

4. Ощепкова В. В. Язык и культура Великобритании, США, Канады, Австралии, Новой Зеландии / В. В. Ощепкова. – М. – СПб. : ГПОССА/КАРО, 2004. – 336 с.
5. Слышкин Г. Г. Лингвокультурные концепты прецедентных текстов / Г. Г. Слышкин. – М. : Academia, 2000. – 141 с.
6. Телия В. Н. Лингвокультурология – ключ к новой реальности феномена воспроизводимости нескольких словных образований / В. Н. Телия, А. В. Дорошенко // Язык. Культура. Общение : сб. науч. трудов в честь юбилея заслуженного профессора МГУ им. М. В. Ломоносова С. Тер – Минасовой. – М. : Гнозис, 2008. – С. 207–219.
7. Цветкова М. В. Английское / М. В. Цветкова // Межкультурная коммуникация : учеб. пособие. – Н. Новгород : Деком, 2001. – С. 158–184.

Статтю подано до редколегії
26.04.2012 р.

УДК 811.111'373.43

М. О. Жулінська – кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри іноземних мов факультету міжнародних відносин Волинського національного університету імені Лесі Українки

Аналіз комп'ютерних неологізмів концепту «ЛЮДИНА»

*Роботу виконано на кафедрі іноземних мов
факультету міжнародних відносин
ВНУ ім. Лесі Українки*

У статті розглянуто особливості утворення англійських комп'ютерних неологізмів концепту «ЛЮДИНА» на основі фреймового аналізу. Виокремлено прототипні та периферійні фреймові моделі, що вербалізують досліджувані лексичні одиниці.

Ключові слова: когнітивний підхід, концепт, фреймова семантика, предметний фрейм, акціональний фрейм, компаративний фрейм.

Жулинская М. А. Анализ компьютерных неологизмов концепта «ЧЕЛОВЕК». В статье рассматриваются особенности образования английских компьютерных неологизмов концепта «ЧЕЛОВЕК». Выделены прототипные и периферийные фреймовые модели, вербализующие исследуемые лексические единицы.

Ключевые слова: когнитивный подход, концепт, фреймовая семантика, предметный фрейм, акциональный фрейм, компаративный фрейм.

Zhulinska M. O. Analysis of Computer Neologisms in the Concept «PERSON». The peculiarities of creation of English computer neologisms in the concept «PERSON» based on the frame analysis are considered. Prototypical and peripheral frame patterns verbalizing studied neologisms are defined in the article.

Key words: cognitive approach, concept, frame semantics, Thing Frame, Action Frame, Comparison Frame.

Постановка наукової проблеми та її значення. При когнітивному підході номінація розглядається як когнітивна діяльність, пов'язана з виникненням і перетворенням певних інформаційних структур, що з'являються внаслідок пізнавальної діяльності людини як відображення реальних предметів чи явищ у свідомості людини. Когнітивний підхід є актуальним і стосовно такого об'єкта дослідження, як лексичні інновації сфери інформаційних технологій.

Увагу багатьох сучасних дослідників привертає вивчення лінгвофілософських параметрів неологізмів сфери новітніх технологій. Інші науковці зосереджують увагу на проблемах, пов'язаних із внутрішньомовною мобільністю та міграцією лексики як вирішальним фактором розвитку словникового складу сучасної англійської мови. Існують також дослідження, присвячені концептуальному дослідженню неологізмів [1; 2; 4; 5].

Мета статті – виявити головні аспекти утворення англійських комп'ютерних неологізмів концепту «ЛЮДИНА», що передбачає розв'язання основного завдання: виокремити прототипні та периферійні фреймові моделі, які вербалізують досліджувані лексичні інновації.

Виклад основного матеріалу та обґрунтування отриманих результатів дослідження. У нашому дослідженні ми використали запропоновану С. А. Жаботинською систему типових фреймових структур, компоненти яких трактують як понятійні сутності (концепти), об'єктивовані в категоріальних значеннях частин мови [3, 12–25].

