

Научная статья
[https://doi.org/ 10.24412/2658-7335-2024-2-25](https://doi.org/10.24412/2658-7335-2024-2-25)
 УДК 81'42:004.738.5



ХАРАКТЕРИСТИКА РЕЧЕВОГО ПОРТРЕТА БЛОГЕРА В СОВРЕМЕННОМ ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСЕ

Немыка А.А.¹, Павловская О.Е.², Сахно О.С.³

Кубанский государственный университет¹,

Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т.Трубилина^{2,3}

Аннотация. В данной статье представлен системный анализ Интернет-дискурса с точки зрения выявления закономерностей его восприятия современным социумом, изучения стратегий и приемов репрезентации речевого портрета коммуникантов в рамках блогосферы, в том числе игровой. Актуальность проведенного исследования определяется не только языковой и социокультурной спецификой развития современной сферы Интернет-дискурса, ее влиянием на сознание носителей языка, но и способностью текстов данного типа оказывать неоспоримое влияние на сознание социума в целом. В соответствии с современной методологией описания блогосферы, авторам удалось выявить систему актуальных функциональных и коммуникативных параметров данного дискурсивного континуума, а также очертить круг задач, стоящих перед исследователями в данной научной области. Существенный аспект новизны данного исследования связан с применением системного анализа игровых блогов с учетом особенностей формирования речевого портрета коммуникантов и их репрезентации в различной аудитории.

Ключевые слова: Интернет-дискурс, Интернет-коммуникация, блогосфера, игровые блоги, речевой акт, речевой портрет.

CHARACTERISTICS OF THE BLOGGER'S SPEECH PORTRAIT IN MODERN INTERNET DISCOURSE

Anna A. Nemyka¹, Olga E. Pavlovskaya², Olga S. Sakhno³

Kuban State University¹,

Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin^{2,3}

Abstract. This article presents a systematic analysis of Internet discourse from the point of view of identifying patterns of its perception by modern society, studying strategies and techniques for representing the speech portrait of communicants within the blogosphere, including gaming. The relevance of the research is determined not only by the linguistic and socio-cultural specifics of the development of the modern sphere of Internet discourse, its influence on the consciousness of native speakers, but also by the ability of texts of this type to have an undeniable influence on the consciousness of society as a whole. In accordance with the modern methodology of describing the blogosphere, the authors managed to identify a system of relevant functional and communicative parameters of this discursive continuum, as well as outline the range of tasks facing researchers in this scientific field. An essential aspect of the novelty of this study is related to the application of a systematic analysis of gaming blogs, taking into account the peculiarities of forming a speech portrait of communicants and their representation in different audiences.

Keywords: Internet discourse, Internet communication, blogosphere, gaming blogs, speech act, speech portrait.

Введение.

Исследование одного из наиболее популярных в современном мире каналов коммуникации – сети Интернет и образованного в данной среде дискурса.

Важное значение имеет влияние, оказываемое Интернетом на язык. Интернет становится источником и средством образования различных по своим характеристикам форм общения, которые получают все большее распространение в речи членов современного общества.

Интернет представляет собой не только инструмент для получения и передачи информации, он также является каналом коммуникации, что предоставляет пользователям возможность участия в различного рода диалогах посредством использования интернета.

Исследователи фиксируют влияние Интернета на лексический состав современного русского языка. Процессы обозначенного влияния развиваются с высокой скоростью, что привлекает повышенное внимание к изучению вербального и коммуникативного аспектов интернета.

Сеть Интернет в настоящее время является не только инструментом для распространения и получения информации, как это было ранее. Интернет в настоящее время становится актуальной площадкой для реализации виртуальных коммуникативных актов. В процессе такого рода специфических актов участники диалога обращаются к использованию определенного рода языка, который в современной науке рассматриваются как сетевой [7, с. 238].

Сетевой язык, присущий виртуальной коммуникации, представляя собой часть языка в целом, становится актуальной областью современных лингвистических исследований. Фиксирование непосредственно коммуникативного акта с коммуникантами и специфики языка позволяет нам говорить о возникновении новой, нуждающейся в изучении разновидности дискурса, а именно – Интернет-дискурсе, с формирующейся современной блогосферой.

Обсуждение.

