

УДК 81'06

Метафорический перенос значения компьютерных терминов на реалии окружающего мира

Трофимов Георгий Александрович

Студент 5 курса факультета иностранных языков,

Марийский государственный университет,

424001, Россия, Республика Марий Эл, г. Йошкар-Ола, пл. Ленина, 1;

e-mail: Kargaroht@yandex.ru

Аннотация

Исследование посвящено влиянию компьютерного жаргона и, шире, околокомпьютерного мира на структурирование и концептуализацию мира в языке. Ключевым понятием исследования стало понятие когнитивной метафоры, как средства осмысления явлений мира через уподобление. Материалом явился английский язык, как своего рода компьютерный *lingua franca*, который стал источником компьютерной лексики во многих других языках мира. Актуальность исследования связана с растущей популярностью компьютерных видов коммуникации, что ведет к дальнейшему проникновению компьютерных понятий, концептов, фреймов в осмысление действительности.

Ключевые слова

Когнитивная метафора, концептуализация, «обратный» метафорический перенос, сознание, общение, коммуникация.

Введение

Вхождение в жизнь человека такого незаменимого сегодня устрой-

ства, как компьютер, сопровождалось появлением специфической лексики.

Учёные и изобретатели, создавая и совершенствуя те механизмы, кото-

рым предстояло сыграть ключевую роль в развитии высоких технологий, сформировали основу современной компьютерной терминологии; а с расширением сферы применения компьютера – и, следовательно, увеличением количества профессий, представители которых начинали работать на ЭВМ, – компьютерная сфера лексики обогатилась рядом жаргонизмов, присущих либо представителям того или иного рода деятельности, либо пользователям определённых операционных систем, марок компьютеров и компьютерных сетей.

В рамках нашего исследования метафорического переноса значения как продуктивного способа образования компьютерной лексики мы провели анализ ряда специализированных словарей (4-е издание Англо-русского словаря по вычислительной технике и программированию Е.К. Масловского; сетевой энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга на английском языке *Jargon File* Р.Финкеля под редакцией Э. Реймонда; англо-русский толковый словарь компьютерных терминов Д.Н. Колисниченко; онлайн-словарь сайта *Computer Hope* Н. Эмбертона; онлайн-словарь компьютерной лексики *FODOC* Д. Хоу), и пришли к выво-

ду, что когнитивная метафора играет важную роль в формировании этого пласта англоязычной лексики. С одной стороны, она выполняет прикладную, практическую функцию, уменьшая количество сугубо технических терминов в компьютерной лексике и таким образом существенно облегчая освоение достижений высоких технологий большинством далёких от науки пользователей. В то же время, в каждом случае метафора реализует ряд других присущих ей функций: так, в случае с лексическими единицами, относящимися к компьютерному жаргону или сленгу, можно выделить эмоционально-оценочную, кодирующую и конспирирующую функции метафоры.

Нами было замечено, что в разговорной речи и сленге пользователей ЭВМ встречаются случаи применения компьютерной терминологии к реалиям мира за пределами «виртуального пространства». Это явление можно назвать своего рода «обратным» метафорическим переносом, в результате которого единицы компьютерной лексики обретают новое, не связанное непосредственно с миром компьютеров, значение. Задача данной статьи состоит в рассмотрении и описании обнаруженных нами случаев подоб-

ного «обратного» метафорического переноса. Своей целью мы видим раскрытие сущности этого способа образования новых разговорных значений компьютерных терминов и выявление основных тематических сфер его употребления.

Отметим, что в рамках нашей работы мы примем точку зрения Н.О. Орловой на проблему дефиниции жаргона и сленга. Согласно последней, отличительной особенностью жаргонной лексики является то, что она используется определёнными социальными, профессиональными или иными группами, объединёнными общими интересами, в то время как социальная ограниченность сленга не имеет чёткой социально-профессиональной ориентации. Лексика, именуемая сленгом, общеизвестна, широко употребима и экспрессивна. Она даёт возможность тем, кто использует её, отождествить себя с определёнными социальными группами, в жаргоне которых она берёт своё начало. Ещё одна характерная черта сленга – это его постоянная обновляемость¹.

