

УДК 811.161.2.374

Світлана Лутова

ФУНКЦІОНУВАННЯ ЛЕКСИКИ НА ПОЗНАЧЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ В СУЧАСНІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРНІЙ МОВІ

У статті проаналізовано використання локусів на позначення об'єктів віртуального простору в сучасній українській мові; встановлено внутрішню лексико-семантичну диференціацію лексико-семантичного поля «віртуальний простір», що поділяється на лексико-семантичні групи: «віртуальний міфологічний простір», «віртуальний художній простір», «віртуальний внутрішній психологічний простір», «віртуальний оніричний простір», «віртуальний гральний простір», «віртуальний простір комп'ютерних технологій», виявлено специфіку функціонування локусів на позначення об'єктів віртуального простору в сучасній українській літературній мові, яка залежить від стилістики джерельної бази.

Ключові слова: лексична семантика, локус, лексико-семантична група, віртуальний простір.

Постановка наукової проблеми та її значення. Віртуальний світ – це особливий вид простору. Проблему вивчення лексики на позначення віртуальності все частіше порушують у сучасному мовознавстві [16; 22; 35]. Адже в житті людини ірреальність займає дедалі більше місця, тому в науковців з'являється значний інтерес до її всебічного дослідження. Особливістю цієї розвідки є погляд на номінації віртуального світу з позицій лексико-семантичної структури (семасіологічний підхід). У встановленні видів такого світу та в аналізі особливостей функціонування локусів (назв місця і простору) в сучасній українській літературній мові полягає актуальність та новизна цього дослідження.

Аналіз досліджень цієї проблеми. У лінгвістиці проблему реалізації віртуальності в мові у когнітивному аспекті вивчали Н. Г. Брагіна, О. С. Колесник, Т. М. Нікульшина, Т. В. Цив'ян та ін. [16; 22; 35]. У дослідженнях цих лінгвістів висвітлено різні властивості зазначеного явища. На їх основі можемо робити узагальнення щодо специфіки віртуальності. Зокрема, це відсутність характеристик справжнього, матеріальності в сутності позначуваних об'єктів. Це світ, який існує у свідомості людини паралельно до вербалізованої дійсності, тісно з нею пов'язаний, у чомусь зумовлює її, і в принципово важливих рисах копіює її просторову структуру. Через нього людина намагається пізнати, освоїти, а іноді підкорити те, що не може зрозуміти через безпосередній контактний досвід. Віртуальний простір перетинається із об'єктивною реальністю в точці внутрішнього світу людини й тому абсолютно в усьому має антропоцентричний характер [36]. Непросто аналізувати увесь континуум

лексики, яка його позначає, адже реєстр досліджуваних слів ніколи не буде повним, бо немає фактично меж людської фантазії, віри, світу почуттів, мрії, а отже – денотативної сфери, що реалізується через лексикалізацію тих чи тих понять, образів. Хоча є ділянки уяви, в межах яких існує вже деяка усталеність останніх (наприклад, наука, міфи), проте процеси постійного розвитку не припиняються і тут: наука і релігійна свідомість не стоять на місці.

Отже, об'єктом дослідження є лексика на позначення віртуального простору (локуси) сучасної української літературної мови, а предметом – специфіка використання номінацій віртуального простору в сучасній українській літературній мові.

Мета і завдання статті. Фрагментарність досліджень лексики на позначення віртуального простору з позицій лексико-семантичної структури (семасіологічний підхід) зумовлює мету нашої розвідки – виявити особливості використання таких локусів залежно від виду віртуального простору, який вони репрезентують. Тому завданнями нашого розгляду стали: виявлення цих видів та вивчення специфіки вживання зазначених номінацій у сучасній українській літературній мові. Денотативна сфера віртуальності копіює з деякими доповненнями реальну дійсність і помножується на безмежну кількість індивідуальних та колективних бачень світу, внутрішніх світів людей, художніх, міфологічних, наукових реалій.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування результатів дослідження. Основою для переосмислення й утворення номінацій віртуального простору є тенденція людської психіки добудовувати відсутні конструктивні елементи, знімати, поєднувати суперечності, перевертати, змішувати світи [16; 35]. Денотати є нереальними, а деталізація та специфікація такої лексики відбувається з опорою на досвід життя людей у реальному світі [16; 35]. На думку Т. В. Цив'ян, людина потребує постійного підтвердження для себе простору мовними засобами [35]. Таким чином, простота слів не означає простоту їх використання або простоту описуваних ситуацій. У лексиці можуть бути представлені випадки протиставлень, переходів між протиставленнями та зміни знаків «навпаки» [35, с. 17]. З викладеним вище пов'язана особливість номінацій віртуального простору – мати план вираження переважно як у назвах реальної дійсності (не обов'язково просторової), а план змісту змінювати відповідно до ідеї репрезентованої ірреальності (як і в більшості лексики на позначення віртуальності). Пам'ять, почуття, фантазія, сон, віра, гра, безперечно, не мають об'єктивної природи. Їх людина внутрішньо уявляє й образно осмислює як вмістилище, як субстанцію локалізації, хоч і не матеріальну, а ідеальну. Це підтверджують і літературні джерела, і мовна практика. Адже людина може блукати лабіринтами пам'яті, жити у світі почуттів, поринати у сон, жити в альтернативних світах, подорожувати в інших вимірах та ін. Людський

розум має особливу властивість: створювати альтернативний до справжнього індивідуальний уявний простір – альтернативний світ, умовну ідеальність, де все відбувається за законами особи-творця. Межі цього світу – межі уяви, а його центром, причиною, вмістилищем і наповненням є людина. А оскільки людина не може вигадати нічого кардинально нового й за основу своєї творчості та відкриттів бере вже отриманий життєвий досвід, то у створенні альтернативного (відповідно до своїх бажань) простору, вона використовує вже добре відомі їй його види. Внаслідок цього віртуальний вимір у принципових для людини рисах дублює простір дійсності з тією лише відмінністю, що уявні образи марковані суб'єктивним сприйняттям і запитамі своїх творців, а іноді – і реципієнтів. Метафора для творення описів ірреального світу та його номінацій стає головним інструментом.