Достаточно большое количество лингвистов не только рассматривают Интернет-дискурс в качестве отдельной разновидности общего понятия дискурс, но и вследствие его тесной связи с актуальным в настоящее время каналом коммуникации – сетью интернет и демонстрацией в данном дискурсе особенностей современного русского языка и тенденций его дальнейшего развития, признают необходимость проведения исследований в русле изучения Интернет-дискурса с точки зрения различных областей и аспектов лингвистики.

По нашему мнению, важно зафиксировать основную особенность, присущую Интернет-коммуникации. В качестве такой особенности выступает зависимость и связь коммуникативного акта такого типа с сетью интернет. Иными словами, в данном случае, большое значение приобретает технический аспект. Даже в обозначении новой анализируемой нами разновидности дискурса – в

Интернет-дискурсе явно прослеживается понятийная связь как непосредственно с интернетом, так и с компьютерными технологиями, имеющими к ним прямое отношение.

Таким образом, Интернет-дискурс в силу специфики своей реализации включает в себя несколько компонентов, необходимых для реализации коммуникативного акта: непосредственно самих коммуникантов, участвующих в диалоге, транслирующих друг другу определенную информацию, а также компьютерное или иное техническое оборудование и подключение к сети интернет. Стоит сразу отметить, что связь с таким компонентом, как интернет влияет и на количество коммуникантов – их может быть, как минимум двое, но может быть зафиксировано и гораздо большее количество коммуницирующих личностей, вследствие возможности их участия в диалоге посредством сети интернет.

Особый характер Интернет-дискурс получает и вследствие обязательности наличия таких компонентов как техническое оборудование и интернет, которые с одной стороны накладывают некоторые ограничения на процесс коммуникации (не владеющий техникой и подключением к интернету человек не может присоединиться к диалогу), а с другой наоборот расширяет возможности для общения, т.к. в коммуникативном акте могут принять участие большое количество коммуникантов, находящихся в момент диалога в различных точках мира.

Подчеркивая компьютерно-опосредованный характер Интернет-дискурса, Е.К. Русанов, вслед за Е.Н. Галичкиной, определяет его как «совокупность текстов, реализованных в искусственно созданном коммуникативном пространстве, предполагающем дистантное интерактивное общение виртуальных коммуникантов» [4, с.215].

Е.Г. Грибовод считает, что, несмотря на многообразие терминов, «в целом это тождественные понятия, которые представляют собой коммуникативные действия, связанные с обменом информацией и общением между людьми посредством компьютера, различных средств связи» [2, с. 118].

Нам представляется наиболее целесообразным применение термина Интернет-дискурс, поскольку понятие Интернет вмещает в себя все оттенки смыслов, представленные в других вариантах термина. Будучи одним из самых популярных средств коммуникации, именно Интернет оказывает огромное непосредственное воздействие на современный язык.

Еще одно определяющее свойство Интернет-дискурса – это необходимое взаимодействие пользователей Интернета в процессе коммуникации.

Е.С. Юртаева делает вывод о том, что Интернет-дискурс – это речевая ситуация (текст), погруженная в ситуацию общения в пределах пространства всемирной паутины [6, с. 312].

А.Н. Гайфуллина понимает Интернет-дискурс как процесс создания текста «в совокупности с прагматическими, социокультурными, психологическими факторами, целенаправленное социальное действие, включающее взаимодействие людей и механизмы их сознания – когнитивные процессы» [1, с.7].

По мнению Е.К. Русанова, Интернет-дискурс – это многогранный вид общения, который в зависимости от разных факторов (ситуации, участников, пользователей, целей общения, и пр.) может включать в себя субдискурсы: бытовой, деловой, научный, рекламный и т.д.» [4].

А.А. Ушаков рассматривает Интернет-дискурс как особый новый тип речи, в рамках которого формируются и развиваются «самобытные коммуникативные жанры». При этом основной языковой чертой коммуникации в глобальной сети является синтез письменной и устной речи [5, с.170].

Эту же особенность подчеркивает Э. Кетчам, называя Интернет-дискурс «гибридом устного и письменного дискурсов» [9, с.36]. Эта конституирующая характеристика Интернет-дискурса сделала возможным появление и использование в дискурс-литературе такого понятия как «письменная разговорная речь» (А.В. Кузнецов), устно-письменная речь (К.В. Пунько), устно-письменная система коммуникации (О.В. Лутовинова) и др.