1 Орлова Н. О. Сленг vs. Жаргон: проблема дефиниции // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – № 3 (40). [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://vestnik.yspu.org/releases/novye_Issledovaniy/24_6/

Оперируя в рамках нашего исследования терминами «сленг» и «жаргон», мы будем опираться на дефиниции, описанные выше, и не станем возвращаться к проблеме разграничения этих понятий.

Актуальность данной работы представляется нам очевидной: по мере того, как компьютер упрочивает своё положение в различных сферах человеческой деятельности, специфическая терминология, связанная с ним, становится всё более привычной составляющей языковой картины мира современного человека. И если значения лексических единиц этой сферы, имеющие отношение к компьютерной технике – причём как технических терминов, так и их разговорных эквивалентов – в большей или меньшей степени зафиксирована в словарях, то число лексико-семантических единиц, образованных описанным выше способом «обратного» метафорического переноса, отражённых в изученной нами специальной литературе, оказалось относительно невелико. Примеры, рассмотренные в нашей работе, демонстрируют гибкость (или, другими словами, ситуативность), образность и прозрачность метафоры при подобном «сдвиге» значения, доказывая тем самым, что многие другие

термины могут быть подвергнуты в разговорной речи подобному процессу.

Концептуализация мира в языковых моделях, восходящих к компьютерному сленгу, в английском языке

Перейдём непосредственно к рассмотрению отобранных нами лексических единиц. В ряде случаев метафорически переосмысленные термины, связанные с программным или аппаратным обеспечением, называют или определённым образом характеризуют человека – ту составляющую компьютерной системы, без которой самый современный компьютер окажется бесполезным набором микросхем.

В сфере компьютерной лексики широкое применение нашло слово *ware*. Общеупотребительное значение этого слова – «изделия», «товары»; иногда оно встречается в качестве второго компонента сложных слов, сохраняя своё значение, в то время как первый компонент указывает либо на материал, из которого изготовлен данный товар, либо на его происхождение (напр.: *stoneware* – керамические

или глиняные изделия). В компьютерной терминологии оно встречается, как правило, в составе сложных слов: два «фундаментальных» для компьютерной лексики сложных термина, имеющие в своём составе это слово, появились в связи с началом массовой продажи гражданскому населению компьютерных комплектующих – *hardware* и программного обеспечения – *software*.

Интересно, что модель *-ware* на сегодняшний день является продуктивной в основном в разговорной речи и компьютерном сленге, хотя на этой базе построен ряд терминов, используемых в документации, лицензионных соглашениях компании-продавца с пользователем и т.д. Стоит отметить, что подавляющее большинство слов, образованных по этой модели, относятся к программному обеспечению – *software* – и выделяют различные его типы в зависимости от условий распространения или особенностей функционирования той или иной программы (*freeware*, *trialware* и т.д.). В разговорной речи число терминов, построенных по этой схеме, довольно велико; часто они характеризуют отношение говорящего к тому типу программного обеспечения, о котором идёт речь или, как правило,

сохраняя эмоционально-оценочный компонент, подчёркивают какие-либо особенности программы.

Но продуктивная модель *-ware* может применяться не только в отношении программного обеспечения. По аналогии с *hard-* и *software*, существует термин, в шутку приравнивающий человека к этим обязательным компонентам любой компьютерной системы: в этом контексте его могут назвать *wetware*. Предположительно, автором этого слова является американский писатель-фантаст Руди Рукер: его одноимённый роман, являющийся второй книгой в тетралогии «Ware», вышел в свет в 1988 году². Несколько реже, согласно *Jargon File*, в разговорной речи встречаются синонимичные варианты *meatware* и *liveware*.

Другой яркий пример: использование в «реальной жизни» термина *beta*. *Beta*-версия – это «пробная» версия программы, распространяемая автором до даты официального релиза. Она предназначена для тех, кто готов попробовать её в работе, осознавая о возможном наличии ошибок, и сообщить автору программы в случае обнаружения таковых для фи-

нальной доработки продукта. В этом же значении – «пробный», «предварительный» – слово *beta* может использоваться и в повседневной жизни. Например, выражение *His new girlfriend is in beta*³ означает, что тот, о ком идёт речь, только ещё присматривается к своей новой девушке и не решил окончательно, подходит ли она ему. Кроме того, т.к. *beta*-версии программ нередко содержат большое количество ошибок, этот термин может употребляться в качестве прилагательного в значении «ненадёжный», «подозрительный».

