

УДК 81'33

## ЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗМОВНОГО ДИСКУРСУ У ВІРТУАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

Чигринова О.О.

*Національний технічний університет „Харківський політехнічний інститут”  
м. Харків, Україна*

*Стаття присвячена проблемам віртуального спілкування і проявам розмовного дискурсу в Інтернет-комунікації. Наведені визначення дискурсу і віртуальної комунікації. Розглянуті проблеми, що виникають під час спілкування у віртуальному просторі. Проаналізовані деякі девіації у віртуальній комунікації.*

*Ключові слова: віртуальна комунікація, розмовний дискурс, метатекст, віртуальна реальність*

*Мета.* У даній статті ми розглянемо концепт „дискурс” у контексті віртуальної комунікації. Проблема розмовного дискурсу, з нашої точки зору, є *актуальною* і потребує ретельного вивчення. Саме віртуальні засоби комунікації надають можливість проаналізувати таке явище, як розмовний дискурс.

*Постановка проблеми.* Дискурс – вже не нове, досить поширене поняття. Під ним розуміють сукупність письмових та усних текстів, що генерують люди у різноманітних щоденних практиках – організаційній діяльності, рекламі, соціальній сфері, економіці, ЗМІ та Інтернет-ресурсах. Дискурс вже набув значення самостійного змістового поля, тобто реальності, що розвивається за певними законами. Дискурси впливають на соціальні та культурні зміни – екологічні катастрофи, війни тощо. Більш локально – на появленні нових соціальних груп (наприклад, мережових спілок у віртуальному просторі міжкультурної комунікації), зміну місії організації, рекламної політики тощо. Ці події стають можливими завдяки розвитку думок і переконань людей – тобто зміни дискурсів. У зв’язку з цим виникає необхідність керувати такими соціальними наслідками, тобто прогнозувати розвиток дискурсу і утвореного у ньому поля значень.

У лінгвістичній літературі термін „дискурс” використовується дуже широко, але на сьогоднішній день не існує єдиного визначення, що охоплює всі контексти його вживання. Однак у більшості випадків за варіантами розуміння дискурсу може бути простежена певна динаміка, спроби уточнення і розвитку традиційних понять мови, тексту і висловлення.

Звернемося до визначень дискурсу, що наводить Д. Манжено [1, с. 26-27]:

1. Еквівалент поняття „мова”, тобто будь-яке конкретне висловлювання (у дусі Ф. де Соссюра).

2. Одиниця, що переважає за розміром фразу, висловлювання в глобальному змісті, послідовність окремих висловлювань (мова йде про граматику тексту).

3. Вплив висловлювання на його одержувача, внесення в „мовленнєву” ситуацію, у якій задіяні суб’єкт висловлювання, адресат, визначені момент та місце висловлювання (дефініція, яка пов’язана з прагматикою).

4. Бесіда як основний тип висловлювання (аналіз діалогу).

5. Мова, яка привласнюється, розгортається без експліцитного втручання суб’єкта висловлювання (дефініція Е. Бенвеніста) [2, с. 24].

6. Еквівалент поняття „мова” як актуалізація, роздрібненість на поверхневому рівні на противагу „мові” як системі мало диференційованих віртуальних значущостей (дослідження мовних одиниць у „мові” і у „мовленні”).

7. Система обмежень, які накладаються на необмежене число висловлювань внаслідок визначеної соціальної чи ідеологічної позиції (наприклад, „феміністський дискурс”, „політичний дискурс”, „адміністративний дискурс” тощо). У даному визначенні йдеться про напрямок критичного дискурс-аналізу [3, с. 105].

8. Висловлювання/текст з точки зору дискурсного механізму, що керує цим висловлюванням або текстом (ідея французької школи аналізу дискурсу [4, с. 14-34]).

Таким чином, із наведених визначень можемо зробити висновок, що вони відображують різні аспекти комплексного поняття дискурсу: з одного боку, дискурс це діяльність, процес, а з іншого – текст, продукт.