Таким образом, статус Интернет-дискурса, как отдельного типа дискурса и новой формы коммуникации, подтверждается его специфическими чертами, обусловленными средой его функционирования, новыми языковыми формами и доминирующей ролью Интернета в жизни современного общества [3, с. 32].

Результаты.

В настоящее время фиксируется образование и развитие качественно новых типов коммуникативных актов. Одним из таких новых процессов коммуникации является блог, репрезентирующий распространенный способ общения, не ограниченного рамками времени и пространства.

Представляя системный анализ блога «Games Herald» [8], размещенного на портале «Cyber.sport.ru», необходимо обратить внимание на следующие лингвистические и экстралингвистические факторы:

1. Специальный вокабуляр Интернет-среды. Данный параметр предполагает анализ определенного лексического пласта, используемого коммуникантами в интернет-дискурсе. Стоит особо отметить, что в рассматриваемых нами блогах, посвященных игровой тематике в качестве такого специального вокабуляра выступает не только лексика, присущая интернет-общению, но и набор специфических лексических единиц – игровой сленг. Игровой сленг представляет собой массив лексических единиц, характеризующихся нелитературным характером происхождения и непосредственной связью с игровой индустрией. Игровые сленгизмы используются при описании конкретного игрового проекта, при описании игровой индустрии в целом, а также при трансляции актуальной информации относительно игровой сферы. Игровой сленг разделяется на две категории: локальный игровой сленг и глобальный игровой сленг. Единицы локального сленга используются при выражении информации, тематически связанной с конкретной игрой или киберспортивной дисциплиной. Также, локальный сленг может быть связан с жанровой характеристикой игры. Единицы глобального сленга могут употребляться в отношении фактов, признаков, характеристик, непосредственно связанных с большим количеством различным по своему описанию игр. Употребление единиц игрового сленга имеет важное значение в процессе репрезентации коммуникантов в Интернет-дискурсе. Фиксируя в текстах или речи коммуниканта элементы игрового сленга, мы можем связать с ним ряд характеристик, среди которых: наличие фоновых знаний относительно игровой индустрии и видеоигр в частности; причастность к игровому сообществу – в качестве игрока, разработчика игр, игрового журналиста или блогера; употребление единиц локального или глобального игрового сленга позволяет охарактеризовать игровые предпочтения коммуниканта – выбор им конкретного жанра игр, например многопользовательских онлайн-игр, конкретной киберспортивной дисциплины или заинтересованность в различных жанрах игр, описываемых глобальным сленгом. Причины употребления данных единиц лексики могут быть следующими: стремление к речевой экономии, т.е. употреблению в сжатой форме развернутых

понятий; желание сблизиться с читательской аудиторией с помощью употребления в тексте сленговых единиц; стремление идентифицировать себя в качестве члена игрового сообщества, продемонстрировать свои интересы и фоновые знания.

Появление единиц игрового сленга отмечается в период конца XX – начала XXI века. Данный процесс непосредственно связан с началом активного развития игровой индустрии, распространение персональных компьютеров и игровых приставок среди широкого круга людей. В дальнейшем помимо локальных игровых проектов были созданы и многопользовательские, которые смогли объединить игроков в сети Интернет. Именно создание многопользовательских онлайн-игр, в процессе которых люди налаживают процесс коммуникации посредством текстовых и голосовых чатов, послужило причиной возникновению единого и общеупотребительного для данной социальной категории (игроков) пласта лексики, т.е. игрового сленга. Участниками описанного выше процесса коммуникации могут являться представители различных стран, национальностей, разной возрастной и социальной категорий. Объединяющим фактором является только участие в компьютерных и видеоиграх, что также вызывает необходимость формирования совокупности, связанных с данным фактором набора лексических единиц. В игровой индустрии широкое распространение сейчас получает и киберспорт – соревнования между игроками и командами в отдельных игровых дисциплинах. Обязательным условием реализации таких соревнований между командами игроков является налаживания процесса их коммуникации, направленного на согласование действий в игре. Именно для успешной реализации командной коммуникации игроки обращаются к использованию общеизвестных в данной среде игровых сленгизмов. Употребление единиц игрового сленга отмечается и в речи комментаторов киберспортивных соревнований. В данном случае, сленг позволяет в простой и понятной форме донести информацию до зрителей, которые также владеют используемым игровым сленгом, это также позволяет избежать нестыковок и расхождений в процессе передачи сведений о ходе матча различным комментаторами.