Окремим видам віртуальності на матеріалі української та іноземних мов присвячено праці в рамках крослінгвістичних дисциплін [2; 4; 11; 14; 16; 32]. У них йдеться про міфологічний, казковий, фантастичний, художній, науковий, комп'ютерний, сну, почуттів, пам'яті ірреальний простір. Вважаємо за необхідне дещо узагальнити та розширити цей перелік (додати світ ігрової ірреальності, оскільки історично цей вид людської діяльності завжди був дуже важливим). Відповідно до видів реалізації ірреального світу в мові виокремлюємо такі лексико-семантичні групи (далі – ЛСГ) локусів: «віртуальний міфологічний простір», «віртуальний художній простір», «віртуальний внутрішній психологічний простір», «віртуальний оніричний (сновидіння) простір», «віртуальний ігровий простір», «віртуальний простір комп'ютерних технологій»).

Локусам на позначення віртуального міфологічного простору властива певна усталеність денотатів. Простір у міфах та чарівних казках поділено на «цей» світ (земний, місце живих людей) та на «інший» світ, який, у свою чергу, диференційовано на світ межі (проміжний, медіальний) та «той» світ [11]. Головною особливістю ЛСГ «віртуальний міфологічний простір» є те, що в ній репрезентовано віртуальний простір відповідно до двох типів світогляду: народного (язичницького) та релігійного (християнського).

Локуси, що позначають *віртуальний міфологічний простір відповідно до народного світобачення, репрезентують* уявлення про світи: «цей» (у головних рисах тотожний дійсності [10; 25]), медіальний (відмежовує, охороняє від взаємопроникнення світ живих людей від світу неживих; організовує та впорядковує їх відповідно до меж, центрів та координат, може виступати як місце битви [10; 25]) та «той» (територія проживання неживих (померлих або ненароджених) чи тварин, яка характеризується як вічна, альтернативний людський світ, що за структурою нічим не відрізняється від світу живих, має свій центр та межі, неозначений об'єм та непевну локалізацію, але завжди зберігає в собі характеристику солярності [5; 10; 25]). Ці уявлення виразно позначені

давнім загальноцивілізаційним шаманським зооморфним культом або впливом алегоричного антропоморфізуючого мислення (народні казки про тварин) [2; 25]. Саме таку репрезентацію поняття «віртуальний міфологічний простір» спостерігаємо, зокрема, в українських народних казках та міфах. У семантиці лексичних одиниць на позначення «цього» світу простір реалізований або як фрагмент території, приміщення (**царство, двір** господаря, **хата**), або як цілий світ, що може бути побудований за різними моделями. Наприклад: «...із чаркою та піснями прощалася з цим світом» [15, с. 245], «... світ чотирикутний і плоский, подібний до кімнати, в якій звід – Небеса» [15, с. 35]. Локуси, що позначають медіальний казковий і міфологічний простір, – це назви частин території, приміщень, план змісту яких художньо й ритуально переосмислено. Це спостерігаємо на прикладі таких локусів: **поле** – «...можу я цю чужу землю одбити, дайте мені тільки двох козаків... Виїхав він з козаками в поле... Тільки ті послули, біжить чужа земля» [21, с. 147], **хатка на курячій ніжці** – «На ніжці курячій стояла / То хатка дуже обветшала...» [17, с. 96] та ін.

Номінації «іншого», «того» казкового, міфологічного простору представлені як специфічними позначеннями певних віртуальних образів-місць, так і лексичними одиницями, що зазвичай називають об'єкти матеріальної просторової дійсності, які оточують людину в її житті. Це зумовлено загальною властивістю номінацій віртуальності до дублювання земної структури дійсності. Наприклад: **панство, десяте царство** – «Ідуть у інше панство, в десяте царство – аж три дороги» [13, с. 99], **схід, блаженна сторона, рай, ірій** – «...місце, звідки вранці виходило сонце, схід – це блаженна сторона, де вічна весна, вічне світло й тепло. Це Рай, це Ірій. Тут, на Сході, живуть і померлі, рахмани чи брахмани» [15, с. 27], **хатка луб'яна, крижана, хата, дім** – «Оселились ... Зайчик – в хатці луб'яній, А лисичка – в крижаній... Довелось тікати з дому Бідолашному звірку. А лисиця та хвостата Влізла в зайчикову хату... » [12, с. 263–265] та ін.

