ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені В.Н. КАРАЗІНА

ТАЦЕНКО НАТАЛІЯ ВІТАЛІЇВНА

УДК 811.111: 81'42

ЗАСОБИ РЕАЛІЗАЦІЇ МЕГАКОНЦЕПТІВ *ПРОСТІР*, *ЧАС*, *ІНФОРМАЦІЯ* В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ
(на матеріалі інновацій віртуальної реальності)

Спеціальність 10.02.04 – германські мови

АВТОРЕФЕРАТ
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата філологічних наук

Харків – 2009

Дисертацією є рукопис.
Робота виконана на кафедрі теорії та практики перекладу з англійської мови Запорізького національного університету Міністерства освіти і науки України.

Науковий керівник: доктор філологічних наук, професор
Зацний Юрій Антонович,
завідувач кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови
Запорізького національного університету

Офіційні опоненти: доктор філологічних наук, професор
Бєлєхова Лариса Іванівна,
професор кафедри романо-германських мов
Херсонського державного університету

кандидат філологічних наук, доцент
Ребрій Олександр Володимирович,
доцент кафедри теорії та практики перекладу англійської мови
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

Захист відбудеться 07.04. 2009 року о 12 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 64.051.16 Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна за адресою: 61077, Харків, пл. Свободи 4, ауд. 7-75.

З дисертацією можна ознайомитись у Центральній науковій бібліотеці Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна за адресою: 61077, Харків, пл. Свободи, 4.

Автореферат розісланий 05.03.2009 року.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради Л.В. Солощук

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Реферована дисертація присвячена дослідженню мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності, реалізованих інноваційними засобами англійської метамови віртуальної реальності.

Сьогодення позначено становленням нового інформаційного суспільства, яке змінило суспільство постіндустріальне. У новій „інформогенній" цивілізації стратегія міждисциплінарного синтезу та інтерес до некласичних методів і тем привели дослідників до вивчення сфери комп'ютерних технологій як специфічного мовного та буттєвого феномену. Проблема комунікації людини за допомогою новітніх технологій є вельми актуальною завдяки антропоцентричному спрямуванню лінгвістичної науки (Н. Д. Арутюнова, Н. В. Бардіна, О. П. Воробйова, О.С. Кубрякова, В.М. Телія).

Когнітивний напрям, що укорінився в сучасному мовознавстві і спирається на попередній досвід традиційних лінгвістичних досліджень (Є.В. Бондаренко, Л.І. Бєлєхова, О.І. Морозова, І.С. Шевченко), дозволяє виявити ментальні основи мовних явищ і розширити погляд на неологію як галузь лінгвістики. Вивчаються механізми породження мовних одиниць та когнітивні аспекти їхнього формування і функціонування (І. В. Андрусяк, О.О. Селіванова, Р. Ленекер), реконструкції ментальних структур (концептів, фреймів, гештальтів, сценаріїв), які є підґрунтям створення мовних одиниць М.М. Болдирєв, С.А. Жаботинська, В. Крофт, Дж. Лакофф, А.П. Мартинюк, В.А. Маслова, А.М. Приходько).

Дослідження процесу появи нових слів і значень на концептуальному рівні дозволяє пролити світло на проблему організації концептуальної та мовної картин світу. Наявні праці таких дослідників англійської неології, як Дж. Ейто, Ю.О. Жлуктенко, В.І. Заботкіна, Ю.А. Зацний, А.Е. Левицький, Р.К. Махачашвілі, О.М. Позднякова, М.М. Полюжин, О.В. Ребрій та інші переконливо свідчать про назрілу потребу вивчення й опису номінативного потенціалу неологізмів як похідних концептуалізації дійсності з урахуванням принципу мінливості концептосистем.

Концептосистема віртуальної реальності як область, що швидко розвивається, потребує всебічного лінгвокогнітивного аналізу. До недавнього часу лінгвокогнітологія залишала поза увагою такі базові концепти віртуальної реальності, як ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ. Необхідність дослідження неологічної мовної реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ пов'язана з їх онтологічним статусом, який проявляється в багатовекторній інтерпретації та наявності їх філософського, семіотичного, лінгвального та когнітивного аспектів, а також їх здатністю впливати на концептосферу англомовного суспільства.

Актуальність даної роботи зумовлена її спрямованістю на дослідження когнітивних основ семантики неологізмів, що пов'язані зі сферою комп'ютерних технологій. Крім того, існує необхідність концептуального аналізу мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ як базових категоріальних концептів віртуальної реальності. Своєчасність роботи визначається відсутністю лінгвістичних розвідок, які б студіювали засоби реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ на матеріалі інновацій віртуальної реальності. Науковий пошук також пов'язаний з такими актуальними проблемами сучасної лінгвістики, як вивчення процесів отримання, відображення та зберігання інформації в мовних формах, дослідження номінативної діяльності людини, процесів кількісних та якісних відмінностей словотвору в різних комунікативних сферах.

Зв'язок роботи з науковими темами. Дослідження виконане в рамках комплексної наукової теми, що розробляється на факультеті іноземної філології Запорізького національного університету „Когнітивно-дискурсивні аспекти функціонування мовних одиниць" (код держреєстрації 0103U002181), затвердженої Міністерством освіти і науки України.

Метою дослідження є розкриття неологічної мовної реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, моделювання їх концептуальних полів в концептосистемі віртуальної реальності.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань:**

- обґрунтувати термінологічний апарат дослідження, релевантний у контексті лінгвокогнітивного підходу до неології;
- визначити статус мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ як інгерентних атрибутів віртуальної реальності в умовах становлення нової техногенної цивілізації;
- проаналізувати інвентар новоутворень, які вербалізують мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності;
- виокремити типи ментальних структур, що лежать в основі семантики неологізмів, які вербалізують мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, із залученням фреймового аналізу;
- побудувати концептуальні поля мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності;
- здійснити кількісний аналіз неологічної вербалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності.

Об'єктом дослідження в дисертації постають мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, вербалізовані інноваційними засобами метамови віртуальної реальності.

Предмет дослідження складають когнітивні, структурні та семантичні параметри неологічної реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в англійській метамові віртуальної реальності.

Матеріал дослідження становлять близько 2000 неологізмів англійської мови, що пов'язані зі сферою новітніх комп'ютерних технологій, які були відібрані з сучасних англомовних періодичних видань, лексикографічних видань та лексикографічних реєстрів електронного формату.

Методологічним підґрунтям дослідження є антропоцентрична когнітивно-комунікативна парадигма в лінгвістиці, теорія функціоналізму, що, з урахуванням інтеграції мовознавчих підходів, надає комплексності та системності аналізу функціонування інновацій у сучасній англійській мові.

