

АНТРОПОМОРФИЗМ В АМЕРИКАНСКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ СЛЕНГЕ

Е.В. Рубанова
Могилёв

В соответствии с определением словаря лингвистических терминов, «антропоморфизм – уподобление человеку, наделение животных, предметов, явлений природы, мифических существ человеческими свойствами и качествами. Явление А. используется в фольклоре, баснях, поэтических текстах»¹. Исследование американского компьютерного сленга² позволяет утверждать, что антропоморфное видение характерно при освоении компьютера и сферы окружающей действительности, возникшей в связи с появлением и развитием компьютерных технологий. Проследим, какие антропоморфные метафоры рождаются и функционируют в американском компьютерном сообществе.

В первую очередь обращают на себя внимание метафоры, возникшие на основе соматизмов. При порождении таких метафор актуализируется ассоциативная связь между строением компьютера и телом человека (либо животного). Так как компьютер выступает носителем информации, метафорически переосмысляются такие соматизмы, как *memory*, *brain*. Возникают следующие номинации: *brain-damaged* adj. 1. Obviously wrong; 2. [esp. in the Mac world] May refer to free demonstration software that has been deliberately crippled in some way so as not to compete with the product it is intended to sell; *rusty memory* n. Mass-storage that uses iron-oxide-based magnetic media. Интересно, что строение компьютера не только ассоциируется с частями тела, ему также приписываются возможности органов чувств: *taste* n. 1. The quality in a program that tends to be inversely proportional to the number of features, hacks, and kluges programmed into it. Also 'tasty', 'tasteful', 'tastefulness', *flavor* n. 1. Variety, type, kind. 2. The attribute that causes something to be flavorful. "This convention *yields additional flavor* by allowing one to print text either right-side-up or upside-down." 3. The term for 'class' (in the object-oriented sense) in the LISP Machine Flavors system.

Действия, обусловленные физиологией человека, в американском компьютерном сленге могут приписываться и действиям, совершаемым с помощью компьютера: *bagbiting*, *blink*, *brain fart*, *choke*, *neitburp*, *spawn*. Особое внимание при этом привлекают антропоморфизмы, характеризующие компьютер как организм, нуждающийся в пище (*crunch* 1. To process, usually in a time-consuming or complicated way. 2. vt. To reduce

¹ Антропоморфизм // Электронный ресурс Интернет: lingvistics_dictionary.academic.ru/226.

² The New Hacker's Dictionary / Ed. Eric S. Raymond. The MIT Press. 1996 // Электронный ресурс Интернет: http://www.outpost9.com/reference/jargon/jargon_toc.html.

the size of a file by a complicated scheme that produces bit configurations completely unrelated to the original data, such as by a Huffman code. 4. vt. To squeeze program source into a minimum-size representation that will still compile or execute; *gobble* vt. 1. To consume, usu. used with 'up'. 2. To obtain, usu. used with 'down'; *munch* vt. To transform information in a serial fashion, often requiring large amounts of computation. To trace down a data structure).

Компьютер используют не только для сбора и обработки информации, но и для общения. «Компьютерной индустрии характерно стремление создать наиболее естественный, человекоподобный компьютер, с которым хотел и мог бы общаться фактически любой человек, вне зависимости от своей технической подготовки. Так, постоянное усовершенствование алгоритмов распознавания человеческого голоса и методов искусственного интеллекта приводит к усилению антропоморфных качеств у компьютера, что, в свою очередь, ведет к расширению круга пользователей ЭВМ¹. Неудивительно в этой связи, что компьютер обладает навыками «говорения»: *comment out, mutter, reply, say, screaming ty, shriek, talk-mode, talker-system, voice-net*. Не стоит забывать и о языках программирования (languages), которые также подчеркивают идею общения человека и компьютера.

