

Cognition, communication, discourse. 2022, 25: 52-64.

<http://sites.google.com/site/cognitiondiscourse/home>

<https://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-25-04>

Received 01.10.2022; revised and accepted 25.11.2022

УДК 811.111'42

ДИГІТАЛЬНИЙ ДИСКУРС СЕРЕД БЛИЗЬКИХ І СПОРІДНЕНИХ ЯВИЩ

Анатолій Приходько*

доктор філологічних наук, професор,
Національний університет «Запорізька політехніка»
(вул. Жуковського, 64, Запоріжжя 69063, Україна);
e-mail: aprykhod777@gmail.com;

<https://scholar.google.com/citations?user=hZTG75IAAAAJ&hl=ru>

Наталія Лазебна

доктор філологічних наук, приват-доцент,
Вюрцбургський університет імені Юліуса Максиміліана
(Зандеррінг 2, 97070, Вюрцбург, Німеччина);
e-mail: nataliia.lazebna@uni-wuerzburg.de

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5886-693X>

Як цитувати: Приходько, А. & Лазебна, Н. (2022). Дигітальний дискурс серед близьких і споріднених явищ. *Cognition, communication, discourse*, 25, 52-64. <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-25-04>

Анотація

Стаття присвячена дослідженню дигітального / цифрового дискурсу. Розмаїття різних типів такої важливої соціокультурної площини взаємодії сучасників, як дискурс потребує різнорівневого та багатовекторного його вивчення. Ця робота висвітлює теоретичні засади репрезентації сучасного дигітально орієнтованого дискурсу в гармонійному симбіозі з дійсним виявом його існування. У цій праці розмежовуються поняття «комп'ютерного дискурсу», «віртуального дискурсу» та «дигітального дискурсу» (ДД). Жанри віртуального дискурсу, такі, як класи онлайн-навчання, миттєві повідомлення, жанр відеоігор представлено як дотичні явища, що являють собою основну лінгвальну площину комунікативної взаємодії сучасників. Дигітальна орієнтованість цих новітніх соціолінгвальних явищ є інгерентною властивістю вияву прагматичних інтенцій клієнтів та агентів аналізованого дискурсу, які представлено у матриці їх компетентнісних характеристик. Увага приділяється спільним і відмінним властивостям споріднених типів дискурсу, їх параметрам і різнорівневим засобам, що їх аранжують. Виявлено інституційні та інституційно-типологічні характеристики англомовного дигітального дискурсу (АДД), умови комунікації та способи її організації; окреслено його соціалізаційну та комунікативну мету; розглянуто його гіперо- та гіпонімічний виміри; представлено стратегії подання та отримання інформації; виокремлено мікро-, мезо-, та макрорівні АДД.

Ключові слова: комп'ютерний дискурс, віртуальний дискурс, англомовний дигітальний дискурс, жанри віртуального дискурсу, клієнти / агенти дискурсу.

1. Вступ

Феномен “дигітальний дискурс” зрідка трапляється у спеціальній літературі. Натомість тут частіше фігурують близькі, але не тотожні йому поняття: “комп'ютерний дискурс” (Ahern et al., 1992, p. 292; Augello et al., 2012), “віртуальний дискурс” (Chun, 2008, p. 115–167), “дискурс інформаційних технологій” (Baum 1995, p. 140; Jones et al., 2009) та ін. Спільним знаменником

для них є факт їх комп'ютерної / технологічної опосередкованості. Визначення такого роду комунікації вирізняється дуалізмом трактувань – це і всі тексти комп'ютерної тематики (“фреймове” визначення), і багатожанровий різновид публічного мовлення, що виникає в Інтернет-середовищі (“сценарне” визначення).

Враховуючи аналіз напрацьованого у спеціальній літературі досвіду, феномен “дискурс”, на наше переконання, доцільно розуміти як багатоаспектне мовленнєве явище, у межах якого здійснюється вербальна комунікація в певній предметно-тематичній сфері. При цьому наголосимо, що дискурс і текст співвідносяться між собою як загальне та часткове. І в цьому сенсі між ними існують ті дистинктивні кореляції, які мовознавство традиційно проводить між мовленням і мовою, звуком і фонемою, словом і словоформою, висловленням і реченням. Абстракція “дискурс” набуває чинності лише у зв'язку з реально існуючими текстами. Саме ці основні фактори сприяють онтологізації дискурсу і дозволяють говорити про нього як про об'єктивно існуючу даність.

2. Методи і матеріал

У такому ракурсі дискурс виступає як складне мовленнєве утворення, в якому фокусуються, поєднуються, розчиняючись одне в одному, і взаємодіють три основні фактори його конститування – середовище, модус (режим) і стиль спілкування (Prikhodko, 2008, p. 41-42). Як показують емпіричні спостереження, саме ці три константи / принципи задають і зумовлюють ту типологію дискурсів, яка на сьогоднішній день є більш-менш визнаною лінгвістичним загалом і яка детермінується типом тієї соціальної активності людини, в рамках якої вона здійснюється і з цілями якої вона погоджується.

Принцип *середовище спілкування* генетично пов'язаний з хронотопною характеристикою комунікації – т. зв. комунікативним простором, у якому доцільно розрізнити топос (середовище і місце існування) та хронос (період, час протікання спілкування). Очевидно, до цих характеристик слід додати і субкультурний чинник спілкування, у зв'язку з яким можна говорити про різні типи чи реєстри дискурсу. Згадаємо лише деякі найбільш відомі з них: дискурси професійних страт (педагогічний, дипломатичний, спортивний, політичний, економічний, юридичний, медичинський), корпоративних і субкультурних страт (банківський, релігійний, езотеричний, сакральний, кримінальний), дискурси побутової комунікації (сімейний, дитячий, молодіжний, любовний) і віртуальної комунікації (казковий, комп'ютерний, форумний, чат-дискурс).

