

**АВТОМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВИРТУАЛЬНОЙ
КОММУНИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ ИТ-СФЕРЫ
В ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКОМ АСПЕКТЕ
(НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ИНТЕРНЕТ-ФОРУМОВ)**

Е.В. Дмитриева

*Аспирант кафедры иностранных языков и профессиональной коммуникации
e-mail: dmitrieva_ev@kursksu.ru*

Курский государственный университет

Статья посвящена исследованию профессиональной коммуникации специалистов ИТ-сферы с применением метода больших данных (Big Data) и последующей психолингвистической интерпретацией. Материалом для исследования послужила база данных узкоспециализированного веб-портала webmasterworld.com.

В процессе исследования было выявлено, что для ИТ-коммуникации характерно использование вербального и невербального материала; при этом доминирующую позицию занимает профессиональная лексика. Результаты исследования позволили сделать вывод о том, что виртуальный профессиональный контент можно рассматривать как средство выявления специфики коммуникации специалистов ИТ-сферы, которая способствует конструированию особого языка предметной области «Информационные технологии».

Ключевые слова: *компьютерная терминология, сленг, термин, большие данные, виртуальная коммуникация, когнитивный анализ, Big Data.*

Введение

В настоящее время появился доступ к неограниченному объему информации, что вызвало появление и использование новых цифровых инструментов анализа виртуальных информационных потоков. Как известно, современные технологии анализа сетевого контента предоставили специалистам возможность анализировать огромный массив информационных данных, которые, безусловно, влияют на социально-экономическое и культурное развитие общества. Под сетевым контентом, согласно определению в энциклопедическом словаре, понимается «информационное наполнение веб-сайта – тексты, графическая, аудио-, видеоинформация, а также информационное содержание газеты, сборника статей, материалов, телепрограмм» [Энциклопедический словарь [http](http://)].

В 2008 году вышеупомянутому массиву информационных данных был присвоен единый термин – большие данные. Термин «большие данные» на данный момент не имеет единого общепринятого определения и используется для обозначения больших и/или сложных массивов данных и связанных технологий для их хранения и обработки.

Указанные массивы данных могут иметь как структурированную форму (внешние и внутренние базы данных), так и неструктурированную (социальные сети, пресса и тому подобное). Наиболее распространенным определением термина «большие данные» является значение, зафиксированное в Национальном стандарте Российской Федерации (Информационные технологии): «отличающиеся главным образом такими характеристиками, как объем, разнообразие, скорость обработки и/или вариативность данные, которые требуют использования технологии масштабирования для эффективного хранения, обработки, управления и анализа» [НСРФ <http>]. Поскольку обработка больших данных, как правило, происходит с применением технологий искусственного интеллекта, то считаем необходимым дать трактовку вышеупомянутого феномена. Искусственный интеллект – это комплекс технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека (включая самообучение и поиск решений без заранее заданного алгоритма) и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые как минимум с результатами интеллектуальной деятельности человека [О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации <http>]. Большие данные и искусственный интеллект тесно взаимосвязаны.

Сетевой контент киберпространства XXI века является неструктурированным массивом больших данных и имеет разнообразную тематику, начиная от веб-сайтов крупных корпораций и заканчивая форумами по интересам и видеохостингами. Описываемое нами веб-содержимое имеет определенный эмоциональный фон. Также для сетевого содержимого свойственна интегрированность и визуализация, выраженная посредством текстовой информации, фото- и видеоматериалов.

Изначально, «классическим» примером применения больших данных являлся маркетинг. Но сейчас анализ больших данных активно используется и в других областях: в индустрии промышленности (предсказание аварий и оптимизация производства), в логистике (планирование грузоперевозок и оптимизация маршрутов), в розничной торговле (персональные предложения для потребителя и оптимизация выкладки товаров), в финансовой отрасли (оценка платежеспособности клиента и повышение качества сервиса), в медицине (прогноз заболеваний и сбор данных о пациентах), в образовательной сфере (помощь обучающимся и слушателям в выборе курсов и предотвращение отчислений), и, несомненно, в лингвистике (анализ сетевого содержимого с целью выявления лингвистических особенностей).

