

УДК 811.112.2*27

ВПЛИВ ОСОБЛИВОСТЕЙ ІНТЕРНЕТ-ДИСКУРСУ НА РЕАЛІЗАЦІЮ СТРАТЕГІЇ ЗАВДАННЯ ОБРАЗИ

В.М. Хорошилова (Харків)

У статті проаналізовано, яким чином особливості віртуального інтернет-простору, в якому відбуваються дискурсивні практики, а саме асинхронного типу, впливають на реалізацію стратегії завдання образи в межах цього простору. Серед таких особливостей виокремлюємо: анонімність; відсутність просодії та неможливість адекватно апроксимувати всі паралінгвістичні інтеракційні маркери, що притаманні не опосередкованій комп'ютером комунікації; модерацию сайтів; серед текстових характеристик виокремлюємо явище креолізації та гіпертекст.

Ключові слова: аватара, віртуальний простір, гіпертекст, дискурсивна стратегія, ідентичність, інтернет-дискурс, креолізація, модерация, образа, неввічливість.

Хорошилова В.М. Влияние особенностей интернет-дискурса на реализацию стратегии оскорбления. В статье проведен анализ того, каким образом особенности виртуального интернет-пространства, в котором осуществляются дискурсивные практики, а именно асинхронного типа, влияют на реализацию стратегии оскорбления в пределах данного пространства. Среди таких особенностей выделяем: анонимность; отсутствие просодии и невозможность адекватной аппроксимации всех паралингвистических интеракционных маркеров, присущих коммуникации, не опосредованной компьютером; модерацию сайтов; среди текстовых характеристик выделяем явление креолизации и гипертекст.

Ключевые слова: аватара, виртуальное пространство, гипертекст, идентичность, интернет-дискурс, креолизация, оскорбление, дискурсивная стратегия, модерация, невежливость.

Khoroshylova V.M. Influence of the Internet discourse features on implementation of the offense strategy. In this article we present an analysis of how features of the Internet as a type of virtual world, where asynchronous discursive practices are conducted, influence the implementation of the offense strategy within the Internet. Among such features we single out anonymity; absence of prosody as well as impossibility of adequate approximations of paralinguistic interaction indicators inherent to face-to-face communication; moderation of sites; we consider the phenomenon of creolization as well as hypertext as essential textual characteristics.

Key words: avatar, hypertext, impoliteness, identity, Internet discourse, creolization, offense strategy, discourse strategy, moderation, virtual space.

Останнім часом увагу дослідників все більше привертають особливості інтеракції в інтернет-просторі, оскільки стало очевидним, що інтернет – це не лише канал зв'язку, а насамперед соціокультурне середовище. Проте із зростанням соціалізації інтернет-простору спостерігається збільшення кількості інтеракційних дій, спрямованих на пошкодження «обличчя» адресата, а саме стратегічної *неввічливості* та таких споріднених з нею явищ, як *тролінг* та *флеймінг*.

Об'єктом аналізу у статті є особливості інтернет-дискурсу одночасно як певного середовища

(частини віртуального простору) для реалізації стратегії завдання образи, так і матеріалу, що з'являється внаслідок взаємодії комунікантів в цьому середовищі і що відображає його особливості; предметом є вплив цих особливостей на мовленнєву реалізацію стратегії завдання образи.

Мета цієї статті – проаналізувати, яким чином особливості віртуального простору, в якому відбуваються дискурсивні практики, впливають на реалізацію стратегії завдання образи в межах цього простору, а також визначити місце інтернет-дискурсу по відношенню до віртуального простору.

Матеріалом аналізу є дискурсивний матеріал, вилучений з інтернет-ресурсів із асинхронним спілкуванням, а також роботи лінгвістів, присвячені аналізу дискурсу як соціальної практики, а саме в межах інтернет-простору.

Актуальність зумовлена відповідністю методологічної платформи, на яку ми спираємось в нашому дослідженні, сучасній когнітивно-комунікативній парадигмі в лінгвістиці, зростанням соціалізації інтернет-простору та зростанням соціокультурної ролі такого явища, як невічливість, в сучасній комунікації (насамперед, інтернет-комунікації), а також недостатньою вивченістю такого типу «роботи з обличчям», як стратегії невічливості та стратегії завдання образи (як підтипу невічливості) під впливом інтернет-середовища.

Прокоментуємо зростання ролі невічливості саме в інтернет-просторі наступною цитатою: «Електронний світ має низку особливостей, що сприяють розгортанню конфлікту та ускладнюють його вирішення порівняно з реальними спільнотами: велике культурне розмаїття, незіставні інтереси, потреби та очікування; природа співіснування в електронному середовищі (анонімність, численні можливості входу, низький показник тривкості зв'язків тощо)» [30, с. 160]. Якщо в соціальному світі буття людини є жорстко структурованим, задає межі для самоконтролю і обмежує її як соціальний об'єкт, то в віртуальному житті такі обмеження практично відсутні і людина повною мірою може проявити свою індивідуальність, в тому числі вдаючись до інтеракцій, що спрямовані на завдання шкоди іншим користувачам [22].