Аналіз англійських комп'ютерних неологізмів показав, що концепт *ЛЮДИНА* виявився найрепрезентативнішим за кількістю лексичних новоутворень (195 неологізмів). Характеристику людини в комп'ютерному світі можна умовно розділити на шість типів. Розглянемо основні взаємозв'язки, виявлені між лексичними інноваціями даного концепту на основі предметного фрейму.

Таблиця 1

Предметна фреймова модель концепту *ЛЮДИНА*

ХТОСЬ ЛЮДИНА					
№	ЯКІСТЬ-ОЦІНКА (є ТАКИЙ)	СПОСІБ (діє ТАК)	ПРОСТІР (діє ТУТ)	к-ть слів	%
1	професійний (<i>cybercop</i>)	професійно користується комп'ютером	сфера ІТ	58	30
2	досвідчений користувач (<i>high-rez</i>)	активно користується комп'ютером	сфера ІТ	55	28
3	шкідливий (<i>intruder, con artist</i>)	втручається в захищені системи	сфера ІТ	27	14
4	нейтральний (<i>wetware, liveware</i>)	нейтрально користується комп'ютером	сфера ІТ	26	13
5	недосвідчений користувач (<i>lamer</i>)	неправильно або нейтрально користується комп'ютером	сфера ІТ	24	12
6	корисний (<i>gray hat</i>)	позитивно користується комп'ютером	сфера ІТ	5	3
Усього				195	100

Слот **ЯКІСТЬ–ОЦІНКА (є ТАКИЙ)**. Як видно з таблиці 1, для концепту *ЛЮДИНА* характерними є різноманітні, яскраво виражені якісно-оцінні риси. Дослідження засвідчило, що кількість неологізмів (113, або 58%), які виникли для найменувань досвідченого та професійного користування засобами інформаційних технологій (наприклад: *oldbie* – давній користувач мережі; *computerate, computent, computer-savvy, it-savvy, technoliterate, techsavvy* – людина, яка добре знає комп'ютерну техніку; *power user* – досвідчений користувач із підвищеними вимогами до продуктивності комп'ютера; *cybercop, cyberleuth* – кіберполіцейський; *telecommuter* – співробітник, який працює на дому через мережу; *chief hacking officer* – менеджер, відповідальний за системи і програми захисту корпорації від нападів хакерів; *supernerd, techguru, technogeek, technoguru, technopundit, technonerd, technosavant, ubernerd* – фахівець у галузі сучасної техніки), набагато перевищує кількість тих, що позначають недосвідченість або нейтральність (50 неологізмів, або 26%), наприклад: *chomper* – користувач-невдаха, *cyberphobic* – людина, яка не розуміє й навіть боїться комп'ютера, *newbie* – користувач-початківець, *novice* – недосвідчений користувач, *low-rez* – технічно безграмотна людина, *netter* – кожний, хто має мережну адресу, *peon* – звичайний користувач. І це не дивно, тому що стрімкий технічний прогрес стимулює зростання величезної кількості людей, які пов'язані зі сферою інформаційних технологій та вдосконалюють свої вміння в ній.

Проаналізувавши направленість і характер дій вищеописаних верств людей, можна відзначити переважну кількість неологізмів, які позначають негативну характеристику людини в комп'ютерному світі (27 неологізмів, або 14%, наприклад: *cyberthief* – кіберзłodий, *cybercrook* – кібершахрай, *cyberaboteur* – кібердиверсант, *cyberpirate* – кіберпірат, *dark-side hacker* – хакер, який використовує свої здібності з кримінальною метою, *composed cyberstalker* – «зосереджений» кіберпереслідувач) порівняно з позитивною діяльністю (п'ять неологізмів, або 3%, наприклад: *white hat hacker* – хакер, що, виявивши хиби в системі захисту, попереджає про них продавця системи). Це явище, звичайно, викликане певними причинами. Відомо, що основними чинниками негативних дій, пов'язаних з Інтернетом, є вилучення інформації та нелегальна нажива як результат. Однак Інтернет нагадує певним чином первісне суспільство, тобто як Всесвітню мережу його не можуть регулювати через свою особливість уряди та держави, оскільки він функціонує поза нормативними актами,

створеними в окремих державах. Проблема Інтернету лежить у площині вирішення всім суспільством, а не окремими об'єднаннями держав та союзів. У міжнародному праві не існує уніфікованої регуляторної політики у сфері Інтернету, вона існує лише в окремих державах. Отже, когнітивна діяльність людини в Інтернеті носить яскраво виражений егоцентричний характер.

