

На правах рукописи

КУБРАКОВА Наталья Алексеевна

**КОММУНИКАТИВНЫЙ ГЕДОНИЗМ
В ЖАНРЕ ЧАТ-ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ**

10.02.19 – Теория языка

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Саратов – 2013

Работа выполнена на кафедре русского языка и речевой коммуникации
ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный университет
имени Н.Г. Чернышевского»

Научный руководитель: доктор филологических наук,
профессор
Седов Константин Федорович

Официальные оппоненты: доктор филологических наук,
профессор, профессор кафедры
теории и истории языка и
прикладной лингвистики
ФГБОУ ВПО «Саратовский
государственный университет им.
Н.Г. Чернышевского»
Дементьев Вадим Викторович

кандидат филологических наук,
доцент кафедры иностранных
языков и коммуникативной
компетенции
ФГБОУ ВПО «Саратовский
государственный технический
университет им. Ю.А. Гагарина»
Цибизов Константин Сергеевич

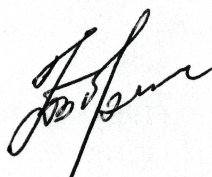
Ведущая организация: ФГБОУ ВПО «Волгоградский
государственный социально-
педагогический университет»

Защита состоится: «13» марта 2013 г. в ____ час. на заседании
диссертационного совета Д 212.243.02 при Саратовском государственном
университете им. Н.Г. Чернышевского (410012, г. Саратов, ул. Астраханская, 83) в
XI корпусе.

С диссертацией можно ознакомиться в Зональной научной библиотеке
ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный университет им.
Н.Г. Чернышевского».

Автореферат разослан «__» _____ 20__ г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Ю.Н. Борисов

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Конец XX – начало XXI вв. ознаменовались появлением целого ряда новых коммуникативных сфер, обусловленных достижениями новейших информационных технологий. Из таких сфер самой массовой по масштабу охвата населения стала интернет-коммуникация, представленная множеством форм, разновидностей, речевых жанров, у большинства из которых с очевидностью очень значимой, даже доминирующей является развлекательная цель. Данное свойство интернет-коммуникации неоднократно отмечалось исследователями (S. Herring, P. Horsfield, О.В. Лутовинова, Л.Ю. Щипицина), однако гедонизм как своеобразное организующее начало значительной части интернет-коммуникации систематически еще не изучался. В то же время, по нашему мнению, такое исследование могло бы прояснить некоторые не решенные до сих пор проблемы отдельных разновидностей и жанров данной сферы общения, что и обуславливает **актуальность** настоящего исследования.

Гипотезой исследования является утверждение коммуникативного гедонизма (далее КГ) как организующего принципа общения участников речевого жанра *чат* интернет-коммуникации. КГ характеризуется наличием базовой установки на получение удовольствия от общения, соответствующей тональности и набора специфических средств реализации; массовостью и поверхностностью контактов, вторичностью и даже несущественностью передаваемой информации, повышенной эмоциональностью общения, сильным игровым началом. Из перечисленных составляющих особый интерес в рамках нашего исследования представляет тональность.

Категория тональности активно изучается в рамках теории дискурса, прагматингвистики, риторики (Q.W. Turner, J. Munby, P. Scollon, S. Scollon, G. Laver, Е.Ф. Тарасов, Л.П. Крысин, Г.А. Орлов, А.Н. Баранов, Н.Е. Богуславская, И.А. Гиниатуллин, Т.В. Матвеева, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова, Е.П. Захарова, Т.О. Багдасарян, К.Ф. Седов).

Тональность, согласно определению В.И. Карасика, представляет собой эмоционально-стилевой формат общения, возникающий в процессе взаимодействия и взаимовлияния коммуникантов и определяющий их меняющиеся установки и выбор всех средств общения. Тональность относят к важнейшим компонентам речевых жанров, наряду с выделенными М.М. Бахтиным речевым замыслом (речевой волей говорящего), «субъективным моментом высказывания». Строится типология коммуникативной тональности, изучаются отдельные типы тональности, которые соотносятся с определенными типами и жанрами дискурса (например, ритуального, юмористического, пародийного, массово-информационного) в работах Т.О. Багдасарян, В.И. Карасика, Т.С. Брыжиной, О.А. Могилевской.

Тональность особенно важно учитывать при изучении фатической и других типов «нежесткой», неинституциональной коммуникации, в которой затруднено или невозможно четкое и однозначное выделение других, более традиционных параметров (таких как предметно-тематический ряд, иллокутивная функция, логическая структура, профессиональный регистр).

Тональность, соответствующую принципу коммуникативного гедонизма, называем *гедонистической* и определяем ее как эмоционально-стилевой формат общения, характеризующийся направленностью на получение удовольствия от общения и готовностью участников такого общения соответствующим образом моделировать свое коммуникативное поведение и интерпретировать коммуникативное поведение партнера в том же ключе.

Объект исследования – коммуникативное поведение участников русскоязычных и англоязычных интернет-чатов.

Предмет исследования – КГ как жанрообразующий принцип чат-коммуникации.

Цель исследования – выявить роль КГ в речевом жанре чата на русском и английском языках, установить отношение КГ и соответствующей ему гедонистической тональности (далее ГТ) к смежным коммуникативным феноменам и категориям.

Задачи исследования:

1) выявить в чатах и проанализировать людический компонент КГ: игры, актуальные для коммуникации в рамках чата, игровые правила и значимые нарушения правил, стратегии и тактики игрового поведения;

2) выявить в чатах и проанализировать фатический компонент КГ: фатические стратегии и тактики, средства выражения и организации динамики межличностных отношений (диссонанс-унисон), средства речевого этикета (в том числе обращения) и антиэтикета (инвективы);

3) выявить в чатах и проанализировать лексический компонент КГ: на материале корпуса русскоязычных и англоязычных чатов реконструировать лексико-семантические поля гедонизма, характерные для праздноречевого общения, игр;

4) исследовать важнейшие средства экспликации и способы интерпретации гедонистической коммуникативной тональности в чат-коммуникации;

5) установить общее и национально-специфическое в реализации КГ в русскоязычной и англоязычной чат-коммуникации.

Материалом исследования послужили скрипты 26 русскоязычных и англоязычных чатов за период с 2005-2012 гг. Проанализированы фрагменты общения 1000 пользователей. Общий объем проанализированных скриптов составил 120000 словоупотреблений. В качестве дополнительного материала привлекались толковые словари, словари-тезаурусы русского и английского языков.

Методы исследования. Использовались различные методики описательного метода, прежде всего – методика дискурсивного и интерпретативного анализа речи, а также методики наблюдения, контекстуального анализа, количественного анализа. Кроме того, привлекались смежные лингвокультурологические, социолингвистические и психолингвистические методики.

