

**КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРИЧЕСКИЕ КОНЦЕПТЫ
ИНТЕРНЕТ-ЛИНГВИСТИКИ: КИБЕРПРОСТРАНСТВО, ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ, ВИРТУАЛЬНОЕ СООБЩЕСТВО, ВИРТУАЛЬНОЕ ВРЕМЯ, ВИРТУАЛЬНАЯ ЯЗЫКОВАЯ ЛИЧНОСТЬ**

Н.А. Ахренова

Московский государственный областной
социально-гуманитарный институт
ул. Зеленая, 30, Коломна, Московская область, Россия, 140400
nakhrenova@mail.ru

В статье излагаются результаты исследования концептов «киберпространство», «виртуальная реальность», «виртуальное сообщество», «виртуальное время», «виртуальная языковая личность» с опорой на проведенные ранее исследования ведущих российских лингвистов. Результаты исследования показывают, что благодаря метафоризации упомянутых выше концептов происходит своего рода «одомашнивание», «приручение» сложных технических изобретений, а также упрощение процессов, происходящих в Интернете, что делает их понятными и близкими широкому кругу пользователей, облегчая их восприятие.

Ключевые слова: Интернет, интернет-лингвистика, коммуникация, концепт.

Перефразируя Дж. Лакоффа и М. Джонсона, каждая из метафор «высвечивает» одни аспекты Сети, «затемняя», маскируя другие. Таким образом, каждая метафора фокусируется на определенных аспектах Интернета, чтобы подчеркнуть их важность, значимость.

Использование многочисленных метафор для концептуализации одного понятия — черта, свойственная не только Интернету. По мнению Лакоффа и Джонсона, для того, чтобы понять все аспекты повседневной жизни, мы вынуждены использовать метафоры, которые иногда противоречат друг другу [4. С. 128].

Для анализа были выбраны художественные произведения, в той или иной степени посвященные интернету («Microsurf» D. Coupland [9] / «Рабы Майкрософта» [3]; «Нимфоманка в Сети, или Эволюция желаний» Норы Райт [8]; «Авто-стопом по Сети» Натальи Кириченко [1]; «Интернет как иллюзия. Обратная сторона Сети» Евгения Морозова [6]); статьи, посвященные Интернету в онлайн изданиях; материалы обсуждений на семинаре Британского Совета, проходившего в Москве в декабре 2012 г., который проводили всемирно известные исследователи применения Интернета в образовании Марк Пегрум и Гэвин Дюдени; научные работы, посвященные интернет-лингвистике. Изучались тексты как на русском, так и на английском языке; авторами текстов выступали как люди, чья профессия связана с Интернетом и информационно-коммуникационными технологиями (так называемые *гуру*, *брони*), так и непрофессиональные пользователи (*ламеры* (*lamers*), *чайники* (*dummies*), *хомячки*), которые используют Интернет для общения, развлечения, поиска необходимой информации и т.д.

В ходе работы с текстами был отобран ряд наиболее часто употребляемых концептов: *Интернет, виртуальное время, виртуальная реальность, киберпространство, виртуальное сообщество.*

Для подтверждения предположений о типичности этих концептов для интернет-лингвистики был проведен анализ частотности употребления отобранных слов и словосочетаний в Национальном корпусе русского языка, British National Corpus, International Corpus of English, а также в ведущих поисковых системах: google.com, yahoo.com, yandex.ru. При работе с поисковыми системами в качестве запроса использовалось слово или словосочетание, затем фиксировалось полученное количество ссылок вне зависимости от их релевантности, поскольку целью была частота слова или словосочетания в документах. Полученные данные представлены ниже в виде табл. 1.

