

УДК 811.111'06'27:004.9

Р.К. Махачашвілі,
старший викладач
(Запорізький національний університет)

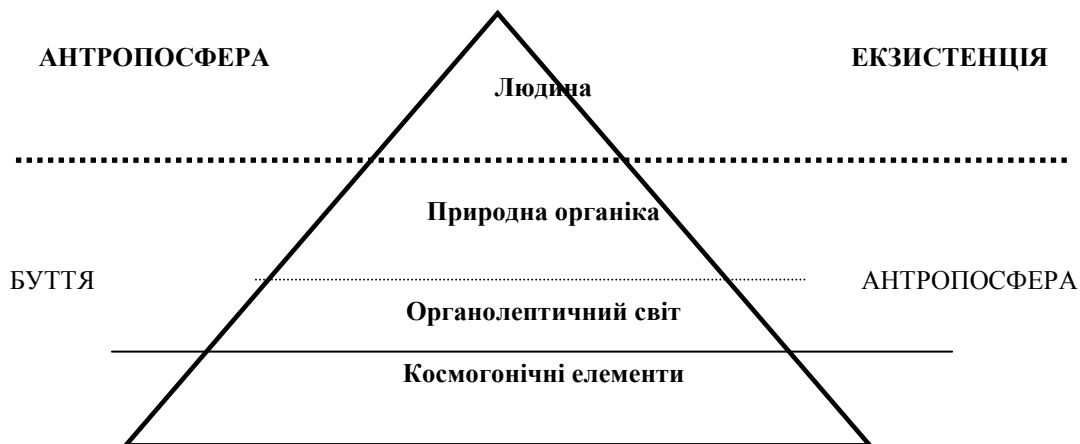
ЛІНГВОТЕХНОСФЕРА СУЧАСНОГО БУТТЯ: ВІД КОСМОГОНІЇ ДО ШТУЧНОЇ ПРИРОДИ

У статті розглянуто можливі напрямки мовної трансформації конвенційної системи універсалізованих буттєвих категорій та понять у межах техногенної дійсності. Досліджено лінгвальну рецепцію космогонічних елементів техносфери та засоби мовної реконструкції органічного світу в цифровому континуумі.

"Техносфера" – комплексна, інтегрована, багатовимірна сутність, яка є об'єктом дослідження майже всіх галузей сучасних гуманітарних наук (філософії, психології, соціології, культурології, тощо) [1; 2; 3; 4; 5]. У лінгвальному аспекті нові технократичні реалії, які з'являються з незбагненною швидкістю, потребують негайного відображення в сучасній англійській мові. Слід зазначити також, що особливо бурхливого розвитку в умовах сучасного етапу інформаційної революції набуває та сфера лексичних новоутворень англійської мови, яка безпосередньо співвідноситься з науково-технічним прогресом, тобто "*комп'ютерна термінологіка*".

Як відомо, мова – це не просто засіб висловлення й передачі готової думки, а сила, що творить цю думку [6, 7]. Отже, поняттєві та категоріальні універсалиї протягом століть актуалізувались у свідомості людини в рядки певних мовних репрезентацій. Однак, за появи альтернативної "віртуальної" дійсності, поступово трансформується уявлення не лише про універсальні категорії антропосфери, буття, а про універсальні поняття [8: 39]. Таким чином, **метою** статті є дослідження лінгвальної трансформації та засобів вербалізації системи універсальних онтологічних понять у межах технодійсності. Насамперед, необхідно зазначити, що за основу приймаються антропосферичні показники "природної" дійсності, оскільки, вочевидь, "віртуальна реальність" є вторинною по відношенню до неї.

Як базову модель аналізу антропосферичних параметрів техногенної дійсності ми пропонуємо розглядати "лінгво-категорійну піраміду" – систему фундаментальних категорійних показників [9; 10; 11], певним чином модифіковану нами, з огляду на специфіку дослідження:



Відтак специфічному переосмисленню підлягають елементи "космогонічної" поняттєвої парадигми, які співвідносяться з уявленнями про "надреальне", "чарівне", тобто таке, що перебуває поза межами логічної інтерпретації. Слід зауважити, у зв'язку з цим елемент "*magic*" перетворився на своєрідний центр концептуально-словотвірної міні-парадигми. Так, наприклад, нове визначення "*automagically*" використовується для десигнації процесів, які відбуваються в надрах комп'ютерної мережі автоматично, з певною долею таємничістю, 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).

