

## „АНТРОПОМОРФІЗМ” ТА „КІБЕРМОРФІЗМ” В АНГЛОМОВНОМУ КОМП'ЮТЕРНОМУ ЛЕКСИКОНІ

**О.С. Чирвоний**

*В статті йдеться про дослідження співіснування та взаємовпливу антропосфери та комп'ютерної техносфери (кіберсфери), а також про результати цієї взаємодії, які призводять до розвитку комп'ютерного лексикону. Також вивчаються феномени „антропоморфізму” та „кіберморфізму” та їхній вплив на розвиток комп'ютерного лексикону.*

Швидкий розвиток інформаційних технологій та їх широкомасштабне впровадження у повсякденне життя призводить до цілої низки явищ, аналоги яких раніш не спостерігались у людському суспільстві. Одним із таких явищ є процес співіснування та взаємодії антропосфери і комп'ютерної техносфери та вплив цих двох процесів на розвиток комп'ютерного лексикону.

Теми паралельного існування та взаємодії віртуального та реального світів торкається Р.К. Махачашвілі у своєму дисертаційному дослідженні. В ньому вона, зокрема, відзначає: „...відбувається лексично – закріплена актуалізація своєрідного „двосвіття” (в античному, чи то платонівському сенсі), тобто розгалуження техногенного простору на сфери “ідеального” та “матеріального”. Причому, віртуальна комп'ютерна дійсність набуває властивостей матерії і, навпаки, матеріальному світові певною мірою передаються характерні показники віртуальності” [1: 113]. Саме більш детальному вивченню та аналізу процесів мовної „передачі” згадуваних показників з реального світу у віртуальний та навпаки і присвячене наше дослідження.

Новизна даної роботи полягає в застосуванні сучасних дослідницьких методик та теорій при аналізі процесів взаємовпливу антропосфери та кіберсфери в розвитку комп'ютерного лексикону англійської мови на початку ХХІ століття, при вивченні причин і результатів таких процесів, а також у дослідженні такого молодого явища як кіберморфізм, у контексті розвитку комп'ютерного лексикону.

**Метою даної роботи** є аналіз основних шляхів мовної взаємодії антропосфери і кіберсфери та вивчення новоутворень у сфері комп'ютерних технологій що з'являються внаслідок цієї взаємодії. Практичною базою дослідження стали матеріали Інтернет-сайтів, присвячених дослідженню англомовних інновацій - [www.wordspy.com](http://www.wordspy.com), [www.highbeam.com](http://www.highbeam.com), [www.catb.org](http://www.catb.org) та інших.

Дослідження взаємодії антропосфери та комп'ютерної техносфери базується на основних положеннях теорії ноосфери. Відомо, що академік В.І. Вернадський, досліджуючи зв'язки між живою та неживою природою, користувався терміном «ноосфера» та підкреслював значний взаємний вплив людини і природи. Ноосфера – це вища стадія розвитку біосфери, пов'язана з виникненням і розвитком людства, яке, пізнаючи закони природи і вдосконалюючи техніку, перетворює природу відповідно до своїх потреб. Ноосфера є діалектичним цілим доквілля та людини [2: 34].

Людство складає лише частину ноосфери, що носить назву “антропосфера”. Тому ми визначаємо антропосферу як частину ноосфери, що складається з сукупності всіх людей земної кулі, які живуть і діють тепер, а також які жили і діяли в минулому. Частиною ноосфери, похідною від антропосфери, є техносфера. Техносфера є частиною ноосфери, яка є сукупністю всіх технічних засобів, зроблених людиною за всі часи її існування або була докорінно перетворена людиною в технічні і техногенні об'єкти (будівлі, дороги, механізми тощо).

В цій статті ми оперуємо поняттям „кіберсфера” для позначення сукупності технічних засобів, пов'язаних із інформаційними технологіями та комп'ютерною концептосферою, а також мовну репрезентацію такої сукупності. Саме мовна взаємодія антропосфери та кіберсфери представляє для нас найбільший інтерес, адже

поєднання цих двох світів – реального та віртуального (*meatspace* та *cyberspace*) – породжує унікальну двосторонню модель розвитку комп'ютерного лексикону.

