

## Язык и мир – реальный и виртуальный

Елена Гусева

*Ключевые слова: виртуальный мир, изоморфизм, интернет-коммуникация, картина мира, компьютерная лексика, метафора, язык интернета*

«Моделирование мира» как его отражение человеческим сознанием является предметом исследования целого ряда гуманитарных наук. «Когнитивная модель мира» формируется с помощью языка и отражается в языке – в языковой модели мира. Когнитивная наука занимается моделированием структуры сознания, лингвистика – моделированием языка (общепринята, например, уровневая модель языка, разработанная в традиционной лингвистике), когнитивная лингвистика связывает свои усилия с моделированием устройства внутреннего языка – ментального лексикона.

Сегодня ученые не только говорят о ментальной модели мира или о языковой модели мира, но и избирают аналогичную форму их описания – моделирование. Конечно, следует различать «моделирование мира», которое осуществляется самой природой (человеческим сознанием в фило- и онтогенезе) и научное моделирование – моделирование устройства сознания исследующим его природу человеком. Лингвисты и психологи создают вероятностные копии естественных моделей мира – модели моделей. Необходимо также различать значения когнитивных терминов-омонимов, в частности значения терминологического словосочетания “когнитивная модель мира”.

«Когнитивная модель мира»<sup>1</sup> – это само человеческое сознание, человеческая память. Когнитивную модель, пишет Р. Солсо, мы определяем как метафору о том, как обнаруживается, хранится и используется информация [1; 48]. «Когнитивная модель мира»<sup>2</sup> – это исследовательская модель, в той или иной форме представляющая устройство человеческого сознания. Это вторичная, искусственная модель, с помощью которой когнитологи объясняют и описывают работу мозга. Когнитивная модель<sup>2</sup> – это особая разновидность научных концепций, объясняющих процессы познания и описывающих структуру человеческой памяти.

Изоморфизм структур сознания и языка обусловлен общими законами организации (существования) естественных систем, одним из которых является принцип экономичности: принцип неврологической экономичности и принцип экономии речевых усилий. Одно из условий объективности познания – «однозначное соответствие между реальными объектами и их моделями в нервной системе, т.е. код» [2; 9]. Принятый современной наукой постулат об изоморфизме языковой и ментальной моделей мира позволяет использовать языковые данные как средство верификации научного знания об устройстве когниции. Но моделируемая языком картина мира имеет и самостоятельную

ценность, относительно новая для лингвистики роль (лингвистика на службе у когнитивной психологии) не отменяет, а усиливает интерес к языковой модели мира, а точнее, к ее лексической модели, которая, предположительно, как и сознание, представляет собой модульно-сетевую структуру.

Эволюция лексики языка на современном этапе – это и незаметные передвижки в лексической системе, вызванные отдельными лексическими вкраплениями, и изменения (добавления) целых тематических групп и подсистем, это и достраивание отдельных относительно автономных лексических модулей. Один из таких новых и быстрорастущих модулей лексики – модуль виртуального компьютерного мира. С появлением ЭВМ и Интернета язык активно осваивает, или отражает, новые предметные пространства, которые значительно различаются и характером, и степенью предметности.

Слова как единицы номинативного уровня языка также отличаются разной степенью реальности, или предметности. Теория когнитивной метафоры гласит, что в человеческом сознании образы внешнего мира формируются на основе простейшего чувственного восприятия; абстрактные понятия, как и представления о внутреннем мире человека, являются следствием метафорического переноса (многозначность слова развивается как бисемия). Этот же механизм метафорического переноса наименования задействован при формировании лексического модуля «виртуального мира», или языка Интернета. Виртуальный мир строится под знаком пространственной метафоры и на принципах изоморфизма.