На підставі принципу *режим / модус спілкування* доцільно розрізнити такі його характеристики, як авторитарність / егалітарність, тоталітарність / демократичність, конфліктність / кооперативність, офіційність / дружність, чоловічість / жіночість тощо. Зрозуміло, що цей параметр дискурсу має пряме відношення до учасників спілкування – агентів і клієнтів дискурсу – з їх емотивністю та ввічливістю. При цьому особливе місце тут посідає етика спілкування і мовленнєвий етикет.

Принцип *стиль спілкування* пов'язаний насамперед з основними текстовими характеристиками дискурсу – характером текстів, які його конституують, їхніми генрологічними особливостями, жанровим розшаруванням, емотивністю текстових рефлексій тощо. Не останнє місце тут посідає й фактор “функційний стиль”, який дозволяє диференціювати дискурси на розмовно-побутові, офіційно-ділові, наукові, мас-медіальні та художні.

Нижче наводиться порівняльна матриця трьох найбільш представлених у сучасній науковій спільноті дискурсивних формацій інституційного типу, пов'язаних з ІТ-технологіями, що часто, але безпідставно стають синонімами у відповідній фаховій комунікації (табл. 1). Матриця якраз і буде підставою для всебічного зіставлення відповідних дискурсів.

Таблиця 1

Порівняльна таблиця інституційних дискурсів у сфері ІТ-технологій

Дискурсивні параметри	Комп'ютерний дискурс	Віртуальний дискурс	Дигітальний дискурс
<i>Середовище спілкування і спосіб комунікації</i>			
віртуальність (електронний канал передачі інформації)	+	+	+
багатоканальність	+	+	+
комунікація у межах уявної реальності	+	+	+
змістовна модульність	-	+	+
<i>Режим / модус спілкування</i>			
дистанційність	+	+	+
об'єктна спрямованість	-	-	+
кодованість інформації	-	+	+
комп'ютерна етика і етикет	+	-	+
учасники дискурсу: агенти і клієнти	Людина ↔ Людина	Людина ↔ Машина ↔ Людина	Людина ↔ Машина
анонімність учасників	+ / -	+ / -	+ / -
креативність учасників	+	мультимедійна	цифровізована
<i>Стиль спілкування та його учасники</i>			
гіпертекстуальність	+	+	+
анімованість	-	-	+
креолізованість текстового простору	+	+	+
емотивність текстового простору	графічна	мультимедійна	+
жанрова гетерогенність / інконгруентність	+	+	
реципрокальна ролезмінюваність учасників	-	+ / -	+ / -
опосередкована агентивність	-	+	+

3. Комп'ютерний дискурс

Комп'ютерний дискурс (КД) найчастіше ототожнюють з дигітальним, що не зовсім правомірно, оскільки обидва вони співвідносяться між собою у гіперо-гіпонімічний спосіб. Конститутивними рисами КД є електронний сигнал, віртуальність, дистантність, опосередкованість, гіпертекстуальність, переважно статусна рівноправність учасників, специфічна комп'ютерна етика тощо (Loader, 2008).

При цьому основними жанрами КД, у рамках яких здійснюється спілкування, є електронна пошта / E-mail; електронні розмови – Чат / Chat, Forum; електронні дошки оголошень – BBS (Bulletin Board System); комп'ютерні конференції (телеконференції Usenet News і ехо-конференції) (DiMarco & DiMarco, 2003, p. 167). До цього можна додати новітні жанри: жанри комп'ютерних новин (сайти новин, різновид деяких PR-сайтів); загальноінформаційні жанри; науково-освітні та спеціальні інформаційні жанри (монографії, статті, інтерактивні навчальні курси); художньо-літературні жанри, що містять усі зацифровані твори світової класики (електронні книги, т. зв. есетатура); жанри, що оформлюють неспеціальне, непрофесійне спілкування (віртуальні ігри, живі електронні щоденники, чати, гостьові електронні книги і поштове листування); ділові й комерційні жанри (дошки рекламних оголошень, корпоративні сайти, банери тощо).

Визначаючи дискурс як поліаспектний різновид монологічного й діалогічного мовлення, що характеризується набором стилістично специфічних комунікативних засобів, можна звернути увагу на таку властивість, як лімітивність, що сповна стосується й комп'ютерного дискурсу. Дійсно, коло комунікантів тут обмежене, а набір кодкових абревіатур відомий лише учасникам спілкування в комп'ютерному середовищі. Специфікою такої комунікації є різноманітність тем, змішування різних лексичних шарів, поєднання наукових термінів і розмовних слів, піднесеної та грубої лексики тощо. Тож доцільніше говорити не про «комп'ютерну комунікацію», а про комунікацію, опосередковану комп'ютерними технологіями.

Можливо було би визначити комп'ютерний дискурс і як спілкування на комп'ютерну тематику в комп'ютерних мережах, підкреслюючи важливість змісту, а не каналу передачі. Однак потребують уточнення “види спілкування”, учасники “спілкування”, а також розширення меж “спілкування” і звернення до рівня комунікації, опосередкованого комп'ютерними технологіями. Конститутивні характеристики комп'ютерного дискурсу, такі, як віртуальність, гіпертекстуальність, анонімність, креолізованість, дистантність і уснописьмовий характер також можна розширити, адже важливий не лише зміст, а носії та розповсюджувачі лексики комп'ютерного спілкування – передусім люди, що професійно займаються цією діяльністю, “комп'ютерщики”.

Антропний підхід до визначення КД можна вважати виправданим, оскільки створення нових комп'ютерних термінів, етикету он-лайн-комунікації в цілому, обслуговування та реалізація КД відбувається за активної участі програмістів, системних адміністраторів, інженерів та ін.

