

# *Развлекательный дискурс в русскоязычном интернете*

ТАТЬЯНА Б. КАРПОВА  
(Пермь)

В современном мире досуг перестал являться приложением к труду (отдыхом от него и подготовкой к нему), а имеет сомоценный, самодостаточный характер и свидетельствует о коренных изменениях образа жизни человека, о наступлении «цивилизации досуга» (Шароградский 2009: 36). Колоссально возросла индустрия досуга. Колоссально этому способствовал и интернет, в том числе рунет. По данным самого рунета<sup>1</sup>, досуговый, развлекательный сектор занимает лидирующее положение и имеет более половины всех показов (запросов). Так, с 2004 по 2008 г. он упрочил свое лидерство и показал за четыре года рост на 42% (ср.: коммерческий – на 21% и информационный – на 16%); по усредненным прогнозам специалистов, доля сектора развлечений в 2012 г. достигнет до 60–70%. При этом развлекательные ресурсы ориентируются на массовую аудиторию и собирают большую часть посетителей (сегодня это в среднем более 10 млн. в день). В целом досуговый дискурс в рунете обеспечивает использование свободного времени человека в соответствии с его представлениями о свободе выбора и предполагает гедонистическую компенсацию – получение положительных эмоций (Косогор 2009: 21). При проведении досуга личность реализует весь свой возможный социально-ролевой статус частного лица (почти полностью исключается сфера профессиональных интересов) и выступает то

---

<sup>1</sup> См., например: <http://www.nestor.minsk.by/kg/2009/21/kg92109.html>

(Подразделение интернет-холдинга Рамблер - статистическая служба Руметрика провела исследование аудитории рунета с 2004 по 2008 год. В основе исследования данные статистики Rambler TOP100, Госкомстата РФ, собственные данные Руметрики).

членом семьи, то членом определенного неформального сообщества, то зрителем, то читателем, то игроком и таким образом удовлетворяет потребность в разностороннем развитии (Дускава 2009: 11).

Досуговая деятельность в рунете неоднородна, а представляет собой совокупность сегментов (назовем их полями и микрополями, исходя из теории полевого структурирования научных объектов). Поле досугового дискурса в рунете имеет, на наш взгляд, два полюса: **РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ**, включающий микрополя ОБЩЕНИЕ, САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ (конструирование веб-личности), ИГРА, СЕКС, и **КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ** с микрополями ПОЗНАНИЕ (навигация), КУЛЬТУРА, ТВОРЧЕСТВО, ХОББИ (рис.1). На всё это языковая личность сознательно готова тратить и тратит свое свободное время (часто в ущерб несвободному), деньги и жизненную энергию. Ниже проанализируем мотивы и функции досуговой деятельности языковой личности, а также проследим, в каких жанрово-стилевых формах эта деятельность протекает<sup>2</sup>.

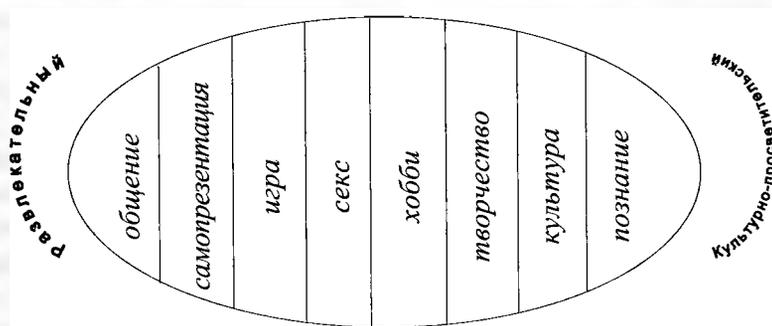


Рис. 1. Полюса и микрополя поля досугового дискурса

2 Подчеркнем, что досуг в рунете имеет действительно деятельностный характер (в противовес семе «безделие», «бездеятельность» в общем значении слова досуг): чтобы заняться чем-то для себя привлекательным, пользователю интернета нужно, как минимум, совершать определенные физические действия (установить программу входа в глобальную сеть, регулярно оплачивать интернет-услуги, иногда часами сидеть перед монитором, нажимать клавиши и т.п.), совершать мыслительную деятельность, «включать» эмоциональную сферу своей личности.

