



Original Article: LINGUA GIOCO IN INGLESE INTERNET COMMUNICATIONS

Citation

Darahakupets T., Ilyichova I., Svistun T., Poplavskaya T. Lingua gioco in inglese internet communications. *Italian Science Review*. 2014; 4(13). PP. 466-468.

Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2014/april/Darahakupets.pdf>

Authors

Tatsiana Darahakupets, Brest State University named after A.S. Pushkin, Belarus

Ina Ilyichova, Cand. Phil. Sci., Brest State University named after A.S. Pushkin, Belarus.

Svistun Tatsiana, Cand. Phil. Sci., Minsk State Linguistic University, Belarus.

Poplavskaya Tatiana, Dr. Phil. Sci., Minsk State Linguistic University, Belarus.

Submitted: March 17, 2014; Accepted: March 25, 2014; Published: April 30, 2014

Fin dalla sua nascita, Internet ha superato solo circa 50 anni, ma nel periodo citato di tempo è diventato un mondo o di reti globali. Comunicazione via Internet è una delle formazioni boom voce, differente diversità comunicativa, molte funzionalità, dinamismo [1, p. 5]. Nell'ambiente elettronico di Internet è una complessa interazione di aspetti orali e scritte di comunicazione che si traduce nella nascita di una forma ibrida in cui l'opposizione "orale - scritta" cessa di essere inequivocabile. Come la scrittura, la comunicazione elettronica utilizza un metodo grafico per la registrazione delle informazioni, ma, come il linguaggio, si differenzia spontaneità e informalità. Comunicazione elettronica linguaggio è caratterizzato da includendo elementi di espressività di trasmissione del parlato colloquiale, emozione, utilizzando una varietà di neologismi e occasionale formazione singola parola come forma di gioco linguistico.

Il termine "gioco linguistico" appartiene al filosofo Ludwig Wittgenstein, che lo

introduce alle "Ricerche filosofiche" nel 1945 per descrivere il linguaggio come un sistema di regole convenzionali. Secondo E.A. Zenskaya, per includere la lingua gioco "quei fenomeni in cui il diffusore è" giocare "con la forma del discorso quando l'atteggiamento libero alla forma estetica del discorso ottiene il lavoro, anche il più modesto" [2, p. 171]. Nello spazio di Internet, tutti cercano di distinguersi dagli strumenti linguistici "insoliti". Dana B. osserva che il testo sul Internet gioca un ruolo "maschere" indossate nel corso di un "io" virtuale [3, p. 25].

Analisi del materiale pratico dimostra che ci sono diversi livelli di utilizzo del gioco linguistico. Il primo livello del gioco è la voce in cui le unità lessicali inglesi subiscono cambiamenti visivi. In alcuni casi vi è la compressione per risparmiare fatica e di destinazione: per il - 4, a due, a - 2, compleanno - b'day e b-day, impressionanti - AWES e awsm, grande - gr8.

Il primo livello che comprende le abbreviazioni in cui lettere e numeri non

sono utilizzati in modo tradizionale, ma come un simbolo con un guscio suono specifico. Tali riduzioni si chiama carattere. Nome espanso si riduce a un paio di lettere o numeri che non sono sempre trovato in lui: ICQ [SI ' ai ': ' kju:] - ti cerco, I [w8n] - won, c - vedi, r - sono, ma il suono la forma rimane la stessa. Abbreviazioni caratteri sono motivati non graficamente e foneticamente. Così, la frase può essere visto che sembri BCNU. Lettura alfabetica quattro lettere [bi: si: en ju:] coincide con il suono espanso modulo qui [bi: Siin ju:].

Materiale di ricerca dimostra che ci sono casi in cui la pronuncia delle parole si riflettono nella pianificazione e il principio di ortografia fonetica "vince" nelle unità di ortografia abbreviato. Così, la lettera s viene modificato z nel ridurre cuz di causa. Questo esempio suggerisce che la sonorizzazione consonante nella versione completa si riflette nella riduzione. Tale voicing osservato nei seguenti casi: AZN - asiatico, Gratz - congratulazioni, zig - sigarette. Alcune modifiche per iscritto osservati in altre sigle unità invece delle combinazioni di lettere usato la lettera x: xing - crossing, XMIT - trasmettere, Natale - Natale.

Il secondo livello contiene il gioco linguistico internet gergo. L'emergere di slang rete perseguito uno scopo preciso - per risparmiare tempo riducendo la quantità di testo per dire di catturare il più possibile. Per questo motivo, gli strumenti di base per la creazione di abbreviazioni gergali on-line sono stati presentati e le icone spesso utilizzate espressioni. Le moderne comunicazioni Internet Slang è ampia e variegata. E prevalere abbreviazioni lettera: IMHO - a mio modesto opininon, JK - sto scherzando, OMG - Oh mio dio, KTHXBAI - OK, thanx, bye. Può anche essere rappresentato da troncamenti multicomponente, come hacktivism - attivismo hacker, chillax - freddo + rilassarsi, rubbage - rifiuti + gabbage, sorriso - input grafico, cluebie - newbie all'oscuro, ecc Inoltre, diags singolo troncamento di diagnostica, roids di

steroidi, al netto di Internet, droide da Android costituisce una parte significativa del gergo internet.