Большой популярностью в настоящее время обладают такие явления, как «летсплей» или «стриминг», в ходе которых игроки (летсплейщики, стримеры) демонстрируют игровой

процесс, в котором принимают участие, широкой зрительской аудитории с помощью записи или в прямом эфире. Данная категория игроков также обращается к использованию игрового сленга. Стоит отметить, что анализируемый игровой сленг проявляется не только в устной речи. Одним из каналов его проявления является публицистика, а именно статьи игровой журналистики, авторы которых активно используют единицы игрового сленга.

В посте анализируемого нами блога, который имеет название: «Читы в серии Dark Souls: ArtMoney все еще в деле», выявлены следующие единицы игрового сленга:

- «чит» (от английского слова «cheat» – обман) – введенный в строку задач код, воздействующий на технические параметры игры, в результате чего игрок получает определенного рода преимущества в игровом процессе. Используется для облегчения процесса игры, но при этом считается нечестным игровым приемом. Зачастую, употребление данного сленгизма характеризуется негативной коннотацией. Обозначенный сленгизм повторяется на протяжении поста вследствие наличия связи его содержательного компонента с тематикой статьи, а именно способам обмана игры и облегчения игрового процесса нечестным путем. Основной целью употребления, данного сленгизма блогером является стремление к наиболее продуктивному изложению собственных мыслей, желание донести информацию до читательской аудитории, которая также, в свою очередь, является частью игрового сообщества в понятной им форме; т.е., посредством использования, широко распространенного в данной среде игрового сленга;

- «мод» (от английского слова «modification» – изменение) – изменение готовой игры посредством ее модификации – добавления сюжетных элементов, персонажей, предметов, новых территорий и т.д. Использование данного сленгизма способствует передачи блогером информации и транслирует его фоновые знания относительно игровой сферы;

- «ваншот» (от английского словосочетания «one shot» – один выстрел) – данная сленговая единица используется при описании процесса устранения врага в видеоигре с помощью одного выстрела или удара. Употребление данного сленгизма блогером, с одной стороны, является тематически связанным с содержанием поста, посвященного игре «Dark Souls», с другой – демонстрирует игровые пристрастия блогера – выбор им игр

с присутствием боевой системы и необходимостью устранения персонажей.

2. Жанр виртуальной коммуникации. Стоит отметить, что для анализа нами выбран конкретный жанр виртуальной коммуникации, а именно личный интернет-блог. Помимо этого, выбрана конкретная тематика блогов – игровая индустрия, характеризующаяся в настоящее время высоким уровнем популярности как источник создания произведений современной культуры – компьютерных и видеоигр. Посты в игровом блоге имеют присущие им характерные черты, среди которых мы можем выделить следующие особенности: автор игрового блога в размещаемых им текстах обращается к истории развития конкретной игровой серии: «Годы разработки “Сталкера” привели к тому, что вышли три части со сложной хронологией. Сначала была “Тень Чернобыля”, после появился приквел “Чистое небо”, а закрылась трилогия “Зовом Припяти”, продолжающей сюжет “ТЧ”. Из-за этого многое в сюжете осталось за кадром, а те, кто прошел только “Тень Чернобыля” и вовсе не знают, что предшествовало значимым событиям». В обозначенном отрывке текста отмечается также использование автором гипертекстовых технологий в виде ссылок, позволяющих читателям получить информацию о каждой из упомянутых им игр. Техника сближения с читательской аудиторией реализуется как в текстах игровых блогов с помощью использования автором местоимения «мы»: «В “Чистом Небе” прошел масштабный конфликт на Кордоне между сталкерами-одиночками и военными. Результатом стало то, что мы увидели в “Тени Чернобыля” – деревня новичков, как последний оплот сталкеров и перекрытый агрессивными вояками мост» и непосредственного обращения к читателям в вопросительной форме: «Помните блокпост на юге локации?»

Также, автор игрового блога может обращаться к истории формирования игрового жанра: «Есть у русскоязычных игроков такой уникальный жанр – квест. Уникальность его заключается в том, что во всем мире тот же жанр известен под названием *adventure* (в переводе – приключение). Говорящее английское название возникло вместе с первой текстовой адвенчурой – *Colossal Cave Adventure*, а вот о первом употреблении слова “квест” в русском языке идут споры и выдвигаются две версии».

