

МЕТАФОРА КАК СПОСОБ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЫ МИРА (на материале компьютерного сленга в английском и русском языках)

Статья посвящена метафоре как способу создания языковой картины мира в компьютерном сленге – специфическом языке пользователей компьютеров и программистов. Рассматриваются различия в восприятии картины мира у носителей русского и английского компьютерного сленга.

This article is dedicated to the metaphor as a means of creating a linguistic picture of the world in computer slang, i.e. the specific language of computer-users and programmers. The article focuses on the differences in perception of the picture of the world of English-speaking and Russian-speaking computer-users.

Метафора является одним из наиболее продуктивных средств, с помощью которых происходит вербализация действительности. Она успешно играет роль призмы, через которую человек совершает акт мировидения.

Проблемы национально-языковой картины мира теснейшим образом связаны с проблемой метафоры как одним из способов ее создания, ибо метафора обладает свойством «навязывать» говорящим на данном языке специфичный взгляд на мир – взгляд, являющийся результатом того, в частности, что метафорические обозначения, «вплетаясь» в концептуальную систему отражения мира, «окрашивают» ее в соответствии с национально-культурными традициями и самой способностью языка навязывать невидимый мир тем или иным способом. В каждом языке существуют традиционные и специфические для народа-носителя образные ассоциации, при помощи которых происходит метафорическое переосмысление одних и тех же предметов или явлений [Теория метафоры 1990].

Метафора выступает как средство интерпретации современного мира, позволяет своеобразным способом «очеловечить» мир компьютерных технологий, рисуя при этом картину мира, отличающуюся самобытностью и неоднозначностью.

Русский вариант компьютерного сленга создавался на базе английского языка и сейчас находится под сильным влиянием второго, но в нем есть черты, в которых проявляется русская картина мира и русский менталитет.

Например, богатым источником метафорических сленгизмов в английском и русском компьютерном сленге является тенденция очеловечивать компьютер и все, что с ним связано. Это не должно быть понято таким образом, что хакеры испытывают человеческие чувства к «железу» или мистически наделяют компьютер и его составляющие свойствами живого существа.

Так, об этом говорит тот факт, что компьютер, подобно человеку, также имеет свое строение «тела». У компьютера есть свой «позвоночник» (*backbone* – ‘a high-speed line or series of connections that forms a major path within a network’), который образует основной путь в сети, есть *кишки*, то есть ‘внутреннее устройство’, есть свой *мозг* (‘оперативная память компьютера’).

Говоря о программном обеспечении, хакеры употребляют языковые средства, которые обычно служат для описания действий живых существ, имеющих собственные намерения и желания. В таком случае компьютер может «говорить» (*болтун* – ‘программа для воспроизведения речи’), занимать различное положение в пространстве (*hop* – ‘to log in to a remote machine, esp. via login or telnet’; *лечь* – ‘стать нефункциональным’), «налаживать новые контакты» с другими устройствами (*снохаться* – ‘установить связь между модемами’; *вязаться* – ‘соединиться по модему’).

Как и любое живое существо, компьютер подвержен различным «заболеваниям»: он может подцепить *заразу* или *бациллу* (‘компьютерный вирус’), или иметь более серьезные проблемы такие, как «рак» (*core cancer* – ‘a process that exhibits a slow but inexorable resource leak’), убивающий полезные ткани. Но компьютер можно «лечить» (*antidote* – ‘program or programs to protect computers from a computer virus’), делать *прививки* (‘противовирусная программа’), делать «операции» (*lobotomy* – ‘the act of removing the processor from a microcomputer in order to replace or upgrade it’). И чтобы не «подцепить вирус», надо соблюдать «гигиену» (*hygiene* – ‘describing steps taken to prevent systems from being infected by a computer virus’).

Компьютер уподобляется человеку с родственными связями (*daughter-board* – ‘a small circuit board directly attached to the motherboard’; *mother-board* – ‘circuit board to which the main processor chip, memory, and slots for additional cards are attached to form the guts of a computer’; *мама, мать, мамуля* – ‘материнская плата’; *жена* – ‘более ранняя версия компьютерной программы’).

Носители компьютерного сленга могут относить себя к различным кастам в зависимости от уровня квалификации (*guru* – ‘an expert’; *чайник* – ‘неквалифицированный пользователь’), т. е. в компьютерном сленге отражается социальная иерархия его носителей.

В английском языке у хакеров также есть своя история и периодизация, обозначающая различные эпохи развития компьютерных технологий

(*Iron Age* – ‘in the history of computing, 1961-1971 – the formative era of commercial mainframe technology, when ferrite-core dinosaurs ruled the earth’; *Stone Age* – ‘in computer folklore, an ill-defined period from ENIAC to the mid-1950s; the great age of electromechanical dinosaurs’). Также есть и своя религия с сакральными реалиями (*bible* – ‘one of a small number of fundamental source books’; *New Testament* – ‘the second edition of K&R’s «The C Programming Language»; *Old Testament* – ‘the first edition of K&R, the sacred text describing Classic C’), могут даже вестись «священные войны» (*holy wars* – ‘flame wars over religious issues’) на религиозной почве (*religious issues* – ‘questions which seemingly cannot be raised without touching off holy wars’), даже есть своя «теология» (*theology* – ‘ironically or humorously used to refer to religious issues’).