Невічливість визначаємо як інтендовану (або таку, що сприймається інтендованою) та марковану (не конвенційну стосовно певного контексту або неочікувану в певному ситуативному контексті) мовну поведінку, стратегічно спрямовану на «втрату обличчя» адресатом, яка призводить чи не призводить до відповідного перлокутивного ефекту. Образом розглядаємо як підтип невічливості та визначаємо стратегію завдання образи як специфічний акт загрози позитивному «обличчю»; а смисл, що конструюється (адресатом) в результаті реалізації такого акту (за рахунок конвенціалізованої або дискурсивної імплікатури) є наступним: «Ти поганий. Твої уподобання, сма-

ки, погляди, оточення, досягнення і т. ін. погані».

Наразі проведемо диференціацію між віртуальним дискурсом, інтернет-дискурсом та реальним дискурсом. Ми дотримуємось наступної схеми, запропонованої О. Лутовіною [15]:

1. Віртуальний дискурс являє собою текст, що занурений в ситуацію спілкування в віртуальній реальності, що має всі основні властивості віртуальної реальності (породженість, актуальність, автономність, інтерактивність, зануреність/заглибленість) та є видом символічної реальності, створеної на основі комп'ютерної та некомп'ютерної техніки.

2. Віртуальний дискурс співвідноситься з комп'ютерним (електронним), мережевий співвідноситься з інтернет-дискурсом, загальною характеристикою яких є опосередкованість спілкування, а характерними ознаками, що частково накладаються одна на одну, – віртуальна комунікативна середа (віртуальний дискурс), електронний канал спілкування (комп'ютерний/електронний дискурс), множинний режим спілкування (мережевий та його різновид – інтернет-дискурс). Перефразуючи визначення Н. Арутюнової [2, с. 136–137], інтернет-дискурс – це тексти, занурені в ситуацію віртуального спілкування в глобальній мережі Інтернет. Під віртуальною реальністю в контексті інформаційних технологій ми розуміємо «простір, що створений різноманітними електронними засобами масової інформації і комунікації та являє собою образ “світу постмодерну”» [20, с. 7].

3. Віртуальний дискурс протиставлений реальному дискурсу.

4. Однією з основних цілей віртуального дискурсу є третинна соціалізація, мережева інкультурація, самопрезентація та розвага. Віртуальна мовна особистість постійно експериментує, грає зі своєю ідентичністю, що проявляється через тексти, які створюються та інтерпретуються нею в процесі віртуальної комунікації.

5. Сутність інтернет-дискурсу визначається необмеженою доступністю й швидкістю отримання інформації та зав'язуванням знайомств, анонімністю, відсутністю просторових меж, розмиванням відстаней, стиранням фактору часу, демократичністю спілкування, свободою самовираження.

6. Текстова специфіка віртуального дискурсу проявляється через гіпертекст та креолізований текст [15, с. 10–11].

Отже інтернет-дискурс ми розуміємо як частину віртуального дискурсу, що характеризується такими ж особливостями, проте є обмеженим виключно інтернет-мережею. А людина – не просто спостерігає, а й виступає як самостійний діяч, що є релевантним для теорії дискурсу. Реальність та віртуальність протиставлені як предметно-ситуативні фони. Інтернет необхідно вважати продовженням життєвого середовища людини, де вона через соціальні комунікації має змогу задовольняти свої соціальні потреби.

Важливим вважаємо протиставити особистісно орієнтований тип дискурсу статусно орієнтованому типу. В особистісно орієнтованому типі дискурсу розкривається вся повнота особистісних характеристик комуніканта, тоді як у статусно орієнтованому типі поведінка носить інституційний відбиток та регулюється соціальними нормами і соціальними ролями людини залежно від ситуації. Через відсутність постійних та довгострокових характеристик недоцільно говорити про прояв в інтернет-дискурсі соціальних ролей в традиційному розумінні [7, с. 12; 11, с. 43–44], зокрема в так званих «карнавальних» жанрах (застосовуючи термінологію та визначення М. Бахтіна щодо карнавалізації спілкування, цінностей тощо), проте важливо розуміти, що зберігається потреба людини співвіднести себе з певною структурою соціальних та моральних цінностей.

Особистісно орієнтований дискурс представлений, за спостереженням В. Карасика, двома основними типами: побутовим та буттєвим [11, с. 277]. Статусно орієнтований дискурс також має найменше два різновиди: ситуативно-рольовий та інституціональний [10, с. 28]. Для інтернет-дискурсу релевантними є ситуативно-рольовий (наприклад, *новачок vs. старожил* закритої групи в соціальній мережі), буттєвий та побутовий, що є домінуючим; особливості саме побутового типу дискурсу екстраполюються на інтернет-дискурс в цілому: велика кількість гіпертексту; велика кількість комп'ютерного сленгу (*hallöli, einloggen, posten*); письмова фіксація особливостей усної мови; наявність емотиконів; більша

кількість еративів, тобто слів, що спеціально перекручуються носіями мови, які володіють літературною нормою. Проте казати про повну відсутність ознак інституційності теж не можна, оскільки, наприклад, форуми мають певну ієрархію, що складається з користувачів, адміністраторів та модераторів, які можуть прибирати повідомлення з форуму або перекривати доступ окремим користувачам. Отже, межі між статусно орієнтованим та особистісно орієнтованим спілкуванням стираються [15, с. 33–34]. Стирається також статусна нерівність комунікантів, в більшості випадків учасники віртуального дискурсу мають єдиний статус, а саме статус «учасника комунікації» [8, с. 104].