3. Вовлеченность в языковую игру подразумевает анализ широкого спектра различных по

своему характеру языковых средств, способствующих не только наиболее точной передаче мыслей, но и выражению их в наиболее яркой и образной форме. Стоит отметить, что Интернет-блоги в целом и игровые блоги в частности характеризуются отсутствием четких требований в отношении как структурных, так и содержательных характеристик блогов.

Иными словами, блоги представляют собой пространство для свободного выражения мыслей, вербальная составляющая которых может быть представлена в любом стиле и в любой форме. Стремление к сближению с читательской аудиторией продуцирует обращение блогеров к использованию элементов разговорной речи в своих текстах. Нередким является образование неологизмов и авторских окказионализмов. Употребление лексических единиц и выражений такого рода способствует привлечению внимания со стороны читательской аудитории и повышению популярности блогера, что в свою очередь является одной из целей создания блога.

В анализируемом нами блоге автор обращается к приему аллюзии – внесению в текст скрытого указания на известный факт, в качестве такого факта может выступать прецедентное имя, художественное произведение, историческое событие и т.д. В посте, рассказывающем историю второстепенных персонажей компьютерной игры «*Fallout 4*», блогер указывает на наличие в игре пасхалки (стоит отметить, что пасхалками в играх называют также своего рода отсылки и указания, т.е. пасхалки представляют собой своего рода аллюзии в компьютерных играх), указывающей на события Салемской охоты на ведьм – имя персонажа игры совпадает с именем реального участника тех событий. Впоследствии автор добавляет аллюзию, указывающую на данный факт: «Видимо, род тех самых Хоторнов сумел пережить ядерную войну... в отличие от ведьм».

По нашему мнению, употребление в посте игрового блога аллюзий позволяет не только существенно повысить качество создаваемого автором-любителем текста, но и продемонстрировать преемственность компьютерных игр с произведениями культуры или, как в рассмотренном нами примере, историческими событиями. Обозначенный факт доказывает жизнеспособность точки зрения, в соответствии с которой компьютерные игры в настоящее время представляют собой произведения современной культуры и обладают значимым художественным компонентом, вследствие чего могут рассматриваться как актуальный

объект исследования, в том числе и с точки зрения лингвистики.

4. Функционирование в коммуникативных актах, площадкой для которых является сеть Интернет, подразумевает, как нами уже было выражено выше множественность образов коммуницирующих личностей. В различных жанрах Интернет-дискурса коммуниканты могут проявлять себя по-разному. Данный факт является достаточно закономерным вследствие существования различных условий осуществления коммуникативного акта в различных каналах коммуникации. Создание постов в собственном блоге, к примеру, накладывает меньше требований чем переписка с помощью электронной почты, в процессе которой участники диалога придерживаются определенных этических норм и правил.

Личность в Интернет-дискурсе может проявлять себе по-разному, и проанализировать ее с точки зрения абсолютно всех позиций представляется достаточно затруднительным, но портал, на котором размещен анализируемый нами блог, позволяет не только читать посты блогера, но и видеть все оставленные им под другими постами комментариями. Таким образом для формирования наиболее целостного речевого портрета коммуниканта в Интернет-дискурсе мы помимо анализа его в роли блогера можем проанализировать его репрезентацию в роли автора комментариев.

Итак, анализ оставленных блогером комментариев, позволяет нам выделить следующие присутствующие его речевому портрету характерные черты:

- употребление единиц разговорной лексики: «Про винторез соглы, стоило указать, раз уж затронул склады, он даже лучше гранатомета, пожалуй»; «К пустой голове не прикладывают кста....»;

- использование эмодиконов: «Если будут поддерживать как КозлоСим в свое время (который до разросся до космоса и ММО), то все может быть, но пока такого нету D:»;

- использование языковой игры с целью создания комического эффекта: «Вот из-за мечты о рогалике по “Граням” хочется оценить ретернал, жаль цена на игру кусается, а ценник на консоль откусывает руку по плечо»;

- использование слов, принадлежащих лексико-тематической группе «Компьютерные и видеоигры»: «Как любитель серии Way of the Samurai я бы все же хотел еще AAA-игр в этой теме, но да, после “Цусимы” в ближайшем буду-

щем их точно не будет. А “Леон” в моих мальчишеских мечтах выглядит как Hitman скорее, сложно представить там открытый мир».