Слотова пропозиція **СПОСІБ (діє ТАК)**. Як бачимо з наведеної таблиці та вищенаведених прикладів, різні за своєю якістю користувачі діють таким чином: досвідчений користувач є компетентним у комп'ютерних технологіях, має певний досвід і часто користується комп'ютером та Інтернетом. Недосвідчений користувач є некомпетентним, не має досвіду в комп'ютерних технологіях, лише починає користуватися комп'ютером, або, навіть, взагалі боїться та важко його сприймає. Нейтральним користувачем може бути будь-яка людина, діяльність якої пов'язана з комп'ютером і яка є певною мірою технічно грамотною, але діяльність котрої не представляє небезпеки для комп'ютерної системи і, водночас, не має якоїсь особливої користі для неї. Шкідливий користувач є здебільшого технічно грамотним, але його дії мають яскраво виражений негативний характер: втручання в чужі комп'ютерні системи, їх злом або пошкодження. Корисний користувач є також, як правило, компетентним та позитивним, він втручається в комп'ютерну систему, виявляючи дефекти або ушкодження й усуваючи їх. Професійний користувач є дуже компетентним, його діяльність у комп'ютерній сфері є переважно позитивною, він діє суто в рамках певної професійної діяльності.

Життя людини, яка є частиною великої комп'ютерної системи, так чи інакше, пов'язане з інформаційними технологіями:

- людина може розбагатіти чи збанкрутувати (*dellionaire* – люди, що розбагатіли на акціях комп'ютерної компанії «Делл»);
- об'єднатися з іншими для певних дій (*social swarm* – збори великої кількості людей завдяки сучасній техніці);
- піклуватися про близьких (*mommy hacker* – матір, що стурбована пошуком її дітьми інформації в Інтернеті, і тому вона часто знаходить доступ до своїх домашніх комп'ютерів);
- захворіти внаслідок впливу Інтернету (*cyberchondriac* – «кіберхондрік», вважає, що має симптоми певної хвороби, оскільки про такі симптоми пишеться на сайті, присвяченому здоров'ю людини).

Слот **ПРОСТІР (ТУТ)**. Усіх користувачів, не дивлячись на характер їхньої діяльності, об'єднує єдиний простір: вони діють у сфері інформаційних технологій, тому цей слот є фоновим, а не головним.

Враховуючи вищесказане, можна зробити висновок, що лише два слоти **ЯКІСТЬ–ОЦІНКА** та **СПОСІБ** найбільше висвічуваними в предметній фреймовій моделі концепту **ЛЮДИНА**. Відтак, реалізація предметної фреймової моделі в цьому концепті сягає 100 %, оскільки всі лексичні одиниці концепту **ЛЮДИНА** можуть бути побудовані за допомогою цього фрейму.

Наступна таблиця 2 демонструє взаємовідносини людини у сфері інформаційних технологій на прикладі акціонального фрейму.

Таблиця 2

Акціональна фреймова модель концепту **ЛЮДИНА**

№	ХТОСЬ-агєнс	Діє на ЩОСЬ-пацієнс	За допомогою ЩОСЬ-інструмент	ЩОСЬ-мета	ЩОСЬ-результат
1	Професійний користувач	КС	комп'ютер	Професійна реалізація, заробіток	Професійна реалізація, заробіток
2	Досвідчений користувач	КС	комп'ютер	Вилучення інформації, спілкування	Інформація, розваги, навички, гроші
3	Шкідливий користувач	КС	комп'ютер	Злом чужої системи, вилучення інформації	Інформація, нажива
4	Нейтральний користувач	КС	комп'ютер	Спілкування, розваги, заробіток	Інформація, гроші, задоволення, незадоволення
5	Недосвідчений користувач	КС	комп'ютер	Прагнення оволодіти вміннями користування	Вміння, навички
6	Корисний користувач	КС	комп'ютер	Захист системи	Виправлення дефектів