В нашому дослідженні асинхронного типу інтернет-спілкування акцентуємо увагу на необхідності виокремлення типів ресурсів, що сприяють «карнавалізації» через низьку модерацію та принципову неможливість перевірити ідентичність користувача, та платформ (насамперед, соцмереж і закритих форумів), спілкування на яких проводиться за умов активної модерації і існує можливість встановити ідентичність користувача. Проте зазначимо, що члени електронної спільноти мають розділяти певні спільні правила спілкування та дотримуватись цих правил, що створюють певну нормативну базу. В першу чергу, це так званий нетикет (*Netiquette = online etiquette*), який вимагає, щоб користувач утримувався від конфронтаційної поведінки задля запобігання флеймінгу (*flaming*), за визначенням В. Ши, – «того, що роблять люди, коли категорично виражають думку, не стримуючи емоцій... Не звертаючи уваги на такт» [29, с. 43]. Такі висловлення можуть містити табуйовану мову та прямі загрози «обличчю»; часто вони сприймаються як такі, що сильно загрожують «обличчю». Окрім загальних правил, сформульованих В. Ши наступним чином: «Залишайся людиною; не розміщуй постів образливого змісту; будь поблажливим до помилок інших <...>» [29, с. 32–33], існують правила поведінки в межах певного ресурсу (наприклад, на форумах та в соціальних мережах). Більшість німецьких форумів мають модерацію, завдяки чому суттєво зменшується прояв небажаних форм комунікативної поведінки. Наприклад, на форумі онлайн-журналу «*Glamour*»

в правилах модератор просить серед іншого поводитись належним чином та дотримуватись ввічливого тону бесіди; підкреслює необхідність уникати расистських, образливих та інших висловлень, що можуть зачепити гідність людини.

Оскільки інтернет-дискурс є частиною віртуального дискурсу, який, в свою чергу, є одним з найхарактерніших проявів сучасної постмодерністської культури, є сенс розглянути деякі основні її характеристики і пояснити зв'язок з нашим предметом. Американський теоретик І. Хассан [26] визначив такі риси культурної парадигми сучасності: 1) невизначеність, відкритість, незавершеність (дійсно, завжди існує можливість доповнити попередній коментар, повністю змінивши смисл); 2) фрагментарність, прагнення до деконструкції, колажів, цитат (інтернет-комунікація рідко характеризується логічністю та завершеністю – як структурною, так і семантичною); 3) відмова від канонів, авторитетів, іронічність як форма руйнування (стратегія завдання образи часто реалізується за рахунок іронічності та саркастичної тональності); 4) втрата «Я» та глибини, поверховість, багатоваріантне тлумачення (існує безліч можливостей сконструювати власне «Я» та створити безліч ніків та аватар); 5) звернення до гри, алегорії, діалогу (характерною рисою інтернет-комунікації є наявність ігрового елемента – в процесі самопрезентації відбувається «гра» у вигадану ідентичність; комунікант може вдаватись до *тролінгу* – «гри зі зміною особистості, коли один з учасників не попереджає про це інших» [25, с. 44]; іншими словами, це омана із подальшим використанням агресивних форм комунікативної поведінки; окрім цього характерний прояв креативності та гри із мовною формою під час реалізації стратегії завдання образи, що призводить, наприклад, до появи концептуальних метафор з образливим смислом); 6) репродукування під пародію, травесті, пастиш, оскільки все це збагачує сферу репрезентації; 7) карнавалізація, маргінальність, проникнення в життя (віртуальне спілкування «проривається» в соціальний світ, що особливо помітно на прикладі віртуальних соцмереж; з іншого боку, соціальний світ «захоплює» віртуальний простір, створюючи його особливу частину, а саме інтернет-дискурс); 8) конструктивізм, в якому використовуються іно-

сказання, фігуральна мова (простежуються дві тенденції під час реалізації стратегії завдання образи в інтернет-дискурсі – максимальної прямоти за рахунок відповідності образливого смислу семантиці інвективи та непрямоти за рахунок виведення імплікатур через натяки, алюзії, саркастичну тональність і т. ін.); а також: 9) прагнення уявити те, чого уявити не можна, цікавість до езотеричного, до пограничних ситуацій; 10) перформанс, звернення до тілесності, матеріальності; 11) іманентність.

На думку С. Сметаніної [18, с. 87], домінантами на карнавальних форумах також виявляються ознаки, що співпадають з домінантами постмодерністської парадигми художності, а саме:

- фрагментарність, нелінійність викладення, порушення причинного зв'язку, що проявляються в композиційній та синтаксичній розірваності;

- інтертекстуальність – полілог культурних мов, «текст будується із анонімних, невловимих і разом з тим багато разів перечитаних цитат, цитат без лапок», коли автор може лише зіштовхувати різні манери письма, різні стилістичні реєстри.

У наведеному нижче прикладі стратегія завдання образи реалізується через гру слів, експлуатацію часткової омонімії лексем «*weiß*» та «*weis*», а також безлапкового цитування Сократа: «*Ich weiß, das ich nichts weiß*». Про наявність перлокутивного ефекту свідчить останній коментар користувача Fred Lester, який не здобув комунікативної переваги.

PaulDubi

Was ist Wahrheit?

L4br4

+PaulDubi

Ich weiß, das ich nichts weiß.