У процесі комунікації інформація не констатується, а демонструється через смисли, які не обов'язково мають бути розпізнані та інтерпретовані клієнтом. Ця модель особливо актуальна й для визначення дигітального дискурсу, де будь-яка дія, бездіяльність, мова, мовчання можуть виявитися комунікативно значущими.

4. Віртуальний дискурс

Феномен “віртуальний дискурс” (ВД) інтегрує різні варіанти дискурсу, які можна іменувати жанрами (Tatsenko, 2009). Йдеться про відеоігри, віртуальні класи, онлайн-навчання, миттєві повідомлення, подкасти тощо (Goroshko & Zemlyakova, 2011, p. 225; Preston, 2014). Особливою характеристикою ВД є його *дигіталізована константність*, тобто відновлюваність і автоматичне збереження за умови відповідних налаштувань. У цьому випадку Машина “превалює” над Людиною, адже пересічний користувач не може видалити свої дані (тексти, переписку) із сервера.

Із огляду на глобальну трансформацію та цифровізацію взаємодії сучасників відбувається поступове формування ВД (Весіу, 2011; Herring, 2004), а також певне хеджування комунікантів, адже анонімність, персоніфікованість, особистісна орієнтованість, зміна ролей (клієнт – агент), з одного боку, свідчать про його ізолюваність, а з іншого, – про дигітальну уніфікованість. Екстраполяція прагматичних настанов глобально цифровізованих текстів призводить до особистісно орієнтованої інтерпретації смислів, пошуку тлумачень у межах певної ментальності, екстралінгвальних чинників, а з іншого, – концентрує на собі увагу необмеженого соціокультурного простору та його учасників.

Комунікативна багатовекторність ВД (можливість одночасно брати участь у декількох інформаційних обмінах) є парадоксальною, адже фізична ізолюваність учасників комунікації створює сприятливі умови для спілкування. З іншого ж боку, відбувається певний розрив уваги на одному співрозмовнику через залучення мультимодальних засобів, які опосередковують такий тип комунікації (Shevchenko, 2019, p. 16). Комунікативний шредінг (“подрібнення” комунікативного занурення учасників дискурсу) – це можливість бути “скрізь і ніде”, що ставить під сумнів першочерговість комунікації в офлайн. Комунікативна

таргетованість ВД є певною соціальною обесивністю учасників дискурсу, адже часто вони спілкуються не з конкретним комунікантом, а “говорять з усіма” (Arulanantham, 1998; Atlan, 1988; Grosz & Sidner, 1980; Rock, 1988).

Багатовекторність дискурсивних студій викликана нагальною потребою в охопленні певних соціокультурних феноменів та їх реалізації. Індивідуалізований фокус новітніх репрезентантів віртуального дискурсу створює умови глобальної цифровізованої комунікативної взаємодії.

Відеоігри як ідеальний полісеміотичний жанр ВД репрезентує взаємодію гравців, які у спілкуванні керуються певним світоглядом і демонструють певні прагматичні інтенції. У віртуальному світі відеоігор, який складається зі специфічно організованих штучних знаків, залучено письмову мову (*Stats, Identifier*), мовлення (*I see fire*), образ, музику, звук (кроки, постріли, шум тощо), дотик, орієнтованість у просторі (наушники, віртуальні окуляри, шолом тощо). Прагмаманіпулятивний вплив на гравців розробники відеоігор створюють через використання знаків, вдосконалений дизайн тощо.

Відеоігри як особливий тип інтерактивної взаємодії учасників ВД характеризуються такими рисами, як послідовність використання ніків і позначок для маркування черговості реплік користувачів; використання скорочень, еліпсів, каламбурів; наявністю акронімів, аббревіатур, неологізмів; нестандартного спелінгу, використання графіки, пунктуації, емотиконів; мультимодальна репрезентація текстових повідомлень; максими мети, ефективності повідомлення та максими ввічливості (Collister, 2008; Paul, 2012; Sierra, 2016).

Характеризуючи жанр *миттєвих повідомлень*, Барон підкреслює, що он-лайн мова не схожа ані на письмову, ані на розмовну, а є радше поєднанням обох (Baron, 2005). Вона виміряла частотність використання стереотипних мовних функцій в Інтернеті (скорочень) і виявила, що вони складають менше 1% слів. Вона пропонує використання інтонаційної одиниці в аналізі онлайн-дискурсу для подолання явища переривання висловлення в Інтернет-розмові (коли один користувач надсилає два повідомлення поспіль, які можна було б об'єднати в одне). Існує певна різниця між “поворотами” (хід клавіші Enter) і “послідовністю” (рядки тексту від одного користувача). Друга частина висловлення або другий зворот починаються зі сполучників чи прислівників і є певними “модифікаторами” (Baron, 2005; Hacking, 1991). Г. Мерчант говорить про поширене використання скорочень у спілкуванні засобами миттєвих повідомлень серед дівчат-підлітків.

Жанр *віртуальних класів* відбиває нову форму навчання і засвідчує особливу форму ВД / дискурсу онлайн-класу (Noort et al., 2012; Bazarova & Yuan, 2013; Kust, 2015; Mohebi, 2019; Tagg, 2012). Д. Боугер вказує на складність спілкування у віртуальних класах, оскільки немає безпосередньої взаємодії в реальному часі (Bolliger, 2009).

Студентам важко висловлювати свої думки та емоції лише текстом, тому використовується візуальне спілкування з такими елементами, як піктографічні та друкарські знаки або навіть мультимодульні надбудови («вбудоване» відео, аудіофайли тощо). С. Стансберрі зазначає, що асинхронне обговорення комп'ютерно опосередкованого навчального дискурсу свідчить про те, що студенти демонструють прийняття складніших рішень, більш активну участь і співпрацю (Stansberry, 2006).