Таким чином, можемо поділити номінації, які передають народне (або язичницьке світобачення), на локуси, які позначають інший міфічний світ, і на ті, що називають казковий простір. Як бачимо з наведених прикладів, локуси, які позначають потойбічний світ за уявленнями, вираженими в українських казках та міфах, зазвичай не містять диференціації плану змісту на «добрий» і «поганий». Існує «той» простір на противагу «цьому». У межах семантики казкового, міфологічного простору більш властивим є розрізнення за ознакою віддаленості від мовця, ніж за аксіологічною характеристикою. Уявлення про цей вид простору, подібний до моделі земного, можуть демонструвати такі лексичні одиниці: **хата, панство** та ін. У наведених прикладах спостерігаємо образне переосмислення локусів на позначення матеріальної дійсності відповідно до специфіки опису ідеального світу. Явище метафоризації характерне для використання номінацій віртуального міфологічного простору.

Локуси, що позначають *віртуальний простір відповідно до релігійного (християнського) світобачення*, репрезентують уявлення про Рай (для Бога і праведників, переважно на небі), цей (земний, реальний, нижній) світ та пекло (для грішників, ворогів Бога, підземний). Така культурна специфіка зумовлює структурування в досліджуваному фрагменті виразних синонімічних рядів, які протиставлені між собою відповідно до аксіологічної опозиції «добрий» / «поганий» та просторової сакралізованої опозиції «верх» / «низ» (напр., *Рай, небо, Царство Боже, світ праведників / пекло, безодня, царство темряви*). Вони мають високий ступінь образності, більшість із них утворено внаслідок метафоричних перенесень. Розглянемо приклади функціонування цих локусів у мові: **небо, шлях** – «По лезу свічки, прохачі, Ми вийдемо кудись у небо На шлях дитинних молитов» [36, с. 138], **рай, небо, пекло** – «Трохи пізніш позагробове царство було поділене на Рай для людей добрих, і на Пékло для злих. Рай знаходиться на Небі, а Пékло – під землею» [15, с. 243], **Царство** – «Ти пригадай мене в царстві своїм» [8, с. 25]. Медіальний християнський віртуальний простір репрезентовано словами **чистилище** «за католицьким віровченням місце, де перебувають душі після смерті до страшного суду» – «Тут нехай кожний ясно бачить, якщо хто не вірить у чистилище, що не даремно за померлих приносить молитви і жертви... А якщо молимося за померлих ... то мусимо вважати, що є ще інше місце – третє, між небом і пеклом, де душі бувають затриманими...» [24, с. 111] та **митарство** «місце на шляху на той світ, де демони за гріхи не пропускають душу далі, доки її не викуплять янголи добрими справами людини» – «Душа, коли возноситься на Небо, стрічає по дорозі багато перешкод, осібних застав, що зветься митарствами... Митарства – це митні застави, де грізними митниками стоять демони» [15, с. 261].

Розглянувши функціонування локусів на позначення віртуального міфологічного простору в текстах, спостерігаємо в їх семантиці реалізацію таких опозицій: «цей світ» / «той світ», «рідний простір» / «чужий простір», «простір добра» / «простір зла», «верх» / «низ», «простір живих» / «простір неживих», «близький» / «далекий». Опозиція «цей світ» / «той світ» корелює з протиставленням «свій простір» / «чужий простір». Це впливає зі змісту частин тексту, у яких свій простір сприймає мовець як близький, а інший – як далекий. Цій лексиці властивий високий ступінь метафоризації.

Віртуальний художній простір дедалі частіше стає предметом наукових розвідок у мовознавстві (переважно у крослінгвістичних дисциплінах та у стилістиці [22, с. 17; 14, с. 326]). Локуси на позначення художнього простору (творчої мрії) мають дуже широкий і дуже різний спектр семантичної образної диференціації. Характеризувати лексико-семантичну парадигму таких номінацій можливо тільки на рівні мовотворчості окремих авторів або окремих художніх творів. В інших випадках аналіз не буде конструктивним та системним. Наведемо

прикладі образного переосмислення просторової дійсності в таких локусах: **четвертий вимір** «...про що-небудь надчуттєве, невідне, містичне» [31, с. 319]; **контора, нора, барліг** – «Вовк пішов по службі вгору: Він глава контори, Що дає у лісі звірям Ордери на нори. Причвалав ведмідь до нього... Підшукай барліг для мене...» [9, с. 228 – 229]; **болото, жаб'яче царство** – «Жаб'яче царство... І тепер у тім болоті Тиша й благодать. Цар новий горлянки добре вміє затикать» [9, с. 73]; **путь, планета, ларьок, міжпланетний простір, їдальня, лікарня з родильним відділом** – «Це ж іще як ніякої в путі тобі притичини не трапиться, не зачепишся там за якийся Волосожар... Коли по дорозі на Місяці, на Венері та на інших дрібніших планетах ларьок буде, тоді не так страшно... Перш ніж розпочинати рейси в міжпланетні простори й на різні планети, слід по суті: ... Позасновувати... Їдальні цербкоопівські... На Венері (до неї 112 день їхати) лікарню з родильним відділом, бо всяко в дорозі може бути...» [6, с. 222]; **асфальтована дорога, розбита дорога** – «Розмовляли дві дороги – Асфальтована й розбита» [9, с. 435]; **кленовий вирій** – «...Полинуть з вітром В кленовий вирій» [19, с. 480]. Тут виразно спостерігаємо, як використання локусів на позначення реального світу та локусів, що належать до термінології різних професій, у художньому тексті зумовлює зміну їх лексичних значень, а також появу в них аксіологічної та емоційної маркованості. Таким чином, у наведених прикладах у семантиці локусів на позначення художнього простору мають місце образні перенесення на основі зовнішньої або функціональної подібності. Різноманітність об'єктів цього простору, які репрезентовані аналізованими номінаціями, свідчить про динамічність продукування одиниць розглянутого лексичного складу (завдяки активності процесів метафоризації та метонімізації), а також про залежність структури цієї лексико-семантичної парадигми від характеру художньої текстуальної бази.