«Карнавальность» (термин М.М. Бахтина, см. подробно [Бахтин 1990]) сетевого контента создает возможность выявления специфики коммуникативного поведения и взаимодействия пользователей, а также разнообразные лингвистические средства для выявления его

особенностей. Следует отметить, что изучение специфики сетевого контента с привлечением современных инструментов анализа и интерпретации привлекает внимание многих как отечественных, так и зарубежных ученых, поскольку такой подход дает возможность решения «старых» или рассмотрения «новых» проблем в ином ракурсе (см. подробно [Первушина, Савушкин, Хутурной 2017; Белинская, Жичкина 2000; Якоба 2012; Глухов 2018, Денисова, Билим 2018; Heller 2020; Khmel 2021] и др.).

Цель нашего исследования – использование метода больших данных для выявления специфики компьютерной терминологии в профессиональной коммуникации специалистов IT-сферы с последующей психолингвистической интерпретацией полученной информации с опорой на концепции значения слова (см. подробно [Залевская 2008, Лебедева 2008; Леонтьев 1983]) и формализации контента (см. подробно [Рогожникова 2018]). Иными словами, акцент в своем исследовании мы делаем на выявлении частотности именно «классической» компьютерной терминологии и ее когнитивной значимости для специалистов. Мы предполагаем, что используемый нами метод анализа позволяет выявить «субъективные» характеристики коммуникантов, их знания, отношения, возраст, психологические отношения, состояния и т.д.

Материал для исследования

Материалом для исследования послужили комментарии пользователей, опубликованные на веб-портале webmasterworld.com [Web Master World [http](http://webmasterworld.com)]. Выбор данного ресурса обусловлен тем, что, во-первых, вышеупомянутый веб-сайт представляет собой узкоспециализированную площадку – форум – для обсуждения вопросов, тематически связанных с информационными технологиями, а, во-вторых, данный форум является одним из способов виртуальной коммуникации англоязычного сообщества специалистов IT-сферы. При этом данный веб-сайт имеет довольно высокий показатель посещаемости. Согласно информации, представленной на статистическом веб-портале www.pr-cy.ru/site-statistics, среднее ежемесячное значение посещаемости изучаемого нами Интернет-ресурса составляет ~ 201 тыс. посещений (~7160 ежедневно), а количество просмотров 449 тыс. (~ 16100 ежедневно) [PR-CY [http](http://www.pr-cy.ru/site-statistics)]. При первичном визуальном анализе форума можно заметить наличие таких разделов, как: **Google** (раздел, посвященный поисковой системе, разработанной компанией Google LLC); **Yahoo** (раздел, посвященный поисковой системе, разработанной одноименной компанией Yahoo Inc.); **Search Engines** (поисковые механизмы); **Code, Content, and Presentation** (алгоритмы для разных языков программирования, их визуализация); **Hardware and OS Related Technologies** (аппаратная составляющая технических устройств и операционные системы); **Browsers** (браузеры); **Mobile Internet**

(мобильный интернет). Такая вариативность разделов позволяет нам исследовать не только язык конкретной профессиональной группы (программистов, веб-разработчиков или тестировщиков программного обеспечения), но и язык IT-сферы как предметной области в целом. Мы считаем возможным рассматривать контент форума как «живой» язык, язык как действие («*language-as-action*»), т.е. речевое взаимодействие собеседников в процессе реальной коммуникации. Согласно точке зрения Дж. Остина и П. Грайса, языковой материал, полученный в ходе экспериментальных исследований, можно рассматривать как естественный [Остин 1986; Грайс 1985].

Метод исследования

В качестве метода исследования нами был использован метод анализа больших данных (Big Data) с последующей психолингвистической интерпретацией полученной информации. Также мы использовали интроспекцию в качестве метода обработки полученных данных; психолингвистическая интерпретация предполагала выявление прагматических интенций, психологических состояний через смысл, увязываемый с вербальными и невербальными средствами коммуникации опосредованно (см. подробно [Лебедева 2019]).