Таблица 1

Частотность употребления концептов Интернет, виртуальное время, виртуальная реальность, киберпространство, виртуальное сообщество

| ИСТОЧНИКИ | Национальный корпус русского языка | | British National Corpus | International Corpus of English | google.com | yahoo.com | yandex. ru |
|-------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|---------------------------------|---------------|------------|------------|
| | основной | газетный | | | | | |
| Интернет | 990 документов, 1954 вхождений | 11 973 документа, 20 838 вхождений | 50 | 12 798 | 2 090 000 000 | 14 400 000 | 908 млн |
| Виртуальная реальность | 27 документов, 33 вхождения | 28 документов, 30 вхождений | 50 | 3 087 | 893 000 | 204 000 | 2 млн |
| Киберпространство | 7 документов, 11 вхождений | 12 документов, 13 вхождений | 11 | 496 | 406 000 | 26 600 | 697 000 |
| Виртуальное время | 1 документ, 1 вхождение | — | — | 5 271 | 395 000 | 113 000 | 8 млн |
| Виртуальное сообщество | 3 документа, 5 вхождений | 1 документ, 1 вхождение | — | 1 | 547 000 | 29 000 | 2 млн |
| Виртуальная языковая личность | — | — | — | 88 | 54 000 | 25 800 | 2 млн |

В опросник был добавлен еще один концепт — *виртуальная языковая личность* — с целью проверки, насколько это понятие знакомо рядовым пользователям, так как статистические данные не показывают стабильности. В перечисленных выше источниках данное словосочетание либо не встречается вообще, либо встречается редко. Это, безусловно, связано с тем, что данный концепт можно считать узко специальным, относящимся к терминам лингвистики и культурологии.

Далее, для подтверждения высказанной гипотезы, сформировавшейся под впечатлением материала, полученного из печатных источников, был проведен опрос 150 российских (75 мужчин и 75 женщин) и 150 англоговорящих пользователей (75 мужчин и 75 женщин) из Панамы, Великобритании, США, Испании,

Франции в возрасте от 16 до 45 лет. Возраст информантов определялся тем фактом, что, по мнению многих рейтинговых и социологических агентств, а также согласно данным, полученным в ходе собственного анализа, большинство активных пользователей относится именно к этой возрастной группе.

Таким образом, в общей сложности было опрошено 300 респондентов, представляющих разные культуры, социальные слои, профессии (школьники, учащиеся, получающие среднее образование по специальности веб-дизайн в Коломенском политехническом колледже; студенты факультета иностранных языков английского отделения и физико-математического факультета Московского государственного областного социально-гуманитарного института; люди, имеющие среднее специальное, неоконченное высшее и высшее образование, работающие в различных отраслях экономики: информационно-коммуникационные технологии, преподавание, менеджмент организаций, продажи).

В ходе опроса респондентам было необходимо ответить на вопрос, знакомы ли им предложенные понятия. Кроме того, респондентам предлагалось написать мини-сочинение (до 150 слов), в котором они должны были объяснить, что для них означают метафорические концепты: «Интернет» («Internet»), «виртуальная реальность» («virtual reality»), «киберпространство» («cyberspace»), «виртуальное сообщество» («virtual community»), «виртуальная языковая личность» («virtual linguistic personality»), «виртуальное время» («cyber time»).

Опрос проводился анонимно, без указания фамилии и имени, чтобы респонденты были более открыты и откровенны. Однако в опросник входили такие пункты как возраст, образование, профессия респондента.

По результатам анализа ответов участников опроса и указанных выше источников было проведено детальное описание вышеупомянутых концептов. В данной статье описание концепта *Интернет* не приводится, поскольку это уже было сделано автором в отдельной статье. Как упоминалось выше, здесь анализируются концепты *виртуальная реальность*, *киберпространство*, *виртуальное время*, *виртуальное сообщество*, *виртуальная языковая личность*. Необходимо отметить, что все примеры и цитаты из мини-сочинений участников опроса приведены в статье в авторской редакции, без внесения правок в орфографию и грамматику текстов.

Обратимся прежде всего к сущности концептов *виртуальная реальность* и *киберпространство*.

Концепты *киберпространство* и *виртуальное пространство* — синонимы, они тождественны как в смысловом наполнении, так и в сферах употребления. 100% респондентов отмечают, что *киберпространство* синоним словосочетания *виртуальная реальность*. Отличаются они лишь с точки зрения этимологии и путей проникновения в картину мира Сети. Понятие *киберпространство*, до того как стать одним из основополагающих концептов интернет-лингвистики, было зафиксировано в научной фантастике.

