интернет: инкультурация или декультурация языковой личности? / О.В. Лутовинова // Континуальность и дискретность в языке и речи: материалы Междунар. науч. конф. – Краснодар: Кубан. гос. ун-т: Просвещение-Юг, 2007. – С. 128–130 (0,3 п.л.).
34. Лутовинова, О.В. Коммуникативная компетенция в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Учен. зап. Акад. Натальи Нестеровой / сост. и отв. ред. Н.А. Сидорова. – М.: Моск. акад. образования Натальи Нестеровой, 2007. – С. 20–28 (0,5 п.л.).
35. Лутовинова, О.В. Коммуникативное поведение участников виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Аксиологическая лингвистика: проблемы теории дискурса, лингвокультурологии и системно-структурной лингвистики / под ред. Н.А. Красавского. – Волгоград: Колледж, 2007. – С. 16–23 (0,4 п.л.).
36. Лутовинова, О.В. Коммуникативные стратегии виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики: сб. науч. тр. / под ред. д-ра филол. наук Т.Ю. Тамерьян. – Владикавказ: Изд-во СОГУ, 2007. – Вып. IX. – С. 121–126 (0,5 п.л.).
37. Лутовинова, О.В. Конструирование идентичности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Русская словесность в поисках национальной идеи /

сост. и общ. ред. А.Н. Долженко. – Волгоград: Изд-во ФГО ВПО «ВАГС», 2007. – С. 189–193 (0,5 п.л.).

38. Лутовинова, О.В. Лингвокультурная типизация личности как один из способов концептуализации виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Языковая картина мира: лингвистический и культурологический аспекты: материалы IV Международ. науч.-практ. конф. – Бийск: БПГУ им. В.М. Шукшина, 2008. – С. 161–166 (0,4 п.л.).

39. Лутовинова, О.В. «Лингвокультурный типаж» в ряду смежных понятий, используемых для исследования языковой личности / О.В. Лутовинова // Интерпретация текста: лингвистический, литературоведческий и методический аспекты: материалы междунар. науч. конф. – Чита: Забайкал. гос. гум.-пед. ун-т, 2009. – С. 323–327 (0,4 п.л.).

40. Лутовинова, О.В. Название дневника как способ повышения рейтинга его автора в сетевом сообществе / О.В. Лутовинова // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты: сб. науч. тр. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2007. – Вып. 5. – С. 155–164 (0,7 п.л.).

41. Лутовинова, О.В. О нетикете / О.В. Лутовинова // Аксиологическая лингвистика: проблемы теории речевых жанров, лингвогендерологии и стилистики: сб. науч. тр. / под ред. Н.А. Красавского. – Волгоград: Колледж, 2008. – С. 5–13 (0,4 п.л.).

42. Лутовинова, О.В. Об особенностях сетевой литературы / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы изучения литературы на перекрестке эпох. Форма и содержание: категориальный синтез: сб. науч. ст. – Белгород: Изд-во БелГУ, 2007. – С. 288–295 (0,4 п.л.).

43. Лутовинова, О.В. Подходы к изучению языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Личность, речь и юридическая практика: межвуз. сб. науч. тр. – Ростов н/Д.: ДЮИ, 2007. – Вып. 10. – Ч. 1. – С. 255–258 (0,3 п.л.).

44. Лутовинова, О.В. Проблема ценностей в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Концептосфера и языковая картина мира / отв. ред. Е.А. Пименов, М.В. Пименова. – Кемерово: КемГУ, 2006. – С. 201–205 (0,3 п.л.).

45. Лутовинова, О.В. Понятие сленга и жаргона в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы лингводидактики и лингвистики: сущность, концепции, перспективы: материалы II Междунар. науч.-практ. конф. / под ред. Л.А. Миловановой. – Волгоград: Парадигма, 2009. – Т. 2. – С. 220–225 (0,3 п.л.).

46. Лутовинова, О.В. Репрезентативная функция ориджина в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // *Lingua mobilis*. – 2006. – № 4. – С. 89–102 (0,8 п.л.).

47. Лутовинова, О.В. Речевой жанр флуда / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы теории и методологии науки о языке: сб. тр. – СПб.: ЛГУ им. А.С. Пушкина, 2006. – С. 21–27 (0,4 п.л.).

48. Лутовинова, О.В. Социализация языковой личности в виртуальном пространстве / О.В. Лутовинова // Языковая личность и социокультурное сообщество: материалы межрегион. науч.-практ. конф. – Рязань: РязГМУ, 2007. – С. 48–53 (0,3 п.л.).