Так, у власному авторському курсі “English for Professional Communication and Self-Development” (Н.В. Лазебна) студенти у відповідях використовували картинки, відеофайли, емотикони, різнокольоровий шрифт тощо. У вікні відповіді користувача є можливість завантажити відео- чи аудіофайл, зображення, друкований текст тощо. У такий спосіб студенти диверсифікують своє навчальне середовище так, що кожен з учасників може обирати найприйнятніший модус навчання. Опція Discussions була найпопулярнішою серед учасників курсу. Щодо автора курсу, то він виступає в ролі Агента, системного адміністратора, редактора, коригувальника та може виконувати будь-які налаштування. Опція Admin дозволяє прописувати код певного віртуального класу, коригувати його наповнення. У ВД Людина

може бути одночасно і агентом, і клієнтом такого дискурсу, взаємодіючи з Машиною та коригуючи управління останньою.

5. Дигітальний дискурс

Визначною рисою дигітального / числового дискурсу (ДД) є “дигіталізована соціальність”, адже швидкий розвиток комп’ютерних технологій і мережі Інтернет виокремили віртуальну комунікацію та надали їй особливого значення в сучасному світі. Прописування певних кодів мовами програмування та їх оформлення засобами природної мови свідчить про розширення меж інформаційного та технократичного простору (Holt, 2004, p. 189; Howard & Callero, 1991, p. 218).

Дигітальний дискурс робить простір спілкування сучасників ще більш розмаїтим, бо його агенти і клієнти (Людина і Машина) часто міняються ролями. Так, чатбот може бути повноцінним співрозмовником і сприйматися як людина чи як явище більш високого рівня – соціальні агенти або анімовані машини, коли людина на екрані машини може бачити персоніфікованого робота, здатного не лише до вербального, а й до невербального спілкування (Yan et al., 2016; Petukhova et al., 2014). При спілкуванні Людини з Машиною є й місце для образності, емоційності. Людина при певних повідомленнях чинить вплив на Машину, яка, у свою чергу, також має приклади створення текстів команд або текстів сугестивного впливу на читача (приклад команди для підрахунку слів, написаної мовою Python).

Інтернет і новітні технології пропонують великі можливості для експериментування, оскільки, будучи новим засобом комунікації, ДД ще не є остаточно стандартизованим. Саме тому цілком виправдано говорити про персональний Інтернет-дискурс як про особливий тип дискурсу, який формується в особистісно-орієнтованому комунікаційному просторі на перетині інституційного та віртуального типів дискурсу.

Разом із тим для кожного виду інституційного дискурсу характерна своя міра співвідношення між статусним і особистісним компонентами. В ДД особистісний фактор має досить велике значення. Моделюючи ДД, можна виділити три групи ознак: конститутивні, інституційні, типологічні.

Конститутивні ознаки ДД включають учасників, умови, організацію, способи і матеріал спілкування, тобто людей в їх статусно-рольових і ситуаційно-комунікативних ролях, сферу спілкування і комунікативне середовище, мотиви, цілі, стратегії, канал, режим, тональність, стиль і жанр спілкування і його лінгвосеміотичний базис. Інституційні ознаки ДД тяжіють до особливого типу комунікації, спілкування у своєрідних масках. Саме трафаретність спілкування принципово відрізняє інституційний дискурс (у т. ч. й ДД) від персонального. Інституційно-типологічні ознаки ДД розкриваються в типі суспільного інституту, який у колективній мовній свідомості позначений особливим ім’ям, узагальненим у ключовому концепті цього інституту. Тож доцільно спиратися на категорії прагмалінгвістики та теорію комунікації, які є базовими для ДД: умови комунікації, організація комунікації, способи комунікації, учасники комунікації.

Умовами комунікації у межах ДД є ситуація міжособистісного спілкування, зумовлена його цілепокладальною метою (постановка й вирішення задач, прийняття рішень, ентертейнмент, висловлення думки тощо), однак у межах ДД дигіталізованість є ключовою умовою. Організація комунікації відбувається за допомогою технічних засобів: комп’ютера, гаджетів, мультимедійних засобів, надаючи засоби дигіталізованої комунікації, які транслюють офлайн спілкування в онлайн формат, або асинхронний цифровізований формат. Способами комунікації у межах ДД є усна (аудіоповідомлення, коментарі, голосові відповіді, подкасти, цифрові медіа-файли тощо), письмова (письмові повідомлення, коментарі у файлах, повідомлення тощо), візуальна (графічні знаки, невербальні засоби, емотикони, картинки, меми тощо), аудіальна, аудіо-візуальна та поєднання цих способів («каскадна трансляція комунікації»).

Учасники комунікації ДД є програмісти, комп'ютерні інженери, інженери чатботів – проміжної ланки у комунікації “Людина ↔ Машина”, користувачі мережі Інтернет, широкий загал суспільства (University of Pennsylvania, 2022). У межах ДД в цілому та ДД зокрема вони можуть набувати таких конфігурацій: “Клієнт – Програміст – Машина – Людина”, “Клієнт – Програміст – Машина – Людина” “Людина-1 – Людина-2 – Машина – Людина-1” “Людина-1 – Людина у машині”.

Новітні інформаційні технології та безмежні можливості віртуальної комунікації висувають сьогодні цілу низку “компетентнісних” характеристик, якими мають володіти учасники дигіталізованої комунікації (табл. 2).

