«Естественно, сразу нашлось много аргументов в пользу покупки помады. Во-первых, скоро зима, нужно защищать губы от ветра. Во-вторых, цвет красивый. И самый главный аргумент – «Хочу эту помаду!» Оказывается, довольно часто в повседневном общении в качестве аргумента высказывают просто собственное пожелание. Это отличает употребление слова «аргумент» в разговорной речи.

Таким образом, рассмотренные примеры дефинирования термина и общеупотребительного слова «аргумент» в научной сфере и в повседневном общении показывают, что представления о необходимых свойствах аргументов и, соответственно, о системе доказательства многообразны, на них влияют традиции формальной логики, философии, риторики, психологии. Проведенный анализ словоупотребления помогает определить качества аргумента как логической категории и избежать двусмысленности, логических ошибок в ходе доказательства.

Литература

1. *Брутян, Г.А.* Аргументация / Г.А. Брутян. – Ереван, 1984.
2. *Введенская, Л.А.* Русский язык и культура речи / Л.А. Введенская, Л.Г. Павлова, Е.Ю. Кашаева. – Ростов н/Д., 2005.
3. *Виноградов, С.Н.* Термин как средство и объект описания (на материале русской лингвистической терминологии) / С.Н. Виноградов. – Н. Новгород, 2005.
4. *Головин, Б.Н.* Лингвистические основы учения о терминах / Б.Н. Головин, Р.Ю. Кобрин. – М, 1987.
5. *Кондаков, Н.И.* Логический словарь-справочник / Н.И. Кондаков. – М., 1975.
6. *Ожегов, С.И.* Словарь русого языка / С.И. Ожегов. – М., 1985.
7. *Павлова, К.Г.* Искусство спора: логико-психологические аспекты / К.Г. Павлова. – М., 1988.
8. *Петров, О.В.* Риторика: Учебник / О.В. Петров. – М., 2009.
9. Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. – М., 2001.

УДК 409.35

О.В. Мурашова, С.А. Соловьева

КОММУНИКАТИВНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ВИРТУАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Настоящая статья представляет собой попытку ответить на вопросы: можно ли рассматривать виртуальную коммуникацию подростков как альтернативную среду общения, способствует ли она формированию необходимых для реального общения коммуникативных компетенций ребенка.

Коммуникативная компетенция, виртуальная коммуникация, Skype-коммуникация, игровое общение, виртуальная языковая личность, ролевое поведение подростков.

In this article we tried to answer several questions: if it is possible to consider teenagers´ virtual communication as an alternative communication environment; whether it helps to form communicative competence required for face-to-face communication or not.

Communicative competence, virtual communication, skype-communication, game chatting, virtual linguistic identity, teenagers´ role behavior.

Активное лингвистическое изучение электронной коммуникации началось совсем недавно, однако, уже намечены определенные направления в рассмотрении графических, лексических и текстовых характеристик компьютерного дискурса (Л.Г. Антонова, М.Б. Бергельсон, Е. Брейдо, Е.Г. Буторина, А.Е. Войскунский, Е.Н. Галичкина, Е.И. Горошко, О.И. Ермакова, Е.С. Жуленова, Е.А. Земская, Л.А. Капанадзе, О.А. Кармызова, П.В. Лихолитов, Е.В. Лушникова, Н.Л. Моргун, Г.П. Нещименко, Н. Петрова, Г.Н. Трофимова, Е.И. Шейгал и др.).

Неоспоримым фактом является сегодня то, что Интернет – это колоссальный источник информации из всех, которые знало человечество. Но такие его возможности, как оперативность, быстрота и доступность связи между пользователями на дальних и близких расстояниях, позволяют использовать Интернет не только как инструмент для познания, но и как инструмент для общения.

Общение посредством Интернета имеет свою специфику. Зачастую пользователи презентируют себя с иной стороны, чем в условиях реальной социальной нормы, проигрывают не реализуемые в повседневной жизни, в деятельности вне сети роли, сценарии ненормативного поведения [2, с. 63].

Основными причинами обращения к Интернету как инструменту общения для взрослых и детей являются: 1) недостаточное насыщение общением в реальных контактах; 2) возможность реализации качеств личности, проигрывания ролей, переживания эмоций, по тем или иным причинам фрустрированных в реальной жизни. Подобная возможность обусловлена такими особенностями общения посредством сети, как возможная анонимность, нежесткая нормативность, своеобразие процесса восприятия человека человеком, а также желанием переживания тех или иных эмоций [2, с. 64].