PaulDubi

Sehr weiße :P

Fred Lester

+PaulDubi sehr weiSe?

PaulDubi

+Fred Lester

Ich weis?

L4br4

+PaulDubi

nicht sehr weise.

Lester

+L4br4

Wäre wohl für mich eher peinlich gewesen als lustig XD?

<https://www.youtube.com/watch?v=cb4kG8su9yA>

Постає питання ідентифікації та конструювання ідентичності. Ідентичність – це уявлення людини про своє власне «Я», що характеризується «відчуттям своєї власної індивідуальності, самототожності, цільності» [14, с. 196]. Ідентичність – це своєрідна система координат для розуміння людиною самої себе.

В інтернеті відбувається розвиток «візуальної» ідентичності на противагу «вербальній». Як підкреслює М. Кастельс [12, с. 27], всі ідентичності є так чи інакше сконструйованими. Проте в реальному світі цей процес детермінується різними соціальними бар'єрами, що в віртуальній реальності легко подолати. Ця обставина обумовлює постійну «гру з ідентичністю», що є результатом порівняння бажаних аспектів свого «Я» з бажаними аспектами «Я» інших [23, с. 50–51]. Акценти світосприйняття віртуальною мовною особистістю зсуваються. Орієнтація на своє «Я» може проявлятися у відсутності бажання «зберегти обличчя». Під терміном «віртуальна особистість» ми розуміємо спеціально сконструйовану, вигадану особистість («віртуал», «клон», «мульт»), так і будь-яку особистість, занурену в ситуацію взаємодії в віртуальній реальності, оскільки реальне «Я» людини в віртуальному просторі визначити неможливо [15, с. 87–88]. Проте за вигаданою ідентичністю існує реальна особистість, яка має «обличчя», захищає його, реалізує потребу бути схваленим, та здійснює акти над «обличчями» інших користувачів. Отже, *особистість (self)* – це реальний індивід, *ідентичність (identity)* – реальна або сконструйована низка характеристик, а «*обличчя*» («*face*») – те, що стає релевантним під час інтеракції як мультиаспектний феномен. Редукція невербальної складової образу особистості в віртуальному світі призводить до свідомого управління враженням про себе, до зростання ролі самопрезентації та появи тролінгу.

В нижче наведеному прикладі комунікативна поведінка користувача, який обрав собі ніком прецедентне ім'я Martin Luther King, демонструє грубе порушення норм спілкування, що призводить

до реалізації контр-стратегії завдання образи з боку користувача Zyber.

Вихідний коментар має саркастичну тональність. Такий висновок ми робимо на підставі відео-контенту, до якого прикріплене це обговорення і з якого очевидна саме відсутність дотепності героя ток-шоу – репера Bushido. Про це свідчить також і емотикон на позначення посмішки. Подальші відповіді користувача Martin Luther KING містять велику кількість обценної лексики, за нагромодженням якої втрачається сенс висловлення.

Zyber

Einfach geil, wie schlagfertig Bushido ist :D

Martin Luther KING

Nicht nur er, auch mein steifer Pimmelmann ist unglaublich schlagfertig, du Rassist, komm her ich will dich über dein Arschloch rannehmen!

Перша реакція автора вихідного коментаря – з'ясувати, що конкретно в його коментарі зачепило адресата, а також непряма образа через використання ніку під аватарою адресата, що є прецедентним ім'ям, із експліцитною оцінкою поведінки адресата як поганої.

Zyber

+Martin Luther KING Wusste nicht, dass Martin Luther King so gestört war und was ist daran rassistisch!?

Zyber

+Martin Luther KING Ich sage dazu jetzt nicht mehr, ich weiss ja nicht ob du das lustig findest, was du da sagst, aber es ist NUR Schwachsinn, mehr nicht, ohne Witz, wer ist dir mit ,nem Laster über's Gehirn gefahren!?

Martin Luther KING

+ZyberHD Hahaha nen Hirn ist sowas von weich wer braucht so ein Scheiss? Viel wichtiger ist ein dicker, harter SPRITZPIMMEL. Meiner ist schwarz wie die nacht und härter wie der Kopp-Stahl von euch Hunnen-Nazis! Wenn ich dich mit dieser harten Rübe pfähle dann bist du in Hölle und Paradies zugleich du geiler Zwergenschwanz-Stecker!

Визнання «можливого розуміння» німецької мови адресата імплікує, що це – погана німецька мова (через надмірність інвектив). Окрім цього, іронічним узагальненням адресант виражає своє ставлення до поведінки адресата.

schamhaary

+*Martin Luther KING auf deutsch hät ich's evtl. verstanden was du sagst. für deine stahlprothese kann ich nicht's ?*

(<https://www.youtube.com/watch?v=cb4kG8su9yA>)

Подібна комунікативна поведінка в віртуальному просторі притаманна тролям (у разі свідомого спілкування) та психічно хворим людям. Реакція інших користувачів, у разі наявності, – саркастичні коментарі або вступ до гри та підтримування започаткованого реєстру. Таке спілкування націлене не на конструювання або передачу жодних смислів, натомість на гру з формою, що імітує стратегію завдання образи.