1. Исследование проводилось в несколько этапов. Первоначально в комментариях нами были выделены вербальные средства, тематически относящиеся к предметной области «Информационные технологии» или к профессиональному сленгу на основании значений, зафиксированных в словаре компьютерных терминов. Затем мы проанализировали все имеющиеся на данном ресурсе темы, в которых фигурирует выявленная нами лексика, при помощи встроенного на веб-сайте webmasterworld.com поискового инструмента с целью определения их частотности. Заметим, что использованный нами инструмент позволяет анализировать большой массив информации при помощи поискового оператора «*site*» в различных поисковых системах: Google, Bing, Yahoo, Duck Duck Go. К сожалению, объем статьи не позволяет нам привести весь полученный материал, поэтому мы ограничились только поисковой системой Google. Общее число проанализированных тем при помощи встроенного инструмента составило приблизительно 52 тысячи единиц.

Ход исследования

Напомним, что данное исследование представляет собой психолингвистический анализ языка общения профессионалов, деятельность которых, в той или иной степени, сконцентрирована «вокруг компьютера», а именно: программисты, разработчики мобильных приложений, системные администраторы и др.

В данном исследовании мы приведем наиболее показательные примеры общения, согласно цели нашего исследования. Результаты поиска

представлены в виде подборки текстов, содержащих комментарии пользователей на веб-портале webmasterworld.com; орфография и пунктуация авторов сохранены; перевод авторский.

Рассмотрим полученные данные последовательно. Когнитивное предназначение описываемой ситуации во фрагменте № 1 – показать обеспокоенность пользователя форума по поводу успешности профессиональной деятельности в процессе работы с данной операционной системой после ее последних обновлений (см. Таблицу 1).

Таблица 1. Фрагмент № 1

Оригинальный текст	Перевод
<p>robzilla: <i>Mixed feelings about this one. Some things actually look quite good (rounded corners, new icons in the File Explorer), other things look really bad (the widgets panel, almost every icon in the taskbar). Hope they manage to balance things out a bit more before I'm forced to upgrade [Next Version of Windows 11 ... http].</i></p>	<p>robzilla: Я в смешанных чувствах. Что-то из обновлений выглядит довольно неплохо (закругленные углы, обновленные иконки в Проводнике), а что-то просто ужасно (панель виджетов, значки на панели задач). Надеюсь, им удалось немного уравнять эти плюсы и минусы, прежде чем мне нужно будет вынужденно обновиться.</p>

Психологическое состояние автора эксплицируется через комментарий, который включает профессиональную терминологию, что подтверждается трактовками Словаря компьютерных терминов (далее – Словарь) [Словарь компьютерных терминов [http](http://...)]. Согласно Словарю:

1. *File Explorer* – приложение, реализующее графический интерфейс доступа пользователя к файлам в операционной системе Microsoft Windows.
2. *the widgets panel* – вспомогательные приложения, цель которых – выполнение какой-то конкретной задачи.
3. *icon* – элемент графического интерфейса, небольшая картинка, обозначающая приложение, файл, каталог, окно, компонент операционной системы, устройство и т.п.
4. *taskbar* – элемент интерфейса, отображающийся на краю рабочего стола и использующийся для быстрого запуска программ или слежения за изменениями уже запущенных.

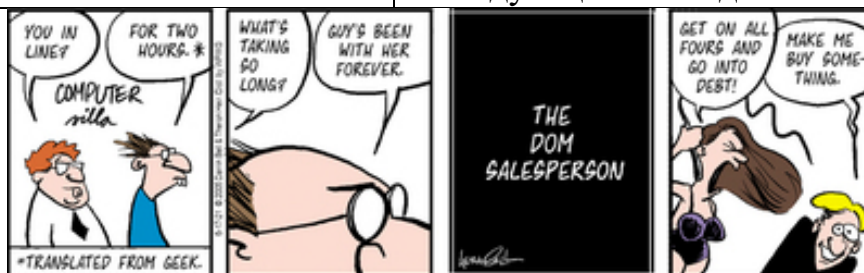
Заметим, что эмоциональное состояние автора также эксплицируется через сокращение глагольных форм (*I'm*).