Комплексний характер дослідження зумовлює використання низки **методик і методів** традиційної функціонально-семантичної парадигми: дефінітивного, компаративного, дескриптивного, типологічного, компонентного аналізу, методики лексичної трансформації, фразеологічної ідентифікації, етимологічного аналізу для інвентаризації, систематизації та параметризації неологізмів метамови віртуальної реальності, кількісного аналізу для встановлення кількісних співвідношень неологічної вербалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності; когнітивної парадигми: методики фреймового моделювання для представлення когнітивної моделі мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності, концептуального аналізу для моделювання та опису концептуальних полів мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ.

Наукова новизна отриманих результатів і висновків полягає в тому, що в дослідженні вперше встановлено специфіку неологічної вербалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в англійській метамові віртуальної реальності на новітньому фактичному матеріалі з використанням лінгвокогнітивної антропоцентричної парадигми, семасіологічного та ономасіологічного підходів. Здійснена в дослідженні класифікація неологізмів та вербалізованих ними концептів дозволила реконструювати ту частину концептосфери англомовного суспільства, яка є відображенням базових параметрів віртуальної реальності. Крім того, в дисертації вперше визначені механізми творення й модифікації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності, побудовані їх концептуальні поля із залученням фреймового аналізу.

Наукова новизна отриманих результатів відбита в **положеннях, що виносяться на захист**:

1. Метамова віртуальної реальності як одна з ділянок мовної картини світу служить для опису та маніфестації віртуального буття. Вона будується як термінологічна система, засобами якої досліджується специфіка

комп'ютерних технологій як головної науково-технічної галузі англомовного суспільства.

2. Базовими мегаконцептами концептосистеми віртуальної реальності як фрагменту концептосфери англомовного суспільства є ПРОСТІР, ЧАС та ІНФОРМАЦІЯ. Фреймова мережа концептуальних полів зазначених мегаконцептів є інтеграцією предметноцентричного, акціонального, таксономічного, компаративного та посесивного фреймів, які організовують інформацію, наявну в концептах різних рівнів абстракції. Система концептуальних полів ПРОСТОРУ, ЧАСУ та ІНФОРМАЦІЇ будується за ядерно-периферійним принципом.

3. До ядра *концептуального поля* мегаконцепту ПРОСТІР у концептосистемі віртуальної реальності належить образ-схема ВМІСТИЩЕ, в орбіту опису якої включаються когнітивні процеси НАКЛАДАННЯ та ПОДІЛ. Периферію мегаконцепту ПРОСТІР представлено бінарно упорядкованими концептами ЗОВНІ та УСЕРЕДИНІ.

4. Мегаконцепт ЧАС будується у вигляді *концептуального поля* наступним чином: мегаконцепт ЧАС спирається на ядерний концепт ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС та периферійний концепт МЕТРИЧНИЙ ЧАС. Концепт ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС деталізується за допомогою концептуальних ознак ЦИКЛІЧНІСТЬ, ЛІНІЙНІСТЬ (експлікується концептами ЛІНІЙНЕ МИНУЛЕ, ЛІНІЙНЕ МАЙБУТНЄ) та ШВИДКІСТЬ (є скалярною концептуальною структурою, що з'єднує минуле і майбутнє).

5. Польовий устрій мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності задається ядерними концептами ЗНАННЯ та ІНФОРМАЦІЙНА ВІЙНА. До ядра належать також концептуальні ознаки СПОТВОРЕННЯ та ВПЛИВ. Концептуальна ознака СПОТВОРЕННЯ реалізується у триєдності складових КІЛЬКІСТЬ, ЯКІСТЬ та МАНІПУЛЯЦІЯ. Концептуальна ознака ВПЛИВ експлікується складовими ХВОРОБА, СТРАХ, ГНІВ та АГРЕСІЯ. До периферії *концептополя* ІНФОРМАЦІЇ належать когнітивні процеси ПЕРЕДАЧА та ПОШУК.

6. Серед мовних неологічних засобів представлення досліджених мегаконцептів кількісно переважає мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ, який належить до найголовніших ресурсів створення, існування та розвитку віртуальної реальності. Мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ є домінантним у концептосистемі віртуальної реальності, мірою розподілу знань у ПРОСТОРІ та ЧАСІ, мірою змін, котрими супроводжуються всі процеси віртуального буття.

Теоретичне значення дисертаційного дослідження визначається тим, що його положення й висновки є внеском у розвиток когнітивної лінгвістики, зокрема, в подальшу розробку когнітивних основ неології як одного з розділів теорії номінації, концептуальної семантики, фреймової семантики (виявлення когнітивних процесів, які лежать в основі семантики

нових мовних одиниць, що вербалізують мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності). Опис та категоризація номінативного й концептуального просторів базових концептів віртуальної реальності в концептосфері англомовного суспільства є внеском у лінгвоконцептологію. Виявлення семантичних змін комп'ютерних термінів сприяє розвитку та вирішенню актуальних проблем сучасної семантики і термінології англійської мови.

Практична цінність роботи полягає в можливості використання її результатів у викладанні таких нормативних курсів, як лексикологія англійської мови (розділи „Слово, його структура та мотивація", „Розвиток лексичної системи мови", „Фразеологія", „Лексикографія", „Термінологія") практика перекладу (розділ „Лексичні проблеми перекладу"), а також на практичних заняттях з англійської мови. Висновки і положення дисертації сприяють розробці спецкурсів з проблем неології, когнітивної лінгвістики, когнітивної семантики, науково-технічного перекладу. Матеріали дослідження можуть бути використані в лексикографічній практиці, зокрема, при укладанні різноманітної довідкової літератури (підручників, словників та посібників з комп'ютерної лексики і фразеології), в науково-дослідницькій роботі та перекладацькій практиці.

Апробація результатів дисертаційного дослідження здійснювалася на наукових конференціях різних рівнів репрезентації: на *міжнародних*: „Методологічні проблеми сучасного перекладу" (Суми 2005, 2007), „Новітні обрії розвитку германської та романської філології" (Запоріжжя 2007), „Мови і світ: дослідження та викладання" (Кіровоград 2008); на *всеукраїнських*: „Наукові читання, присвячені пам'яті доктора філологічних наук професора Д.І. Квеселевича" (Житомир 2006), „Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація" (Харків 2008), „Іноземна філологія у XXI столітті" (Запоріжжя 2008); на *щорічних* звітних наукових конференціях професорсько-викладацького складу Запорізького національного університету (2005-2008рр.).

Публікації. Основні положення та результати дисертаційного дослідження висвітлено у 8 одноосібних статтях, надрукованих у фахових виданнях України, та тезах конференції.