Научная новизна исследования заключается в том, что разработан новый подход к исследованию жанра *чат* с точки зрения основного принципа его организации – получения удовольствия, в связи с чем введено понятие принципа КГ и предложены определения понятий КГ и ГТ. Разработана модель ГТ, которая легла в основу анализа реализации принципа КГ. Доказана значительная роль

игры для реализации этого принципа, а также связь КГ с фатической коммуникацией, с использованием этикетных формул, проявлениями «коммуникативного садизма», сексуальным удовольствием, с удовольствием от «пира». Установлены сходства русскоязычных и англоязычных чатов, обусловленные именно действием КГ, и различия, объясняемые принадлежностью коммуникантов к разным лингвокультурам. Раскрыты способы и лексические средства реализации стремления к получению удовольствия.

Применение количественной методики позволило построить поля гедонизма в русскоязычных и англоязычных чатах и выявило ядерные группы ряда ЛСП, составляющие указанные поля.

Положения, выносимые на защиту:

1. Жанрообразующим принципом *чата* является КГ, который обуславливает генеральную фатическую цель данного жанра – получение удовольствия от общения, при вторичности утилитарных задач, таких как принятие решения или передача информации. В речевой систематике КГ получает наибольшее выражение в сложившейся в соответствующих типах и жанрах общения ГТ, которая встает в один ряд с другими типами тональности и характеризуется готовностью участников коммуникации моделировать свое коммуникативное поведение в соответствии с эмоциональной установкой на получение удовольствия и интерпретировать коммуникативное поведение партнеров по коммуникации в том же ключе (включая осложненную интерпретацию, характерную для игрового и юмористического дискурса).

2. Гедонизм (элемент развлечения, праздного времяпрепровождения) и ГТ сближают *чат* с *болтовней* – первичным по отношению к *чату* жанром, но в *чате* значительно усилены из-за устойчивости *чата* по сравнению с *болтовней* (в чате не создают конфликтную тональность даже очень грубые и агрессивные реплики); безопасности адресанта (отсюда – дополнительные возможности для соревновательных, в том числе агональных и нечестных игр); роли игрового начала (дополнительные возможности для гипертекстовых ролевых игр, ссылки на развлекательные сайты, возможность продумывания формы высказывания, тогда как в *болтовне* внимание к форме речи скорее редкость).

3. КГ в чате обуславливает использование различных типов игрового поведения, которые варьируются в зависимости от характера психологического выигрыша, типа и роли партнера, совпадения / несовпадения интенций партнеров по коммуникации: некоммуникативные игры (языковая игра как неканоническое использование языка, включая «падонковский язык»), коммуникативные несоревновательные и концертные игры (шутки, миметические и сексуальные игры), соревновательные и агональные игры (языковая игра и ирония как манипулятивные тактики в межличностных отношениях).

4. Принадлежность чата к жанрам интернет-коммуникации и ГТ обуславливают двоякую природу речевого этикета в нем: с одной стороны, сохраняются те же функции этикета, что и в неинтернет-коммуникации, с другой – использование этикетных формул и их дериватов часто выступает самоцелью. Общее у ГТ и речевого этикета в чате состоит в функции обеспечения бесперебойного и

неконфликтного течения коммуникации. Различия обусловлены тем, что для получения непосредственного удовольствия от общения использование этикета необязательно: удовольствие от общения может проистекать и из нарушения этикета. Под воздействием ГТ функция этикета как средства контакта («фатическая функция» по Р. Якобсону) часто заменяется функцией праздноречевого общения («фатика» по Т.Г. Винокур) и экспрессивной функцией (обыгрывание этикетных форм).

5. КГ в чате обуславливает четкое структурирование лексики в корпусе русскоязычных и англоязычных чатов: лексико-семантические поля гедонизма, общения, упорядоченного правилами жанров и субжанров праздноречевого общения, эмоций, межличностных и ролевых отношений, игры. Поле игры, связанное оппозитивными отношениями с полем работы, является в высокой степени структурированным, включает как прямые номинации игр, игрового поведения и его стадий, игровых правил и ролей, так и использование метафор игры в тематических сферах неигрового праздноречевого и агонального общения, межличностных отношений. Во внутренней форме многих семантических производных прослеживается связь с историческими представлениями об игре, прежде всего это «отголоски пира» и игра в сексуальном плане. Ядро поля гедонизма в русскоязычных и англоязычных чатах составляют единицы, эксплицирующие значение игры «спортивные игры», наименования еды, а также единицы, принадлежащие к группам «чувственное восприятие, сексуальные действия, связанные с совокуплением», «внешняя привлекательность / непривлекательность и ее оценка». Специфическими для русскоязычных чатов являются единицы в ядре поля гедонизма, эксплицирующие значение игры – «игра-подражание», а также единицы сферы времяпрепровождения, для англоязычных – группа «смеховое пространство».

6. Основные формальные и содержательные проявления КГ в русскоязычных и англоязычных чатах совпадают. Более частные содержательные и структурные (в том числе лексико-семантические) характеристики русскоязычных и англоязычных чатов обнаруживают ряд различий, связанных с разными лексико-семантическими тенденциями, разными механизмами карнавального обыгрывания, лежащими в основе игрового поведения в чатах (переворачивание ценностей естественной неинтернет-коммуникации): в русских чатах большее распространение получает лично нейтральное общение, самоирония, в английских – прямая агрессия.

Теоретическая значимость исследования. Через призму принципа КГ и гедонистической коммуникативной тональности заложены основы для создания теоретической модели осмысления одного из жанров интернет-коммуникации. Результаты, выявленные при рассмотрении отношения «ГТ – жанр чата», могут быть использованы при изучении других тональностей и жанров интернет-коммуникации. Исследование способствует дальнейшему развитию «лингвистики Интернета», теории речевых жанров, теории коммуникации, а тем самым – теории языка.

Практическая значимость. Результаты исследования могут быть использованы в курсах теории речевых жанров, лингвокультурологии, теории игр, стилистике и социолингвистике, а также в практике преподавания английского языка. Выводы данного исследования могут найти применение в разработке

прикладных программ обучения специалистов в сфере массмедиа (журналистов электронных изданий).

