

ВИРТУАЛЬНЫЙ ДИСКУРС КАК ОДНО ИЗ НАПРАВЛЕНИЙ В ИССЛЕДОВАНИИ КИБЕРПРОСТРАНСТВА*

Статья рассматривает виртуальный дискурс как одно из направлений в исследовании киберпространства. Виртуальный дискурс понимается как текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности и отграничивается от смежных понятий, таких как компьютерный, электронный, сетевой дискурс, интернет-дискурс. Автор также обозначает круг проблем, которые должны быть решены в русле выбранного подхода.

Ключевые слова: виртуальный дискурс, исследование киберпространства, текст, компьютерный дискурс, электронный дискурс, сетевой дискурс, интернет дискурс.

В связи с появлением и бурным развитием в конце XX – начале XXI вв. новых информационных технологий, слово «киберпространство» (англ. «cyberspace»), метафорически употребленное впервые в 1982 году в новелле «Сожжение Хром» канадским писателем-фантастом Уильямом Гибсоном, становится все более популярным и постепенно превращается в термин, обозначающий «сферу, характеризующуюся использованием электронного и электромагнитного спектра для хранения, изменения и обмена баз данных посредством сетевых систем и приравненных к ним физических инфраструктур» (Wikipedia www.). И если изначально данная сфера привлекала внимание преимущественно специалистов технических областей знания, то в настоящий момент она вызывает интерес у исследователей различных научных направлений, поскольку наряду с технологической представляет собой и новую социокультурную среду, накладывающую большой отпечаток на все стороны общения. Киберпространство – это новый мир, являющийся уже неотъемлемой частью жизни современного человека, ведь именно в этом мире, а не в конкретных странах и городах, в которых физически находятся компьютеры, происходят все те коммуникативные события, в которые вовлекается пользователь Интернета, не столь давно появившегося, но уже очень популярного средства связи.

Дискурсивный анализ, оформившийся в 90-х годах прошлого века в самостоятельную лингвистическую дисциплину, основывается на следующих основных посылах: 1) статическая модель языка является слишком простой и не соответствует его природе; 2) динамическая модель языка должна основываться на коммуникации, то есть совместной деятельности людей, которые пытаются выразить свои чувства, обменяться идеями и опытом или повлиять друг на друга; 3) общение происходит в коммуникативных ситуациях, которые должны рассматриваться в культурном контексте; 4) центральная роль в коммуникативной ситуации принадлежит людям, а не средствам общения; 5) коммуникация включает докоммуникативную и посткоммуникативную стадии; 6) текст как продукт коммуникации имеет несколько измерений, главными из которых являются порождение и интерпретация текста (Карасик В.И. 2002, с. 276). Таким образом, дискурсивный анализ представляет собой исследование текста в определенной коммуникативной ситуации.

Киберпространство как новая коммуникативная среда не могло не оказаться в центре внимания дискурсивных исследований, и текст, погруженный в ситуацию общения в киберпространстве, стал рассматриваться как новый, не существовавший ранее тип дискурса, называемый компьютерным, электронным, сетевым, виртуальным и интернет-дискурсом. Поскольку киберпространство является тесно связанным с виртуальной

* © Лутовинова О.В.

реальностью и глобальной компьютерной сетью Интернет, данные названия кажутся синонимичными, обозначающими один и тот же дискурс, который можно было бы обобщенно назвать как «дискурс киберпространства». Однако при более пристальном рассмотрении становится понятно, что речь идет о совершенно разных видах дискурса, хотя и имеющих точки взаимопересечения.

Действительно, первые два термина, «компьютерный дискурс» и «электронный дискурс», являются синонимичными и обозначают текст, погруженный в ситуацию общения посредством электронных средств связи, а точнее, посредством компьютера, что доказывается рядом исследований по данной проблеме (Аврамова А.Г. 2004; Галичкина Е.Н. 2001; Кондрашов П.Е. 2004; Смирнов Ф.О. 2004). «Интернет-дискурс», как и следует из названия, подразумевает исследование текста при общении в Интернете, или Глобальной сети. «Сетевой дискурс» трактуется шире, чем «интернет-дискурс», поскольку представляет собой текст, погруженный в ситуацию общения как в Интернете, так и других сетях, например, локальных. Кроме того, «интернет-дискурс» и «сетевой дискурс» входят в понятие компьютерного дискурса как частное в общее. Таким образом, рассмотренные виды дискурса в качестве отличительной особенности содержат указание на то или иное средство связи, которое обуславливает создаваемую коммуникативную среду. Виртуальный дискурс, являющийся объектом нашего исследования и представляющий собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, в значительной степени отличается от вышеперечисленных видов, поскольку при его определении следует принимать во внимание не только текст в ситуации общения, отличающегося от непосредственного контакта специфическим каналом связи, но и учитывать характеристики, заложенные в понятие виртуальной реальности.

