

Computer-Mediated Discourse 2.0

Susan Herring & Jannis Androutsopoulos

НИУ ВШЭ СПб 2020
Акиньшина, Ананьев, Сеницина, Уткина

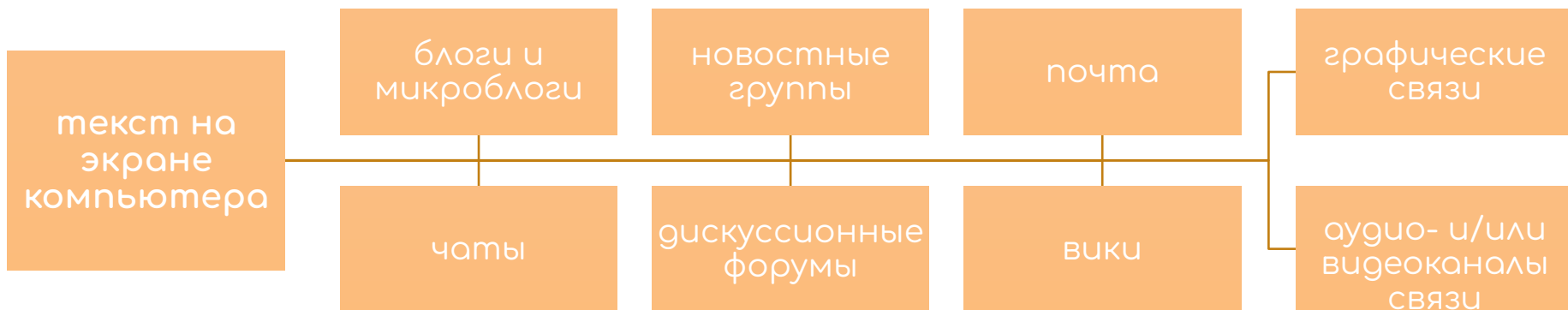


1 Classification of Computer-Mediated Discourse

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

- компьютерно-опосредованный дискурс, интернет-коммуникация, электронный дискурс
- общение и передача информации с помощью компьютерных технологий
- внимание акцентируется на *языке* и *использовании языка* на уровне высказывания с помощью задействования методов анализа дискурса

ЧТО КОНКРЕТНО ИССЛЕДУЕТСЯ?



- ***Murray 1985, 1988; Severinson Eklundh 1986*** – первое исследование компьютерного языка;
- ***Ferrara, Brunner and Whittemore's "Interactive written discourse as an emergent genre"*** – начало серьезных исследований лингвистами.

КЛАССИФИКАЦИЯ СМД

- СМД как механизм
- СМД как отдельные режимы/жанры
- СМД как набор характеристик, пересекающих его режимы
- СМД по отношению к своим оффлайн и онлайн предшественникам