Сначала покажем, какие микрополя тяготеют к РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОМУ полюсу досуговой зоны рунета. Ядро развлекательного дискурса составляет микрополе ОБЩЕНИЕ (имеется в виду неформальное личностно-ориентированное общение). Мощным стимулом для активного межличностного общения в интернет-среде является принципиальная анонимность интернета, отсутствие визуальных и тактильных контактов, почти полное отсутствие ответственности за свое поведение. Виртуальность провоцирует человека на активность, креативность, освобождение от различных психологических комплексов, сформированных в реальной жизни. Причем освобождение это происходит именно в языковой сфере, поскольку человек существует в интернете именно в языковой форме.

Основными функциями общения в интернете являются знакомства, поддержание контактов, получение опыта общения с противоположным полом, со сверстниками, людьми другого социального статуса, возраста и национальности, получение навыков речевого поведения.

Общение в интернет-пространстве осуществляется в таких жанровых формах, как электронная почта (e-mail), ICQ и ее аналоги, блоги, социальные сети, интернет-конференции, форумы, чаты, знакомства, при этом как вербальные, так и аудиовизуальные. По режиму доступа к электронному ресурсу (о модели жанров интернет-коммуникации см.: Усачева 2010: 790) общение здесь может быть неограниченным (для всех посетителей) и реже ограниченным (только для зарегистрированных посетителей); по направленности коммуникации – двунаправленным (с обратной связью) и реже однонаправленным (без обратной связи); по характеру адресации – на одного адресата и многих; по открытости/ закрытости общения – публичным и приватным; по временному режиму – синхронным, асинхронным и смешанным. При этом важно, что контакты имеют целью как просто поговорить (ср., например, многочасовые «пустопорожние» разговоры ни о чем в чатах), так и обсудить определенные темы, часто весьма серьезные, имеющие социально-культурную значимость. Потому общение в рунете нельзя оценивать только со знаком «минус» в смысле проявления «культурной безграмотности» (Черняк 2009). О положительном эффекте общения в рунете говорят многие факты. Например, такие: по данным информационного бюллетеня поисковой системы Яндекс.ру, в 2009 году слов, обозначающих позитивные эмоции, в интернете встретилось в два раза больше, чем слов, обозначающих негативные эмоции. Среди часто употребляемых слов виртуальной реальности – слова *любовь* и *добро*. При

этом в реальном языке эти существительные (по данным нового частотного словаря русской лексики) не вошли даже в 50 популярных слов-эмоций. О настроении пользователей рунета говорит и то, что сайтов, где есть улыбающиеся смайлики, в 2,5 раза больше, чем сайтов, где хотя бы раз появлялись грустные смайлы.

Социальные сети (*Вконтакте*, *Мой круг*, *Мой мир@*, *mail.ru*, *Одноклассники* и *ЖЖ (Живой журнал)*), появившиеся в рунете в последние годы, значительно расширили возможности для контактов. Особенностью социальных сетей является объединение интернет-услуг, которые существовали сами по себе: электронная почта, чат, блог, архив фотографий и музыки. Например, *Вконтакте* предлагает своим пользователям следующие средства и каналы коммуникации: личный профиль с услугами *Мои друзья*, *Фотографии*, *Видеозаписи*, *Аудиозаписи*, *Сообщения*, *Заметки*, *Группы*, *Встречи*, *Новости*, *Настройки* и *Стена* (список сообщений, созданных автором тем). По оценкам специалистов<sup>3</sup>, социальные сети рунета начали вытеснять сексуальную тематику. Так, по рейтингу запросов, которые пользователи задают к поиску Яндекс.ру, на первом месте *Одноклассники*, *Вконтакте*, *Порно* (еще в 2007 на первом месте было *Порно*, потом шли *Погода*, *Знакомства*).

Самым заметным явлением в области языка общения в рунете стала письменная разговорная речь, своеобразный сплав книжности и разговорности. Это проявляется прежде всего в «снижении стиля»: отсутствии стилистических запретов, толерантном отношении к грамматическим ошибкам, формировании компьютерно-сетевого диалекта и т.д.

С микрополем ОБЩЕНИЕ напрямую связано микрополе САМО-ПРЕЗЕНТАЦИЯ. В современном мире при переходе от индустриального общества к информационному человеку важно почувствовать себя субъектом не только социального бытия, но и бытия информационного, потенциального. Интернет является идеальным местом для всевозможных экспериментов языковой личности с собственной идентичностью. Вечная проблема множественности Я приобретает здесь новое звучание. Поскольку виртуальное пространство вербальное, на первый план в нем выступает самописание, самопрезентация. В условиях виртуальной реальности поиск идентичности порождает множество вариантов самопрезентации, предъявления некой информации о себе. Если в реальном социальном вза-

3 <http://www.analyst@yandex-team.ru>

имедействии человек ограничен в возможностях управления информацией о себе рамками реально воспринимаемого собеседником пола, внешности, признаков социального статуса, профессии, национальности, возраста, то в интернете все зависит от желания и умения пользователя быть разным.

