

13. Gibbs, Raymond W. 1999. *The Poetics of Mind: Figurative Thought, Language and Understanding*. Cambridge: Cambridge University Press.
14. Hester, Marcus B. 1964. *An Analysis of the Meaning of Poetical Metaphor*. London.
15. Lacoff, George and Johnson, Mark. 1980. *Metaphors We Live by*. Chicago: The University of Chicago Press.
16. Lacoff, George and Turner, Mark. 1989. *More than Cool Reason: a Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: University of Chicago Press.
17. Stockwell, Peter. 2002. *Cognitive Poetics: an Introduction*. London; New York: Routledge Taylor & Francis Group.
18. Tsur, Reuven. 1992. *Toward a Theory of Cognitive Poetics*. Amsterdam: Elsevier Science Publishers.

Чендей Наталия. Когнитивный и психолингвистический аспекты метафоры как основы концептуальной системы автора (на материале поэзии Дж. Г. Байрона). Изучается когнитивная и психологическая природа метафоры и способы ее переосмысления в поэзии Байрона. Автором сделана попытка проиллюстрировать, что метафора является частью индивидуальной концептуальной системы писателя, созданной его художественным воображением и воплощенной с помощью особо подобранных языковых средств. Занимая чрезвычайно важное место в художественном тексте, изучение метафоры связано с разработкой способов ее переосмысления, что в свою очередь позволяет раскрыть выбор, сделанный автором в представлении того или иного образа. Поскольку индивидуально-авторская метафора основана на образном мышлении, она, безусловно, имеет влияние на эмоции и восприятие текста. Таким образом, поэтический текст рассматривается как особое художественное пространство, в котором метафоры поддаются авторской модификации, преобразуясь в сложные поэтические образы. Соответственно, метафора по праву считается основой концептуальной системы автора и его индивидуального стиля.

Ключевые слова: метафора, способы переосмысления, индивидуальная концептуальная система автора, идиостиль.

Chendei Natalia. Cognitive and Psycholinguistic Aspects of Metaphor as a Basis of Author's Conceptual System (on the Material of G. G. Byron's Poetry). The article is dedicated to the study of cognitive and psychological nature of metaphor and modes of its elaboration in Byron's poetry. The attempt has been made to prove that any literary text reflects author's individual conceptual system, created by his artistic imagination and embodied with purposefully selected language means. Being a preferable language means in a precise poetic text, metaphor brings to the fore the importance of studying modes of its elaboration which reveal author's individual choice of image presentation. As far as a novel metaphor is created and transmitted by an image, it undoubtedly appeals to emotions and text perception. Therefore, the image has a special status, "intermediate" between the verbal and nonverbal aspects of metaphorical expression. It has also been emphasized that poetry represents some artistic space in which metaphors undergo modifications and turn into complex poetic images. Thus, metaphor is fairly considered to be a core element in author's individual conceptual system and style.

Key words: metaphor, modes of elaboration, author's individual conceptual system, idiostyle.

УДК 811.111'373.2

Вікторія Юшак

КОНЦЕПТУАЛЬНА МЕТАФОРА SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING В ОНОМАСТИЧНІЙ ГРУПІ СОФТОНІМІВ

Висвітлено засоби актуалізації концептуальної метафори SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING як одного зі способів номінації комп'ютерних програм. Унаслідок метафоричного проектування зі сфери-джерела MAGICAL CREATURE/THING у сферу-ціль SOFTWARE комп'ютерні програми наділяються нереальними, надіснюючими й надпотужними характеристиками. При використанні імені-символу в софтонімі (назві продукту програмного забезпечення) програмі приписують певний комплекс характеристик. Номінацію програмних продуктів здійснено за допомогою власного імені завдяки асоціативним зв'язкам, які ґрунтуються на конотативному значенні слова. Такі софтоніми наділено високим рівнем упізнаваності, оскільки немає потреби представляти моделі поведінки міфологічного, історичного, літературного персонажа експліцитно

© Юшак В., 2015

представникам англомовної лінгвокультурної спільноти. Проведений аналіз назв комп'ютерних програм продемонстрував, що концептуальна метафора SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING актуалізує важливі для користувача характеристики продуктів програмного забезпечення: потужність, швидкість роботи, легкість у користуванні, новизна, функціональність.

Ключові слова: софтонім, номінація, концептуальна метафора, сфера-джерело, сфера-ціль.