49. Лутовинова, О.В. Социолингвистическая характеристика жанра «креатифф» / О.В. Лутовинова // Развитие человека и общества в трансформирующейся России: сб. науч. ст. – Саратов: Изд. центр «Наука», 2006. – С. 37–45 (0,5 п.л.).

50. Лутовинова, О.В. Сетевая любовная лирика как имплицитная оценка виртуального романа / О.В. Лутовинова // Дискуссионные вопросы современной лингвистики: сб. науч. тр. / под ред. д-ра филол. наук, проф. Л.Г. Васильева. – Калуга: Калуж. гос. пед. ун-т им. К.Э. Циолковского, 2007. – Вып. 3. – С. 11–16 (0,5 п.л.).

51. Лутовинова, О.В. Сетевой ник как способ саморепрезентации языковой личности в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Человек. Язык. Культура: сб. науч. ст. / отв. соред. В.В. Колесов, М. Влад. Пименова, В.И. Теркулов. – Киев: Изд. дом В. Бурого, 2013. – Ч. 2. – С. 497–504 (0,7 п.л.).

52. Лутовинова, О.В. Специфика сетевого флирта как речевого жанра / О.В. Лутовинова // Интерпретация текста: лингвистический, литературоведческий и методический аспекты: материалы междунар. науч. конф. – Чита: Изд-во ЗабГГПУ, 2012. – С. 144 – 148 (0,4 п.л.).

53. Лутовинова, О.В. Флейм: жанрово-стилистические характеристики / О.В. Лутовинова // Актуальные проблемы коммуникации и культуры: междунар. сб. науч. тр. – М. – Пятигорск: Пятигор. гос. лингв. ун-т, 2006. – Вып. 4. – С. 176–184 (0,5 п.л.).

54. Лутовинова, О.В. Флейм как тип речевой агрессии в виртуальной коммуникации / О.В. Лутовинова // *Lingua mobilis*. – 2007. – № 4 (8). – С. 77–2 (0,4 п.л.).

55. Лутовинова, О.В. Форум как один из дискурсообразующих жанров виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // Языковые коммуникации в системе социально-культурной деятельности / под общ. ред. Е.В. Вохрышевой. – Самара: Самар. гос. акад. культуры и искусств, 2007. – С. 25–32 (0,5 п.л.).

56. Лутовинова, О.В. Характеристика блога как одной из форм интернет-коммуникации / О.В. Лутовинова // *Lingua mobilis*. – 2007. – № 1(5). – С. 138–148 (0,6 п.л.).

57. Лутовинова, О.В. Цели участников виртуального дискурса / О.В. Лутовинова // *Lingua mobilis*. – 2012. – № 6 (39). – С. 79–87 (0,4 п.л.).

58. Лутовинова, О.В. Энциклопедическая коммуникативная компетенция в виртуальном дискурсе / О.В. Лутовинова // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики: материалы межрегион. науч. конф. / сост. В.П. Свиридонова, Н.Н. Остринская, Н.Л. Шамне, Л.А. Милованова и др. – Волгоград: Волгogr. науч. изд-во, 2009. – С. 283–289 (0,4 п.л.).

59. Лутовинова, О.В. Язык виртуального общения / О.В. Лутовинова // Филологические чтения: материалы Всерос. науч.-практ. конф. – Оренбург: Изд-во ИПК ОГУ, 2006. – С. 329–334 (0,4 п.л.).

60. Лутовинова, О.В. Языковая личность в интернет-коммуникации / О.В. Лутовинова // Интернет-коммуникация как новая речевая формация: кол. моногр. / науч. ред. Т.Н. Колокольцева, О.В. Лутовинова. – М.: Флинта: Наука, 2012. – С. 124–138 (1,0 п.л.).

ЛУТОВИНОВА Ольга Васильевна

ЯЗЫКОВАЯ ЛИЧНОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОМ ДИСКУРСЕ

А в т о р е ф е р а т
диссертации на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Подписано к печати 28.06.13. Формат 60×84/16. Печать офс. Бум. офс.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 2,4. Уч.-изд. л. 2,5. Тираж 120 экз. Заказ .

Издательство ВГСПУ «Перемена»
Типография Издательства ВГСПУ «Перемена»
400066, Волгоград, пр. им. В.И.Ленина, 27