Как и в мире людей за соблюдением порядка (особенно это касается интернета) следит своя «полиция» (*net police* – ‘those Usenet readers who feel it is their responsibility to pounce on and flame any posting which they regard as offensive or in violation of their understanding of netiquette’), и в случае несоблюдения законов нарушителям грозит смертная казнь (*Internet Death Penalty* – ‘the ultimate sanction against spam-emitting sites – complete shunning at the router level of all mail and packets, as well as Usenet messages, from the offending domain’). Подобное моделирование ситуации позволяет добиться лучшего понимания и более эффективного общения, потому что более естественно думать об объекте, обладающем сложным поведением, как о личности, чем как о предмете.

Также в компьютерном сленге компьютер отождествляется с домом, у которого есть «ворота», «задняя дверь» и «окна» (*gateway* – ‘machine used to relay packages from one network to another’; *backdoor* – ‘a hole in the security of a system left in place by designers or maintainers’; *window* – ‘the portion of a text that appears on the computer screen’). Стены дома надо оклеить «обоями» (*wallpaper* – ‘lengthly printouts that give more information that will ever be used’), а дом необходимо содержать в чистоте (*housekeeping* – ‘routing chores – cleaning up files, getting rid of unneeded material etc.’; *clean* – ‘to remove unneeded or undesired files in a effort to reduce clutter’).

Например, американские хакеры предпочитают употреблять в пищу блюда восточной кухни (китайской, японской), иногда мексиканской кухни, зачастую очень острые, при этом заказывают их с доставкой на дом или на работу. Следовательно, названия блюд нашли свое отражение и в их сленге (*chips and salsa* – ‘chips = computer hardware, salsa = software’; а также названия упаковок, в которых эти блюда доставляются: *cheesebox* – ‘a computer’; *pizza box* – ‘the largish thin box housing the electronics in desktop

workstations, so named because of its size and shape and the dimpled pattern that looks like air holes'; *rice box* – 'any Asian-made commodity computer, esp. an 80x86-based machine built to IBM PC-compatible ISA or EISA-bus standards').

В русском компьютерном сленге присутствует совсем иная метафора (*блин* – 'компакт-диск', так как блины являются традиционным блюдом русской кухни, а форма блина напоминает компакт-диск).

Так как на протяжении нескольких веков в США господствовала рабовладельческая система, это нашло свое отражение и в компьютерном сленге, но уже применительно к компьютерам, которые «зависят» от других компьютеров (*slave* – 'machine that is under control of another').

Америка омывается океанами, поэтому даже нахождение на просторах интернета в английском компьютерном сленге называется *surfing* – 'the act of skimming through the Internet, following trains of thought from one network to another' (этот вид спорта чрезвычайно популярен в Америке).

Еще одной отличительной особенностью американских программистов является тот факт, что они относятся к разработке компьютерных программ как к приготовлению блюда, поэтому нередко встречается аналогия с кулинарией. Например, программу без определенной структуры они называют *spaghetti code* – 'program written without a coherent structure' (подобно тому, как спагетти перемешиваются между собой во время приготовления). Особые черты, делающие программу удобнее для обывателя, которые программисты добавляют в программу по окончании работы над ней, называются *syntactic sugar* – 'features added to a language or other formalism to make it 'sweeter' for humans, but which do not affect the expressiveness of the formalism' (чтобы «подсластить» программу для простых пользователей). В противоположность *syntactic sugar* программисты добавляют так называемую *syntactic salt* – 'the opposite of syntactic sugar, a feature designed to make it harder to write bad code'. Качество получившейся программы они называют «вкусом» (*taste* – 'the quality in a program that tends to be inversely proportional to the number of features, hacks, and kluges programmed into it'), а руководство для пользователей «поваренной книгой» (*cookbook* – 'a book of small code segments that the reader can use to do various magic things in programs').

В русском компьютерном сленге также встречаются бытовые реалии, отсутствующие в английском компьютерном сленге, например, *дрова* – 'компьютер старой отечественной модели'. Эта метафора актуальна для русскоязычных хакеров, так как до сих пор в некоторых деревнях, где нет цивилизации, дома еще отапливаются дровами. Людям, живущим в XXI веке, это уже сложно представить, и поэтому старая техника сравнивается с дровами, т. е. чем-то древним и не особо ценным.

В русском компьютерном сленге встречается и просторечная лексика (*дуля* – ‘выход из программы тремя пальцами Ctrl-Alt-Del’), характерная только для русскоязычных пользователей.

Такая метафора, как *алтын* – ‘дискковод для 3,5 дюймовых дискет’, появилась от названия старинной русской мелкой монеты, единицы денежного счета. Форма этой монеты послужила основанием для переноса значения на название дисквода. Эта метафора встречается только в русском компьютерном сленге, так как эта денежная единица была в употреблении только на территории России [Мокиенко 2001].

