

3. Шепітько С.В. Загальнонаукова лексика як особливий семантико-стилістичний розряд у лексичному складі наукового тексту // Проблеми семантики слова, речення та тексту. – Київ: КНЛУ. – 2001. - Вип. 7. – С.295-301.

#### **ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ**

1. Hornby A.S. Oxford Advances Learner's Dictionary: Ed. Crowther J. – Oxford University Press, 1995. – 1428 p.
2. Oxford Learner's Dictionary of English Idioms: Ed. Warren H. – Oxford University Press, 1994. – 334 p.
3. <http://www.pcmag.com>
4. <http://www.yahoo.com>

### **КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ТА МОВНЕ ОЗНАЧУВАННЯ КАТЕГОРІЙ ПРОСТОРУ ТА ЧАСУ ЯК ФУНДАМЕНТАЛЬНИХ ПАРАМЕТРІВ “ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ”**

***Н.В. Таценко***

*У статті розглянуто категорії Простору та Часу як фундаментальні параметри “віртуальної реальності”, здійснено спробу їх концептуалізації та вербалізації на матеріалі сучасної англійської мови. Досліджено вплив віртуального буття на основоположні категорії буття реального – Простір та Час.*

Процес розвитку людського суспільства супроводиться все глибшим пізнанням, опануванням і перетворенням навколишнього світу, подальшим удосконаленням науки і техніки. Стрімкий розвиток новітніх комп'ютерних технологій на початку ХХІ-го століття став причиною не тільки інформаційної та технічної революції, а й започаткував становлення нового техногенного світу – так званої “*віртуальної реальності*”. Людина проводить все більше часу у створеній комп'ютерами “реальності”, тобто відбувається масова “міграція” до “віртуального простору”, що призводить до важливих змін у економічному, культурному, політичному житті суспільства, а також у становленні світогляду взагалі.

Нові комп'ютерні реалії потребують негайного відображення в сучасній англійській мові, тобто постійної систематизації, кодування і перекодування, необхідних для їх збереження і подальшої трансформації. Поступове ускладнення техносфери вимагає когнітивного аналізу її інноваційних процесів. У контексті сучасної когнітивної парадигми вивчення неологізмів техносфери спрямовується в нове русло, яке тісно пов'язане з проблемами концептуалізації, категоризації, розвитку і функціонування мовної свідомості.

Зазначимо, що “віртуальна реальність” є своєрідною формою матерії, а відтак новітнє “віртуальне буття” безпосередньо корелює з основними категоріями буття реального. Оскільки базовими параметрами реальності є категорії Простору та Часу, ми вважаємо слушним проаналізувати явище неологічної атракції навколо даних категорій у комп'ютерній лексиці. Валідним також, на нашу думку, постає аналіз впливу “віртуальної реальності” на основні параметри матерії – Простір та Час.

При аналізі підходів дослідження того, як мова відображає Простір, урахуємо, що звернення до філософської інтерпретації таких буттєвих категорій, як Простір і Час, до наукової математичної або геометричної концепції Простору, не відтворює витоки цього поняття в його суто людській інтерпретації, тобто те, як ми сприймаємо Простір і яким ми його бачимо та відчуваємо [1, 26]. Тому при поясненні принципів концептуалізації й мовного означування Простору ґрунтуємося на тезі, що Простір не існував би для людини, якби вона не мала тіла [2, 142].

Концептуалізація й означування Простору ґрунтуються на взаємодії тіла людини зі сприйняттям, що дає підстави для диференціації двох просторів – об'єктивного, який існує поза свідомістю людини, та суб'єктивного (перцептивного), утвореного в

процесі сприйняття. При формуванні суб'єктивного простору око дає важливу початкову інформацію, на основі якої мозок будує остаточний суб'єктивний простір зорового сприймання [3, 17].

Учені звертають увагу на тлумачення простору І.Кантом як контейнера для об'єктів, сприйнятих людиною, із якого можна видалити речі, але без нього обійтись неможливо [4, 434]. Поняття *вміщення* вважають однією з концептуальних репрезентацій, яка пов'язує простір і мову.