В настоящее время существуют различные трактовки понятия «виртуальная реальность», включающие как предельно широкое понимание данного феномена, когда виртуальной может быть названа любая реальность (Воробьев Д.В. 2007), так и в более узком смысле, рассматривающие различные виды виртуальных реальностей, такие как измененные состояния человеческого сознания (Носов Н.А. 2000), эзотерические виртуальные реальности (Кирик Т.А. 2004), сновиденческие виртуальные реальности (Карпицкий Н. 1999), эстетические виртуальные реальности (Рюмина М.Т. 2006), виртуальные реальности когнитивных моделей и состояний (Орехов С.И. 2002;) и др. Для нашего исследования релевантным является понятие виртуальной реальности в контексте информационных технологий, где она рассматривается как вид символической реальности, реализующий принцип обратной связи. Символическая реальность понимается здесь как «пространство человеческого воображения, в котором феномены (предметы и явления) материального мира выступают в качестве специальных заменителей – знаков и символов, с помощью которых человек организует свою активность и посредством которых осуществляется его взаимодействие с другими людьми и окружающей его природной средой» (Речицкий В. 2004, www.).

Учитывая, что понятия компьютерного (электронного), сетевого и интернет-дискурса находятся в гиперо-гипонимических отношениях, сравним дискурсы компьютерный и виртуальный. С одной стороны, виртуальный дискурс будет пониматься уже, чем компьютерный дискурс. Говоря о дискурсе компьютерном, мы предполагаем, во-первых, общение не только между людьми посредством Интернета, но и общение человека с компьютером. «При использовании компьютера как канала передачи реализуются его следующие функции: 1) решение прикладных задач – расчетов, 2) набор любых текстов и их хранение в компьютерной памяти, 3) возможность кодировать нетекстовую информацию (выход на медиа-, звуковые, графические и видеофайлы)» (Галичкина Е.Н. 2001, с. 7). Во-вторых, компьютерный дискурс, помимо общения в Интернете, включает в себя так

же общение в локальных сетях, что подразумевает наличие и непосредственных контактов коммуникантов, чего не может быть при общении виртуальном, где партнер коммуникации во многом домысливается, дорисовывается нашим собственным сознанием. С другой стороны, виртуальный дискурс будет трактоваться шире, чем компьютерный, поскольку для общения в виртуальной реальности может использоваться не только Интернет, но и другие средства связи, способные создать эту реальность, например, мобильный телефон с системой смс-сообщений.

Сегодня «виртуальность» и «виртуальный» относятся к разряду так называемых «модных» терминов, которые появляются в тот или иной период развития науки в любой отрасли знания и без которых не обходится большинство представлений результатов исследования: научное сообщение, тезисы, доклад, статья, диссертация и т.д. «Модные» термины имеют широкий диапазон эксплуатации, вследствие чего характеризуются определенной расплывчатостью в понимании и беспорядочностью в употреблении, поскольку часто, как отмечает Г.Г.Слышкин, выполняют в научной работе не столько информативную, сколько парольную функцию (Слышкин Г.Г. 2000, с. 38). В связи с этим выделение виртуального дискурса как отдельного вида, уточнение данного понятия, а также описание категориальных его признаков является, на наш взгляд, одной из первостепенных задач дискурсивного направления лингвистики при исследовании киберпространства.

Исходя из интерактивного характера виртуальной реальности согласно вышеприведенному определению, а также социолингвистического подхода к изучению дискурса, в рамках которого проводится наше исследование, мы считаем, что для определения содержания и границ рассматриваемого феномена актуальными будут являться его категориальные признаки, лингвокультурная концептуализация и коммуникативное поведение участников виртуального дискурса.

Учитывая внешние и внутренние характеристики речи, при выделении и рубрикации категорий дискурса мы, вслед за В.И.Карасиком, используем следующую классификацию категорий дискурса: 1) конститутивные, позволяющие отличить текст от нетекста; 2) формально-структурные, характеризующие способ организации текста; 3) жанрово-стилистические, характеризующие тексты в плане их соответствия функциональным разновидностям речи; 4) содержательные (семантико-прагматические), раскрывающие смысл текста (Карасик В.И. 2002, с. 288).

Конститутивные категории дискурса включают в себя цели, ценности и стратегии соответствующего вида дискурса, прецедентные (культурогенные) феномены.