Тому словосполучення *black magic* десигнує комп'ютерну технологію, яка працює, хоча ніхто до кінця не знає, як саме. Вона ще більш загадкова, ніж процес *voodoo programming*, який принаймні можна відтворити за алгоритмом. Синонімічними останньому термінові є такі одиниці, як *black art* та *deep magic*.

Подібні прояви феномену чарівного, "хтонічного" набули узагальнюючого позначення *cyburban myths* (зазначимо, що це словосполучення було утворено шляхом телескопічного поєднання вже існуючого поняття *urban myth* – "міська легенда" [12:149] та продуктивного комп'ютерного афіксоїда *cyber*, що має сигніфікувати кореляцію віртуального буття та урбаністичної цивілізації зламу тисячоліть).

Як свідчать попередні дослідження, "віртуальна свідомість" з позиції мови досі балансує між системою невербальних знаків та системою "розгалужених знаків", що можуть уважатись міфами. За визначенням деяких учених, "знак" є центральною ланкою лінгвістичної концепції. Таким чином, уважається, що суть мови полягає не лише в тому, щоб бути засобом комунікації, а й в застосуванні сталих асоціацій. Отже, в

такому разі, матеріалізований об'єкт стає знаком, а "ідеальна" сутність – значенням [13: 76]. Крім того, мова визначається як комплексна система символів, кожний із яких денотує певний екстралінгвістичний об'єкт, тоді як разом вони формують схематичне зображення того оточення, в якому існують носії даної мови. Слово, лексичне новоутворення – неологізм – являють собою "наріжний камінь" дослідження, опису та, найголовніше, ключ до розуміння комплексної сутності віртуальної дійсності. Отже, це дозволяє нам розглядати комп'ютерну реальність як особливий тип семіотичної системи.

Тут ми стикаємося з певним протиріччям. З одного боку, знак має бути своєрідним "ідеальним" субститутом об'єкта або поняття. Однак, як було визначено вище, віртуальна дійсність по суті не може містити конкретних об'єктів. А більшість понять у межах віртуального простору набуває умовно-абстрактного характеру і підлягає сприйняттю лише в термінах мови. Тому віртуальна реальність постає "ідеальним" (у платонічному розумінні) середовищем, в якому поняття-концепти відчужено від об'єктів та явищ дійсності та втілено шляхом сутнісно-символьної репрезентації.

Беручи до уваги, що онтологічно віртуальна дійсність має чітко структуровану цифрову природу, цікавим постає той факт, що в термінах ментальної перцепції це онтологічне ціле набуває досить еkleктичного характеру. Колективна "віртуальна" свідомість синтезує різні (іноді, навіть взаємовиключні) світоглядні парадигми в межах загально-міфологічного світосприйняття. Зокрема, "хтонічну" інтерпретацію віртуальної дійсності, властиву здебільшого для політеїстичної світоглядної парадигми, було "доповнено" концептами 'раю' та 'пекла' (умовно), притаманними системі християнського світосприйняття.

Лексичними засобами цей феномен було актуалізовано та закріплено у вигляді двох протилежних понять: *data heaven* та *grey-bar land*. Що стосується фразеологічного утворення *data heaven*, останнім часом воно функціонує в двох основних значеннях: 1) для позначення спеціального "місця" поза цифровою мережею, де інформація та дані знаходяться у безпеці (на неелектронних носіях), 2) для позначення "локусу" (електронного сайту), на якому дані надійно захищено від утручання: "*The government last night poured cold water on a plan by a group of entrepreneurs to establish a data heaven on a rusting iron fortress in the North Sea in an attempt to circumvent new anti-cryptography laws.*" (Guardian, June 2000). Як бачимо, в запропонованій інтерпретації поняття "раю" наближається до відповідних понять "Парадизу" або "Едемського Саду", де істоту має спіткати щастя ще за життя.

