

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-11-1.25>

Махова Ирина Николаевна, Бургакова Лана Джумберовна

ИГРОВОЙ ДИАЛОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС КАК КОММУНИКАТИВНОЕ СОБЫТИЕ

В статье анализируются основные коммуникативно-прагматические характеристики диалогического игрового дискурса. Ключевыми моментами реализации ludического диалога являются: правила организации коммуникации и интерпретации, связность речетворчества с вертикальным контекстом конвенционального игрового события. Определены базовые структурные элементы диалога, специфика его лексического, синтаксического, структурно-грамматического и семантического оформления. Выделение наиболее важного генерализованного смысла в общем конвенциональном информационном потоке игрового дискурса происходит при применении экспрессивных ludических приемов.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2018/11-1/25.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2018. № 11(89). Ч. 1. С. 122-127. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2018/11-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список источников

1. **Багана Ж.** Словообразовательный потенциал соматизмов «сердце» и «голова»: монография. М.: ИНФРА-М, 2018. 128 с.
2. **Брусенская Л. А., Куликова Э. Г.** Экологическая лингвистика: монография. М.: Флинта; Наука, 2016. 184 с.
3. **Карпухина Т. П.** Феномен политкорректности в современном западном политическом дискурсе: начало конца либеральной идеологии?...: монография. Хабаровск: Изд-во Тихоокеанского гос. ун-та, 2018. 226 с.
4. **Кронгауз М.** Русский язык на грани нервного срыва. М.: АСТ; Corpus, 2017. 512 с.
5. **Сущенко Е. А.** Словарь-справочник лингвоэкологических терминов и понятий / под ред. д. пед. и филос. н., проф. Л. Г. Татарниковой. СПб.: ИД «Петрополис», 2011. 424 с.
6. **Харченко В. К.** Дефицит позитива в современном разговорном дискурсе // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия «Гуманитарные науки». 2008. № 11 (51). Вып. 1. С. 16-25.
7. **Харченко В. К., Плужникова Д. М.** Лингвосоматика: обозначение частей тела в поэзии Беллы Ахмадулиной. М.: ЛЕНАНД, 2015. 224 с.
8. **Шаховский В. И.** Диссонанс экологичности в коммуникативном круге: человек, язык, эмоции: монография. Волгоград: Издательство ИП Поликарпов И.Л., 2016. 504 с.
9. **Щерба Л. В.** О частях речи в русском языке // Щерба Л. В. Избранные работы по русскому языку. М.: Учпедгиз, 1957. С. 77-100.
10. **Щерба Л. В.** Языковая система и речевая деятельность / под ред. Л. Р. Зиндера и М. И. Матусевич. Изд-е 4-е. М.: ЛКИ, 2008. 432 с.
11. **100% Jugendsprache.** München – Wien: Langenscheidt, 2016. 156 S.

**WORD-FORMATIVE TENDENCIES OF THE MODERN GERMAN LANGUAGE
FROM THE VIEWPOINT OF EMOTIVE LINGUO-ECOLOGY**

Kosova Ol'ga Aleksandrovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor

Aleksandrova Larisa Gennad'evna, Ph. D. in Philology

School of Education of Far Eastern Federal University, Ussuriysk

olgakosova34@mail.ru; igoruss69@mail.ru

The article focuses on analyzing the word-formative models of the modern German language, which contribute to replenishing "ecological" word stock. Special emphasis is made on the newly developing word-formative model, contamination, which acquires increasing importance and is widely used along with the conventional models (stem composition, suffixation, and verbalization). This word-formative model is among the most frequent in the German youth colloquial language. English borrowings are considered as the markers of evaluative secondary nomination bearing positive connotation.

Key words and phrases: emotive linguo-ecology; create; borrowing; contamination; euphemistic nature; ecological compatibility.

УДК 81'33

Дата поступления рукописи: 23.07.2018

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-11-1.25>

В статье анализируются основные коммуникативно-прагматические характеристики диалогического игрового дискурса. Ключевыми моментами реализации ludic диалога являются: правила организации коммуникации и интерпретации, связность речетворчества с вертикальным контекстом конвенционального игрового события. Определены базовые структурные элементы диалога, специфика его лексического, синтаксического, структурно-грамматического и семантического оформления. Выделение наиболее важного генерализованного смысла в общем конвенциональном информационном потоке игрового дискурса происходит при применении экспрессивных ludic приемов.

