



коммуникативное ожидание заключалось в том, чтобы внимательно слушать речь говорящего, стараясь не перебивать (подчеркнуть уважительное отношение к нему). Таким образом, несовпадение представлений коммуникантов о характере речевого акта заставило говорящего часто использовать десемантизированную частицу *да?* как средство активизации внимания слушателей и побуждения их к ответной реакции. Цель столь частого использования говорящим десемантизированного *да?* подтверждается его репликой: *Ну что вы молчите? Хоть скажите/ понимаете или что-то непонятно//*. Можно сказать, что сначала побуждение собеседников к выражению своего отношения к речи говорящего как бы имплицитно содержалось в речи адресанта, но не добившись реакции адресата, адресант вынужден был эксплицитировать свои коммуникативные ожидания, а слушатели, возможно, не поняли его намерения потому, что привыкли слышать такой «диалогизированный» монолог с экрана телевизора от носителей невысоких типов речевой культуры.

Подведем некоторые итоги. Как выявил анализ речевого материала, коммуникативное поведение слушающего в определенной степени влияет на употребление говорящим десемантизированных элементов. Это связано с рядом факторов. К ним можно отнести особенности обстановки протекания коммуникативного акта

УДК 811.111 ' 373.4

## МЕТАФОРИЗАЦИЯ ЛЕКСИКИ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА (на материале английского языка)

А.А. Сосновская

Саратовский государственный университет  
E-mail: stapel\_2002@bk.ru

В статье анализируется роль метафоры в формировании современного компьютерного сленга. Выявлены основные группы лексики, используемые как источник формирования переносных сленговых значений; проведено их сопоставление с общеязыковыми тенденциями; рассмотрена система источников метафоризации как отражение самобытной картины мира носителей данного идиома.

**Ключевые слова:** метафора, компьютерный сленг, лексико-семантические сферы языка, языковая картина мира носителей компьютерного сленга, литературный язык.

### Metaphorization of the Computer Slang Lexis (on the Material of the English language)

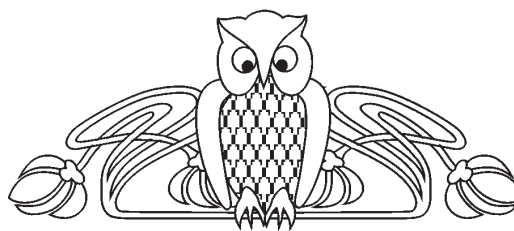
A. A. Sosnovskaya

The role of metaphor in the formation of the modern computer slang is analyzed in the article. The main groups of lexis are singled out; they are used as the source of the figurative slang meanings formation;

(теле- и радиоэфир, во многом исключаящие возможность полноценного речевого взаимодействия коммуникантов), деструктивное поведение собеседника, как пассивное (невнимание), так и активное (речевая агрессия). Это особенно явно прослеживается в полилогическом дискурсе. Играет роль и несовпадение представлений говорящего и слушающего о характере коммуникативного акта. Такая разница в коммуникативном ожидании сторон порождает дополнительные сложности, непонимание, что также заставляет говорящего активно использовать десемантизированные элементы как средства поддержания речевого контакта.

### Примечания

- 1 См.: *Косошкина И.* Виды и возможные причины десемантизации элементов дискурса // Филологические этюды. Саратов, 2010. Вып. 12.
- 2 *Винокур Т.* Говорящий и слушающий. Варианты речевого поведения. М., 2005. С. 90.
- 3 *Горелов И., Седов К.* Основы психолингвистики: учеб. пособие. М., 2001. С. 153.
- 4 *Винокур Т.* Указ. соч. С. 92.
- 5 *Язык средств массовой информации: учеб. пособие / под ред. М.Н. Володиной.* М., 2008. С. 593.
- 6 *Горелов И., Седов К.* Указ. соч. С. 142.



they are compared with the general language tendencies; the system of metaphorization sources is researched as the reflection of the unique world picture of this certain idiom.

**Key words:** metaphor, computer slang, lexico-semantic language spheres, language world picture of the computer slang users, literary language.