Апробация работы. Основные положения диссертации обсуждались на международной научно-методической конференции «Вопросы структурной, функциональной и когнитивной лингвистики: теория и практика» (Саратов, 2007), международной научно-практической конференции «Современные направления в лингвистике и преподавании иностранных языков» (Пенза, 2007), на конференциях молодых ученых Саратовского государственного университета (Саратов, 2005, 2006, 2007), международной научной конференции, посвященной памяти И.Н. Горелова и К.Ф. Седова, «Коммуникация. Мышление. Личность» (Саратов, 2012), IV межрегиональной дистанционной научной конференции «Лингвистические и социокультурные аспекты преподавания иностранных языков» (Саратов, 2012). Результаты исследования изложены в 10 опубликованных статьях (две в журналах из списка ВАК).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, пяти глав, заключения, списка использованной литературы и источников материала.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Принцип коммуникативного гедонизма и чат-коммуникация» дается обзор теоретических положений, выработанных исследователями в процессе изучения интернет-коммуникации, которая понимается как многоаспектное явление, совмещающее в своих рамках различные типы общения (персональное, межличностное, публичное, массовое) [коллективная монография «Интернет-коммуникация...» 2012]. Структурная и содержательная сложность интернет-коммуникации отражается в разнонаправленности работ, посвященных анализу отдельных ее проблем: общим характеристикам компьютерного (сетевое) дискурса; различным жанрам и структурам; речевым маскам, псевдонимам (Е.Н. Галичкина, П.Е. Кондрашов, С.В. Заборовская, Г.Н. Трофимова, И.Н. Розина, О.В. Лутовинова, М.Л. Макаров, М.С. Школовая, Ф.О. Смирнов, М.С. Рыжков, Н.Б. Рогачева, К.С. Цибизов, S. Herring, E. Gorny, V.K. Bhatia, T. Bickmore, M. Williams, T. Erickson, M. Shepherd, C.R. Watters, J. Yates, K. Crowston, S. Cicconi, K. Hillis и др.).

Интересующий нас речевой жанр *чат* достаточно регулярно рассматривался исследователями (S. Herring, Е.И. Горошко, О.В. Лутовинова, Л.Ю. Щипицина, К.С. Цибизов, Н.Б. Рогачева; см. также коллективную монографию «Интернет-коммуникация...»). К наиболее актуальным относятся проблемы речевых стратегий и тактик, характерных черт виртуальных личностей и интернет-типажей; обсуждаются речевая вторичность, игровой и карнавальский характер общения. Изучаются особая устно-письменная разновидность речи; отсутствие невербального компонента коммуникации и способы его замещения.

В рамках анализа перечисленных выше проблем исследователи отмечают особое значение для чата развлекательной (гедонистической) цели, присущей значительной части интернет-коммуникации. Данный вопрос не становился ранее предметом специального исследования. Указанная проблема, тем не менее, требует

подробного изучения, потому что *в чате* развлекательная (гедонистическая) направленность приобретает ведущее значение в иерархии мотивов общения и даже усиливается благодаря фатическому характеру жанра (общение здесь самоценно); особой значимости юмористического, игрового компонента (включая языковую игру, игру с речевым этикетом); активной пропаганде рекреативности и гедонизма во многих разновидностях интернет-коммуникации (тенденция характерна для массовой коммуникации в целом); анонимности и физической непредставленности, которые открывают почти безграничную свободу для поиска развлечений и предоставляют возможность удовлетворения различных наклонностей личности; вторичности чата, производности от фатических жанров неинтернет-коммуникации (прежде всего *болтовни*), от которых он получает базовые коммуникативные ориентиры и приоритеты – погружение в социальную стихию (усвоение социальных стереотипов, принадлежность к определенной общности), получение психологических поглаживаний, эмоциональное воздействие на собеседника, реализацию творческого и людического потенциала личности.

Признание детерминирующего значения гедонистической ориентации привело в настоящем исследовании к выделению КГ в качестве жанрообразующего принципа жанра *чат*.

Понятие КГ восходит к общей жизненной позиции, или философии, гедонизма, в рамках которого жизненное благо и жизненная добродетель, мотив и цель жизни состоят в получении удовольствия и наслаждения (Краткая философская энциклопедия, The Columbia Encyclopedia). В отличие от философского определения гедонизма, КГ ограничивается областью коммуникативного взаимодействия и организует общение, ориентированное не на решение утилитарных задач, принятие решения или передачу информации, а на получение удовольствия (в том числе и за счет собеседника).

В лингвистике отдельные формы и типы общения неоднократно рассматривались с позиций гедонизма: например, «гастрономический дискурс» в монографии А.В. Олянича «Презентационная теория дискурса». Однако в данном случае указанный дискурс, определяемый исследователем как дискурс гедонистический, характеризуется им скорее с позиций социолингвистического подхода – как разновидность массово-информационного дискурса, институционального по своей сути. Эффективнее, на наш взгляд, анализировать гедонистический дискурс при помощи понятия *тональности*. Тональность выбрана для анализа общения, организованного принципом КГ, из-за ее связи с субъективностью, одним из основных свойств коммуникации; установкой говорящего; психическим самораскрытием автора высказывания и его ценностными ориентациями; воздействием на адресата.

Из положений, разработанных в рамках теории коммуникативной тональности, принципиально важными для нашего исследования являются 1) интегрирующее различные подходы к пониманию указанного явления определение тональности как эмоционально-стилевого формата общения, возникающего в процессе взаимовлияния коммуникантов и определяющего их меняющиеся установки и выбор всех средств общения (В.И. Карасик); 2) возможное несовпадение установок адресата и адресанта, ведущее к восприятию сообщения в разных

тональностях (Т.С. Брыжина, О.А. Могилевская); 3) утверждение о двуплановости коммуникации, актуализируемой маркированными ключами, то есть одновременной передаче сообщения и поддержания контакта, что свидетельствует «о фатической функции любого общения с выраженным ключом» (В.И. Карасик).

Общему принципу КГ соответствует *гедонистическая тональность* (ГТ), которую мы определяем как эмоционально-стилевой формат общения, характеризующийся настроенностью на получение удовольствия от коммуникативного взаимодействия и готовностью моделировать свое коммуникативное поведение в соответствии с указанной установкой и интерпретировать коммуникативное поведение партнеров в том же ключе.

Выдвинутая нами гипотеза об организующей роли в чате КГ и ГТ с приведенными для нее обоснованиями была принята в качестве проверяемой нашим материалом.

Во второй главе «Гедонистическая тональность как объект самостоятельного исследования» предложена модель описания гедонистической тональности в речевом жанре *чат*, включающая два параметра – людический и фатический.

Роль **людического параметра** определяется тем, что в основе обращения человека к игре лежит установка на получение удовольствия от процесса игры; удовольствие служит и мерилем успешности игры.

Несмотря на множество определений и классификаций игр (Й. Хейзинга, Н.Д. Арутюнова, Н.Г. Брагина, Е.И. Шейгал, Ю.М. Иванова), все исследователи подчеркивают значимость игры для отдельной личности и общества в целом, о чем свидетельствуют выделяемые функции игры: компенсаторная, творческая, гедонистическая, рекреационная, фатическая, а также функции социализации и самопрезентации.