Обсяг і структура роботи. Дисертаційне дослідження загальним обсягом 220 сторінок (основний текст дисертації становить 173 сторінки) складається зі вступу, трьох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків, списку використаної літератури, лексикографічних джерел та джерел ілюстративного матеріалу. Дисертація містить 9 рисунків і 3 таблиці, а також 3 додатки. Список використаних джерел складається з 393 найменувань, у тому числі іноземними мовами – 96 позицій. Список лексикографічних джерел включає 23 позиції, а джерел фактичного та ілюстративного матеріалу – 89 найменувань.

У **вступі** обґрунтовується вибір теми, актуальність проведеного дослідження, подається мета та завдання дисертаційної роботи, розкривається наукова новизна, теоретичне та практичне значення отриманих результатів, окреслюється матеріал і методи дослідження, а також представляються основні положення, що виносяться на захист.

У **першому розділі** висвітлюються теоретичні проблеми і поняття когнітивної лінгвістики, релевантні в контексті відповідного підходу до неології, порушуються актуальні проблеми створення нового слова, розглядається поняття неологізму з точки зору традиційної та когнітивної лінгвістики, надається визначення понять „концептосфера", „концептосистема віртуальної реальності", „концептуальне поле", „метамова віртуальної реальності".

У **другому розділі** аналізуються особливості неологічного втілення мегаконцептів ПРОСТІР та ЧАС у концептосистемі віртуальної реальності, будуються їх концептуальні поля, розробляється їх фреймова організація.

У **третьому розділі** виявлено шляхи неологічної актуалізації мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності; проаналізовано концептуальне поле ІНФОРМАЦІЇ; висвітлено типи спотворення ІНФОРМАЦІЇ та їх мовне втілення; досліджено вплив мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ на фізичні та ментальні характеристики людини.

У **загальних висновках** представлені основні теоретичні положення та практичні результати дисертації; окреслюються можливі перспективи подальших досліджень з обраної тематики.

У **додатках** містяться таблиці, в яких подано приклади інновацій, що репрезентують мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в метамові віртуальної реальності.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

Розділ 1. „Лінгвокогнітивна характеристика інноваційних процесів у мові". Результати проведеного аналізу дозволяють розглядати неологізм як слово або словосполучення, яке сприймається як нове (за формою, змістом або за формою та змістом), що виникло в певній мові в певний період часу. Неологізми розділяються на: лексичні (нові слова), фразеологічні (нові стійкі словосполучення), семантичні (нові лексико-семантичні варіанти слів або нові семантичні варіанти стійких словосполучень); в окрему категорію виділяються „словотворчі інновації", що матеріально втілюються в нових словотворчих елементах (у „нематеріальному вигляді" вони представлені також новими словотворчими моделями).

У процесі утворення нового слова взаємодіють когнітивні, семантичні, прагматичні фактори. Пріоритет належить когнітивній

діяльності, яка виступає формуючою та базовою для власне лексичної. Людина володіє природною здатністю поповнювати концептуальну картину світу, і в цьому полягає головна причина утворення нових слів, тобто людина має здатність до створення концептів, яка є вродженою. Частиною цієї здатності є знання певних правил утворення концептуальних структур і одночасно розвиток цих структур залежить в певній мірі від людського досвіду, у тому числі й мовного.

Номінативний процес починається з етапу засвоєння мовцем-номінатором певного відрізку дійсності емпіричним або логічним шляхом, що призводить до формування в його свідомості концепту. Далі відбувається етап когнітивної обробки концепту, тобто виділення окремих компонентів його змісту з частковою паралельною вербалізацією на основі внутрішнього слова або внутрішнього мовлення. На цьому етапі мовець-номінатор вичленовує та систематизує ті ознаки, на основі яких концепт, а потім і його ім'я вбудовуються в індивідуальну когнітивно-номінативну мережу мовця (внутрішній лексикон) та колективну номінативну мережу соціуму (мовна картина світу).

Інформаційна революція на початку XXI сторіччя на даний час є найвпливовішим чинником щодо процесів поповнення словникового складу сучасної англійської мови. Найбільша кількість лексико-фразеологічних інновацій останнього часу пов'язана з „інтернетизацією" суспільства, створенням віртуальної реальності як виокремленої нової штучної реальності, частини „техногенної антропосфери", що є синтезом віртуального та реального. Концептосистема віртуальної реальності є фрагментом *концептосфери* англомовного суспільства і визначається як система концептів віртуальної реальності, що перебувають у відношеннях і зв'язках між собою, утворюючи певну цілісність. Базовими концептами концептосистеми віртуальної реальності постають мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС та ІНФОРМАЦІЯ.

У концептосистемі віртуальної реальності існують системи нижчого порядку – *концептуальні поля* як підсистеми, що формуються за принципами структури, зв'язку та ієрархії. *Концептополя* ПРОСТОРУ, ЧАСУ, ІНФОРМАЦІЇ є системорелевантними утвореннями медіального рівня, через які встановлюється зв'язок між зазначеними мегаконцептами, концептосистемою віртуальної реальності та концептосферою англомовного суспільства.

Концептополе витлумачується як певний сегмент *концептосфери,* що становить стійке угруповання типологічно і значеннєво однорідних та ієрархічно упорядкованих концептів, спеціалізованих на організації певних когнітивно-семантичних просторів (А.М. Приходько). *Концептополе* можна розглядати як своєрідний симбіоз граматико-лексичних і функціонально-

понятійних полів, а тому воно повинно описуватися як деяке інтегроване ціле, істотні ознаки якого формуються через взаємозв'язки частин.

Мовна реалізація системи концептів віртуальної реальності передбачає наявність системи закономірностей, характерних для даної сфери, і, відповідно, певної метамови. Метамова в лінгвістиці у значній мірі будується на основі тих самих одиниць, що й мова-об'єкт, тобто має з нею єдину (тотожну) субстанцію, є „консубстанціональною" з мовою-об'єктом. Таким чином, як мова опису природної мови, метамова одночасно є її частиною. Проте, спільність матеріальної природи метамови та мови-об'єкту не означає їх тотожності. Вивчення тієї чи іншої природної мови в історико-генетичному, структурно-системному або когнітивному аспекті становить предмет науки про мову, створення ж метамовної системи, інвентаризація термінів (понять і номенклатур) є завершальним етапом лінгвістичного дослідження.

Мові віртуальної реальності притаманні всі риси мови „другого порядку", по відношенню до якої сучасна англійська мова виступає як „мова-об'єкт". Мова віртуальної реальності існує у „віртуальному метамовленні", будується як термінологічна система, засобами якої вивчаються й описуються властивості її буття. Зазначену форму англійської мови називають „новою формою мовлення" (Ю.А. Зацний), „третім способом спілкування" (Д. Кристалл). Для її позначення використовуються такі неологізми, як *Netlish, Netspeak, cyberspeak, weblish.* Ми визначаємо мову віртуального спілкування метамовою віртуальної реальності.