Процесс компьютеризации и информатизации разных сторон человеческой деятельности, увеличение роли компьютеров и всемирной компьютерной сети обуславливает чрезвычайно активное и динамичное развитие компьютерного сленга. На данном этапе компьютерный сленг используется не только для общения специалистов: пользователи компьютеров самого различного уровня прибегают к компьютерным сленгизмам.

Особое место в компьютерном сленге занимают метафорические номинации. Метафорический перенос становится одним из самых продуктивных способов образования жаргонных или жаргонизированных образований в компьютерном сленге, что соответствует общим тенденциям



развития внелитературных стратов («сленговые значения по большей части метафоричны»)¹, более того, этот тип смыслообозначения изначально ориентирован на создание концептуальных моделей, являясь одним из основных способов формирования языковой картины мира носителей компьютерного сленга².

Как показал анализ словарей (молодежного, компьютерного сленга), интернет-словарей³, около 500 единиц исследуемого страта формируются на базе метафоризации, причем этот процесс охватывает практически все тематические группы: номинации основных деталей и комплектующих компьютера (*cup holder* – ‘сидиром’, *plug and play* – ‘железо» компьютера, после того как оно было поставлено (подключено)’, *nip* – ‘компьютерная микросхема’); программного обеспечения (*cyber patrol* – ‘это коммерческое блокирующее программное обеспечение, которое ограничивает доступ к сайтам, с содержанием, которое должно быть ограничено, например сайты с сексуальным содержанием’, *spider* – ‘программное обеспечение, которое посещает сайты и индексирует их страницы’, *slimware* – ‘программное обеспечение, уместящееся на одном диске’, *guiltware* – ‘лицензированное условно-бесплатное программное обеспечение с неявной или явной просьбой возместить автору трудозатраты по созданию программы’); работы на компьютере и общения с его помощью в Интернете (*data cholesterol* – ‘описывает состояние данных или трафика, при котором замедляется способность их применения’, *bleeding edge* – ‘работать с новым неотлаженным оборудованием или программным обеспечением, в результате при эксплуатации которого у пользователя могут возникнуть затруднения’, *cybernaut* – ‘кибернавт» (любитель виртуальной реальности, человек, проводящий много времени в Интернете)’, *boil the ocean* – ‘фраза, которая используется в сетевых новостях и характеризует невыполнимое задание’, *flame* – ‘флэйм (оживленное обсуждение какого-либо вопроса в сети, обычно начинающееся с чьего-либо зажигательного письма)’, *sheesh* – ‘насмешливые, саркастические сообщения в группе новостей’); сбоев в работе компьютерной техники (*bug* – ‘дефект, ошибка, сбой (в аппаратуре, компьютерной программе)’, *kludgy* – ‘сляпанный, сделанный наспех, содержащий ошибки (о программе)’) и т.п.

В качестве источника метафоризации носители жаргона используют лексемы (преимущественно имена существительные, реже – глаголы и имена прилагательные) практически всех семантических сфер лексико-семантической системы языка: природные объекты (рельеф, небесные светила, стихии, вещества и естественные объекты), их физические характеристики и состояния; растительный мир; животный мир; артефакты; человек как биологический вид; пространственные характеристики объектов (форма, размер, положение в пространстве, движение и покой);

человек как личность, психическая деятельность человека; человек как социальное существо; социум, экономика, культура.

Вместе с тем степень продуктивности использования каждой из указанных сфер в качестве источника метафоризации, а также степень разнообразия конкретной семантики членов каждой из них далеко не одинаковы, что в определенной степени свидетельствует о своеобразной картине мира носителей компьютерного сленга. При этом обнаруживается как общее с общезыковыми (прежде всего – литературными) тенденциями в развитии метафорической системы языка, так и специфическое, отличное от таких тенденций⁴.