Значимость игры для рассматриваемого речевого жанра очевидна: прежде всего, речь коммуникантов в рамках *чата* насыщена *языковой игрой*. Как и в неинтернет-коммуникации, языковая игра – результат стремления говорящих к речетворчеству; она выполняет творческую, фатическую функции и функцию самопрезентации и связана с эстетическим переживанием и удовольствием.

Игра в общем поле гедонизма неразрывно связана с развлечениями, «временпрепровождением» (по Э. Берну), досугом, отдыхом, «пиром» (по М.М. Бахтину), сексуальными отношениями, тоже проникнутыми игрой. Эти составляющие также учитываются при анализе людического параметра ГТ.

Фатический параметр ГТ обусловлен основными характеристиками фатической коммуникации. В центре анализа отношения «фатическая коммуникация – ГТ» оказываются речевой этикет (ядро поля фатики, согласно Т.Г. Винокур), имеющий с ГТ общие интенциональные ориентиры (гармонизация общения и защита от агрессивного поведения), фатические речевые средства и речевые жанры, используемые с целью эмоционального воздействия.

Особое значение и для фатического, и для людического параметра ГТ получает вопрос о так называемой «отрицательной» стороне ГТ: 1) присущие игре в целом деструктивность и агрессивность (И.А. Морозов); 2) особые «нечестные

игры» (Э. Берн); 3) проявления «теневого» стороны игры в межличностных отношениях (Н.Г. Брагина); 4) использование фатических речевых жанров, ухудшающих межличностные отношения (В.В. Дементьев), и средств «анти-этикета» для отрицательного воздействия на адресата с целью получения психологического «выигрыша» (В.И. Жельвис, К.Ф. Седов). Все это проверено нашим материалом и получило полное подтверждение.

ГТ наиболее очевидным образом проявляется **на лексическом уровне**. По данным словарей и в соответствии с результатами обзора исторических связей игры, все важнейшие смыслы, заключенные в людическом и фатическом параметрах ГТ, эксплицируются посредством лексических единиц, относящихся к различным денотативным сферам («эмоции»; «восприятие окружающего мира»; «человек как живое существо»; «социальная сфера жизни человека»; «социальная деятельность»; «оценка»; «речь»; «*positive feelings*»; «*sound*»; «*food and drink*»; «*individual and society*»; «*friends and relationships*»; «*the arts*»; «*sports and leisure*»; «*fact and opinion*»; «*language and communication*»), которые связаны по ассоциативному принципу и не изолированы друг от друга. В совокупности эти группы составляют лексический параметр ГТ, который носит внешний характер по отношению к предыдущим двум параметрам ГТ. Это также было проверено нашим материалом и получило полное подтверждение.

Рабочая модель ГТ, разработанная с учетом достижений теории коммуникативной тональности, была положена в основу анализа реализации принципа КГ, как главного фактора, базовой установки, обуславливающих общение в ГТ в русскоязычных и англоязычных чатах.

В **третьей главе «Людический аспект коммуникативного гедонизма в чате»** исследованы различные типы игр в русскоязычных и англоязычных чатах. За основу анализа была принята фрейм-модель, разработанная Е.И. Шейгал и Ю.М. Ивановой для анализа другого материала, не применявшаяся ранее для анализа чат-коммуникации.

Данный фрейм состоит из трех семиотических уровней дискурса игры, каждый из которых содержит дихотомию: верхний уровень разбивается на внешний и внутренний; внутренний уровень предполагает разграничение между игровым кодом (дизайном) и игровым процессом; игровой процесс складывается из собственно игрового уровня и метаигрового уровня. Каждый уровень, за исключением внешнего, к которому относится «общение на темы, не имеющие отношения к игре (временный выход из игрового времени-пространства)», имеет свои компоненты и соответствующее вербальное наполнение.

Однако сами авторы отмечают, что существуют игры, не вполне укладывающиеся в разработанную схему, например ролевые игры, которые требуют от игроков максимальной креативности для создания персонажа, что приводит к расширению диапазона материала, импровизации (задействованным оказывается больший прецедентный фонд, общая и частная апперцепционная база участников (Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Е.Н. Ширяев) и усложнению структуры игрового действия.

В результате «наложения» фрейма на общение в чате были выявлены следующие его совпадения с ролевыми играми, объектом исследования Е.И. Шейгал и Ю.М. Ивановой:

1) сложные отношения (частичное рассогласование) реальной личности участника и речевой маски, созданной им в рамках чата;

2) параллельное существование «внешних» и «внутренних» ситуаций и времени, результатом чего становится:

- введение новой темы присоединившегося к общению пользователя (например, <Jantzen> *worst day of school ever* – <Arron> *ever since you lost at tic tac toe?*– <Jantzen> *My teacher that I told you about.. Mr Finnegan?* – <Arron> *but no seriously what happened im worried*)¹;

- смена тем, вызванная вмешательством реальной предметной обстановки, окружающей пользователей (например, *noda: ой да у нас тут такая гроза – _SOVA_: люблю грозу в начале мая.. когда весенний первый гром – noda: а я люблю ппц, когда она прям разгуляется*)) в грозу, ехать гна мото))) вот, это экстрим)); *bullgator2006 (49M) one min on phone – bullgator2006 (49M) talking to tng – dr1 fan (36F) Oh how is she*); в частности, указание на обстоятельства внешней ситуации в качестве причины прерывания контакта: *Ой, прошу прощения, срочные дела позвали меня отседова; Да я блин спать свалил ...Сморило меня))))))))); work time boo hoo; ill go wash me hair now catch ya later; {anyway folks i gtg work calls so see ya soon i hope 😊}; Got to run. Its time to eat. Byeeeeeee);*

3) наличие правил, активно обсуждаемых участниками, особенно в случае их нарушения:

KILLAN: хуяня со смайлом вышла. Мне Кронос как то давал наводку сюда зайти. Я бывший житель города Ясный, а ты кто?

left-hand-man: KILLAN: 18:08:47 первое слово сам сотрёшь, или тряпку дать?

Николай: 😄😄😄 😄😄😄 😄😄😄 😄😄😄 😄😄😄 😄😄😄 😄😄😄

Николай: Что все молчите?



Николай: 🗡️ 🗡️

Вики: В чат входит Кронос!

Кронос: Николай: (грозит пальцем) не флуди и да не убиенным будешь

daughters_3 fuck off out of my pm box kose i aint telling you again

Joe_Sangria: Hello, daughters_3 Mind your language, please 🙄

Whoever the amateur was that was trying to hack my comp I hope you have got good security, and that you were bouncing in off hijacked comps, as I now have your IP address fool. And I'm gonna drop a bomb onto your hard drive that will make Hiroshima look like a flesh wound.....Mwahaha;

What's with all the crap advertising that is invading this page!!