Постановка наукової проблеми та її значення. Сфера інформаційних технологій – одне з найновіших і водночас найбагатших джерел поповнення лексичного складу в сучасній англійській мові. Нові номінативні одиниці, пов'язані з комп'ютерами, комп'ютерними пристроями, Інтернетом, привертають увагу вчених у ракурсі дослідження мовних і позамовних чинників їх утворення та функціонування.

Незважаючи на значну роль інформаційних технологій у житті людини, у сучасній англістиці відсутні дослідження способів утворення англомовних назв комп'ютерних програм. Це зумовило потребу всебічного дослідження назв продуктів програмного забезпечення, які ми позначаємо терміном *софтонім*. Одним із найпоширеніших засобів номінації продуктів програмного забезпечення є метафора.

Аналіз досліджень цієї проблеми. На сучасному етапі розвитку лінгвістичних учень аналіз метафори тісно переплетений з дослідженням культури, процесу комунікації та когніції. Метафору визначають як когнітивне явище, когнітивний механізм, як ментальну операцію, інструмент пізнання, засіб розумової діяльності.

Як зазначає Н. Д. Арутюнова, «останнє десятиліття центр тяжіння у дослідженні метафори перемістився з філології в галузь розгляду практичного мовлення і у сфери, у яких аналізують мислення, пізнання, свідомість, концептуальні системи та моделювання штучного інтелекту» [5, 5–6].

«Допускаючи незвичне зіставлення референтів, які, зазвичай, не пов'язані, метафора створює евристично заряджену концептуальну аномалію. Спільні властивості референтів ґрунтуються на аналогії, а аналогії дають можливість нарощувати й розвивати властивості формальної метафоричної моделі, яка побудована ієрархічно й належить до класу нечітких, розмитих множин» [6].

У когнітивній лінгвістиці сформувався новий напрям – теорія концептуальної метафори. Її досліджують Дж. Лакофф, М. Джонсон [10], З. Ковечеш [9], Н. Д. Арутюнова [5], Г. М. Склярєвська [4], Ю. М. Філіппович [6], Ж. Фоконьє і М. Тернер [7] та ін.

Мета і завдання статті. Ціль статті – дослідження функціонування концептуальної метафори SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING в ономастичній групі софтонімів. Реалізація поставленої мети передбачає розв'язання таких основних завдань: визначити засоби актуалізації концептуальної метафори SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING в ономастичній групі софтонімів, дослідити взаємозв'язок назв продуктів програмного забезпечення з їх функціональним призначенням.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Концептуальну метафору SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING утворено внаслідок метафоричного проектування зі сфери-джерела MAGICAL CREATURE/THING у сферу-ціль SOFTWARE. Розглянемо функціонування цієї концептуальної метафори на прикладах назв програмних продуктів.

Основою метафори SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING у номінації комп'ютерних програм є отождоження надлюдської сили чарівних істот із функціональними можливостями програмних ресурсів. Окрім того, міфоніми у структурі софтонімів створюють ефект загадковості, наближення до таємничого: *UFO* (мова програмування), *Autodesk Maya* (редактор трьохвимірної графіки), *BitSpirit* (тор рент-клієнт і менеджер завантажень), *Driver Magician* (програма для резервного копіювання драйверів), *Norton Ghost* (програма для резервного копіювання комп'ютера і відновлення системи), *iClone5* (редактор тривимірної графіки).

Мотиваційною ознакою утворення софтонімів *PROMT Professional 8 Giant* (система для професійного перекладу документів), *PROMT Professional 8 Giant* (перекладач текстів) є «сила, потужність».

У давньогрецькій міфології Сфінкс – крилата істота з тулубом лева та жіночим обличчям. Переносне значення оніма сфінкс – загадкова людина – співвідноситься з призначенням системи розпізнавання голосу *CMUSphinx* – ідентифікувати мовлення людини.

Для продуктів програмного забезпечення, особливо для програм у Мережі, важлива швидкість роботи. У софтонімах ця ознака вербалізується за допомогою назв міфологічних тварин, які символізують стрімкість руху: сервер електронної пошти *Pegasus Mail* (у давньогрецькій міфології – чарівний крилатий кінь), браузер *Sleipnir* (у давньоісландській міфології – ім'я восьминоного коня).

Назва мови програмування *Limbo*, що у перекладі з англійської мови означає «чистилище», порівнює перехідний статус мов програмування з місцем між раєм і пеклом.