«Виртуальное пространство», «виртуальный мир» как базовые метафоры задают основные параметры нового лексического модуля. Виртуальное пространство обживаетеся по законам метафорического переноса: появляется виртуальный город (*«МАМИНО – виртуальный город женщин, которые мечтают стать мамами»*), и в нем, как грибы, растут *виртуальная копия дома, виртуальный фотомузей, виртуальный филиал музея, виртуальные выставки, виртуальный оркестр, виртуальный салон, виртуальный фотоклуб, виртуальная лаборатория и виртуальный клуб знакомств*. Здесь можно получить *виртуальные консультации виртуальных помощников*, а советы *виртуального стилиста, виртуальных имиджмейкеров* помогут улучшить ваш *виртуальный имидж*, пройти *виртуальный тест на совместимость имен в любви*. В виртуальном образовательном пространстве есть *виртуальная книга, виртуальный класс и виртуальный урок словесности*. В *виртуальной жизни* вас ждет *виртуальное путешествие, виртуальные прогулки, виртуальная экскурсия*. Здесь предлагают сопутствующие товары (*виртуальная жилетка, виртуальный алкотестер, виртуальный гербарий, виртуальный спирógrafo*) и услуги *виртуального питомника*,

*виртуальной поликлиники, виртуального полигона виртуальных машин.* В общем, все как у людей.

Сам по себе ВМ – это пролонгация ролевых отношений социума, тех или иных общественных функций. Это фронтальная пролонгация социальных отношений: экономических (*виртуальная кредитная карта, виртуальная валюта, информация о выпущенном виртуальном чеке*) и духовных. Виртуальный социум предложит вам *виртуальное знакомство, виртуальное свидание («И не важно, что ужин будет всего лишь виртуальным»)*. А *виртуальные браки* совершаются не на небесах, а в блогосфере Инета. И конечно, венец ВМ – это *виртуальный дискурс и виртуальный медиадискурс.* (*«Виртуальный дискурс понимается нами шире, чем компьютерный»*). Но это отдельная тема, или особый разговор.

Базовая (родовая) метафора «виртуальное пространство» благословляет, или узаконивает, копирование блоков и деталей реального мира, так что восприятие метафор низшего уровня не вызывает лингвистического ступора или паузы, их расшифровка не требует приложения мыслительных усилий. Виртуальный мир (ВМ), его пространственные характеристики, его временные параметры, – слепок динамичной предметной реальности. Кроме того, виртуальный мир, выстраивает своеобразные отношения с реальным миром.

Виртуальные вещи, а вместе с ними и слова, обладают разной степенью предметности. Важная часть виртуального пространства – это «предметы», принадлежащие самому виртуальному миру: *виртуальные клавиатуры, виртуальные (загружаемые) товары (клипы), очки виртуальной реальности.* Этим «предметным» приращением среды обитания человека, множественным и разнообразным подаркам человеку от виртуальной реальности, соответствуют «внутренние» номинации (Inner word). Часть лексики выстраивает переходные мостики между двумя мирами и составляет группу Inter word (*связь, сообщение, электронная почта, электронный адрес, видеоконференция, общение в социальных сетях*). При этом характер и степень принадлежности Inter word тому и другому миру – величина переменная.

Тематическая классификация лексики, обслуживающей этот новый предметный мир, мир виртуальной реальности, может строиться на самых разных основаниях. Так, действия в виртуальном мире – это и действия при помощи компьютера (в том числе наша духовная жизнь в виртуальном мире), и действия с компьютером (*свернуть окно, ввести пароль, закрепить в поле задач, выйти из чата, перейти по гиперссылке на другой сайт*). Но и там, и там в лексических новообразованиях доминирует пространственная метафора. Конечно, встречаются некие метафоры-дублеты, составляющие ей

конкуренцию. В частности, нередки образцы зрительной метафоры. Ср.: *закрывать окно чата* – в основу метафорического переноса положено действие с предметом реального мира, и *свернуть окно чата* (метафора подсказана визуальным образом самого дисплея: картинка на экране монитора «сворачивается»). Метафора «всплывающее окно» также принадлежит виртуальной сфере. Здесь уже само виртуальное пространство, его конфигурация выступают ресурсом метафоризации. Иначе говоря, ВМ становится не только областью-целью, но и областью-источником метафоризации. Так образуются иерархические лексические построения, например: *окно (в комнате) – окно (монитор компьютера) – диалоговое окно*.