Таблиця 2

Матриця компетентнісних характеристик учасників ДД

Параметри	Людина	Машина
Здатність інтегрувати різні елементи в єдину систему	виражена	обмежена
Здатність до передбачення певних подій	висока	обмежена
Здатність до вирішення нечітко сформульованих завдань	висока	обмежена
Здатність до розпізнавання зовнішніх ситуацій	висока	обмежена
Здатність орієнтуватися у часі та просторі	виражена	обмежена
Здатність формувати образи зовнішнього світу	виражена	відсутня
Здатність генерувати ідеї	наявна	відсутня
Здатність до узагальнення	наявна	обмежена
Здатність до навчання	висока	низька
Тривалість безперервної роботи	незначна	велика
Точність і швидкість обчислень	незначна	велика
Діапазон способів обробки інформації	широкий	обмежений
Об'єм оперативної пам'яті	обмежений	значний

Відповідно, комунікативні цілі учасників ДД виявляються на тлі певної **комунікативної ситуації**. У ДД особливої ваги набуває виокремлення особистісно- та статусно-орієнтованої комунікації. Перша важлива для дослідженні системи “Людина ↔ Машина” при спілкуванні людини з чатботом. Ця комунікація спрямована на себе, а Машина слугує лише медіатором. Серед учасників комунікації ДД саморепрезентація (людська потреба у самовираженні, самоідентифікації, публічності, отримання схвалення / несхвалення або визнання соціумом особистісних досягнень мовної Інтернет-особистості) може змінюватися залежно від зміни ролей агентів і клієнтів ДД.

Реалізацію комунікативної ситуації ДД слід тлумачити згідно з інтегральними категоріями дискурсу, які виступають одночасно і його параметрами: розробники і учасники ДД (замовники, програмісти, реципієнти, машина чи комп'ютер, чатботи чи інші інформаційні асистенти, які опосередковують комунікацію); тексти ДД різного жанру й тематики, які стосуються інноваційних розробок, залучених до обговорення в ДД (робототехніка, обробка природної мови, розробка чатботів та ін.); вербальні та невербальні, стилістичні та синтаксичні шари ДД.

Важливу роль в ДД відіграє певна соціальна група, а вивчення її мовних і мовленнєвих компетенцій та комунікативних інтенцій є релевантним для аналізу ДД. Попри різницю вікових, інтелектуальних, психологічних та інших ознак, загальною рисою соціальної групи є намір впорядкувати лінгвоматематичний і лінгвосеміотичний базиси ДД (дослідження мов програмування в їх співвідношенні з законами природної мови) (Paltridge, 2006, p. 18).

Всі ці моменти так чи інакше стосуються інтенційного простору ДД, в якому актуалізується та чи інша мета його учасників.

Соціалізаційна мета ДД полягає в повній інтеграції спілкування в систему соціальних відносин. Очевидність цього цілком зрозуміла, тому що Інтернет-комунікація – це особливий тип соціокомунікативного середовища, в якому учасники мовленнєвого процесу знаходяться в постійній письмово-усній взаємодії. Соціалізаційною метою ДД є також віднаходження комунікативної ланки з машиною (наприклад, опис команд МП природною мовою). Можливість самовираження і пошуку односторонніх у процесі комунікації з чатботом або груповим чатботом вже переступає щабель комунікації в різних Інтернет-спільнотах: Людина вже очікує розуміння та схвалення з боку Мащини. Так, програміст описує код на МП для користувачів і чекає на коректну роботу певної програми. Груповий чатбот також виконує функцію модератора, який опосередковує комунікацію між людьми (Kane, 2017; Kane, 2019; Perrault & Allen, 1980, p. 144).

Комунікативною метою ДД є глобальна соціодигіталізація, яка постає як безмежний лінгвoseміотичний континуум, спрямований на інтеграцію Людини і Мащини та створення певного Human / Non-Human Symbiosis. Зрозуміло, що феномен “комунікативна мета” існує не сам по собі, а спирається на низку мовленнєвих **функцій**: референційну (виражає ставлення адресанта до теми і ситуації), конативну (репрезентує зосередження уваги на адресаті), референтивну (вказує на об’єкт, тему і зміст дискурсу), інформативну (робить фокус на повідомленні), фатичну (окреслює початок, процес і кінець спілкування, тобто, деякий контактний елемент ситуації).

Отже, основною цінністю ДД є перетин будь-яких комунікативних меж, виражених вербально чи невербально. Необмежена доступність до отримання інформації та відсутність просторових границь, розмивання відстаней і стирання обмежень між Людиною та Машиною є унікальними рисами ДД.

ДД існує у двох своїх формах: монологічній та діалогічній. Він також є різноспрямованим, оскільки може скеровувати комунікацію “Людина ↔ Машина”, “Машина ↔ Людині” “Людина ↔ Людина”. Такий дискурс доцільно розглядати і з точки зору лінгвoseміотичної перспективи (Renkema, 1993, p. 116), у межах якої реалізується знакоутворювальний потенціал його дигітального базису.

Логіко-гносеологічний підхід до вивчення ДД співвідноситься з когнітивним, не дорівнюючи йому, а взаємодоповнюючи цю неспоріднену “спліт-систему”, непізнавану лише логікою. На цьому тлі важливим моментом осягнення ДД є два ключових його виміри: гіперонімічний і гіпонімічний.

У **гіперонімічному вимірі** ДД “окреслюють” знаки і символи, породжені ІТ-технологіями, логікою та математикою. Функціонування цих елементів реалізується у командах і структурах мов програмування. Услід за ван Дейком будемо вважати, що гіперонімічний вимір ДД є його *глобальною зв’язністю*, яка забезпечується єдністю мови програмування та репрезентованої у ній команди природною мовою (Dijk, 1997, p. 25). Тож глобальною зв’язністю ДД (топіком) є комп’ютерні програми та їх мови, продукти, які вони створюють для опосередкування комунікації між Людиною та Машиною. Глобальна зв’язність призводить до змістовної цілісності тексту і проявляється через ключові слова, які тематично і концептуально поєднують текст або його фрагменти в цілому.