Отличия от их наблюдений, выявленные в нашем материале, состояли в отсутствии стержневой темы в чат-общении, упрощенности ролевой структуры (при классификации типов виртуальных личностей предпочтение отдается интернет-типажам, выделенным Н.Б. Рогачевой, так как они учитывают жанровый аспект).

Деление игр на соревновательные, несоревновательные, концертные и сексуальные, принятое в рамках данного исследования в качестве рабочей классификации, соотносится с целями участников чат-коммуникации (установление и

¹ Здесь и далее в примерах сохраняется оригинальная орфография и пунктуация.

поддержание доброжелательных отношений, благоприятного эмоционального фона и получение психологических поглаживаний, самовыражение и выплеск творческой энергии, поиск партнера; при этом достижение каждой из них может осуществляться за счет собеседника, в ущерб его интересам). В рассмотренном материале нами выделяются следующие типы соответствия игр целям участников:

- установление и поддержание доброжелательных отношений, благоприятного эмоционального фона и получение психологических поглаживаний (соревновательные, несоревновательные, концертные игры);
- самовыражение и выплеск творческой энергии (соревновательные, несоревновательные, концертные игры);
- поиск партнера (концертные, сексуальные игры).

Выделенные интенции не выступают изолированно, например, обеспечение целостности группы может осуществляться за счет партнера, члены одной группы могут устраивать соревнования, кто больше обидит и уколет, так, например:

8 участниц чата обсуждают пользователя-мужчину в его отсутствие, нелестно отзываясь о нем. Собеседницы проявляют солидарность по отношению друг к другу, общение проходит в кооперативном ключе. Можно наблюдать определенное состязание между участницами, которое состоит в способности предложить свое, более оригинальное и более сильное по своему заряду оскорбление в адрес отсутствующего пользователя: оскорбления идут по нарастающей от указания на интеллектуальную ущербность (*chatguy has the iq of a donkey. Lol; Chatguy's IQ is minus 78*) до выпадов по поводу сексуальной ориентации и физической неполноценности (*Wait, even "Gay Midget Clown Chat" turned him down, Laurenn?*). Убеждаясь в своей остроумии, каждая участница получает психологическое поглаживание.

Важным моментом является также соотношение типа игр с такими параметрами, как креативность и соблюдение правил. Выявлено, что, креативность, проявляющаяся в использовании языковой игры на разных языковых уровнях (например, конструирование слов – *попсозаписывающие станции, отпускнусь; средники / четверники* по аналогии с *понедельники, вторник, flu ful* по аналогии с *helpful, thoughtful, babe repellent* по аналогии с *insect repellent*, прием речевой маски – *маска маленькой девочки, маска маргинальной личности, маска героя-любownika* и т.д.; использование чужеродных для разговорной речи элементов иного рода (свойственно русскоязычным чатам) – *СШУ; кину, фуфловые, побёг, враз, вааще, наелси, ихнего, фигачить, хреновина*, обыгрывание прецедентных феноменов, жанров и типов дискурса), в большей степени присуща соревновательным и концертным играм, чем сексуальным, однако, например, в англоязычных чатах обсуждение правил игры или их нарушения главным образом имеет место в сексуальных играх как способ установления дистанции между пользователями (например, *jaan70 uni how is your body? – uni dreamer i dont normally discuss my body in present company – jaan70 uni your bra size – uni dreamer sorry jaan --- came here for a nice chat with friends --- not to find online b/f*).

Одним из отличий интернет-коммуникации, как показали наши наблюдения чатов, служит и тот факт, что свод правил является обязательной рубрикой каждого чата, и их соблюдение декларируется как императив, однако многочисленные примеры обсуждения поведения участников, отклоняющегося от них, служит доказательством в целом более свободного к ним отношения по сравнению с аналогичными правилами в непосредственном общении.

Таким образом, установлено, что чат по своим отдельным характеристикам (соотношению реальной личности и речевой маски, внешней и внутренней ситуации и наличию правил) совпадает с некоторыми другими видами игровой деятельности, а также эксплуатирует разнообразные типы игрового поведения, выбор которых зависит от ряда факторов. Максимальная ориентация на игру в разных проявлениях обусловлена действием КГ, так как в основе обращения к игре лежит именно стремление к получению удовольствия.

В четвертой главе «**Фатический аспект коммуникативного гедонизма в чате**» исследованы, во-первых, различные фатические речевые средства и речевые жанры (типы фатических речевых жанров выделяются в соответствии с моделью В.В. Дементьева), во-вторых – представления участников чат-общения о ценности речевой коммуникации самой по себе, а также межличностных отношениях (т.е. высказывания и суждения чатеров о комфортном, эффективном и интересном общении). За основу анализа данных представлений принята фрейм-модель фатики, разработанная Л.В. Балашовой для неинтернет-коммуникации и состоящая из вершинного узла «**процесс общения**», от которого отходят терминальные узлы: «**характер общения**», «**форма и стиль общения**», «**содержание общения**», «**участники общения**» [Балашова 2003].

В диссертации отдельно рассмотрено использование средств **речевого этикета** (средств начала и размыкания контакта, обращений) в рамках общего фатического компонента коммуникативного гедонизма в чатах. Анализ показал, что принадлежность чата к жанрам интернет-коммуникации и ГТ как составляющая КГ обуславливают двоякую природу речевого этикета в нем: с одной стороны, сохраняются те же функции этикета, что и в неинтернет-коммуникации, с другой – использование этикетных формул и их дериватов часто выступает самоцелью. Общее у ГТ и речевого этикета в чате состоит в функции обеспечения бесперебойного и неконфликтного протекания коммуникации. Различия обусловлены тем, что для получения непосредственного удовольствия от общения использование этикета необязательно; удовольствие от общения может проистекать и из нарушения этикета. Под воздействием ГТ функция этикета как средства контакта («фатическая функция» по Р. Якобсону) часто заменяется функцией праздноречевого общения («фатика» по Т.Г. Винокуру) и экспрессивной функцией (обыгрывание этикетных форм). ГТ общения сближает используемый в чате речевой этикет с игрой: наличие правил, драматургичность (разыгрывание роли), игровой подход в использовании десемантизированных этикетных клише. Так, например, трансформированные варианты нейтральных десемантизированных единиц становятся воплощением игры с этикетом, которая может преследовать различные цели:

- создание речевой маски через использование фамильярных, иноязычных приветствий (*здрате здрасте; Издрате на Вас 😊; драсть 😊; здорова всем, здрав; дороф; вот и счатились (ср. вот и свиделись); привет, как жизнь; Привет!)))) Как оно?); Ааааааалоха!; хай; Здоровеньки булы; хелов; хай, бразер; Хайдук, молчащий в аське; hola comestai seniorita 😊*);
- соответствие определенному типуажу, например, через имитацию детского языка или употребления уменьшительно-ласкательных суффиксов, часто

относимы к женской речи (*привки; прив; пивет (пявет); трямы; Приветик, всем доброй ночки!; ПРИВЕТИК!!!! как делишки??*);

- выражение эмоций с помощью графических средств, эквивалентных различным интонационным оттенкам: многократного написания гласных или согласных (*Шушкааа!*); *Ааааааааалоха!*; *A: dolph hugssss – B: hi eden hugsssssss; Well helloooooo !!*); заглавных букв (*KENZIE; DAVA*); пунктуационных знаков (*(((Gamie)))*); *Привет!)))))*; *ПРИВЕТИК!!!!*); визуальных образов в сочетании с вербальными средствами или без них.

В следующем примере приветствие отходит на второй план, и на первый план выходит стремление к единению, формированию общности, демонстрации заинтересованности в собеседнике:

A: raven... ahhhhhhhhhhhhhhhh... how's the house hun!!!

B: it is good OL just turn the air on to see how it works.

Те же тенденции затрагивают специализированные обращения и обращения-регулятивы, используемые участниками чатов: 1) специализированные обращения, ники, кроме адресации и организации дискурсивного взаимодействия, выполняют важную функцию самовыражения, предоставляя участникам огромные возможности по созданию в чате оригинального имени (например, *TimeofDying, LetMeDie, Faith-in-life; AnAsTeZiyA; ну-вас-на; He_Твоя_Я; @лочк@*); 2) подвергаясь преобразованиям по аналогии с личными именами (например, сокращение формы и добавление уменьшительно-ласкательных суффиксов: *izzy – Izabella1966; shtty – shtbag; birdie – songbird2004; chickie – BrissyChic, dolphie – dolphingirl14; Етиша, Етька – Е.Т.І, Ло – Lolita*), ники так же, как и обращения-регулятивы, способствуют установлению психологической близости и неофициального характера отношений.

В связи с рассмотрением отрицательной стороны ГТ и КГ в фокус исследования попадают также способы отрицательного воздействия на собеседника с целью получения удовольствия - «коммуникативный садизм»: тактики угрозы, проклятий, «посылания», злопожелания и грубого прерывания контакта (*пусть на пару конус сосут, Ахахахаха))) Это вас опустили обоих)))Все видели)))Обсуждаете в углу))) Да этот малыш вас двумя фразами уделал))) ВСЕМ пока идите на х*****!!!!!!!*; *someone buggin you shy?; I have today off so I thought I would come in here and torture ppl lol; get off here if you cant roll with big dogs, ya for some odd reason, this chat i slagging really bad.....*); способы выражения запретительных прескрипций, которые входят в состав прескрипционной составляющей коммуникативной категории тональности и эксплицируют то, чего нельзя делать, чтобы не превратить взаимодействие в дискомфортное и неэффективное. Так, осуждаются неискренность, обман (*честный ник – уважаю, остальные все врут; Брехло! / Jay dont lie.....*), демонстрация интеллектуального превосходства (*попахивает философией – 😊 нет, попахивает простым выбендрожом*); *widen the door ocs bein a big head!!!; Maybe speak...less geeky, get off your horse*), демонстрация власти и стремления управлять другими и поучать их (*ладно, пока, повеселилась вволю над гипотезой, она у вас что, вшивый авторитет, ешак: балбеска: я и не беседовал с тобой..я ття наставлял... – балбеска: ешак: а меня не надо наставлять. я сама разберусь; только всем навязывать не надо свое мнение;*

naa..just i dont like ppl showing off power), вмешательство в личную сферу адресата (🙄 *ты упоротая что ли? свали с ника, Ponk28: god Pablo8.2 not my argument, but can't u just fuck off old chap*), перетягивание коммуникативной инициативы на себя (*нельзя все токо о себе писать не прально это, TEX YOU CANT HANDLE ALL THE ATTENTION HUH*)).

Несовпадение установок участников чат-коммуникации приводит к двойственности ее характера: с одной стороны, большое значение имеет общность группы, положительное социальное взаимодействие; с другой стороны, анонимность и безнаказанность провоцируют пользователей на агрессивное и манипулятивное поведение. Тем не менее, обе тенденции укладываются в понимание коммуникативного гедонизма как полного удовлетворения своих желаний, в том числе и тех, которые предполагают получение удовольствия от дискомфорта адресата, и ГТ как выражения КГ, имеющей «положительную» и «отрицательную» стороны. Некоторым средствам фатического общения сообщается двойственность, в частности, совокупности инвективных средств, которые могут использоваться и для выражения агрессии (*ты не попутала случаем, чума???как и кто че заработал??ты в психневдеспансер давно не обращалась???, помолчи ошибка природы*); *ты злыдня, это че такое? муда заговорил, вы ботаники е**чие, тупые забыченные самки, ты сыкун я тебя нокаутирую, i will kick you in the ass, assface, catch me if u can wanker*); *I do not fall for the twats like you*), и для создания дружеской атмосферы (*взял, гад, в одиночку дело провернул 🍀; опять душу травите, изверги; ты извращенка и сядюшка 😏; robin the asshole u gave me a good right kick in the ass 😏*)).

Таким образом, установлено, что приоритеты речевого этикета в чате смещаются с использования этикетных формул в качестве форм установления и размыкания контакта на их использование в функции праздноречевого общения и для придания речи экспрессивности, выразительности и игрового характера. Выявлены наиболее значимые для участников представления о фатической коммуникации, которые позволяют сделать вывод об основных ценностях коммуникантов. Результаты анализа связей КГ с фатической коммуникацией показали, что, хотя положительное социальное взаимодействие (общность группы) в целом имеет большое значение, анонимность и безнаказанность способствуют проявлениям «коммуникативного садизма», а также агрессивного и манипулятивного поведения.

В пятой главе «Лексический аспект коммуникативного гедонизма в чате» сделана попытка выстроить ЛСП **игры, сексуальных отношений, гедонистического хронотопа, отголосков пира, фатической коммуникации и ее жанров**, а также **эмоций**, посредством которых в чат-коммуникации эксплицируется КГ.