Метамова віртуальної реальності – це формалізована мова, яка служить для опису та маніфестації буття віртуальної реальності. В основі метамови віртуальної реальності, з одного боку, лежать системні відношення між термінами, а з іншого – комп'ютерна лексика, тобто, ті слова і словосполучення, котрі використовуються під час опису різноманітних аспектів дослідження сфери комп'ютерних технологій.

Розділ 2. „Концептуальна характеристика ПРОСТОРУ та ЧАСУ інноваційними засобами метамови віртуальної реальності". Проблеми просторової семантики знайшли своє відображення у працях багатьох науковців (І.О. Андрєєва, А.В. Кравченко, О.С. Кубрякова, В.А. Плунгян, С.І. Потапенко, C.M. Brugman, G. Lakoff, M. Johnson, J. Morrison), які вважають, що ПРОСТІР представляє найбагатші можливості для емпіричних досліджень когнітивних та мовних універсалій.

У сучасній лінгвістиці ПРОСТІР розглядають як найбільш абстрактний концепт, який співвідносять із навколоземним простором, „гіперпростором", віртуальним місцем, створеним мікрочіпом, відрізком твору, будинком, у якому виросла людина, або містом, що залишилося позаду (J. Morrison). При такому підході всю культуру тлумачать як діяльність, спрямовану на організацію ПРОСТОРУ, пов'язуючи його з

концептуальною картиною світу. Семантику мовних одиниць розглядають як відображення однієї або кількох сторін національної картини світу, тлумачачи її як просторове утворення, використовують ПРОСТІР як елемент структури художнього твору (О.Є. Фролова).

З-поміж концептів, які відображають просторове сприйняття людини, розглядається образ-схема ВМІСТИЩЕ. Людина представляє собою фізичну істоту, обмежену у визначеному просторі та відокремлену від решти світу поверхнею нашої шкіри. Лінгвісти також звертають увагу на тлумачення ПРОСТОРУ І. Кантом як контейнера для об'єктів, сприйнятих людиною, із якого можна вилучити речі, але без нього обійтись неможливо (K. Matsuno). У образ-схемі КОНТЕЙНЕР виокремлюють три елементи, що передбачають взаємне існування: внутрішню та зовнішню зони, а також межу між ними (G. Lakoff, M. Johnson). У лінгвокогнітивних дослідженнях образ-схему КОНТЕЙНЕР вчені широко застосовують для пояснення метафоричних проекцій, розглядаючи як ВМІСТИЩЕ людину, час, природні явища та катаклізми, соціальні групи, заклади й утворення, такі абстрактні поняття, як життя, мова, почуття (З.А. Абдюкова).

Проблеми часової семантики також перебувають у фокусі сучасних лінгвістичних розвідок (Н.Д. Арутюнова, І. Бехта, Ю.С. Бєлозьорова, Є.В. Бондаренко, А.В. Бондарко, Г. Гийом, А.В. Кравченко, Й. Крекич, С.І. Потапенко, А.М. Приходько, Ю.С. Степанов). На думку науковців, значення темпоральних мовних засобів необхідно співвідносити із семантикою просторових одиниць. Часові поняття виникли внаслідок переосмислення первинних просторових концептів, а тому мовна модель часових відношень будується за просторовою схемою (Г. Гийом).

Біологічний ЧАС зазвичай пов'язується із ритмами тіла людини та з природними циклами. При цьому розрізняються ЦИКЛІЧНИЙ ЧАС та ЛІНІЙНИЙ ЧАС. До лексичних одиниць, які відбивають ЦИКЛІЧНИЙ ЧАС, Ч.Філлмор зараховує назви пір року та частин доби. ЛІНІЙНИЙ ЧАС розглядають як більш пізнє утворення, співвідносне з уявленням про розімкнене кільце (Ю.С. Степанов), а тому його вважають більш абстрактним, ніж ЦИКЛІЧНИЙ ЧАС. На фізіологічному рівні формування ідеї ЛІНІЙНОГО ЧАСУ вчені пояснюють лінійністю мислення людини та розвитком пам'яті. Зі становленням ЛІНІЙНОГО ЧАСУ пов'язують його просторову інтерпретацію за допомогою тілесних гештальтів, згідно з якими в сучасній європейській культурі дослідники розміщують майбутнє попереду, минуле співвідносять із тим, що було позаду, а теперішнє концептуалізують як те, що знаходиться поряд (Дж. Уитроу).

Під час актуалізації мегаконцептів ПРОСТІР та ЧАС в метамові віртуальної реальності цілком доречним є побудова їх *концептуальних полів*, тобто дослідження взаємодії концептів, що їх деталізують, направленого на виявлення закономірностей їхньої внутрішньої організації, взаємозв'язків їх

складових елементів. При цьому ім'я концепту і назва *концептуального поля* можуть співпадати, але навіть при спільності номінації окремі концепти й окремі *концептополя*, безумовно, різняться обсягом і характером своїх складових. Так, ПРОСТІР і ЧАС є мегаконцептами і системогенними стрижнями однойменних *концептополів*: як мегаконцепти вони є стереоскопічними смисловими утвореннями, у яких релевантними виявляються понятійний, образний і ціннісний аспекти; як *концептополя* вони характеризуються багаторівневою системною організацією.

Концептополя ПРОСТОРУ та ЧАСУ в концептосистемі віртуальної реальності складаються із ядерних та периферійних концептів: ядро консолідується навколо домінанти, тобто, в його поняттєвій структурі переважають семи, що конструюють мегаконцепти ПРОСТІР та ЧАС; периферія має „зонну організацію" (семний набір периферійних концептів корелює з іншими концептами). Ядерні концепти найбільш спеціалізовані на виконанні функцій зазначених концептополів, проте між ядром і периферією відбувається розподіл виконуваних функцій, частина яких припадає на ядро, частина – на периферію.

Концептуальне поле ПРОСТОРУ в концептосистемі віртуальної реальності починається з позиціонування ядерної образ-схеми ВМІСТИЩЕ. Приклад неологічної репрезентації образ-схеми ВМІСТИЩЕ – неологізм *e-textile* „тканина, в яку вплетена сітка електронного обладнання (синоніми *smart fabric, smart yarn, intelligent textile*). Стратегія когнітивних процесів у ментальному просторі людини включає усунення наявних у ВМІСТИЩІ суперечностей і втілює ідею додавання та розподілу ПРОСТОРУ, що втягує в орбіту опису образ-схеми ВМІСТИЩЕ два різнонаправлені когнітивні процеси НАКЛАДАННЯ та ПОДІЛ.