У 1980-х і ще навіть на початку 1990-х років минулого століття віртуальна реальність була лише комп’ютерною наукою, яку розуміли як технологію моделювання тривимірних сцен та комунікації у них. Проте тепер віртуальна реальність – це вже більш масштабне поняття, тому що стало зрозумілим, наскільки технологічне спілкування і творчість залежать від процесів, що відбуваються у голові людини, наскільки значною частиною технічної реальності є уява задіяної у цій технології людини.

До того ж віртуальна комунікація в Інтернеті великою мірою сприяла популяризації та розповсюдженню віртуальності серед звичайного населення земної кулі: із категорії техніки для обраних (наприклад, моделювання тривимірного простору у космонавтиці) віртуальні системи сьогодні стали частиною звичайного життя людей. Віртуальна реальність торкнулася майже усіх сфер життя і діяльності пересічного громадянина.

На думку лінгвіста Міри Бергельсон, „віртуальна комунікація, як явище недавнє, спирається на дуже динамічну технологію, тому правила її реалізації диктуються скоріше прагматичними розуміннями зручності і швидкості” [5, с. 46]. Тому всі граматичні, лексичні, пунктуаційні та інші правила редуцуються учасниками віртуального спілкування для досягнення оптимальної швидкості висловлювання своїх думок. Це зумовлене потребою швидкісного реагування на події, що відбуваються безпосередньо на дисплеях комп’ютерів адресата і адресанта.

У комунікативній соціології поняття „спілкування” і „комунікація” не рівнозначні. Комунікацію визначають як соціально обумовлений процес передачі та сприйняття інформації в умовах міжособистісного і масового спілкування по різних каналах за допомогою різних комунікативних засобів (вербальних, невербальних тощо). А під спілкуванням розуміють соціально обумовлений процес обміну думками і почуттями між людьми в різних сферах їхньої пізнавальної діяльності, реалізований головним чином за допомогою вербальних засобів комунікації.

Таким чином, комунікація розуміється як повідомлення деякої інформації за допомогою каналів її передачі, а спілкування – як процес обміну інформацією, думками,

почуттями між людьми на вербальному рівні. Тому, потрапляючи в мережу, суб'єкт бере участь у процесі комп'ютерно-опосередкованої комунікації, повідомляючи інформацію в мережу і сприймаючи її з екрану монітора. Але, зважаючи на те, що Інтернет являє собою віртуальний простір, суб'єкт, що знаходиться в ньому, бере участь і в прямому міжособистісному спілкуванні, обміні думками і почуттями з іншими суб'єктами, що представлені у тому ж просторі. Таким чином, можна сказати, що поняття комунікації і спілкування в мережі Інтернет практично ідентичні.

Комунікація – це діяльність, що має мету (необов'язково усвідомлену), яка припускає одного чи навіть декілька учасників і полягає в надсиланні та одержанні різного роду повідомлень, що використовують різні канали, можуть спотворюватися під впливом шуму, існують у деякому контексті, значно впливають на адресата і залишають можливості для зворотного зв'язку. У кожній акції повідомлення має три шари: інформація, емоції, ролі (відносини, що існують між учасниками).

Звернемо увагу на основні лінгвістичні особливості спілкування у віртуальному просторі, тому що саме ці особливості, на нашу думку, заслуговують на детальний аналіз і класифікацію за певними ознаками.

У віртуальній комунікації економія зусиль особи, яка говорить, яскраво виражена в дозволених зневазі правилами орфографії і навіть граматики: наприклад, відсутності великих літер, пропуску артиклів тощо. Письмова комунікація втрачає частину змісторозрізняючих засобів, властивих усній комунікації, у першу чергу, інтонацію, міміку, жести, а стислий і економний віртуальний жанр не сприяє деталізації опису, властивого традиційній письмовій мові. Тому роль компенсаторних механізмів, що сприяють розумінню й економії зусиль комунікантів, виконують „смайліки” (від. англ. smile – посмішка). „Смайліки” – графічні символи, що виходять у текстовому режимі і кирилиці, і латиниці на звичайній клавіатурі. Цими символами під час комунікації передаються основні емоції -- сміх, радість, смуток, здивування, гнів, відроза тощо. Також за допомогою сполучення таких символів можна виразити будь-яку дію або наміри.