У **гіпонімічному вимірі** ДД реалізується у межах моделі комунікації “Людина ↔ Машина” (семіотичних комбінаторних моделях, технічних кодах) та узагальнено у дигітальному фреймі МП. Гіпонімічний вимір ДД (як і будь-якого іншого дискурсу) реалізується на рівні *локальної зв’язності* і репрезентує відношення між мінімальними одиницями (словами, символами). Серед засобів локального зв’язку виділяють референційний, просторовий, часовий, подієвий. Локальна зв’язність – це зв’язність лінійних послідовностей (висловлень, надфразових єдностей). Такий тип зв’язності визначається надфразовими синтаксичними зв’язками (початковими командами, умовними конструкціями, порядком команд на МП та ін.) (Indurkha & Damerau, 2010).

Реалізація основних цілей пов'язана з вербальною актуалізацією ДД, здійснюваною через стратегії комунікативного впливу, подання запиту від Людини до Машини та через їх подальше кодування для “розуміння” Машиною, а також інтерпретація отриманої відповіді. Для реалізації другорядних повідомлень від Машини використовуються допоміжні тактики і стратегії – ресурси інформування (електронні бібліотеки, Інтернет ресурси, довідники з мов програмування, списки основних команд, приклади обробки природної мови, соціальні мережі тощо), тобто стратегії подання та отримання інформації.

Стратегії подання інформації в ДД пов'язані з необхідністю зосередження уваги клієнта дискурсу на певному повідомленні. З одного боку, вони спрямовані на візуальну активацію перцепції нової інформації Людиною, але для Машини необхідне чітке подання команд і чітке прописування алгоритмів. Проте мовне повідомлення Людини має також вдосконалюватися у плані використання нею своїх лінгвальних компетенцій. Дія принципу економії мовних зусиль може слугувати для утворення та комбінаторики вербальних і невербальних засобів у ДД.

Стратегія отримання інформації передбачає її сприйняття як адресатом (Людиною, Машиною), так і адресантом (Людиною, Машиною). Адресат ДД отримує інформацію з різноманітних джерел. Першочерговим джерелом для нього виступають повідомлення від Людини або статичні команди (або тексти) (Vandhakavi et al., 2017, p. 102). Другорядними джерелами виступають “адаптовані” інформативні площини, такі як гайдлайни, технічні керівництва, обговорення на форумах, у блогах ідентифікуючих повідомлень від Людини (вербалізовані ідеї та їх кодована репрезентація) та детермінуючих повідомлень від Машини (коди МП, команди, програми тощо).

Загалом аналіз і систематизація описаних параметрів дозволяє розгляд ДД його матеріальної репрезентації у вигляді трирівневого феномену:

1) **мікрорівень** – базисний рівень побутування ДД, коли він постає як деякий лінгвоматематичний конгломерат, в якому кодується комунікація “Людина ↔ Машина” засобами (природної) англійської мови та (штучними) мовами програмування;

2) **мезорівень** – проміжний рівень комунікації “Людина ↔ Машина”, на якому втілюється “дигіталізованість” П(А)М, її “двостороння” репрезентація як засобу створення інструментарію для обробки самої себе, так і її об'єкта;

3) **макрорівень** – вищий рівень побутування ДД, на якому й відбувається вербальне спілкування Людини і Машини безпосередньо за допомогою П(А)М, у якому Машина-чатбот постає як деяка анімована сутність; тут вже діє симбіоз статичних і динамічних комунікативних ознак ДД (інтерактивність, мультимедійність, інтертекстуальність, гіпертекстуальність, мультимодусність).

Урахування думки про те, що позамовні значення не містяться в дискурсі, а утворюються мовцями в ході соціальної взаємодії під впливом соціокультурних характеристик ситуації спілкування і когнітивних аспектів, дозволяє узагальнити розуміння об'єкта цього дослідження у вигляді проміжної робочої дефініції.

6. Висновки

Триєдність існування комп'ютерного, віртуального та дигітального дискурсів створює ефект ехо-камери – соціолінгвальної площини для реалізації мовленнєвих інтенцій у цифровізованому комунікативному просторі, спілкування яких є дигітально опосередкованим та комунікативно різноспрямованим. “Занурення” клієнтів і агентів дискурсу в комунікативну камеру з ізольованою, інтеріоризованою репрезентацією знань, яка підсилюється проникненням “інформативних шумів” усередину, нагадує триангулярну будову дигітального дискурсу в межах трикутника Серпінського, всередині якого можлива реплікація уявлень, повторення знань, емергентність подібності інтенцій. Комп'ютерний дискурс являю собою зовнішній трикутник, у межах якого реплікуються та нашаровуються віртуальний і дигітальний дискурси. Триангулярність типових характеристик трьох типів

дискурсу виявляється у дигітальній медіації взаємодії Людини й Машини у різноманітних середовищах і способах комунікації, режимах спілкування, стилях спілкування та його учасниках.

Спільними характеристиками для трьох типів дискурсу в межах дискурсивного параметру “Середовище спілкування” є віртуальність, багатоканальність, комунікація у межах уявної реальності. Відмінною характеристикою є змістовна модульність, тобто структурована /блокова репрезентація знань у комп’ютерному дискурсі. У межах дискурсивного параметру “Режим спілкування” спільними є характеристики дистанційності учасників дискурсу, а характеристики об’єктності, кодованості, комп’ютерної етики і етикету є варіативними. Для параметру “Стиль спілкування” спільними рисами є гіпертекстуальність, креолізованість текстового простору та його емотивність.