CMD AS A MODALITY

УСТНАЯ VS ПИСЬМЕННАЯ РЕЧЬ

мнение ученых

CMD – единое языковое разнообразие

CMD – письменная или напечатанная речь

речь и письмо – не дихотомические понятия

синхронный CMD (чаты) – больше «устных» черт

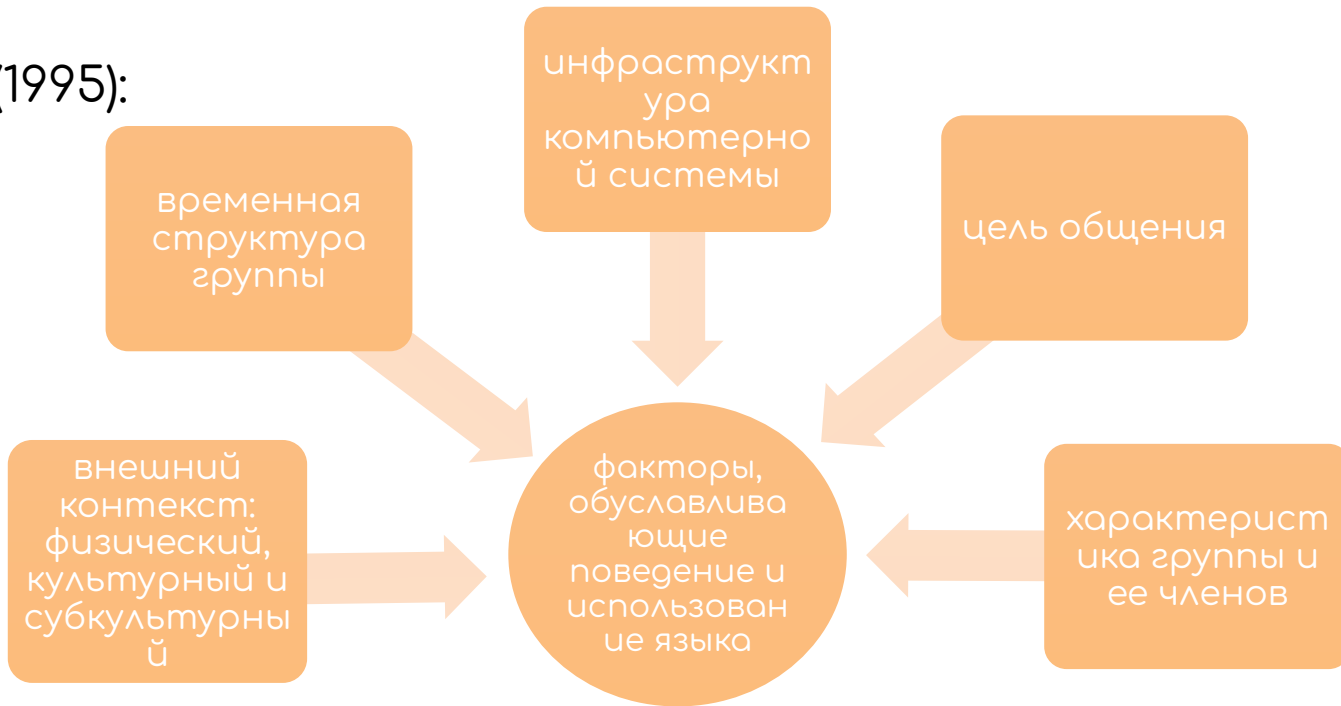
асинхронный CMD (e-mail) ближе к письменности

MODES, GENRES, AND DISCOURSE TYPES

- emic categories of CMD;
- определены «режимы» (Murray (1988)): личная электронная почта, рассылки, веб-форумы, чаты, блоги и т.д.;
- общение осуществляется не только на площадках типа чатов, но и на тех, которые изначально предназначены для иных целей (пример: википедия).

FACETED CLASSIFICATION

Баум (1995):



Herring (2007):

medium facets

- доступные каналы связи;
- синхронность;
- одностороннюю и двустороннюю передачу сообщений;
- постоянство сообщений;
- формат сообщений;
- размер буфера сообщений.

situation facets

- размер группы;
- характеристики участников;
- цель общения;
- темы;
- нормы социальной целесообразности;
- используемое кодовое или языковое разнообразие.

CLASSIFICATION OF «DISCOURSE 2.0»

- веб-платформы, которые включают в себя пользовательский контент и социальное взаимодействие;
- взаимодействие или конвергенция различных способов коммуникации на одной платформе;
- новые типы контента, такие как обновления статуса, текстовые аннотации на видео, теги в социальных закладках, правки в вики;
- новые контексты - социальные сетевые сайты, основанные на географическом местоположении, а также новые аудитории.

2. Discourse Structure

- Люди чаще всего составляют грамматически верные предложения
- Даже короткие предложение разбиваются на небольшие, чтобы передать устную манеру речи
- Асинхронные сообщения чаще всего тяготеют к общей структуре

Формальное асинхронное сообщение:

1. отсылка к предыдущему сообщению
2. выражению мнения
3. обращение к другим участникам

Неформальное синхронное сообщение:

1. Приветствие
2. Реакция
3. Первая тема
4. Вторая тема
5. Закрытие диалога
6. Намерение связаться в дальнейшем
7. Прощание

3. Meaning

- Частотность и выбор слов напрямую указывают на принадлежность дискурса
- Эмотиконы как модификатор прагматики текста
- В синхронном текстовом общении люди реже врут
- Чем сложнее результат сознательного размышления, тем он надёжнее
- Интертекстуальность как одна из особенностей CMD

4. Interaction Management

- Люди создают иллюзию разговора при помощи цитирования
- Ходы и изменение их распределения
- Паузы
- Задержка ответа

5. Social Practice

- Социальные аспекты CMD формируются под влиянием прогрессивной оцифровки общества и внедрения цифровых коммуникационных технологий в повседневную жизнь.
- Различие между оффлайн- и онлайн-коммуникациями в настоящее время становится все более размытым, поскольку люди “всегда на связи”.
- Одним из последствий этих изменений стал поворот от дискурса в виртуальных сообществах к цифровым языковым практикам, которые являются посредниками между оффлайн- и онлайн-практиками.