У сучасному мовознавстві внутрішній світ людини недостатньо вивчений. Він є множиною просторів [4, с. 103–109, 150–158] і досить багатогранний. Обставини, за яких почуття, пам'ять, розум, віра мають у мові просторову віртуальну природу, пояснюємо такою особливістю людського самопізнання, тобто власного «я» через своє оточення. Основним механізмом творення локусів на позначення внутрішньої психологічної віртуальності є метафоризація. Саме так створюється ефект присутності людського «Я» у внутрішньому світі, цей простір вербалізується та сприймається спільнотою, визнається наявним [4, с. 100–102]. Розглянемо приклади функціонування локусів на позначення внутрішнього світу людини в текстах: «Місце душі в тілі точно не окреслене, але найчастіше вказується, що душа знаходиться на шиї...» [15, с. 239]. Також внутрішній простір уявляють і дещо інакше. Наведемо приклади локусів на позначення його, а також деяких його частин (світів почуття, пам'яті, віри, інтелекту): **душа** – «Чимало людей на світі Зустрить довелось мені Прекрасних не зовнішнім цвітом, А тим, що в душі, в

глибині» [9, с. 13]; **мікрокосм** – «Живу у своєму мікрокосмі, з котрого розгортається для мене все ширший та ширший овид» [29, с. 733]; **душа, зоряний світ, неоссяжність** – «...Не загасили сяйва мрій... в душі закоханий моїй... Яка величність і неоссяжність – Ця безліч зоряних світів!» [7, с. 61]; **серце** – «Господи, літа стебельце всели до самотніх душ... хай світить з-за темних круч довкола кожного серця віри твоєї обруч» [20, с. 73]. Таким чином, бачимо, що локусам на позначення віртуального внутрішнього світу притаманна образність, помножена на суб'єктивність сприйняття кожної окремої людини. Досліджена лексика різноманітно позначає як внутрішній світ людини в цілому, так і окремі уявлені в рамках просторової категорії його прояви. Ця група локусів, так само як номінації художнього простору, має фактично необмежений набір конститuentів. Єдиним чинником, що задає деяку усталеність у лексиці на позначення внутрішнього світу, є зумовленість його архітекtonіки універсальними домінантними рисами будови психічного світу людини та встановленням на рівні колективного несвідомого кожного національного суспільства своїх просторових моделей внутрішнього та зовнішнього, ідеального та віртуального просторів.

Українські мовознавці переважно в рамках крослінгвістичних дисциплін підтверджують реалізацію наукової ірреальності в мові [14, с. 326; 22, с. 17]. Віртуальний науковий простір прив'язаний до досвіду пізнання реальних та віртуальних явищ людиною [3, с. 152 – 162]. Локусам, що його представляють, властива значна диференціація плану змісту згідно з галузями наукового знання, до яких вони належать. Найпоширенішими серед локусів на позначення наукового віртуального простору є ті, що репрезентують природничі та точні науки: фізику, географію, астрономію, математику, інформаційні технології, а також філософію. Наведемо приклади функціонування локусів на позначення віртуального простору: **екліптика** «велике коло небесної сфери, по якому відбувається видимий рух Сонця» – «Шлях видимого руху Сонця називається екліптикою» [28, с. 458]; **ефір** «повітряний простір, у якому поширюються радіохвилі» – «Радист передав в ефір позивні» [28, с. 493]; **площина** «поверхня, що має два виміри, так що пряма лінія, проведена через будь-які дві точки на ній, зливається з цією поверхнею» – «Площина, перпендикулярна до прямої лінії, називається горизонтальною площиною» [30, с. 594]. Поява цих локусів є наслідком тривалого процесу вивчення того чи того явища, проблеми, результатом творчої ментальної уяви, а не креативним сплеском емоційності чи хаотичного психологічного асоціювання людини. Цій лексиці властива також метафоричність, напр.: **мережа, сітка** (про Інтернет), **площина** (про галузь, сферу якоїсь діяльності, точку зору і под.).

Окремо виділяємо групу номінацій, пов'язаних з описом і сприйняттям сну як особливого віртуального простору – оніричного простору. Дуже докладно осмислив сутність простору сну Г. Башляр [3].

Світ снів, або оніричний простір, на його думку, у головних рисах відповідає загальній структурі простору. Його особливістю є трансформації, що виявляють цей простір як місце руху уяви. Він має свій центр та динамічність. Це простір нашого переживання, і кожна його уявна подія чи елемент відбуваються із самою людиною й у людині. Людина є центром світу снів, у ній пробуджуються цілі світи. Його наповнення – синтез речей і самих людей [3, с. 357–360]. Таким чином, на нашу думку, сон – особливий сакральний інтимний світ, який стоїть між міфічним, внутрішнім, художнім (крізь сон людина відчиняє двері у трансцендентний, у внутрішній (інтимний, підсвідомий, несвідомий) світ себе і ситуації себе в чомусь, у світ пам'яті), у світ індивідуальної та культурної (колективної) метафори). Сон завжди розмитий і невизначений, передбачає багато видів сприйняття і трактувань, полісимволи, поліобрази, таємничість. Тому спостерігаємо або сакральне ставлення до нього, або не надавання цьому явищу особливої уваги. Цим також пояснюємо невелику кількість писемних фіксацій сну поза художньою літературою, опису простору, який у ньому відкривається. Через недостатню кількість такого матеріалу неможливо докладно й об'єктивно дослідити реалізацію в сучасній українській літературній мові оніричного простору.

