

## СОФТВЕРИЗАЦИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ФИЛОЛОГИИ

Розглядається проблема виникнення явища «софтверизації» у сучасній філології та основні напрями її розвитку.

Рассматривается проблема возникновения явления «софтверизации» в современной филологии и основные направления ее развития.

**The article deals with the problem of «softwarization» in philology and main directions of its development.**

Проблема, которая в общем виде ставится в данной статье, связана с тем, что в последние десятилетия наблюдается интенсивное проникновение новых технологий в нашу жизнь. Расширение области применения новых информационных технологий в обществе вызывает необходимость их включения в парадигму исследований практически всех отраслей науки, при этом необходимо следовать критериям разумности.

Признаком перехода к информационному обществу может служить изменение организации научной деятельности, основанное на электронной передаче информации, снижение стоимости передачи информации с помощью новых информационных технологий, формирование общения сетевого типа, предполагающего широкий доступ к информации. Инновации сильнее всего и резче всего проявляются в языке массовой и научно-технической коммуникации. Одним из инновационных терминов является слово «софтверизация» (от английского слова «software» – программное обеспечение, в широком смысле – все, что связано с компьютерной деятельностью). Целью данной статьи является рассмотрение основных направлений взаимодействия компьютерного обеспечения и филологии.

«Софтверизация» предполагает развитие интеллектуальных средств экономического общества, которые включают в себя научные знания, информацию, дизайн, маркетинг, общественные отношения, программное обеспечение ЭВМ и т. д.

По теории «информационного общества» Тофлера, на современном этапе развития общества происходит «микроэлектронная революция». Как отмечал еще Альберт Эйнштейн, компьютеры невероятно быстры, точны и тупы; люди медлительны, неточны и умны; вместе они невероятно могущественны.

Существует шуточное высказывание компьютерщиков о том, как узнать что такое «софтвар»: «The easiest way to tell the difference between hardware and software is to kick it, if it hurts your toe, it's hardware (Самый легкий способ отличить хардвар от софтвар – пнуть его ногой. Если больно – это хардвар (т. е. материальная часть компьютера)).

Специфической социолингвистической характеристикой компьютерного подъязыка является его широкая распространённость по сравнению с другими профессиональными подъязками. Компьютером пользуются практически все, и, следовательно, нужно находить общий язык в данной предметной сфере. Компьютерному подъязыку это, с одной стороны, даёт более широкий круг носителей, т. е. возможность развиваться более по законам общеупотребительной речи, чем профессиональной, но, с другой стороны, обязывает его соответствовать общеупотребительным нормам и характеристикам.

Основной чертой компьютерного подъязыка, в отличие от других подъязков, является то, что он не только выделяет своих носителей в особую группу, задавая некую узкую коммуникативную общность, но и объединяет их в первую очередь со всем миром, организованных в некую единую систему преимущественно компьютерными средствами, и только во вторую очередь – с «себе подобными» пользователями, любителем или профессионалами информационных технологий.

Развитие современных средств и видов коммуникации на грани XX и XXI ст. повлекло за собой появление новых текстовых объектов, которые подлежат лингвистическому исследованию. Это касается в первую очередь электронных текстов, которые функционируют в сети Интернет. Лавинообразное увеличение количества таких текстов в известной мере связано с увеличением количества научных, в том числе и лингвистических трудов, посвященных их рассмотрению. Все чаще появляются

труды, в которых исследуется Интернет-дискурс (Н. Г. Асмус, Н. В. Коломиец, Н. Г. Лукашенко, В. М. Шевелев, В. А. Чередниченко) и электронные гипертексты (Е. Брейдо, Ю. Хартунг, Т. М. Dobson, Т. Koltay, D. S. Miall, J. Tremblay), с помощью которых осуществляются хранение и передача информации в современных средствах массовой коммуникации, в частности, во Всемирной сети Интернет.

Электронный текст (ЭТ) – это письменное текстовое образование, предназначенное для восприятия с экрана монитора компьютера и для этого преобразованное в соответствующий цифровой код, которое размещено на электронном носителе и может быть представлено в компьютерной сети. К особенностям построения текстов, которые передаются через электронный канал, принадлежит возможность сочетания в таких текстах литерной графики с мультимедийными средствами (аудио- и видеинформацией), что кардинально изменяет представление о тексте вообще. Как следствие, адресат может не только прочитать электронный текст, но и прослушать звуковые файлы или пересмотреть видеофайлы, присоединенные к такому тексту.

По нашим наблюдениям, к основным направлениям софтверизации в филологии можно отнести следующие.