Ключевые слова и фразы: игровой диалогический дискурс; коммуникативно-прагматические характеристики; конвенциональность; творимость; перлокутивный эффект; актуализация; диалогизация.

Махова Ирина Николаевна, к. филол. н., доцент

Ставропольский государственный аграрный университет

zheltova.ira71@mail.ru

Бургакова Лана Джумберовна

Северо-Кавказский федеральный университет, г. Ставрополь

citelauri.lana@mail.ru

ИГРОВОЙ ДИАЛОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС КАК КОММУНИКАТИВНОЕ СОБЫТИЕ

На настоящий момент лингвопрагматический фокус изучения дискурсивных практик испытывает небывалый подъем, данный факт связан с сочетанием двух интегративных тенденций: во-первых, тенденция интегрирования

системных аспектов языка (пространство текста и диалоговые единства); во-вторых, актуализация традиционной лингвистической проблематики в направлении комплексного исследования диалогической коммуникации – ведь, по сути, статусу текстовой реальности соответствуют диалогические формы в широком смысле. Дихотомия персонажного диалога и продуцентно-реципиентного диалога позволяет высвечивать новые грани коммуникативных событий различных типов. Таким образом актуальность исследования различных способов предоставления контркоммуникантами собственного «Я» и актуализированной в игровом дискурсе роли не вызывает сомнения, что связано, прежде всего, с актуальностью моделирования коммуникативного события вне рамок актуальных социальных ролей и снятия с себя ответственности за собственные действия в реальном мире.

Лингвопрагматический анализ дискурсивных аспектов функционирования диалоговых единств в пространстве игрового взаимодействия открывает широкие перспективы рассмотрения речевых актов, которые раскрывают подлинную сущность конвенционально-традиционных и творческо-людических компонентов диалогической коммуникации [1].

Основной целью работы является осуществление комплексного анализа специфики актуализации диалогического игрового дискурса в русском, калмыцком и английском языках. В качестве конкретных задач служат: выявление типов корреляции способа и формы актуализации эмоционально-экспрессивных компонентов людического коммуникативного действия, определение роли дискурсивных маркеров в людическом дискурсивно-диалогическом единстве, описание основных характеристик исследуемого типа диалогического взаимодействия.

Научная новизна исследования состоит в разноаспектном исследовании языковых явлений (игрового диалогического дискурса), позволившем по-новому представить наиболее значимые фрагменты мифологической и языковой картины мира, в частности в работе:

- выявлена система взаимосвязей между диалогическими, дискурсивными и прагматическими феноменами, которая определена как основа речевого взаимодействия в игровом диалогическом дискурсе;
- определены способы взаимодействия как конвенционально-традиционных, так и творческо-людических компонентов пространства игрового диалогического дискурса;
- в результате анализа выявлены базовые конвенциональные характеристики игрового диалогического дискурса на материале русского, калмыцкого и английского языков, которые могут считаться универсальными.

Базовые характеристики игрового диалогического дискурса выявляются и описываются в рамках лингвопрагматического анализа, базой которого служит априорное допущение об органичной взаимосвязи дискурса, диалога и прагматики. Диалоговое людическое пространство при этом занимает собственную специфическую позицию в дискурсивном пространстве игрового взаимодействия и характеризуется четким перечнем структурных элементов (локального/индивидуально-авторского и глобального/конвенционально-традиционного характера), репрезентирующих речевое общение. Органичное единство дискурсивных стратегий и тактик контркоммуникантов, основанное на общей конвенционально-традиционной компоненте создания и интерпретации игровой деятельности, обуславливает лингвопрагматические особенности рассматриваемого вида дискурса.

Для игрового диалогического дискурса базой, определяющей его языковое (лексико-стилистическое) наполнение, т.е. ключевым дискурсивным фактором является персонально-субъективный тип актуализации смысла наряду с эмоционально-экспрессивным способом вербализации конвенционально-традиционного компонента. Данное понимание дискурсивной актуализации смысла в пространстве коммуникации полностью отвечает дефиниции дискурса, предложенной В. И. Карасиком: «...интерактивная деятельность участников общения, установление и поддержание контакта, эмоциональный и информационный обмен, оказание воздействия друг на друга, переплетение моментально меняющихся коммуникативных стратегий и их вербальных и невербальных воплощений в практике общения, определение коммуникативных ходов в единстве их эксплицитного и имплицитного содержания» [7, с. 5]. Экспликация генерализованного комплексного содержания происходит в рамках этого специфического способа актуализации интра- и экстралингвистических структур в поле игровой деятельности. Достижение перлокутивного эффекта, адекватного поставленной иллокутивной цели, в дискурсивном диалогическом пространстве игры происходит с помощью дискурсивных актуализаторов – единиц вербализации различных обертонов смысла при реализации основного содержательного компонента в пространстве как вербального, так и невербального конвенционально-традиционного игрового взаимодействия. Вариативность языковых средств экспликации эмоционального фона или ролевых взаимоотношений в пространстве игры обеспечивает реализацию принципов новума и творимости людической реальности.

