УДК 81 – 13 : 004.5

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КУЛЬТУРНЫЕ КОНЦЕПТЫ РЕАЛЬНОГО И ВИРТУАЛЬНОГО МИРОВ И ИХ ОТРАЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННОМ АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Махачашвили Р. К., студент

Запорожский государственный университет

В данной статье рассматриваются возможные параллели и потенциальные ассоциации между универсальными культурными концептами реального и «виртуального» миров. Цель статьи выявить каким образом культурные универсалии трансформируются в контексте «виртуальной» реальности, а также, как они отражены в современном английском языке.

Ключевые слова: универсальный культурный концепт, неологизм, параллель, виртуальная реальность

Махачашвілі Р.К. УНІВЕРСАЛЬНІ КУЛЬТУРНІ КОНЦЕПТИ РЕАЛЬНОГО ТА ВІРТУАЛЬНОГО СВІТІВ ТА ЇХ ВІДОБРАЖЕННЯ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ/ Запорізький державний університет, Україна

У наданій статті розглядаються можливі паралелі та потенційні асоціації між універсальними культурними концептами реального та “віртуального” світів. Мета статті виявити яким чином культурні універсалії трансформуються в контексті “віртуальної” реальності а також, як вони репрезентовані в сучасній англійській мові.

Ключові слова: універсальний культурний концепт, неологізм, паралель, віртуальна реальність

Makhachashvili R.K. UNIVERSAL CULTURAL CONCEPTS OF THE REAL AND VIRTUAL WORDS AND THEIR REPRESENTATION IN MODERN ENGLISH / Zaporizhzhya state university, Ukraine

The article deals with drawing parallels and potential associations between basic cultural concepts of the “real” and “virtual” worlds. The aim of the article is to distinguish in what way cultural universals are transformed in the “virtual reality” context and by what means such transformation is represented in modern English.

Key words: universal cultural concept, neologism, parallel, virtual reality

Мир, окружающий Человека, бесконечен. Бесконечно многообразие его форм и проявлений. Однако за всю историю своего развития человечеству необходимо было поместить Действительность в рамки определенных категорий, выведенных за долгие годы процесса создания человеческой Культуры, Языка, Философии.

Как утверждает С. Я. Левит, «…все, что может сделать человек – это создать (в языке, религии, искусстве, науке) свой собственный универсум – «символическую вселенную», которая открывает перед ним возможность понимать и истолковывать, связывать и организовывать, синтезировать и обобщать человеческий опыт, а также обретать индивидуальность через приобщение к культурному космосу» [1, 15].

В сознании человека на протяжении многих веков универсальные культурные понятия выливались в цепочки языковых репрезентаций и выстраивались в своего рода пирамиду, в основании которой лежали мифологемы хтонических сил (огонь \ вода \ земля \ воздух) и элементов Космоса (Солнце \ Луна \ Звезды \ планеты). Далее следовал «ближний» мир предметов, поддающихся чувственному восприятию через слух, зрение, обоняние - камень, дерево, etc, и природная органика (птицы \ рыбы \ насекомые).

Венчает пирамиду лингво-культурных универсалий языковое воспроизведение позиции ЧЕЛОВЕКА во всем этом бытийном многообразии. Сюда относятся как универсалии родства, так и древнейшие метафоры «артефактов» (дом, зеркало); экзистенциальные состояния (обмен; встреча; путь), а также границы эмоциональных состояний (смех \ слезы) [2, 419].

Однако с появлением виртуальной реальности (**ВР**), постепенно трансформируется представление не только об универсальных категориях Бытия, но и об универсальных понятиях. Рассмотрим возможные параллели (если таковые имеются), возникающие между двумя мирами (виртуальным и реальным) в свете таких универсальных понятий. Следует оговорить, что за основу принимаются универсалии «естественной» действительности, так как, что бы то ни было, но виртуальная реальность по отношению к ней вторична.

Напомним, что в основании пирамиды лежат мифологемы хтонических сил и элементов Космоса (огонь/вода/Земля/Солнце/Луна/звезды). Однако, в контексте ВР такое вычленение по очевидным

причинам невозможно. И тем не менее, «виртуальное» сознание обращается к универсализации другого рода. В качестве элементов виртуального «Космоса» могут выступать единицы информации – «биты» (bits) и единицы «актуализации» ВР – «пикселы» (pixels).

Кроме того «мифологизации» (условно) подлежат процессы, протекающие в виртуальном мире независимо от воли человека (т.е. по сути – «стихийные» процессы). Доказательством может служить возникновение таких акронимов как PEBCAK (Problem Exists Between Chair and Keyboard) или JOOTT (Just One of Those Things – необъяснимый сбой в работе Сети). Более того, подобные явления получили обобщенное название cyburban myths.

В качестве доказательства правомочности проведенной параллели с «реальной» мифологией можно рассматривать также своеобразные «обряды», связанные с указанными процессами. «Обряды», которые либо прямо позаимствованы из культов «естественной» реальности, либо очень их напоминают (то же касается и лексической репрезентации их в языке – в основном это адаптация реалий одной действительности/мифологии к другой). К примеру *rain dance (n,v)* – церемониальная последовательность действий при запуске Сети; *to wave a deed chicken* (заимствование из культа Вуду) – выполнять определенную последовательность действий (ритуал) с целью вывести компьютер в нормальный режим работы [3, 113].