Выявленные нами компьютерные термины имеют следующую частотность: *File Explorer* – 561, *icon* – 1540, *the widgets panel* – 511, *taskbar* – 29.

Когнитивное предназначение фрагмента № 2 также нацелено на выявление отношения автора к новому обновлению операционной системы, так он заинтересован в ее стабильной работоспособности (см. Таблицу 2).

Таблица 2. Фрагмент № 2

Оригинальный текст	Перевод
<p>IanCP: <i>I hope that it just fixes things that don't work properly. Looks? Appearance? They and all other "flim flam" hold no interest for me. Windows to me is just another tool - not a Swiss Army knife to work with - it is also not a life experience. I'll leave all the rest to the Rudy Park's of the world - read this and next episodes [Next Version of Windows 11 ... http].</i></p>	<p>IanCP: Я надеюсь, что они исправят то, что не работает должным образом. Интерфейс? Он и все эти «надуманные» вами примочки лично для меня не представляют никакого интереса. Для меня Windows – это всего лишь инструмент, а не швейцарский армейский нож. А остальное я оставлю Руди Парку – прочтите этот и следующие эпизоды.</p>



Первое, что бросается в глаза в данном комментарии – это наличие растрового изображения (комикса). В данном случае комикс неотделим от комментария, так как при помощи него автор пытается наглядно выразить свою точку зрения. Отметим, что в данном комментарии отсутствует компьютерная терминология, но присутствуют фрагменты сленга, например: (*flim-flam* – вздор, трюки, примочки), метонимия (*a Swiss Army knife* – (многофункциональный) швейцарский армейский нож, с которым автор комментария сравнивает новое обновление операционной системы), сокращения глагольных форм (*don't, I'll*), а также наблюдается определенная эмоциональная составляющая комментария: саркастическая. Частотность употребления лексем *flim-flam* – 8, *a Swiss Army knife* – 12. Поясним, что данные лексемы были включены нами в поисковый запрос ввиду того, что они, как мы полагаем, используются в процессе виртуальной коммуникации IT-специалистов.

Следующий фрагмент демонстрирует прагматическую установку коммуниканта, проявляющуюся через эмоциональные характеристики комментария, что видно из фрагмента № 3 (см. Таблицу 3).

Таблица 3. Фрагмент № 3

Оригинальный текст	Перевод
<p>JS_Harris: <i>Windows 95 wowed me. Windows 98 wowed me. Windows XP wowed me. Since then I'm just happy when things work properly, don't get complicated needlessly and don't cost me money just because they are new. I get grumpy when settings I enjoyed are disabled 'for your own protection', like blocking any of the 23454234523 background processes checking in with 3rd party sites I didn't ask them to. Fingers crossed. [Next Version of Windows 11 ... http].</i></p>	<p>JS_Harris: Windows 95 восхищала меня. Windows 98 восхищала меня. Windows XP восхищала меня. С тех пор я просто счастлив, когда все стабильно работает, не усложняется понапрасну и мне не нужно платить за то, что обновление попросту новое. Меня раздражает, когда настройки, которые я использовал ранее, вдруг внезапно отключены «для моей же защиты», например, блокировка любого из 23454234523 фоновых процессов на сторонних сайтах, о чем лично я не просил. Скрестим пальцы.</p>