Основными характеристиками концепта *киберпространство* принято считать многомерность, интерактивность, безграничность пространства; антропоцентричность; гипертекстуальность; психологическую комфортность.

Определяя концепт *киберпространство*, участники опроса описывали его следующим образом: *пространство, где миром управляет машина; виртуальный мир; виртуальная реальность, созданная и запрограммированная на определенные действия человеком; множество кодов и чисел; другая, противоположная, ненастоящая, виртуальная реальность с другими возможностями и своим лицом; ноосфера, включающая в себя огромное количество цифровой информации и людей, которые представлены в облике их деятельности — реплики в чатах, публикации, реалистические и фантастические изобретения, т.е. человек существует там как виртуальное тело.*

Представляет интерес отрывок из мини-сочинения респондента женского пола, 21 год, которая очень метафорично описывает киберпространство:

«...Киберпространство — лабиринт с мегабайтами знаний и информации запертой в замкнутом пространстве интернет реальности... Каждый раз, нажимая на клавишу одного из наших девайсов, ставших такими привычными, мы попадаем в это самое киберпространство. Оно как своеобразный город, который никогда не спит, но мы всего лишь используем его, мы не погружаемся в него с головой. Киберпространство похоже на базу данных, хранилище, в котором ты можешь гулять и выбирать те „полочки“, которые тебе нужны. Киберпространство — это ресурс неиссякаемый, постоянно обновляющийся, незримый, но имеющий особое влияние на каждого человека в нашем мире, независимо от его возраста, пола, религии и прочих взглядов. Киберпространство — не только ресурс, но и мощное оружие для манипулирования, часто обращенное против людей».

Следующее мини-сочинение подтверждает понимание концепта киберпространство в контексте «киберпространство — оружие манипулирования». Автор 19 лет пишет:

«Киберпространство — „благоприятная“ среда для развития киберпреступлений и кибермошенничества. Как правило злоумышленники легко находят общий язык с детьми и подростками, которые ищут острых ощущений или просто развлекаются. Наивные дети охотно сообщают преступникам свои адрес, телефон, информацию о материальном благосостоянии родителей, тайком посылают деньги».

Рассмотрим сущность концепта *виртуальная реальность*, который считается ключевым концептом в семиотической организации Интернета и существенно добавляет и расширяет концепт *киберпространство*. Концепт *виртуальная реальность* (ВР) является метафорическим противопоставлением миру реальному, то есть быту и повседневности.

Л.Ф. Компанцева [2. С. 299—300] предлагает дополнить концептуальные параметры виртуальной реальности следующими:

— ВР условны (виртуальный пользователь понимает, что события, происходящие в ВР, создаются техническим способом и существуют только для него, а не в физическом смысле), а потому *психологически комфортны* для пользователя;

— личность, пребывающая в ВР, находится в состоянии “flow” (поток, течение), т.е. испытывает чувство единения с машиной;

— события VR удовлетворяют требованиям *обратной связи*, т.е. они меняются, реагируя на действия виртуального наблюдателя;

— логика событий VR подчиняется законам данной VR;

— VR базируется на двух основных когнитивно-прагматических компонентах — «существование — не существование (условность)» и «место». «С одной стороны, мы оцениваем VR, говоря, что они «виртуальные», то есть существуют для сознания виртуального пользователя, а не в физическом смысле, как, например, явления природы. С другой — мы можем определить место VR, например, среди символических, сказав, что это один из видов символических реальностей, отчасти напоминающие художественные реальности, отчасти реальности сновидений» [2. С. 300];

— VR создаются самим человеком на основе его виртуального опыта; организация этого опыта представляет собой гипердискурс, созданный в рамках VR-технологий.