У концепті *контейнер* виокремлюють три елементи, що передбачають взаємне існування: внутрішню та зовнішню зони, а також межу між ними [5, 32]. Така структура цього концепту дозволяє тлумачити його як *вмістилище*. Спостерігач концептуалізує *контейнер* у двох перспективах: зовнішній, тобто як *об'єкт*, та внутрішній, як замкнений простір, що трансформується в безмежність при відсутності можливості сприймати межі *контейнера*. Цим зумовлене використання однієї номінативної одиниці для позначення як *об'єкта*, так і його *вмісту*. Наприклад, термін *computer* використовується для позначення дискретного об'єкту із відповідної речовини, а також може позначати програмне забезпечення, яке знаходиться усередині даного об'єкту.

У лінгво-когнітивних дослідженнях концепт *контейнер* широко застосовують для пояснення метафоричних проєкцій, розглядаючи як *вмістилище* людину, час, природні явища та катаклізми, соціальні групи, заклади й утворення, такі абстрактні поняття, як життя, мова, почуття.

Мовні факти вказують на необхідність диференціації принаймі двох видів *контейнера* – фізичного, який формується внаслідок концептуалізації меж фізичних об'єктів (коробки, будинки тощо), та перцептивного, утвореного полем зору спостерігача, яке тлумачать як потенційну просторову межу, що окреслює дану відчуттям предметну реальність, характеризується відносною стійкістю розмірів і є точкою відліку, стосовно якої будь-які предмети визначають як сутності [6, 64]. Отже, поле зору спостерігача тлумачать як своєрідний *перцептивний контейнер*. Показовим у даному випадку є виникнення такого словосполучення, як *invisible Web*, де слово *invisible* указує на те, що зазначені Веб-сторінки не входять до поля зору спостерігача, а отже, до його *перцептивного контейнера*.

Критеріями співвіднесення мовних одиниць корпусу лексики, що належить до сфери новітніх технологій, із концептом *контейнер* вважаємо їх сполучуваність із прийменниками *in/out, on, off, under (swipe in / swipe out, in silico, type in traffic, lock-in, just-in-time lifestyle, checkout line rage, on-line, off-line, nose on a chip, instant on, off the grid, pop-under* тощо), прикметниками *inner, outer (innernet, outernet)*, іменниками *hole, sphere (black-hole, blogosphere)*.

На нашу думку, комп'ютерна реальність не є реальністю у традиційному розумінні, вона повністю створена людиною, тому всі вищезазначені приклади співвідносимо з поняттям *перцептивний контейнер*. Релевантними у даному випадку є інновації *deep Web* та *surface Web*.

Дослідники вважають, що термін *deep Web*, який використовується для денотації існування в комп'ютерній мережі глибинного шару інформації та даних, доступ до яких є складним або майже неможливим, було створено за аналогією до існуючого з середини минулого століття виразу *deep space* – недосяжні глибини космосу. Наголошується неможливість уходження цих глибин до такої потенційної просторової межі, як поле зору людини. Важливим у даному випадку є те, що це словосполучення у реальному житті відноситься до просторового контексту і його застосування в термінах “віртуальної реальності” надає їй невід'ємних атрибутів Простору. Відповідно, *surface Web* використовується для позначення загальнодоступних, “поверхневих” пластів інформації в мережі Інтернет. Схожого типу “просторової” семантики набуває і новоутворення *deep link* – “інформаційна ланка, що поєднує поверхневі файли з внутрішніми даними в документі” [7, 95].

Про інтерпретацію меж поля сприйняття як своєрідного *перцептивного контейнера* свідчать також техносферичні інновації *back door* - “доступне місце у захисті системи, залишене навмисно її упорядниками” та *walk the cat back* - “намагатися правильно зрозуміти ситуацію, реконструюючи події хронологічно з теперішнього часу до минулого”. Слово *back* у першому випадку означає “поза межею”, а у другому – повернення до того часу, коли інформація була “у межі”. На нашу думку, інновація *walk the cat back* є прикладом невіддільності Простору й Часу, доказом того, що Простір є зовнішньою формою споглядання світу, а Час – внутрішньою, а також утворення ними єдиного просторово-часового континууму.