Так, комментарий выше показывает, что преобладающее эмоциональное состояние автора – злость, негодование, раздражение. Через лексический повтор (... *wowed me. ... wowed me. ... wowed me.*) автор делает акцент на том, какой фактор в процессе его профессиональной деятельности являлся решающим. Также прослеживается негативный эмоциональный оттенок при упоминании блокируемых фоновых процессов операционной системой, что, несомненно, не приносит автору удовольствия при работе с данным высокотехнологичным продуктом. Помимо эмоциональной составляющей, эксплицируются устойчивые словосочетания (*get grumpy – раздражаться, get complicated – усложняться*), профессиональный сленг (*3rd party sites – сторонние сайты*), сокращения глагольных форм (*I'm, don't, didn't*) и профессиональная принадлежность через использование компьютерной терминологии. Согласно Словарю:

1. *Windows 95, Windows 98, Windows XP* – наименования операционных систем разных годов выпуска.
2. *background processes* – компьютерные процессы, которые выполняются без вмешательства пользователя персонального устройства.
3. *blocking* – экземпляр выполняемой компьютерной программы.

Частотность компьютерных терминов составила: *Windows 95* – 295, *Windows 98* – 686, *Windows XP* – 1120, *background processes* – 319, *blocking* – 5310, *3rd party sites* – 1330.

Когнитивное предназначение фрагмента № 4 – демонстрация некоторого пренебрежения автора по отношению к собеседникам через

собственную «энциклопедическую» грамотность, что проявляется через специфику используемого вербального материала (см. Таблицу 4).

Таблица 4. Фрагмент № 4

Оригинальный текст	Перевод
IanCP: <i>Ditto here – I didn't update until Mr. Microsoft offered me his Windows 8 Pro for peanuts along with video software</i> [Next Version of Windows 11 ... http].	IanCP: То же самое здесь – я не обновлялся до тех пор, пока мистер Microsoft не предложил мне свою Windows 8 Pro за гроши вместе с программным обеспечением для видео.

Данный комментарий отличается от остальных тем, что в нем присутствует итальянская лексема *Ditto*, этимология которой началась с латинского слова «*dictus*» – выражение, речь [Латинский словарь http]. В дальнейшем, слово приобрело дефиницию «то же самое», «такое же», «вышеперечисленное». Помимо сокращения глагольных форм в этом комментарии (*didn't*), также можно заметить модификацию лексем для выражения пренебрежения к объекту/субъекту (*Microsoft* → *Mr. Microsoft*), сленг (*for peanuts* – за гроши) и профессиональную терминологию. Согласно Словарю:

1. *video software* – компьютерная программа, включающая в себя набор инструментов, которые позволяют осуществлять нелинейный монтаж видео- и звуковых файлов на компьютере.

2. *update* – оператор языка программирования SQL, позволяющий обновить значения в заданных столбцах таблицы.

3. *Windows 8 Pro* – наименование операционной системы. Частотность выявленной компьютерной лексики и сленга следующая: *video software* – 1720, *update* – 19600, *Windows 8 Pro* – 615, *for peanuts* – 86, *Mr. Microsoft* – 327.

Когнитивное предназначение фрагмента № 5 – привлечение внимания собеседников, выделение собственных знаний и эмоционального состояния (см. Таблицу 5).

Таблица 5. Фрагмент № 5

Оригинальный текст	Перевод
mcneely: Sort of reminds me of Linux MATE [Next Version of Windows 11 ... http].	mcneely: Чем-то это напоминает мне Linux, ЧУВАК.

Комментарий, написанный пользователем *mcneely*, хоть и является кратким по своему содержанию, но в нем также можно выявить некоторые особенности изучаемого нами феномена. Например, для привлечения

внимания к своему сообщению пользователей данного портала mcneely использовал прописной шрифт (MATE), но помимо этого лексема «mate» также является и сленгом (mate – чувак, парень), что позволяет предположить примерный возраст коммуниканта: 18–25 лет. Также в данном фрагменте наблюдается наименование операционной системы (Linux), что, без сомнения, подтверждает профессиональные знания автора. Частотность лексемы *Linux* – 3120, а *mate* – 538.

Фрагмент № 6 также нацелен на экспликацию эмоционального состояния автора (см. Таблицу 6).

