Конститутивные признаки компьютерной коммуникации

## 1. Характеристики компьютерного канала общения

В ХХ веке был изобретен компьютер - электронная вычислительная машина, способная хранить и воспроизводить закодированную специальным образом информацию. Кодировка информации происходит при помощи электрических сигналов. Измерение информации сначала осуществлялось в битах, затем в байтах, которые постепенно стали основной единицей измерения информации для компьютера. Информация в компьютере хранится на жестком магнитном диске (Hard disk) или на дискетах, которые бывают двух видов: гибкие (floppy) и жесткие. Основной единицей для записи и хранения компьютерной информации является файл (file - досье, папка), который может выступать носителем текстов, картинок, программ, таблиц и др.

Ведущим передаточным звеном между памятью компьютера и человеком являются программы, которые пишутся с помощью специальных языков программирования: Бейсик, Паскаль, Кобол, Си и др. (Пасько, Колесников, 1999: 15).

При использовании компьютера как канала передачи информации реализуются его следующие функции:

решение каких-либо конкретных прикладных задач - расчетов; здесь компьютер действует методом перебора и с огромной скоростью анализирует варианты, выбирая оптимальный;

использование компьютера для набора любых текстов и их хранения в компьютерной памяти; это дало возможность хранить тексты, редактировать их, вносить необходимые изменения, т.е. более продуктивно с ними работать;

кодирование нетекстовой информации, что стало возможным благодаря выходу на медиа, звуковые, графические и видео файлы. Соответственно, компьютер превратился в многоканальное устройство, способное хранить информацию как в текстовом виде, так и в звуковом, зрительном (видео изображения).

Следующий этап в развитии компьютера состоял в совмещении различных видов хранения информации в одном. В настоящее время можно создать документ, в который будут включены текстовые, графические, аудио - и видео фрагменты.

Новым достижением в компьютерном хранении информации было установление связи между двумя компьютерами. Сначала посредством определенных устройств связь устанавливалась между двумя компьютерами, расположенными по соседству, затем расстояние между компьютерами постепенно увеличивалось. Они соединялись при помощи телефонной сети. Появилась реальная возможность передавать друг другу информацию. Это стало самым мощным шагом в развитии компьютеров и постепенно привело разработчиков компьютерного моделирования к идее мыслящей земли (идея В.И. Вернадского о ноосфере, воплощаемая сейчас с помощью компьютерных технологий). Можно сказать, что возникает некая мыслительная или коммуникативная оболочка земли, состоящая из информации, посылаемой индивидуальными пользователями компьютера в единую коммуникативную компьютерную среду, к которой, в принципе, может подключиться любой человек.

Существование компьютерного общения невозможно без понятия "сеть". “Net - a system of computers linked together” (система объединенных компьютеров), “a networking - a system in which people in different rooms, buildings,cities, etc. are linked by means of a computer network" (OALD, 1995: 780). “Работа сети - система, в которой люди, находящиеся в различных комнатах, зданиях, городах и т.д. объединены с помощью компьютерной сети” (Перевод наш. - Е. Г).

Под “сетью (network) понимают два или более компьютера, которые благодаря специальным программам и аппаратным средствам обмениваются между собой информацией и помогают осуществлять общение между людьми” (Борзенко, 1996: 100).

В настоящее время существует несколько возможностей общения в компьютерной сети, например, с помощью локальной сети (Local Area Network - LAN), или - глобальной сети (Wide Area Network - WAN). Локальные сети объединяют несколько компьютеров, в пределах одного здания или предприятия. Современные глобальные сети (Интернет), в отличие от локальных, имеют более протяженные коммуникации и используют разные каналы передачи данных, чаще - обычную телефонную сеть.

Internet - это всемирная компьютерная сеть, объединяющая многие локальные сети. Internet можно представить как сеть из разбросанных по миру десятков и сотен тысяч компьютеров, которые являются управляющими узлами (nodes) или серверами и выступают хранителями информации (Гиббонс, 1996: 235). Internet предоставляет различные информационные услуги, такие, как WWW, телеконференции, электронная почта (E-Mail) и др.

World Wide Web - это новое глобальное средство массовой информации, включающее в себя огромный массив самых разнообразных данных - от биржевых котировок и предложения работы, электронных досок объявлений, до литературных обзоров. (Web - On-line Encyclopedia). Эта сеть настолько велика, что ее сравнивают с огромным лабиринтом и говорят о блуждании по ней. WWW также называют “Всемирной Паутиной” (S. Vaughan, R. Tidrow), так как на страницах Web располагаются гиперссылки (ссылки), с помощью которых можно “перепрыгивать” между страницами, нажимая левую клавишу мыши (Discover the World Wide Web with your Sportster, 1996: 2). Существуют графические и текстовые ссылки. Текстовые ссылки, являясь частью общего текста, выделяются подчеркиванием и иным цветом шрифта, в то время как графические ссылки не могут быть подчеркнуты как текст и представляют собой значки или рекламные блоки (Березин, 1997: 159).