Дані таблиці 2 свідчать про те, що в акціональній фреймовій моделі концепту ЛЮДИНА активізовані всі слоти даного фрейму: ХТОСЬ (агенс) діє на ЩОСЬ (пацієнс) за допомогою ЩОСЬ (інструмент) із певною ЩОСЬ-метою, отримує ЩОСЬ-результат, але превалюючими та вирішальними є три слоти: ХТОСЬ (агенс), ЩОСЬ-мета та ЩОСЬ-результат. Таким чином, акціональна фреймова модель також реалізується на 100 % у концепті ЛЮДИНА.

Як видно з двох вищевказаних таблиць, крім уявлення про саму людину як фізичний об'єкт, у сфері інформаційних технологій набувають превалюючу значимість уявлення про її **властивості, спосіб її існування, характеристику агенса в дії, про мету його дій та про результат цих дій.**

Наступна таблиця 3 демонструє компаративну фреймову модель, яка виявляє відношення подібності в концепті ЛЮДИНА, ця схожість може бути відмічена людиною в предметному світі, а може бути і результатом людської уяви.

Таблиця 3

Компаративна фреймова модель концепту ЛЮДИНА

№	ХТОСЬ	Подібний на ХТОСЬ/ЩОСЬ	К-ть слів	%
1	досвідчений користувач (<i>troglydote</i> – людина, яка захоплюється комп'ютером)	<i>троглодит</i>	8	19
2	професійний (<i>wirehead</i> – спеціаліст мережі Інтернет)	<i>голова і провід</i>	9	21
3	нейтральний (<i>flash mob</i> – десятки і навіть сотні людей, що «скликані комп'ютерами» і зібралися в певний час й у певному місці для певної блискавичної дії (наприклад, постукають парасольками – і миттєво розійтися))	<i>спалах, зблиск</i>	5	12
4	шкідливий (<i>tiger team</i> – група хакерів, що займається проникненням у захищені комп'ютерні мережі)	<i>тигр</i>	7	16
5	недосвідчений (<i>packet monkey</i> – недосвідчений програміст, що імітує поведінку хакера-професіонала)	<i>мавпа</i>	11	26
6	корисний (<i>gray hat</i> – хакер, що діє в межах закону)	<i>позитивний персонаж із голлівудських стрічок</i>	3	7
Всього			43	100

Як бачимо з прикладів, наведених у таблиці 3, неологізми сфери ІТ, що представлені в компаративній фреймовій моделі концепту ЛЮДИНА, створені шляхом уподібнення об'єктів. Також дані таблиці 3 засвідчують про достатньо сильну активність компаративної фреймової моделі в концепті ЛЮДИНА: 43 лексичні інновації з усього масиву неологізмів даного концепту. Тобто, компаративним фреймом охоплюються 22 % неологізмів концепту ЛЮДИНА.

Відтак, для неологізмів сфери ІТ концепту ЛЮДИНА абсолютно акцентованим виявився предметний фрейм (100 %), який інтегрується в акціональну фреймову модель (100 %), та (меншою мірою) в компаративну фреймову модель (22 %).

Висновки і перспективи подальших досліджень. Таким чином, концептуальний і статистичний аналізи довели, що головними аспектами для створення лексичних новоутворень концепту ЛЮДИНА є **оцінка-якість, взаємодія і її результат та асоціація** (порівняння).

Перспективним видається розширення рамок дослідження за рахунок розробки поглиблених та нових методів вивчення неологізмів сфери інформаційних технологій. Предметом подальших студій може бути вивчення тих структур мислення людини, що беруть участь у виникненні лексичних новоутворень не лише в комп'ютерній, а й в інших сферах життєдіяльності людини.