Таким образом, понятие виртуальности расширило свою парадигму, в процессе эволюции развилось в систему, подлежащую концептуализации. Обыватели в общей массе положительно относятся к концепту *виртуальная реальность*. Студенты факультета иностранных языков Московского государственного областного социально-гуманитарного института, где автор данной работы преподает, в частности, спецкурс «Введение в интернет-лингвистику», отвечая на вопрос «Что для вас виртуальная реальность?» использовали такие слова: *заменитель жизни; модель реального мира, только лучшие; симулятор нашей реальности; другой мир; комфортный нереальный мир параллельный реальному; реальность, в которой я общаюсь с друзьями и не только в том образе, каком я хочу; строю свой мир по комфортной для меня модели и живу там, как хочу, подчиняясь справедливым законам; возможный вариант действительности; спасение от проблем и комплексов; реализация моего реального «Я»; заменить жизни* и т.д. Ключевыми словами при ответе на вопрос «Каковы основные характеристики виртуальной реальности, на ваш взгляд?» были следующие: *искусственность; изменяемость пространства, времени, ситуаций; многомерность; порожденность; ирреальный; кибермир; киберпространство; кибервселенная; киберкосмос; глобальность* и т.д.

Англоязычные респонденты описывали концепт виртуальная реальность как *non real world, created for the eyes to be believed as real, so one may experience live, action and feel, mental games, artificial intelligence, cyberspace, platform where real time reality is simulated, simulation of the real world, simulated 3-D environment, computerized simulation, virtual community, all the real things or scenarios created in the cyberspace, technological reality in which you can go from one place to another with the help of technology etc.* В каждом приведенном синониме концепта виртуальная реальность актуализированы различные его значения: «виртуальный мир», «VR» — «глобальность»; «интерактивная среда», «virtual community» — «интерактивность», «гипертекстуальность»; «artificial intelligence», «simulated 3-D environment», «computerized simulation» — «порождаемость», «способность к мо-

делированию»; «виртуальная цивилизация», «цифровая реальность», «новый тип культуры», «поликодовость» и «полипарадигмальность».

Во многих художественных текстах концепт *виртуальная реальность* трактуется как *глубина*, *диптаун*, человек, который туда попадает, называется *нырляльщиком* [5].

Необходимо отметить, что во многих художественных текстах, упомянутых выше, и в ответах большинства респондентов в связи с концептами *киберпространство*, *виртуальная реальность* упоминается концепт *виртуальное сообщество*. Основными функциями «виртуальных сообществ» является поддержка общения, обмен мнениями, получение и распространение информации.

Пользователи строят виртуальные сообщества, основываясь на своих интересах, ценностях и склонностях. Сам термин был введен в 1993 г. Г. Рейнгольдом в книге «*Virtual community*», в которой автор описывает особенности коммуникации на основе примеров общения между членами социальных групп на основе электронных рассылок, новостных списков, многопользовательских сообществ. Профессор социологии из университета Торонто Б. Велман так определяет понятие сообщества: «Сообщества — это сети межличностных связей, обеспечивающие социальное взаимодействие, поддержку, информацию, чувство принадлежности к группе и социальную идентичность» [7. С. 63].

Концепт *виртуальное сообщество* имеет следующие характеристики: анонимность (даже в какой-то степени обезличенность, ср.: «*Виртуальное сообщество — группа виртуальных аккаунтов, которые обмениваются сообщениями*»); добровольность; «затрудненная эмоциональность», которая компенсируется специально разработанной системой знаков для передачи эмоций, а также возможность обмениваться видео- и аудиофайлами, фотографиями; «ролевость», которая зависит от самопрезентации личности, которая зачастую отличается от реальной жизни; множественность образов и ролей, а также следующая из множественности изменчивость идентичности в коммуникативном пространстве; изменчивость социального статуса участников и стратегий представления пола в Сети (ср.: «*...воображаешь себе разных людей и пытаешься с ними общаться*»; «*...сообщество аватаров реальных людей, созданное с какими-либо целями, дающее возможность объединения, сплочения и общения*»); иерархичность.