Сопоставляя созданный на основе полученной нами при анализе блога информации речевой портрет блогера с проявлениями качеств коммуниканта в комментариях, стоит отметить, что в общем, фиксируется достаточно цельный образ, не противоречащий друг другу в различных жанрах Интернет-дискурса: блогер обладает знаниями относительно игровой индустрии, он владеет информацией о сюжете и игровом процессе отдельных игр, имеет собственный игровой опыт, употребляет в речи единицы игрового сленга, обращается к разговорной лексике. При анализе самопрезентации коммуниканта в другом жанре Интернет-дискурса, а именно комментировании, противоречий и расхождений с представленными характеристиками не выявляется. Таким образом, мы можем говорить о том, что коммуниканты в Интернет-дискурсе могут демонстрировать однообразие в процессе самопрезентации в рамках Интернет-дискурса. При этом нельзя заявлять о полном однообразии, т.к. нами было рассмотрено проявление коммуницирующей личности в рамках только двух жанров Интернет-дискурса, а не всей их совокупности.

5. Анонимность/открытость виртуального общения. С точки зрения данной характеристики коммуницирующей личности в Интернет-дискурсе представляется достаточно затруднительным предоставить исчерпывающий анализ. Данный факт имеет место вследствие того, что мы не обладаем информацией и реальной личности блогера и можем анализировать только его проявление в виртуальной среде. В своих постах и комментариях блогер в большей степени придерживается тематики блога т.е. предоставляет аналитическую информацию относительно конкретных игровых проектов и игровой индустрии, в частности. Стоит отметить, что такая приверженность к одной конкретной тематике зачастую является чертой игровых блогов, авторы которых не распространяют информацию о своей частной жизни. Таким образом фиксируется некоторая степень анонимности в процессе репрезентации коммуниканта в Интернет-дискурсе.

6. Долгосрочность пребывания в виртуальном пространстве. При характеристике речевого портрета коммуниканта в Интернет-дискурсе данный параметр также предоставляется важным, но трудноанализируемым. Это связано с тем, что мы не располагаем и не можем располагать точной

информацией относительно долгосрочности пребывания коммуниканта в Интернет-дискурсе, т.к. этот процесс мог начаться задолго до основания анализируемого нами блога, но при этом, ввиду связи интернет-пространством оказывать влияние на характеристики речевого портрета блогера. Нам доступна информация о том, что датой регистрации пользователя является 9 июня 2020 г.

Таким образом, продолжительность его зарегистрированной блогерской деятельности на данный момент составляет один год, но как было нами замечено ранее, формирование непосредственно речевого портрета участника Интернет-дискурса и приобретение сопутствующих ему характеристик началось задолго до этого – при начале участия в интернет-коммуникации в том или ином виде.

На основании результатов анализа текстов игрового блога, мы можем выделить следующие стратегии самопрезентации коммуниканта в Интернет-дискурсе:

- стремление к идентификации себя как члена игрового сообщества – осуществляется при помощи употребления единиц игрового сленга, использовании слов, входящих в лексико-тематическую группу «Компьютерные и видеоигры»;

- стратегия сближения с читательской аудиторией – к данной стратегии можно отнести употребление единиц разговорной лексики, использование эмодиконов и ответы на комментарии пользователей в корректной и доброжелательной форме;

- стратегия демонстрации собственного превосходства – автор в своих постах выступает в качестве своего рода авторитета для читателей, передавая им полезные для реализации игрового процесса знания;

- стремление к повышению качества текстов и, как следствие, увеличению числа аудитории, реализуется при использовании автором приемов языковой игры, аллюзий, средств выразительности и т.д.