Когнітивний процес НАКЛАДАННЯ репрезентований неологізмами *neogeography* „додавання до „віртуальних карт" інформації, пов'язаної з певними географічними місцями", *annotated reality* „додаткова реальність" та інших. Когнітивний процес ПОДІЛ вербалізується новоутвореннями *forking* "процес, під час якого комп'ютерна програма підлягає фрагментуванню на більш прості елементи", *computer gap* „розбіжність у економічному становищі між людьми, котрі володіють сучасною технікою, і тими, хто її не має" та інші.

Образ-схема ВМІСТИЩЕ передбачає таку структуру: внутрішній вміст, межа і те, що знаходиться зовні. Таким чином, поряд із когнітивними процесами НАКЛАДАННЯ та ПОДІЛ, понятійна структура ядерної образ-схеми ВМІСТИЩЕ представлена у концептосистемі віртуальної реальності периферійними концептами ЗОВНІ (із залученням концепту ПОВЕРХНЯ) та УСЕРЕДИНІ (із залученням концепту ЗМІСТ). Це зумовлює використання однієї номінативної одиниці для позначення як поверхні об'єкта, так і його вмісту. Невипадково термін *computer* використовується для позначення як

дискретного об'єкту, так і програмного забезпечення, яке знаходиться усередині зазначеного об'єкту.

Концепти ЗОВНІ та УСЕРЕДИНІ іноді вступають у відношення протидії на рівні їх вербалізації в метамові віртуальної реальності, а саме, назва неологізму відбиває невідповідність „зовнішності" продукту його „внутрішньому змісту". Як приклад можна навести неологізми *empty spam* „рекламне повідомлення, яке містить не рекламу, а уривки з класичної літератури", *cuckoo egg* „музичний файл, який містить пісню, що не відповідає назві" тощо.

Кількісна характеристика мовного втілення мегаконцепту ПРОСТІР у метамові віртуальної реальності на матеріалі неологізмів з імпліцитною та експліцитною просторовою семантикою подана в таблиці 1:

Мегаконцепт ПРОСТІР		**Кількість 51 (100%)**
ядерні концепти	ВМІСТИЩЕ	31 (60.8%)
	НАКЛАДАННЯ	9 (17.6%)
	ПОДІЛ	7 (13.7%)
периферійні концепти	УСЕРЕДИНІ	2 (3.9%)
	ЗОВНІ	2 (3.9%)

Табл. 1. Кількісні дані неологічного мовного втілення мегаконцепту ПРОСТІР

З таблиці кількісних показників випливає, що мегаконцепт ПРОСТІР найбільш представлений у неологізмах метамови віртуальної реальності у вигляді вербалізованої ядерної образ-схеми ВМІСТИЩЕ – 60.8% від загальної кількості неологізмів. Це дає підстави для висновку, що відображене мовою поняття ПРОСТОРУ техногенного буття формується внаслідок обмеженої здатності людини сприймати навколишній світ, що підтверджує антропоцентричну природу "віртуальної системи координат". Зазначений феномен дозволяє виявити когнітивну природу віртуального ПРОСТОРУ, яка визначається набором окремих уявлень людини щодо форм і способів існування довкілля, поєднує в собі певну суму чуттєво-досвідних уявлень про об'єктивні властивості світу та є прямим відбитком категоризуючої діяльності людини.

Концептуальне поле ЧАСУ в концептосистемі віртуальної реальності формується у вигляді ядерного концепту ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС та периферійного концепту МЕТРИЧНИЙ ЧАС. При виділенні ядерного концепту ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС головним фактором є відчуття, переживання й оцінка особистістю темпоральних властивостей процесів, подій та станів у віртуальній реальності. Концепт ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС

має такі концептуальні ознаки, як ЦИКЛІЧНІСТЬ, ЛІНІЙНІСТЬ та ШВИДКІСТЬ.

Концептуальна ознака ЦИКЛІЧНІСТЬ відображає послідовність однотипних подій, повторюваність і стабільність. ЦИКЛІЧНІСТЬ експлікується інноваціями на позначення комбінацій послідовних дій, які виконуються користувачем задля завантаження або перезавантаження комп'ютера в разі необхідності (приклад: *Ctrl-Alt-Delete* „комбінація клавіш для перезавантаження комп'ютера"). Концептуальна ознака ЛІНІЙНІСТЬ виражає односпрямованість поступального руху, необхідними атрибутами якого є ідеї початку й кінця. До неї належать такі концепти, як ЛІНІЙНЕ МИНУЛЕ (*technostalgia* "ностальгія за станом технологій у минулому, коли вони були простішими у використанні або кращої якості, ніж новітні") та ЛІНІЙНЕ МАЙБУТНЄ (*bricks* „кишенькові комп'ютери"). Концепт ЛІНІЙНЕ МИНУЛЕ представлений не так широко, як концепт ЛІНІЙНЕ МАЙБУТНЄ, проте техніка "вчорашнього дня" (*yestertech, retroware)* концептуалізується як простіша та надійніша, ніж майбутні технології.

Концептуальна ознака ШВИДКІСТЬ є скалярною концептуальною структурою, що з'єднує минуле і майбутнє. ШВИДКІСТЬ є мірилом якості програмного забезпечення, а також необхідним параметром комп'ютеризованої дійсності (приклади: *instant on* "миттєва готовність комп'ютера до використання зразу ж після включення", *Wi-Fi (802.11b)* „бездротова технологія, що дає можливість швидкого з'єднання з мережею Інтернет у будь-якому місці" тощо).

Периферійний концепт МЕТРИЧНИЙ ЧАС сприймається мовною особистістю як одиниця виміру. Про метричне розуміння ЧАСУ комп'ютерного буття свідчить його фіксація специфічними одиницями інформації. Ілюстрацією цього є неологізм *Internet Time*, новий альтернативний спосіб позначення часу у Всесвітній Мережі.

Кількісна характеристика мовного втілення мегаконцепту ЧАС у метамові віртуальної реальності на матеріалі 77 неологізмів з імпліцитною та експліцитною часовою семантикою подана у таблиці 2:

Мегаконцепт ЧАС				**Кількість 77 (100%)**
ядерний концепт	екзистенційний час	швидкість		13 (16.9%)
		циклічність		8 (10.39%)
		лінійність	минуле	4 (5.19%)
			майбутнє	50 (64.9%)
периферійний концепт	метричний час			2 (2.60%)

Табл. 2. Кількісні дані неологічного мовного втілення мегаконцепту ЧАС

Кількісні дані таблиці доводять, що показники асоціативно-образного ядерного концепту ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС, головним компонентом якого є відчуття, переживання й оцінка людиною часових процесів, значно переважають над показниками кількісного периферійного концепту МЕТРИЧНИЙ ЧАС. При вивченні опозиції концептів МИНУЛЕ vs МАЙБУТНЄ, які деталізують концептуальну ознаку ЛІНІЙНІСТЬ, помічаємо, що концепт МАЙБУТНЄ найбільш представлений у концептосистемі віртуальної реальності (64.94% від загальної кількості неологізмів), що цілком вписується у психологію людини, якій властиво більшою мірою перейматися майбутнім, аніж минулим чи теперішнім.