Слово *uptime* обозначает время работы системы с момента включения или последней перезагрузки компьютера. В операционных системах семейства UNIX существует одноимённая утилита, отображающая, помимо другой служебной информации, этот параметр. Показатель «uptime» является мерилom стабильности системы; в этом же значении он стал метафорически использоваться в разговорной речи и применительно к человеку – то, сколько часов последний может

2 Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница / http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

3 *Jargon File*: энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга. – Электрон. дан. (2307 слов. статей). – 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html>

провести без сна, служит показателем выносливости организма, в каком-то смысле аналогичной «отказоустойчивости» компьютерной системы: *What's your uptime? – Oh, about 28 hours so far, but I think I can probably do another 12*⁴.

Термин *front end* («внешний интерфейс») может быть также употреблён по отношению к человеку в ситуации, когда во время диалога внимание одного из оппонентов диалога поглощено его собственными мыслями или работой, и он лишь делает вид, что слушает собеседника. Другими словами, в этот момент говорящий общается лишь с «внешней оболочкой», или, перефразируя языком информатики – с «внешним интерфейсом» (*talking to the front end*) своего слушателя.

Слово *hacker* сегодня знакомо даже тем, кто имеет весьма опосредованное отношение к миру компьютеров. У многих оно ассоциируется с преступной деятельностью, с несанкционированным взломом компьютерных сетей и пр. В значении «взломщик компьютерных сетей», «ИТ-преступник», «злоумышленник, имеющий своей целью незаконное получение информации, извлечение

выгоды, нанесение ущерба» англицизм «хакер» зафиксирован в ряде русскоязычных словарей (например, в толковом словаре Т.Ф. Ефремовой). В аналогичном значении это слово используется сегодня и в английском языке.

Однако многие специалисты по компьютерным технологиям – в том числе и те, кто причисляет себя к сложившейся на сегодняшний день субкультуре хакеров – не согласны с таким определением; они утверждают, что в данном случае имеет место путаница или умышленная подмена понятий, и вместо термина *hacker* в значении «компьютерный преступник» нужно использовать близкое по значению слово *cracker* (собственно «компьютерный взломщик»).

Термин *hacker* же, согласно *Jargon File*, имеет следующие значения:

« – Человек, любящий исследование подробностей (деталей) программируемых систем, изучение вопроса повышения их возможностей, в противоположность большинству пользователей, которые предпочитают ограничиваться изучением необходимого минимума. <...>

– Кто-либо программирующий с энтузиазмом (даже одержимо), или

4 Там же.

любящий программировать, а не просто теоретизировать о программировании.

— <...>

— Человек, который силён в быстром программировании.

— Эксперт по отношению к определённой компьютерной программе, или кто-либо часто работающий с ней; пример: «хакер Unix». (Определения с первого по пятое взаимосвязаны, так что один человек может попадать под несколько из них.)

— <...>

— Высокопрофессиональный и любопытный программист (администратор или пр.) отличающийся оригинальным мышлением»⁵.

Эти определения взаимосвязаны, и один человек может соответствовать сразу нескольким из них.

Но это слово расширило сферу своего применения и может употребляться по отношению к любому эксперту и энтузиасту, независимо от того, имеет область его деятельности отношение к компьютерам или нет (например: *an astronomy hacker* — «специалист по астрономии», *a garden hacker* — «профессиональный садовод»).

В исходном и переносном значениях следующей группы слов про-

водится параллель между функционированием человеческого организма (в первую очередь, мозга и нервной системы) и работой компьютерных комплектующих (главным образом, оперативной памяти и центрального процессора).