На наш погляд, необхідно також звернути увагу на зв'язок віртуальної реальності з “невіртуальним”, тобто “реальним” Простором. Ми вважаємо, що техносфера допомагає людині скоротити реальний Простір, а саме – подолати його межі. З цього приводу заслуговують на увагу такі інновації корпусу комп'ютерної лексики, як *virtual manager* “менеджер, що керує працівниками з віддаленої локації, скажімо, з дому або з центрального офісу; менеджер або консультант з іншої компанії, що перевіряє діяльність невеликих підприємств або підприємств-новачків”, *modem cowboy/cowgirl* “особа, яка проживає у сільській місцевості і працює вдома за комп'ютером”, *distance work* “офісна діяльність, що виконується з віддаленої локації за допомогою комп'ютера”. Отже, ми маємо справу з фактами екстраполяції віртуального буття у реальний, буденний світ та їх впливу на одну з базових, основоположних буттєвих категорій, категорію Простору.

Сучасне розуміння поняття Простору спричинене впливом процесів глобалізації, які, на думку окремих дослідників, зумовлюють компресію часу-простору, що веде до повного знищення простору часом і реорганізації останнього для подолання меж простору [8, 5]. Ми маємо підстави стверджувати, що глобалізація суспільного та економічного життя знищує за допомогою часу не простір, а його межі, які доступні сприйняттю людини.

Сучасні дослідники говорять про неможливість існування часу незалежно від мислення та свідомості людини [9, 75]. Нами визначено, що поняття Простору формується внаслідок взаємодії тіла людини з межами її поля сприйняття, а формування часового гештальту пов'язуємо із ритмами тіла людини. Поняття Часу також співвідносять із фізіологічними ритмами [10, 772], які вважають джерелом виникнення відчуття фізіологічного часу, втіленого в повторюваних рухах на зразок скорочення серця.

При цьому розрізняємо неусвідомлене *відчуття* ритму, на основі якого формується циклічні явища, відбиті в мові, та *поняття* ритму, сформоване пізніше на основі поняття про просторову фігуру і узагальнене до розуміння ритму як універсального способу організації матерії, який припускає не тільки повторення або чергування, а й будь-яку впорядкованість узагалі [11, 102]. У сучасних мовних системах час підлягає вираженню не стільки граматичними, скільки лексичними засобами.

Біологічний час пов'язаний із ритмами тіла людини та з природними циклами, які вважають ще одним джерелом формування поняття Часу. До циклічних лексичних одиниць Ч.Філлмор зараховує назви пір року та частин доби [12, 48]. У багатьох спільнот назви днів тижня, місяців, пір року, років пов'язані з ритмами економічної та соціальної активності, у цивілізованому суспільстві час вимірюють за допомогою астрономічного солярного календаря як засобу відображення ритмів колективної діяльності, що регулює діяльність людей. Викладене дає підстави для висновку, що не просторова уява, а взаємодія ритмів тіла людини, буття, природи та діяльності людини зумовили виокремлення з первинного хронотопу *циклічного часу*.

Поняття *лінійного часу* розглядають як більш пізнє утворення, співвідносне з уявленням про розімкнене кільце [13, 123], а тому його вважають більш абстрактним, ніж циклічний час. На фізіологічному рівні формування ідеї лінійного часу пояснюють лінійністю мислення людини та розвитком пам'яті, інтерпретацією часу

як руху, який у свою чергу передбачає існування простору й часу [14, 372]. Зі становленням лінійного часу пов'язуємо його просторову інтерпретацію за допомогою тілесних гештальтів, згідно з якими в сучасній європейській культурі майбутнє розміщують попереду, минуле співвідносять із тим, що було позаду, а теперішнє концептуалізують як те, що знаходиться поряд. Для репрезентації лінійного часу використовують скалярні концептуальні структури, які з часом почали застосовувати до опису природи: у механіці з'явилося поняття швидкості; у біології – час еволюції виду; дроблення безкінечно малих проміжків часу дало поштовх математичному аналізу [15, 86]. Сучасною інновацією вважають розуміння часу як того, що можна гаяти [16, 277].