В рунете наиболее отчетливо проявляются две противоположные стратегии самовыражения личности: с одной стороны, стратегия совпадения виртуальной и реальной личности, отсутствия игры с собственной идентичностью, а с другой стороны, наоборот, стратегия игры, экспериментов. Безусловно, вторая доминирует и существует во множестве вариаций. Выбор стратегии самопрезентации определяется многими факторами. Прежде всего, целью, с которой человек вступает в интернет-общение, и теми жанровыми формами, в которых это общение протекает.

Самым стимулирующим к экспериментам со своей идентичностью следует признать чаты. Самовыражение личности здесь начинается с выбора имени – ника (от англ. *nickname* – ‘прозвище’), под которым человек вступает в интерактивное общение. То, что в качестве ника нечасто выбирается реальное имя, является нормой. Способы привлечения к себе внимания самые разные: от использования графики (цвета, шрифта, заглавных букв, чередования строчных и заглавных букв, чередования букв и знаков пробела и под.) до фонетических (*Труфелька*, *Сифилиз*), словообразовательных (*БакланЖан*, *Чинь*, *Красопетка*, *Добранепомнящий*, *Берегиня*, *карла*, *САМАпоСЕБЕнишина*), грамматических (*Ласковый Сволоч*) способов образования неолексем. Такие имена позволяют конструировать тот сетевой образ, который бы помог максимально использовать возможности виртуальной коммуникации. Весьма часто виртуальное самостроительство стимулируется игровым характером сетевых взаимоотношений, характерным для времени постмодернизма, когда «познание мира происходит через распознавание интертекста, новое “добывается” в ходе селекции реального и карнавального, а его смысл и значение доступны лишь постигшим правила языковой игры» (Сметанина 2001: 71).

К максимальному самовыражению располагают также персональные сайты (своеобразное конструирование своего мира, с важными для самой личности приоритетами и установками) и блоги (сетевые дневники). Так, сетевой дневник, в отличие от классического дневника (индивидуального, приватного, достоверного, интроспективного документа, выполняющего когнитивную функцию, передающего динамику становления и развития самосознания личности), является открытым, публичным, общедоступным документом, который выполняет преимущественно коммуникативную

функцию, объединяет свойства личного и общественного документа, сочетает отображение реальных событий с виртуальной имитацией фактов (Новикова 2005: 12). Основная интенция автора онлайн-дневника – самовыразиться: поделиться радостью или проблемами, «выставить мысли напоказ», причем самовыразиться не столько для познания себя, сколько для привлечения внимания к себе пользователей интернета. А потому здесь больше, например, местоимений *мы*, чем *я*, обращений ко множеству адресатов, побудительных предложений в форме 2-го лица множественного числа и под.

Наиболее яркие проявления экспериментирования с идентичностью – виртуальная смена пола и девиантное поведение. Кроме того, одни пользователи сети выдвигают на первый план часть своих признаков, а другую намеренно скрывают. Другие представляют такие «факты» о себе, которые являются скорее желаемыми, чем действительными. Одни презентуются в сети легко, «с размахом», другие предпочитают давать о себе минимум информации. Конструирование виртуального образа может быть связано с желанием пользователя интернета решить проблему неудовлетворенности реальной идентичностью, а именно теми ее сторонами, которые в виртуальной коммуникации отсутствуют: пол, возраст, социальный статус, этническая принадлежность, внешняя привлекательность и под. Создание сетевой идентичности, которая отличается от реальной, может быть связано и с тем, что люди не имеют возможности выразить все стороны своего многогранного «я» в реальной коммуникации, испытать новый опыт, в то время как сетевая коммуникация им такую возможность предоставляет. Эта деятельность личности в интернете имеет игровую направленность: через игру решается проблема самовыражения и самоутверждения.