Так, в литературном языке, как и национальном языке в целом, семантическая сфера «Природные объекты» относится к числу одной из самых продуктивных. В компьютерном сленге положение несколько иное. Номинации природных объектов немногочисленны (ср.: *asbestos* – ‘сообщение, которое используют пользователи группы новостей, о том, что ожидается скандальное послание’, *phase of the moon* – ‘выражение употребляют в ситуации, когда описывают ненадежное программное обеспечение или «железо» компьютера’, *big iron, iron* – ‘большие, дорогие, сверхскоростные компьютеры’, *mail storm* – ‘получение большого числа электронных сообщений того, как почтовый сервер был неисправен’, *greybar land* – ‘это момент, при котором компьютер медленно обрабатывает данные, а вы просто наблюдаете за тем, как серая линия пробегает по экрану’, *kludge* – ‘1) клудж (устройство, программа или часть программы, которые теоретически не должны работать, но почему-то работают), 2) делать клудж (в программе), вставлять клудж (в программу)»).

Очень активно носители компьютерного сленга для формирования переносных значений используют пространственную лексику, связанную с субъектом – человеком: «Положение и ориентация в пространстве», «Движение» и «Перемещение» (ср.: *hang* – ‘«висеть в системе» – ожидание действия программы’, *hop* – ‘войти в систему через отдаленный компьютер, через дистанционный вход в систему (пользователя сети)’, *blogroll* – ‘относится к блогерам, которые ссылаются на каждый просмотренный блог’, *moved to Atlanta* – ‘при клике на ссылку на веб-страничке появляется сообщение, что страница не может быть найдена, в этом случае говорят, что она переехала в Атланту’, *silly walk* – ‘ряд ненужных, нелогичных действий, необходимых для выполнения задач, связанных с программным обеспечением или «железом» компьютера’, *miss* – ‘промахнуться: это значит, что сообщение отправлено не туда (не в то окно, не на тот канал)»). Не менее регулярно метафоризируется лексика, характеризующая контур и формы объекта (ср.: *slim* – ‘вид корпуса компьютера’, *jaggy* – ‘эффект наложения, ступенчатость, неровность, зубце-



образный дефект (изображения) (в компьютерной графике)'), единицы измерения пространства, используемые человеком (*IK buffer* – 'это оскорбительное выражение, которое используют компьютерщики по отношению к человеку, у которого снижена способность к усвоению новой информации').

Достаточно редко для переносных наименований используются продуктивные в литературном языке флоризмы (ср.: *banana problem* – 'банановая проблема' (проблема, не решенная до конца из-за неправильного или неполного формулирования условий останова процесса решения), *link rot* – 'процесс, при котором ссылки на веб-страничке устаревают', *web rot* – 'процесс, при котором сайт, который плохо обслуживается, перестает работать и содержит ссылки на странички, которых не существует', *leaf page* – 'веб-страничка на сайте, на которой нет ссылок на другие странички, т. е. тупик', *singing daisy* – '1) последняя операция компьютера, особенно мейнфрейма (универсальной) (вычислительной) машины перед тем, как его окончательно отключили, 2) означает конец события или какой-нибудь эры или проекта', *treeware* – 'любой отпечатанный материал').

Более последовательно переносные значения фиксируются в системе зоонимов – одной из самых продуктивных в этом отношении сфер в общенациональном языке (ср.: *bear paw* – 'нажатие пяти клавиш на клавиатуре, чтобы переустановить графическую подсистему', *kangaroo code* – 'код со сложной и путаной системой контроля', *chatfly* – '1) пользователь, который «висит» в чате и общается со всеми, кто отвечает, чтобы просто быть в онлайн, 2) тот, кто постоянно пишет sms, поскольку чувствует необходимость в общении, используя цифровые средства коммуникации', *internet worm* – 'вирус, который был придуман молодым студентом Робертом Моррисом в 1988 году', *octopus* – 'человек, у которого есть общее представление о компьютерных технологиях, но который не является экспертом в этой области', *flies* – 'люди, которые «кружатся» и застревают на веб-сайте путем ловких экономических стратегий: эти люди часами сидят на этих сайтах и просматривают рекламные объявления', *leech* – 'человек, который скачивает файлы, пользуется информационными ресурсами, но не пополняет их', *word of mouse* – 'обмен информацией по электронной почте и через Интернет (с помощью мышки)', *owls* – 'новая серия сообщений в блоге или группе новостей', *cobweb site* – 'веб-сайт, который не обновлялся в течение долгого времени', *rabbit job* – 'совместная работа, при которой сделано мало, но ее становится больше', *tiger team* – 'команда хакеров, которых нанимают для того, чтобы определить слабые стороны сети в компании', *tortoise site* – 'веб-сайт, который содержит странички, требующие интенсивной работы процессора').