Для анализа прагматических установок игрового взаимодействия необходимо, прежде всего, учитывать все возможные направления аспектизации дискурсивного пространства:

1. «Персонологическая детерминация» приписывает актуализацию прагматических компонентов дискурса конкретному типу языковой личности, действующей в игровом пространстве [5].
2. Номинативно-дискурсивное направление аспектизации постулирует реализацию номинативных потенций в рамках дискурсивно-прагматических связей [10].
3. Конституирующая актуализация дискурсивного пространства прагматическими компонентами [6].
4. Аспектизация дискурса по критериальным факторам континуальности/дискретности [12].
5. Лингвокультурологическая аспектизация дискурса в рамках реализации аффективного компонента в обеспечении синтонной/конфликтогенной коммуникации [11].
6. Диалогизация как ключевая стратегия актуализации интегративного дискурсивного пространства [9].

При учете всех направлений аспектизации дискурса можно сделать вывод о том, что игровой диалогический дискурс представляется социально-обусловленным феноменом людической рефлексии конвенционально-

традиционных явлений в персонально-психологической вербализации, вследствие чего построение исследуемого типа дискурса должно отвечать конвенциональным правилам организации, принципам личностно-ориентированной интерпретации и связности внеязыкового игрового контекста с прототипическими ситуациями игрового общения.

В отношении организации, основываясь на исследованиях Т. А. ван Дейка, можно выделить разные уровни структуры игрового диалогического дискурса – глобальную макроструктуру и локальную микроструктуру [14, р. 370]. В качестве элементов макроструктурной организации можно выделить: эпизоды людического взаимодействия (инкоативный, дуративный, финальный), реплики соответствующие каждому из стереотипных эпизодов игровой деятельности или же группы реплик устного игрового диалога. В рамках учета минимальных компонентов вербального взаимодействия – предикаций, клауз, пропозиций – производится анализ микроструктуры дискурса. С данной точки зрения игровой диалогический дискурс можно представить в виде взаимообусловленной цепочки клауз, функционирующих в пространстве конвенционального игрового взаимодействия, что подтверждается относительной близостью интонационных единиц игровой коммуникации к монопредикативным клаузам.

В целях анализа возможностей экспликации как конвенционально-традиционных, так и творческо-людических компонентов дискурсивного пространства обратимся к собственно лингвистическому описанию специфики игрового диалога. При выявлении доминантных универсальных характеристик анализируемого типа диалогического взаимодействия как его конститутивных признаков необходимо основываться на языковом материале различных структурных типов не только дистантно-родственных, но и неродственных языков. При подобном подходе описанные характеристики будут обладать достаточной верифицируемостью и смогут претендовать на статус универсальных. В связи с этим мы избрали в качестве материала для анализа отрывки игровых диалоговых единств, собранных нами в результате полевых исследований на игровых площадках г. Элисты, г. Ставрополя, а также в кампусе университета г. Бата (Великобритания) (University of Bath). Таким образом, примеры на русском, калмыцком и английском языках позволили выявить наиболее общие характерные признаки людической коммуникации.

1. Повторы – характерны для детской речи, эксплицируют аффективные персональные аспекты когнитивной переработки конвенционально-традиционных компонентов игрового процесса:

- *Во сколько ходов ты меня побил?*
- *Ходов в девять **прямо одинаково** с прошлым разом. А я у тебя хоть что-то потопил?*
- *Конечно! Эй, ты Б 6 заставил, мы с тобой **прямо одинаково** думаем, да? (Финальный компонент игры «Морской бой»)* [8].

2. Антономасия, часто используется в инкоативном и дуративном компонентах:

- *Привет, твой ник будет Косой.*
- *Как? Да ну на фиг, может Киллер?*
- ***Косой.** Нечего базарить, вот такой **типа заячий вариант** (Инкоативный компонент игры «Казачьи разбойники»)* [Там же].