Термин *bit*, обозначающее единицу измерения количества информации, обрёл в сленге людей, имеющих дело с компьютером несколько новых значений: под ним могут иметь в виду либо определённое убеждение, которое, возможно, является ошибочным (т.е. если кто-то говорит: *I have a bit set that...* — подразумевается, что говорящий сам не уверен в правильности известной ему информации и готов к тому, что собеседник опровергнет или уточнит его утверждение), либо мысленное напоминание человека самому себе о каком-л. невыполненном деле (так, высказывание *I have a bit set for you* может означать: *Я хотел кое-что тебе сказать/кое о чём тебя спросить*).

Кроме того, слово *bit* может употребляться в сочетании с числительными при обозначении не только данных в памяти компьютера, но и в контексте информации в сознании человека; в этом случае термин сохраняет своё исходное значение — «единица

5 Там же.

информации», причём иногда акцент может быть сделан именно на то, что эта единица информации минимальна, и, как следствие подразумеваемый объём данных очень мал. Показателен в этом плане пример, приведённый в *Jargon File: I just need one bit from you*⁶ [15]. В данном случае говорящий подчёркивает, что он хочет задать оппоненту всего лишь один вопрос, который не отнимет у последнего много времени и, возможно, требует всего лишь краткого ответа: «Да» или «Нет». Не исключено, что здесь также имеет место частичный перенос значения существительного *bit* из общего пласта лексики («частица», «небольшое количество»).

Словом *dump* в информатике обозначают вывод данных, содержащихся в памяти компьютера, на печать, экран или их «выгрузку» в текстовый файл. Проводя аналогию человеческого организма с компьютерной системой, в разговорной речи англоязычные «компьютерщики» используют выражение *brain dump*, значение которого, в связи с вышеизложенной дефиницией исходного термина, вполне прозрачно: *to give smb. a brain dump on smth.* означает «поделиться с кем-л. всей известной говорящему на дан-

ный момент информацией на какую-л. определённую тему».

По аналогии со словом *typo* (опечатка) в компьютерной лексике появился термин *mouso* – «ошибка при работе с мышью, приводящая к неверному позиционированию указателя или появлению мусора на экране»⁷ [5], а также аналогичные по своей структуре названия для обозначения «ошибок» в мыслительном процессе человека – синонимичные друг другу термины *braino* и *thinko*. Наиболее близким им в русской речи, учитывая разговорный характер этих лексических единиц, нам представляется слово «заскок». Также к «сбоям» в работе человеческого сознания применим термин *glitch*, широко использующийся не только в информатике, но и в жаргоне представителей других областей техники и вошедший уже в состав общетехнического сленга. В контексте компьютерной лексики это слово обозначает сбой в работе аппаратного или программного обеспечения и является близким по значению термину *bug*, вошедшему в качестве

7 Масловский Е. К. Англо-русский словарь по вычислительной технике и программированию [Электронный ресурс]. – 4-е изд. – ABBYY Software: 2002. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

6 Там же.

англицизма и в русский компьютерный сленг.

По отношению к человеку может употребляться также термин *drop-out* («провал» в потоке данных при передаче последних по Сети). Так могут назвать более частный случай обозначенного выше «ментального бага»: когда человек сбивается с мысли, и нужное слово, которое он собирался произнести, «вылетает» у него из головы.

Ещё один яркий пример применения термина из области информатики к реалиям быта – существительное *stack*. Под этим термином в компьютерной терминологии понимают, согласно Википедии, «...структуру данных, в которой доступ к элементам организован по принципу LIFO (*last in – first out*, «последним пришёл – первым вышел»). Чаше всего принцип работы стека сравнивают со стопкой тарелок: чтобы взять вторую сверху, нужно снять верхнюю»⁸; новые «тарелки» добавляются сверху и становятся первыми в очереди на использование (в случае с информацией – на обработку). Применительно к «реальной жизни» это слово может обозна-

чать чьи-то планы на ближайшее будущее – некий перечень дел, который необходимо выполнить, и которые в сознании человека находятся в определённом «списке» в зависимости от приоритетности и сроков их выполнения. *Jargon File* приводит несколько ярких примеров употребления слова *stack* в этом переносном значении: *I'm afraid I've got real work to do, so this'll have to be pushed way down on my stack; I haven't done it yet because every time I pop my stack something new gets pushed*⁹.

