

материала установлено, что более эмоциональный человек использует большее количество смайликов/стикеров, нежели человек, не привыкший ярко выражать свои эмоции. Влияние на функциональные особенности смайликов оказывают также пол и возраст человека. Женщины, как правило, используют больше смайликов/стикеров, чем мужчины. Дети и подростки используют смайлики/стикеры куда более активно, чем взрослые. Дети по своей природе более эмоциональны и таким образом пытаются гиперболизировать свои чувства, сделать написанное ярче.

Смайликами/стикерами пользуются люди из разных стран, и место проживания тоже накладывает свой отпечаток. Люди довольно часто используют смайлики/стикеры, изображающие погодные явления: человек, живущий в теплой южной стране, будет отдавать предпочтение таким изображениям, как 'солнышко', 'радуга', 'морская волна', 'ракушка', 'пальма' и т.д.; и наоборот, человек, живущий в стране с холодным климатом, чаще будет использовать смайлики/стикеры, изображающие плохие погодные условия – 'капля дождя', 'зонтик', 'снежинка', 'снеговик', 'облако' и т.д.

Выявлена парадигма факторов, которые, так или иначе, влияют на то, как люди используют смайлики/стикеры в разных ситуациях. Эти факторы, в какой-то степени, «регулируют» употребление людьми смайликов и стикеров, делают их использование более рациональным и уместным.

## **А. Мяховский**

### **МЕХАНИЗМЫ АВТОМОНИТОРИНГА И САМОИСПРАВЛЕНИЯ**

С развитием моделей речепорождения остро встал вопрос о том, какие механизмы отвечают за обнаружение и исправление ошибки. В работе представлен критический обзор наиболее известных моделей автомониторинга и самоисправления.

В ранних работах по самоисправлению (*editor theory*) выделялся один этап между фонологической обработкой (*processing*) и артикуляцией (Б. Баарс, М. Мотли, Д. Маккей, К. Камден). При помощи отдельной подсистемы (*editor*) проверялось, насколько речь соответствует правилам лексической, грамматической, семантической, фонологической обработки и социальной уместности. Модель имеет два недостатка: (1) знания, необходимые для проверки высказывания, дублируются, так как должны быть представлены в модели порождения речи и в системе самоисправления (*editor*), дублирование знаний в разных подсистемах создает лишнюю нагрузку на память; (2) правила должны варьироваться в зависимости от ситуации или быть необязательными к исполнению, иначе не было бы ошибок.

Данный подход получил свое развитие: С. Ноотбум, Д. Норман, А. Постма и Х. Кольк предположили, что на каждом этапе порождения речи есть своя подсистема, имеющая доступ к соответствующей информации (*production theory of monitoring*), а исправления вносятся автоматически. Данная модель, как и первая (*editor theory*), предполагает доступ только к конечному результату каждого этапа порождения речи.

В моделях параллельной активации самоисправление – неотъемлемая часть системы порождения. Д. Маккей (1992) учитывает это в своей модели (*node structure theory*), которая работает по следующему принципу: если узел в системе устанавливает связь с другим «неактивным» узлом (*uncommitted node*), длительность активации увеличивается, после осознания этой временной разницы говорящий может обнаружить ошибку. Однако при условии правильной работы механизмов автосмониторинга ошибок бы не возникало. Автор считает, что коммуниканты осознанно принимают решение исправлять ошибки или нет.

С учетом вышеописанного В. Левельт разработал собственную модель (*perceptual loop theory*). В ней нет дублирования знаний, так как автосмониторинг опирается на те же базы знаний, что используются для речевосприятия. Другие преимущества модели В. Левельта: система самоисправления имеет доступ не только к конечной информации каждого этапа, но и к промежуточной. Выделяются три этапа автосмониторинга: (1) проверка плана высказывания и его сравнение с изначальной коммуникативной интенцией (*conceptual loop*); (2) предартикуляционный этап, на котором происходит выбор слова/словоформы, фонологической структуры (*prearticulatory loop*); (3) на акустико-фонетическом этапе проверяется уместность сообщения в данной ситуации, языковое оформление высказывания, слоговое деление, ударение и т.д. (*external loop*). В. Левельт ввел ограничения в работе системы: (1) объем оперативной памяти ограничен, и обработка идет достаточно медленно; (2) фонологическая обработка имеет серийный характер: после обнаружения ошибки возврат к контексту до нее и повторное планирование идут последовательно – серийность обработки тоже занимает время. Но Р. Хартсуикер и Х. Кольк (2001) предположили, что обнаружение ошибки и правка могут идти параллельно, и это может стать решением проблемы скорости при серийной обработке.

## П. Новицкий

### ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБЩЕНИИ

Само собой разумеется, что люди, говорящие на разных языках, вряд ли поймут друг друга, если хотя бы один из них не будет знать язык другого. Однако иногда люди, говорящие на одном и том же языке, также сталкиваются с ситуацией коммуникативной неудачи. Языковая игра, а точнее невключение человека в ситуацию языковой игры, по нашему мнению, является одновременно как одним из источников, так и следствием подобного коммуникативного сбоя.

В центре нашего внимания – вербальные контексты, воссоздающие ситуации, когда люди с помощью общеизвестных языковых единиц кодируют дополнительную информацию, для дешифровки которой требуется обладать специальными знаниями, с целью эмоциональной разрядки, ощущения собственной языковой свободы. По каким принципам человек может организовывать языковую игру? На наш взгляд, игра возможна исключительно на «общем» поле профессиональных и иных интересов.