У свідомості людини все, що пов'язано з потойбічним життям, а особливо з нечистими силами, викликає неприємні відчуття, страх. Саме з метою викликати здивування, шок утворено назви операційної системи *Inferno* (пекло), програми для читання RSS-новин *FeedDemon*, емулятора приводів дисків *CD/DVD DAEMON Tools Lite*, де використовується слово, яке походить із давньогрецької міфології й означає «демон, напівбог-напівлюдина». Останній софтонім, попри негативне значення твірного слова (демон), є ефективним рекламним засобом і своєрідним «емоційним гачком» для привернення уваги користувачів. Назва програми для перевірки функціональності проксі-серверів *Charon* теж утворена від міфологічного імені, яке стало символом і передає негативне забарвлення. У грецькій міфології Харон – перевізник душ мертвих. Попри негативне значення, назва вдало передає інформацію про потужність програми. Компанії-розробники використовують так званий емоційний гачок для привертання уваги покупців до товару, і однією з його складових є назва [8, с. 13].

Концептуальна метафора *SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING* конкретизується метафорою *SOFTWARE IS A WIZARD*. Аналізуючи використання концептуальної метафори *USER INTERFACE IS A WIZARD* у мовних засобах інтерфейсу *Microsoft Word 2007*, І. П. Біскуб визначає такі метафоричні наслідки:

- «інтерфейс знає більше, ніж користувач»;
- «інтерфейс може здійснити чарівне перетворення» (зробити щось швидко та якісно);
- «інтерфейс самостійно виконає необхідні дії замість користувача»;
- «інтерфейс надасть допомогу» [2, 144].

Усі ці значення актуалізовано у назвах програмних продуктів, які містять лексему *wizard*: *EaseUS Data Recovery Wizard* (програма для відновлення видалених файлів із жорстких дисків), *PC-Wizard* (програма, яка надає інформацію про встановлені на комп'ютер компоненти), *CoffeeCup Password Wizard* (програма для створення паролів для веб-сторінки), *Microsoft Web Publishing Wizard* (інструмент для публікації веб-сторінки на веб-сайт).

Наступна група метафоричних софтонімів утворена шляхом використання імен богів давньоримської, давньогрецької та германської (зокрема скандинавської) міфологій. Ці імена загальновідомі та набули статусу символічних.

Антропоніми-символи – широковідомі імена біблійних, історичних, політичних, громадських постатей, літературних, міфологічних героїв, які стали унікальними через певну рису, особливість чи вчинок. В. С. Виноградов називає власні імена-символи «втіленими іменами, які співвідносяться з певними історичними особистостями, за якими закріплено визначені поняття і уявлення про тих, кого вони іменують (Арістотель, Наполеон)» [3, 156–157]. Такі імена зафіксовано в мові як прототипові власні назви та свідчать про типовість характеру. Ім'я-символ викликає цілий ланцюжок асоціацій, відправна точка яких –

початковий образ, відомий користувачам із певного джерела. За допомогою власних імен-символів виражається індивідуальне ставлення розробника до свого продукту інтелектуальної праці.

Файловий менеджер *Thunar* отримав назву на честь скандинавського бога Тора, одного з асів, бога грому і бурі, який захищав богів і людей від велетнів і чудовиськ. Твірним словом для назв веб-браузера *Firefox Aurora* і медіаредатора *Aurora Media Workshop* є ім'я давньоримської богині вранішньої зорі: “*Aurora – the Roman goddess of dawn*” [11]. Назва клієнта для файлообмінних мереж *Ares Galaxy* походить від імені давньогрецького бога війни: “*Ares – the Greek god of war*” [11]. Назва мови програмування *Mercury* утворена від імені Меркурій, яке має значення: «1. З давньоримс. міфології – вісник і посланець богів, бог тваринництва, покровитель пастухів і мандрівників; 2. *жарт.* вісник, посланець» [1, 101].

Назви поштової програми *Argus* та програми для моніторингу стану жорстких дисків персонального комп'ютера *Argus Monitor* теж утворено на основі переносного значення символічного імені. У давньогрецькій міфології стокий Аргус – «1. чудовисько, у якого п'ятдесят очей відпочивали, а інші п'ятдесят спостерігали. Аргусу було доручено охороняти доньку аргоського царя Іо, в яку закохався Зевс; 2. пильний страж» [1, 15]. Шляхом використання імені-символа передається основне завдання програм – здійснювати моніторинг певних дій.