Респонденты отмечали, что «*виртуальное сообщество — зона глобальной свободы*», «*виртуальное сообщество дает возможность реализовать скрытые желания и возможности*», «*вести себя как хочется, а никак надо*», «*виртуальное сообщество — интернет-деревня*». В виртуальном сообществе люди «*ищут единомышленников*», «*используют виртуальные сообщества для общения*», «*...ищут тех, кто поддержит их в их интересах или же начинаниях, и это легко в виртуальном сообществе, так как тебе даже не нужно выходить из дома*», «*виртуальные сообщества объединяют умы всего мира в одной маленькой вселенной*». Виртуальные сообщества функционируют по правилам реального общества, этот факт подтверждается следующими глаголами: *говорить* (*talk, speak*); *обсуждать тему* (*discuss*); *обмениваться* (*exchange*) данными, информацией (*инфой*),

фото (фотками); договариваться о встрече (забиваться) (arrange meetings, settle-down); встречаться (meet); приглашать (invite); регистрироваться, отмечаться, чекиниться (check-in); торговать и т.д. Наиболее типичными сообществами участницы опроса называли социальные сети, чаты, онлайн-игры.

В связи с концептом *виртуальная реальность* и *виртуальное сообщество* можно говорить и о концепте *виртуальное время* / "virtual time". В рамках этого концепта один реальный час может быть как меньше, так и больше часа виртуального, тоже можно сказать о сутках. Участники игры, например, часто договариваются, сколько по времени продолжается тот или иной отрезок времени, поэтому оно может быть одинаковым во всех странах и на всех континентах. Участники опроса пишут о времени в онлайн играх: «...С другой стороны, виртуальное время можно интерпретировать относительно онлайн-игр, где все происходит быстро. В течение часа у главного героя может произойти столько событий, сколько у реально живущего человека может не произойти за всю жизнь»; «...Подростка больше нравится насыщенная жизнь киберпространства, а не монотонная рутина повседневной жизни». В той связи несколько респондентов охарактеризовали это время как «*время вне времени*», «*время неиссякаемого потока информации*», «*время осознания и переживания человеком виртуальных событий и процессов*», «*время потерянное в интернете*». Один из участников опроса пишет: «...Многие люди, которые недовольны своей реальной жизнью, проводя слишком много времени в интернете. С этого момента реальное время для них останавливается, начинает действовать виртуальное время, которое кажется неограниченным, ведь ничего нежелательного не происходит в жизни пользователя интернет сети», «*момент когда перестаешь ориентироваться где реальность и время в игре*», «*время запрограммированное программистами*», «*искусственное время*», «...это когда игра переходит в реальность». Также интерес представляет следующее высказывание: «*Если в потоке реального времени все старится и приближается к превращению в ничто, то виртуальное время создает иллюзию всесилы над вечностью, обольщая человека надеждой на бессмертие...*». Также свое время могут установить участники форума или чата, где общаются люди со всего мира.

Таким образом, отличительными чертами виртуального времени — его *моделируемость*, *программируемость*, *искусственность*, а также его *противоположность* времени реальному, *субъективность* по отношению к реальности, *иллюзорность*, *условность*, *в зависимости от «участка» Сети*.

Некоторые респонденты отмечали, что «*виртуальное время поедает время реальное*», «*убивает*», «*притупляет ощущения человека, мешая ему осознать, что из-за лживого виртуального времени, он тратит время реальное, часто впустую*», «*делает его малозначительным*», «*делает время реальное не нужным для большинства продвинутых пользователей, особенно в игре*».

С появлением времени виртуального реальное время и вообще понятие «время» перестает быть универсальным, появляется два временных пространства, которые существуют параллельно, так как человек, сидящий за компьютером, одновременно присутствует в двух временных плоскостях — реальном и виртуальном.

Необходимо отметить, что восприятие виртуального времени представителями зарубежного сообщества отличается от восприятия представителей русской лингвокультуры, так в ответах мы встречались с такими характеристиками виртуального времени (cyber time): *“time invested navigating in the Internet”, “a time to stay connected with the social medias, sharing thoughts, needs, points of view with other people”, “parallel timing to real one”, “hours and hours of your time wasted”, “...as space time is counted in lightyears, maybe cyber time counts bits...”, “time you cannot count, keep or fix”, “Time used for review or work on the Internet”.*

Как видно из примеров, отношение к виртуальному времени в иноязычных культурах более прагматично, не пассивно, человек менее зависим от этого времени, скорее он им пытается управлять, хотя, как и представители русскоязычной лингвокультуры, осознает, что он теряет время в реальной жизни, об этом говорят выделенные в цитатах глаголы.