Наступним актуальним для нашого дослідження поняттям є гіпертекст (термін введений Т. Нельсоном [27]). Відсутність безперервності є головною характеристикою гіпертексту. Завдяки комп'ютерним технологіям текст опиняється в новому – нелінійному, мережевому просторі. Існує багато напрямів щодо підходу до визначення гіпертексту (як способу представлення знань у зв'язку з нелінійністю людського мислення, як засобу комунікації та організації мережевого соціального простору, як нового лінгвістичного об'єкта, як способу організації художнього твору та інші), проте спільним є розуміння під цим поняттям тексту специфічної структури, що подає інформацію у вигляді пов'язаної мережі гнізд, об'єднаних між собою нелінійними відношеннями в багатовимірному просторі. Специфіка поводження тексту в гіперсередовищі позначається поняттям гіпертекстуальності, під якою розуміється сукупність специфічних особливостей гіпертексту у викладенні, структуруванні й організації доступу до інформації [5, с. 32]. Гіпертекст – це не результат поєднання окремих текстів, а самостійний об'єкт, що характеризується фрагментарністю, нелінійністю, нескінченністю, різноманітністю, інтерактивністю. Гіпертекст – носій множинної інформації. Найважливішим структурним компонентом гіпертексту є гіперпосилання, завдяки якому здійснюється перехід від одного фрагменту до іншого [5, с. 28]. Специфічна структура гіпертексту дозволяє йому стати одним з основних інструментів у процесі вираження постмодерністських світогляду і культури, де текст «пород-

жується наративно, кумулятивно і будь-якої миті може бути перерваним. Крапка в кінці є необґрунтованою та безпідставною. Текст будь-якої миті може бути продовжений» [21, с. 42]. В нашому дослідженні ця особливість являє собою певну методологічну проблему, оскільки ускладнює, а іноді й унеможливує пошук ініціальних та респонсивних коментарів і не дозволяє адекватно проаналізувати матеріал. Через структурну розірваність неможливо однозначно констатувати наявність стратегії завдання образи в тому чи іншому дискурсивному фрагменті. В свою чергу, власне стратегія завдання образи не завжди є реалізованою саме через наявність гіпертексту, бо висловлення просто губиться в потоці коментарів та великій кількості гіперпосилань на різних користувачів та різні інтеракційні внески.

Далі зосередимось на понятті креолізації. Під креолізованим текстом лінгвісти розуміють тексти змішаного типу, що містять вербальний та іконічний, тобто образний, елементи, проте існує і більш широке розуміння: це тексти, «фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної (мовної/мовленневої) та невербальної (що належить до інших, аніж природна мова, знакових систем)» [19, с. 180–181]. За ступенем гетерогенності креолізовані тексти розподіляють на: а) нульовий ступінь (суто вербальні або суто іконічні тексти); б) ненульовий ступінь (поєднання вербального та образного компонентів) [17, с. 9–11]. Залежно від характеру зв'язку зображення з вербальною частиною виокремлюються тексти з частковою або повною креолізацією. В першому випадку між вербальними та образними компонентами складаються автосемантичні відносини, оскільки образний елемент є факультативним елементом організації тексту, вербальна частина в таких текстах є відносно автономною; в другому – між частинами тексту семантичні відношення, оскільки вербальна частина не може існувати у відриві від образної [1, с. 15].

Дійсно, графічні елементи стають все більш поширеними, а ілюстрування стає елементом текстотворення [3, с. 162]. Наведемо приклад, де респонсивний комунікативний внесок зводиться до розміщення поширеного в інтернет-мережі «вірусного» зображення, яким реалізується контрстратегія завдання образи:

AJ Mishu

Es gibt ja Menschen die mit ihren dummen Kommentaren immer wieder ihren Neid zeigen müssen wa? Selbst wenn Til nur ein Foto von seinen Katzen postet.

Ihr sitzt bestimmt den ganzen Tag vor eurem Pc oder eurem Handy und wartet nur darauf das er etwas postet um eure Dummheiten aufs neue zu beweisen.

Eigentlich kann man nur Mitleid mit euch haben.

Janine Hille



(<https://www.facebook.com/TilSchweiger>)

Образними елементами креолізованого тексту віртуального дискурсу є насамперед аватари, ілюстрації і смайлики. Тріада «аватара – нік – орд-жин» мають великий вплив на сприйняття всіх текстів користувача партнерами по комунікації [28]. Аватара супроводжує вербальні повідомлення користувача в межах ресурсу, де він зареєстрований і на профілі якого саме й розміщено аватару. Разом із повідомленням вона створює креолізований текст. В нашому корпусі наявна значна кількість прикладів, де реалізація стратегії завдання образи відбувається за рахунок гри з ніком або аватарою адресата, як у наступному прикладі, де користувач Fedja Reichenbacher звертається до користувачки Anna De Luca, звернувшись до її аватари, на якій зображено kota, для конструювання образливого смислу і назвавши «товстою кішкою»:



Anna De Luca

Fedja Reichenbacher ,führst Du Selbstgespräche ?

Bernd Schibulla

Anna De Luca oha. das war jetzt aber schlagfertig <grin emoticon> FAIL

Fedja Reichenbacher

Nein, ich rede mit einer fetten Katze.