При створенні “часових” комп'ютерних термінів сучасні дослідники встановлюють основний акцент на опозицію Минуле – Майбутнє, тобто на періоди “до” та “після” комп'ютеризації. Вони вважають, що дані терміни створено за допомогою часово-маркованих елементів: *yester-* та *retro* – для минулого та *new* – для майбутнього. Подібним чином визначаються здебільшого різноманітні технології, наприклад: *yestertech / retroware* – техніка “вчорашнього дня”, та *new chip* – нова техніка, яка ще не отримала широкого застосування. [7, 100].

Отже, *лінійна* концептуалізація цих інновацій пов'язана з концептом *рух*, усвідомлення якого дало підстави для співвіднесення комп'ютерного Часу з просторовими орієнтирами *позаду* та *попереду*, в основі яких лежить гештальт *шкала*. Про *лінійне* розуміння Часу комп'ютерного буття свідчить його фіксація специфічними одиницями інформації. Яскравою ілюстрацією цього є неологізм *Internet Time*, новий альтернативний спосіб позначення часу у Всесвітній Мережі. Даний концепт був створений для спрощення комунікації користувачів Інтернету з різних часових зон. Такий своєрідний час вимірюється не секундами та хвилинами, а одиницями інформації, 1000 біт в день, кожен біт – 1 хвилина і 26.4 секунди. Опівночі за даним часом – @000 біт, опівдні – @500 біт. Інтернет Час єдиний у всьому світі, якщо у Нью-Йорку @875, то у Токіо також @875.

Ми вважаємо, що техносфера прискорює швидкість спілкування людини, знаходження нею необхідної інформації, навчання, вирішення фінансових, економічних, політичних, культурних питань тощо. Вочевидь, це свідчить про вплив комп'ютерної дійсності на базову категорію Часу. Отже, технобуття має ще одну характерну рису – всюдосяжність та її екстраполяція на поняття Часу як загальної буттєвої категорії. З цього приводу заслуговує на увагу новоутворення *ambient findability* “можливість знайти будь-кого або будь-що з будь-якого місця у будь-який час”.

На нашу думку, у віртуальному просторі особливої уваги потребує така скалярна концептуальна структура *лінійного часу*, як *швидкість*. Вона є мірилом якості програмного забезпечення, а також необхідним параметром комп'ютеризованої дійсності. Чим менше часу витрачається на завантаження будь-якої програми або входження до Світової Мережі, тим якіснішим вважається обладнання. З цього приводу заслуговують на увагу такі новоутворення техносфери, як *instant on* “миттєва готовність комп'ютера до використання зразу ж після включення” та *Evernet* “постійний миттєвий доступ в Інтернет з різного обладнання”.

Ми вважаємо, що необхідно звернути увагу на саму назву “комп'ютерні технології”, адже їх часто називають “технологіями майбутнього”. Більш того, “майбутнє” концептуалізується як дещо покращене, ускладнене, витончене, а отже, має нести у собі виключно позитивну конотацію. Як приклад можна навести таку інновацію, як *future-proof* “описує технологію, що має деякі особливості, які запобігають її застарінню.” Метафорична дата “застаріння” позначається ідіоматичним неологізмом *use-by date*.

Проте майбутнє не завжди сприймається людиною як дещо краще від теперішнього. Це пояснюється, на наш погляд, властивістю людського розуму побоюватися того, що є невідомим, новим, непередбаченим. Прикладом так званої

“футурофобії” може слугувати новоутворення *doomsdate*, що означало певну термінальну точку техноцентричного буття, тобто моменту у Часі, коли наша техногенна цивілізація зазнає комп’ютерної катастрофи. Ті об’єкти (компанії, підприємства, організації), які потенційно могли стати основними жертвами “кошмару – 2000”, склали так званий *leper list*.