Телеконференции UseNet - система, позволяющая всем пользователям Internet участвовать в групповых дискуссиях (конференциях), в которых обсуждаются различные вопросы. В настоящее время UseNet содержит более 10000 телеконференций, тематика которых чрезвычайно разнообразна: biz - бизнес, comp - компьютеры, news - новости общего характера, rec - развлечения, sci - наука, soc - социальные темы, talk - дискуссии, misc - разное, т.е. темы, не подходящие под названные категории.

Письмо в UseNet называется сообщением или статьей (article). Сообщение, посылаемое в телеконференции, называется публикацией (posting). Существует также перекрестная публикация (cross posting) - публикация в двух или более телеконференциях одного и того же сообщения. Отправленные в телеконференции сообщения становятся доступны для любого, кто к ним обращается.

В UseNet действуют общие принципы и правила поведения, принятые сетевым сообществом, которые получили название "netiquette" (сетевой этикет).

Исследуя проблемы компьютерного общения, необходимо затронуть вопрос о "коммуникативной среде" и "коммуникативной сфере".

"Коммуникативная среда - множество потенциальных (виртуальных) участников возможных коммуникативных актов, модулируемых в виде цепочек "виртуальный автор - реципиент" (Каменская, 1995: 201). Данная трактовка общения продиктована необходимостью осмысления компьютерного пространства, которое постепенно начинает занимать существенное место в мире. Можно сказать, что коммуникативной средой человека является весь мир его общения, т.е." все реальные и потенциальные партнеры по общению, информация, которую индивид получает или может получить, чувства, которыми человек может поделиться с окружающими и которые он способен воспринять от них" (Карасик, 1997: 149).

Коммуникативная сфера - это социально обусловленная область коммуникативной деятельности человека, имеющая свои функции, определяемые коммуникативными потребностями - необходимостью сообщить или получить некоторую информацию.

В рамках общей теории речевой коммуникации выделяются следующие коммуникативные сферы: обиходно-бытовая, научная, профессиональная и художественно-творческая. Они соотносятся с функционально-стилистическими особенностями языковых элементов, используемых в данной коммуникативной системе (Конецкая, 1997: 49).

Коммуникативная сфера интегрирует целый ряд социально значимых характеристик коммуникации, таких, как смысловая информация, социальный статус коммуникантов, их коммуникативные роли и степень мотивированности в обмене информацией. Она актуализируется в сложной коммуникативной единице - дискурсе. Особенностью коммуникативной сферы является ее динамичность - способность многократного изменения тематического поля дискурса в зависимости от мотивированности коммуникантов.

Мы полагаем, что основным критерием выделения типов коммуникативных сфер является информационное (тематическое) поле дискурса, так как оно передает содержательную информацию о производственной и общественной деятельности коммуникантов, об их отношении к социальным ценностям. Вспомогательным критерием при этом выступает способ и средства выражения информации.

Компьютерный дискурс выделяется на основании канала общения. Отдаленность участников общения друг от друга и специфическая техника сегодняшних компьютеров делают такое общение весьма своеобразным. Оно приобретает следующие признаки: виртуальность, т.е. возможность общаться с условным, незнакомым собеседником; глобальность, т.е. возможность установить контакт с любым пользователем в сети; гипертекстуальность, т.е. дополнительность передачи информации в различных режимах записи (текстовом и мультимедийном) в приложениях к сообщениям.

## 2. Характеристики компьютерного дискурса

Предмет нашего исследования - компьютерное общение. Специфической характеристикой этого вида общения является использование особого рода сигналов - электронных сигналов коммуникации. Но если в телеграфе электрическая связь не меняет радикально способа общения, дополняя и частично видоизменяя условия и условности общения, то компьютерная коммуникация открывает новое измерение в человеческом общении. Это связано с такими техническими характеристиками современных компьютеров, как возможность хранения и быстрой передачи большого объема информации, использование аудио - и видеоканалов общения, а также общение в режиме on-line, т.е. в непосредственном линейном контакте с респондентом.

Компьютерное общение стремительно встраивается в многомерное общение, осуществляемое средствами массовой информации. Но если массовая информация представляет собой общение социально-фиксированного отправителя речи и неопределенного получателя речи (именно на этом основании правомерно причислять масс-медиа к типам институционального дискурса), то компьютерный дискурс включает и возможность общения индивидуумов. Таким образом, противопоставление институционального и личностного дискурса в компьютерном общении становится не релевантным.