Варто розглянути процес взаємодії антропосфери та кіберсфери у хронологічному контексті. В процесі розвитку Інтернету та становлення кіберсфери спостерігалась своєрідна мода на „фаміліаризацію” віртуального простору, адаптацію його (в тому числі і мовну) під „паттерни” реального світу [1: 119]. Номінація нових реалій та понять віртуального світу відбувалась здебільшого за аналогією з вже існуючими поняттями реального буття, вона ґрунтувалась на людській здатності зіставляти різні предмети, явища, поняття. Таке порівняння проводиться відповідно до знань людини, категорій її пізнання. Це положення виходить з сучасної антропологічної парадигми наукового знання [3: 82], яке базується на припущенні, що людина пізнає світ через форму своєї теоретичної і практичної діяльності. Цю тенденцію ми б назвали формою антропоморфізму у віртуальному світі.

Антропоцентричність та антропоморфізм, як зіставлення з картиною світу носія мови, з його знаннями та уявленнями, пронизує інноваційні номінаційні процеси у сфері інформаційних технологій [4: 33]. Ми виділили способи номінації за прямою аналогією з вже існуючими поняттями (зовнішня подібність), та за розширеною аналогією, за допомогою метафори (функціональна подібність). Люди з готовністю порівнюють та зв'язують між собою різні реалії, які мають подібний зовнішній вигляд, чи подібні властивості [5: 331]. Метафоричне переосмислення ґрунтується на практичному досвіді людини, на його зв'язку з навколишнім середовищем. Особисте сприйняття цього світу стає підставою появи багатьох асоціацій. Асоціації та зв'язки з навколишнім світом, які сприяють появі інновацій, різноманітні. Участь у антропоморфному переносі найменувань беруть слова з різних сфер – медицини, техніки, економіки, природи, військової справи, спорту, суспільно-політичного життя. Ці слова утворюють певні асоціативні поля.

Наприклад, маніпулятор „миша” (mouse) отримав свою назву за зовнішньою подібністю до тварини, електронна бібліотека (e-library), процес нелегального „злому” програми (hacking), факт такого злому (attack), та програми, які запобігають галерським атакам (firewall, antivirus) – за функціональну схожість, і т.і.

*A firewall is a hardware or software device which is configured to permit, deny, or proxy data through a computer network which has different levels of trust.*

- Wikipedia, 2007.

Метафоричні значення можуть також ґрунтуватися на ознаках, представлених імпліцитно. Виділення такої ознаки може залежати від загальних знань людини, що сприймає метафоричне переосмислення, або від певних знань спеціальної сфери. Імпліцитні передумови метафоричного переосмислення нерідко активізують у пам'яті людини типові ситуації, що можуть бути репрезентовані у вигляді фрейму, сценарію. Наприклад, поняття „black” імпліцитно викликає у більшості людей негативні асоціації, актуалізується фрейм „чорний = поганий”, тому словосполучення „black hat hacker” (гакер що діє поза межами закону) іманентно викликає недовіру до її носія. По зворотній аналогії („білий = добрий”), словосполучення „white hat hacker” сприймається загалом позитивно.

*„There are also **black hat hackers** who exploit system security breaches for nefarious ends...”*

- Paul McFedries, 2007.