Синонімічним за значенням до неологізму *doomsdate* є акронім *TEOTWAWKI* (*The End Of The World As We Know It*). Ця інновація позначала уявну техногенну катастрофу як результат збою всесвітніх комп’ютерних систем наприкінці 90-х років минулого століття. Найбільш імовірною датою катастрофи вважалася ніч з 31 грудня 1999 року на 1 січня 2000 року. З огляду на це в межах комп’ютерного лексикону виникла досить розгалужена синонімічна парадигма буквено-цифрених абrevіатур, що співвідносяться з даним поняттям. Сюди можуть бути віднесені такі новоутворення, як, наприклад: *2000-compliant*, *Y2K*, *Y2K problem*, *999 bug*, *D10K problem*. Зауважимо, що абrevіатури, особливо акроніми, набувають у метамові “віртуальної реальності” вельми широкого вжитку. Це пояснюється, на наш погляд, прагненням даної метамови до максимальної інформативності та змістовної насиченості.

Як результат марних побоювань після ночі з 31 грудня на 1 січня з’являється абrevіатура *Y2OK*, яка позначає відсутність серйозних комп’ютерних проблем після переходу у новий 2000 рік. Проте інтернетівські “гуру” пророкують ще одну катастрофу, пов’язану зі збоєм всесвітніх комп’ютерних систем у 2038 році. Для її позначення, за аналогією до вже існуючих абrevіатур, виникло слово *Y2.038 K*.

Отже, технічна міць майбутнього імплікує не тільки покращення та розвиток, а й виникнення різноманітних проблем, пов’язаних з передовими технологіями. Даний феномен яскраво виражений у неологізмі *global ecophagy* “потенційне винищення всього живого на землі нанотехнологічними машинами, що використовують органічну матерію як сировину для свого репродукування”. Зауважимо, що слово *ecophagy* є інновацією, створеною лише з афіксів, оскільки воно складається з префікса *eco-*, (“*ecology*”) та суфікса *-phagy*, що означає “поїдання”. Тобто, *global ecophagy* денотує, буквально, поїдання світового навколишнього середовища.

Учені вважають, що побоювання можливості захоплення влади “розумними машинами” є повністю обґрунтованим, при цьому, однак, додається, що подібне “захоплення” можливе лише з огляду на “потурання” людиною. У той же час вони зазначають, що найбільша загроза надходить не від машин, а від людей, котрі поводять себе як машини [17, 217]. Про вербалізацію цієї точки зору свідчить виникнення таких слів, як *posthuman* “гіпотетична істота з надлюдськими можливостями (завдяки поєднанню її тіла з механічними пристроями та іншими технологіями)”, *cyborg* (*functional cyborg*) “істота, що поєднує в собі властивості людини та кіборга”. Дані інновації позначають ту стадію генетично модифікованої людини, коли вона перестає бути людиною у звичному розумінні цього слова. Ми помічаємо, що вони являють собою приклад досить тісного переплетення концептів *майбутнє* та *страх*.

Як було вказано вище, слова, які позначають надмірне поєднання сучасних технологій з людиною, мають негативну семантику і вважаються одним із “кошмарів” майбутнього. З цього приводу релевантним є виникнення неологізму *technostalgia* “ностальгія за станом технологій у минулому, коли вони були простішими у використанні або кращої якості, ніж новітні”. У даному руслі можна навести також новоутворення *electric-can-opener question* – “визнання того, що вчорашні технології та продукти даних технологій можуть бути кращі за новітні”.

Підсумовуючи вищевказане, робимо висновки, що мовне відбиття “віртуального хронотопу” (часо-просторової динаміки комп’ютерної дійсності) є метафоричною проекцією стандартних параметрів Буття (ми маємо на увазі Простір та Час) як метафізичної сутності. Більше того, новітнє віртуальне буття безпосередньо корелює

з основоположними категоріями Буття реального, а саме, впливає на них, “зменшуючи” Простір та “прискорюючи” Час.