Исходя из положения о системности дискурса в целом, можно предположить, что компьютерный дискурс является составным элементом общей системы и имеет свои конститутивные, системообразующие признаки.

Конститутивные признаки дискурса включают участников, условия, организацию, способы и материал общения, т.е. людей, рассматриваемых с позиций общения в их статусно-ролевых и ситуативно-коммуникативных амплуа; сферу общения и коммуникативную среду; мотивы, цели, стратегии, развертывание и членение общения; канал, режим, тональность, стиль и жанр общения; знаковое тело общения, иначе говоря, тексты с невербальными включениями (Карасик, 1999: 5).

Учитывая выработанные в социолингвистике модели общения (Fishman, 1976; Brown, Fraser, 1979; Hymes, 1972; Белл, 1980, и др.), рассмотрим компьютерное общение, прежде всего по следующим признакам:

1) участники;

2) обстоятельства/условия общения (время, место, хронотоп, коммуникативная среда);

3) цели общения;

4) способ общения;

5) тематика.

Участники институционального дискурса подразделяются на агентов и клиентов. Агенты - это представители социальных институтов (врачи, юристы, преподаватели и др.), клиенты - это люди, не связанные с социальными институтами (пациенты, клиенты адвокатов, учащиеся и др.). Агенты играют активную роль в подобных статусно-ролевых ситуациях общения, противопоставление агентов и клиентов позволяет выделить специальный и обыденный тип общения (Rehbein, 1988: 186).

Для компьютерного общения не релевантно выделение агентов и клиентов в силу равноправия участников его общения. Применительно к компьютерному дискурсу и агентами, и клиентами являются пользователи, принимающие участие в общении посредством компьютера.

Участниками компьютерного общения выступают не только простые пользователи, интересующиеся бытовыми вопросами и проблемами. Очень часто это образованные люди с высшим и научным образованием. Компьютерное общение характеризуется многожанровостью, и образовательный статус участников связан с выбором ими определенного жанра. При обсуждении различных вопросов и обмене мнениями в компьютерной конференции по научной тематике необходимо иметь соответствующую подготовку и эрудицию, в то время как жанр “Чат” не требует особых знаний.

Для компьютерного общения не только свойственны характеристики межличностной коммуникации, но оно также во многом связано с научным общением. Во-первых, по первоначальному составу участниками компьютерного общения были компьютерщики, научные и технические работники. Во-вторых, один из тезисов научного общения - принципиальное равенство его участников. Принципиальное равенство участников общения прослеживается и в компьютерной коммуникации (особенно в конференциях), в отличие от других видов общения, когда, например, ученик не равен учителю, пациент не равен врачу, прихожанин не равен священнику, солдат не равен офицеру и т.д.

В компьютерном общении адресат - это не просто читатель, наблюдатель, но и партнер, и сомыслитель. Именно поэтому мы считаем одной из конститутивных категорий компьютерного дискурса статусное равноправие его участников. Но наряду с отсутствием статусных различий в компьютерной сети общаются также люди с разными статусными характеристиками (жанр групп новостей - News Groups).

Обычно адресат бывает конкретный или неопределенно-абстрактный. Особенность компьютерной коммуникации, на наш взгляд, состоит в том, что неопределенный адресат, принимающий участие в общении, в любой момент может конкретизироваться. Кроме того, применительно к компьютерному общению, в субъектно-адресатных отношениях необходимо выделять еще и третьего участника общения, который пассивен (слышит, видит, но не участвует), т.е. специфика компьютерного общения заключается в высокой степени его проницаемости. Под проницаемостью мы подразумеваем то, что слушателем, соучастником или участником компьютерного общения может оказаться любой человек. И.А. Эренбург говорил: "Любая книга - это исповедь на площади". Общение через компьютерную сеть это действительно исповедь на площади, так как ваше письмо может в один миг стать доступным всем.

Компьютерная коммуникация многогранна. Она обладает характеристиками, присущими и другим видам коммуникации. С точки зрения масштабности компьютерная коммуникация имеет в себе черты массовой (общение со всем миром), внутриличностной (общение между пользователем и компьютером) и групповой.

Учитывая временной фактор - длительность коммуникативного процесса, - компьютерное общение может быть как кратким (получение электронной почты), так и неограниченным во времени (участие в конференциях).

По форме компьютерная коммуникация разделяется на устную (при наличии голосового модема) и письменную (текстовая и графическая). Под графической мы понимаем передачу картинок, схем и т.д., но не букв.