Антропоморфизм также наглядно проявляется в метафорах, подчеркивающих определенное состояние компьютера: *demented A malfunctioning program. Said, for example, of a program that generates large numbers of meaningless error messages, implying that it is on the brink of imminent collapse; drugged* adj. 2. Of hardware, very slow relative to normal performance; *sleep* vi. 1. [techspeak] To relinquish a claim (of a process on a multitasking system) for service; to indicate to the scheduler that a process may be deactivated until some given event occurs or a specified time delay elapses. 2. In jargon, used very similarly to v. *block*.

И профессионал, и простой пользователь зависят от эффективной работы компьютера. Базовая антропоморфная метафора «компьютер – живое существо» реализуется наиболее ярко в оппозиции «живой – мёртвый». Функционирующий компьютер представляется как живой организм, а нефункционирующий, поврежденный, вышедший из строя компьютер претерпевает «смерть» (*dead* adj. 1. Non-functional; Especially used of hardware. 2. At XEROX PARC, software that is working but not undergoing continued development and support. 3. Useless; inaccessible, *die* v. Syn. *crash*). Лексемы «die», «death», «dead» в метафорическом значении широко зафиксированы в словаре компьютерщика: *cough and die, scream and die, black screen of death, blue screen of death, terminal brain death, deadlink, dead code, return from the dead* и др. Подобные ассоциативные

¹ Буднов Г.М. Особенности общения человека с компьютером: Автореф. дис. ... канд. псих. наук: 19.00.01 // Электронный ресурс Интернет: <http://pedagogika.com/psihologiya-19-00-01/dissertaciya-osobennosti-obscheniya-cheloveka-s-kompyuterom>.

связи прослеживаются также на примере метафор *decay, rot (bit decay, bit rot)* Hypothetical disease the existence of which has been deduced from the observation that unused programs or features will often stop working after sufficient time has passed).

В компьютерном сленге идея повреждения, выхода из строя компьютера может быть метафорически представлена с помощью разных моделей. Самой эмоциональной является «болезнь человека – сбой в работе компьютера». Как любой живой организм, компьютер подвержен «заболеваниям» (*dread high-bit disease, meme plague, sig virus, terminal illness*), демонстрирует определенные симптомы (*pathological, finger-pointing syndrome, firehose syndrome*), нуждается в «лечебных процедурах» (*massage, examining the entails, featurectomy, lobotomy, sanity check*).

Компьютер демонстрирует (особенно профессионалам) широкий спектр возможных операций. Закономерно, что в американском компьютерном сленге модель «действие человека – операция компьютера» широко представлена. Идея различных действий компьютера может передаваться с помощью глаголов и существительных, обозначающих в прямом значении разрушительное действие (ударить, убить, бить/пороть, разбить и др.) и переосмысленных метафорически: *to biff, bit-bang, bit-bashing, to clobber, to crash, to drain, to kick, kill-life, to thrash, to hack*. Активно создаются антропоморфные метафоры на основе глаголов движения (изменения положения в пространстве): *chase pointers, creep, fall over, hop, prowler, walk*. Действия компьютера вызывают у представителя компьютерного сообщества ассоциации с действиями, совершаемыми человеком в повседневной жизни (*to fry, to clean, garbage collect, to rip, handshaking*), хозяйственной деятельности (*to can, to case and paste, to grind, firefighting, plumbing*), спорте (*dumpster diving, punt, surf*), межличностном общении (*diddle, parent message, support*).

Подводя итог, отметим, что различные типы антропоморфной метафоры активно задействованы создателями компьютерного подъязыка. При этом антропоморфная метафора реализует не только номинативную, но и когнитивную функцию (помогает в осмыслении и освоении компьютера, его строения и функционирования). Кроме того, ей присуща эмоционально-экспрессивная функция, так как приведенные выше примеры наглядно демонстрируют различные коннотации (в том числе юмористические), отражая языковую картину мира носителей компьютерного сленга. В ходе работы над словарными дефинициями обращает на себя внимание и метаязыковая функция антропоморфных метафор, так как они могут использоваться при толковании лексических единиц рассматриваемой языковой подсистемы (*bit rot n. Hypothetical disease the existence of which has been deduced from the observation that unused programs or features will often stop working after sufficient time has passed, even if 'nothing has changed'*).