Під час вивчення функціонування локусів на позначення цієї віртуальності, зважаючи на природу та специфіку явища сну та оніричного простору, спостерігаємо помірну усталеність семантики (через повторюваність образів-символів, які наповнюють її) та її непередбачувану різноманітність як результат довільного польоту фантазії, що зумовлює метафоричні, метонімічні переосмислення номінацій предметів, видів простору, уже відомих людині. Наприклад: **дорога у полі, земля** – «А тут іще й сон: дорога у полі й місяць щербатий, що вже сумтний, а що блідий... Немов покотився на землю. А я стою при дорозі, як тінь та самотня... Це ж батько наш, місяць отой, чує душенька – втече він, поко-о-титься, загине в доро-о-зі...» [18, с. 103]; **вулиця, рідне місто, хата з забитими віконницями, хата, паркан, руїни, опалове небо, двір, пустирище** – «Снилося, що землю їв на вулиці рідного міста... Замість хат і парканів – руїни... Опалове небо... Двір з розбитою білокорою тополею... Хата з забитими віконницями... Ридаючи, йшов десь пустирищами, ніс свій божевільний розпач руїнами... З опритомленням погас рух, умер відчай і вмерла думка» [1, с. 234 – 235]; **той світ** («Вірили, що на час сну душа кидає людину й ходить по тому світі, а там знають, що з тобою станеться...» [15, с. 226]. Отже, локуси на позначення оніричного простору репрезентовані номінаціями матеріальних просторових об'єктів. Проте їх семантика іноді зазнає перетворень через те, що позначуване може непередбачувано змінюватися під впливом психічного світу людини, невідомих сил буття відповідно до глибинних архетипів етносу. Це образи-символи, метафоричність яких не завжди легко простежити.

Віртуальний простір гри сьогодні привертає все більше увагу науковців. Адже це один з видів альтернативних світів, символічне поле, у якому людина здатна прожити певні етапи свого життя або конкретні ситуації. Гру спостерігаємо нині у психотерапевтичній практиці, дипломатії, політиці, PR-технологіях, у суспільній практиці взаємодії людей та ін., і це знаходить вияв у сучасній українській літературній мові. Саме тому цей напрям наукових пошуків уважаємо надзвичайно цікавим та актуальним, особливо з погляду лексичної семасіології. Й. Гейзінга, який одним із перших фундаментально дослідив це явище, влучно підкреслив його соціальність і умовність, символічність та метафоричність, існування чітких правил (межі) [34]. У віртуальному просторі гри реалізується фантазія, покликання людини до творення та змін інших світів [34], персонажів певних ситуацій. А альтернативність та тяжіння до моделювання комфортного світу, до виправлення неприйняттого, його інтерпретація та осмислення – характеристики саме ірреальності [22]. Інша реальність або простір гри – це заздалегідь обмежена домовленими межами, відділена (відчужена) від реальності, замкнена, внутрішня особлива територія, наповнена самою грою з її учасниками, дією, правилами, ідеєю, що є особливими [33]. Причиною виникнення більшості з них є гра людини як вид діяльності, зокрема і культурної.

Локуси на позначення простору гри передають семантику умовної реальності у формальних рамках матеріальної. Розглянемо приклади їх функціонування. Номінації **дитячий майданчик** «...спеціально обладнане місце в саду, парку для дітей, де вони бавляться» [29, с. 598], **пісочниця** «загороджене місце у вигляді ящика з піском, у якому граються діти» [30, с. 545] та ін. репрезентують семантику частково віртуальних об'єктів у просторі дитячих ігор, наприклад: «Він зупинився біля дитячих майданчиків, повних дитвори» [29, с. 598], «Є [у подвір'ї] спортивні та ігрові майданчики, басейни і пісочниці для малюків» [30, с. 545]. У локусах **корт** «майданчик для гри в теніс» [29, с. 301], **крокетний майданчик** «майданчик, призначений для гри в крокет» [29, с. 364] та ін. експлікована семантика простору спортивної гри. Ця віртуальність пов'язана з матеріальним світом умовністю правил гри, що на деякий час стає альтернативним простором існування для вболівальників та учасників (футбол, баскетбол, хокей, бокс та ін.), наприклад: «Тенісний **корт** заллятий сонячними променями. День для змагання був чудовий» [30, с. 301]. Слова **ігрище** «грище» [29, с. 9]; **луна-парк** «сад, парк з різними розвагами та видовищами» [30, с. 555] та ін. мають як узагальнену семантику умовного простору для гральних розваг, так і конкретизовану, наприклад: «На одшибі од села було **ігрище**, челядь гомоніла, співала, сміялась» [29, с. 9]. Найвиразніше семантика віртуального грального простору репрезентована в локусах на позначення простору комп'ютерної гри, наприклад: **сконструйований простір, всесвіт, простір, планета, континент** – «Комп'ютерні ігри – це не просто ще один вид діяльності, це