Дигітальний дискурс постає як різновид інституційної комунікації, опосередкованої симбіозом (штучних) мов програмування і (природної) мови, в якій відбито цифровізовану мовленнєву (по)дію, що опосередковує соціодигітальний простір сучасності в межах комунікативного патерну “Людина ↔ Машина” і є процесом і результатом використання інноваційних інформаційних технологій. Усно-письмове втілення процесу та результату взаємодії учасників цього дискурсу пов’язано з чітко визначеними цифровізованими текстами, що характеризуються певним соціокультурним візерунком, певними когнітивними рефлексіями, специфічними прагматичними настановами і відповідними лінгвальними компетенціями його агентів і клієнтів.

Зроблені висновки є перспективними для подальших досліджень дигітального дискурсу і споріднених явищ в кроскультурному та дидактичному аспектах.

References

- Ahern, T. C., Peck, K., & Laycock, M. (1992). The effects of teacher discourse in computer-mediated discussion. *Journal of educational computing research*, 8(3), 291-309.
- Arulanantham, A. T. (1998). Breaking the rules? Wittgenstein and legal realism. *Yale Law Journal*, 107(6), 1853-1883.
- Atlan, H. (1988). Measures of biologically meaningful complexity. In E. Peliti (Ed.), *Measures of complexity: proceedings of the conference held in Rome, September 30-October 2, 1987* (pp. 112–127). Berlin, New York: Springer-Verlag.
- Augello, A., Pilato, G., Machi, A., & Gaglio, S. (2012). An approach to enhance chatbot semantic power and maintainability: Experiences within the FRASI Project. *2012 IEEE Sixth International Conference on Semantic Computing* (pp. 186-193). <https://doi.org/10.1109/ICSC.2012.26>
- Bandhakavi, A., Wiratunga, N., & Massie, S. (2017). Lexicon generation for emotion detection from text. *IEEE Intelligent Systems*, 32(1), 102-108.
- Baron, N. (2005). Instant messaging and the future of language. *Communications of the ACM* 48(7), 29-31. <https://doi.org/10.1145/1070838.1070860>
- Baym, N. K. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. In S. Jones (Ed.), *CyberSociety* (pp.138-163). Newbury Park, CA: Sage.
- Bazarova, N., & Yuan, C. (2013). Expertise recognition and influence in intercultural groups: Differences between face-to-face and computer-mediated communication. *Journal of computer-mediated communication*, 18(4), 437-453. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12018>
- Beciu, C. (2011). *Sociologia comunicarii si a spatiului public* [Sociology of communication and public space]. Retrieved from <https://www.libris.ro/ebook-sociologia-comunicarii-si-a-spatiului-public-EPM978-973-46-1807-1--p13226494.html>
- Bolliger, D. L. (2009). Use of patterns of visual cues in computer-mediated communication. *The Quarterly Review of Distance Education*, 10(2), 95-108.
- Chun, D. M. (2008). Computer-mediated discourse. *Mediating discourse online*, 3, 115-167.

- Collister, L. (2008). *Virtual discourse structure: An analysis of conversation in World of Warcraft* (Unpublished master's thesis). University of Pittsburgh, USA. Retrieved from http://d-scholarship.pitt.edu/7992/1/collister-mathesis2008-virtual_discourse_structure_1.pdf
- Dijk, T. A. van. (1997). *The study of discourse. Discourse as structure and process. Discourse studies: A multidisciplinary introduction* (vol.1). London: Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications. <https://dx.doi.org/10.4135/9781446221884>
- DiMarco, A., & DiMarco, H. (2003). Investigating cybersociety: a consideration of the ethical and practical issues surrounding online research in chatrooms. Y. Jewkes (Ed.), *Crime, deviance and identity on the Internet* (pp.164-179). Portland, OR: William Publishing.
- Goroshko, E. I., & Zemlyakova, E. A. (2011). Virtualnoye zhanrovedeniye: stanovleniye teoreticheskoy paradigmy [Virtual genre studies: Formation of theoretical paradigm]. *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. Series Philology. Social Communications*, 24 (1), Part 1, 225-237.
- Grosz, B., & Sidner, C. (1980). Attention, intentions, and the structure of discourse. *Computational Linguistics*, 12 (3).
https://www.researchgate.net/publication/2481502_Attention_Intentions_And_The_Structure_Of_Discourse
- Hacking, I. (1991). Speculation, calculation and the creation of phenomena. In G. Munevar (Ed.), *Beyond Reason* (pp. 131-157). Boston, MA: Kluwer Academic Publishers.
https://doi.org/10.1007/978-94-011-3188-9_5
- Indurkha, N., & Damerau, F. J. (Eds.). (2010). *Handbook of natural language processing*. CRC Press: Taylor and Francis Group, 2 ed. <https://www.routledge.com/Handbook-of-Natural-Language-Processing/Indurkha-Damerau/p/book/9781420085921>
- Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Eds.), *Designing for virtual communities in the service of learning* (pp. 338–376). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511805080.016>
- Holt, R. (2004). *Dialogue on the Internet: Language, civic identity, and computer-mediated communication*. Westport, CT: Praeger.
- Howard, J., & Callero, P. (1991). *The Self-Society dynamic*. New York: Cambridge University Press.
- Jones, S., Johnson-Yale, C., & Millermaier, S. (2009). US college students' Internet use: Race, gender and digital divides. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(2), 244-264.
- Kane, D. (2017). UCI Libraries' Chatbot Files (ANTswers), Dryad, Dataset. <https://doi.org/10.7280/D1P075>
- Kane, D. (2019). Creació, gestió i anàlisi d'un bot de conversa a biblioteques acadèmiques [Creating, managing and analyzing an academic library chatbot]. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 43 (desembre). <http://bid.ub.edu/en/43/kane.htm>
- Kust, B. (2015). *Randvoorwaarden voor initiatieven* [Randvoorwaarden for initiatives]. Driebergen: Bureau Landwijzer. Retrieved from <https://edepot.wur.nl/384380>
- Loader, B.D. (2008). Social movements and new media. *Sociology Compass* 2(6), 1920-1933.
<https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2008.00145.x>
- Mohebi, L. (2019, June 8). Discourse analysis in a virtual classroom: A MOOC example. *SSRN Electronic Journal*. Retrieved from: <https://ssrn.com/abstract=3401161> or <http://doi.org/10.2139/ssrn.3401161>
- Noort van, G., Antheunis, M., & Reijmersdal van, E.A. (2012). Social connections and the persuasiveness of viral campaigns in social network sites: Persuasive intent as the underlying mechanism. *Journal of Marketing Communications* 18(1), 39-53.
<https://doi.org/10.1080/13527266.2011.620764>
- Paltridge, B. (2006). *Discourse analysis*. London: Continuum.