Примерно с такой же активностью для формирования переносов используется лексика из

семантической сферы «Артефакты» (ср.: *bit-bucket* – 'битоприемник (гипотетическая корзина, в которую сбрасываются «мусорные» записи базы данных)', *honey pot* – 'часть компьютерной системы, которая выглядит очень привлекательно для тех, кто пытается совершить несанкционированный доступ, но которая находится под контролем программного обеспечения безопасности', *mug* – 'новый пользователь данного чата', *black hat* – 'так называют хакера, который специализируется на несанкционированном входе в систему', *e-dress* – 'обычно так называют один или два электронных адреса: адрес для общения в реальном времени и электронный адрес', *digital jewelry* – 'название high tech устройств, таких как пейджеры и мобильные телефоны (компании-производители пытаются превратить их в атрибуты моды, например, некоторые экстремалы носят мобильные телефоны в ушах как сережки)', *zip* – 'процесс сжатия файла'). Показательно, что среди артефактов для номинации общения между носителями компьютерного сленга продуктивны в основном названия не сложного, высокотехнологичного оборудования, а простых бытовых приборов, посуды, одежды и т.д. (ср.: *coffee cup holder* – 'оскорбление, которое используется по отношению к неопытному пользователю Интернета', *scooter* – 'название поискового робота, используемого поисковой системой Alta Vista', *cookie jar* – '1) область, где хранятся списки паролей, 2) файл, в котором хранятся индивидуальные пароли пользователей системы (password file)', *hammer* – 'протестировать часть деталей компьютера или программное обеспечение', *hose* – '1) ситуация, при которой программа использовала слишком много ресурсов, что ухудшило производительность компьютера или сети, 2) любая плотная кабельная сеть').

Одна из специфических особенностей метафорической системы в целом – ее антропоцентризм – на уровне компьютерного сленга проявляется в том, что около половины всех именованных по своему первичному значению связаны с семантическими сферами «Человек»: «Человек как биологический вид», «Человек как личность; психическая и речевая деятельность человека», «Человек как часть общества; экономика, социум и культура».

Семантическая сфера «Человек как биологический вид» включает в себя разнообразные по своей семантике группы:

части тела (ср.: *assicons* – 'смайлики, которые принимают форму ягодич', *eyeballs* – 'пользователи веб-сайта', *shoulder surfing* – 'ситуация, когда вы смотрите через плечо пользователя, чтобы получить важную информацию, которую он набирает, пароль или номер кредитной карточки', *first eyes* – 'рекламодатели борются за то, чтобы своей рекламой привлечь как можно больше пользователей и продать свой товар: первая веб-страница, на которую заходят пользователи после регистрации, и получает «первые глаза»');



физические состояния: преимущественно неестественная смерть и болезни – с использованием искусственных слов (ср.: *web dead* – ‘удалить персональные данные из Интернета’, *internesia* – ‘состояние, в котором находится пользователь Интернета, когда он или она не знает, где находится часть информации в сети’, *osteopornosis* – ‘вырождающаяся болезнь, возникающая при посещении порносайтов’, *pain in the Net* – ‘очень надоедливый автор скандальных посланий’, *cybercide* – ‘убийство персонажа в онлайн-игре’, *cyber-rhea* – ‘излишнее многословие, которое можно встретить в почте или переписке групп новостей’);

гендерная и возрастная характеристика (ср.: *newbie* – ‘начинающий пользователь в киберпространстве, новичок’, *screenager* – ‘молодой пользователь Интернета’, *twink* – ‘пользователь с ограниченными интеллектуальными способностями’, *beta baby* – ‘ребенок эпохи высоких технологий, родившийся после 1995 года и умеющий пользоваться компьютером’).