Потребность в игре реализуется через обширные возможности поиграть в компьютерные игры (микрореализация ИГРА). «Засасывающий» характер компьютерных игр известен давно. Чрезмерная увлеченность многих (и не только подростков) такими играми значительно влияет на негативный имидж интернета. Первоначально, как известно, в среде компьютерных игроков преобладали игры по электронной почте типа MUD (Multi User Dimension/Dungeon – многопользовательское измерение/подземелье). В силу своей специфики на них накладывался определенный отпечаток повышенного интеллектуализма, утонченности, даже аристократизма, когда сотни людей говорили абсолютно новый мир воображения и фантазии. Сейчас же в сети доминируют «зубодробильные» игры типа «Quake» и иг-

роки-интеллектуалы уходят в прошлое. На многочисленных серверах создается и искусственно подогревается культ «кровавых» игр, активно поддерживаются всевозможные турниры, рейтинги, кланы, формируется соответствующая субкультура играющих. И все же даже компьютерные игры, оцениваемые многими как «уход» от реальности, могут выполнять и положительную функцию психологической разгрузки, играть роль своеобразного психологического тренинга и представлять собой социально приемлемый вид символического опыта, важного для развития личности, в частности, развития логического мышления, мыслительной активности, концентрации внимания, быстроты и точности реакций. Показателен комментарий по поводу статьи об игровой деятельности в интернете одного из ее читателей: «Служба в армии, заключение в тюрьму и даже просто шум, мешающий спать, гораздо вреднее, чем компьютерные игры. Когда вы рассуждаете о людях, использующих интернет, то больше всего вас раздражает их независимость. Свобода этих людей от вас – вот что вызывает раздражение». И действительно, игра – это всегда эмоции, своего рода уход от будничности, серости жизни, от стереотипов и правил.

Значительную часть развлекательного дискурса составляет микрополе СЕКС, которое, в свою очередь, включает эотику, порно, материалы для взрослых (о половом воспитании и т.п.) и нетрадиционные знакомства (ср.: знакомства с людьми противоположного пола для флирта и для создания семьи входят в микрополе ОБЩЕНИЕ). О существовании такой особой, самостоятельной зоны в досуговом дискурсе рунета дает основание говорить то, что установка на решение сексуальных проблем с помощью интернета есть слишком у многих его пользователей. Так, одна из авторитетных поисковых систем Google.ru выдает на запрос по слову *dosug* 644 тысячи ссылок, огромная часть которых приходится на рекламу знакомств для интимных отношений. Как указывалось выше, лишь недавно данный сегмент рунета стал уступать (по количеству запросов в поисковых системах) социальным сетям, что дает надежду на то, что сексуальная тематика перестанет быть безусловно приоритетной для пользователей рунета.

К КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОМУ полюсу поля досугового дискурса тяготеют микрополя ПОЗНАНИЕ, КУЛЬТУРА, ТВОРЧЕСТВО, ХОББИ. Микрополя ПОЗНАНИЕ (условно назовем его досуговой навигацией) и КУЛЬТУРА «лежат» на пересечении разных участков интернет-пространства, поскольку реализуют важную функцию интернета – культурно-просветительскую, связанную как с образовательными, профессиональными,

творческими интересами личности (это зона других типов дискурса – образовательного, профессионального, творческого), так и с удовлетворением потребностей в досуговом чтении, чтении художественной литературы, просмотре кинофильмов, прослушивании музыки, путешествии по виртуальным музеям и выставкам и т.д. В досуговом дискурсе данная функция оказывается востребованной, когда языковая личность тратит свое свободное время на хаотичное «лазание» по тематическим ресурсам: *Новости, Происшествия, Здоровье, Спорт, Музыка, Мода, Непознанное, Гороскопы, Гадания, Юмор* и под. Сама гипертекстовая среда, когда от одной ссылки идешь к другой, третьей и так до бесконечности, пока позволяет время, располагает человека к такой навигации. Многое зависит от пристрастий отдыхающего таким образом: кто-то в свое свободное время читает серьезные аналитические материалы на политические, экономические и др. темы, кто-то – новостные ресурсы, а другие довольствуются сплетнями из жизни знаменитостей и анекдотами. И хотя досуговые ресурсы рунета в основном, действительно, ориентируются на массового потребителя, вместе с тем они также содержат архивы, библиотеки, виртуальные музеи, выставки, базы данных, которые являются мощным бесценным стимулом и источником для развития личности. Такой интеллектуальный досуг позволяет сохранить общий язык культуры нации, формирует истинные ценности. И все же он является больше исключением из правил, чем нормой, нормой же досуговой навигации является бесконечное «скольжение» по информерам *Погода, Карты* крупных городов с изображением пробок на дорогах, *Афиши, Телепрограммы* и под. Это свидетельствует о том, что активных личностей с высоким уровнем запросов становится все меньше. Досуговый дискурс оказывает на массового читателя желаемый эффект: привлекает к себе, формирует легкого потребителя легкой, доступной продукции.

