

Лазебна Н.В.

УДК 811.111'276.6:004.738.5

## МОТИВАЦІЙНІ МЕХАНІЗМИ МОВИ В ДОСЛІДЖЕННІ ОБРАЗНОГО КОМПОНЕНТА АНГЛОМОВНОГО КОМП'ЮТЕРНОГО ТЕРМІНА

На відміну від дефініцій словотворчої мотивації, що існують у лінгвістиці, під мотивацією надалі розуміється “грунтовна для акту семіозису лінгвопсихоментальна операція вибору мотиватора з фрагмента знань про позначуване, кінцевим результатом якої є формування ономазіологічної структури похідного знаку різної природи” [3, с. 81]. *Актуальність* цього дослідження можна пояснити інтегративним підходом до вивчення образного компонента в англomовних комп'ютерних термінах, який базується як на словотворчих, так і на мотиваційних механізмах. *Метою* цього дослідження є аналіз механізмів мови в образних англomовних комп'ютерних термінах. *Задачами є*: визначення основних типів мотивації та мотиваційних моделей утворення образних англomовних комп'ютерних термінів.

Дослідження О.О. Селіванової, наведене у монографії «Когнітивна ономазіологія» (2000), яке було проведено на різних класах номінативних одиниць ряду мов, зокрема її застосовано до дослідження номінації фразеологізма, є актуальним для нашого дослідження, адже основним методом диференціації типів мотивації слугує когнітивно-ономазіологічний аналіз, що має двовекторну спрямованість: від інтерпретації ономазіологічних структур похідних знаків до моделювання структури знань про позначуване і в зворотному напрямку. Л.С. Виготський казав про двовекторність аналізу мови (від думки до слова і від слова до думки) у зв'язку з вивченням внутрішньої психологічної організації процесу породження мови [2, с. 672].

Відповідно до психолінгвістичних моделей породження мови й розробленої на їх основі моделі номінативних процесів, на етапі внутрішнього програмування ономазіологічних структур термінів у структурі знань «проявляється» мотиваційна база майбутнього знаку, що має як синтактикоподібну, так і образно-асоціативну або змішану природу. Залежно від статусу вибраного фрагмента мотиваційної бази найменування, можливим є розмежування пропозитивно-диктумного, асоціативно-термінального, модусного, інтеграційного й змішаного типів мотивації термінів [3, с. 84].

Найбільш частотним типом мотивації знаків термінології є асоціативно-термінальний, такий, що характеризується використанням знаків однієї наочної галузі для позначення іншої [6, с.198]. За загальним механізмом цей тип мотивації є метафоричним, оскільки метафора заперечує приналежність об'єкта до того класу, якому він насправді належить, і затверджує його віднесеність до категорії, до якої він не може бути віднесений раціонально [1, с. 147]. Основою метафоричного перенесення нерідко слугує синестезія зорових, слухових, смакових та ін. відчуттів: звук (*double click, babble, barf, wobble*); запах (*flavor*), дотик (*hand salsa*). Метафорична аналогія часто встановлюється на основі зіставлення різних когнітивних сценаріїв, зокрема звичок, обрядів, традицій користувачів комп'ютерних технологій. Наприклад, *rain dance*-послідовність певних дій задля вирішення комп'ютерних проблем або *graybar land* – це очікування довготривалої комп'ютерної операції, що супроводжується появою сірої лінії внизу монітора: «I was in *graybar land* for hours, waiting for that CAD rendering» [8].

Якщо спроекувати вищезазначену мотиваційну модель на утворення образних та емотивних комп'ютерних термінів, то можна простежити специфічний мотиваційний механізм. Розглянемо одиницю *heroinware*, що позначає он-лайн або комп'ютерну гру, яка викликає найбільшу залежність. Цей термін утворений засобами складання основи *heroin* та афіксоїда *-ware*. Провідним компонентом є основа «*heroin*», що в загальноновживаній лексиці позначає наркотичну речовину, вживання якої призводить до непереборної залежності:

«*And Doom is addictive as well as violent. Jay Wilbur says that a writer at Byte magazine coined the named **heroin-ware** for Doom. Mr. WILBUR: He analogized us to drug dealers. We'll give you the first one. Here, you know, try this one. If you like it, you know, come back. We've got some more you. You got to pay now*» [5].

Афіксоїд *-ware* позначає приналежність до технічного або програмного комп'ютерного забезпечення. У поєднанні ці два елементи перетворюються на комп'ютерну термінолексеми, що позначає «комп'ютерну гру, що викликає сильну залежність». Можна побачити, що когнітивний механізм утворення цієї термінолексеми є таким:

$$\begin{aligned} & \text{емотивний компонент (негативне емотивне забарвлення лексеми heroin)} \\ & \quad + \\ & \quad \text{нейтральний компонент (афіксоїд -ware)} \\ & \quad = \\ & \quad \text{емоційно-забарвлена комп'ютерна термінолексема.} \end{aligned}$$

Таким чином, негативне емотивне забарвлення цієї термінолексеми виникає в розгляді її в англomовному комп'ютерному дискурсі, тобто коли вона позначає «комп'ютерну гру, що викликає сильну залежність».