*Монитор, также известный как экран компьютера – это периферийное компьютерное устройство...*

*Монитор (дисплей) компьютерный, устройство визуального отображения текстовой и графической информации, преимущественно на экране.*

*Диалоговое окно (англ. dialog box) – окно на экране монитора, предназначенное для осуществления двустороннего взаимодействия «компьютер-пользователь».*

Лексику ВМ (мира ЭВМ и Интернета) можно выделить в отдельный модуль, а можно рассматривать традиционно как часть приращений лексической системы, то есть в рамках отношений многозначности, синонимии и т.п. Так, переводя взор с предметного мира на мир слов, обнаруживаем изменения в семантике слова *виртуальный*. Если исключить «старое» значение, зафиксированное в толковых словарях Т. Ф. Ефремовой, С. И. Ожегова (*виртуальный* – ‘такой, который может или должен проявиться, возникнуть и т.п. при определенных условиях, возможный’), то остается *виртуальный* – ‘реализованный программно, симулированный, имитированный с помощью компьютера’. Но и в рамках данного значения наблюдается семантическая дифференциация. Для лингвиста представляют интерес головоломки в виде разграничения понятий: семантических вариантов многозначного слова (ЛСВ) или значений составных наименований, включающих слово *виртуальный*. Чем отличается, например, *виртуальная любовь* от *виртуального теста*, а *виртуальная гитара* от *виртуальной кондитерской*? Как показывают контексты, приращения в семантике слова *виртуальный* неоднородны и разноплановы. Ср.:

*Виртуальный синтезатор – электронный музыкальный инструмент, создающий (синтезирующий) звук при помощи одного или нескольких генераторов звуковых волн.*

*Виртуальная гитара – это, строго говоря, только гриф с парой ладов.*

Или: «*Виртуальное сопровождение экскурсии Музея книги*» и «*предлагаю... организовать виртуальное сопровождение вашего ребёнка через интернет-сервис*».

Недифференцированно, они подпадают под формулу «относящийся к сфере ЭВМ».

Виртуальный модуль лексики является автономным, но не замкнутым пространством, причем естественное движение слова из реального мира в мир виртуального общения сопровождается обратным течением. Почти одновременно с построением компьютерного модуля ВМ, в силу модульно-сетевого устройства языка, начинается движение в обратную сторону – метафоризация компьютерной лексики. Слова, обороты речи, призванные обслуживать сферы виртуального общения, все чаще прорываются в реальную жизнь. Ср. актуализацию понятия «фейк» (fake – ‘подделка, фальшивка, подлог’): от *фейковый аккаунт, фейковые файлы* до *фейковых новостей, фейковой информации* в Интернете и в печатных новостных изданиях. Вследствие метафоризации специальной лексики «компьютерной сферы» активно пополняется политический лексикон, язык масс-медиа: «*Тотальная персонализация информации, поступающей от френдов, вредит нашим интересам*» [3]. Ср. также высказывания: «*речь шла о восстании фолловеров и френдов*», «*всех несогласных расфолловить*», где говорится об отношениях вне Интернета [3]. То же и в просьбе: *Скинь линк!* в расширительном значении ‘*Оставь свои координаты*’.

Метафоризацию можно рассматривать как форму экспансии языкового знака и как развитие полифункциональности слова, когда интеракции пользователей интернета проецируются на отношения в реальности. Например, фраза «*зачем капслок на меня повышать?*» является своеобразной контаминацией понятий «*печатать заглавными буквами*» и «*повышать голос*». Новая разновидность полифункциональности знаменует выход в свет «виртуальной» лексики.

Слова, обслуживающие сферу интернет-коммуникации (*блогер, стример*), становятся полифункциональными в том смысле, что объединяют параллельные миры, виртуальный, или сетевой, и реальный. Так, *френдить* – ‘вступать с кем-либо в один из видов виртуальной дружбы, заключающийся в чтении постов друг друга, получении регулярной инфы друг о друге и т.п. в блогах, социальных сетях и на форумах’. Это новообразование выражает отношение виртуального мира и составляет оппозицию слову дружить, вследствие чего в последнем актуализируется потенциальная сема ‘действие, отношение, характерное для реального мира’.