По способу контакта компьютерное общение представляет опосредованную коммуникацию, так как осуществляется с помощью технического средства.

По каналу передачи и восприятия информации компьютерная коммуникация делится на актуальную (общение с реальными, известными людьми) и виртуальную (общение с неизвестными, воображаемыми собеседниками).

Исходя из сказанного, мы предполагаем следующую модель компьютерной коммуникации:

|  |
| --- |
|  КОМПЬЮТЕРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ |
| По признаку масштабности | По времени | По форме | По способу контакта | По каналу передачи и восприятия информации |
| 1) массовая;2) групповая;3) внутриличностная | 1) краткая;2) неограниченнаяво времени | 1) письменная (текстовая, графическая);2) устная (при наличии голосового модема)  | 1) опосредованная (с помощью компьютера)  | 1) актуальная;2) виртуальная |

Компьютерное общение - это *виртуальное общение*. Обстоятельства компьютерного общения актуализируют изучение компьютерного общения с точки зрения эмоций и персональных характеристик. В связи с этим необходимо прежде всего рассмотреть связь актуального и виртуального.

Общение может осуществляться с конкретными или неконкретными людьми. Актуальное общение - общение с реальными людьми (по телефону, в письмах и т.д.), то, что имеет место в действительности (от латинского realis - вещественное). Виртуальное - это общение с неопределенным коллективом, с неизвестными, воображаемыми собеседниками. Виртуальное общение дополняет действительность и происходит в нашем сознании. Строго говоря, виртуальное пересекается с понятием "субъективный", с точки зрения ощущения индивидуума, так как ощущения всегда субъективны.

В процессе общения неизвестный собеседник по компьютерному дискурсу может стать известным отправителю речи, в таком случае виртуальное общение станет актуальным.

Термин "виртуальный" происходит от английского слова virtual и означает “мыслимый элемент языковой системы, независимо от реализации или актуализации в речи, противопоставляемый актуализированному” (Ахманова, 1966: 79).О.С. Ахманова не разграничивает понятия "виртуальный" и "потенциальный", говоря о том, что “виртуальный знак - это то же, что и потенциальный знак".

На наш взгляд, понятия "виртуальный" и "потенциальный" различаются. Потенциальное общение - это общение, которое пока не состоялось. Виртуальное общение может иметь место в настоящем или будущем, но не является реальным в отношении подлинности ощущений, поскольку зрительные и звуковые образы синтезируются компьютером.

В последнее время широкую известность приобрел термин “*виртуальная реальность*": “Virtual reality is a set of images and sound produced by a computer which seem to represent a place or a situation in which a person experiencing it can take part” (CIDE, 1995).

Virtual reality is an artificial environment created with computer hardware and software and presented to the user in such a way that it appears and feels like a real environment (Virtual reality - Web Encyclopedia).

*Виртуальная реальность* - это воспроизводимая посредством компьютера кажущаяся действительность, которая моделируется людьми. Виртуальное дополняет действительность и происходит в нашем сознании (Rheingold, Howard, 1993: 12), т.е. оно не происходит в действительности и в этом схоже с потенциальным. Но, в отличие от потенциального, которое больше мыслится, виртуальное происходит в настоящий момент и переживается. Виртуальный характер компьютерного общения существует для человека как возможность подключения. Можно подключиться в любой момент и общаться с виртуальными собеседниками, которые на самом деле могут и не существовать.

Модели людей в виде виртуальных существ, участвующих в виртуальном общении, получили название "аватары" (т.е. перевоплощения, в индуизме бог Вишну воплощался в других героев и совершал подвиги в их обличии).

Итак, можно сказать, что *виртуальное общение* - это общение с неопределенным коллективом (с неизвестными, воображаемыми собеседниками), что является одним из отличительных признаков компьютерного общения.

Следует заметить, что анализируя ситуации и участников компьютерного общения, мы сталкиваемся со сложной комбинацией дискурсов: передача личной почты от одного пользователя другому по электронной почте (бытовое общение), официальный обмен и запрос информации по электронной почте (деловой дискурс), обсуждение научных вопросов в группах новостей и конференциях (научный дискурс), обсуждение вопросов преподавания и образования в конференциях (педагогический дискурс), реклама, появляющаяся на электронных досках объявлений (рекламный дискурс), обсуждение политических вопросов (политический дискурс).

Общение посредством компьютера не имеет четких временных ограничений, по сравнению с религиозным, педагогическим и другими дискурсами, т.е. оно может происходить в любое время дня и ночи, единственное условие для его осуществления - наличие компьютера.