1. Появление новой лексики, связанной с теми или иными разновидностями компьютерного дискурса.
2. Появление новых языков или вариантов языка.
3. Использование обучающих компьютерных программ при изучении филологических предметов.
4. Применение электронных словарей.
5. Использование электронных переводчиков.
6. Организация особого типа общения (вербального и невербального) с помощью сети Интернет.

Рассмотрим подробнее каждое из указанных направлений.

1. Появление новой лексики, связанной с теми или иными разновидностями компьютерного дискурса. Одним из самых заметных явлений в сети Интернет становится формирование компьютерного жаргона как особого подязыка, первоначально призванного обслуживать профессионалов в области информационных технологий. Две важнейшие особенности, которые отличают компьютерный жаргон как подсистему языка, – высокая скорость обновления арсенала жаргонизмов и незначительный пласт жаргонизмов, используемых отдельным носителем компьютерного сленга. Значительный объем выразительных средств приводит к тому, что большинство общающихся использует лишь малую их часть. Так, популярный онлайн-словарь компьютерного сленга насчитывает более 1600 лексических единиц. Таким арсеналом жаргонизмов не располагает даже компьютерщик с очень большим стажем. Как указывает О. И. Ермакова, на использование компьютерного жаргона влияют, в первую очередь, компетентность и возраст коммуникантов.

Значительная часть лексических инноваций, возникших для трансноминации уже известных понятий, есть результат действия порождающей функции языковой системы, которая делает возможным появление тех или иных членов словообразовательного гнезда: *КВАКАТЬ* – играть в Quake, «*КВАКЕР*» – ГАМЕР Quake'a. До своего появления подобные инновации существовали как бы потенциально, в силу чего те или иные реалии обозначались какой-то период времени описательно.

Важнейшим механизмом порождающей речевой деятельности во многих случаях является аналогия, позволяющая переходить от серии имеющихся форм к их логическому продолжению и повторению (см. например, компьютерный термин *ГЕКТАР* – гигабайт (около 1000 МЕТРов).

Другие примеры наиболее распространенных «компьютерных» слов: *ПЕНЬ(ТЮХ)* – КОМП на основе процессора Pentium; *ПИСЮК* – (от англ. 'PC' – personal computer) КОМП; *ПОДМЫШКА* – коврик для мышки (аналогично – «*КРЫСОДРОМ*»); *ПОДОКОННИК* – ПРОГА, работающая под МАСТДАЙ; *ПРОГА* – компьютерная программа; *САБЖ* – (от англ. 'subject'), тема сообщения или электронного письма; *СЕТЬ* – интернет, он же ИНЕТ; *СИДЮК* – CD-диск для КОМПА, а также CD-привод для чтения этих дисков; *СИСАД(МИН)* – системный администратор, спец по организации работы локальных компьютерных сетей; *СМАЙЛИК* – обиходное прозвание эмодзи (;-); *СОБАКА* – символ «@» в адресе электронной почты (аналогично «*КЛЮШКА*», «*ОБЕЗЬЯНА*», «*УХО*»); *СОФТ* – программное обеспечение КОМПа; *СПАММЕР* – тот кто беспардонно засоряет Ваш почтовый ящик рекламными EMAIL'ами; *СТЕКЛИТЬ* – устанавливать на своем КОМПе всем известный МАСТДАЙ; *ТАЧКА* – КОМП.

Как отмечает О. А. Корнилов, «лингвистические аспекты оформления научных знаний проявляются порой весьма неожиданно, например, критерием удовлетворительности в процессе поиска наиболее подходящих терминов может являться не только соответствие формы слова и вкладываемого в него научного значения, но и коннотативные, эмоционально-оценочные аспекты [3, с. 44]. Эта

особенность ярко проявляется в таких, например, неологизмах, как *ФОКУСНИК* – программист на языке FoxPro; *ДРОВА* – драйвер, ПРОГа, обеспечивающая взаимодействие других программ с принтером, сканером, видеокарткой и др. устройствами.

2. Появление новых языков или вариантов языка, примером чего может быть так называемый «подлянский язык», включающий намеренно искаженные слова:

*Аффтар вытей йаду* – выражение неудовольствия текстом; *Аффтар жжот нипадецки* – выражение восхищения текстом или иронического отношения к нему, в зависимости от контекста.

3. Использование обучающих компьютерных программ при изучении филологических предметов, к которым можно отнести такие, как «Профессор Хиггинс» «Magic Gooddy» и многие другие.