## SUMMARY

*The paper examines Space and Time categories as fundamental parameters of “virtual reality”, an attempt to conceptualize and verbalize them on the basis of modern English language is made. The influence of virtual being on the basic categories of real being – Space and Time – is analyzed.*

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Кубрякова Е.С. Категоризация мира: пространство и время (вступительное слово) // Категоризация мира: пространство и время: Материалы научной конференции. – М.: Диалог-МГУ, 1997. – С. 3-14.
2. Мерло-Понти М. Феноменология сприйняття / Пер. з фр. – К.: Український Центр духовної культури, 2001. – 552 с.
3. Раушенбах Б.В. Геометрия картины и зрительное восприятие. – СПб.: Азбука-классика, 2002. – 320 с.
4. Matsuo K. The clock and its triadic relationship // Semiotica. – 1999. – Vol. 127, № 1/4. – P. 433-452.
5. Lakoff G., Johnson M. Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought. – N.Y.: Basic Books, 1999. – xiv, 624 p.
6. Кравченко А.В. Язык и восприятие: когнитивные аспекты языковой категоризации. – Иркутск: Изд-во Иркутск. ун-та, 1996. – 160 с.
7. Махачашвілі Р.К. Лінгвофілософські параметри інновацій англійської мови у сфері новітніх технологій: Дис... канд. філол. наук: 10.02.04. – Запоріжжя, 2005. – 200с.
8. Iida J.X., Rosaldo R. A world in motion // The Anthropology of Globalisation. – Oxford: Blackwell Publishers, 2002. – P. 1-34.
9. Крекич Й. Направление времени и значение перформативов // Труды по русской и славянской филологии. – Лингвистика. – Новая серия VIII. Языковые функции: семантика, синтактика, прагматика. – Тарту, 2002. – С. 74-86.
10. Шиффман Х. Ощущение и восприятие / Пер. с англ. – М.: СПб и др.: Питер, 2003. – 928 с.
11. Раевская М.М. О стилообразующей роли ритма в ораторской речи (на материале испанского языка) // Вестник МГУ. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – № 2. – С. 99-111.
12. Филлмор Ч. Об организации семантической информации в словаре // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. XIV: Проблемы и методы лексикографии. – М.: Прогресс, 1983. – С. 23-60.
13. Степанов Ю.С. Константы. – М.: Языки русской культуры, 1997. – 824с.
14. Pellegrino P. Spaces of relevance, times of constancy // Semiotica. – 1998. – Vol. 122, № 3/4. – P. 369-385.
15. Сараджева Л.А. Категоризация временных представлений (на материале индоевропейских культурно-языковых традиций) // Языковые категории: границы и свойства: Материалы докл. междунар. науч. конф. / Минск. гос. лингв. ун-т. – Минск, 2004. – С. 83-87.
16. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении / Пер. с англ. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 792 с.
17. Georges T.M. Digital Soul. Intelligent Machines and Human Values. – Boulder, Colorado: Westview Books, 2003, - 285 p.

## ТЕНДЕНЦІЇ ОМОВЛЕННЯ ПРИРОДНИХ ЯВИЩ: КОГНІТИВНО-ПРАГМАТИЧНІ АСПЕКТИ

*С.О. Швачко, Т.О. Анохіна*

*Стаття присвячена розпізнанню семантичної еволюції номінацій природних явищ, які вивчаються на матеріалі паремій та висловлювань майстрів поетичного слова (контрастивні аспекти). Лінгво-когнітивний аналіз зазначених одиниць об’єктивує дієвість універсальних процесів від позначення феноменів природи до уподібнення – омовлення людей та природи.*

Слова в мові не існують ізольовано одне від одного. Вони, як і люди, об’єднуються у родини (Клименко 1981:141). Споріднені слова утворюють гнізда на основі спільних значень, тенденцій, девіацій. У родині номінацій природних явищ особливе місце посідають слова-побратими: англ. *sun, moon, earth, wind, water, mountain, thunder, lightning*; укр. *сонце, місяць, земля, небо, вітер, вода, гори, грім, блискавка, рос. Сонце, луна, земля, небо, ветер, вода, горы, гром, молния*. Об’єктом