В понятие "компьютерный дискурс" входят тексты не только компьютерного содержания. Это прежде всего общение, затрагивающее различные проблемы, такие, как философия, астрономия, медицина, физика, музыка, религия и др.

Способом реализации компьютерного дискурса является обсуждение различных вопросов, спор образованных людей, отстаивающих свою точку зрения. Под способом общения подразумевается, прежде всего, средство общения - язык во всем разнообразии порождаемых текстов, режим (тип диалога), тональность общения (нейтральная, торжественная, шутливая, конфликтная), а также - канал общения.

В компьютерном дискурсе языком общения часто является английский. На наш взгляд, в данном случае огромное значение имеет интернациональность аудитории, для одних пользователей английский - это родной язык, а для других - язык - посредник.

При устном общении, наряду с языковыми средствами общения, используются и невербальные средства (мимика, жестикуляция, проксемика, сопровождающие речь действия и молчание как способ коммуникации). Если же коммуникация осуществляется письменно, то используются различные метатекстовые знаки (курсив, шрифтовое, рамочное выделение и т.д.).

Письменная коммуникация, в отличие от устной, может включать схемы, картинки, фотографии разного вида. Сюда следует отнести вторичные по отношению к естественному языку системы: цифры, математические формулы, географические и астрономические знаки и др.

Существует и психологическая сторона компьютерного общения. Суть в том, что общающиеся люди никогда не видели друг друга, возможно, никогда и не увидят, и знают друг друга на основе представленных текстов, что, несомненно, составляет специфику компьютерного общения.

Способ общения включает также режим взаимодействия коммуникантов, определяемый дистанцией между ними. Генетически исходным является контактный диалог, в котором участвуют, по меньшей мере, двое партнеров, каждый из которых вносит свой вклад в общение.

В институциональном общении реализуется опосредованный контактный диалог. При этом адресат “пассивно" присутствует и не имеет права произвольно вступать в диалог. Компьютерное общение осуществляется в письменной форме, оно дистантно, т.е. участники удалены друг от друга в пространстве и во времени. Адресат физически отсутствует и не может вступить в контакт с отправителем речи в пространстве и в реальном времени.

Отличительной особенностью компьютерного общения является также и то, что, с одной стороны, оно осуществляется с помощью компьютера (информация хранится в электронном виде), а с другой - это традиционный способ письменного общения, только каналом общения выступает не бумага, а электронный сигнал.

Компьютерное общение характеризуется также наличием гипертекста. Данное понятие, появившееся сравнительно недавно, возникло в связи с изучением электронных текстов.

Термин "гипертекст" был введен Т. Нельсоном в шестидесятых годах для обозначения текстов, имеющих электронную форму, как радикально новый способ информационной технологии и новый метод публикации. "By ‘hypertext,’ I mean non-sequential writing - text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways". Под гипертекстом я понимаю непоследовательное письмо, текст, который ветвится и позволяет читателю сделать выбор, текст, который лучше читать на интерактивном экране. В популярном понимании это последовательность текстовых отрывков, соединенных связями, предоставляющими читателю различные направления (Landow, 1992).

“A hypertext document is one that provides cleary visible links to other documents; and in a hypertext computer environment, selecting a link in one document moves you directly to the other" (Discover the World Wide Web with Your Sportster, 1996: 4). “Гипертекстовый документ - это документ, который обеспечивает ясную визуальную связь с другими документами; и в пространстве компьютерного гипертекста, выбирая ссылку (связь) в одном документе, вы переходите к другому документу" (Перевод наш. - Е. Г)

Гипертекст - это “текст с рядом слов (как правило, каким-либо образом выделенных), которые выполняют роль ссылок и указывают либо на другие части этого же документа, либо вообще на другой документ” (Борзенко, 1996: 114).

"Hypertext - a text stored in a computer in such a way that while one is reading an article one can follow a reference to another article and read that before returning to the original article or moving to something different" (OALD, 1995: 586).Т. е. гипертекст - это сохраненные в компьютерном тексте ссылки на другие статьи, которые можно прочитать, перед тем, как вернуться к исходной [оригинальной] статье или обратиться к чему-нибудь другому.

"Hypertext is a method of organizing text, graphics and other kinds of data so that data elements point to one another, both within a single document and across other documents. Users can follow links in a non-linear fashion, as opposed to reading only line by line, page by page, in a predetermined order" (Hypertext - Web Encyclopedia).

Джордж Лэндоу называет гипертекстом блоки текстов и электронные связи между ними (Landow, 1992). Он считает, что гипертекст соединяет отрывки вербального дискурса с образами, картами, диаграммами и звуком так же легко, как и с другими отрывками текста, и поэтому расширяет понятие текста, делая его не только вербальным. Таким образом, гипертекст, по Д. Лэндоу, означает информационную среду, которая объединяет вербальную и невербальную информацию.