Существует также выражение *My stack is overflowed* («Мой стек переполнен»). Этой фразой «компьютерщик», забыв, о чём он говорил, может объяснить этот внезапно случившийся с ним *drop-out*. Метафора здесь также довольно прозрачна: новые порции информации, поступая в стек, при его заполнении вытесняют старые порции, находящиеся, если придерживаться приведённой выше аналогии с тарелками, внизу «стопки». Во многом аналогична ситуация, когда человек, переключаясь с одной

8 Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница / http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

9 *Jargon File*: энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга. – Электрон. дан. (2307 слов. статей). – 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html>

темы на другую в процессе разговора, забывает о первоначальном его предмете, т.к. он был «вытеснен» из «стека» кратковременной памяти новой, поступившей в неё информацией.

Практически идентичным по смыслу является вариант *My buffer is overflowed*. Буфер – это промежуточное хранилище данных, предназначенное для переноса и копирования информации между приложением или частями одного приложения¹⁰. При копировании информации в буфер его предыдущее содержимое, как правило, пропадает, что также вызывает прямые ассоциации с кратковременной памятью человека. При переполнении буфера, размер которого ограничен выделенной для него областью памяти, часть поступающих в него данных попадает за пределы этой области. В результате эта информация, как правило, оказывается повреждена и не подлежит восстановлению. Эту «потерю» части информации и имеют в виду, употребляя данное выражение в переносном значении. (What time did I agree to meet you? My buffer must have overflowed; If I answer that

phone my buffer is going to overflow)¹¹. Ещё одно близкое по значению выражение – *to blow one's buffer* («потерять ход мысли»).

Некоторые термины могут обозначать в разговорной речи категории, относящиеся к окружающему миру – «реальному», противопоставляемому «виртуальной реальности» – и к действиям человека, чем-то напоминающим операции, совершаемые при работе с компьютером.

Так, к деятельности человека применимо также такое сугубо «компьютерное» понятие как *real time* («реальное время»). О работе компьютерной программы «в реальном времени» говорят, когда время её отклика на команды пользователя ничтожно мало и ограничивается, как правило, миллисекундами, так что человеку, работающему с этой программой, кажется, что приложение реагирует на его действия моментально, без задержек. О действиях людей «в реальном времени» речь может идти, когда тот выполняет определённые, как правило, запланированные или оговорен-

10 Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница / http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

11 Jargon File: энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга. – Электрон. дан. (2307 слов. статей). – 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html>

ные заранее действия, не откладывая их на потом (что и является в данном случае общей чертой деятельности программы и человека), часто – в присутствии стороннего наблюдателя, с точки зрения которого работа и выполняется «в реальном времени». В *Jargon File* приведён следующий пример употребления данного термина в интересующем нас переносном значении: *I asked her how to find the calling procedure's program counter on the stack and she came up with an algorithm in real time*¹².

Loop – термин, обозначающий в информатике какой-л. цикл действий, который программа будет повторять до тех пор, пока не будут выполнены определённые условия, сигнализирующие ей о прекращении данного действия. Программисты используют это понятие в разговорной речи по отношению к собственным действиям – как правило, в сочетании *to loop through*, подразумевающим просмотр или какую-л. обработку большого количества однородных элементов, часто – содержащих какую-л. информацию. В *Jargon File* этот фразовый глагол проиллюстрирован следующим, удачным, на наш взгляд, примером: *Hold on, I've got to loop through*

*my paper mail*¹³. Просматривая корреспонденцию, человек совершает определённое количество раз одно и то же действие (в данном случае – прочтение письма), что вполне соответствует сути понятия «цикла» и «циклическости» в информатике.

Наконец, некоторые термины, имеющие отношение к взаимодействию компьютерных программ или устройств, также получили в разговорной речи новое, метафорически переосмысленное значение.

Любопытный пример – выражение *to do protocol*. *Protocol* в информатике – это некий определённый формат передачи данных, а также правила, по которым происходит обмен информацией между компьютерами или системами. То же значение отражено и в метафорическом применении этого термина к действиям человека: *to do protocol* в этом случае обозначает взаимодействие с кем-л. с учётом определённых правил, порядка действий и т.д. Так, фраза *Let's do protocol with the check*¹⁴, произнесённая в компании «компьютерщиков» в ресторане, будет означать, что пора попросить у официанта счёт; определиться, сколько заплатит каждый, учитывая также и

12 Там же.