Однако основополагающей, порождающей (по-своему «хтонической») силой, коей для древних была Земля [4, 136], для членов виртуального сообщества по праву может считаться Информация. Недаром данный феномен является центром аттракции значительного количества лексических новообразований, означающих новейшие информационные реалии. Например, сама *WWW* получила определение *infostructure* (по аналогии с *infrastructure*) [5, 49]. Борьба, разгорающаяся за право обладания Информацией, и как следствие - информационное превосходство *(Information superiority)* неизменно приводит к так называемым «информационным войнам» в Сети – *information warfare*. Более того, постоянное вращение в информационной среде приводит зачастую к таким последствиям как «синдром пресыщения» - *information fatigue syndrome*, хотя, это уже универсалия другого уровня [6, 59].

Как ни удивительно, но в виртуальной действительности также существует целый ряд «органических» понятий. Конечно «органическими» они могут считаться лишь условно и таковыми их делают исключительно прямые реминисценции из мира «природной органики». К так называемой «виртуальной органике» относятся, на наш взгляд, понятия «компьютерная мышь» (*mouse*) – приспособление для управления курсором; «компьютерный вирус» (*virus*), известный ещё как «жучок» (*bug*) – особая программа разрушительного действия. Как видим, перед нами снова пример сохранения прочных ассоциативных связей новых явлений компьютерной действительности с универсалиями реального мира.

Логично предположить, что в виртуальной реальности, равно как и за её пределами, на вершине пирамиды универсалий – ЧЕЛОВЕК. Тем более это справедливо для ВР, поскольку она является в первую очередь продуктом человеческого разума.

Вместе с тем вполне закономерным представляется, что позиция Человека в виртуальном Бытии несколько отлична от его же позиции в реальном мире. Так, например, категория родства до известной степени снимается в Интернет-сообществе, следовательно, универсалии, связанные с нею могут быть противопоставлены универсалиям возраста пользователей Сети. Таковыми могут считаться неологизмы *N-Gen (Net Generation)* – «Интернет-поколение»; *screenager* (ср. teenager) – подросток, «выросший» в Сети; *disk dancers* – дети, увлекающиеся сетевыми играми [7, 26]. Бросается в глаза, что все приведённые лексемы так или иначе соотносятся с концептом «молодого/грядущего» поколения, что в свою очередь, подчёркивает роль Всемирной компьютерной Сети для будущего человечества.

Древнейшие метафоры «артефактов» (понятие «дома», к примеру) также были незамедлительно представлены «виртуальными» эквивалентами - *home site, home page* – ибо человек, очевидно, стремится создать удобную и понятную для себя среду обитания даже в «неосязаемом» пространстве. С концептом «дома» также ассоциируется и процесс украшения своего виртуального жилища, с чем связано появление таких новообразований, как *chip graffity* (нефункциональный дизайн web-странички) или *dancing baloney* и *cornea jumbo* – слишком броско, нелепо украшенная страничка с большим количеством необязательных гиперссылок [7, 26].

Следует отметить, что само понятие «артефакта» в виртуальном контексте приняло форму *smartifact (smart artifact)* [8, 39], что в который раз подчёркивает связь всех сторон виртуального Бытия именно с интеллектуальной деятельностью человека.

Казалось бы, в этой действительности, выстроенной на рациональных принципах, нет места эмоциям. Однако наблюдения показывают обратное. Оказывается, значительное количество компьютерных неологизмов посвящено именно универсалиям эмоциональных состояний Человека, как положительным, так и отрицательным. Сюда относятся такие новообразования, как *affective computing/careware* – программное обеспечение, «отвечающее» за позитивные эмоции и настроение пользователя; *emotags* –

эмоционально «окрашенная» компьютерная символика [9, 24], получившая также обозначение *emoticon.* Кроме того, наряду с положительными, возникают и определения негативных эмоциональных проявлений. Так, например, в жаргоне «хакеров» появились лексемы, призванные означать грубое, неприветливое электронное послание – *flame/flame sandwich*. В противопоставление «позитивному» программному обеспечению, возникло определение «несговорчивого» – *malware* (от латинского malus – «плохой») [10, 40].

Как видим, виртуальная реальность представлена целым рядом понятий, находящихся в прямом соответствии с лингво-культурными универсалиями реального мира, но соответствующим образом переосмысленных и преобразованных. Проведённый анализ позволяет сделать вывод, что виртуальная реальность есть особого рода «метафизическое» единство, которое хотя и существующего во многом по законам естественной природы, всё же являет собой среду уникальную, предоставляющую совершенно новые направления для развития человеческого интеллекта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Левит С. Я. Предисловие // Энциклопедия культуры в двух томах. – М.: Университет, 1996. – т. 1. – С. 4-8.
2. Горин В. М. Универсалии культуры // Культурологический энциклопедический словарь. – СПб.: Университетская книга, 1999. – С. 417-422.
3. McFedries P. Web Home. *http://www.logophilia.com*
4. Лосев Л. А. Философия. Мифология. Культура. – М.: Просвещение, 1992. – 482 с.
5. Wallis G. Year 2000 Survey // US News and World Report. – 2000. – Dec. 9. – P. 48- 50.
6. Quinion M. Jargon File. *www.jargon.com*
7. Elliotte B. Coming of Web-Age // Newsweek. – 1999. – Sept. 6. – P. 26.
8. Ashbey F. E-future // Newsweek. – 1998. – Feb. 13. – P. 39.
9. Time. – 1998. - № 47. – P. 24.

The Economist. – 2000. – Jan. 24. – P. 39-42.