діяльність конструювання світів. Конструювання світів є процесом творення образу світу в людській психіці. Всесвіт, планети, континенти, епохи, люди, різні істоти й техніка створюються, розвиваються та руйнуються. Щоб свідомість змогла охопити все це, всесвіт повинен бути згорнутий у «сконструйований світ» [34]; **об'єкт, підприємство, місто, країна, планета, планетна система** – «Симуляції (Simulations) містять у собі моделювання як відносно невеликих об'єктів..., так і більших (окремих підприємств, міст, країн, планет і цілих планетних систем)» [27] та ін. Внаслідок домінування в царині програмних продуктів, що використовують в Україні, здебільшого іноземних мов, уважаємо, що ця лексика (можливо, тимчасово) представлена надто вузько в українській мові. В іграх використовують назви вже існуючих видів простору з огляду на те, що користувачеві відомі значення цих слів. Вони переосмислюються в контексті ідеї тієї чи іншої гри, грального рельєфу, виду зображуваної субстанції. У таких іграх, як «ходилки», «стрілялки», «побудова власного світу», простір може бути як двовимірним, так і тривимірним. До цього слід додати, що комп'ютерну гру людина сприймає як єдину автономну парадигму в сукупності усіх її можливих рівнів, їх наповнення, ступеня складності, додаткових службових вікон, які можуть у ній бути подані у вигляді приміщення, якогось відкритого простору, інших видів просторової субстанції.

Таким чином, дослідивши функціонування локусів на позначення віртуального ігрового простору, спостерігаємо переосмислення функцій просторової денотативної дійсності в рамках лексики на позначення такого виду віртуальності, як гра. Їй притаманні характерні ознаки гри, виділені Й. Гейзінгою: умовність, символічність, відділення від буденного життя у просторі та часі, свій порядок, правила, що створюють ілюзію реальності уявного світу, тотальність, творчість, розважальність, маски, таємничість та залучення до себе «обраних осіб», боротьба за щось і уявлення чогось. Ці локуси диференційовані відповідно до видів ігор на дитячі, спортивні, розважальні, комп'ютерні. Лексика на позначення віртуального грального простору останнім часом активно розвивається завдяки постійній появі нових видів ігор на основі художніх сюжетів, нових видів спорту, нових комп'ютерних технологій та ін.

У нашому дослідженні виокремлюємо групу лексики на позначення віртуального простору комп'ютерних технологій [32]. Цей світ має гральний та комунікативний характер. Топографічність представлення інформації, що наповнює простір Інтернету, репрезентує властивість локусів, які його позначають, будує ірреальність за просторовими матрицями реальності. Наведемо приклади функціонування локусів на позначення віртуального простору комп'ютерних технологій у сучасній українській літературній мові: **віртуалля** – «Вже на цьому етапі батьки помітять, що дитина дедалі менше потребує “віртуалля”» [27]; **інтернет, мережа інтернет, інформаційна**

комп'ютерна мережа «Інтернет, -у, інф. Всесвітня асоціація інформаційних комп'ютерних мереж, яка складається з різних комунікаційних мереж, об'єднаних у єдину логічну архітектуру» – «Головною особливістю фестивалю "Майбутнє України" стало використання комп'ютерних технологій, які дозволили перенести звук і зображення в мережу Інтернет» [23, с. 92]; **інтернет-сторінка** «інтернет-сторінка, інф. Власна територія юридичної чи фізичної особи в Інтернеті» – «Вивчити розклад руху поїздів можна, скориставшись новою інтернет-сторінкою Укрзалізниці» [23, с. 94] та ін. У наведених прикладах бачимо, що локусам на позначення віртуального простору комп'ютерних технологій властиве переосмислення просторової денотативної дійсності, процеси неологізації, метафоризації, перетин з ЛСГ «Віртуальний простір гри» та ЛСГ, які представляють семантику реальної дійсності.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Отже, розглянувши функціонування локусів на позначення віртуального простору в сучасній українській літературній мові, відзначаємо залежність реєстру, семантики та диференціації цих лексичних одиниць від стилю текстів, у яких вони вживаються. Так, у структурі мікрополя «Віртуальний простір» виділяємо ЛСГ «Віртуальний міфологічний простір», «Віртуальний художній простір», «Віртуальний науковий простір», «Віртуальний внутрішній психологічний простір», «Віртуальний оніричний простір», «Віртуальний ігровий простір», «Віртуальний простір комп'ютерних технологій». У семантиці зазначених локусів репрезентовано особливий вид простору ідеальної, нематеріальної альтернативної суб'єктивної умовної субстанції, що має характеристики вмістилища та існує в уяві людини паралельно з вербалізованою дійсністю, тісно з нею пов'язаний, у чомусь зумовлює її, і у принципово важливих рисах копіює її просторову структуру. З дійсністю він перетинається в точці внутрішнього світу людини й тому є антропоцентричним. Локусам на позначення віртуального простору властива образність. У результаті процесів метафоризації, метонімізації лексичного складу сучасної української мови назви матеріальних просторових об'єктів набувають нового змісту згідно із задумом творця умовного уявлюваного світу. Локуси, що позначають цей умовний простір, не мають остаточно визначеної кількості, тому що постійні образні переосмислення денотативної сфери провокують активізацію семантичних дериваційних процесів у лексиці. Також цим лексичним одиницям притаманна зумовленість плану змісту суб'єктивним, синтагматичним та контекстуальним факторами, нестійкість семантики, залежність від ситуації вживання. Зокрема, згадана специфіка полягає в тому, що обмеженість джерельної бази дослідження певним колом творів (щодо стилю, авторства, хронології) є необхідною умовою здійснення докладного аналізу структури лексико-семантичних парадигм із семантикою віртуального простору.