Микрополе ТВОРЧЕСТВО достаточно близко к культурно-просветительскому полюсу досуговой зоны рунета. Его формируют главным образом такие составляющие, как сетература (та ее часть, которая создается авторами-любителями, непрофессионалами), гражданская журналистика, всевозможные варианты арт-творчества. Персональные сайты, блоги – основные жанровые формы, репрезентирующие творческие возможности языковой личности в интернете. И действительно, Живой Журнал и подобные ресурсы ведут, как правило, люди незаурядные, с творческим потенциалом. Не случайно поэтому в блогах часто выставляются стихи, рассказы, зарисовки. Таким образом личность реализует себя в творчестве. Кстати, в блогах меньше,

чем в других интерактивных жанрах, используются вымышленные имена, в основном здесь «живут» со своими собственными именами. По-видимому, это связано с желанием блоггеров раскрыть свои творческие интенции, повысить самооценку и получить популярность.

Микрополе ХОББИ близко к микрополю ТВОРЧЕСТВО (скорее, даже входит в него), однако все же имеет собственные характеристики, дающие основание выделить его в самостоятельное микрополе. Яркой его особенностью является осознание языковой личностью своей причастности к особому сообществу, участников которого объединяет общее увлечение, хобби, будь то вышивание, вязание, восточные танцы или что-то еще. Основным жанром, в котором реализуется установка на получение удовольствия от своего увлечения, является форум, например любителей фигурного катания (*Скейткласс*), аргентинского танго (*Готанго*), шитья (*Сезон*) и под. (Дубчак 2010: 786–787). В таких сообществах поддерживается позитивная, дружественная атмосфера, поощряется коммуникативная активность, в том числе новичков, любовно собираются всевозможные материалы, связанные с общим увлечением. Огромной популярностью в интернете пользуются также персональные сайты людей, желающих потратить свое свободное время на увлечение, не связанное с профессиональной деятельностью, условно говоря, сайты домохозяйек и школьников. Типичные примеры – *персональный сайт Ольги*, ориентированный на дам бальзаковского возраста, любительниц романов и детективов; *персональный сайт МаМаши*, посвященный вышивке крестиком и всему, что с ней связано. В рубриках *Новости*, *Схемы для вышивания*, *Полезные ссылки*, *Учимся вышивать*, *Начинаем вышивать*, *Магия вышивки* автор сайта делится своим опытом вышивания, а в рубрике *Знакомимся* – общается с теми, кто увлечен вышиванием. В целом на домашних страницах гораздо в большей степени, чем в чатах, блогах и на форумах, проявляется реальная личность, а не ее виртуальный образ, а потому основной стиль общения здесь не публичный, «карнавальный», а «доверительный», «приватный», т.е. происходит «общение в виртуале со сброшенными масками». Для интерактивной связи с аудиторией существуют специализированные средства: счетчики посещений (отражают статистику посещений), анкеты, форумы и гостевые книги (своего рода книги отзывов и предложений, где каждый посетитель может оставить сообщение).

Таблица 1

доминирующая целеустановка	досуговый дискурс							
	хобби	творчество	культура	познание	сскс	игра	само- презентация	общение
коммуникативная								+
гедонистическая	+	+	+	+	+	+	+	+
воздействующая		+					+	+
эстетическая	+	+	+				+	
когнитивная	+		+	+				

Таблица 2

форматы досугового дискурса	досуговый дискурс							
	хобби	творчество	культура	познание	сскс	игра	само- презентация	общение
тик		+				+	+	+
чат	+						+	+
форум	+						+	+
конференция	+						+	+
блог	+						+	+
e-mail	+						+	+
ICQ и под.	+						+	+
социальная сеть	+						+	+
персональный сайт	+	+					+	+
гражд. жур- налистика		+		+			+	
сетература		+	+	+			+	
арт-творчество		+	+	+			+	
библиотеки, музеи, кино			+	+				
сетевые СМИ				+				
игра				+	+	+		
эротика, порно				+	+	+	+	+

Таким образом, поле досугового дискурса в рунете представляет собой разноплановое явление как в отношении содержания входящих в него сегментов, их объема, качества (от высокой культуры до антикультуры), так и в плане форм бытования. Общими параметрами характеристики всех микрополей досугового дискурса в рунете являются, на наш взгляд, следующие: доминирующая функция (гедонистическая, коммуникативная, воздействующая, когнитивная, эстетическая – табл. 1); наличие специальных сообществ, субкультур; реализация через специальные жанровые формы (табл. 2); полевая структура (наличие ядра и периферии, зон пересечения с другими полями и микрополями); специфика языка.