3. Активное использование невербальных способов общения на каждом из этапов игрового взаимодействия:

- *Да ну? (с удивленным выражением лица). Пару минут потерпишь, пока добазаримся... И вообще...*
- *Типа, ты мне не доверяешь? (с шумным выдохом и потупив взгляд).*
- *Не кисли, Косой, но мой печальный опыт...*
- *Да-да, я в курсах (быстро кивая головой), многие мухлюют, но я... (пожимая плечами) (Инкоативный компонент игры «Казачьи разбойники»)* [Там же].

Наполнение законченным смыслом обрывков фраз *и вообще...*, *печальный опыт...*, *но я...* предполагают наличие определенных интонационных модуляций в клаузах, что даже в текстовом представлении наглядно демонстрирует как прототипическую ситуацию обмана в игре с её конвенционально-традиционным разрешением, так и личностные статусно-ролевые характеристики контркоммуникантов «в лицах».

Именно прагматика различных фокусов (контркоммуникативных иллюкутивных целей и реализуемых перлокутивных эффектов) дает возможность сделать вывод о том, что игровой диалогический дискурс является коммуникативным событием, которое выстраивается в процессе людического взаимодействия участников игрового процесса в конвенционально-традиционном виртуальном пространственном, временном и ином контекстах. Несмотря на то, что дискурсивный анализ неоднороден, присутствующие прагматические доминанты игрового диалогического дискурса можно считать некими универсальными компонентами, характерными для различных его вариантов. Направления прагматической концептуализации игрового диалогического дискурса определяются диалоговым единством как эмпирическим пространством людического взаимодействия. Эту примарность диалогического компонента (в широком смысле этого слова) можно условно определить как принцип «диалогоцентризма», потому вполне оправдана конкретизация коммуникативного события игрового диалогического дискурса как актуального контекстуально-обусловленного речевого действия.

Экстралингвистическая контекстуальная обусловленность вызывает в ряде разноструктурных языков (русском, английском и калмыцком) изменение порядка слов в игровом диалогическом дискурсе, т.е. универсальным закономерным принципом коммуникативной организации людического высказывания является предикторование. Акцентуация различных компонентов игрового диалога, акцентуализация конвенциональных либо персональных обертонов смысла (включение в личностный вертикальный контекст или прототипическую ситуацию) влияет на построение и языковое оформление высказывания, на расположение компонентов словосочетания

(часто с изменением или деструкцией его генерализованного смыслового единства и целостности). К важнейшим функциям инверсии в рассматриваемом виде дискурса относится не только тема-рематическое членение, но и повышение или снижение коммуникативной значимости каждого элемента. При этом взаимопроникновение актуализации дискурса и экспрессии определяет дихотомическую природу игрового диалога.

Экспликация общего эмоционального фона игрового пространства происходит в игровом диалогическом дискурсе в рамках информационного обмена при помощи экспрессивных средств инверсии. Невербальные (мимика, кинесика) и паравербальные (паузация, движение тона, интонирование) компоненты акцентуации способствуют актуализации отдельных смысловых граней в игровом диалогическом дискурсе. Вынесение различных видов информации (оперативной, эмотивной, когнитивной и т.п.) в инверсивном высказывании осуществляется при помощи логического ударения, т.е. правомерно утверждение о прямой зависимости порядка слов от иллокутивных дискурсивных целей.

В русскоязычном лингвокультурном пространстве, несмотря на относительно свободный порядок слов в высказывании, именно дискурсивный принцип является определяющим при усилении или ослаблении коммуникативной нагрузки. Усиление коммуникативной значимости, изменение периферийного положения оттенка смысла на ядерное в коммуникативно-валерной системе продуцента [2, с. 128] происходит с помощью перестановки элемента в начальную позицию (тема) или в конечную (рема).