Символом мудрості стало ім'я давньогрецького філософа Сократа. Використовуючи значення цього антропоніма, розробники систем автоматичного перекладу *Socrat Personal*, *Socrat Internet Poliglot* позиціонують програми як програми з високим ступенем функціональності.

До окресленої групи метафоричних софтонімів належить і комп'ютерна програма для запису і створення образів дисків *Nero Burning ROM*, названа на честь імператора Нерона (англ. *Nero*), який, за легендою, спалив Рим. У софтонімі також використано гру слів, і комп'ютерні користувачі перекладають її як «*Нерон спалює Рим*» або «*Nero пропалює ROM* (постійний запам'ятовуючий пристрій)». За аналогією з цією назвою увесь процес запису на диск асоціюється з випаленням. Це відображено у всіх інших програмах для запису дисків, наприклад: *Express Burn*, *InstantBurn*, *Burn Pro*, *ISO Burner*, *Power Burning Studio*, *Ashampoo Burning Studio*, *DeepBurner*, *Burn*.

Назви програм, утворених на основі метафори, зазвичай містять піктографічний компонент (логотип), який допомагає зрозуміти, що означає софтонім та призначення комп'ютерної програми. Піктограми програмних ресурсів для запису і створення образів дисків містять зображення вогню (рис. 1):



Рис. 1. Піктограми програм для запису дисків

Ознакою, яка порівнюється, є висока швидкість, відповідно – поширення вогню і запису CD і DVD.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Отже, ілюстративний матеріал показує, що метафора – експресивний засіб експлікації функцій програмного продукту. «Користувачів цікавить базова концептуальна інформація стосовно функціональних особливостей програмних продуктів» [2, 129].

Проведений аналіз назв комп'ютерних програм продемонстрував, що концептуальна метафора SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING актуалізує важливі для користувача характеристики продуктів програмного забезпечення: потужність, швидкість роботи, зручність та легкість у користуванні, функціональність, ефективна допомога у вирішенні конкретної проблеми. Для користувача важливим є зведення маніпуляцій до мінімуму.

Використання метафори для утворення софтонімів сприяє максимальній реалізації персуазивної функції, яка полягає в приверненні уваги комп'ютерних користувачів. Метафоричні назви викликають певні, зазвичай позитивні образи, асоціації й емоції. Дослідження емпіричного корпусу переконує, що метафора виступає ефективним засобом установлення контакту розробника програмного забезпечення з комп'ютерним користувачем. Софтонім, утворений на основі метафоричного перенесення, містить певну приховану інформацію. Користувач, активізуючи своє мислення й уяву, декодує повідомлення, створене розробником.

Вивчення значень символічних імен у структурі софтонімів дає підстави стверджувати, що при використанні імені-символу програмі приписують певний комплекс характеристик. Номінацію програмних продуктів реалізовано за допомогою власного імені завдяки асоціативним зв'язкам, які базуються на конотативному значенні слова. Немає необхідності представляти моделі поведінки міфологічного, історичного, літературного персонажа експліцитно: практично будь-який представник англomовної лінгвокультурної спільноти в силі їх розтлумачити.

Перспективу дослідження вбачаємо у виявленні й аналізі інших концептуальних метафор як способу номінації програмних ресурсів.

Джерела та література

1. Англо-український словник власних назв та імен. Близько 3000 слів і словосполучень / уклад. Т. Олійник. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2000. – 208 с.
2. Біскуб І. П. Англomовний дискурс програмного забезпечення як модель мовленнєвої взаємодії людини й комп'ютера : монографія / І. П. Біскуб. – Луцьк : Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2009. – 388 с.
3. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – М. : Ин-т общ. сред. образования РАО, 2001. – 224 с.
4. Складьяревская Г. Н. Метафора в системе языка / Г. Н. Складьяревская. – СПб. : Наука, 1993. – 151 с.
5. Теория метафоры / вступ. ст. и сост. Н. Д. Арутюновой ; общ. ред. Н. Д. Арутюновой, М. А. Журиной ; [пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз.]. – М. : Прогресс, 1990. – 512 с.
6. Филиппович Ю. Н. Метафоры информационных технологий : рабочие материалы исследования [Электронный ресурс] / Ю. Н. Филиппович ; с предисл. Ю. Н. Караулова. – М. : Изд-во МГУП, 2002. – 288 с. – Режим доступа : URL : http://it-claim.ru/Library/Books/Metaphors_IT/CONTENTS.HTM.
7. Fauconnier G. The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities / G. Fauconnier, M. Turner. – New York : Basic Books, 2002. – 440 p.
8. Feig B. Marketing straight to the heart / B. Feig. – New York : AMACOM, 1997. – 225 p.
9. Kövecses Z. Metaphor: A Practical Introduction / Z. Kövecses. – Oxford : Oxford University Press, 2002. – 285 p.
10. Lakoff G. Metaphors we live by / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago : University of Chicago Press, 2003. – 276 p.
11. Merriam-Webster's Online Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access : URL : <http://www.merriam-webster.com/dictionary/>.