Например:

- 1) Сообщество молодых людей создает фото-и видеопрезентации социальной деятельности, которые распространяются и интерактивно обсуждаются через социальные сети (Jones, 2009).
- 2) Та же концепция для изучения практики обмена в социальных сетях и их влияния на развертывание и изменение языковых репертуаров (Androutsopoulos, 2014).

!Практики такого рода вытеснили в массовом воображении прежний интерес к виртуальным сообществам, которые устанавливают властные иерархии и нормы социального поведения исключительно языковыми средствами!

5.1 Variation and linguistic diversity

Структурные особенности CMD варьируют в зависимости от:

- моделей (Cherny 1999);
- языков (Bieswanger 2007);
- характеристик участников и ситуаций (Паолильо 2001): статус, географическое положение, пол;

Сетевое многоязычие

- Английский язык в значительной степени ограничен формальным и символическим использованием (Androutsopoulos 2013a, 2013b).

или

- Английский язык, который используется непальскими носителями языка на Facebook, показывает регулярное чередование английского и местного национального языков (Sharma 2012).

5.2 Interaction and identity

Письменный язык является основным ресурсом для создания социальной реальности.

Выполнение виртуального взаимодействия: технологические возможности и лингвистические инновации (<grin> and *yawn*).

Игровая социальная идентичность: демонстрация гендерной и сексуальной идентичности.

!Эффективность социальных идентичностей может одновременно индексировать онлайн-группу или субкультурную принадлежность!
(например, юмористическая языковая игра показатель субкультуры)

Домашние страницы и блоги

Домашняя страница: личные данные, аудитория состоит из друзей и знакомых.

Блог: обычно представляют мысли и чувства отдельного блоггера и принимают точку зрения от первого лица, влияющие на аудиторию (незнакомые люди).

5.3 Discourse and engagement

- СМИ -- люди следят за новостями онлайн, читают тексты, комментируют их (--> пишут тексты), обсуждают, общаются
- “Twitter, in particular, is rapidly becoming a favorite venue of media engagement.” [2015]
- Освещение политических событий, обсуждение, выражение своего мнения, распространение
- + компьютерный язык часто политизируется











6 Multimodal Computer-Mediated Discourse



- Компьютерный дискурс считается мультимодальным, когда его производство и прием включает каналы связи, отличные от обычного текста или в дополнение к нему
- Эмотиконы, эмоджи, гифки... Стикеры



Λυβλυ  γρεζεσκι  ι φσο
ζτο σ νιμ σφαζανο   
Πριχοδι   κ ναμ φ γρεζεσκι  ,
εσλι τοζη χοζηθ βιτ´ κουλтурνιμ ✨
ι προσφεθοννιμ   .

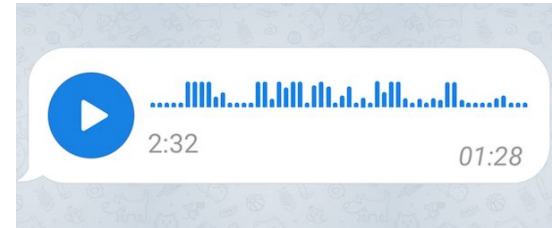
6 Multimodal Computer-Mediated Discourse

- Такие эмоджи/гифки переходят в мемы -- особенность дискурса
- Collaborative video annotation (CVA)
- YouTube: текстовые аннотации появляются в местах вставки при воспроизведении видео
- Howard (2012): взаимодействие между пользователями и видео больше, чем взаимодействие между пользователями-комментаторами
- -//- Soundhound -- комментарии к музыке, к автору, но не совместное обсуждение



6 Multimodal Computer-Mediated Discourse

- Комментирование в нескольких “режимах”
- World of Warcraft: голосовой и текстовой чаты
- Sindoni 2014: собеседники более застенчивы в видеочате
- Herring & Demarest (неопубл.): аудио и видео комментарии были более эго-фокусированные, чем текстовые комментарии [Voicethread.com] + аудио и видео комментарии более позитивны.
- Bourlai & Herring (2014): эмоции, выраженные в гифках на более позитивны, чем выраженные в тексте [Tumblr]



Computer-Mediated Discourse 2.0

Susan Herring & Jannis Androutsopoulos

НИУ ВШЭ СПб 2020
Акиньшина, Ананьев, Сеницина, Уткина