13 Там же.

14 Там же.

чаевые; собрать деньги и заплатить по счёту — т.е. совершить определённый, «традиционный», в данной ситуации порядок действий, соответствующий неким всеобщим негласным правилам, к которым и применяется метафорически компьютерный термин *protocol*.

Любопытным представляется употребление в разговорной речи слова *interrupt* («прерывание», «сигнал прерывания»; в информатике так называют сигнал, сообщаящий процессору о наступлении какого-либо события). Он может использоваться, согласно *Jargon File*, в качестве междометия, призывающего собеседника слушать говорящего внимательно (что близко по значению восклицанию *Attention!*) и информирующего при этом, что то, что будет сказано, является в какой-то мере отступлением от основной темы разговора (*Interrupt — have you seen Joe recently?*¹⁵).

Словосочетание *priority interrupt* — «приоритетное прерывание», «прерывание с приоритетом» — будучи применённым в разговорной по отношению к пользователю, сохраняет исходное значение практически буквально: так говорят о каком-л. стимуле, достаточно серьёзном («приоритетном») по отношению к работе за

компьютером) для того, чтобы заставить «компьютерщика» отложить все дела и покинуть своё рабочее место перед монитором.

Вообще, понятие «приоритет», применяемое в информатике к процессам в оперативной памяти компьютера, довольно свободно используется англоязычными хакерами по отношению к себе и другим людям: в качестве примера рассмотрим ещё два выражения: *spl* и *to lock out interrupts*. Аббревиатура *SPL* расшифровывается как *Set Priority Level*. В языках программирования в среде UNIX *spl* (отметим, что аббревиатура в программном коде пишется строчными буквами) — это команда, задающая приоритет для определённого процесса. Уровней приоритета в операционных системах UNIX 7; эта же градация перешла и в разговорную речь. Так, высказывание *Fred is at spl 6 today*¹⁶ означает, что Фред сегодня очень занят и не может ни на что отвлекаться. В сочетании с наречиями *up* и *down* данная аббревиатура образует фразовые глаголы с очевидным значением — «повысить» или, соответственно «понижить уровень приоритета» своей работы: *Wait till I finish this; I'll spl down then*¹⁷.

16 Там же.

17 Там же.

15 Там же.

Выражение *to lock out interrupts* (букв.: «заблокировать прерывания») может означать игнорирование кого-л. Существуют также синонимичные варианты: *to have one's interrupt mask bit set*, *to have one's interrupts disabled*, *to have one's interrupts masked out*.

Словом *handshaking* («рукопожатие») в компьютерной терминологии обозначают взаимодействие между программами или устройствами (например, компьютерами, объединёнными в сеть, или компьютером и периферийным устройством), а также непосредственно сам момент установления «связи» между ними. Аналогия с рукопожатием, подразумевающим открытость и доброжелательность участников взаимодействия по отношению друг к другу, кажется нам довольно точной и уместной. Но эта метафора обрела и «вторую жизнь», когда люди, имеющие отношение к компьютерной технике, стали использовать данный термин применительно к ситуациям общения между людьми. И речь здесь идёт вовсе не о рукопожатии, а именно о нахождении общих «точек соприкосновения» между оппонентами; общего языка, и приходе если не к единому мнению, то как минимум к пониманию позиций и точек зрения друг друга.

Deadlock – ещё один термин, описывающий взаимодействие между программами и процессами, значение которого может быть также метафорически «спроецировано» на аналогичную по своей сути ситуацию в «мире людей». В компьютерной терминологии этим словом обозначают взаимоблокировку двух потоков выполнения или процессов, каждый из которых ожидает либо освобождения ресурса, используемого другим потоком, либо события, которое может вызвать только другой процесс. В результате оба потока или процесса находятся в бесконечном состоянии ожидания. В «реальной жизни» программисты могут охарактеризовать этим словом во многом аналогичную ситуацию, когда, например, два человека столкнулись в узком проходе и не могут разойтись. Каждый из них «блокирует», загромождает путь другому.