- *Да брось ты, не хочу я никакого пересчета... Я лучше сам...*
- *Да ты, надо быстрее рожать!*
- *Ага, самое время! Уже поменять правила – самое время... (Финальный компонент игры в «Козла») [8].*

В английском языке благодаря строгой организации компонентов высказывания, грамматический принцип тема-рематического членения играет решающую роль в построении диалогового единства, позиционная маркированность порядка слов как последовательности осознанно рефлексированных понятий, возникающих в сознании продуцента при оформлении диалогического единства, оказывается грамматикализованной. Применение инверсии, таким образом, в игровом диалогическом дискурсе всегда оказывается иллокутивно мотивированным. Например:

- *How does it feel to come a cropper? Smiled she?*
- *Wonderful! Feel great! (Финальный компонент игры в “Mornington Crescent”) [3]. /*
- *Ну, и как она себя чувствует сев в калошу? Не до смеха?*
- *Великолепно! Отличное ощущение! (здесь и далее перевод авторов статьи. – И. М., Л. Б.).*

Как видно, инверсии подвергаются элементы несущие эмоциональную информацию и обеспечивающие реализацию адекватной иллокутивной цели (насмешка) перлокутивного эффекта, данный порядок расположения лексем и опущение избыточных формализованных элементов обуславливаются дискурсивным тема-рематическим членением, коммуникативным синтаксисом, т.е. акцентуацией, выносимой в тематическую позицию информации. Обусловленное вертикальным эмоциональным контекстом игровой деятельности сочетание реплик в едином пространстве вопросно-ответной формы диалогового единства чаще всего представляет собой эллиптические конструкции, опущение избыточных и наличие только релевантных для интерпретации генерализованного смысла элементов оказывается ещё одной характерной чертой людической коммуникации.

Синтаксической характеристикой игрового диалога является и присутствие в общем пространстве игрового взаимодействия перемежающегося обмена высказываниями, обладающими основными критериальными признаками: лаконичность, неполнота оформления, структурная взаимообусловленность компонентов высказывания, структурно-семантическая и формально-грамматическая зависимость реплик.

Однако следует сказать и о возможности отклонения от перечисленных признаков. Так, например, в агглютинативном калмыцком языке, по причине невозможности опущения грамматических компонентов лексем, можно наблюдать в диалоговом пространстве как относительно самостоятельные (в грамматическом и семантическом плане), так и взаимообусловленные реплики. Подобные структурно-грамматические и коммуникативно-семантические взаимозависимости и объединения понимаются как «диалогическое единство». Например:

- Чи кедү джилтэч? (с серьезным выражением лица). (1)*
- Чи гэгтэч, маднта тус болико? (2)*
- Уга, мадн чамта үүрмүд? (3)*
- Чи мини – үүр, би чамдэ – дрон, планишет. (4)*
- (Инкоативный компонент игрового взаимодействия на детской игровой площадке) [4]. /*
- *Тебе лет то сколько? (с серьезным выражением лица). (1)*
- *Дура ты, нечего тебе ловить с нами. (2)*
- *Нет, мы же друзья? (3)*
- *Это ты мне – друг, а я тебе – дрон и планишет. (4)*

Как видно из примера, (1) и (2) реплики представляют относительно-законченное коммуникативное действие, а потому могут рассматриваться как самостоятельные, в то время как реплики (3) и (4) образуют стойкую семантическую связку, эксплицируемую на уровне грамматического оформления, т.е. являются взаимообусловленными. Подобный феномен можно назвать диалогически-дискурсивным единством, определяющим саму суть синтаксического явления.

Когнитивно-коммуникативный анализ элементов игрового диалога дает возможность, с учетом принципов взаимодействия людической номинации с конвенционально-традиционной экстралингвистической игровой деятельностью, выделить три типа диалогически-дискурсивных единств: интенционально-семантический,

семантико-синтаксический, логико-семантический. Таким образом, для «создания генерализованного представления и придания текстовой ткани некоей целостности необходимо усмотрение иерархии и последовательности действий с тем или иным конструктом» [2, с. 125] в рамках общего вертикального контекста игры.

Как мы полагаем, эмоционально-экспрессивные элементы номинации реалий игрового пространства и особые формы обращений служат специфическими способами ситуативной и ролевой дискурсивной актуализации.

Специфической чертой лексического уровня оформления людического диалогово-дискурсивного единства является использование дискурсивных маркеров, специфических элементов, структурирующих дискурс и все происходящие речемыслительные процессы контркоммуникантов, а также способствующих осуществлению контроля над когнитивными процессами реципиента генерализованного смысла. Подобными маркерами служат повторы, обращения, сленговые формы эмотивации дискурса.