References

1. Oliinyk, Tetyana, ed. 2000. *Anglo-Ukrainyskyi Slovnyk Vlasnyh Nazv ta Imen*. Ternopil: Pidruchnyky i Posibnyky.
2. Biskub, Iryna. 2009. *Anglomovnyi Dyskurs Programnogo Zabezpechennya yak Model Movlennyeyvoi Vzayemodii Lyudyny i Kompyutera*. Lutsk: Volynskyi Natsionalnyi Universytet Imeni Lesi Ukrainky. (Biskub 2009, 388).
3. Vinogradov, Venedikt. 2001. *Vvedenie v Perevodovedenie (Obschiye i Leksicheskie Voprosy)*. Moskva: Institut Obschestvennogo Srednego Obrazovaniya RAO.
4. Sklyarevska, Galyna. 1993. *Metafora v Sisteme Yazyka*. Sankt-Peterburg: Nauka.
5. Arutyunova, Nina, ed. 1990. *Teoriya Metafory*. Moskva: Progress.

6. Fillipovych, Yurii. 2002. *Metafory Informatsyonnyh Tehnologiy: Rabochiye Materialy Issledovaniya*. Moskva: Izdatelstvo Moskovskogo Gosudarstvennogo Universityeta Pechati. http://it-claim.ru/Library/Books/Metaphors_it/contents.htm.
7. Fauconnier, Gilles, and Turner, Mark. 2002. *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.
8. Feig, Barry. 1997. *Marketing Straight to the Heart*. New York: AMACOM.
9. Kövecses, Zoltán. 2002. *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
10. Lakoff, George. 2003. *Metaphors We Live by*. Chicago: University of Chicago Press.
11. *Merriam-Webster's Online Dictionary*. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/>.

Юшак Виктория. Концептуальная метафора SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/ THING в ономастической группе софтонимов. Проанализированы средства актуализации концептуальной метафоры SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING как одного из способов номинации компьютерных программ. Вследствие метафорического проектирования из сферы-источника MAGICAL CREATURE/THING в сферу-цель SOFTWARE компьютерные программы наделяются нереальными, сверхсуществующими и сверхмощными характеристиками. При использовании имени-символа в софтониме программе приписывают определенный комплекс характеристик. Номинация программных продуктов осуществляется с помощью собственного имени благодаря ассоциативным связям, основанным на конотативном значении слова. Такие софтонимы наделены высоким уровнем узнаваемости, поскольку нет необходимости представлять модели поведения мифологического, исторического, литературного персонажа эксплицитно представителям англоязычного лингвокультурного сообщества. Проведенный анализ названий компьютерных программ показал, что концептуальная метафора SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING актуализирует важные для пользователя характеристики продуктов программного обеспечения: мощность, скорость работы, легкость в пользовании, новизна, функциональность.

Ключевые слова: софтоним, номинация, концептуальная метафора, сфера-источник, сфера-цель.

Yushak Victoria. The Conceptual Metaphor SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING in the Onomastic Group of Softonyms. In the research softonyms are defined as modern English proper names used to designate computer programmes. The article studies the conceptual metaphor SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING as one of the means of softonyms wordformation. Through the metaphorical projection from the source domain MAGICAL CREATURE/THING into the target domain SOFTWARE the functions of computer programmes are compared with unrealistic and super-power features of magical creatures. Software developers, using famous symbolic proper names in softonyms, provide computer programmes with a certain set of characteristics. The names of mythological creatures in softonyms structures create the effect of mystery, draw nearer to something unreal and mystical. Metaphorical softonyms possess a high level of recognition as there is no need to represent the behavior models of mythological, historical, literary heroes to the representatives of the English linguocultural community. The study of software products names proves that the conceptual metaphor SOFTWARE IS A MAGICAL CREATURE/THING actualizes the characteristics of computer programmes, important for the software users, such as power, high speed, ease of use, innovation, multifunctionality.

Key words: softonym, nomination, conceptual metaphor, source domain, target domain.