Заключение

Рассмотренные нами примеры образования у компьютерных терминов новых, не связанных с высокими технологиями, значений, демонстрируют чрезвычайную гибкость языка и потенциальную ситуативность появления подобного метафорического

переноса, а тот факт, что их количество, отражённое в специализированных словарях, чрезвычайно мало, позволяет говорить о малоизученности этой области компьютерной лексики. Можно предположить, что сегодня, когда компьютер и терминология, связанная с ним, становятся всё более привычной частью повседневной жизни, всё большее количество терминов употребляется в разговорной речи в подобном описанном выше случаях переносном контексте: «Реальная практическая деятельность человека, отражаясь в сознании и закрепляясь в языке, преобразуется во внутреннюю отраженную модель мира»¹⁸.

Для более детального изучения метафорического переноса значения лексических единиц компьютерного пласта лексики на предметы и явления, не имеющие непосредственного отношения к электро-вычислительной технике, необходимо провести сбор материала из живой речи носителей языка. Осуществление этого представляется нам нелёгкой задачей. Определённый материал для выборки можно собрать, тщательно изучив письменную речь общающихся в Интернете, в первую

очередь следует обратить внимание на тематические ресурсы, где обсуждаются вопросы и проблемы, связанные с персональными компьютерами и работой с ними, а также форумы, на которых люди, областью профессиональной деятельности которых является компьютерная техника, общаются на свободные темы.

На наш взгляд, та область компьютерного словаря, кратким экскурсом в которую можно назвать данную статью, является не только интересным и малоизученным объектом исследования, но и одной из «точек опоры», необходимых для понимания современного состояния и тенденций дальнейшего развития английской разговорной лексики.

Библиография

1. Алефиренко Н.Ф. Лингвокультуральная природа ментальности // Язык. Словесность. Культура. – 2011. – № 1. – С. 20-39.
2. Англо-русский словарь общей лексики [Электронный ресурс]. – 5-е изд. – ABBYY Software: 2003. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
3. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 895 с.

¹⁸ Алефиренко Н.Ф. Лингвокультуральная природа ментальности // Язык. Словесность. Культура. – 2011. – № 1. – С. 32.

4. Бронин А. В. Английская современная лексика: учебное пособие. – М.: Просвещение, 1979. – 206 с.
5. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница / http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page
6. Высшее образование и региональная элита республики Марий Эл: материалы Межвузовск. науч.-практ. конф. (Йошкар-Ола, 17 мая, 2006 г.) / ГОУ ВПО «Мар. гос. пед. институт им. Н. К. Крупской»; науч. ред. Г.В. Рокина. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н. К. Крупской, 2006. – 144 с.
7. Глазунова О. И. Логика метафорических преобразований. – СПб.: Питер, 2000. – 190 с.
8. Колисниченко Д. Н. Англо-русский толковый словарь компьютерных терминов. – 3-е изд. – СПб.: Наука и Техника, 2009. – 288 с.
9. Масловский Е. К. Англо-русский словарь по вычислительной технике и программированию [Электронный ресурс]. – 4-е изд. – АБВУУ Software: 2002. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
10. Новый англо-русский словарь / В. К. Мюллер, Т. Е. Александрова, А. Я. Дворкина, С. П. Романова. – М.: Рус. яз.-Медиа; Дрофа, 2008. – 945 с.
11. Орлова Н. О. Сленг vs. Жаргон: проблема дефиниции // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – № 3 (40). [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://vestnik.yspu.org/releases/novye_Issledovaniy/24_6/
12. Скрелявская Г. Н. Метафора в системе языка. – СПб.: Наука, 2003. – 150 с.
13. Computer Hope Online-dictionary: Онлайн-словарь компьютерной лексики и сленга. – Электрон. дан. (более 10 тыс. слов. статей). – 2012. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computerhope.com/jargon.htm>
14. Free On-line Dictionary of Computing: Онлайн-словарь компьютерной лексики. – Электрон. дан. (более 14 тыс. слов. статей). – 2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://foldoc.org/>.
15. Jargon File: энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга. – Электрон. дан. (2307 слов. статей). – 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html>
16. Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus: толковый словарь современного английского языка. – Электрон. дан. – 2011 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.merriam-webster.com/>