Простеживши характерні особливості віртуального спілкування, нами було помічено, що існує ще один засіб передачі мовного змісту -- відображення найважливішої для відправника інформації за допомогою великих літер або повторення однієї й тієї ж графеми. Наприклад, слово, що написано великими літерами, розуміється як „голосно сказане” або сказане з виразною інтонацією, особливо якщо воно супроводжується певною кількістю знаків оклику (наприклад, ПАДЪБЕЕМ!!!!!!!!!!!!).

Неформальна комунікація в системі Інтернет, на думку Міри Бергельсон, „повертає пунктуації її семантичний характер: коми і багато крапок передають, у першу чергу, темп мови; тире виділяють значущу інформацію, що знаходиться у фокусі уваги адресанта і звичайно протиставляється попередньому тексту; у дужки береться те, що не є важливим, а також те, що відноситься до *метатексту*” [5, с. 60-61]. Метатекст у віртуальній комунікації використовується як текстовий заступник зорової інформації, недоступної одержувачу (схоже на авторські ремарки у п'єсі), або як пояснення відправника в зв'язку з його прогнозом поточного стану одержувача.

Усе це вказує на те, що суб'єкт віртуального спілкування прагне скоротити дистанцію між звичним спілкуванням і спілкуванням в умовах віртуальної реальності. Деякі науковці розглядають спілкування в локальній мережі в порівнянні з реальним спілкуванням [6; 7; 8]. У цих дослідженнях також згадується про те, що спілкування в

локальних мережах відрізняється не тільки від реального спілкування (тобто спілкування без участі комп'ютера), але і від спілкування в глобальних мережах.

Підкреслимо, що у даній статті віртуальна комунікація розглядається винятково як мовний феномен. Нами бралися до уваги не всі прояви мови в Інтернеті, а лише ті з них, що припускають відповідне породження мовлення, тобто обговорюються інтерактивні діалогові форми спілкування, зокрема конференції, форуми, полілогові чати та e-mail.

При визначенні статусу тексту, що виник у процесі комунікаційного акту в чаті, виникає проблема його приналежності до письмової чи усної мови. Основною відмінністю усної мови від письмової є те, що „усна мова лінійна, вона розгортається в одному напрямку в часі, в усній мові немає чорнових варіантів, сказане не можна скасувати” [9, с. 28]. В усному мовленні беруть участь паравербальні фактори – інтонація, тембр голосу, ритм тощо. Усне мовлення простіше за письмове з точки зору граматичних конструкцій, у ньому рідше зустрічаються складні пропозиції з багаторазовою підпорядкованістю підрядних речень. А основна відмінність письмового мовлення полягає в тому, що воно допускає свідомий аналіз тексту. Контроль над текстом виражається, з одного боку, у доборі лексико-семантичних засобів, а з іншого – у доборі синтаксичних структур. Можливе виправлення тексту, чорнові варіанти, і одержувач має справу з остаточним варіантом тексту, виправленим і проаналізованим відправником.

Але на практиці повідомлення рідко редагуються, а стиль спілкування, прийнятий у чатах, дозволяє робити помилки в орфографії та граматиці. Якщо якась помилка є суттєвою, відправник надсилає повідомлення з метатекстом. Подібні повідомлення створюються в тому випадку, якщо помилка, на думку автора, може істотно вплинути на сприйняття змісту тексту – таким чином, зберігається спонтанність, властива усному мовленню. У цілому текст чату може нагадувати стенограму чи письмову фіксацію диктофонного запису. Мова в чаті і є такою фіксацією усного, а частіше і розмовного мовлення, її відображенням у писемній формі. Головне спостереження щодо розповсюдженості розмовного дискурсу у віртуальному спілкуванні було зроблене при детальному аналізі саме чатів полілогових, у яких комуніканти навмисне використовували розмовні лексичні форми мовлення. Аналіз чатів доводить, що порушуються правила усіх трьох основних компонентів письмової мови – графіки, орфографії і пунктуації [10].