Э. Латур утверждает, что тексты получают свое значение не относительно внешнего мира, а относительно других текстов. Как исследователи мы все зависим от такого опыта "интеллектуального цитирования", о котором говорит Э. Латур. Данная идея точно совпадает с основным принципом построения гипертекста. В связи с этим и Дж. Лэндоу и Р. Болтер считают гипертекст "технологическим апофеозом интертекстуальности" (Internet Student’s Dictionary).

Итак, суммируя различные определения, под *гипертекстом* мы понимаем текст и систему команд или дополнений к нему, которые позволяют осуществлять ряд операций: стирать, выделять и т.д. Таким образом гипертекст включает вспомогательный инструментарий, позволяющий ускорить получение нужной информации. Имеются в виду графические средства выделения информации (параграфемика) в виде шрифтов разного типа, сопровождающие знаки, в том числе идеограммы, полимодальные рубрики - фрагменты мелодии, видеоклипа, динамического образа.

Для компьютерной коммуникации характерно также наличие графических изображений. Информация передается не только в виде текстов, но и в виде различных образов, в прикрепленных файлах. В результате развития среды "мультимедия" (выход на зрительные и слуховые образы, хранимые в памяти и воспроизводимые по заданию пользователя) меняется традиционное представление о тексте. По мнению В.И. Карасика, в этом случае можно говорить о расширении текста, включающего зрительный образ в статическом и динамическом исполнении (картинка и фильм), звуковое сопровождение и собственно текст в виде титров (Карасик, 1997: 142).

В последнее время отмечается стремительное движение от текстов буквенных к текстам, включающим видео - и аудиовставки. Мы также можем говорить и о текстовых вставках, существующих благодаря развитию креолизованных текстов. *Креолизованные тексты* включают в себя собственно буквенные, образно-зрительные и образно-слуховые компоненты. Креолизованный текст имеет дополнения трех типов: картинки, аудио - и видеовставки.

Важнейшей характеристикой креолизованных текстов следует считать их "паралингвистическую активность", которая выражается в месте и роли невербальных средств в текстовом пространстве. Эти средства выступают в качестве содержательных элементов, привлекают внимание реципиента и стимулируют интерпретацию с его стороны. Таким образом, с позиций лингвистики текста можно определить креолизованный текст как "особый лингвовизуальный феномен, текст, в котором вербальный и изобразительный компоненты образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, обеспечивающее его комплексное прагматическое воздействие на адресата" (Анисимова, 1992: 73).

Невербальная составляющая креолизованных текстов обладает универсальной функциональной нагрузкой: паралингвистические средства выполняют техническую, информативную и эстетическую функции. Техническая функция проявляется в "организации визуального восприятия текста: привлечения внимания адресата, обеспечения четкости композиционного решения текста и его "удобочитаемости" (Анисимова, 1996). Информационная - заключается в процессе передачи содержания текста, а эстетическая - в актуализации художественной интенции автора.

Говоря о креолизованном тексте и о гипертексте, следует заметить, что несмотря на их сходства, это разные феномены. Сходство заключается в том, что они имеют ряд характеристик помимо текстов в традиционном понимании. Так, например, креолизованный текст включает интертекстуальные ориентиры (т.е. осуществляет связь этого текста с другими текстами) в виде сносок или комментариев, в то время как гипертекст предполагает последовательность операций по преобразованию текста, таких, как расширение, стирание и замена. Специфика компьютерных текстов заключается в том, что они наделены как гипертекстовыеми характеристики, так и элементами креолизованных текстов (на данном этапе существующих, как правило, в виде картинок).

В настоящее время все более актуальной становится проблема компьютерного общения. Множество людей оказывается включенным в международную систему общения, которая связывает представителей разных культур, традиций и этических норм.

*Участвуя в компьютерной коммуникации, необходимо знать о том, что здесь, как и в любом общении действуют определенные этические правила и нормы поведения, без соблюдения которых невозможно понимание и взаимодействие людей. Рассмотрение специфики компьютерного этикета необходимо начать с самого понятия "этикет".*

*"*Этикет - свод правил поведения, обхождения, принятых в определенных социальных кругах; в переносном значении - это форма поведения, обхождения, правила учтивости, принятые в данном обществе" (БСЭ, 1978: 293).

"Этикет" происходит от французского etiquette (ярлык, этикетка) и означает: “совокупность правил поведения, регулирующих внешние проявления человеческих взаимоотношений (обхождения с окружающими, формы обращения и приветствий, поведение в обществе, манеры и одежда) (Словарь по этике, 1989: 427).