Как уже отмечалось выше, в опросник был добавлен концепт *виртуальная языковая личность*. Выяснилось, что из 300 человек опрошенных только 195 человек понимают, что обозначает этот концепт, и смогли дать ответ на этот вопрос. Остальные опрошенные либо вообще не ответили на вопрос, либо ответили некорректно, например: *«...существующая языковая личность в настоящем мире», «...личность которая общается через интернет и может общаться на иностранных языках», «...электронное общение людей», «...личность которая имеет интернет друг говорящий на другом языке»* и т.д. Большинство из тех, кто ответил и ответил правильно (52%), имеют высшее образование, а 25% из них имеют высшее или незаконченное высшее филологическое или педагогическое образование на факультете иностранных языков. Возраст этой группы респондентов — 21—45 лет. Зарубежные респонденты не смогли объяснить концепт “virtual linguistic personality”. Таким образом, мы можем сказать, что пока концепт *виртуальная языковая личность* не до конца вошел в обиход рядовых пользователей интернета, воспринимается больше в формате специального лингвистического термина.

Однако мы считаем, что в условиях существования концептов «киберпространство», «виртуальная реальность», «виртуальное время», «виртуальное сообщество» термин «пользователь» больше не может существовать. На смену ему должен прийти термин «виртуальная языковая личность», который по своей сути является концептуальной метафорой. Ответившие респонденты пишут, что «виртуальная языковая личность» — это: *«...тот виртуальный образ, который пользователь создает себя сам для общения в интернете. Пользователь сам создает себе аватар (картинку с изображением виртуального образа или реальную фотографию), а также создает себе никнейм (ключевое слово, которое используется для обозначения того или иного пользователя)»; «ненастоящая личность человека»; «вымышленный персонаж, обитающий исключительно в социальных сетях и создающейся человеком для повышения самооценки»; «маска человека в интернете»; «это определенный индивид, человек, скрывающийся порой под вымышленным никнеймом. Особенно это популярно в социальных сетях и играх. При этом необязательно пользоваться реальными данными... Фотографии тоже не всегда являются подлинными фотографиями владельца»; «...Чаще всего эта личность*

не имеет ничего общего с реальным человеком. Часто люди приписывают себе несуществующие качества, интересы, даже физическую красоту. Все это они делают, чтобы почувствовать себя лучше, богаче, интереснее для других. Виртуальная языковая личность это своего рода клон, созданный в виртуальной реальности и воплощающий самые заветные мечты своего создателя... Мы используем ее как щит, закрывающий нас от общественного осуждения, боязни быть непринятыми».

Из описаний видно, что есть существенная разница между реальным образом человека и его вторым «Я», обитающим в Сети. Абсолютное большинство респондентов отмечают, что ведущими мотивами человека в Интернете являются: «создание образа», «самореклама», «демонстрация лучших качеств», «смелое, часто не свойственное в реальной коммуникации, общение», «избавление от комплексов». Виртуальная языковая личность чувствует себя: «защищено», «комфортно», «свободно». Ведет себя «смело» и «раскрепощено».

Наш анализ показал, что сетевые метафоры или *netaphors* служат двум главным целям. Во-первых, метафора помогает сделать Интернет доступным для людей, не имеющих специальных знаний в области компьютерных технологий, представляя новое через знакомое и старое. Во-вторых, она помогает выразить экспрессивное отношение к понятию. Мы предполагаем, что метафоры в языке Интернета оперируют концептами базового уровня, которые занимают промежуточное положение между концептуальными образ-схемами (*image-schemes*) и конкретными единичными понятиями.

