

Е. Б. Русакова

## ЯЗЫКОВОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ ФЕНОМЕНА ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

*Проводится анализ лексических средств репрезентации мыслительной категории пространства, а именно тематической группы «виртуальное пространство» в русскоязычном компьютерно-сетевом дискурсе.*

*This article offers an analysis of lexical means to represent the mental category of space, precisely, the "virtual space" group in Russian internet discourse.*

**Ключевые слова:** русский язык, лексика, социолект, семантика.

**Key words:** Russian language, lexis, sociolect, semantics.

Виртуальная реальность, будучи порождена сознанием человека, во многом изоморфна реальной действительности [1]: для нее характерны особая пространственно-временная организация и специфическая персонификация.

Киберпространство – воображаемое или виртуальное пространство, создаваемое всеми сайтами и файлами, доступными в Интернете. Это виртуальное пространство можно изучать электронными средствами точно так же, как мы изучаем ландшафты реального мира, передвигаясь по нему и рассматривая заинтересовавшие нас объекты [7, с. 585]. Киберпространство представляет собой некоторым образом упорядоченные виртуальные объекты – информационные ресурсы – от простейших (*бит, байт, кластер, файл на диске компьютера или веб-страница*) до глобальных (*директория, архив, логический диск, сетевой портал*). Оно может быть описано двояко: с точки зрения внешнего наблюдателя это пространство обустроено по картографическому принципу [2] (*карта сайта*), когда же пользователь «попадает внутрь» сетевого пространства, оно воспринимается как организованное в соответствии с хронологическим принципом [2] (*перейти на страницу, посетить сайт*). Поиск необходимого ресурса производится в соответствии с его электронным адресом: путешествуя по этим виртуальным адресам, можно параллельно «присутствовать» в нескольких точках, не изменяя при этом своего реального местоположения. Расстояние от одного виртуального объекта до другого зависит не от географической удаленности их реальных прототипов, а от пропускной способности канала и мощности компьютера.

Номинации многих процессов и объектов кибердействительности имеют пространственную семантику. Среди них:

- а) наименования сетевых ресурсов и их элементов: *сеть, адрес, ящик, узел связи, топология сети, портал, архипелаг, ветка/поток сообщений, рекламная площадка;*
- б) названия программных продуктов: *бродилка, искалка, маршрутизатор, навигатор;*
- в) номинации процессов обработки данных: *маршрутизация, навигация;*
- г) наименования действий пользователя: *посетить, зайти (на сайт, форум), открыть, закрыть (файл, страницу), положить на полку (файл), сидеть (в чате), висеть (в Интернете).*

Помимо тематической дифференциации компьютерно-сетевая лексика со значением пространства классифицируется в соответствии с особенностями семантики, а именно – соотношения значений мотивированного слова (входящего в тематическую группу «виртуальное пространство») и значения мотивирующего существительного *пространство*.

**Первую группу** составляют лексемы, в самой структуре лексического значения которых содержатся «пространственные семы», репрезентированные словами *пространство, место, сектор, площадь, зона, область, среда, перемещать, помещать, устанавливать* и др. Такую структуру имеет, например, значение сетевого профессионализма *дупло* – «**зона**, куда скидываются дублирующие сообщения» [5], которое связано актуальной тождесемной связью [3] со значением мотивирующего существительного *зона* – «определенное пространство, характеризующееся каким-либо общим признаком» [8, т. 1, с. 621]. Сетевой глагол *прописать* – «установить пути доступа» [5] – соотносится со значением общеязыкового существительного *доступ* – «**место**, по которому можно подойти, приблизиться к чему-л.» [8, т. 1, с. 438–439] – и значением глагола *установить* – «поставить, **поместить** где-л., в каком-л. **месте** или надлежащим образом (прочно, устойчиво и т. п.)» [8, т. 4, с. 524].

Таковы существительные: *эха* – «область для переписки, почтовая конференция», *иксы* – «операционная среда X»; глаголы *вывалиться* – «выйти в ОС», *залить* – «передать файлы на станцию», *привинтить* – «установить, поместить что-л. в компьютер», *заполнить* – «записать, поместить в память», *зафитить* – «уместить информацию где-л.». Значения подобных лексем связаны актуальной или включающей тождесемной связью со значениями мотивирующих общеупотребительных слов, обладающих пространственной семантикой.