Таблица 6. Фрагмент № 6

Оригинальный текст	Перевод
csdude55: Hahahahaha! But no, they're not entering code... if they did it would scare the crap out of me! [Replacing :-) with ... http]	csdude55: Хахахахаха! Но нет, они не кодят... если бы они это сделали, это напугало бы меня до чертиков!

Главной особенностью данного комментария является звукоподражание, имитирующее человеческий смех (*Hahahahaha!*). При помощи него автор выражает эмоцию радости и веселья. Помимо этого, автором комментария были использованы идиомы (*crap out of me* – до чертиков), сокращения глагольных форм (*they're*), а также компьютерная терминология. Согласно Словарю:

1. *code* – взаимно-однозначное отображение конечного упорядоченного множества символов, принадлежащих некоторому конечному алфавиту, на иное, не обязательно упорядоченное, более обширное множество символов для кодирования передачи, хранения или преобразования информации.

Частотность лексемы *code* – 51500, а идиомы *crap out of me* – 2710. Примечательно, что идиома *crap out of me* имеет довольно высокий показатель частотности. Мы полагаем, что она популярна среди сообщества IT-специалистов в процессе коммуникации (виртуальной, а возможно, и реальной).

С нашей точки зрения, интересно привести диалог пользователей, через который проявляется субъективное отношение авторов к продуктам и инструментам их профессиональной деятельности (фрагменты № 7–8 и их перевод продемонстрированы в Таблицах 7 и 8 соответственно).

Таблица 7. Фрагмент № 7

Оригинальный текст	Перевод
– robzilla: <i>You think, but have you tried? It may not be as slow as you expect.</i> – csdude55: <i>I have not. I</i>	– robzilla: Ты <i>думаешь</i> , но ты хоть попробовал? Она могла бы быть не такой медленной, как ты того ожидаешь.

<p><i>was hoping someone else has done it before me 😊 I DID, however, build a system awhile back that tried to offer corrected spellings (before mobile). This system was running an ajax function after every keyup and was suuuuuuuuper slow. Since then, I've shied away from using keyup in general [Replacing :-) with ... http].</i></p>	<p>– csdude55: Нет, не пробовал. Я надеялся, что кто-то другой сделал это до меня 😊 Однако, недавно я СОЗДАЛ систему, которая пыталась предложить исправленные варианты написания (до мобильных устройств). Эта система запускала функцию ajax после каждого нажатия клавиши и была ооооооочень медленной. С тех пор я вообще избегаю использования функции keyup.</p>
---	---

Например, авторы используют форматирование текста, чтобы сделать акцент на каком-либо сегменте комментария (курсивный и полужирный шрифт – *think* и прописные буквы DID). Также примечательным является использование в тексте комментария эмодзи 😊 – графических пиктограмм, которые являются имитацией человеческого лица с какой-либо эмоцией (радость, грусть, гнев и т.п.), и приумножение гласной буквы ‘u’ в слове ‘super’ (suuuuuuuuper). Также данный комментарий насыщен профессиональной компьютерной лексикой. Согласно Словарю:

1. *system* – множество аппаратных элементов, находящихся в отношениях и связях друг с другом, которое образует определённую целостность, единство и обеспечивает работоспособность оборудования.
2. *spellings* – это процесс преобразования представления памяти объекта в формат данных, пригодный для хранения или передачи.
3. *ajax* – это средство загрузки данных с сервера без перезагрузки страницы.
4. *function* – фрагмент программного кода, к которому можно «обратиться» из другого места программы.
5. *keyup* – обработчик возвращения клавиши клавиатуры в ненажатое состояние.
6. *mobile* – класс портативных электронных устройств, предназначенных для индивидуального использования.

Частотность компьютерной терминологии в данном комментарии имеет следующие показатели: *system* – 20700, *spellings* – 1550, *mobile* – 3390, *ajax* – 1860, *function* – 7790, *keyup* – 21.

