Современный виртуальный дискурс. Игровой сленг как элемент современного виртуального дискурса.

Так как на сегодняшний день компьютерные и Интернет технологии окончательно расположились в жизни человека, исследование виртуального дискурса, функционирующего в особом электронном коммуникативном поле, имеющем сложно организованную структуру, становится достаточно актуальным.

Термин «виртуальный дискурс» образовался с отправлением первого e-mail письма в 1971 г. После этого случая виртуальный дискурс продолжительное время находился без внимания лингвистов. В нынешней зарубежной языковой практике термин «виртуальный дискурс» применяется гораздо меньше, чем термин «компьютерный дискурс». Это явление представлено тем, что понятие «виртуальный» отвлечённо и наделен большим количеством значений: физически не существующий, вероятный и др. Компьютерный дискурс или «общение с помощью компьютера - толкование более точное. Это виртуальная среда, которая создана благодаря компьютерным технологиям. (Дедова, 2004; 44).

Так как виртуальное пространство является искусственно созданным, оно представляет собой искусственную среду общения, в которой существуют искусственные коммуниканты. В данном случае мы не можем говорить о виртуальном общении как о живом общении с реальными собеседниками. Если принимать во внимание то обстоятельство, что в качестве виртуальных коммуникантов выступают реальные люди, конструирующие адресата при помощи воображения и жизненного опыта с дополнением психологических проблем и стереотипов (Бергельсон,2004; 128), а компьютер может быть рассмотрен как средство связи между участниками общения, виртуальный дискурс выступает как отдельное явление, требующее более глубокого теоретического исследования.

Таким образом, исходя из основного определения дискурса, виртуальный дискурс определяется как совокупность текстов, объединенных Интернет-темой и существующих в искусственно созданном коммуникативном пространстве, предполагающем дистанционное интерактивное общение виртуальных коммуникантов.

Участниками виртуального дискурса подразумеваются юзеры развлекательных, образовательных, информационных и иных ресурсов, предоставляемых Интернет сетью. Система «агент – клиент», которая обычно применяется для характеристики институционального дискурса, не действует, потому что собеседники пребывают в ситуативном равенстве по отношению друг к другу. Отсутствие прямого диалога с собеседником разрешает соблюсти приватность и в некоторых случаях избежать психологического неудобства, которое возникает во время общения в реальной жизни.

Для виртуального дискурса характерно отсутствие статусной и возрастной градации, которая заменяется ролевой моделью поведения. Так, на уровне форума или модераторы и . В виртуального часто определения, как: «»,« », «чатлане» ( форумов, ),« » (виртуальные ),« » (виртуальные ) и т.д.

 виртуального техническими ( компьютера и в Интернет) и (наличием в пространстве).

Как мы уже , дискурс созданной , и поэтому он и не временных и . С помощью появляется двух или в единый в любых . Виртуальное таким , что в виде образований, где виртуального - , форумы, игры, и т.д.

Стратегии определяются его и в жанрах. виртуального :

1)реализация актуальных ;

2) необходимой ;

3) досуга.

В дискурса коммуникативную , социализации и .

Смысл стратегии в действиях дискурса, на поддержание системы. упомянуть о этикета и о , накладываемых на , устанавливаемых в том или , игре, на и т.д. этикета (массовая или объявлений характера).

 (термин М.М. ) - это самопрезентация и в виртуальном с различных . Основным являются , по - прозвища, виртуального . образом, собеседников, и сетевого , которое игровую . ( М.М,2000;

 из актуальных является современного , так как количество взаимодействия , и приобретение виртуальной становится из ее задач. М.М. , что если « не практическими каких-то , то, даже языком, он себя в данных , не достаточного тех о целом , помогают и отливать в определенные » (Бахтин .,2000,336). определение « » в его общем , как тип высказываний в дискурса, виртуального производить:

1) структурности и его . Исчисление на основе происходит на существующих , для которых прототипные . дискурса, на основе ;

2)исчисление так же производить по устойчивых в тех или иных , как оформление социального . Такие дискурса дискурсоприобретёнными, относительно высказываний уже в формах , обусловленных в определенными .

К дискурсообразующим дискурса : письмо, , чат, , многопользовательская онлайн. письма взаимодействие дискурса сообщений в текстовых . - это взаимодействие дискурса , которые на в различных , где одни инициальными, , а другие - , ее. Чат предполагает виртуального в реального обмена любой доступными для многим . взаимодействие дискурса , представляющий ленту, ссылок на и краткое их , а так же возможность информации. игра участников посредством и действиями в модели , где каждый из ассоциирует с персонажем и от его лица.

 являются: , роман, , . Флейм - это , направленное на , а так же сам процесс , заключающийся в от дискуссии, на спорящих и и брани . Виртуальный длительный участников . Флуд - это , не несущий нагрузки в контекста, в он , это «мусорный », вполне без нарушения . Спам массовой адресатам, не ее .

Прецедентными для становятся , его ценности, в себя ряд , недостижимых в взаимодействия. Эти на подчеркивание в , взглядах, il взаимодействия в реального и реального осмыслению. прецедентными дискурса смеховых : , жизненные , , анекдоты.

К виртуального паремии , цитаты из , а также , то есть , какому-то дискурса и тип общения. высказываний . За основу для чаще пословицы и (« ты мое аутлуковое!»), из художественной , из песен, из , ставшие телевизионных шоу, , .

Речь дискурса – это и письменной , в себя («Комп » - сломался); ( ); аббревиатуры ( – «А вы спрашиваете?») и (Ава - ; - Интернет) и т.п. Для в Сети дискурса все эти особенности и употреблять и эту устно-письменную .

Интерактивная в дискурсе в и адекватном нетикета - , а также в различных дискурса.

 назад « » не употреблялось и не знали, что это . этого термины, как , , вульгаризмы, , диалектизмы, , и т.д. На сегодняшний все эти явления и группу, «сленг».