З іншого боку "міфологізованої" опозиції знаходиться згадуване вище словосполучення *Grey-bar Land*, що слугує для метафоричного позначення особливого стану, в якому перебуває комп'ютер ("завис"). Навіть сама концепція смерті в межах техногенної дійсності набуває специфічної лінгвістичної актуалізації. Так, термін, який залучається для позначення "режиму відмови операційної системи *Microsoft Windows* при спробі запуску *DOS box*" репрезентовано словосполученням *Black Screen of Death*. Операційна система вимикає дисплей (він стає чорним) та блокує ПК так щільно, що той потребує механічного перезавантаження (*cold boot*).

Генетично спорідненим із зазначеним вище терміном (як на концептуально-поняттєвому, так і на словотвірному рівні) є новоутворення *Blue Screen of Death* – "визначення спонтанного колапсу додаткової операційної системи MS DOS завдяки тому, що основна операційна система (зазвичай це Microsoft Windows) має цілий ряд недоліків та помилок". Генезис терміна, очевидно, полягає в тому, що домінуючий колір інтерфейсу цієї системи /MS DOS/ – блакитний.

Цікавим видається і застосування другорядної кольорової міні-парадигми: *grey – black – blue*. Слід зазначити, що всі три наведені лексеми, які позначають певний колір, в англомовній картині світу так чи інакше співвідносяться з уявленнями про смерть та своєрідні емоційні "складові" подібного когнітивно-екзистенційного сценарію – смуток, траур. Отже, наведені елементи комп'ютерної поняттєвої парадигми знаходяться у тісній кореляції із притаманними християнській міфології категоріями "забуття" та "загробного існування".

Як свідчення правомірності паралелі з реальною міфологією можна розглядати і своєрідні "обряди" та ритуали, пов'язані зі згаданими вище процесами. "Обряди", які або безпосередньо запозичені з культурів "природної" дійсності, або дуже їх нагадують (те ж саме стосується і їх лексичної репрезентації: це або калькування, або адаптація елементів однієї дійсності/міфології до іншої). Наприклад: *rain dance* – "церемоніальна послідовність дій під час підключення до Мережі": "*Tim had no idea why the computer wouldn't boot, so he decided a rain dance would be in order.*" (The Washington Post, April 22, 2002).

Необхідно зауважити, що термінологія та атрибутика гаїтянського культу Вуду (до сьогодні одна з найзагадковіших релігій світу) являє собою досить продуктивне джерело поповнення системи комп'ютерної термінології в зазначеній галузі. Так, наприклад, фразеологічне новоутворення *to wave a dead chicken* (започилене шляхом семантичної транспозиції безпосередньо з культово-обрядового лексикону Вуду) – в термінах техногенної дійсності означає "виконання певної послідовності дій (ритуалу) з метою повернути комп'ютер до нормального режиму роботи". Так само виникло поняття *voodoo programming* – "використання програмного коду, який було створено іншою персоною, без глибинного розуміння принципів роботи такої програми": "*Many Web designers aren't coders, so they enhance their pages with voodoo programming...*" (The San Francisco Chronicle, Jan. 24, 2003). Зазначимо, що це словосполучення, очевидно, було створено за аналогією до пре-існуючого поняття "*voodoo economics*", яке застосовується для визначення привабливої, але нежиттєздатної моделі економічного розвитку. Отже, можемо зробити висновок, що формант *voodoo-*, окрім зазначеного "магічного" значення, є носієм додаткового – так би

мовити, "темпорального" – смислового імпульсу. Таким чином, перед нами наявне свідoctво актуалізації глибинної "хронотопної" (тобто, часо-просторової) єдності загалу комп'ютерної термінології на поняттєвому рівні.

Лексико-семантична актуалізація "природних" елементів техносфери. Як не парадоксально, але в межах штучного "віртуального" простору існує ціла низка "органічних" понять. Безперечно, "органічними" такі поняття можуть уважатися лише умовно, виключно з огляду на прямі ремінісценції зі світу природної органіки. До сфери так званої "віртуальної" органіки, на наш погляд, можна залучити такі одиниці як *mouse* ("миша") – прилад для керування курсором на моніторі комп'ютера. Зауважимо, що на сучасному етапі становлення комп'ютерної термінології на основі зазначеного семантичного новоутворення виникла особлива лексико-фразеологічна міні-парадигма – *word-of-mouse, mouse potato, mouse trap*: "*They are trying to generate word-of-mouse, but I am skeptical.*" (Los Angeles Times, Sept. 18, 2001). "*...It's enough to turn a diehard football fan into a mouse potato....*" (The San Francisco Chronicle, Jan. 24, 2003).