Существует понимание речевого этикета как микросистемы национально специфичных вербальных единиц, принятых и предписываемых обществом для установления контакта собеседников, поддержания общения в желательной тональности соответственно правилам речевого поведения (Формановская, 1979: 2).

Этикет - составная часть культуры человека и общества. Он хранит самые дорогие ценности - нравственные. “Доброе отношение к человеку - стержень, главная основа этикета" (Бушелева, 1993: 36).

Понятие "этикет" совпадает с общими требованиями вежливости и такта. Тактичность - не только знание и выполнение норм этикета, но и умение сообразовывать свои действия с обстановкой, с учетом психологии разных людей. Смысл приличий в том, что они являются условными формами поведения, в которых как бы зашифровано, закодировано положительное отношение к человеку.

Этика в широком смысле слова - совокупность принципов человеческого поведения. *Компьютерная этика* - совокупность принципов и правил поведения людей, общающихся в компьютерной среде. Она позволяет рассматривать и оценивать взаимоотношения общающихся людей с точки зрения соответствия принятым в обществе принципам поведения.

Специфика компьютерного этикета представляется весьма интересной для лингвистического изучения, поскольку компьютерное общение в настоящее время стало одним из ведущих способов коммуникации. Оно имеет свои характеристики и конвенции, которые еще не были предметом специального исследования. Социолингвистическое изучение этикета включает, по мнению В.И. Карасика (1992: 89), освещение как языковых, так и внеязыковых средств общения для выявления социально значимых различий в коммуникативных ситуациях, установление универсальных и национально-специфических характеристик этикетного поведения, определение параметров этикетной вариативности.

Для компьютерного общения огромное значение имеет человеческий фактор, так как за каждым компьютером работают люди с определенной культурной традицией, взглядами, возрастом, доходом и привычками, имея при этом ограниченный набор из 256 символов для выражения своих эмоций.

При общении с помощью компьютера впечатление, производимое на других людей, определяется тем, что именно и каким образом сообщается в посланиях. По мнению Ю.М. Горностаева, очевидно, что “придерживаясь естественного “кодекса поведения", работу в сетях можно сделать более приятной и продуктивной как для себя, так и для партнеров, читающих сообщения" (Горностаев, 1997: 132). Поэтому, прежде чем посылать какое-либо сообщение, в ту или иную группу новостей, отправлять письмо по электронной почте или участвовать в компьютерных конференциях, необходимо не только знать о существовании установленных правил компьютерного этикета, но и соблюдать их. В случае их нарушения в ответ могут прийти письма неприятного содержания, получившие в компьютерной среде название "flames". "A flame - an angry remark or message on a newsgroup or mailing list, often aimed at a user who has violated netiquette in some way" (Internet Encyclopedia - Flame).

Каждому жанру присущи определенные правила и нормы общения. В частности, в компьютерных конференциях существует правило, суть которого - пройти предварительную подготовку перед участием в компьютерном общении. На наш взгляд, данный факт сближает компьютерный дискурс с научной сферой общения, для которой также характерно наличие глубоких знаний в той или иной предметной области и соблюдение существующих в научном общении правил и норм поведения.

Компьютерный этикет очень часто формулируется в виде правил, следуя которым можно избежать многих неприятностей, общаясь в интернетовской среде. Приведем самые основные из них.

Прежде чем задавать вопрос, обратитесь к FAQ (Frequently Asked Questions / Часто задаваемые вопросы), которые существуют у многих групп новостей (FAQ - Internet terms).

Ваша статья должна соответствовать выбранной группе новостей. Запрещается распространять письма-цепочки (chain-letters), так как они нелегальны. Chain-letters - это письма о том, как быстро заработать деньги, предупреждения или признания о приходе конца света, а также письма с просьбой переслать содержание письма определенному количеству пользователей.

Статью можно посылать не более чем в одну понравившуюся группу новостей.

Прежде чем посылать первое сообщение, изучите характерные для каждой группы неписаные правила и стиль.

Посылать рекламу продукта или услуги можно только в определенную группу новостей, при этом адрес и информация о продукте должны быть краткими.

При ответе следует цитировать необходимый отрывок из предыдущей статьи.

Не спешите отвечать на заданные вопросы, сначала выясните, не ответил ли уже кто-либо на них.

Подпись не должна быть длинной.

Не следует отвечать на грубые сообщения.