4. Применение электронных словарей. М. В. Розин предлагает рассматривать новые информационные технологии как специфический вид символической реальности, которая создается на основе взаимодействия компьютерной техники и социума. М. В. Розин определяет эти информационные технологии как инженерно-семиотические и считает, что они могут быть использованы как средство для реализации традиционных культурных практик (наука, искусство, религия) в форме виртуальных реальностей, позволяющих разрешить противоречие между человеком и культурой [6, с. 197]. Можно говорить о том, что на современном этапе развития языков и наук, их изучающих, возникает проблема лексикографического отражения всего словарного состава традиционными средствами. Так, например, поскольку число слов в любом языке продолжает увеличиваться, словари становятся все толще, а издательские издержки стремительно растут – лексикографы всего мира предложили революционное решение этой проблемы. Электронный словарь определяется как компьютерная база данных, содержащая особым образом закодированные словарные статьи, позволяющие осуществлять быстрый поиск нужных слов, часто с учетом морфологических форм и с возможностью поиска сочетаний слов (примеров употребления), а также с возможностью изменения направления перевода (например, англо-русский или русско-английский) [7]. Широкое внедрение компьютерной техники и, в частности, сети Интернет в нашу жизнь внесло существенные изменения и в пользование словарями. Программой создания национальной словарной базы «Словари Украины», которая инициирована Указом Президента Украины 7 августа 1999 г., кроме традиционных словарей, т. е. изданных на бумаге, предусмотрено и создание их электронных соответствий для информационных компьютерных систем. С 1998 года Харьковское лексикографическое общество разрабатывает компьютерные системы обеспечения русско-украинского и украинско-русского, англо-украинского и украинско-английского, англо-русского и русско-английского перевода научных текстов и документации.

5. Использование электронных переводчиков. Машинный перевод может быть представлен следующими разновидностями:

- перевод, осуществляемый человеком с помощью автоматических систем;
- перевод, осуществляемый машиной при поддержке переводчика;
- собственно автоматизированный (машинный) перевод.

В любом из современных видов машинного перевода необходимо участие человека-редактора, удобство работы которого обеспечивается качеством и надежностью соответствующего программного обеспечения.

«Машинный перевод все еще далек от совершенства, но любой желающий с его помощью может, по крайней мере, понять основной смысл документа». Этот комментарий Луи Монье, технологического директора портала Alta Vista, был и остается одной из наиболее точных характеристик ситуации с машинным переводом.

Машинный перевод безусловно рентабелен в ситуациях, когда отсутствие времени и доступность – более важные условия, нежели абсолютная стилистическая точность. Машинный перевод (даже далекий от идеала) лучше, чем отсутствие какого-либо. В большинстве реальных ситуаций наблюдается не дихотомия «МП против переводчиков», а дихотомия «машинный перевод – против отсутствия переводов».

Сказанное актуально при все возрастающих объемах работ по переводу, связанных, в первую очередь, с ростом и развитием Интернета. Хороший перевод текста – это не только творческая, но и достаточно трудоемкая работа, причем даже самый хороший перевод, как правило, нуждается в редакторской правке.

Перечислим достоинства программ машинного перевода (общие для всех систем МП вообще и систем PRAGMA в частности):

1) высокая скорость, что позволяет быстро понять смысл текста, а если система настроена на перевод текстов этой тематики, требуется минимальная редакторская правка;

2) низкая стоимость: по данным пользователей компании ПРОМТ при переводе от 50 страниц текста в месяц программа-переводчик PROMT 98 окупается примерно за месяц;

3) доступ к услуге – немаловажный фактор, поскольку программа-переводчик всегда под рукой, а обращаться в переводческое бюро во многих случаях связано с дополнительными затратами времени и сил;

4) конфиденциальность;

5) перевод информации в Интернете. В онлайн-режиме наиболее ярко проявляются все преимущества систем МП. Именно эта потребность обусловила огромный рост интереса к системам МП сейчас в мире.