*“**white hat** hackers seeking to alert the computer security industry to vulnerabilities.”*

- Michael E. Ruane, *“New Computer Technology Makes Hacking a Snap,” The Washington Post, March 10, 1999.*

Як свідчить наше дослідження, антропоморфізм у віртуальному світі перетворюється на особливий вид відношень людини з комп'ютером, які супроводжується появою почуттів до комп'ютеру та наділенням комп'ютера людськими якостями. Нашу гіпотезу підтверджують слова Н. Алексенко, який зазначає: „В силу антропоморфизма, компьютеры воспринимаются им [человеком]

не просто как "думающие машины" (thinking machine), но "думающие" как человек" [6]. Тому дуже часто комп'ютери, програми, або взагалі весь Інтернет сприймається комп'ютерними користувачами як живе, свідоме середовище. Це знаходить своє вираження поперед усе в міфологізації віртуального світу, населенні його віртуальними, міфологічними, але розумними істотами. Зокрема, номінація інноваційних процесів та явищ у комп'ютері та Інтернеті відзначається помітною спрямованістю на використання міфічних понять (daemon – невелика програма, що може працювати у фоновому режимі, Trojan – шкідлива програма, що проникає до комп'ютера та починає контролювати його діяльність, troll – людина, що пише на комп'ютерних форумах та чатах повідомлення, що провокують співрозмовника на брутальність чи образу, demigod – досвідчений гакер зі світовою репутацією, wizard – програміст, що може швидко полагодити будь-яку помилку або несправність, тощо).

*To qualify as a genuine demigod, the person must recognizably identify with the hacker community and have helped shape it [8].*

При цьому відбувається подальша і навіть більш детальна міфологізація віртуального світу, відзначається, зокрема, що „чарівники” та „напівбоги” можуть використовувати магію (heavy wizardry, deep magic, black art), користуватися допомогою магічних артефактів (Wizard Book) або символів (Great Runes). Для загального позначення спеціалістів в комп'ютерах використовується назва гавайських шаманів kahuna, що, задля досягнення необхідного результату, можуть виконувати різноманітні магічні ритуали (rain dance, wave a dead chicken, voodoo programming).

*"Many Web designers aren't coders, so they enhance their pages with voodoo programming: downloaded Java applets and JavaScript routines inserted into their pages without knowing anything about how the code operates" [9].*

В результаті сприйняття світу Інтернету та комп'ютерів як таємничої, а часто і магічної середи, з'являється поняття „automagically” яке використовується для позначення процесів, які відбуваються в надрах комп'ютерної мережі автоматично, та можуть здаватись дещо магічними:

*"A quick ping out to the router and our Internet connection will be restored automagically".*

*- The National Journal, June 23, 2001.*

Крім того, слід особливо відзначити, що більшість процесів, що мають місце у комп'ютері та комп'ютерних мережах, номіналізується користувачами за прямою аналогією до відповідних людських процесів (особливо наочно це демонструється протягом колоквіальної, неофіційної комп'ютерної комунікації). Комп'ютерні програми, у мовній репрезентації користувачів, „думають”, „бачать”, „не дозволяють”, „не хочуть” виконувати той чи інший наказ „хазяїна”:

- *Windows doesn't want to boot on this P5B with SATA.*
- *Windows doesn't see ipod nano same for itune.*
- *KAV doesn't allow the vpn tunnel to connect.*

За спостереженнями психологів, виділяються наступні моделі „переносу у віртуальному світі”: „комп'ютер як батько”, „комп'ютер як дитина”, „комп'ютер як батько з бажаними якістьми”, „користувач як батько з бажаними якістьми” [7].

Нарешті, в останні роки був зафіксований і зворотний процес – так званий „кіберморфізм”, чи „антропоморфізм навпаки”. Кіберморфізм є уподібненням комп'ютеру, наділенням людини властивостями, характерними для комп'ютеру. Так, про людину, яка глибоко замислилась, говорять, що вона „підвисла” (hang), створюючи пряму зовнішню аналогію з комп'ютерною програмою, яка не відповідає на команди користувача. Людина, що помиляється, зветься «людиною з багами» (bugged), по прямій аналогії із помилковою комп'ютерною програмою (application with bugs, bugged application). Професія генетика нещодавно отримала іншу, неофіційну назву biohacker, надвідлива людина – прізвисько real life Trojan.