Лексика на позначення ірреального простору активно розвивається та збагачує сучасну українську мову в нових історичних і суспільних умовах, а тому її дослідження є перспективним.

Список використаної літератури

1. Багрянний І. П. Тигролови: роман; Огненне коло: повість / Іван Багрянний. – К. : Укр. письменник, 1996. – 350 с.
2. Байбурин А. К. Жилище в обрядах и представлениях восточных славян / А. К. Байбурин. – Л. : Изд-во «Наука», Ленинградское отделение, 1983. – 189 с.
3. Башляр Г. Избранное: Поэтика грёзы / Гастон Башляр; пер. с фр. – М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2009. – 440 с.
4. Брагина Н. Г. Память в языке и культуре / Н. Г. Брагина. – М. : Языки славянских культур, 2007. – 520 с.
5. Булашев Г. Український народ у своїх легендах, релігійних поглядах та віруваннях. Космогонічні українські народні погляди та вірування / Георгій Булашев; [ред. Т. П. Гуменюк; пер. Ю. Буряк; худ. В. Гарбуз]. – К. : Довіра, 1992. – 414 с.
6. Вишня О. Земля – Місяць – Марс / Остап Вишня // Вишня Остап [(Губенко Павло Михайлович). Твори: в 4 т. / Редкол.: І. О. Дзевєрін (голова) та ін.]. – К. : Дніпро, 1988. – Т. 1 : Усмішки, фейлетони, гуморески, 1919 – 1925. – С. 221–223.
7. Вороний М. К. Поезії. Переклади. Критика. Публіцистика / Микола Вороний / [упоряд. і приміт. Т. І. Гундорової; автор вступ. ст. і ред. тому Г. Д. Верес]. – К. : Наук. думка, 1996. – 704 с.
8. Герасим'юк В. Марю лиш вогнеvim блискавки списом... / Василь Герасим'юк // Струни Вічності: [збірник християнської поезії] / [упоряд. Г. Кирієнко]. – Львів : Свічадо, 2008. – С. 24–25.
9. Глазовий П. П. Байкографія. – 3-є вид., доповн. / Павло Глазовий. – К. : ФОП Стебляк, 2008. – 492 с.
10. Дунаєвська Л. Українська народна проза (легенда, казка). Еволюція епічних традицій / Лідія Дунаєвська. – К., 1997. – 448 с.
11. Жайворонок В. Знаки української етнокультури: словник-довідник / Віталій Жайворонок. – К. : Вид-во «Довіра», 2006. – 703 с.
12. Забіла Н. Зайчикова хата / Наталя Забіла // Українська дитяча література : Хрестоматія / [вступна ст. та упоряд. Л. П. Козачок]. – К. : Вища школа, 2002. – С. 263–266.
13. Іван Богданець // Семиліточка : [Укр. нар. казки у записах та публ. письменників XIX – поч. XX століття: для мол. та серед. шк. віку] / [упоряд., передм. і приміт. Л. Д. Дунаєвської]; худ. К. О. Музика. – К. : Веселка, 1990. – С. 94–109.
14. Іващенко В. Л. Концептуальна репрезентація фрагментів знання в науковомистецькій картині світу (на матеріалі української мистецтвознавчої термінології) : монографія / В. Л. Іващенко. – К. : ВД Дмитра Бураго, 2006. – 328 с.
15. Іларіон, Митрополит. Дохристиянські вірування українського народу: монографія / Митрополит Іларіон. – К. : АТ «Обереги», 1991. – 424 с.
16. Колесник О. С. Лінгвосеміотика міфологічного простору : дис. ... докт. філол. наук : 10.02.15 / Колесник Олександр Сергійович. – К., 2011. – 517 с.
17. Котляревський І. П. Енеїда / І. П. Котляревський // Котляревський І. П. Твори: у 2 т. – К. : Вид-во худ. літератури «Дніпро», 1969. – Т. 1. – С. 35–300.
18. Куліш М. П'єси / Микола Куліш. – К. : Наук. думка, 1998. – 304 с.
19. Лучук В. Кленовий вирій / Володимир Лучук // Українська дитяча література : хрестоматія / [вступна ст. та упоряд. Л. П. Козачок]. – К. : Вища шк., 2002. – С. 480.

20. Малкович І. З нічних молитов / Іван Малкович // Струни Вічності: збірник християнської поезії / [упоряд. Г. Кириєнко]. – Львів : Свічадо, 2008. – С. 73.

21. Нещасний Данило // Семиліточка : [Укр. нар. казки у записах та публ. письменників XIX – поч. XX століття: Для мол. та серед. шк. віку] / [упоряд., передм. і приміт. Л. Д. Дунаєвської; худ. К. О. Музика]. – К. : Веселка, 1990. – С. 144–151.

22. Нікульшина Т. М. Ірреальність у лінгвокогнітивному просторі (на матеріалі англійської та української мов): дис. ... докт. філол. наук : 10.02.17 / Нікульшина Тетяна Миколаївна. – К., 2013. – 429 с.