Список використаної літератури

1. Андрусак І. В. Англійські неологізми кінця ХХ століття як складова мовної картини світу : дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / І. В. Андрусак. – Ужгород, 2002. – 268 с.
2. Єнікєєва С. М. Формування та функціонування нових словотворчих елементів англійської мови : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / С. М. Єнікєєва. – Харків, 1999. – 16 с.

3. Жаботинская С. А. Концептуальный анализ : типы фреймов / С. А. Жаботинская // Вісн. Черкас. ун-ту. Сер. : Філол. студії. – 1999. – Вип. 11. – С. 12–25.
4. Зацний Ю. А. Розвиток словникового складу англійської мови в 80ті – 90ті роки ХХ століття : дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.04 «Германські мови» / Ю. А. Зацний ; Запоріж. держ. ун-т. – Запоріжжя, 1999. – 405 с.
5. Махачашвілі Р. К. Лінгвофілософські параметри інновацій англійської мови у сфері новітніх технологій : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.04 «Германські мови» / Р. К. Махачашвілі. – Запоріжжя, 2005. – 22 с.

Статтю подано до редколегії
16.03.2012 р.

УДК 821.111:82-09

О. О. Заболотська – професор, доктор педагогічних наук,
завідувач кафедри англійської мови та методики її
викладання Херсонського державного університету

Імпліцитні смисли концепту «кохання» в новелі Дж. Голсуорсі «Цвіт яблуні»

*Роботу виконано на кафедрі англійської мови
та методики її викладання ХДУ*

У статті зроблено спробу виявити імпліцитні смисли концепту «кохання» (на матеріалі новели Дж. Голсуорсі «Цвіт яблуні»), які закладено в лексемах-репрезентантах і містяться у поняттєвому компоненті «емоцій».

Ключові слова: концепт, імпліцитний смисл, метафорична концептуальна схема.

Заболотская О. А. Импліцитные смысли концепта «любовь» в новелле Дж. Голсуорси «Цвет яблони». В статье сделана попытка выявить импліцитные смысли концепта «любовь» (на материале новеллы Дж. Голсуорси «Цвет яблони»), которые заложены в лексемах-репрезентантах и входят в смысловой компонент «эмоции».

Ключевые слова: концепт, импліцитный смисл, метафорическая концептуальная схема.

Zabolot'skaya O.A. Implicit Meanings of the Concept «Love» in a Novel by J. Galsworthy «The Apple Tree». The article attempts to identify implicit meanings of the concept «love» (based on the novel by J. Galsworthy «The Apple Tree»), which are incorporated in lexemes and contained in the notional component «emotion».

Key words: concept, implicit meaning, metaphorical conceptual scheme.

Постановка наукової проблеми та її значення. На сучасному етапі розвитку науки проблема імпліцитних смислів незмінно привертає увагу лінгвістів, літературознавців, філософів, логіків. Зі ствердженням у науці антропоцентричної парадигми вона може претендувати на статус однієї з найактуальніших і найперспективніших проблем, оскільки спосіб мовного вираження безпосередньо залежить від суб'єкта мовлення. Інтенсифікація наукового пошуку в руслі когнітивно-дискурсивної [2] або когнітивно-комунікативної [2] парадигми лінгвістичного знання зумовлює посилення уваги дослідників до вивчення імпліцитних смислів, які функціонують у дискурсі, тобто з точки зору дискурсивного підходу.

Вивчення імпліцитних (прихованих, небуквальних, непрямих) смислів у вітчизняній лінгвістиці бере початок у спадщині О. Потебні та Л. Виготського. Вчення О. Потебні [3] про внутрішню форму слова як про імпліцитний спосіб подання смислу і розроблена Л. С. Виготським [1] психологічна концепція глибинних планів мовлення викликали зацікавленість дослідників проблемою розмежування того, що є в мовленні експліцитним та імпліцитним. «Жива фраза, висловлена живою людиною, завжди має свій підтекст, приховану за нею думку» – ці слова Л. С. Виготського [1, 355] демонструють невід'ємність аналізу імпліцитних смислів у дослідженнях мовлення, вербального спілкування, дискурсу, які становлять пріоритетні напрями лінгвістики.