Смайлики або емотикони являють собою специфічні графічні одиниці, створені для вираження емоцій комунікантів. По своїй суті смайлик – це графема, що складається з пунктуаційних знаків, літер й цифр традиційного письма. А. Мельникова [16, с. 216–217] пропонує класифікацію смайликів на підставі сфери їхнього використання (універсальні, культурно-специфічні та смайлики-неологізми) та принципу утворення. Окрім емотиконів існують також текстові апроксимації інтеракційних маркерів (e.g. <g> = grin, CAPITALS = shouting etc). Проте вони не здатні адекватно апроксимувати всю низку паралінгвістичних маркерів, які допомагають розпізнати інтенцію в умовах живого спілкування [25, с. 285–286]. Тональність сприяє вираженню інтенцій мовця та розпізнаванню їх адресатом. Мовець обирає тональність, яка найкращою мірою відповідає його інтенціям [6, с. 64; 9, с. 387]. Встановлення адресатом тональності мовця відбувається за рахунок зміщення інтерпретації об'єктивно наявних маркерів та власної уяви і тому є проблематичним. Звичайно, це не означає, що адресати не можуть встановити чи приписати мовцеві наявність інтенції, проте наявні механізми (наприклад, візуальні акценти на кшталт зміни шрифту, його кольору і розміру, використання смайликів) можуть не досить адекватно апроксимувати паралінгвістичні та невербальні елементи інформації, що ускладнює процес. Проте останнім часом зростає кількість емотиконів, смайликів, з'являються культурно-специфічні типу «као-модзі» тощо, які створені задля компенсації відсутніх просодичних засобів, що супроводжують природну комунікацію. Наступні приклади ілюструють вживання різного типу апроксимацій, завдяки яким реалізується стратегія завдання образи (у якості контр-стратегії у першому прикладі):

1) maria meyer

Was 'ne kranke Sendung inner kranken Welt...

Horst Klein

Was für ein krankes Deutsch, liebe Maria Meyer!

maria meyer

+Horst Klein ...man nennt es SLANG, LIEBER Horst...

2) *Joerg Dossler*+*TheCrodog**LOL, du bist putzig...*

Коментар, що кваліфікує загальне обговорення як дитяче та незріле. Якорем (*Anker als Antezedent*) для такого натяку слугує метафоричне порівняння «середня школа – незрілість». Апроксимація емоцій відбувається за рахунок скупчення голосних, що імітує крик. Можливий заклик повернутись до школи через очевидні пробіли в освіті.

3) *John Player Special**Hauptschuleeeeeeeeeee?**(<https://www.youtube.com/watch?v=jOolAfjv3xg>)*

У підсумку зазначимо, що *інтернет-дискурс* ми розуміємо як частину віртуального дискурсу, що характеризується такими самими особливостями, проте є обмеженою виключно інтернет-мережею. Інтернет-дискурс, так само як віртуальний дискурс, відображає низку притаманних культурі постмодерну характеристик, що впливають на реалізацію стратегії завдання образи. Серед таких особливостей ми виокремлюємо: анонімність (принаймні, часткову), що призводить до гри з ідентичністю та сприяє таким спорідненим стратегії завдання образи явищам, як тролінг; відсутність прямого контакту з комунікантом та неможливість адекватної апроксимації всіх паралінгвістичних інтеракційних маркерів, що притаманні безпосередньому контакту комунікантів; стиль модерації сайтів як компенсаторний механізм, за умов мінімальних ризиків користувачів та відсутності необхідності нести відповідальність за власні агресивні комунікативні дії; серед текстових характеристик виокремлюємо явище креолізації та гіпертекст.

Перспективи ми вбачаємо в подальшому вивченні дискурсивних особливостей стратегії завдання образи в інтернет-дискурсі, розробці типових тактик та створенні каталогу мовних індикаторів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на примере креолизованных текстов) : учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов / Е.Е. Анисимова. – М. : Изд. центр «Академия», 2003. – 128 с.
2. Арутюнова Н.Д. Дискурс / Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь ; [гл. ред. В.Н. Ярцева]. – М. : Сов. энцикл., 1990. – С. 136–137.
3. Берёзин В.М. Массовая коммуникация : сущность, каналы, действия / В.М. Берёзин. – М. : РИП-Холдинг, 2003. – 174 с.
4. Валгина Н.С. Теория текста : учеб. пособие / Н.С. Валгина. – М. : Логос, 2004. – 280 с.
5. Дедова О.В. Лингвистическая концепция гипертекста: основные понятия и терминологическая парадигма / О.В. Дедова // Вестник Москов. ун-та. – 2001. – Вып. № 4. – Сер. 9. Филология. – С. 22–36.
6. Демьянков В.З. Понимание как интерпретирующая деятельность / В.З. Демьянков // Вопр. языкознания. – 1983. – № 6. – С. 58–67.
7. Горелов И.Н. Основы психолингвистики / И.Н. Горелов, К.Ф. Седов. – М. : Лабиринт, 1997. – 224 с.
8. Ишмуратова И.Р. Сущность культурной идентичности человека в среде Интернет-коммуникации : дис. ... канд. филос. наук : 24.00.01 / И.Р. Ишмуратова. – Казань, 2006. – 184 с.
9. Карасик В.И. Дискурсивная персонология / В.И. Карасик // Язык, коммуникация и социальная среда. – ВГПУ. – Вып. 5, 2007. – С. 78–86.
10. Карасик В.И. О типах дискурса / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. тр. : [под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина]. – Волгоград : Перемена, 2000. – 228 с. – С. 5–20.
11. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепт, дискурс / В.И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
12. Кастельс М. Информационная эпоха : экономика, общество и культура / М. Кастельс ; [пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана]. – М. : ГУВШЭ, 2000. – 606 с.
13. Крысин Л.П. Речевое общение и социальные роли говорящих / Л.П. Крысин // Социально-лингвистические исследования. – М. : Наука, 1976. – С. 42–52.
14. Леонтович О.А. Компьютерный дискурс: языковая личность в виртуальном мире / О.А. Леонтович // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. тр. ; [под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина]. – Волгоград : Перемена 2000а. – С. 191–200.
15. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса : монография / О.В. Лутовинова. – Волгоград : Перемена, 2009. – 477 с.
16. Мельникова А.В. Иконические знаки и сокращения в виртуальном общении / А.В. Мельникова // Концептосфера и языковая картина мира ; [отв. ред. Е.А. Пименов, М.В. Пименова]. – Кемерово : КемГУ, 2006. – С. 214–218.
17. Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 10.02.19 «Общее языкознание, социоллингвистика, психолингвистика» / О.В. Пойманова. – М. : Моск. гос. ун-т, 1997. – 24 с.