Con Internet gergo anche noi classifichiamo omoakronimy, usato come elemento del gioco linguistico e implementare una funzione espressiva. Crea omoakronimov sulla base della somiglianza di nome esistente, al fine di ottenere un effetto emotivo. Omoakronimy associato con parole note e prendere in consegna alcuni dei loro valori. Così, il partecipante discussione elettronica che siede sempre in chat, chiamata per analogia con pesci che trascorrono molto tempo in acqua, pesce - prima, ancora qui. Un nome per il virus derogativnoe mezzo elettronico ha la stessa forma abbreviata come malattia umana incurabile AIDS - AIDS (sindrome da immunodeficienza acquisita e A * sindrome del disco infetto). Trascrizione umoristico per le abbreviazioni pensato sulla base di un taglio già esistente. Tale metodo di gioco linguistico chiamato "dezabbreviatsiey" [4, p. 11], "simbolo di decodifica, decrittazione falsi abbreviazioni divulgazione eufemisticamente beffardo" [5, p. 9].

Parole o espressioni abbreviate possono trasmettere messaggi velocemente. Questo crea l'effetto di comunicazione reale. Inoltre, utilizzando abbreviazioni in grado di trasmettere emozioni diverse. Impossibile alzare un sopracciglio per la sorpresa o sorriso scettico nel testo, e una dettagliata descrizione dei suoi sentimenti sulla lettura del noioso e chiaramente in volume, che non è tipico di comunicazione di Internet. Così, per le unità abbreviate che esprimono diverse emozioni e stati emotivi (amore, la gioia, la gelosia, la noia, irritazione), includo come l'Italia - mi fido e amo, BWL - pieno di risate, nv - l'invidia, blh - annoiato come inferno, dBm - non mi dà fastidio. Alcune abbreviazioni sono le azioni replica spiegando o espressioni facciali del mittente, il destinatario, che aiuta a valutare meglio la reazione dell'interlocutore: SHID - schiaffi testa disgustato, sete - sorridente orecchio a

orecchio, Simca - seduto nella mia poltrona, divertito.

Quando si comunica utenti spesso cambiano l'ortografia delle parole, costruzioni grammaticali costruite sbagliate. Gli utenti di Internet non possono distinguere le parole non e conoscere, che poi, a e troppo, giusto per scrivere le parole (Laptop invece di portatili, va bene invece di tutti a destra) o parlare strutture inesistenti (potrebbe DI anziché potrebbe avere). Questo uso della parola può essere definito come uno - terzo livello. (f1)

In chat interazione in tempo reale elimina la maggior parte delle restrizioni che determinano la correttezza e la cultura della parola. La necessità di rappresentare la lingua parlata in forma scritta conduce ad una deviazione dalle regole della sintassi e della lingua letteraria punteggiatura, a pena primitiva. La violazione delle regole della grammatica si manifesta nella punteggiatura inadeguata o non corretta, in disaccordo, violazione di relazione sintattica formale tra le parti e tutti i tipi di dichiarazioni sconosciute. Le proposte spesso omissive - verbo o verbo ausiliario: i bene, devo andare, ti senti meglio? invece io sto bene, ho avuto modo di andare, Ti senti meglio? Parte nominale può anche subire molti cambiamenti. Così, in frasi ellittiche, così tipiche del discorso, il pronome è spesso

omesso: vogliono sapere la verità, invece io voglio sapere la verità.

Così, lo spazio in linea è formata e continua a formare speciale strato comunicativo avente caratteristiche linguistiche e extralinguistiche espresse nel gioco linguistico, che a sua volta si riflette a diversi livelli linguistici. Comunicazione via Internet è una forma multi-dimensionale complessa e necessita di ulteriori studi e lo sviluppo.

References:

1. Kolokoltseva, T.N., Lutovinova, O.V. 2012. Internet communication as a new formation. Moscow, FLINT, Science. 328 p.
2. Zemskaya E.A. Language game. Russian colloquial speech. Moscow, Nauka, 1983. 214.
3. Danet, B. 1996. Text as Mask: Gender and Identity on the Internet. Paper presented at the conference, Masquerade and Gendered Identity, Venice, Italy. URL: <http://atar.msc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>
4. Staheeva, A.V. 2008. Abbreviation : derivation and word creation : on Russian material late XX early XXI century. Southern Federal University. Rostov-on-Don. 24 p.
5. Svetlichnaya, N.O. 2009. Abbreviatsiya and dezabbreviatsiya in modern Russian language: linguistic and pragmatic aspect. Kuban State. Univ. Krasnodar. 27 p.