Таблица 8. Фрагмент № 8

Оригинальный текст	Перевод
<p>csdude55: @lucy24, how dare you try to bring logic and common sense to my chaos! LOL [Replacing :-) with ... http].</p>	<p>csdude55: @lucy24, как ты смеешь пытаться привнести логику и здравый смысл в мой хаос! Хах</p>

Фрагмент комментария, представленный выше, указывает на то, что виртуальная коммуникация между пользователями форума осуществляется при помощи специальных символов (в данном случае – @), а также на то, что текст комментария может содержать акронимы (LOL – Laughing Out Loud – очень громко смеяться). Также можно заметить, что в данном случае профессиональной терминологии выявлено не было.

Заключение

Таким образом, проведенное нами исследование подтвердило возможность количественной и качественной обработки большого объема информационных потоков сетевого контента. Результаты проведенного анализа виртуальной коммуникации англоязычных IT-специалистов с помощью привлечения больших данных позволили выявить следующие специфические черты:

1. В процессе наблюдения над виртуальной коммуникацией специалистов IT-сферы было замечено наличие большого количества профессиональной терминологии, которая фигурировала в текстах комментариев в изначальном ее написании, без каких-либо морфологических видоизменений, о чем свидетельствует ее наличие в словаре компьютерных терминов (*mobile, ajax, video software, function и др.*).

2. Также нами было замечено наличие в комментариях большого количества сленга (*mate, crap out of me, 3rd party sites* и др.), акронимов (*LOL*), графических пиктограмм, метонимии (*a Swiss Army knife*), звукоподражания (*Hahahahaha!*), лексических повторов (... *wowed me. ... wowed me. ... wowed me*) и сокращения глагольных форм (*they're, didn't*). Вышеупомянутые феномены позволяют участникам коммуникации не ограничиваться рамками виртуальной коммуникации, а как бы «выйти за рамки» и беспрепятственно найти общий язык со своим собеседником.

3. Некоторые комментарии пользователей имели свои синтаксические особенности, а именно: структура составленного пользователем предложения не имела прямого порядка слов (*Sort of reminds me of Linux mate.*) или предложение относилось к типу безличных (*Hope they manage to balance things out a bit more before I'm forced to upgrade*). Помимо этого в некоторых комментариях полностью отсутствовали пунктуационные знаки.

4. Также при изучении комментариев пользователей было замечено наличие в них эмоционального фона. Автор комментария «транслировал» определенную эмоцию (в большинстве случаев, негативную) на форуме, а именно, в тексте своего комментария, заставляя людей, прочитавших данный комментарий, прочувствовать эмоцию автора (*I get grumpy when settings I enjoyed are disabled 'for your own protection', like blocking any of the 23454234523 background processes checking in with 3rd party sites I didn't ask them to.*).

Мы полагаем, что в настоящее время использование метода больших данных дает возможность верификации результатов теоретических вербальных данных в области теории языка.

Выявленная нами компьютерная терминология в контекстах коммуникации специалистов показывает специфику профессиональной «картины мира» в индивидуальном сознании коммуникантов, что эксплицируется через стратегии коммуникативного поведения и широкий диапазон вербальных и невербальных средств, детерминированных профессиональными и личностными характеристиками под влиянием социально-экономической ситуации общества.

Библиографический список

Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. Москва, 1990. 543 с.

Белинская Е.П., Жичкина А.Е. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Москва, 2000. С. 395–428.

Глухов А.П. Особенности культуры виртуальных коммуникаций поколения Z: менеджмент режимов коммуникации // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018. № 4 (30). С. 157–166.

Грайс П. Логика и речевое общение // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1985. Вып. 16. С. 217–237.

Денисова В.В., Билим А.С. Некоторые особенности конструирования неологизмов в виртуальной коммуникации // Теория языка и межкультурная коммуникация. 2018. № 4 (31). С. 89–96 [Электронный ресурс]. URL: https://api-mag.kursksu.ru/media/pdf/031-010_BYIMDRn.pdf (дата обращения: 01.02.2022).

Залевская А.А. Некоторые новые подходы к значению слова // Исследования по семантике: межвуз. сб. Уфа, 2008. Вып. 24. С. 38–50.