**Вторую группу** составляют слова, значения которых лишены прямого указания на семантику пространства, однако связь с этой семантикой (хотя и опосредованно) легко устанавливается. «Вторично» мотивированы значением пространства множество глаголов, выражающих действия пользователя, осуществляющиеся именно в виртуальном пространстве, например: глаголы *взорвать* – «вскрыть какое-либо программное обеспечение и изменить в нем данные по своему усмотрению», *отформатировать* – «разметить диск», *положить* (на доску) – «послать какой-л. файл на BBS», *вылететь* – «сгореть, потерять работоспособность» и т.д.; а также некоторые существительные, например: *трафик* – «объем пересылки информации в единицу времени», *бродилка* – «игра стиля Quest, в которой нужно ходить, искать выход и выполнять разные действия», *леталка* – «эмулятор воздушных и космических боев», *map* – «путь к графическим файлам в 3DS» и др.

**Третья группа** лексики характеризуется более сложной и неочевидной мотивацией значением пространства: здесь имеют место ассоциативные связи компьютерных терминов и профессионализмов с общезыковой пространственной лексикой. В условиях профессионального общения в речи компьютерщиков функционирует множество общезыковых лексем в специально-терминологическом значении, например глагол *заполнить* – «записать одну и ту же информацию в часть файла, диска, памяти» [6]. Очевидно, что данное значение не мотивировано общезыковым значением этого глагола – «занять целиком; наполнить» [8, т. 1, с. 559]. Однако «пространственные ассоциации», возникающие благодаря четко осознаваемой носителем русского языка пространственной семантике глагола *заполнить*, распространяются и на новое, профессионально-компьютерное, значение данного глагола. Думается, что выбор звуковой формы для репрезентации данного значения отнюдь не случаен, а обусловлен именно этими ассоциациями: для того чтобы объяснить смысл определенного действия, говорящий использует пространственную метафору, называя данное действие, схожее, по его мнению, с *заполнением* фрагмента виртуального пространства.

Таких глаголов в компьютерном социолекте много, например: *зафитить* – «уместить что-либо где-либо», *порезать/разрезать (диск)* – «разделить физический диск на несколько логических», *слить/стянуть* – «выкачать файлы со станции», *сжать, упаковать, свернуть* – «преобразовать файл таким образом, чтобы содержащиеся в нем данные занимали минимально возможный объем памяти». Метафоричны и многие существительные – наименования «виртуальных предметов»: *портал* – «сайт, с которого пользователь регулярно начинает свою работу в Интернете, который он делает стартовой страницей своего браузера» *расширение* – «часть имени файла, находящаяся после последней точки»; *окно* – «прямоугольник на экране, рамками которого для пользователя ограничен доступ внутрь какого-либо файла»; *окна, окошки, форточки* – «операционная система Windows (англ. *окна*)».

Замечательно, что лексема *пространство*, равно как и существительные *место, зона, сектор*, непосредственно осознаваемые русскоговорящими людьми как самые что ни на есть «пространственные», активно употребляемые для описания виртуальной действительности, тоже является метафорой. Выражения *пространство диска, свободное пространство на диске, место на диске, нет свободного места на диске, пространство памяти заполнено, нет свободного места для записи* и подобные не связаны с понятием пространства, а означают отсутствие свободной памяти компьютера, невозможность записать информацию в его память. Контексты типа *некачественный сектор, безопасная/опасная зона* и подобные выражают физическое состояние отдельных фрагментов диска (жесткого, гибкого, компакт-диска или съемного) или наличие / отсутствие вредоносного программного продукта в определенных фрагментах информационной сети (локальной или глобальной). Здесь мы имеем дело с ситуацией, когда общезыковая «пространственная лексика» используется для выражения специального «непространственного значения».

Особую роль в процессе осмысления и языкового освоения виртуальной реальности играет такой мощный и универсальный механизм языковой концептуализации, как метафора. Сами наименования – *виртуальная реальность, виртуальный мир, виртуальное пространство* – не что

иное, как метафоры, ведь виртуальная реальность создана разумом человека и представлена бесчисленными комбинациями двух цифр: 0 и 1, а виртуальное пространство представляет собой бесконечное число последовательных и параллельных операций с этими комбинациями в памяти электронно-вычислительного устройства. То, что мы называем словом *пространство*, в данном случае не имеет физической протяженности, не заполнено объектами, не является результатом нашего эмпирического опыта — это чистая абстракция, вымысел, который, однако, имеет множество конкретных реализаций.