*Maybe bioinformatics and the diffusion of genetic engineering technologies and techniques will inspire a new generation of bio-hackers.*

– Michael Schrage, "Technology Review, June 2003.

Напої, які п'ють гакери, отримали нову узагальнюючу назву – programming fluid, по аналогії з „cooling fluid”, що позначає охолоджуючу рідину, яка використовується у деяких комп'ютерах. Алкогольні напої мають диференційну номінацію – wirewater, тобто, „вода з дроту”. Тим самим підкреслюється спорідненість людини та комп'ютера, наведені аналогії утворюють асоціативне поле „людина – це машина”.

**programming fluid:** Term used by programmers to refer to coffee, Jolt cola, or any other high-caffeine stimulant that helps them get through all-night coding sessions.

- Paul McFedries, 2007.

Прийоми кіберморфізму застосовуються і для опису великих людських мас. Наприклад, сучасне покоління молодих людей, яке народилося після 1981 року (тобто ті, кому в 2001 році виповнилось 20 років, і від яких залежатиме доля техногенного суспільства в новому тисячолітті), отримало назву Digital generation, або Generation D (Gen WWW, dot-com generation).

*"... if Baltimore is serious about attracting **Generation D** — the digital generation of young computer wizards — it should use its ... front property to create places that would draw them."*

- The Baltimore Sun, Sept. 24, 2000.

Тим не менше, незважаючи на наведені приклади, слід зазначити, що процес кіберморфізму, на відміну від антропоморфізму, поки що знаходиться у початковій стадії свого розвитку, тому робити конкретні припущення щодо його майбутніх тенденцій ще рано.

## ВИСНОВКИ

Таким чином, антропосфера і кіберсфера співіснують в поєднанні двох світів – реального та віртуального. Співіснування породжує їхній взаємовплив через явища антропоморфізму та кіберморфізму, які створюють двосторонню модель розвитку комп'ютерного лексикону. Порівняно із антропоморфним способом поповнення комп'ютерного лексикону, кіберморфізм є відносно молодою тенденцією, яка, на наш погляд, заслуговує на детальне подальше вивчення.

## SUMMARY

*The article deals with research of interaction and mutual influence of anthroposphere and computer technosphere (cybersphere), as well as with effects of this interaction that result in the development of computer vocabulary. The phenomena of anthropomorphism and cybermorphism in relation to development of computer vocabulary are studied as well.*

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Махачавілі Р.К. Лінгвофілософські параметри інновацій англійської мови у сфері новітніх технологій: дис... канд. філол. наук. -Запоріжжя, 2005. – 177 с.
2. Вернадский В.И. Научная мысль как планетное явление / Под ред. А.Л. Яншина. – Москва: Наука, 1991. – 271 с.
3. Белова А.Д. Лингвистические аспекты аргументации. – Киев: Компьютер Норд, 1997. – 300 с.
4. Ластовкина О.Э. К вопросу антропоцентрической номинации // Язык и культура. II Международная конференция. Тезисы. – К., 1993. – Ч.1. – С. 33 – 34.
5. Genthner D., Wolf Ph. Alignment in the processing of metaphor// Journal of Memory and Language.– 1997. – Vol. 37, № 3. – P. 331 – 349.
6. Алексенко Н.Н. Психологические аспекты поведения человека в киберпространстве // Журнал практической психологии и психоанализа. - 2000. <http://psyjournal.ru/j3p/pap.php?id=20000307>
7. Suler, John. Mom, Dad, Computer. Transference Reactions to Computers. - Rider University, 1998.

## ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

8. Raymond, Eric. The Jargon File. - 2004. - V.4.4.7. -[www.catb.org/jargon](http://www.catb.org/jargon)
9. McFedries, Paul. The Word Spy. -2007. - <http://wordspy.com>
10. Wikipedia, the free encyclopedia. 2007. - <http://wikipedia.org>
11. Newspaper archives and newspaper articles at HighBeam Research. - 2007. - <http://www.highbeam.com>

Надійшла до редакції 23 жовтня 2007 р.