Для наиболее полного изучения рассматриваемой нами области лингвистики, проанализируем еще один пример интернет-блога с игровой тематикой. Предметом нашего анализа выбран блог, имеющий название «Лучший из лучших», размещенный на сайте Cyber.sports.ru. Прежде чем рассмотреть имеющиеся в блоге текст и составить речевой портрет их автора обратим внимание на само название блога. Использование яркого и заметного названия блога «Лучший из лучших» с одной стороны несет в себе некий оттенок

гротеска – блогер осознанно выбирает пафосное и преувеличенно громкое название для привлечения внимания и привнесения доли юмора, а с другой – является прямым проявлением стратегии, идеализированной самопрезентации – ведь именно это и делает автор блога – демонстрирует себя в качестве идеальной интернет-личности. При анализе текстов данного блога с точки зрения аспектов речевого портрета интернет-коммуниканта стоит отметить, что блогеру присущи следующие характеристики:

Использование специального вокабуляра интернет-среды проявляется как в использовании блогером конкретно игровых, сетевых или компьютерных сленгизмов, что выражается в следующих примерах:

- «В Elden Ring можно запутаться при прохождении сторонних квестов, особенно когда они длинные» – «Квест» – сущ., м.р., ед.ч. – в компьютерной игре представляет собой задание для игрока или команды, выполнив которое можно продвинуться по сюжету и получить награду. Со стороны формальной организации сленгизм «квест» представляет собой транскрипцию английского слова quest – поиск. Образование данной сленговой единицы произошло в результате смежности процессов – для выполнения квеста любого рода игроку так или иначе необходимо совершить действие, связанное с поиском (найти НПС, предмет и т.д.). Сленгизм «квест» может употребляться автором текста как для фактического описания игрового процесса, так и для его оценочной характеристики на основании уровня функционального и сюжетного исполнения квестов как составной части игрового процесса.

- «Darkend – это целая новая локация, вдохновленная Dark Souls (да, костры тоже есть)» – По словарю С.И. Ожегова, локация – это определенное местонахождение чего-либо. В контексте игровой тематики слово локация имеет несколько иное значение. «Локация» – сущ., ж. р., ед. ч. – определенная область игрового мира, каким-либо образом отделённая от других областей. Литературное и сленговое значения имеют близкий характер и связаны общей лексемой – местонахождение, с тем отличием, что литературное слово указывает на процесс, а сленговое – на фактическую область. По своим семантическим свойствам сленгизм локация входит в группу сленговых единиц, описывающих составные элементы игры, а также данный сленгизм позволяет указать общую оценочную характеристику: «Но это не единственный тип локаций – обширные области

для исследования тоже будут». Локация может использоваться при вербальном описании или обсуждении большинства игр, является важным аспектом характеристики игрового мира.

Используются блогерами и общеупотребительные сленговые единицы: «Morrowind в моей памяти прекрасен. Его не надо перепроходить – давайте просто вспомним, как было клево», «Обнимашки!». И если использование узкоупотребительных сленгизмов (игровых и т.д.) указывает на стратегию демонстрации компетентности, то обращение более понятным широкой аудитории разговорным лексическим единицам указывает уже на другую коммуникативную стратегию, а именно сближение с читательской аудиторией.

Важно отметить, что в анализируемом нами блоге стратегия демонстрации компетентности носит достаточно распространенный характер. Это происходит вследствие того, что большая часть текстов в данном блоге представляет собой статьи-инструкции, в котором автор представляет аудитории подробное описание прохождения отдельных моментов различных игр, демонстрируя тем самым свою компетентность в данном вопросе.

Заключение.

Таким образом, Интернет-дискурс можно определить, как новую специфическую разновидность коммуникативного акта с присущими ему вербальными и невербальными характеристиками, основной площадкой для реализации которого является глобальная сеть Интернет.

Речевой портрет коммуникантов в Интернет-дискурсе формируется на основе анализа таких критериев, как: специальный вокабуляр Интернет-среды; жанр виртуальной коммуникации;

вовлеченность в языковую игру; множественность образов онлайн-личности; анонимность/открытость виртуального общения; долгосрочность пребывания в виртуальном пространстве.

Комплексный анализ речевого портрета автора игрового Интернет-блога позволяет выделить следующие способы его репрезентации:

- стремление к идентификации себя как члена игрового сообщества – осуществляется при помощи употребления единиц игрового сленга, использовании слов, входящих в лексико-тематическую группу «Компьютерные и видеоигры»;

- стратегия сближения с читательской аудиторией – к данной стратегии можно отнести употребление единиц разговорной лексики, использование эмодиконов и ответы на комментарии пользователей в корректной и доброжелательной форме;

- стратегия демонстрации собственного превосходства – автор в своих постах выступает в качестве своего рода авторитета для читателей, передавая им полезные для реализации игрового процесса знания;

- стремление к повышению качества текстов и, как следствие, увеличению числа аудитории, реализуется при использовании автором приемов языковой игры, аллюзий, средств выразительности и т.д.