Елементи представленої парадигми утворено за допомогою лінгвального механізму аналогії (так, порівняймо *word-of-mouse* – *word-of-mouse, mouse potato* – *couch potato*), що, на нашу думку, є показовим саме з огляду на явище категорійного паралелізму між двома онтологічними сутностями – реальним буттям та техногенною реальністю. До того ж необхідно наголосити, що, очевидно, є певні зрушення безпосередньо в оновленій семантичній структурі зазначеної одиниці (*mouse*). Зокрема, до плану змісту залучено компонент, який можна представити як своєрідний "універсальний семантичний квант техногенної дійсності" – "такий, що безпосередньо співвідноситься зі сферою новітніх комп'ютерних технологій".

Особливої уваги потребують, на наш погляд, і такі синонімічні утворення як *virus* ("комп'ютерний вірус") та *bug* ("комаха"), які у своєму неологізованому значенні десигнують поняття "особлива комп'ютерна програма руйнівної дії". Зазначимо окремо, що другий компонент наведеного бінома представляє собою основу для подальшого розгалуження міні-парадигми: *millenium bug, Y2K leap year bug*.

Наголосимо, що літерно-цифрова абрєвіаційна модель **Y2K** може бути представлена у вигляді формули, яка складається із трьох основних конститuentів: **N + # + K**, де **N** – абрєвіювана форма (завичай застосовується ініціальна літера) "базового" іменника (смислової та концептуальної доміаннти комп'ютерного терміна), **#** – цифровий елемент (тобто числова атрибуція основного іменника), а **K** – усталене графічне позначення тисячі (від грецького "*kilo*" – "тисяча"). Як приклади можна розглянути такі одиниці, як *Q2K* (*question two thousand*), *W2K* (*Windows two thousand*): "*You're ready for Y2K, but are you ready for W2K?*" (Home Office Computing, Nov., 1999). "*Starting in this town, in this place, at this hour, we will fight back, Mr. Quayle said forcefully, prompting cheers of Q2K!*" (The New York Times, Feb., 2000).

З огляду на вищезазначене, необхідно звернути увагу, на той факт, що перші два компоненти запропонованої формули гіпотетично є змінними, тоді як останній конститuent – "**K**" – являє собою своєрідну формальну "константу". Тому, на нашу думку, цей компонент можна розглядати не лише як інтегруючий носій смислоформуючого значення, але і як самостійний словотвірний елемент.

Результати наших досліджень доводять, що представлена словотвірна модель є досить продуктивною в контексті новітньої техногенної дійсності і слугує основою для цілої низки новоутворень. Наприклад: *Y2.038K bug* – "комп'ютерний вірус, який має активізуватися у Всесвітній мережі у 2038 році", *Y2K leap year bug* – "комп'ютерний вірус, який мав запобігти ідентифікації 2000 року як високосного", *D10K problem* – "проблема, яка може виникнути у зв'язку з неспроможністю існуючих четвертинних програм сприймати та модифікувати п'ятиричний економічний показник - "індекс Доу Джонса", etc.: "*...some programs with the Y2K leap year bug will assign erroneous dates every day after Feb. 28, 2000.*" (The New York Times, July 21, 1999). "*GUI got a letter from Mahmoud Saleh alerting him (reminding him, actually) of a similar problem that will face C and C++ programmers in coming years: we can call it the Y2.038K bug.*" (MSDN Online Buzz, 2001). "*...the first time the market indicator would be expressed in five digits—might create a problem similar to the year 2000 debacle, that computers used to four-digit Dows aren't prepared to handle. It's already being dubbed the D10K problem.*" (The Sun, October, 1999).