Ядро этого поля в русскоязычных чатах составляют единицы, эксплицирующие такие значения игры, как «играть (в спортивные игры)» (30 лексем / 81 употребление) (*Фанаты и ночью смотрят, благо завтра выходной*), *ну это само собой, у многих футболистов жёны ничё, а сами футболисты меня не интересуют, только в плане игры*), *зинит выигрывает?*; *угадай кто забил*)); *должны еще один закатить*; *ладно, футбольных болельщиков нету, значит пойду напьюсь, сторя..... колы, вот щас пойду и куплю....; вау... красивый гол..*); «игра-подражание» (27 лексем / 105 употреблений) (*Siaga, фильм смотрит, Интересно!! сюжет вообще*

увлекательный, я в кино вчера ходил; единственное что у нас российского можно с удовольствием посмотреть, так это мультфильмы про Алешу Поповича и Добрыню Никитича, ну что, как репетиция прошла? по-моему, хорошо спели, не поняла)) у нас карнавал что ли, мне захватить костюм зайчика?).

Ядерное положение также занимают единицы, входящие в сферу времяпрепровождения, ассоциативно связанную с игрой, (29 лексем / 115 употреблений) (в баньку хочу и на тренировку!; улетел в Египет, купается в аквапарке, да нет наверно) так посплавляемся маненько, я хочу пошопоголиться, а если ты бы составила мне компанию было бы шикарно)); Епть ни фига себе шопинг...потратили седни с мамой треть семейного бюджета на ...шмотье((((зато довоооольные); ну я тож могу и с друзьями, и в клуб сходить...вообщем все чего душенька захочет 😊; а увлекаешься?)) спортом или тусовками?)); жизнь одна...так надо веселиться и жить по кайфу.); наименования еды (22 лексем / 53 употребления) (я вот разве что мороженое сховаю там)); У меня вшерафно пока все занято.. рот и руки 😊Ээ.. Не подумай ничего такого, я клубнику ем! 🍓, _ОГО_) а че еще любишь)) кроме мартини и Бабушкиных вареников).

В ядро поля входят также лексем, принадлежащие к группам «чувственное восприятие, сексуальные действия, связанные с совокуплением, и действия, предшествующие ему» (47 лексем / 177 употреблений) (я тебя очень,очень,очень,сильно люблю ответь мне!!!!!!!!!!!!!!; только ради тебя..чмок чмок чмок нежно в ушко...; ты это че? Со мной флиртуешь чтоль?, ты мне толком скажи хочешь сомной встречаться или нет?, это как раз то, чем бы я сейчас занялся) – это сексом что ли?); был бы я не такой билидун и многоженец. то только к тебе бы клеился.), «внешняя привлекательность / непривлекательность и ее оценка» (28 лексем / 87 употреблений) (и чсильно гел, точнее секси ?, Что случилось молодая красивая))))))?????); ты такая сладкая!!!; ничосимпотийный))на отдыхе все такие хорошенькие(хочет на море); И я на тебя не могу наглядеться, душенька!; прекрасно выглядишь Иришка!).

В англоязычных чатах в ядро гедонизма входят лексем, выражающие значение глагола «играть (в спортивные игры)» (22 лексем / 39 употреблений) (it was a very good game, i used to play point guard for my school, you watch any sports.... – zany all sports hun, he made a pass at that guy and they scored a goal, do you follow a basket ball team act05?, some asshole in here laughed at me when i told him Liverpool will win the champs league, but I would root for the Clippers before the Lakers) и аспекты соседствующего с игрой смехового пространства (20 лексем / 501 употребление) (just joking, still laughing for that joke; It says on your profile you have a normal semen level. That make me LOL; laughs at herself... what ya doing here; yer Rene, he's a laugh; classic i was told by a coworker that i could not possibly be married or in a relationship as I was too happy. I just cracked up; 🍷kissyheart1 ducks out of the way, giggling, Tiffanyrose titters at brian_needit, (maletartwithaheart grins at ceejaydee23 mischievously, cant tell you that auschick with a cheeky grin, zany im ok think its funny); наименования, входящие в группу «еда» (26 лексем / 54 употребления) (poor stevemy chicken soup with toddies would make you feel so much better, << finds it tricky typing and eating ice-cream at the same time).

Ядро также составляют лексемы, принадлежащие группам «чувственное восприятие, сексуальные действия, связанные с совокуплением, и действия, предшествующие ему» (57 лексем / 506 употреблений) (*I love one man at a time, demanding big sloppy kiss, yep keesi cant decide which one to kiss first of all lol, oh sorry Eg...thought you said you were in love with me lol, lets meet in whistler for a romantic getaway, let me hug u my hooorny girl; classic i have the best of life there is, i never go out alone there is always somebody free, Only i can flirt with you, damn Bail love fucking with ya, am learning the dating thing well, zany don't get me started hur, It was funny when my sister in law thought I was hitting on you*) и «внешняя привлекательность / непривлекательность и ее оценка» (34 лексем / 157 употреблений) (*ur so lovely, hot is my middle name, im not naughty yet Maple_Suga, but you are working on it, i do think your cute, we'll see, who is blondie here!!!!!!!!!!!!, well hey did u happen to c the most beautiful girls in the wooorld lol, not me scubi...im a mysterious brunette, lazy...hey its part of my charm, Im fine and dandy thnx babes*).

Количество лексем, входящих в отдельные группы ЛСП, которые составляют поле коммуникативного гедонизма, в русскоязычных и англоязычных чатах различается, что определяет состав ядра поля; однако состав самих ЛСП, рассматриваемых в настоящем исследовании, то есть перечень групп каждого ЛСП практически полностью совпадает (например, ЛСП «сексуальные отношения» – 10 групп в русскоязычных и англоязычных чатах; ЛСП гедонистического хронотопа – 3 группы; ЛСП «отголоски пира» – 8 и 9 групп соответственно; ЛСП «фатическая коммуникация и ее жанры» – 3 группы). Наибольшие различия наблюдаются в составе ЛСП **игры**: в русскоязычных чатах это поле представлено 8 группами, а в англоязычных чатах – 4 группами, что показано в табл. 1 и 2.

Таблица 1. ЛСП игры в русскоязычных чатах.

Наименование группы	Кол-во совокупных употреблений единиц группы	Кол-во единиц группы
игра-подражание	105	27
играть (в спортивные игры)	81	30
игры и игрушки	77	4
играть (на музыкальных инструментах, о средствах воспроизведения музыкальных произведений)	68	19
игра-борьба	25	16
игрушки	18	6
играть (о роли)	11	2
играть (в азартные игры)	5	5

Таблица 2. ЛСП игры в англоязычных чатах.