Апеллятивную функцию в людическом диалогово-дискурсивном единстве реализуют разного типа обращения, однако, необходимо упомянуть и его эмотивную функцию при неоднократном употреблении. Безусловно, риторический повтор подобного рода не является облигаторным, но в игровом диалоге при непосредственном контакте контркоммуникантов он усиливает значимость коммуникативного элемента и актуализирует эмотивные оттенки смысла. Вариативность его формы обращения в игровом дискурсе продиктована социальными конвенциями и ролевыми статусами контркоммуникантов, реализация в общем контексте этих оттенков значения является факультативной функцией обращения:

– *Слушайте, **поцаки**, раз вы так хорошо все поняли, что я решил, давай закатимся, **поца**, вечером на залек за липукой и отвиснем. А, **поцаки**? (Инкоативный компонент игрового взаимодействия)* [8].

Риторический вариативный повтор обращения (в вышеприведенном примере – *поцаки*) эксплицирует неформальный солидарный характер дружеской коммуникации, изменение его грамматического оформления обусловлено сменой дистанции общения, т.е. в данном высказывании реализуется ещё и косвенная функция фатики и дискурс-регуляции.

В ходе анализа специфики актуализации игрового диалогического дискурса отмечается экспрессивное нарушение стилистического единообразия (смена просторечного кода на сленг или жаргон).

Анализ отдельных элементов игрового диалогического дискурса в экспликации эмоциональных обертонов генерализованного смысла наглядно демонстрирует чрезвычайную важность для реализации суггестивного воздействия таких категорий, как модальность и персональность [13, с. 151]. Это достигается при включении в конвенционально-традиционное пространство коммуникативного взаимодействия элементов творимости посредством сленговых и просторечных высказываний, общая коммуникативная значимость при этом значительно повышается. Например:

– ***Йов цааран!***

– *Чамла юн болжсахм, меджахив?*

– *Нанд дурн **күрчашх**, Колек, нанд мель саг бәәх батм **болжана**. **Болжана** (Инкоативный компонент игры «Бултджи надха»)* [4]. /

– ***Иди на фиг!***

– *Не въехал, что с тобой?*

– *Мне **надоело**, Колёк, просто **достало** быть вечно на стреме. **Не хочу больше**.*

Общий вертикальный контекст игрового взаимодействия подтверждает тот факт, что в процессе декодирования в конкретном семиозисе контркоммуниканты порождают, опредмечивают и распредмечивают все новые, латентно уже содержащиеся в парадигматической ткани языка смыслы [2, с. 128], вычлениают как статические, так и динамические аспекты информации.

В рамках реализации поставленных задач и цели исследования необходимо подчеркнуть, что участники диалоговых ситуаций включаются в речетворческую деятельность на основе учета своих знаний о контркоммуникантах, конвенционально-традиционных аспектах людической коммуникации и собственных доминант в экспликации эмотивного смысла. Выявлено также, что дискурсивные факторы определяют выбор грамматических, лексических и фонетических языковых средств – актуализаторов диалогического дискурса.

В диалогическом дискурсе между субъективным вариантом актуализации и эмоционально-экспрессивным элементом коммуникации существует взаимная связь.

Следует подчеркнуть наличие прямой корреляции типа актуализации и формы актуализации эмоционально-экспрессивных компонентов людического коммуникативного действия. Типизированные эллиптические структуры не нуждаются в процессе восстановления облигаторных грамматических и семантических элементов и достаточно полно реализуют коммуникативное задание. Использование дискурсивных маркеров не только дает возможность эксплицитного выражения оттенков эмотивного смысла, но и структурирует как реплику-стимул, так и реплику-реакцию, связывая их в неразрывное дискурсивно-диалогическое единство.

Список источников

1. **Александрова О. В.** Когнитивно-дискурсивные технологии в интерпретации языка и речи // Когнитивные исследования языка. Серия «Лингвистические технологии в гуманитарных исследованиях». 2015. Вып. 23. С. 59-63.
2. **Бредихин С. Н., Аликаев Р. С.** Стратегии усмотрения и распредмечивания смысловых конструктов в аспекте понимания и в-живания // Вопросы когнитивной лингвистики. 2016. № 2 (47). С. 123-128.
3. **Бургакова Л. Дж.** Личный архив. Бат, графство Сомерсет, Великобритания, 2012-2014.
4. **Бургакова Л. Дж.** Личный архив. Элиста, Республика Калмыкия, 2014-2018.