Уровень сложности, на котором концепты базового уровня могут быть категоризованы, занимает промежуточное положение в иерархии от общего к конкретному. Антрополог Б. Берлин, когнитивный психолог Э. Рош и их коллеги установили, что существует такой уровень категоризации, на котором человек эффективнее всего взаимодействует с окружающей средой и наиболее продуктивно обрабатывает, хранит и передает информацию. Это тот уровень, на котором общие очертания членов категории воспринимаются как подобные и на котором единственный ментальный образ может отображать всю категорию. Ср. название животного *dog* — пример базового концепта, который в иерархии занимает промежуточное положение между высшей категорией, обобщенной образ-схемой — *animal*, и категорией нижнего, конкретного уровня, обозначая специфичный вид, например, *Lhaso appsa*.

В данной статье мы прибегаем к концептуальному анализу, чтобы выявить, на каких концептах строится метафоризация интернета. В ходе анализа были выделены наиболее емкие концепты, которые, как показал опрос, хорошо знакомы человеку и входят в его понятийный тезаурус.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Кириченко Н. Автостопом по Сети. М.: Центрполиграф, 2006.
- [2] Компанцева Л.Ф. Интернет-лингвистика когнитивно-прагматический и лингвокультурологический подходы. Монография. Луганск: Знание, 2008.

- [3] Коупленд Д. Рабы «Майкрософта» / Пер. с англ. Н. Федуро. М.: АСТ: ЗАО НПП «Ермак», 2004.
- [4] Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. М., 2004.
- [5] Лукьяненко С. Лабиринт желаний. М.: АСТ, 1997.
- [6] Морозов Е. Интернет как иллюзия. Обратная сторона сети. М.: АСТ, 2014.
- [7] Назарчук А.В. Сетевое сообщество и его философское осмысление // Вопросы философии. 2008. № 7. С. 61—75.
- [8] Райт Н. Нимфоманка в сети, или Эволюция желаний. М.: Новое время, 2014.
- [9] Coupland D. *Microserfs*. HarperCollins, 1995.

KEY METAPHORIC CONCEPTS OF INTERNET LINGUISTICS: CYBERSPACE, VIRTUAL REALITY, VIRTUAL COMMUNITY, VIRTUAL TIME, VIRTUAL LANGUAGE INDIVIDUALITY

N.A. Akhrenova

Moscow State Regional Social-Humane Institute
Zelenaya str., 30, Kolomna, Russia, 140410
nakhrenova@mail.ru

In the article the author presents the results of the research of the concepts “cyberspace”, “virtual reality”, “virtual community”, “cybertime”, “virtual linguistic personality” taking into consideration the result of the previous linguistic research. The author concludes that due to the metaphorization of this concepts we witness the process of “domestication” or “taming” of such a complex and complicated technical phenomenon as the Internet. Thus making it clear, comprehensible and familiar to nearly all people all over the world, making their life easier on the one hand and more difficult on the other.

Key words: Internet, Internet-linguistics, communication, concept.

REFERENCES

- [1] Kirichenko N. *Avtostopom po Seti*. М.: Tsetropoligraf, 2006.
- [2] Kompantseva L.F. *Internet-lingvistika kognitivno-pragmaticheskii i lingvokulturologicheskii podhodi*. Monografia. Lugansk: Znaniye, 2007.
- [3] Coupland D. *Rabi “Mocrosofta”*. Per. s angl. N. Feduro. М.: AST. NPP “Ermak”, 2004.
- [4] Lakoff J., Johnson M. *Metaphory, kotorimy mi zhivem*. М., 2004.
- [5] Lukyanenko S. *Labirinty zhelaniy*. М.: AST, 1997.
- [6] Morozov E. *Internet kak illuziya. Obratnaya storona seti*. М.: AST, 2014.
- [7] Nazarchuk A.V. *Setevoye soobshchestvo i yego filosofskoye osmysleniye*. *Voprosy filosofii*. 2008. no 7. P. 61—75.
- [8] Rait N. *Nimfomanka v seti, ili Evolutsiya zhelaniy*. М.: Novoye vremya, 2014.
- [9] Coupland. D. *Microserfs*. HarperCollins, 1995.