Актуальный анализ деятельности интернет-коммуникантов и, в частности, блогеров в соответствии с параметрами оценки стратегий выражения их речевого портрета дает возможность составить наиболее полную типологию присущих анализируемому аспекту лингвистики характеристик.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Литература:

1. Гайфуллина, А.Н. Гендерные особенности вербализации концепта «мужчина» в интернет-дискурсе: автореф. дисс. ... канд. филол. наук / Гайфуллина Алия Наилевна. – Казань, 2010. – 24 с.
2. Грибовод, Е.Г. Дискурс / Е.Г. Грибовод // Дискурс-Пи. – 2013. – №3. – С. 118–119.
3. Мельникова, О.К. К вопросу об определении термина «интернет-дискурс» / О.К. Мельникова // Казанский вестник молодых ученых. – 2018. – № 4. – С. 30–33.
4. Русанов, Е.К. Интернет-дискурс в дискурсивной парадигме / Е.К. Русанов // Гуманитарные юридические исследования. – 2016. – №1. – С. 214–217.

5. Ушаков, А.А. Интернет-дискурс как особый тип речи / А.А. Ушаков // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2010. – №4. – С.170–174.
6. Юртаева, Е.С. Характеристики виртуальной языковой личности в коммуникативном пространстве Интернет-дискурса / Е.С. Юртаева // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации. – 2016. – С. 307–312.
7. Crystal, D. *Language and the Internet* / D. Crystal. – Cambridge University Press, 2004. – 272 p.
8. Games Herald [Электронный ресурс] / игровой блог. – Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/gamesherald/>.
9. Ketcham E. *Internet Discourse: The application of discourse analysis to instant messaging communication: Honors Thesis* / E. Ketcham. – Northeastern University, USA, 2011. – 39p.

References:

1. Gaifullina, A.N. *Gender features of the verbalization of the concept of "man" in Internet discourse: abstract. diss. ... candidate of Philology* / Gaifullina Aliya Nailevna. – Kazan, 2010. – 24 p.
2. Gribovod, E.G. *Discourse* / E.G. Gribovod // *Discourse-Pi*. – 2013. – No.3. – pp. 118-119.
3. Melnikova, O.K. *On the question of defining the term "Internet discourse"* / O.K. Melnikova // *Kazan Bulletin of Young Scientists*. - 2018. – No. 4. – pp. 30-33.
4. Rusanov, E.K. *Internet discourse in a discursive paradigm* / E.K. Rusanov // *Humanitarian legal studies*. - 2016. – No. 1. – pp. 214-217.
5. Ushakov, A.A. *Internet discourse as a special type of speech* / A.A. Ushakov // *Bulletin of the Adygea State University. Series 2: Philology and Art History*. - 2010. – No.4. – pp.170-174.
6. Yurtayeva, E.S. *Characteristics of a virtual linguistic personality in the communicative space of Internet discourse* / E.S. Yurtayeva // *Foreign languages in the context of intercultural communication*. - 2016. – pp. 307-312.
7. Crystal, D. *Language and the Internet* / D. Crystal. – Cambridge University Press, 2004. – 272 p.
8. Games Herald [Electronic resource] / gaming blog. – Access mode: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/gamesherald/>.
9. Ketcham E. *Internet Discourse: The application of discourse analysis to instant messaging communication: Honors Thesis* / E. Ketcham. – Northeastern University, USA, 2011. – 39p.

Информация об авторах:

Немыка Анна Анатольевна доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русского языка как иностранного ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар, Россия, email: annemyka@yandex.ru

Павловская Ольга Евгеньевна, доктор филологических наук, завкафедрой русского языка и речевой коммуникации, Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, Россия, oera@mail.

Сахно Ольга Сергеевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры русского языка и речевой коммуникации, Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина, Россия, oera@mail.

Anna A. Nemyka, Doctor of Philology, Associate Professor, Professor of the Department of Russian as a Foreign Language, Kuban State University, Krasnodar, Russia.

Olga E. Pavlovskaya, Doctor of Philology, Head of the Department of Russian Language and Speech Communication, Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin, Russia.

Olga S. Sakhno, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Language and Speech Communication, Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin, Russia.