Накопление детьми и подростками опыта разнообразного ролевого поведения способствует формированию навыка владения языком в различных ком-

муникативных условиях. Приобретение и применение этого опыта возможно в игровой деятельности, в условиях которой реализуется весь усвоенный ребенком ролевой репертуар, а, следовательно, и его коммуникативные умения и навыки. Так популярные сегодня среди подрастающего поколения Интернет-игры дают ребенку огромные возможности «примерить» на себя разные роли, ощутить себя в различных образах. Однако Интернет-игра уже предполагает заложенные в нее разработчиками определенные роли и способы их распределения, поэтому, выбирая для себя образ того или иного героя, ребенок, с одной стороны, действует в рамках определенной поведенческой модели; с другой стороны, выбор этой модели осуществляется им вполне осознанно, в соответствии с личностными потребностями в самореализации.

Участие в Интернет-игре происходит в совокупности с формированием виртуальной картины мира, в том числе и языковой, отражающей жизнь в пространстве Интернет с ее специфическими особенностями:

1. Меняется характер группового общения.
2. Происходит изменение ценностей – компьютерное образование ценится больше языкового, поэтому считается особым шиком изъясняться упрощенным языком, противоречащим нормам обычного общения.
3. Использование специфической компьютерной лексики становится «средством самовыражения участников коммуникации и служит укреплению корпоративного единства» [3, с. 57].
4. Внутри пространства образуются более мелкие сообщества, в которых проявляется языковая личность в разных ипостасях. Как и в реальной жизни, пользователь исполняет ряд ролей, но эти роли находят иное выражение.
5. Специфически проявляется нарушение допустимых норм поведения, в том числе и языкового [6, с. 37].

Таким образом, новая коммуникативная среда влечет за собой и появление нового типа языковой личности – виртуального.

Обратимся к особенностям виртуальной коммуникации младших школьников в ходе Интернет-игры с использованием Skype. Материалом для исследования послужили текстовые материалы Skype-коммуникации учеников четвертого класса школы № 21 г. Череповца. Сбор материала проводился в течение года. Единицей анализа стали диалогические единства Skype-коммуникации, зафиксированные в виде письменных текстов. Особый интерес для нас представили записи, сопровождающие процесс включения участников в игру и выход из нее.

Коммуникация при этом рассматривается нами как направленная связь, процесс передачи информации от одного лица другому и ее восприятия последним. Это принципиально симметричный процесс, который автоматически подразумевает состояние, при котором мнение, ценности, ассоциативные ряды другого воспринимаются как собственные. Эффективность коммуникации определяется изменением поведения или установки человека.

В ситуации Skype-коммуникации у коммуниканта имеется возможность видеть собеседника, разговаривать с ним устно и одновременно отправлять ему письменные сообщения. Уникальность подобного рода общения заключается в том, что ребенок, находясь в условиях живого общения со сверстниками, может одновременно не просто вести диалог, но и играть в Интернет-игру. Таким образом, моделируется общее коммуникативное пространство, в которое прогружено несколько игроков, общающихся не только посредством самой игры на уровне распределения ролей, но и вербально. Ребенок находится в условиях глубокого погружения в виртуальный игровой коммуникативный процесс, испытывая воздействие информации на все каналы восприятия (слуховой, зрительный, тактильный).

Язык Интернета, сочетая в себе признаки устной и письменной формы речи, отличается от обеих из них. Это средство коммуникации может делать то, что другие средства делать не могут, следовательно, его надо рассматривать как новый вид коммуникации. Так, например, в Skype коммуникация осуществляется в реальном времени, что позволяет провести аналогию с устной беседой, участники которой излагают свои мысли в письменной форме. Письменная речь традиционно обладает целым рядом особенностей по сравнению с устной: она более подготовлена, развернута, средства организации внутритекстовой связи имеют для нее важное значение. В Интернете же письменный текст, по сути, начинает обслуживать устное общение коммуникантов.

Исследователь Д. Кристал охарактеризовал сущность этого вида коммуникации оригинальной формулой: «устная форма речи + письменная форма речи + признаки, опосредованные компьютером» [Цит. по: 5, с. 133]. Это средство общения больше, чем просто гибрид письма и речи. Электронные тексты не похожи на другие тексты. Они обнаруживают непостоянность, синхронность (будучи доступны на многих компьютерах сразу), они обладают проницаемыми границами (из-за возможности текста быть объединенным внутри других текстов или содержать ссылки на другие тексты). Все эти особенности накладывают отпечаток на язык, и вместе с признаками, свойственными устной и письменной форме речи, делают язык Интернета настоящим третьим средством общения [1].

Письменный канал связи в нашем случае не только обеспечивает коммуникацию между игроками, но и служит целям конспирации и защиты, так как, во-первых, сетевое игровое общение школьников осуществляется преимущественно поздно вечером и не поощряется старшими, а устная форма общения юных игроков привлечет внимание их родителей и приведет к преждевременному окончанию игры; во-вторых, подростки прекрасно понимают, что недовольство взрослых может вызвать и сам язык компьютерного общения. Таким образом, коммуниканты являются не просто соучастниками игры, а в некотором смысле – заговорщиками, обладающими общей тайной и общим кодом общения, что лишь усиливает их интерес к игре.