Виртуальный дискурс обладает всем разнообразием функциональных целей, присущих дискурсу реальному: коммуникативные, игровые, учебные, психотерапевтические, социализирующие, манипуляционные и т.п. Однако в качестве основных целей, на наш взгляд, следует выделить третичную социализацию, саморепрезентацию и развлечение (игру). Третичная социализация как цель реализуется на начальном этапе погружения, вхождения языковой личности в виртуальный мир, в новую, неизвестную ей ранее, социокультурную среду, в рамках которой она должна уметь адекватно взаимодействовать с другими пользователями. Саморепрезентативная цель заключается в реализации языковой личностью своего стремления к публичности, к признанию другими. Развлекательная цель проявляется в том, что большая часть взаимодействия пользователей Сети носит игровой характер, направленный на получение удовольствия от процесса общения.

Согласно основным целям виртуального дискурса, можно говорить о выделении следующих его коммуникативных стратегий: организующей, поисковой, позиционирующей, объясняющей, оценивающей, содействующей, дискредитирующей. Наиболее ярко, по сравнению с реальным дискурсом, проявляются позиционирующая и дискредитиру-

ющая стратегии, поскольку в процессе виртуального взаимодействия, где пользователи являются анонимными, языковая личность не думает о сохранении собственного лица и может проявлять те черты своего характера, которые вынуждена скрывать в процессе реального общения в силу тех или иных конвенций.

Ценностями виртуального дискурса являются анонимность, демократичность общения (проявляющаяся в негласно утвержденной форме общения на «ты» и, как следствие этого, в легкости установления контактов и завязывания знакомств без учета возрастных, социальных, расовых, половых и т.п. характеристик коммуникантов), неограниченная доступность получения информации и завязывания контактов (возможность общения с большим количеством людей), скорость получения информации и завязывания знакомств, отсутствие пространственных границ, размывание расстояний и стирание роли временного фактора, свобода самовыражения (порой граничащая с вседозволенностью).

Прецедентными феноменами виртуального дискурса являются тексты и высказывания, связанные с компьютерной и интернет-тематикой, а также некоторые персонажи, являющиеся плодом фантазии пользователей Сети. Прецедентными для виртуального дискурса становятся тексты, отражающие его ценности, которые включают в себя ряд возможностей пользователя, недостижимых в ситуации реального взаимодействия, как бы он того ни хотел. Эти тексты направлены на подчеркивание несоответствий в ценностях, взглядах, образе действий коммуникантов в процессе реального и виртуального взаимодействия. «Несовершенство» реального мира подвергается ироническому осмыслению. Вследствие этого прецедентными текстами виртуального дискурса оказываются тексты смеховых жанров: пародии, байки, анекдоты. Прецедентными персонажами виртуального дискурса являются Вася Пупкин, Шушпанчик и Вуглускр. В силу специфики Интернета, где пользователь является активным творцом сетевой культуры, не скованным никакими нормативными рамками, персонажи получают очень многогранными, отражая принятые в Сети ценности, модели поведения, практикуемые самими пользователями, их запросы и умения, иерархию отношений и т.п. Специфика прецедентных персонажей виртуального дискурса заключается также и в том, что они находятся в постоянной динамике, теряя со временем какие-то одни черты и качества и приобретая другие взамен утраченных.

Формально-структурными категориями виртуального дискурса будут являться наличие гипертекста (то есть нелинейного текста), а так же креолизованность (то есть использование различных паралингвистических средств, таких как рисунок, фотография, а также шрифт, цвет, графические символы и др.).

При описании жанрово-стилистических категорий виртуального дискурса мы предлагаем следующий подход к жанровому моделированию виртуального пространства. По нашему мнению, выделяя жанры виртуального дискурса, во-первых, необходимо исходить из структурности, композиционности его текста. Исчисление жанров дискурса на основе данного критерия происходит на основании реально существующих естественно сложившихся форм общения, для которых можно выделить канонические (прототипные) единицы, и жанры дискурса, выделяемые на этой основе можно назвать дискурсообразующими. во-вторых, принимая во внимание интенциональное разнообразие высказываний дискурса, мы производим исчисление жанров дискурса по использованию относительно устойчивых типов высказываний в тех или иных ситуациях, как вербальное оформление типичной ситуации социального взаимодействия людей. Такие жанры виртуального дискурса мы предлагаем назвать дискурсоприобретенными, поскольку использование относительно устойчивых типов высказываний происходит уже в сложившихся формах общения, жестко обусловленных в виртуальной среде определенными техническими параметрами. К дискурсообразующим жанрам виртуального дискурса мы относим элект-

ронное письмо (e-mail), чат, форум, мгновенные сообщения (например, ICQ), блог, представляющий собой дневник, новостную ленту или домашнюю (авторскую) страницу, гостевую книгу, ролевую игру онлайн и смс. Дискурсоприобретенными жанрами виртуального дискурса являются флейм, виртуальный роман, флирт, флуд, послание, креатифф и спам.