6. Организация особого типа общения (вербального и невербального) с помощью сети Интернет. «Являясь глобальной информационной сетью, потенциально соединяющей людей во всем мире, Интернет стал новым мифом – мифом всеединства человечества. Этот миф, эта утопия рождается из представления о том, что в Интернете преодолеваются ограничения времени, пространства и телесности. Географические, национальные, расовые и половые разграничения утрачивают здесь свою значимость. Представляется, что именно Интернет способен обеспечить гармоническое сосуществование тотального, всеохватывающего социума и отдельного, обособленного индивидуума» [4]. Однако не все восторженно приветствуют развитие Интернета, считая, что существует опасность превращения его в самостоятельную неуправляемую силу, которая может привести к возникновению непредвиденных последствий. Так, медиа-экологи и эколингвисты отмечают изменение характера человеческих ценностей, что приводит к моральному дефициту и дальнейшему усугублению индивидуализма. Психологи высказывают мнение, что работа в Интернете является антисоциальной деятельностью, задевающей струны примитивного детского нарциссизма. Ряд исследователей считает, что вследствие изменения характера дискурса меняется отношение ко времени, модели коммуникации, изменяются приоритеты. Легкость в обмене информацией и упрощение характера общения, стирание грани между личностно ориентированным и статусно ориентированным общением влияет на трансформацию языковой личности в сторону снижения способности вербального выражения и восприятия (см. [8]). В связи с этим возникает проблема адаптации языковой личности к специфике виртуального мира и электронного дискурса. Вместе с тем появление новой электронной среды коммуникации как особой сферы реализации языка, никогда ранее не существовавшей, требует и новых языковых средств коммуникации либо трансформации и переосмысления старых. Более того, по-видимому, пришло время говорить о формировании нового дискурса в новом коммуникативном пространстве – электронного (компьютерного, виртуального) дискурса, который в дальнейшем может оказать серьезное влияние на речевое поведение всего общества в целом. Все это требует серьезных лингвистических исследований. Несмотря на довольно долгий период существования Рунета (домен .RU был образован в 1994 году, а русскоязычный сегмент Интернета был соединен с Глобальной сетью в 1990 году) и преимущественно текстовый план существования виртуального пространства лингвисты лишь в последние годы обратились к изучению новой коммуникативной среды. Л. Ю. Иванов объясняет недостаток внимания тем, что «возможность... воздействия компьютеров, компьютерных сетей и искусственных языков на язык общения человека с человеком, в частности на общелитературный и разговорный язык, до последнего времени не принималась всерьез» [2]. Однако в течение последних 5 лет в связи с бурным развитием и распространением Рунета, обусловленным вливанием западных инвестиций, новые информационные технологии привлекли внимание филологов-русистов «не только как мощный инструмент познания, но и как объект исследования с целью выявления специфики уже сформировавшегося на их базе русскоязычного компьютерного дискурса» [7, с. 45].

Наталья Петрова, изучающая интернет-чаты с 1996 года, выдвинула гипотезу о том, что «развитие виртуальной коммуникации пойдет по мифотворческому пути, схожему с путями формирования современного фольклора. А виртуальные персонажи и сцены будут братья пользователями из сказок, мифов и литературных произведений, играющих роль современных легенд – «фольклоризируемых», растаскиваемых на цитаты и используемых для метафорического описания реальности» [5, с. 156]. Основанием для данной гипотезы послужили наблюдения над общением в чате, которое, по мнению автора, часто идет на базе фольклорных, сказочных, волшебных персонажей и тем: коммуниканты описывают себя как сказочных персонажей, а свой мир – как сказочный. Однако, как показало время, гипотеза автора не получила должного подтверждения.

Таким образом, внедрение в жизнь новых информационных технологий не могло не отразиться и на речевых жанрах, и на появлении новых видов лингвистических единиц, возможных только в электронной среде.

### Библиографические ссылки

1. **Ермакова О. П.** Семантические процессы в лексике / О. П. Ермакова // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). – М. : Языки рус. культуры, 2000. – С. 32–67.

2. **Иванов Л. Ю.** Язык Интернета : заметки лингвиста / Л. Ю. Иванов. – Режим доступа: <http://www.ivanoff.ru/rus/OZHWEB.htm> (2000).
3. **Корнилов О. А.** Языковые картины мира как производные национальных менталитетов / О. А. Корнилов. – М. : ЧеРо, 2003. – 346 с.
4. **Нестеров В. Ю.** К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете / В. Ю. Нестеров. – Режим доступа: <http://logiston.ru/articles/netpsy/netemotions> (22.11.1999).
5. **Петрова Н.** Русский Интернет как открытое фольклорное сообщество / Н. Петрова. – Режим доступа: <http://www.riki.ru/vculture/folklor/index.html>
6. **Розин В. М.** Природа и генезис игры / В. М. Розин // Вопр. философии. – 1999. – № 6. – С. 26–36.
7. **Шевелев В. М.** Русскоязычный компьютерный дискурс в лингвистическом и социокультурном контекстах / В. М. Шевелев // Вестник Харьк. нац. ун-та. Сер.: Филология. – 2002. – № 538. – Вып. 34. – С. 45–50.
8. **Шмидт Э.** Бестелесные радости. Проблемы тела, реальности, личности и языка в русскоязычном литературном Интернете / Э. Шмидт. – Режим доступа: <http://www/litera.ru/slova/schmidt/radosti.html> (28.05.2001).

*Надійшла до редколегії 02.04.09*