5. **Ермакова Е. В., Ворожбитова А. А.** Лингвориторические основы формирования языковой личности в системе дошкольного образования. Сочи: СГУТИКД, 2011. 152 с.
6. **Казыдуб Н. Н.** Дискурсивное пространство как фрагмент языковой картины мира (теоретическая модель). Иркутск: Изд-во ИГЛУ, 2006. 216 с.
7. **Карасик В. И.** О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сборник научных трудов / под ред. В. И. Карасика, Г. Г. Слышкина. Волгоград: Перемена, 2000. С. 5-20.
8. **Махова И. Н.** Личный архив. Ставрополь, Россия, 2010-2017.
9. **Миньяр-Белоручева А. П., Покровская М. Е.** Национальные стереотипы в этнонимике // Современные подходы к изучению единиц языка и речи и вопросы лингводидактики. Белгород: ПОЛИТЕРРА, 2011. С. 324-329.
10. **Рябко О. П.** Флоронимическая мотивационная номинация // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. 2011. № 4. С. 163-166.
11. **Сухих С. А., Хандамова Э. Ф.** Категория аффекта в письменном дискурсе // Ars linguistica: к 75-летию профессора И. П. Сухова / отв. ред. проф. А. А. Романов. М. – Тверь: ИЯ РАН; ТвГУ, 2002. С. 60-65.
12. **Тхорик В. И., Тхорик Е. Б., Фанян Н. Ю.** Полифония идей: от философии культуры к философии языка и сознания // Текст и дискурс: полифония языков и культур. Краснодар – Napoli: КубГУ; Università Degli Studi di Napoli, 2011. Кн. 1. С. 166-171.
13. **Шелестюк Е. В.** Методологии исследования воздействия персуазивно-суггестивных текстов // Вестник Челябинского государственного университета. 2008. № 3. С. 148-159.
14. **Dijk T. A. van.** Discourse and Manipulation // Discourse & Society. 2006. Vol. 17. № 2. P. 359-383.

LUDIC DIALOGICAL DISCOURSE AS A COMMUNICATIVE EVENT

Makhova Irina Nikolaevna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Stavropol State Agrarian University
zheltova.ira71@mail.ru

Burgakova Lana Dzhumberovna
North-Caucasus Federal University, Stavropol
citelauri.lana@mail.ru

The article analyses the main communicative-pragmatic characteristics of ludic dialogical discourse. The key moments in the realization of the ludic dialogue are: rules for the organization of communication and interpretation, coherence of speech creation with the vertical context of the conventional ludic event. The basic structural elements of the dialogue, specificity of its lexical, syntactic, structural-grammatical and semantic expression are defined. Accentuation of the most important generalized meaning in the general conventional information flow of ludic discourse occurs when expressive ludic devices are used.

Key words and phrases: ludic dialogical discourse; communicative and pragmatic characteristics; conventionality; creativity; perlocutionary effect; actualization; dialogization.

УДК 81'33

Дата поступления рукописи: 19.08.2018

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-11-1.26>

В статье рассматриваются структурно-прагматические характеристики презентации и репрезентации европейского университета на примере англоязычных сайтов университетов Оксфорда, Манчестера и Кембриджа. Автором обосновывается мысль о том, что презентация и репрезентация британского вуза в Интернете обусловлены совокупностью композиционной организации информационных единиц электронного гипертекста университета с вербальными и невербальными текстовыми компонентами, усиливающими престиж учебного заведения среди населения всего мира. В работе исследуются характерные лингвопрагматические признаки презентации и репрезентации британского вуза в Интернете с учетом конвергенции web-контента с известными интерактивными мультимодальными платформами.

Ключевые слова и фразы: гипертекст; единица электронного гипертекста; языковые средства; параграфемные элементы; университет; интерактивные мультимодальные платформы; презентация; репрезентация.

Машлыкина Наталья Дмитриевна, к. пед. н.
Волгоградский государственный аграрный университет
mashlykina-n@mail.ru

СТРУКТУРНО-ПРАГМАТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРЕЗЕНТАЦИИ И РЕПРЕЗЕНТАЦИИ БРИТАНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ГИПЕРТЕКСТОВ УНИВЕРСИТЕТОВ)

Сейчас ученые все чаще задаются вопросом: каково влияние компьютеров, Интернета и web-технологий на язык общения человека с виртуальным миром? На основании накопленных знаний лингвистов и филологов современности ответ сводится к заключению, что изменения происходят практически на всех уровнях