Мегаконцепт ЧАС у віртуальній реальності являє собою суб'єктивну категорію, що є носієм ідеї динамічного, лінійного вимірювання віртуального світу, в яку включено позицію користувача – мовленнєвої особистості, уявлення якої про „віртуальний ЧАС" відносні, а тому мовне відбиття ідеї „віртуального ЧАСУ" має відносний характер. Мовне відбиття „віртуального ЧАСУ" є метафоричною проекцією стандартного параметру буття (ми маємо на увазі ЧАС) як метафізичної сутності. Феномен ЧАСУ є прямим відображенням категоризуючої діяльності людини, а отже, центральною ланкою часової віртуальної реальності виступає мовна особистість.

Розділ 3. „Концептуальна характеристика ІНФОРМАЦІЇ інноваційними засобами метамови віртуальної реальності". Дослідженню ІНФОРМАЦІЇ лінгвістична література приділяє помітну увагу (В.Н. Агеев, А.Б. Козловська, О.І. Морозова, І.С. Шевченко, В.А. Nardi). ІНФОРМАЦІЯ, її обробка, збереження і передача по комунікативних каналах, причому не тільки людиною, але й комп'ютером, є провідним об'єктом когнітології (А.М. Приходько). Вербалізована ІНФОРМАЦІЯ досліджується разом з концептуальним простором людського мислення, з яким співвідносяться одиниці мови й мовлення.

У традиційному розумінні ІНФОРМАЦІЯ є сукупністю фактів, отриманих шляхом спостереження, незалежно від їх оцінки й подальшого використання. Споживання ІНФОРМАЦІЇ може відбуватися не одномоментно, не використана у певний момент часу ІНФОРМАЦІЯ перетворюється в ЗНАННЯ, яке є результатом підготовчої діяльності людського інтелекту, загальним надбанням і слугує базою для наукових відкриттів майбутнього. У такий спосіб ІНФОРМАЦІЯ постає як знакова оболонка ЗНАННЯ, а ЗНАННЯ – як привласнена людиною ІНФОРМАЦІЯ.

Польовий устрій мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ задається ядерними концептами ЗНАННЯ (репрезентований неологізмами *chief knowledge officer, knowledge engineer, knowledge technologist, cyber-savvy, Net-savvy* тощо) та ІНФОРМАЦІЙНА ВІЙНА, який є найбільш неологічно реалізованим у метамові віртуальної реальності. Зазначений феномен вказує на той факт, що прагнення до завойовування інформації, інформаційної переваги є

найважливішим фактором у житті сучасної інформогенної цивілізації. Приклади: *information warfare*, *cyberattack*, *cybersecurity*, *cyberdefence*, *cybersecrecy*, *cybervulnerability*, *cyberweapon*, *cyberwar* та інші.

Важливим складовим мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ є концептуальна ознака СПОТВОРЕННЯ, яку складають три складові різних рівнів: КІЛЬКІСТЬ (приклади: *infoflood, information pollution* тощо), ЯКІСТЬ (приклади: *fakester*, „особа, що надає фальшиву інформацію про себе або про інших у мережу Інтернет", *Streisand effect* „явище, коли приховування інформаціїї призводить до виникнення надмірної цікавості до неї і широкого її розповсюдження" тощо) та МАНІПУЛЯЦІЯ (*advergame* „комп'ютерні ігри, що інкорпорують у собі рекламні ролики та плакати", *voken (virtual token)* „живий рекламний ролик" тощо).

Аналіз неологічної реалізації концептуальної ознаки СПОТВОРЕННЯ свідчить, що на сучасному етапі розвитку новітніх технологій нескінченне продукування інформації, гра з інформацією, її підтасовка, використання, перетворення в „зброю" проти кого-небудь сприяє спотворенню комунікації, яка відвертається від своєї достовірності, сприяючи технологічній та соціальній спекуляції.

Концептуальна ознака ВПЛИВ є складноструктурованим феноменом у *концептополі* мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ. Вона експлікується складовими ХВОРОБА (*computer sickness, information fatigue syndrome, e-thrombosis*), СТРАХ (*information anxiety, technology-related anxiety*), ГНІВ (*IT rage, web rage, dot-com rage*) та АГРЕСІЯ (*Internet serial killer, digital vandalism*).

Аналіз вербалізації концептуальної ознаки ХВОРОБА дозволив з'ясувати, що інтернетизація життєвого простору суспільства призводить до фрагментації ментальних уявлень людини, що має деструктивні наслідки у вигляді загального погіршення її фізичного здоров'я. Складова АГРЕСІЯ перебуває на другому місці після складової ХВОРОБА за кількістю неологізмів у межах концептуальної ознаки ВПЛИВ. Новоутворення, які віддзеркалюють концептуальні ознаки СТРАХ та ГНІВ, яскраво ілюструють неприйняття людиною новітніх технологій.

Когнітивні процеси ПЕРЕДАЧА (*datacasting* „передача будь-якої інформації через цифрові мережі", *web-casting (web+broadcasting)* „передача інформації через „світове павутиння", *lifecasting* „24-х годинна трансляція в Інтернеті життя окремих людей) та ПОШУК (*to google* „шукати інформацію в Інтернеті" та його похідні *Google bombing, Googlejuice, Googleverse; news-grazing* "отримання інформації з різних джерел") є не менш важливими складовими *концептополя* ІНФОРМАЦІЇ.

Кількісна характеристика неологічного мовного втілення мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності подана у наведеній нижче таблиці 3:

Мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ			**Кількість 171 (100%)**
ядерний концепт	знання		15 (8.77%)
	інформаційна війна		39 (22.8%)
	спотворення	кількість	21 (12.3%)
		якість	3 (1.8%)
		маніпуляція	7 (4.09%)
	вплив	хвороба	31 (18.1%)
		страх	6 (3.51%)
		гнів	6 (3.51%)
		агресія	13 (7.60%)
периферійний концепт	передача		14 (8.19%)
	пошук		16 (9.4%)

Табл. 3. Кількісні дані неологічного мовного втілення мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ

З таблиці кількісних показників випливає, що мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ найбільш представлений у вигляді вербалізованого ядерного концепту ІНФОРМАЦІЙНА ВІЙНА – 22.8% від загальної кількості новоутворень. На другому місці знаходиться концептуальна ознака ХВОРОБА – 18.1% від загальної кількості інновацій. Це дає підстави для висновку, що загальний вплив мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ на реальне життя людини можна характеризувати як негативний.