Приведем пример сетевого общения четверо-

классников (текст приводится без изменений и правки).

16.04.2013 21:06:10 пропущенные звонки от Андрей
21:08:58 Андрей: позвонит можеш ?
21:25:10 Андрей: алё,алё
16.04.2013 21:27:11 Кирилл: сплю
16.04.2013 21:29:11 Андрей: Drpover
16.04.2013 21:30:01 Кирилл:) прива
16.04.2013 21:32:12 Андрей: играеш?
16.04.2013 21:34:11 Кирилл: yess
16.04.2013 21:39:01 Андрей: **зайдеш в майл**
16.04.2013 21:40:03 Кирилл: **да у дома**
16.04.2013 21:40:11 Андрей: **у миня железный щит есть**
16.04.2013 21:55:19 Кирилл: **:)**
16.04.2013 22:11: 20 Андрей: **блин**
16.04.2013 22:29:11 Кирилл: **Кидай прогу**
22.29:13 **Ау**
22.29: 15 **Что с ней делать?**
16.04.2013 22:29:18 Андрей: **ХЗ**
16.04.2013 22:29:20 Кирилл: **dbltj cvjnh. (набрано на латинице *видео смотри*)**
Ок. сплю.
16.04.2013 22.29:24 Андрей: О_о_О пок.

Это лишь одна из целостных коммуникативных ситуаций, композиционно вполне соответствующая классическим требованиям. Вероятно, все высказывания в условиях Skype-коммуникации можно считать полноценными речевыми актами, включая и те, которые направлены на виртуальные (игровые) объекты. Возникающий дискурс, понимаемый в данном случае как текст, погруженный в ситуацию игрового общения, характеризуется наличием семантических, синтаксических, лексических и интонационных внутритекстовых связей. Безусловно, в потоке речи, особенно спонтанной, становятся актуальными такие показатели связности речи, как компрессия, редукция. Степень контроля за собственным речевым поведением игроков становится минимальной, в то время как вовлеченность в процесс максимальна.

Оставляя за рамками данного исследования нормативный языковой аспект сетевых диалогов, обратим внимание на их коммуникативный аспект.

Интересным фактом является использование здесь одним из коммуникантов сокращения обсценного выражения. Его адресат охотно принимает на себя роль «переводчика» и «шифровальщика» и в качестве реакции на эту реплику предлагает свой вариант «загадки» – кодированное написания русских слов в режиме набора латиницей. С одной стороны, первая реплика данного диалогического единства обусловлена тем, что игра, вероятно, заканчивается поражением, отсюда негативная реакция первого коммуниканта и быстрая утрата интереса к игре второго; с другой – налицо желание игроков усложнить задачу, связанную не только с поиском необходимой информации, но и с необходимостью раскодировать текст послания, иными словами – расширить игровое пространство за счет привлечения языковой игры.

Коммуникативный процесс происходит в данной ситуации на грани реальной и виртуальной реальностей. Каждый выход в программу Skype уже можно рассматривать как проявление коммуникативной интенции говорящего, составляющей основу речевого процесса. Причем момент включения в игру воспринимается участниками коммуникации как осознанный акт:

16.04.2013 21:39:01 Андрей: **зайдеш в майл**
16.04.2013 21:40:03 Кирилл: **да у дома**

Использование локатива В.п. *в майл* в контексте глагола *зайдешь* формирует у отвлеченного существительного вполне конкретное значение, усиливающееся в контексте реплики собеседника *да у дома* (место игрового старта).

Если обратить внимание на временные промежутки между последующими репликами, то видно, что коммуникативная ситуация развивается достаточно спокойно. Распределение ролей между участника игры вполне прозрачно. Это отражается и на графическом уровне (использование смайлика как проявление снисходительности).

Ситуация накаляется с 22:29:11. Реплики становятся более частыми, эмоциональными.

16.04.2013 22:29:11 Кирилл: Кидай прогу
22.29:13 Ау
22.29:15 Что с ней делать?
16.04.2013 22:29:18 Андрей: ХЗ
16.04.2013 22:29:20 Кирилл: dbltj cvjnh. (набрано на латинице «видео смотри»)
Ок. сплю.

Интенсивность речевых реакций возрастает, как видно из содержания диалога, после момента вступления коммуникантов в игру. Меняется и эмоциональная нагруженность их лексики. Появляются смайлики, инвективы.

Анализ приведенного выше и других текстов, явившихся результатом игрового Skype-общения школьников, демонстрирует и разнообразные формы выражения интенциональных направленностей подростков, которые ими уже хорошо усвоены в реальном общении:

1. Заинтересованность в общении, установление контакта (играеш? поиграем? Что делаешь?).