Несколько реже переносные значения формируются членами семантической сферы «Человек как личность; психическая и речевая деятельность человека», причем здесь преобладают лексемы, характеризующие интеллектуальный потенциал, и лексемы с коммуникативным значением (ср.: *dork* – ‘человек, который считает, что он хорошо разбирается в компьютерах, а на самом деле не имеет об этом ни малейшего понятия’, *fool file* – ‘мифический файл с очень глупыми замечаниями, выданными пользователями Интернета’, *nerd* – ‘человек, у которого присутствует безумный интерес к компьютерам (обычно этот интерес настолько преобладает, что это люди асоциальные)’, *digital dirt* – ‘нелестная информация или мнение, которое можно оставить в блогах или чатах’, *snarky* – ‘используется любителями компьютерных игр для обозначения происшествия «неизвестного» рода’, *jabber* – ‘болтовня (непрерывно передаваемое станцией ошибочное сообщение о возникновении ошибки)’).

Исключение составляют антропонимы – основное средство идентификации личности. В отличие от литературного языка в сленге регулярно используется именованное, причем преобладают традиционные английские имена, употребляемые в обиходном общении по отношению к детям, родным и близким (ср.: *Ken* – ‘пользователь, который часто является инициатором флеймов’, *Annie* – ‘веб-страница, которая не изменилась с течением времени’, *Debbie* – ‘новичок’, *Dilbert* – ‘что-то вроде гика – человека, помешанного на компьютерах’).

Как и в литературном языке, в компьютерном сленге достаточно активно в качестве источника метафоризации употребляются лексемы из семантической сферы «Человек как часть общества; экономика, социум и культура»:

родственники (ср.: *bob's your uncle* – ‘фраза используется теперь только в чатах и означает: подвести итог положительной ситуации’);

национальность и место жительства (ср.: *denizen* – ‘оскорбление, которое используется по отношению к новичкам – второсортный пользователь Интернета’, *digital native* – ‘человек, рожденный после 1984 года, который дружит с компьютером’, *digital immigrant* – ‘тот, кто должен научиться пользоваться Интернетом’);

профессиональная деятельность (ср.: *computer wiz* – ‘человек, который прекрасно разбирается в компьютерах’, *cybernaut* – ‘1) «кибернавт» (любитель виртуальной реальности), 2) киберфанат, интернет-фанат (человек, проводящий много времени в Интернете)’, *smut miner* – ‘тот, кто постоянно загружает и раскодирует порнографические фотографии из взрослых групп новостей’); *cybersitters* – ‘молодые, владеющие компьютерной грамотностью люди, которые обучают детей богатых родителей, как пользоваться Интернетом’, *cybrarian* – ‘тот, кто специализируется на поиске информации в Интернете и иногда зарабатывает на этом’, *firefighter* – ‘член сетевой группы, который пытается погасить войну флеймов’, *nook-surfer* – ‘пользователь, который ограничивает свой доступ в Интернет, посещая незначительную часть сайтов’, *wanderer* – ‘паук, поисковый робот, проводящий индексацию сайта’, *websmith* – ‘веб-дизайнер’);

социальная иерархия (ср.: *orphan Annie* – ‘веб-страница, которая не изменилась с течением времени’, *technology butler* – ‘сотрудник большого дорогого отеля, чья работа заключается в том, чтобы помогать гостям решать вопросы, связанные с подключением к Интернету, программным обеспечением и «железом» компьютера’).

Носители компьютерного сленга демонстрируют достаточно хорошие знания по истории и культуре (ср.: *Hitler* – ‘завершение потока (нити) координатором в пределах группы новостей’, *Iron Age* – ‘период, предшествующий современному развитию Интернета, когда использовались первые технологии, такие как устройства для считывания (ввода данных) с перфокарт и память на ферритовых сердечниках’, *peon* – ‘пеон (пользователь компьютерной системы, не имеющий никаких привилегий)’, *Trojan horse* – ‘«Троянский конь», троянец – разновидность вирусного программного обеспечения’, *vampire electronics* – ‘выражение, которое используется по отношению к устройствам, требующим постоянного питания’, *guru site* – ‘сайт, созданный человеком, имеющим достаточно знаний по определенной проблеме’). Хотя все же наиболее востребованными оказываются культурные реалии, связанные с миром детства – сказками, детскими книгами и комиксами, культовыми мультфильмами, фильмами и книгами (*mickey mouse program* – ‘тривиальная программа’, *batbelt* – ‘пояс Бэтмена – ремень хакера, на котором могут быть подвешены мобильные телефоны, органайзеры, фонарики, даже мини-компьютеры’).