Латинский словарь [Электронный ресурс]. URL: <https://latin.slovaronline.com/2216-DICTUS> (дата обращения: 08.02.2022).

Лебедева С.В. Особенности вербализации профессионального знания // Обучение иностранному языку: современность и перспективы: сб. науч. ст. Курск: Юго-Западный гос. ун-т, 2019. С. 219–223.

Лебедева С.В. Средства описания близости значения слов // Теория языка и межкультурная коммуникация. 2008. № 2 (4). С. 28–35 [Электронный ресурс]. URL: <https://docplayer.com/33539393-Sredstva-opisaniya-blizosti-znacheniya-slov.html> (дата обращения: 01.02.2022).

Леонтьев А.А. Формы существования значения // Психолингвистические проблемы семантики. М.: Наука, 1983. С. 5–20.

НСРФ – ГОСТ Р ИСО/МЭК 20546-2021. Информационные технологии. БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ. Обзор и словарь = Information technology. Big data. Overview and vocabulary: национальный стандарт Российской Федерации: издание официальное: утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 13 июля 2021 г. N 632-ст: введен впервые: дата введения 2021-11-01 / подготовлен Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего образования «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» (МГУ имени М.В. Ломоносова) в лице Научно-образовательного центра компетенций в области цифровой экономики МГУ и Автономной некоммерческой организацией «Институт развития информационного общества» (ИРИО). М.: Стандартинформ, 2021. 16 с.

О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации (вместе с «Национальной стратегией развития искусственного интеллекта на период до 2030 года»): Указ Президента РФ от 10.10.2019 № 490 [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ (дата обращения: 07.02.2022).

Остин Дж. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Теория речевых актов. Вып. 17. М.: Прогресс, 1986. С. 22–130.

Первушина В.Н., Савушкин С.Н., Хуторной Л.М. Особенности коммуникации в киберпространстве // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2017. № 1 (23). С. 59–71 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/philosophy/2017/01/2017-01-05.pdf> (дата обращения: 01.02.2022).

Рогожникова Т.М. Проект «Суггестивные ресурсы вербальных моделей» // Вопросы психолингвистики. 2018. № 38. С. 163–177 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proekt-suggestivnye-resursy-verbalnyh-modeley> (дата обращения: 01.02.2022).

PR-CY – Сервис PR-CY для SEO-аудита, мониторинга сайта и проверки позиций [Электронный ресурс]. URL: <https://pr-cy.ru/> (дата обращения: 10.02.2022).

Словарь компьютерных терминов [Электронный ресурс]. URL: <https://computer.slovaronline.com/> (дата обращения: 08.02.2022).

Энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. URL: <https://dic.academic.ru/contents.nsf/es/> (дата обращения: 02.02.2022).

Якоба И.А. Особенности интернет-коммуникации (социологический, лингвистический, гендерный аспекты) // Вестник ИргТУ. 2012. № 3 (62). С. 365–371. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-internet-kommunikatsii-sotsiologicheskiiy-lingvisticheskiy-gendernyy-aspekty> (дата обращения: 08.02.2022).

Heller L. The academy and virtual communication // Virtual Creativity. 2020. № 10:2. Pp. 213–216 [Электронный ресурс]. URL: https://doi.org/10.1386/vcr_00035_7 (дата обращения: 01.02.2022).

Khmel I. Humanization of Virtual Communication: from Digit to Image // Philosophy and Cosmology. 2021. №27. Pp. 126–134 [Электронный ресурс]. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/1383905.pdf> (дата обращения: 08.02.2022).

Источники фактического материала:

Next Version of Windows 11 Leaked Online? [Электронный ресурс]. URL: https://www.webmasterworld.com/microsoft_windows_os/5040197.htm (дата обращения 07.01.2022).

Replacing :-) with image [Электронный ресурс]. URL: <https://www.webmasterworld.com/javascript/5052743.htm> (дата обращения 07.01.2022).

Web Master World – Компьютерный форум «Web Master World» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.webmasterworld.com/> (дата обращения 07.01.2022).