23. Нові слова та значення : словник / Ін-т укр. мови НАН України ; [уклали: Л. В. Туровська, Л. М. Василькова]. – К. : Довіра, 2009. – 271 с.

24. Потій І. Унія греків з костюлом римським 1595 / Іпатій Потій // Українські гуманісти епохи Відродження : антологія : [у 2 ч.]. / [відп. ред. В. М. Нічик]. – К. : Наукова думка, Основи, 1995. – Ч. 2 – С. 101–130.

25. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки / Проф. В. Я. Пропп. – Ленинград : Изд-во Ленинградского государственного ордена Ленина университета, 1946. – 340 с.

26. Пустовалова В. І. Лінгвокультурний код гри в українській культурі : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 / В. І. Пустовалова. – Харків, 2016. – 18 с.

27. Савченко В. Дюк Ньюкем чи Лара Крофт? [Електронний ресурс] / Валерія Савченко // Дзеркало тижня. Україна. – 2004. – № 50. – Режим доступу: **Ошибка! Недопустимый объект гиперссылки.** (03.09.2016).

28. Словник української мови : [в 11 т.] / [Ред. кол.: акад. І. К. Білодід (голова), к. філол. н. Л. С. Паламарчук (заст. голови), чл.-кор. АН УРСР Є. П. Кирилюк та ін.]. – К.: Наук. думка, 1971. – Т. 2 : Г – Ж / [Ред. тому: П. П. Доценко, Л. А. Юрчук]. – 550 с.

29. Словник української мови : [в 11 т.] / [Ред. кол.: акад. І. К. Білодід (голова), к. філол. н. Л. С. Паламарчук (заст. голови), чл.-кор. АН УРСР Є. П. Кирилюк та ін.]. – К.: Наук. думка, 1973. – Т. 4: І – М / [Ред. тому: А. А. Бурячок, П. П. Доценко]. – 840 с.

30. Словник української мови : [в 11 т.] / [Ред. кол.: акад. І. К. Білодід (голова), к. філол. н. Л. С. Паламарчук (заст. голови), чл.-кор. АН УРСР Є. П. Кирилюк та ін.]. – К.: Наук. думка, 1975. – Т. 6: П – Поїти / [Ред. тому: А. В. Лагутіна, К. В. Ленень]. – 832 с.

31. Словник української мови : [в 11 т.] / [Ред. кол.: акад. І. К. Білодід (голова), доктор філол. н. Л. С. Паламарчук (заст. голови), чл.-кор. АН УРСР Є. П. Кирилюк та ін.]. – К.: Наук. думка, 1980. – Т. 11: Х – Ь / [Ред. тому: С. І. Головащук]. – 699 с.

32. Таценко Н. В. Засоби реалізації мегаконцептів простір, час, інформація в сучасній англійській мові (на матеріалі інновацій віртуальної реальності) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / Н. В. Таценко. – Харків, 2009. – 20 с.

33. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер. с голл. Д. В. Сильвестрова / Йохан Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

34. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія. – 2004. – № 3 (5). – С. 163–169.

35. Цивьян Т. В. Модель мира и ее лингвистические основы. – Изд. 3-е, испр. / Т. В. Цивьян. – М. : КомКнига, 2006. – 280 с.

36. Шалак О. А потім дихати забудемо... / Оксана Шалак // Струни Вічності: [Збірник християнської поезії] / [упоряд. Г. Кириєнко]. – Львів : Свічадо, 2008. – С. 138.

Лутава Светлана. Функционирование лексики, означающей виртуальное пространство, в современном украинском литературном языке. В статье проанализировано использование локусов, обозначающих объекты виртуального пространства в современном украинском языке; установлена внутренняя лексико-семантическая дифференциация лексико-семантического поля «виртуальное пространство», которое подразделяется на лексико-семантические группы: «виртуальное

мифологическое пространство», «виртуальное художественное пространство», «виртуальное внутреннее психологическое пространство», «виртуальное онирическое пространство», «виртуальное игровое пространство», «виртуальное пространство компьютерных технологий», установлена специфика функционирования локусов, обозначающих виртуальное пространство в современном украинском языке, которая зависит от стилистики источников. Особое внимание обращено на факты образных переносов в семантике названий пространства зависимо от их использования в текстах разных стилей.

Ключевые слова: лексическая семантика, локус, лексико-семантическая группа, виртуальное пространство.

Lutava Svitlana. Functioning of the Lexical Units Denoting Virtual Space Notions in Modern Ukrainian Language. The article analyzes the loci-nominations used to describe objects of virtual space in modern Ukrainian language. It reveals and determines the internal lexical-semantic relationships and differentiation between them within the semantic field of «virtual space». The emphasis is laid on the classification of the lexical units which represent the following lexical-semantic groups: «Virtual mythological space», «Virtual artistic space», «Virtual inner psychological space», «virtual space of dreams», «virtual gaming space», «virtual space of computer technologies». The article reveals the functioning peculiarities of loci denoting objects of virtual space in modern Ukrainian literary language. It has been proved that these peculiarities depend on the style of the source they are used in. Special attention is paid to the facts of figurative transference of space names depending on their use in the texts of different styles.

Key words: lexical semantics, locus, lexical-semantic group, virtual space.

Стаття надійшла до редколегії 07.10.2016