2. Захват инициативы, противостояние, нежелание учитывать интересы партнера:

Flower: Кирилл, я стобой никогда не буду больше играть, общаться, общаться в школе, и т.д.
Кирилл: Я знаю
Кирилл: Я знаю, так что ты имей ввиду…
Flower: М н е пофиг… Вот это

3. Инициативное поведение, выдвижение правил, организация совместных действий:

Пахан нархов: привет в варфейс будеш
Кирилл: я не буду
Пахан нархов: а чё
Давай играть в варфайс

4. Прекращение общения:

Пахан нархов: чё делаешь

Кирилл: давай завтра поиграем я спать)

5. Согласие с партнером, мирное развитие событий:

Кирилл: зайдешь? (в скайп)

Flower: по

Flower: заходила 15 минут назад…

Кирилл: (

Кирилл: прости

Кирилл: простишь?

Flower: о.о.

6. Самозащита:

Кирилл: завтро поиграем?

Flower: завтро такого слова нету в русском языке, есть слово «Завтра»

Кирилл: я знаю, я просто тороплюсь.

Таким образом, Skype-коммуникация, по сравнению с другими формами сетевого общения, не является фикцией или «иллюзией» [4], а максимально приближена к реальной коммуникации. Однако, несмотря на то, что современные технологии предоставляют огромные возможности для общения и с самого раннего возраста становятся доступны многим детям, говорить о существенном влиянии их на развитие коммуникативных компетенций ребенка считаем преждевременным.

Находясь в условиях виртуального пространства, ребенок испытывает определенные ограничения, связанные с темпом набора слов на клавиатуре, необходимостью переключения из одной системы знаков в другую, несформированностью навыков грамотного письма, неумением контролировать письменную речевую деятельность.

Skype-коммуникация подростков посредством видеокамеры может снять эти ограничения, однако существенно обедняет коммуникативную и речевую компетенции юных пользователей сети однородность их общения, связанная с особенностью мотивации – поиграть, а не пообщаться.

Отсутствие активной речевой практики в различных средах затрудняет полноценное формирование коммуникативных компетенций подростка. Считаем, что только живое, не виртуальное соприкосновение с различными коммуникативными средами может сформировать у ребенка языковое чутье, способствовать усвоению общепринятых коммуникативных норм и гибкости в выборе стратегий и тактик общения.

Литература

1. *Ахренова, Н.А.* Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление: автореф. дис. … д-ра филол. наук / Н.А. Ахренова. – 2009. – URL: http://dibase.ru/article/24082009_akhrenova_na/3

2. *Виноградова, Т.Ю.* Специфика общения в Интернете / Т.Ю. Виноградова // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. – Казань, 2004. – С. 63 – 67.

3. *Долуденко, Е.А*. Англицизмы в русскоязычном компьютерном жаргоне / Е.А. Долуденко // Лингвистика. Перевод. Межкультурная коммуникация. – Пятигорск, 1999.

4. *Завьялова, З.С.* Интернет-технология – улучшенный способ конструктивного диалога или инструмент создания и умножения иллюзии коммуникативного акта? / З.С. Завьялова // Вестник Томского государственного университа. Философия. Социология. Политология. 2012. – № 4. – С. 62 – 68.

5. *Иванова, Т.С.* Речевое поведение Интернет-общения / Т.С. Иванова // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 2: Филология и искусствоведение. – 2011. – № 3. – С. 132 – 136.

6. *Леонтович, О.А.* Проблемы виртуального общения / О.А. Леонтович. – 2000. – URL: http://septemberfox.ucoz.ru/biblio/leontovich.html(lfnf

УДК 811.112.2

Е.А. Пудова

СИНОНИМИЧЕСКИЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ЗАПАДНОЙ ГЕРМАНИИ

Работа посвящена анализу синонимических обозначений западной Германии. К анализируемым объектам относятся следующие лексемы: *Westen, West, Westdeutschland, alte Bundesländer, Bundesrepublik* и контекстуальные обозначения.

Западная Германия, значение, синоним.

The article is devoted to the analysis of synonymic naming of West Germany before and after the German reunification – 1990. The main objects of the article are the following lexemes: *Westen, West, Westdeutschland, alte Bundesländer, Bundesrepublik* and contextual designations.

West Germany, meaning, synonym.

Синонимические отношения слов отражают сложное восприятие человеческим мозгом объектов действительности, переработку информации о них на основе сравнения с другими объектами или с теми же самыми, но в других условиях. Выбор того или иного синонима из синонимического ряда для обозначения одного и того же объекта отражает влияние экстралингвистических факторов: ситуации, в которой человек сталкивается с объектом, его предварительных знаний об объекте, его собственных, а чаще навязанных ему стереотипов по отношению к объекту, его собственных особенностей восприятия. Единого, всех устраивающего определения синонимов (гр. *synonymos* − соименный, одноименный) нет.