Многочисленные пространственные метафоры, описывающие устройство виртуального мира, созданного человеческим разумом и организованного информационной сетью, позволяют не только «посвященному» — специалисту по компьютерным технологиям, но и рядовому пользователю понять и освоить те сложные абстрактные категории, с которыми связано устройство этого мира. Необходимость такого освоения объясняется многообразием лексики (и не только специальной, компьютерной, но и метафорически переосмысленной общеязыковой) с пространственной семантикой в контексте сетевой коммуникации, как активной, так и пассивной.

Примерами таких метафор в контексте пассивной виртуальной коммуникации могут служить толкования сетевых терминов и жаргонизмов, содержащиеся в сетевых словарях. Вот лишь некоторые из них [6] (выделенные слова имеют четко выраженную пространственную семантику): *посещаемость* — «количество посетителей веб-сайта за единицу времени»; *гиперсвязь*, *гиперссылка* — «выделенное слово или изображение на странице web, которое позволяет пользователю перейти в новое место сети; жетоны (в просторечье: куки, печенье) — «небольшой кусочек данных, которыми веб-сервер помечает Ваш браузер при его посещении. При следующем визите сервер будет знать, что Вы уже здесь были и...»; *Рунет* — «русский Интернет; границы в Интернете обычно проходят не по географическим признакам, а по языку, поэтому под Рунетом обычно понимают не только сайты в домене .ru, но и просто все русскоязычные и/или российско-ориентированные сайты». Подобные контексты демонстрирует безграничный потенциал лексической системы русского языка: возникновение новых значений не всегда сопровождается образованием новых слов — создание новых понятий часто достигается при помощи уже имеющихся языковых единиц в результате их переосмысления и употребления в новых контекстах.

Необходимо отметить, что лексем с пространственным значением в составе компьютерного социолекта довольно много — более 300 единиц различных в функционально-стилистическом плане (термины, терминоиды-профессионализмы, жаргонизмы), большинство из них относится к активному словарю, к общеупотребительному ядру социолекта; кроме того, для описания виртуального пространства активно используется общеязыковая «пространственная лексика». Такое многообразие лексических средств репрезентации пространственных значений в компьютерно-сетевом дискурсе свидетельствует о важности данной мыслительной категории в сознании его участников. Выявленный нами корпус слов, используемых для описания и языкового освоения виртуального пространства, объединяется в тематическую группу «виртуальное пространство», структурированную по частеречному, тематическому и семантическому принципам. Анализ данной лексики показал, что пространственно-временной континуум киберреальности имеет ярко выраженную специфику: киберпространство имеет более трех измерений; время в виртуальном мире представлено не как последовательная цепь событий, а в виде параллельных (синхронных и асинхронных) процессов. Образное описание этой специфики дает Окинавская хартия глобального информационного общества, объявившая «смерть пространству и времени» [4].

#### Список литературы

1. Красных В.В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? (Человек. Сознание. Коммуникация). М., 1998.
2. Подосинов А.В. Картографический принцип в структуре географического описания древности // Методика изучения древних источников по истории народов СССР. М., 1972. С. 22 — 45.
3. Степанов Ю.С. Номинация, семантика, семиология (виды семантических определений в современной лексикологии) // Языковая номинация (Общие вопросы). М., 1977. С. 294 — 358.
4. Трофимова Г.Н. Языковой вкус интернет-эпохи (функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты): монография. URL: [planeta.gramota.ru/gnt.html](http://planeta.gramota.ru/gnt.html)
5. Новый словарь компьютерного жаргона. URL: [www.phil.nnov](http://www.phil.nnov)
6. Словарь компьютерной лексики. URL: [www.semsk.kz](http://www.semsk.kz)
7. Глоссарий компьютерных терминов / под ред. А. Бэдета, Д. Будхарта и др. М., 2002.

8. Словарь русского языка / под ред. А.П. Евгеньевой: в 4 т. М., 1984.

**Об авторе**

Е. Б. Русакова – канд. филол. наук, доц., РГУ им. И. Канта, irlac@rambler.ru

**Author**

Dr. Ye. B. Rusakova, Associate Professor, IKSUR, irlac@rambler.ru