Подчеркнем, что полевой подход к описанию явления досугового дискурса в рунете позволяет наглядно представить интернет-пространство в виде блоков, зон, по-разному репрезентирующих установку на получение удовольствия (эстетического, интеллектуального, физического) от выбранного по собственной воле и в соответствии со своими вкусами варианта проведения досуга. Реально поле досугового дискурса будет разным у массового среднего и элитарного (по социально-культурному уровню) потребителя. Оно будет разным, если принимать во внимание гендерные, возрастные, профессиональные и другие параметры. Полевое структурирование позволяет хотя бы мысленно представить, вообразить возможные перемещения, сдвиги, а также общие зоны пересечения с другими аналогичными образованиями. Так, микрополе ПОЗНАНИЕ (досуговой навигации) явно пересекается с другим большим сегментом рунета – ИНФОРМАЦИОННЫМ, в котором языковая личность реализует свои установки на решение профессиональных, образовательных и др. задач. Пересекается с другим полем рунета (с аналогичным названием) и микрополе ТВОРЧЕСТВО.

То, что досуговый дискурс в рунете в целом занимает центральное положение (составляет его ядро), говорит о том, что интернет-среда является для огромного числа пользователей средой развлекательной, настоящей «цивилизацией досуга». Такая виртуальная реальность существует при этом благодаря реальному языку, который, с одной стороны, под воздействием открытости, свободы, нелинейности, многоканальности (текст-графика-звук) этой новой речевой среды становится все более настоящим, живым, не подчиненным выработанным за долгий период книжности всевозможным правилам и ограничениям, а с другой – под воздействием таких характеристик, как анонимность, вседозволенность, демонстрирует крайние формы безответственного отношения к себе со стороны пользователей. И только от них

зависит, будет ли и дальше новоиспеченный язык виртуальной реальности проявлением агрессивной и опасной антикультуры или произойдет наконец сдвиг от «цивилизации досуга» к «цивилизации духа».

## Литература

- Дубчак И.Е., 2010, *Дискурс досуговых субкультур в интернет-пространстве*, Русский язык: исторические судьбы и современность. IV Международный конгресс исследователей русского языка, Москва.
- Дускаева Л.Р., 2009, *Досуговое направление в Российской журналистике: подходы к типологизации*, Досуговая журналистика в России. Материалы межвузовской научно-практической конференции, Санкт-Петербург.
- Косогор О.Н., 2009, *Интеллектуальный досуг как ресурс развития личности*, Досуговая журналистика в России. Материалы межвузовской научно-практической конференции, Санкт-Петербург.
- Новикова Е.Г., 2005, *Языковые особенности организации текстов классического и сетевого дневника: автореф. дис. ... канд. филол. наук*, Ставрополь.
- Сметанина С.И. *Тексты СМИ в системе культуры*, Русский язык на рубеже тысячелетий, т. 2, Санкт-Петербург.
- Усачева О.Ю., 2010, *О построении модели жанров интернет-коммуникации*, Русский язык: исторические судьбы и современность. IV Международный конгресс исследователей русского языка, Москва.
- Черняк В.Д., Черняк М.А., 2009, *Стереотипы массового сознания и культурная грамотность*, Стереотипность и творчество в тексте, вып. 13, Пермь.
- Шароградский В.И., 2009, *О соотношении понятий «досуг» и «досуговая журналистика»*, Досуговая журналистика в России. Материалы межвузовской научно-практической конференции, Санкт-Петербург.

## *Leisure Discourse in Russian-Speaking Internet*

Leisure discourse is one of the main types of the discourse of Russian-speaking internet. It realizes the aims of a language person for the way of spending time, resting, entertainment. The field of leisure discourse in runet is formed by such micro-fields as communication, self-presentation (designing of a web-person), creative works, hobby, cognition (navigation), playing, sex. Motives and functions of leisure activity of a language person, as well as those genre forms where this activity takes place, have been analyzed.

Keywords: *runet as new speech environment, types of discourse of runet, genre and style forms, language of internet.*