Наступний приклад *electronic nose*, що позначає «електронний прилад, здатний розпізнавати хімічні запахи» є не емотивним, а образним. Наприклад, «*an **electronic nose** (e-nose) is a device that identifies the specific components of an odor and analyzes its chemical makeup to identify it*» [5].

Обидва компоненти із загальноновживаної лексики в поєднанні утворюють нову комп'ютерну термінолексеми. Образність цього терміна забезпечується експлікацією прямого значення першого

компонента термінолексеми “nose” засобами співвіднесення між функціями “nose” як органу нюху та функціями приладу, який і позначає ця термінолексема.

$$\begin{array}{c} \text{нейтральний компонент (electronic)} \\ + \\ \text{функціонально образний компонент (nose)} \\ = \\ \text{образна термінолексема.} \end{array}$$

Таким чином, мотиваційний когнітивний механізм утворення образної англомовної комп'ютерної термінолексики є таким:

інтерпретація ономазіологічних структур похідних знаків  
(інтерпретація загальноживаної лексики) →  
модельовання структури знань про позначуване  
(утворення термінолексики «проміжної реальності»).

Предикатно-аргументний різновид пропозиційної мотивації був обраний нами як найбільш показовий механізм утворення образного компонента англомовної комп'ютерної термінолексики. Мотиватори англомовних комп'ютерних термінів у рамках предикатно-аргументних структур знань про позначене мають такі компоненти:

- предикатів руху (*lifestreaming*), локалізації (*completely at home cyberdissinhibition, ground bus home page*), звучання (*barf, babble, acoustic snooping*), харчування (*meatloaf, information food chain, pie chart*);
- темпоративу (*trust time-out, access time, time sharing*);
- локативам, що варіюються від конкретного місця до широкого регіону локалізації суб'єкта «проміжної реальності» (*gateway, residential gateway, technopolis, nerdistan, ideopolis*). Актуальними при утворенні англомовної комп'ютерної термінології є візуальні (*white hat hacker, white list, graybar land, black hole, scarlett-collar worker, bluejacking*), аудіальні (*click, bubble, barf*) показники.

Надалі ми спиратимемося на твердження О.О.Селиванової, яка каже, що мотиваційні механізми при утворенні термінології містять у собі особливості оцінного сприйняття світу певним етносом і нові терміни утворюються згідно з оцінними пріоритетами свідомості певного етносу. Оцінні конотації мовних знаків «нашаровуються на дескриптивне відображення позначуваного у вигляді модальної рамки, що передає інформацію про почуття-ставлення» [3, с. 94], і послаблюють денотативні ознаки образного комп'ютерного терміна.

Модусна мотивація комп'ютерних термінів ґрунтується на двох принципах оцінки: естетичному та утилітарному. Наприклад, до естетичної мотивації належать терміни, що позначають звук (*click, babble-domain array*); запах (*savor of anticlimax*); зображення (*emoticon*); колір (*graybar land, green array*). Утилітарна оцінка базується на відношенні між денотативним значенням терміна та його впливу на суб'єкт «проміжної реальності». Показовими, в даному випадку, є такі приклади, як *malware, dark-side hacker, white-hat hacker, spyware, bells-and-whistles* тощо, адже негативні або позитивні конотації цих термінолексем свідчать про утилітарність їх соціальної оцінки. Суспільство надало їм певних емотивних конотацій, спираючись на власний досвід, і та сама образна та емотивна забарвленість і перейшла до комп'ютерної термінолексики. Таким чином, мотиваційні механізми утворення англомовної образної комп'ютерної термінології стирають межі між усталеними процесами термінотворення й новітнім поглядом не тільки на денотативне, а ще й на конотативне значення терміна. Перспективою подальших досліджень ми вважаємо аналіз оцінного компонента образного елемента англомовного комп'ютерного терміна, а також інших когнітивних механізмів його утворення та функціонування в англомовному комп'ютерному дискурсі.

#### Джерела та література:

1. Арутюнова Н. Д. От образа к знаку / Н. Д. Арутюнова // Мышление, когнитивные науки, искусственный интеллект. – М. : Центральный Совет философских (методологических) семинаров при Президиуме АН СССР, 1988. – С. 143-167.
2. Выготский Л. С. Психология развития человека / Л. С. Выготский. – М. : Смысл; Эксмо, 2005. – 1136 с.
3. Селиванова Е. А. Когнитивная ономазіология : монография / Е. А. Селиванова. – К. : Фитосоциопцентр, 2000. – 248 с.
4. Online Definition of Computer Terms : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://whatis.techtarget.com/definition/0..sid9\\_gci916181.00.html](http://whatis.techtarget.com/definition/0..sid9_gci916181.00.html)
5. McChesney J. 'Doom' Becomes Digital Game World Phenomenon / J. McChesney // National Public Radio. – 1994. – September 29.
6. Lakoff G. Metaphors We Live by / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago, 1980. – 256 p.
7. Graybar Land : [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://www.diclib.com/graybar%20land/show/ru/en\\_foldoc/G/455/300/0/6/5501](http://www.diclib.com/graybar%20land/show/ru/en_foldoc/G/455/300/0/6/5501)