ВИСНОВКИ

Дослідження мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ у концептосистемі віртуальної реальності стимулювалося усвідомленням зростаючого впливу комп'ютерних технологій на сучасну англійську мову та необхідністю його розгляду крізь призму впливу на суспільну свідомість. Концептуальна система віртуальної реальності як область, що швидко розвивається, потребує всебічного лінгвокогнітивного аналізу.

Концептуальний простір віртуальної реальності реалізується в метамові віртуальної реальності – формалізованій мові, яка будується як термінологічна система і слугує для опису та маніфестації віртуального буття. Метамова віртуальної реальності є складним феноменом, в основі якого, з одного боку, лежать системні відношення між термінами, з іншого – комп'ютерна лексика, тобто, ті слова і словосполучення, котрі використовуються під час опису різноманітних аспектів дослідження сфери комп'ютерних технологій. Метамова віртуальної реальності характеризується

значною пізнавальною потужністю та обов'язковою вмотивованістю мовних одиниць. Слово, і в першу чергу мовне новоутворення – неологізм – являє собою ключ до розуміння комплексної сутності метамови віртуальної реальності.

Концептосистема віртуальної реальності є фрагментом концептосфери англомовного суспільства і визначається як система концептів віртуальної реальності, що перебувають у відношеннях і зв'язках між собою, утворюючи певну цілісність. Мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ є інгерентними атрибутами концептосистеми віртуальної реальності, що дозволяє говорити про їх органічну інтегрованість у концептосферу англомовного суспільства.

Концептосистема віртуальної реальності має підсистеми – концептуальні поля – що формуються за принципами структури, зв'язку та ієрархії. Концептополе витлумачується як певний сегмент концептосфери етносу, що становить стійке угруповання типологічно і значеннєво однорідних та ієрархічно впорядкованих концептів, спеціалізованих на організації певних когнітивно-семантичних просторів. Через концептуальне поле як системорелевантне утворення медіального рівня встановлюється зв'язок між концептом, концептосистемою віртуальної реальності та концептосферою англомовного суспільства.

Система концептуальних полів мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ будується за ядерно-периферійним принципом. Ядерними є концепти, у понятєвій структурі яких переважають семи, що конструюють мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, а периферійними – концепти, семний набір яких корелює з іншими концептами.

До ядра концептуального поля мегаконцепту ПРОСТІР у концептосистемі віртуальної реальності належить образ-схема ВМІСТИЩЕ, в орбіту опису якої включаються когнітивні процеси НАКЛАДАННЯ та ПОДІЛ. Периферію мегаконцепту ПРОСТІР представлено бінарно упорядкованими концептами ЗОВНІ та УСЕРЕДИНІ. Мегаконцепт ЧАС реалізується у вигляді концептуального поля наступним чином: мегаконцепт ЧАС спирається на ядерний концепт ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС та периферійний концепт МЕТРИЧНИЙ ЧАС. Концепт ЕКЗИСТЕНЦІЙНИЙ ЧАС деталізується за допомогою концептуальних ознак ЦИКЛІЧНІСТЬ, ЛІНІЙНІСТЬ та ШВИДКІСТЬ.

Польовий устрій мегаконцепту ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності задається ядерними концептами ЗНАННЯ та ІНФОРМАЦІЙНА ВІЙНА. До ядра також належать концептуальні ознаки СПОТВОРЕННЯ та ВПЛИВ. До периферії концептополя ІНФОРМАЦІЇ належать когнітивні процеси ПЕРЕДАЧА та ПОШУК.

Серед мовних неологічних засобів представлення досліджених мегаконцептів кількісно переважає мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ, який

належить до найголовніших ресурсів створення, існування та розвитку віртуальної реальності. Мегаконцепт ІНФОРМАЦІЯ є домінантним у концептосистемі віртуальної реальності, мірою розподілу знань у ПРОСТОРІ та ЧАСІ, мірою змін, котрими супроводжуються всі процеси віртуального буття.

Пропонований погляд на лінгво-когнітивні засади творення, функціонування і неологічної мовної реалізації концептуальних полів мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в концептосистемі віртуальної реальності слугує доказом того, що проблема взаємопроникнення двох світів (віртуального і реального) залишається актуальною в свідомості людини та гідною подальшого вивчення. Перспективи дослідження передбачають ширший аналіз функціонування мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в сучасній лінгвістиці на матеріалі інновацій економічної, наукової, суспільно-політичної та повсякденної лексики.

Основні положення дисертації висвітлені в таких публікаціях:

1. Таценко Н.В. Теоретичні засади антропоцентризму мовних інновацій / Н.В. Таценко // Вісник Житомирського ун-ту ім. Івана Франка. – Житомир : Житомирський державний університет ім. Івана Франка, 2006. – Вип. 28. – С. 208 – 211.

2. Таценко Н.В. Концептуалізація та мовне означування категорій Простору та Часу як фундаментальних параметрів “віртуальної реальності” / Н.В. Таценко // Вісник Сумського держ. ун-ту. Серія : Філологічні науки. – Суми : СумДУ, 2006. – № 11(95). – С. 116 – 121.

3. Таценко Н.В. Категорія інформації у семантиці метамови „віртуальної реальності” / Н.В. Таценко // Нова філологія : Збірник наукових праць. – Запоріжжя : ЗНУ, 2007. – № 27. – С. 263 – 267.

4. Таценко Н.В. Вербалізація концепту „володіння інформацією” у неологічній картині метамови „віртуальної реальності” / Н.В. Таценко // Вісник Сумського держ. ун-ту. Серія : Філологічні науки. – Суми : СумДУ, 2007. – № 2. – С. 164 – 168.

5. Таценко Н.В. Феномен концептуальної та мовної картин світу в світлі лінгво-когнітивної парадигми сучасної лінгвістики / Н.В. Таценко // Наукові записки. Серія : Філологічні науки (мовознавство). – Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2008. – Вип. 75 (4). – С. 317 – 320.

6. Таценко Н.В. Інноваційні процеси у мові в аспекті лінгвокогнітивістики / Н.В. Таценко // Нова філологія : Збірник наукових праць. – Запоріжжя : ЗНУ, 2008. – № 31. – С. 149 – 153.

7. Таценко Н.В. Лінгвокогнітивний аспект антропоцентризму „віртуальної реальності” / Н.В. Таценко // Нова філологія : Збірник наукових праць. – Запоріжжя : ЗНУ, 2008. – № 32. – С. 241 – 245.