Рассматривая содержательные (семантико-прагматические) признаки дискурса, следует принимать во внимание адресативность, образ автора, информативность, модальность и т.д. Применительно к виртуальному дискурсу мы можем говорить здесь о виртуальной языковой личности, поскольку в виртуальном дискурсе языковая личность, по сути, представляет собой совокупность текстов, созданных как самой виртуальной личностью, так и для нее и о ней. Наиболее адекватные характеристики языковой личности будут содержаться в текстах, производимых непосредственно данной языковой личностью. Важным является и тот момент, что в процессе виртуальной коммуникации происходит трансформация языковой личности. В процессе общения в виртуальной среде языковая личность меняет отношение ко времени, модели коммуникации, приоритеты, происходит нивелирование ряда параметров, составляющих неотъемлемую часть языковой личности в реальном общении. Так, например, внешность, пол, раса, национальность теряют свою значимость в процессе виртуального взаимодействия. Так же происходит стирание грани между личностно ориентированным и статусно ориентированным общением. Появляются новые ценности, одной из которых является анонимность, когда человек может общаться и оставаться неизвестным для других коммуникантов, его идентификация происходит на основе выбранного им же самим ника, или сетевого псевдонима. На этой основе идет развитие псевдоидентичности, то есть в общении выступают те личности, которыми коммуниканты хотят себя видеть. Таким образом, в процессе виртуального общения языковая личность претерпевает ряд определенных изменений, что ведет к формированию виртуальной картины мира.

Именно новая виртуальная картина мира лежит в основе концептуализации виртуального дискурса. Как и языковая картина мира вообще, языковая картина виртуального мира формируется ключевыми концептами. Мы выделяем два ключевых концепта, формирующих языковую картину виртуального мира – «компьютер» и «Интернет». Первый выступает для языковой личности в качестве инструмента, позволяющего войти в виртуальный мир и включиться в процесс взаимодействия с другими языковыми личностями, второй служит способом, средством достижения желаемого. Оба данных концепта маркируются в сознании носителя виртуальной субкультуры положительно, являются очень притягательными для освоения и взаимодействия, вследствие чего представляют большой интерес для исследования.

Помимо базовых концептов, интерес представляет также лингвокультурное описание языковой личности. Типизируемая в культурологическом аспекте языковая личность представляет собой лингвокультурный типаж, то есть обобщенное представление о человеке на основе релевантных объективных социально значимых этно- и социоспецифических характеристик поведения таких людей, то есть лингвокультурный типаж является узнаваемым образом представителей определенной культуры, совокупность которых и составляет культуру того или иного общества (Карасик В.И., Дмитриева О.А. 2005, с. 8). Поскольку лингвокультурный типаж – это абстрактное ментальное образование, то в исследовательском отношении он представляет собой разновидность концепта. Термин «лингвокультурный типаж» представляется наиболее удачным для изучения и описания концептов такого вида, поскольку в нем «мы акцентируем внимание, во-первых, на культурно-диагностической значимости типизируемой личности для понимания соответствующей культуры, и, во-вторых, на изучении этой личности с позиций лингвистики (с

учетом обозначения, выражения и описания соответствующего концепта, воплощенного в языке» (там же, с. 22).

Внутри виртуального дискурса мы считаем правомерным выделять такие лингвокультурные типажи, как «хакер», «чайник», «ламер», «программист» (или «программер»), «администратор» (так же «системный администратор», или «сисадмин»), «модератор», «флудер», «спамер», «геймер», «падонак». Данные типажи являются гендерно и оценочно маркированными. Почти все из перечисленных типажей маркируются носителями виртуальной культуры как типажи мускулинные, за исключением чайника, представляющего собой типаж, смешанный в гендерном отношении. Типажи программиста, хакера, системного администратора, модератора и чайника являются положительно маркированными типажами, а типажи ламера, геймера, падонка, флудера и спамера получают отрицательную маркировку. Оценочные характеристики у негативно маркированных типажей соотносятся с негативной образной составляющей, а у позитивно маркированных – могут как соотноситься, так и иметь значительные расхождения.