Общаясь в компьютерной среде, мы не видим выражения лица, позы, не слышим интонации и не чувствуем эмоциональное состояние собеседника. Поэтому возникла необходимость передачи эмоций и мимики пишущего (что в обычном тексте сделать достаточно сложно) с помощью специфических знаков, "смайликов". Эмотикон был придуман Скоттом Фахлманом в 1980 году. Позже он писал: "I wish I had saved the original post, or at least recorded the date for posterity, but I had no idea that I was starting something that would soon pollute all the world’s communication channels" (Internet Dictionary - Smiley).

Для чтения "смайликов" следует немного наклонить голову влево - тогда можно увидеть стилизованный портрет абстрактного компьютерщика в соответствующем состоянии духа. Они передают эмоции, мимику и различные чувства, которые испытывает пишущий (гнев, печаль, радость и т.д.). "Смайлик" представляет собой комбинацию различных знаков, таких, как:),; -) и т.д., и обычно ставится после высказывания, к которому он относится, либо в конце фразы.

Чаще всего используются следующие "смайлики":

форма: -) - двоеточие, тире и правая скобка - означает улыбку и обычно используется для выражения радости, удовольствия (иногда встречается <g> или <grin>, т.е. "усмешка");

форма: - ( - двоеточие, тире и левая скобка - изображает несчастное лицо, полное сожаления и разочарования.

форма; -) - точка с запятой, тире и правая скобка - изображает подмигивающее лицо и обычно свидетельствует об ироничном отношении к высказыванию.

Кроме смайликов существует еще несколько специфических синтаксических соглашений. Так, например, текст между двумя символами “\_\_\_ ” считается подчеркнутым, а между символами \* \* - набранным \**Курсивом*\*. Слово, набранное заглавными буквами (если это не заголовок), воспринимается как КРИК. Квадратными скобками выделяются комментарии, которые не относятся к основному содержанию сообщения. Если это необходимо, ударение в слове может выделяться заглавной буквой. Набор слов с беспорядочной сменой регистра употребляется традиционно в краткой информации (подписях) программистских “пиратских” групп.

Существует также ряд правил этикета, содержащихся на сервере rambler под названием Netiquette и затрагивающих следующие моменты: адреса и персональные имена; тема письма (Subject); длина, содержание и формат письма; ответы; подписи; простые правила вежливости. Приведем лишь некоторые из них. Говоря о персональном имени, следует прежде всего заметить, что это не то же самое, что подпись. Персональное имя - это произвольная строка, которую многие программы позволяют присоединять к вашим сообщениям в качестве текстового комментария. Согласно правилу компьютерного этикета следует использовать осмысленные имена, а выражения типа “догадайся сам" могут не только помешать определить автора письма, но и оскорбить адресата.

Очень часто пользователь, просматривая свою почту, ориентируется на названия, именно поэтому одно из условий написания письма - точный заголовок.

Существует также ряд правил, затрагивающих длину, содержание и формат письма. Например:

1) длина письма должна отвечать стилю беседы;

2) разбивайте письмо на логические абзацы;

3) несмотря на то, что электронная почта и общение в компьютерны конференциях - это быстрый способ общения, не следует пренебрегать правилами правописания;

4) избегайте публичных флеймов - писем, составленных под влиянием эмоций. Послания, составленные в момент душевных переживаний, могут только ухудшить ситуацию (Mail Netiquette).

*Электронная почта, общение в компьютерных конференциях и группах новостей - это общение в нереальном времени, и адресат может забыть содержание предыдущего письма, особенно, если ведет активную переписку. Поэтому необходимо включать отрывки оригинального текста в ответ, отделяя текст послания от цитируемых писем знаком >.*

Подведем некоторые итоги.

Компьютерную коммуникацию характеризуют следующие конститутивные признаки:

1) электронный сигнал как канал общения;

2) виртуальность;

3) дистантность, т.е. разделенность в пространстве и во времени;

4) опосредованность (так как осуществляется с помощью технического средства);

5) высокая степень проницаемости;

6) наличие гипертекста;

7) креолизованность компьютерных текстов;

8) статусное равноправие участников;

9) передача эмоций, мимики, чувств с помощью "смайликов";

10) объединение различных типов дискурса;

11) специфическая компьютерная этика.

Под компьютерной этикой в данной работе понимается совокупность принципов и правил поведения людей, общающихся в компьютерной среде. Для компьютерного общения, наряду с принятыми в обществе принципами и правилами поведения, характерны и специфичные, среди которых мы выделяем: требование не отклоняться от темы; использование "смайликов" для передачи эмоций и мимики пользователей; форматные ограничения, связанные с длиной письма; запреты на определенные виды писем (chain-letters); существование писем неприятного содержания, получивших в компьютерном общении название флейм (англ. flame - “вспышка”); требование пройти предварительную подготовку перед участием в компьютерных конференциях.