- Paul, C. A. (2012). *Wordplay and the discourse of video games: Analyzing words, design, and play*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203124031>
<https://www.bbc.com/news/technology-25812130>
- Perrault, C., & Allen, J. (1980). Analyzing intention in utterances. *Artificial intelligence*, 15(3), 143-178.
- Petukhova, V., Gropp, M., Klakow, D., Eigner, G., Topf, M., Srb, S., Motlíček, P., Potard, B., Dines, J., Deroo, O., Egeler, R., Meinz, U., Liersch, S., & Schmidt, A. (2014). The DBOX corpus collection of spoken human-human and human-machine dialogues. In N. Calzolari, K. Choukri, T. Declerck, H. Loftsson, B. Maegaard, J. Mariani, A. Moreno, J. Odijk, & S. Piperidis (Eds.), *LREC* (pp. 252-258). European Language Resources Association (ELRA).
- Preston, R. (2014, January 21). Virtual mannequins promise better fit for online shoppers. *BBC News Technology*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/technology-25812130>
- Prikhodko, A. M. (2008). *Kontsepty i kontseptosystemy v kohnityvno-dyskursyvni paradyhmi linhvistyky* [Concepts and conceptual systems in the cognitive-discursive paradigm of linguistics]. Zaporozhye: Premier.
- Renkema, J. (1993). *Discourse studies*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamin.
- Rock, I. (1988). *The logic of perception*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Shevchenko, I. (2019). Enactive meaning-making in the discourse of theatre and film. *Cognition, communication, discourse*, 19, 15-19. <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2019-19-01>
- Sierra, S. (2016). Playing out loud: Videogame references as resources in friend interaction for managing frames, epistemics, and group identity. *Language in Society*, 45(2), 217-245. <http://www.jstor.org/stable/43904730>
- Stansberry, S.L. (2006). Effective assessment of online discourse in LIS courses. *Journal of Education for Library and Information Science*, 47(1), 27-37. <https://doi.org/10.10.2307/40324335>
- Tagg, C. (2012). *The discourse of text messaging: Analysis of SMS communication*. London: Continuum. Retrieved from <http://oro.open.ac.uk/45601/>
- Tatsenko, N. V. (2009). *Zasoby realizatsii mehakontseptiv PROSTIR, CHAS, INFORMATSIIA v suchasni anhliiskii movi (na materiali innovatsii virtualnoi realnosti)* [Means of realization of megaconcepts SPACE, TIME, INFORMATION in Modern English (Based on the innovations of virtual reality)] (Unpublished PhD dissertation). V.N. Karazin Kharkiv National University, Kharkiv.
- University of Pennsylvania, engineering and applied science (EAS), 2022-23 Catalog (2022). Retrieved from <https://catalog.upenn.edu/courses/eas>
- Yan, Z., Duan, N., & Bao, J.-W. (2016). DocChat: An information retrieval approach for chatbot engines using unstructured documents. *Proceedings of the 54th annual meeting of the association for computational linguistics (Volume 1: Long Papers)* (pp. 516-525). Berlin: Association for Computational Linguistics. <https://doi.org/10.18653/v1/P16-1049>

DIGITAL DISCOURSE IN THE REALM OF RELATED PHENOMENA

Anatoliy Prykhodko

Dr. habil. (Philology), Full Professor,
National University “Zaporizhzhia Polytechnic”
(64 Zhukovsky St., Zaporizhzhia 69063, Ukraine);

e-mail: aprykhod777@gmail.com

<https://scholar.google.com/citations?user=hZTG75IAAAAJ&hl=ru>

Nataliia Lazebna

Dr. habil. (Philology), Privatdozent,
Julius-Maximilians-Universität Würzburg
(Sanderring 2, Würzburg 97070, Germany);

e-mail: nataliia.lazebna@uni-wuerzburg.de;

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5886-693X>

Abstract

The article is devoted to the study of digital discourse as the most diverse socio-cultural background of the contemporaries' interaction. This work outlines the theoretical background of digital-oriented discourse in a harmonious symbiosis with the practical manifestation of its existence. This paper distinguishes between the concepts of “computer discourse”, “virtual discourse” and “digital discourse”. The genres of virtual discourse, such as online learning classes, instant messaging, and video game genres are represented as related, but not equal phenomena. These cutting-edge sociolinguistic phenomena manifest the pragmatic intentions of clients and agents of digital discourse, which are discussed in the matrix of their characteristics. In the key focus of the study, one can find common and distinctive properties of related types of discourse, their parameters, and multilevel means that arrange them. Institutional and institutional-typological characteristics of digital discourse, conditions of communication and ways of its organization are revealed; its socializing and communicative purpose is outlined; hypero- and hyponymic dimensions of discourse are considered; strategies for sending and receiving information are presented; micro-, meso-, and macro-levels of digital discourse are identified; the concept of “digital discourse” is developed.

Keywords: computer discourse, virtual discourse, English-language digital discourse, genres of virtual discourse, clients/agents of discourse.