С позиции коммуникативного поведения языковой личности в виртуальном дискурсе релевантными будут являться, во-первых, способы саморепрезентации виртуальной языковой личности, в качестве которых можно назвать выбор ника (сетового имени), ордина (своеобразной подписи, сопровождающей сообщения пользователя на том или сетевом ресурсе), домашнюю страницу и способы ее оформления, название блога (сайта с возможностью комментирования или сетевого дневника), а также сам блог, речевое поведение коммуникантов. Саморепрезентативная цель в виртуальном дискурсе является следствием деформирования структуры взаимодействия в виртуальном пространстве, по сравнению с реальным, а именно, вытеснением ориентации на другого ориентацией на самого себя. Здесь можно говорить о попытке языковой личности освободиться от определенных черт, скрытых в ее реальной повседневной жизни теми или иными психологическими или социальными комплексами. В течение всего процесса виртуального взаимодействия с другими пользователями Сети виртуальная языковая личность так или иначе стремится показать себя с лучшей, по ее мнению, стороны, предстать в выгодном свете, акцентируя внимание партнеров по коммуникации именно на тех своих чертах, качествах и т.п., которые считает или хочет считать своими достоинствами.

Во-вторых, здесь следует говорить о понятии коммуникативной компетенции, в рамках которой особое значение приобретают проблемы сетевого этикета (нетикета), жанровой компетенции, невербальных компонентов виртуальной коммуникации, компьютерный сленг и жаргон, языковая игра, языковая мода.

Подводя некоторые итоги, следует отметить, что виртуальный дискурс является сложным многомерным образованием, которое может быть исследовано с различных позиций. В данной статье мы постарались обосновать проблему важности изучения виртуального дискурса как отдельного вида, а также наметили основные моменты его исследования с позиций социолингвистического подхода, также принимая во внимание и лингвокультурологические особенности. На наш взгляд, подобный подход дает возможность комплексного изучения рассмотренного феномена и позволяет заполнить определенную нишу в дискурсивной лингвистической парадигме.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аврамова А.Г. Лингвистические особенности электронного общения: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2005. – 27 с.
2. Воробьев Д.В. Виртуальная реальность: бытие и ничто: Монография. – Нижний Новгород: ННГАСУ, 2007. – 217с.
3. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале

- жанра компьютерных конференций): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2001. – 19 с.
4. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.
 5. Карасик В.И., Дмитриева О.А. Лингвокультурный типаж: к определению понятия // *Аксиологическая лингвистика: лингвокультурные типажы: Сб. науч. тр.* – Волгоград: Парадигма, 2005. – С. 5 – 25.
 6. Карпицкий Н. Онтология виртуальной реальности // *Библиотека философских работ томских авторов* – Томск, 1999 // <http://tvfi.narod.ru/virtual.htm>
 7. Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Омск, 2004. – 24 с.
 8. Кондрашов П.Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Краснодар, 2004. – 19 с.
 9. Носов Н.А. Психологическая виртуальная реальность // *Человек. Философско-энциклопедический словарь.* – М.: Наука, 2000. – С. 292 – 296.
 10. Орехов С.И. Виртуальная реальность: исследование онтологических и коммуникационных основ: Автореф. дис. ... д-ра филос. наук. – Омск, 2002. – 32 с.
 11. Речицкий В. Открытость информации как универсальное требование // *Индекс/Досье на цензуру.* – 2004. – № 20 // <http://www.index.org.ru/journal/20/rechizki20.html>
 12. Рюмина М.Т. Эстетика смеха: смех как виртуальная реальность. – М.: КомКнига, 2006. – 320 с.
 13. Слышкин Г.Г. Дискурс и концепт (о лингвокультурном подходе к изучению дискурса) // *Языковая личность: институциональный и персональный дискурс.* – Волгоград: Перемена, 2000. – С. 38 – 45.
 14. Смирнов Ф.О. Национально-культурные особенности электронной коммуникации на английском и русском языках: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Ярославль, 2004. – 21 с.
 15. Wikipedia: the free encyclopedia // <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>

O.LOUTOVINOVA

VIRTUAL DISCOURSE AS ONE OF THE TRENDS IN CYBERSPACE INVESTIGATION

Volgograd State Pedagogical University (VSPU)

The article views virtual discourse as one of the trends in cyberspace investigation. Virtual discourse is understood as a text immersed into the situation of virtual communication and delimited from closely-related concepts, such as computer discourse, electronic discourse, net discourse and internet discourse. The author also determines a number of problems which should be solved within the chosen approach.

Key words: virtual discourse, cyberspace investigation, text, computer discourse, electronic discourse, net discourse, internet discourse.