18. Сметанина С.И. Медиа-текст в системе культуры: Динамические процессы в языке и системе журналистики : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / С.И. Сметанина. – СПб, 2002. – 378 с. 19. Сорокин Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов / Оптимизация речевого воздействия. – Москва, 1990. – С. 180–186. 20. Таратута Е.Е. Социальный смысл виртуальной реальности : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филос. наук : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / Е.Е. Таратута. – СПб. : СПб. гос. ун-т, 2003. – 29 с. 21. Тульчинский Г.Л. Слово и тело постмодернизма. От феноменологии невменяемости к метафизике свободы / Г.Л. Тульчинский // Вопр. философии. – 1999. – № 10. – С. 35–53. 22. Шевченко І.С. Конфліктна поведінка в англомовному кіберпросторі / І.С. Шевченко, І.О. Гончаренко // Вісник Житомир. держ. ун-ту. – 2005. – Вип. 23. – С. 24–28. 23. Школовая М.С. Лингвистические и семиотические аспекты конструирования идентичности в электронной коммуникации: дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Школовая Марианна Сергеевна. – Тверь, 2005. – 174 с. 24. Donath J. Identity and deception in the virtual community / J. Donath // *Communities in Cyberspace*; [eds. M. Smith, P. Kollock]. – London : Routledge, 1999. – P. 29–59. 25. Graham, Sage Lambert. 2008. A manual for (im)politeness?: The impact of the FAQ in electronic communities of practice. In Derek Bousfield and Miriam A. Locher (eds.), *Impoliteness in language: Studies on its interplay with power in theory and practice*, 324352. – Berlin and New York : Mouton de Gruyter. 26. Hassan I. *Toward a Concept of Postmodernism (From The Postmodern Turn, 1987)* 27. Nowak K.L. The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction / K.L. Nowak, C. Rauh // *Journal of Computer-Mediated Communication*. – 2005. – № 11 (1) [Electronic resource]. – URL : <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue1/nowak.html>. 28. Nelson T.H. A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate / T.H. Nelson // *ACM Proceedings of the 20th National Conference*. – Cleveland : ACM, 1965. – P. 84–100. 29. Shea V. *Netiquette* / V. Shea. – Albion Books, 1997. – 160 p. 30. Smith E.R. Affective and cognitive implications of group membership becoming part of the self: New models of prejudice and of the self-concept / E.R. Smith // D. Abrams & M. Hogg (Eds.), *Social identity and social cognition*. – Oxford : Blackwell Publishers, 1999. – P. 183–196.

REFERENCES

Anisimova, E.E. (2003). *Lingvistika teksta i mezhkul'turnaja kommunikacija (na primere kreolizovannyh tekstov)* [*Text linguistics and intercultural communication (based on creolized texts)*]. Moscow: Akademiya. (in Russian)

Arutjunova, N.D. (1990). Diskurs [Discourse]. *Lingvisticheskij jenciklopedicheskij slovar'* [*Linguistic encyclopedic dictionary*], 136-137. (in Russian)

Berjozin, V.M. (2003). *Massovaja kommunikacija : sushhnost', kanaly, dejstvija* [*Mass communication: the essence, channels, actions*]. Moscow: RIP-Holding. (in Russian)

Dedova, O.V. (2001). Lingvisticheskaja koncepcija giperteksta: osnovnye ponjatija i terminologicheskaja paradigma [The linguistic concept of hypertext: the basic concepts and terminology paradigm]. *Vestnik Moskovskogo universiteta – Bulletin of Moscow University*, 4, 22-36. (in Russian)

Dem'jankov, V.Z. (1983). Ponimanie kak interpretirujushhaja dejatel'nost' [Understanding as interpretiv activities]. *Voprosy jazykoznanija – Problems of Linguistics*, 6, 58-67. (in Russian)

Donath, J. (1999). Identity and deception in the virtual community. *Communities in Cyberspace*. London: Routledge, 29-59.