За семантическим развитием слова (*френд* как *виртуальный друг*) следуют словообразовательные явления: *фолловить – фолловер – фолловинг; фолловить – расфолловить; френд – френдить – зафрендить – расфрендить*; а также *френдинг* и *френдомарафон*. Множатся словосочетания *взаимный френдинг, августовский френдинг*. Параллельно семантическим процессам идут процессы, затрагивающие грамматику (не

только словообразование, но и синтаксис). В стяжениях *Пацтулом, нипадецки* и т. п. маячит призрак грядущих перемен в святая святых – в грамматическом строе языка.

Повторимся: слова отличает разная степень предметности. На протяжении истории языка океан слов пополняет базовая предметная лексика, номинации предметов и явлений реального мира, со временем он впитывает в себя лексику вымышленных миров художественной литературы (fiction), весомым дополнением к которой становятся слова-фантомы мира фантастики и фэнтези. С появлением и развитием интернет-коммуникации в этот поток вливается новое мощное течение – слова-понятия виртуального мира. Динамика лексики отражает взаимовлияние и взаимопроникновение разных течений.

Динамика языка предполагает взаимодействие множества актантов и обусловлена влиянием ряда экстралингвистических факторов. К таким внешне обуславливающим факторам воздействия относятся ситуация, сфера и форма общения. Новой и стремительно развивающейся сферой общения является пространство Интернета. В обозримой истории языка можно выделить лишь два события, сопоставимых с появлением интернет-коммуникации, – создание письменности и изобретение книгопечатания. Предшествующие периоды реформации меняли облик языка, усложняя и совершенствуя его лексический состав и грамматический строй. С появлением письменности, становлением художественной литературы узус как устная форма речевой нормы испытал мощное воздействие литературного стиля. Интернет-диалог, формирующийся как устная речь на письменной основе, вырабатывает новые причудливые формы речи: слова-гибриды, квазисочетания, контаминированные конструкции. Лексика, возникшая внутри ВМ и в связи с ним, обретает звучание, как внутри ВМ, так и выходя за пределы виртуальной сферы общения, и становится полифункциональной. В этих и других пока еще разрозненных явлениях динамики слова проступает реформаторская роль интернет-коммуникации.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Солсо Р. Л. Когнитивная психология. – Пер. с англ. / Р. Л. Солсо. – М. : Тривола, 1996. – 600с.
2. Лук А. Н. Мышление и творчество / А. Н. Лук. – М. : Политиздат, 1976. – 144с.
3. Мартынов К. Город для одного / К. Мартынов – Режим доступа: <http://vz.ru/columns/2013/11/7/658349.html>

ՀԵՁՈՒ ԵՎ ԱՇԽԱՐՀ՝ ԻՐԱՎԱՆ ԵՎ ՎԻՐՏՈՒԱԼ

Ելենա Գուսևա (Ուկրաինա)

Ամփոփում

*Առանցքային բառեր՝ վիրտուալ աշխարհ, հավասարաձևունակություն, Ինտերնետ հաղորդակցություն, լեզվաշխարհ, համակարգչային բառապաշար, այլաբանություն, համացանցի լեզու*

Լեզվի զարգացման ընթացքը ներառում է հաղորդակցման մասնակիցների փոխգործակցությունը, որը հանգեցնում է բազմակարծության, ինչին այժմ ավելանում է Ինտերնետ հաղորդակցությունը: Այն նորացնում է բառապաշարը և բառային համակարգին է ավելացնում նոր վիրտուալ մոդուլ: Այն ներառում է նաև գործընթացներ, որոնք ազդում են քերականության վրա: Նշված երևույթներում ի հայտ է գալիս Ինտերնետի բարեփոխական դերը:

## LANGUAGE AND THE WORLD - REAL AND VIRTUAL

Yelena Guseva (Ukraine)

### Summary

*Key words: virtual world, isomorphism, Internet communication, world language, computer vocabulary, metaphor, the Internet language*

Dynamics of language involves the interaction of a plurality of actants, and now the speech of Internet communication is added to them. It updates a vocabulary, and adds a new virtual module to the lexical system. It also includes processes that affect the grammar. The reformist role of Internet communication emerges in these phenomena.