Наявність девіацій у віртуальному спілкуванні стає очевидною при детальному аналізі форм комунікації в мережі Інтернет: форуми, чати, тощо. Зорова інформація може замінюватися як вставкою символів, так і за допомогою метатексту. Під символами маються на увазі піктограми („посмішки”, „сердечка”), які можна вставляти в повідомлення у деяких чатах, а також традиційні сполучення графічних знаків, що використовуються для вираження невербальних факторів. Отже, комуніканти у віртуальному просторі відчувають дефіцит певних засобів, що мають місце у вербальному спілкуванні. Для компенсації емоційної нестачі використовуються різноманітні засоби. В Інтернеті існують цілі списки „смайликів”, що відображають емоції. Це говорить про реаліцентризм віртуального спілкування, тобто про тенденцію компенсувати витрати віртуального спілкування.

Текст чату схожий на книгу постмодерніста, яку потрібно читати за визначеною схемою, що поновлює звичну логіку оповідання, зв'язне викладення сюжету, у якому задіяні персонажі, що використовують різні текстові звороти для висловлювання своїх думок, в тому числі і розмовний дискурс.

Інтернет, у свою чергу, змінює механізми передачі інформації в процесі комунікації щодо звичного положення в реальному світі. Хоча мова сприймається як письмова фіксація, вона сприймається інакше завдяки введенню з клавіатури. Чому саме це відбувається? Можливо, набраний текст менше зв'язаний з відправником. Крім того, друкований текст рідко задіяний у неформальному спілкуванні, яким є віртуальне спілкування в чаті. Нарешті, відомо, що текст по-різному сприймається в залежності від розташування в просторі – наприклад, на аркуші паперу і на дошці – і процес створення таких текстів також різний. Наприклад, при написанні на аркуші паперу уникають орфографічних помилок, імовірних на дошці.

*Висновок.* Усі перераховані у даній статті фактори можуть впливати на сприйняття і формування віртуального тексту, і, відповідно, на вид розмовного дискурсу, що застосовує особистість в кожному конкретному випадку.

### Список літератури

1. Аристов С.А., Сусов И.П. Коммуникативно-когнитивная лингвистика и разговорный дискурс. – 1999// <http://homepages.tversu.ru/~susov/Aristov.htm>
2. Бенвенист Э. Общая лингвистика. – М., 1974.
3. Филипс Л., Йоргенсен М.В. Дискурс-анализ. Теория и метод. – Х : Изд-во Гуманитарный Центр, 2004.
4. Серио П. Как читают тексты во Франции//Квадратура смысла: Французская школа анализа дискурса. – М.: Прогресс, 1999.
5. Бергельсон М.Б. и др. Моделирование языковой деятельности в интеллектуальных системах. – М.: Наука, 1987.
6. Горный Е. Онтология виртуальной личности// [www.zhurnal.ru/staff/gorny/texts/ovr.html](http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/texts/ovr.html)
7. Лейбов Р. Язык рисует Интернет. <http://inter.net.ru>
8. Паровозов И. Разговорчики в сетях. – <http://inter.net.ru>
9. Постовалова В.И. Язык как деятельность: Опыт интерпретации концепции В. Гумбольдта. – М.: Наука, 1982.
10. Доклад по социологии. Интерфейсы социологии и киберпространства – [URI://www.alexey-lao.narod.ru/archives/interface.htm](http://URI://www.alexey-lao.narod.ru/archives/interface.htm)

#### **Чигринова О.А. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗГОВОРНОГО ДИСКУРСА В ВИРТУАЛЬНОЙ КОМУНІКАЦІЇ**

*Статья посвящена проблемам виртуального общения и проявлениям разговорного дискурса в Интернет-коммуникации. Рассмотрены проблемы, которые возникают при общении в виртуальном пространстве. Проанализированы некоторые девиации в виртуальной коммуникации.*

*Ключевые слова:* виртуальная коммуникация, разговорный дискурс, метатекст, виртуальная реальность

#### **Chirginova O.O. LINGUISTIC ASPECTS OF SPOKEN DISCOURSE IN VIRTUAL COMMUNICATION**

*The article is devoted to the problems of virtual communications and spoken discourse displays in Internet-communication. The arising problems of communication in the virtual space are considered. Some deviations in virtual communication are studied.*

*Key words:* virtual communication, spoken discourse, metatext, virtual reality

*Поступила до редакції 28.02.2007 р.*