Некоторые слова в русский компьютерный сленг пришли из других профессиональных групп (например, *чайник* – ‘начинающий пользователь’, *тормозит* – ‘работать медленно и со сбоями’ заимствованы из сленга автомобилистов).

Но следует отметить, что как в русском, так и в английском компьютерном сленге хакеры ассоциируются с разрушителями (*bomb, crash* – ‘to fail suddenly’; *взорвать, проломить* – ‘вскрыть какое-либо программное обеспечение и изменить в нем данные по своему усмотрению’).

В сетевом сленге формируются свои представления об Интернете:

1) как о реальном пространстве, по которому пользователи «путешествуют» (*traveler* – ‘one navigating the net’; *tourist* – ‘a guest on the system, especially one who generally logs in over a network from a remote location for comm mode, email, games, and other trivial purposes’), *болтаются, бродят*, в котором живут *Аськи* (ICQ), *Бабы Яги* (‘видеоадаптер EGA’), *Айболиты* (‘антивирусная программа’);

2) как о водных просторах, в которых «ныряют», по которым «плавают» пользователи (*surfing* – ‘the act of skimming through the Internet, following trains of thought from one network to another’; *navigate* – ‘to read and move from place to place on the Net’).

Степень продуктивности использования метафорического способа наименования в разных тематических полях исследуемой сферы определяется экстралингвистическими и собственно лингвистическими факторами. Наименьшее число переносов содержится в тематических группах, имеющих узкоспециальный характер (основы программирования, элементы программ, информационных технологий), тогда как самыми многочисленными оказываются тематические области, связанные с использованием новейших технологий миллионами пользователей (программное обеспечение, стабильная работа компьютера, Интернет и его ресурсы). В частности, в русском компьютерном сленге часто встречаются номинации виртуального пространства и его видов в зависимости от типа субъектов, с которыми осуществляется Интернет-общение (коммуникация реального субъекта

с реальным партнером – электронная почта, группы новостей, ICQ, дискуссионные форумы, электронные рассылки и т. д.; коммуникация реального субъекта с иллюзорным партнером – взаимодействие с почтовыми роботами, компьютерные игры, веб-сайты и т. д.), а также разного рода программ, обеспечивающих такое общение (*бродилка* – ‘компьютерная игра, в которой нужно ходить, искать выход и выполнять различные действия’; *долбило* – ‘программа-«прозвонщик»’, ср. *dialer*).

Разнообразны переносные наименования действий пользователя Интернета во время пребывания в Сети, самих пользователей в зависимости от их функции в виртуальном пространстве, а также степени активности в данном типе общения (*flood* – ‘to dump large amounts of text onto an IRC channel’; *flame* – ‘to post an email message intended to insult and provoke’; *намылить* – ‘послать личную сетевую почту, ср. *netmail*’; *отстрелить* – ‘отключить от эхо-конференции’; *пнуть* – ‘послать файл или письмо’).

Многочисленная группа переносных наименований характеризует негативные стороны, связанные с подключением компьютера к Интернету, – возможное незаконное проникновение в оперативную память какого-либо компьютера (хакерство), действие программ (вирусов), способных самопроизвольно присоединяться к другим программам компьютера и вызывать сбои в их работе (*worm* – ‘a program that propagates itself over a network, reproducing itself as it goes’; *bulletproof* – ‘said of a program that is safe from both hackers and the inept’; *samurai* – ‘a hacker who hires out for legal cracking jobs, snooping for factions in corporate political fights, lawyers pursuing privacy-rights’ [Raymond 2012]; *глист*, *зверь*, *червь*, *бацилла* – ‘компьютерный вирус’; *дупло* – ‘зона, куда сбрасываются дублирующие сообщения’; *зоопарк* – ‘компьютер, «зараженный» несколькими вирусами’; *троянский конь* – ‘разновидность сетевого вируса’).

Достаточно активно пользователи Интернета метафорическим способом именуют части компьютера и его работу, а также свои действия при работе на компьютере, необходимые для общения в Сети (*voice* – ‘to phone someone, as opposed to emailing them or connecting in talk mode’; *return from the dead* – ‘to regain access to the net after a long absence’; *снюхаться* – ‘успешно установить связь между модемами’; *светофор* – ‘внешний модем со светящимися огоньками’).

В целом выбор семантических полей и конкретных лексем, используемых в общении между носителями компьютерного сленга как источник метафоризации, во многом совпадает с общеязыковыми тенденциями. В частности, это проявляется в том, что данные единицы представляют мир, окружающий человека в повседневной жизни: бытовые предметы, домашних животных, простейшие движения и физические действия.

распространенные социальные реалии и др. Вместе с тем сленговая метафорика в значительно большей степени отражает реалии современной жизни, чем метафорическая система литературного языка.

Литература

Мокиенко, В.М. Большой словарь русского жаргона / В.М. Мокиенко, Т.Г. Никитина. – СПб.: Норинт, 2001. – 720 с.

Теория метафоры. – М.: Прогресс, 1990. – 512 с.

Raymond, E. The New Hacker's Dictionary [Electronic resource] / E. Raymond. – 2012. – Mode of access: http://www.outpost9.com/reference/jargon/jargon_toc.html – Date of access: 05.06.2012.