8. Таценко Н.В. „Концепт” як ключове поняття когнітивної лінгвістики / Н.В. Таценко // Вісник Сумського держ. ун-ту. Серія : Філологія. – Суми : СумДУ, 2008. – № 1. – С. 105 – 110.

9. Таценко Н.В. Макроконцепт Час у сучасній лінгвістиці / Н.В. Таценко // Матеріали VII Всеукраїнської наукової конференції „Каразінські читання : Людина. Мова. Комунікація”. – Харків : ХНУ імені В.Н.Каразіна, 2008. – С. 255 – 257.

АНОТАЦІЯ

Таценко Н.В. Засоби реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в сучасній англійській мові (на матеріалі інновацій віртуальної реальності). – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.02.04 – германські мови. – Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна. – Харків, 2009.

Дисертація присвячена розкриттю неологічної реалізації мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ в англійській метамові віртуальної реальності та, зокрема, моделюванню їх концептуальних полів у концептосистемі віртуальної реальності як частині концептосфери англомовного суспільства. В роботі визначається онтологічний статус мегаконцептів ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, який проявляється в багатовекторній інтерпретації та наявності їх філософського, семіотичного, лінгвального і когнітивного аспектів, а також їх здатності впливати на концептуальну та мовну картини світу.

У дисертації проаналізовано інвентар новоутворень метамови віртуальної реальності, здійснено їх кількісний аналіз і, як наслідок, досліджено номінативний потенціал неологізмів як похідних концептуалізації дійсності. Виокремлено типи ментальних структур, що лежать в основі семантики неологізмів, які репрезентують мегаконцепти ПРОСТІР, ЧАС, ІНФОРМАЦІЯ, шляхом побудови їх фреймової мережі.

Ключові слова: простір, час, інформація, концепт, мегаконцепт, концептосфера, концептосистема віртуальної реальності, концептуальне поле, фрейм, метамова віртуальної реальності, неологізм.

АННОТАЦИЯ

Таценко Н.В. Средства реализации мегаконцептов ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, ИНФОРМАЦИЯ в современном английском языке (на материале инноваций виртуальной реальности). – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 – германские языки. –

Харьковский национальный университет имени В.Н. Каразина. – Харьков, 2009.

Диссертация посвящена раскрытию неологической реализации мегаконцептов ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, ИНФОРМАЦИЯ в анлийском метаязыке виртуальной реальности и, в частности, моделированию их концептуальных полей в концептосистеме виртуальной реальности как части концептосферы англоязычного общества. Метаязык виртуальной реальности является сложным феноменом, в основе которого, с одной стороны, лежат системные отношения между терминами, а с другой – компьютерная лексика (слова и словосочетания, которые используются для описания различных аспектов исследования сферы компьютерных технологий). Концептосистема виртуальной реальности постулируется как система концептов виртуальной реальности, которые характеризуются определёнными связями и отношениями и создают определённую целостность.

В работе устанавливается онтологический статус мегаконцептов ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, ИНФОРМАЦИЯ, проявляющийся в многовекторной интерпретации и наличии их философского, семиотического, лингвального и когнитивного аспектов, а также их способности влиять на концептуальную и языковую картины мира.

Система концептуальных полей ПРОСТРАНСТВА, ВРЕМЕНИ, ИНФОРМАЦИИ выстраивается по ядерно-периферийному принципу. Ядерными считаются концепты, в понятийной структуре которых преобладают семы, конструирующие мегаконцепты ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, ИНФОРМАЦИЯ, а периферийными – концепты, семный набор которых коррелирует с другими концептами. Установлено, что концептуальное поле ПРОСТРАНСТВА реализуется с помощью концептов ВМЕСТИЛИЩЕ, НАЛОЖЕНИЕ, РАЗДЕЛЕНИЕ, СНАРУЖИ, ВНУТРИ. Мегаконцепт ВРЕМЯ представлен концептами ЭКЗИСТЕНЦИОНАЛЬНОЕ и МЕТРИЧЕСКОЕ ВРЕМЯ, ЦИКЛИЧНОСТЬ, ЛИНЕЙНОСТЬ и СКОРОСТЬ. ИНФОРМАЦИЮ детализируют концепты ЗНАНИЕ, ИНФОРМАЦИОННАЯ ВОЙНА, ИСКАЖЕНИЕ, ВЛИЯНИЕ, ПЕРЕДАЧА и ПОИСК.

Утверждается, что среди языковых неологических средств представления исследуемых мегаконцептов количественно преобладает мегаконцепт ИНФОРМАЦИЯ, который является главнейшим ресурсом создания, существования и развития виртуальной реальности. Мегаконцепт ИНФОРМАЦИЯ является доминантным в концептосистеме виртуальной реальности, мерой распределения знаний в ПРОСТРАНСТВЕ и ВРЕМЕНИ, мерой изменений, которыми сопровождаются все процессы виртуальной реальности.

В диссертации проанализирован инвентарь инноваций метаязыка виртуальной реальности, выполнен их количественный анализ и, как

результат, исследован номинативный потенциал неологизмов как производных концептуализации действительности. Выделено типы ментальных структур, которые лежат в основе семантики неологизмов, вербализирующих мегаконцепты ПРОСТРАНСТВО, ВРЕМЯ, ИНФОРМАЦИЯ, посредством построения их фреймовой сети.

Ключевые слова: пространство, время, информация, концепт, мегаконцепт, концептосфера, концептосистема виртуальной реальности, концептуальное поле, фрейм, метаязык виртуальной реальности, неологизм.

ABSTRACT

Tatsenko N.V. Means of Realization of Megaconcepts SPACE, TIME, INFORMATION in Modern English (Based on the Innovations of Virtual Reality). – Manuscript.

Thesis for a candidate degree in philology: speciality 10.02.04 – Germanic Languages. – Kharkiv Vasyl Karazin National University. – Kharkiv, 2009.

The dissertation focuses on disclosing the realization of megaconcepts SPACE, TIME, INFORMATION in English metalanguage of virtual reality and, in particular, on modelling their conceptual fields in the concept system of virtual reality as a part of the concept sphere of English-speaking society. The ontological status of megaconcepts SPACE, TIME, INFORMATION revealed in their multivector interpretation, presence of their philosophical, semiotic, lingual and cognitive aspects, ability to influence the conceptual and language world pictures is defined.

The stock of innovations of the metalanguage of virtual reality is analyzed in the paper, their quantitative analysis is done and, as a result, the nominative potential of neologisms as derivatives of the reality conceptualization is investigated. Types of mental structures which underlie the semantics of neologisms verbalizing the megaconcepts SPACE, TIME, INFORMATION are detailed by means of their frame network construction.

Key words: space, time, information, concept, megaconcept, concept sphere, virtual reality concept system, conceptual field, frame, virtual reality metalanguage, neologism.