Наименование группы	Кол-во совокупных употреблений лексем группы	Кол-во лексем группы
играть (в спортивные игры)	39	22
игра-подражание	25	9
играть (на музыкальных инструментах, о средствах воспроизведения музыкальных произведений)	15	6
игры и игрушки	13	2

Исследование ЛСП «фатическая коммуникация» в текстах чатов показало наличие в нем лексем, отражающих «отрицательную» сторону ГТ, то есть выражающих разнообразные характеристики неискреннего, манипулятивного или агрессивного поведения участников (*ты что специально издеваешься надо мной*

да?, ой **незаливай** мне... жить в Йорке и незнать английского это довольно хреново, ты ваааще профессионал по **околпачиванию** – у тебя всё ж есть, а фигли ты мужиков **дурачишь** – вааще непонятно.; левша жалуется, устал, дескать – Думаешь, **притворяется?**); тиха ,блин ,не **палите**, не узнаю вас в **гриме**); ну ладь, **повыпендривайси...** =)); не **вытыкайся** перед Вирусом, Каспер, перестань **дурака валять**)); **на понт берет** 😊; вижу)) уже **выманил** из меня все, что можно было)); *stinger i have today off so i thought i would come in here and torture ppl lol; u think ur a big player..am I breaking room rules by asking u stuff...naa just I don't like ppl showing off power – just saying, if you annoy the wrong people, “rules” don't save you, Eg is too much a meanie Bru lol; Baldnfat thinks that totallytotty is lying, Aye hes so nasty at times just like that cheeky rat too).*

Установлено, что количество лексем, входящих в сферу фатики и межличностных отношений, в русскоязычных чатах превышает количество аналогичных единиц в англоязычных чатах в 1,65 раза (414 и 250 единиц соответственно), что может быть вызвано меньшим стремлением воздействовать на собеседника в англоязычных чатах, сохранением большей дистанции и коммуникативного суверенитета.

Отдельное внимание было уделено экспликации **эмоций** в поле гедонизма, что находит выражение в употреблении соответствующих лексем (*жизнь одна...так надо веселиться и жить по кайфу..; хочешь поднять настроение?; 😊весело*)); **так веселись!;** **прет!;** **чем тебя порадовать? Ааа, Грейся и радуйся!** 😊; **злорадно хихикает и от радости падает со стула**; **как настроеничко;**); *У меня сегодня радостный вечер – завтра утром дочка из лагеря приезжает!; нахал ты*))***радостно** улыбается*; *Просто тащюсь от этого смайла 😊; ты что??? самый смак будет*)) тебя ждем, ну ничего , зато ты себя можешь в суде защищать)) –**Утешил** 🍷; *this chat room is no fun, Sht, yeah, this is a good place to come when you could use some cheering up...that's why I'm here!;* *lordblackadderII cheers with enthusiasm for KelticBabe2, tony-danza is radiant with joy at the sight of Pontianak*), а также жанров положительного эмоционального воздействия (поощрения, одобрения, восхищения, благодарности и т.д.).

Лексемы в составе рассмотренных выше групп, не вошедших в ядро, составляют периферию поля гедонизма.

В результате анализа лексических средств реализации КГ были выявлены лексемы, входящие в ЛСП **игры, сексуальных отношений, гедонистического хронотопа, отголосков пира, фатической коммуникации и ее жанров, эмоций**; установлены ядерные группы лексем, входящих в ядро поля гедонизма, которое сформировано на основе количества разных лексем и частотности их употребления. Доказаны сходства в представлениях участников русскоязычных и англоязычных чатов о гедонизме, определяемые зависимостью коммуникации в чате от получаемого от нее удовольствия. Установлены отличия русскоязычных и англоязычных чатов в экспликации некоторых значений игры и фатической коммуникации, обусловленные лингвокультурными особенностями и коммуникативными конвенциями.

В **заключении** подводятся итоги работы, формулируются основные положения проведенного исследования и намечаются его перспективы.

Результаты исследования отражены в опубликованных работах:

1. Кубракова, Н. А. Разновидности чатов и их своеобразие // Вестник Саратовского госагроуниверситета им. Н.И. Вавилова. 2007. №1. Вып. 4. С. 27-29. (входил в список ВАК до 2009 г.)

2. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация и разговорная речь (на материале русского и английского языков) // Филология и человек : Научный журнал. Барнаул : Изд-во Алтайск. ун-та, 2009. № 2. С. 140-145.

3. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация: подходы и гипотезы американских исследователей // Лингвометодические проблемы преподавания иностранных языков в высшей школе : межвуз. сб. науч. тр. / под ред. Л. И. Сокиркиной. Саратов : Изд-во Саратов. ун-та, 2006. Вып. 3. С. 88-95.

4. Кубракова, Н. А. К вопросу о жанровой организации чат-коммуникации в Интернете // Филологические этюды : сб. науч. ст. молодых ученых : в 3 ч. Саратов : ИЦ «Научная книга», 2006. Вып. 9, ч. III. С. 110-115.

5. Кубракова, Н. А. Жанр «самопрезентация» в Интернет-дискурсе (на примере чат-коммуникации) // Филологические этюды : сб. науч. ст. молодых ученых : в 3 ч. Саратов : ИЦ «Научная книга», 2007. Вып. 10, ч. III. С. 99-103.

6. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация: подходы и гипотезы российских исследователей // Лингвометодические проблемы преподавания иностранных языков в высшей школе : межвуз. сб. науч. тр. / под ред. Л. И. Сокиркиной. Саратов : Изд-во Саратов. ун-та, 2007. Вып. 4. С. 47-57.

7. Кубракова, Н. А. Речевой жанр «беседа» в чат-коммуникации (на материале английского и русского языков) // Германская филология : межвуз. сб. науч. тр. Саратов : ИЦ «Научная книга», 2007. Вып. 2. С. 135-145.

8. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация: основные характеристики и жанровое наполнение // Вопросы структурной, функциональной и когнитивной лингвистики: теория и практика : сб. науч. тр. по материалам междунар. конф., 26-27 марта 2007 г. / отв. ред. Т. Н. Александрова. Саратов : ИЦ «Наука», 2007. С. 206-213.

9. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация как гипержанр // Современные направления в лингвистике и преподавании языков : материалы междунар. научно-практич. конф. М. : Изд-во МНЭПУ, 2007. Ч. I. С. 45-52.

10. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация через призму коммуникативного гедонизма // Коммуникация. Мышление. Личность : материалы междунар. науч. конф., посвященной памяти профессоров И.Н. Горелова и К.Ф. Седова. Саратов : ИЦ «Наука», 2012. С. 377-384.

Подписано в печать 04.02.2013 Формат 60×48 1/16. Гарнитура Times.

Усл. печ. л. 1,5. Тираж 120 экз. Заказ № 20-Т

Типография СГУ
410012 г. Саратов, ул. Большая Казачья, д. . 112 а
Тел.: (8452) 27-33-85