The metaphorical transfer of the meaning of computer terms on the realities of the world

Trofimov Georgii Aleksandrovich

5th year student of the Faculty of Foreign Languages,

Mari State University,

P.O. Box 424001, Lenin sq., 1, Yoshkar-Ola, Republic of Mari El, Russia;

e-mail: Kargaroth@yandex.ru

Abstract

The article is devoted to the theme of influence of computer jargon and, more broadly, the world on PC-Related structuring and conceptualization on the language. The key concept of the study is the notion of cognitive metaphor, as a means of understanding the phenomena of the world through assimilation. The task of article is a review and description of cases of "reverse" metaphorical transfer, in which the word of computer language acquires a new sense, not directly related to the world of computers. The material was English language, as a kind of computer *lingva franca*, which became a source of computer language in many other languages. The author describes a number of words, which conceptualize the world is in terms of the world of computer, such as *meatware* and *liveware*, *hacker* and *brain dump*, *braino* and *thinko*. The relevance of research is related to the increasing popularity of computer communication, which leads to further penetration of computer concepts, concepts, frames in our understanding of reality.

Keywords

Cognitive metaphor, conceptualization, "reverse" metaphorical transfer, awareness, communication, communication.

References

1. Alefirenko, N.F. (2011), "Linguistic and cultural nature of mentality" ["Lingvo-kul'tural'naya priroda mental'nosti"], *Yazyk. Slovesnost'. Kul'tura*, No 1, pp. 20-39.

2. Arutyunova, N. D. (1999), *Language and the world of man* [*Yazyk i mir cheloveka*], Moscow, 895 p.
3. Bronin, A. V. (1979) *English latest vocabulary: textbook* [*Angliiskaya sovremennaya leksika: uchebnoe posobie*], Moscow, 206 p.
4. *Computer Hope Online-dictionary: Online Dictionary of computer vocabulary and slang*, available at: <http://www.computerhope.com/jargon.htm>
5. *English-Russian dictionary of common vocabulary* (2003) [*Anglo-russkii slovar' obshchei leksiki*], ABBYY Software, CD-ROM.
6. *Free On-line Dictionary of Computing: Online Computer Dictionaries*, available at: <http://foldoc.org/>.
7. Glazunova, O. I. (2000) *Logic of metaphorical transformations* [*Logika metaforicheskikh preobrazovaniy*], Saint-Petersburg, 190 p.
8. *Jargon File: Encyclopedic Dictionary of computer hacker jargon and slang*, available at: <http://www.catb.org/jargon/html/index.html>
9. Kolisnichenko, D. N. (2009) *English-Russian Dictionary of Computer Terms* [*Anglo-russkii tolkovyi slovar' komp'yuternykh terminov*], 3d ed., Saint-Petersburg, 288 p.
10. Maslovskii, E. K. (2002), *English-Russian Dictionary of Computer Science* [*Anglo-russkii slovar' po vychislitel'noi tekhnike i programmirovaniyu*], 4th ed, ABBYY Software, CD-ROM.
11. *Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus: Dictionary of Contemporary English*, available at: <http://www.merriam-webster.com/>
12. Myuller, V.K. (2008), *New English-Russian Dictionary* [*Novyi anglo-russkii slovar'*], Moscow, 945 p.
13. Orlova, N.O. (2004) "Slang vs. Jargon: a problem of definition" ["Sleng vs. Zhargon: problema definitsii"], *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik*, No 3 (40), available at: http://vestnik.yspu.org/releases/novye_Issledovaniy/24_6/
14. Rokina G.V. (2006) *Higher education and regional elite of Mari El: Materials of Interuniversity theoretical and practical conference* [*Vysshee obrazovanie i regional'naya elita respubliki Marii El: materialy Mezhvuzovsk. nauch.- prakt. konf.*], Ioshkar-Ola, 144 p.
15. Skrelyavskaya, G. N. (2003), *Metaphor in the language system* [*Metafora v sisteme yazyka*], Saint-Petersburg, 150 p.
16. *Wikipedia*, available at: http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page