Gorelov, I.N. and Sedov, K.F. (1997). *Osnovy psiholingvistiki* [*Basics of psycholinguistic*]. Moscow: Labirint. (in Russian)

Hassan, I. (1987). *Toward a Concept of Postmodernism (From The Postmodern Turn)*. Available at: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/HassanPoMo.pdf>

Ishmuratova, I.R. (2006). *Sushhnost' kul'turnyj identichnosti cheloveka v srede Internet-kommunikacii*. Diss. kand. filol. nauk. [The essence of the cultural identity of the person in the Internet communication – Dr. philol. sci. diss.] Kazan', 184 p. (in Russian)

Karasik, V. I. (2000). O tipah diskursa [About types of discourse]. *Jazykovaja lichnost': institucional'nyj i personal'nyj diskurs – Linguistic personality: institutional and personal discourse*, 5-20. (in Russian)

Karasik, V. I. (2002). *Jazykovoj krug: lichnost', koncept, diskurs* [*Linguistic circle: personality, concepts, discourse*]. Volgograd: Peremena. (in Russian)

Karasik, V.I. (2007). Diskursivnaja personologija [The discourse personology]. *Jazyk, kommunikacija i social'naja sreda – Language, communication and social environment*, 5, 78–86. (in Russian)

Kastel's, M. (2000). *Informacionnaja epoha : ekonomika, obshhestvo i kul'tura* [*The information age*]

- economy, society and culture]. Moscow: GUVShE. (in Russian)
- Krysin, L.P. (1976). Rechevoe obshhenie i social'nye roli govornjashhih [Verbal communication and social roles of speakers]. *Social'no-lingvisticheskie issledovanija – The social and linguistic research*, 42-52. (in Russian)
- Lambert, G. (2008). A manual for (im)politeness?: The impact of the FAQ in electronic communities of practice. *Impoliteness in language: Studies on its interplay with power in theory and practice*, Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 281–304.
- Leontovich, O.A. (2000). Komp'juternyj diskurs: jazykovaja lichnost' v virtual'nom mire [Computer discourse: linguistic identity in the virtual world]. *Jazykovaja lichnost': institucional'nyj i personal'nyj diskurs – Linguistic personality: institutional and personal discourse*, 191-200. (in Russian)
- Lutovinova, O.V. (2009). *Lingvokul'turologicheskie harakteristiki virtual'nogo diskursa [The linguistic and cultural characteristics of the virtual discourse]*. Volgograd : VGPU Publ. "Peremena". (in Russian)
- Mel'nikova, A.V. (2006). Ikonicheskie znaki i sokrashhenija v virtual'nom obshhenii [Iconic signs and reduction in virtual communication]. *Konceptosfera i jazykovaja kartina mira – Concept area and language picture of the world*, 214-218. (in Russian)
- Nelson, T.H. (1965). A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate. *ACM Proceedings of the 20th National Conference*. Cleveland: ACM, 84-100.
- Nowak, K.L. (2005). The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (1). Available at: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue1/nowak.html>
- Pojmanova, O.V. (1997). *Semanticheskoe prostranstvo videoverbal'nogo teksta: autref. dis. kand. filos. nauk [The semantic space of video-verbal text – Thesis Phd diss.]*. Moscow : MGU Publ. (in Russian)
- Shea, V. (1997). *Netiquette*. Albion Books.
- Shevchenko, I.S. and Goncharenko, I.O. (2005). Konfliktna movlenneva povedinka v anglo-movnomu kiberprostoru [Conflict verbal behavior in the English speaking cyberspace]. *Visnik Zhitomir'skogo derzhavnogo universitetu – Bulletin of Zhytomir state university*, 23, 24-28. (in Ukrainian)
- Shkolovaja, M.S. (2005). *Lingvisticheskie i semioticheskie aspekty konstruirovanija identichnosti v jelektronnoj kommunikacii. Diss. kand. filol. nauk [The linguistic and semiotic aspects of the construction of identity in the electronic communications – Dr. philol. sci. diss. Thesis Phd diss.]*. Tver', 174 p. (in Russian)
- Smetanina, S.I. (2002). *Media-tekst v sisteme kul'tury : Dinamicheskie processy v jazyke i sisteme zhurnalistiki. Diss. kand. filol. nauk [Media text in the cultural system: dynamic processes in the language and journalistic system – Dr. philol. sci. diss.]*, 378 p. (in Russian)
- Smith, E.R. (1999). Affective and cognitive implications of group membership becoming part of the self: New models of prejudice and of the self- concept. *Social identity and social cognition*, 183-196.
- Sorokin, J.A. and Tarasov, E. F. (1990). Kreolizovannye teksty i ih kommunikativnaja funkcija [Creolized texts and communicative function]. *Optimizacija rechevogo vozdejstvija – Optimization of speech influence*. Moscow, 180-186. (in Russian)
- Taratuta, E.E. (2003). *Social'nyj smysl virtual'noj real'nosti: autref. dis. kand. filos. nauk [The social meaning of virtual reality – Thesis Phd diss.]*. Saint Petersburg: S.-Peterb. gos. un-t Publ. (in Russian)
- Tul'chinskij, G.L. (1999). Slovo i telo postmodernizma. Ot fenomenologii nevmenjaemosti k metafizike svobody [Word and body of postmodernism. From phenomenology of insanity to metaphysics of freedom]. *Voprosy filosofii – Problems of philosophy*, 10, 35-53. (in Russian)
- Valgina, N.S. (2004). *Teorija teksta [Text theory]*. Moscow: Logos. (in Russian)