Як видно, парадигма абрєвіатурних одиниць цього типу поповнюється не лише шляхом "механічного" поєднання елементів формули в межах однієї лексеми, а й завдяки виникненню новоутворень на рівні словосполучення. Таким чином, запровадження та функціонування подібної лінгвально-цифрової словотвірної моделі саме в межах комп'ютерної терміносистеми є досить показовим з огляду на специфічну ("цифрову") природу техногенної дійсності. Отже, можемо зазначити, що в такий спосіб відбувається актуалізація онтологічних зв'язків між метафізичною та мовною сутністю комп'ютеризованого простору.

Підкреслимо, що апіорі ядерні одиниці наданої парадигми (*virus* та *bug*) не є синонімами, оскільки співвідносяться з денотатами (об'єктами) різних біологічних рівнів. Однак у результаті процесу семантичної неологізації (апостеріорі) денотативну диференціацію було нівельовано, і до оновленої, семантичної структури перейшов лише один інтегральний компонент – "об'єкт біосфери". Це ще одне свідчення збереження сталих асоціативних зв'язків між новітніми явищами техногенної дійсності та універсальними категорійними параметрами реального світу.

Насамкінець зауважимо, що запровадження новітніх комп'ютерних технологій вимагає від мови (наразі – англійської) нових засобів категорізації комп'ютеризованого Буття, шляхом його "термінологізації" (відбиття крізь призму новоутворених комп'ютерних неологізмів-термінів). Крім того, новітнє "віртуальне"

буття безпосередньо корелює з основоположними онтологічними та антропологічними категоріями буття реального. Відтепер об'єктивна дійсність виступає в діалектичній єдності "реального" та "віртуального" параметрів. Причому останній являє собою необхідний імпліцитний компонент мовної актуалізації буття.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Гримак Л.П. Грядущий век – век одиночества (к проблеме Интернета) // Мир психологии. – 2000. – № 2 (22). – С. 5-25.
2. Тираспольский Л.И. Космизм в эпоху Интернета. – М.: Владос, 1995. – 247 с.
3. Юрьев Г.П. Виртуальный человек в экстремальных условиях // Труды лаборатории виртуалистики. – Вып. 9. – М.: Ин-т человека, 2000. – С. 31-36.
4. Шевченко І.С., Гончаренко І.О. Конфліктна мовленнєва поведінка в англomовному кіберпросторі // Вісник Житомирського державного університету. – 2005. – Вип. 23. – С. 24 – 28.
5. Heim M. Virtual Reality: Practice and Promise. – LA: Wesport Publishers, 1994. – 233 p.
6. Гумбольдт В. Избранные труды по языкознанию. – М.: Прогресс, 2001. – 398 с.
7. Потебня А.А. Слово и миф. – М.: Правда, 1989. – 624 с.
8. Булыгина Т.В. Языковая концептуализация мира. – М.: Школа, 1997. – 574 с.
9. Горин В. М. Универсалии культуры // Культурологический энциклопедический словарь. – СПб.: Университетская книга, 1999. – С.417- 422.
10. Лобок А.М. Антропология мифа. – Екатеринбург: Банк культурной информации, 1997. – 688 с.
11. Pinker S. How the Mind Works. – NY: Fssociated Press, 1997. –344 p.
12. Бескин И.А. Полевые структуры города и человек в их напряжении и действии // Мир психологии. – 2000. – № 2 (22). – С. 146-152.
13. Кияк Т.Р. Форма і зміст мовного знака // Вісник ХНУ. – 2004. – № 635. – С. 75-78.

Матеріал надійшов до редакції 17.04.2006 р.

Махачашивілі Р.К. Лінгвотехносфера сучасного буття: від космогонії до штучної природи.

В статье рассмотрено возможные направления языковой трансформации конвенциональной системы универсализованных бытийных категорий и понятий в рамках техногенной действительности. Исследуется лингвальная рецепция космогонических элементов техносферы и способы языковой реконструкции органического мира в цифровом континууме.

Makhachashvili R.K. The lingual technosphere of modern being: from cosmogony to artificial nature.

The article dwells upon the possible ways of the conventional ontological patterns lingual transformation in terms of technosphere. Cosmogonic elements lingual reception as well as linguistic means of organic reality reconstruction within the digital continuum have been studied.