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, домашние животные, простейшие движения и физические действия, распространенные социальные реалии и др. Вместе с тем этот мир в значительно большей степени, чем метафорическая система литературного языка, отражает реалии современной западной жизни. Например, проведение косметических операций с целью выглядеть моложе и лучше. Об этом свидетельствует метафора *weblift* – ‘это своеобразная «косметическая операция» или обновление сайта, с целью сделать его моднее и лучше’.

Носители компьютерного сленга отличаются необычайной изобретательностью и оригинальностью в процессе словотворчества. Прибегая к метафоре, они русифицируют сленг американских хакеров, сленг пользователей компьютеров, создают множество новообразований игрового характера в полном соответствии с традициями народной смеховой культуры<sup>5</sup>. При этом метафора выступает как средство интерпретации современного мира, позволяет своеобразным способом «очеловечить» мир компьютерных технологий,

рисую при этом определенную картину мира, отличающуюся самобытностью и неоднозначностью.

### Примечания

- <sup>1</sup> Розина Р. Семантическое развитие слова в русском литературном языке и современном сленге: глагол. М., 2005. С. 14.
- <sup>2</sup> См.: Арутюнова Н. Язык и мир человека. М., 1999; Балашова Л. Метафора в диахронии (на материале русского языка XI–XX веков). Саратов, 1998; Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. М., 2004; Телия В. Метафоризация и ее роль в создании языковой картины мира // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. М., 1988.
- <sup>3</sup> Категория: Компьютерный сленг. Материал из Википедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>; Dictionary of English slang and colloquialisms of the UK. URL: <http://www.peevish.co.uk/slang/>; Free On-line Dictionary Of Computing. URL: <http://foldoc.org/>; The Online Slang Dictionary. URL: <http://onlineslangdictionary.com/> (дата обращения: 25.12.2010); Thorne T. Dictionary of Contemporary slang. L., 2007.
- <sup>4</sup> См.: Балашова Л. Метафора в диахронии...; Скляревская Г. Метафора в системе языка. М., 1993.
- <sup>5</sup> См.: Балашова Л. Концептуализация речевой коммуникации во внелитературных стратах (метафора) // Проблемы речевой коммуникации: сб. статей. Саратов, 2007. Вып. 7.

УДК 811.133.1'373.4

## ТИПЫ ОЦЕНОК В ЭЛЕКТРОННОМ СПОРТИВНОМ ДИСКУРСЕ ФРАНКОКАНАДЦЕВ

Ю.В. Гуськова

Саратовский государственный университет  
E-mail: [julgous@mail.ru](mailto:julgous@mail.ru)

Статья посвящена анализу оценочного компонента спортивных чатов. Выявляются приоритетные ценности, предпринимается попытка типологической классификации оценочных высказываний.

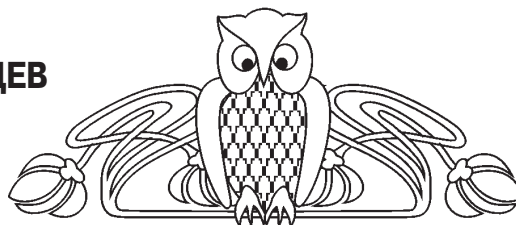
**Ключевые слова:** электронный спортивный дискурс, чат-интервью, оценочный компонент, система ценностей, канадский вариант французского языка.

### Types of Evaluations in the Computer Sports Discourse of French-speaking Canadians

Yu. V. Guskova

The article is focused on the problem of the evaluation component of sports chats with the purpose of analysing the priority values and establishing the typological classification of evaluating statements.

**Key words:** computer sports discourse, chat-interviews, evaluation component, system of values, Canadian variety of the French language.



В последние годы особенную популярность приобретает электронная форма коммуникации в сети Интернет. Так, во франкоязычной Канаде организуют виртуальные встречи спортивных болельщиков с известными спортсменами, тренерами, менеджерами спортивных команд. Их общение в чате обычно посвящено обмену мнениями и носит ярко выраженный оценочный характер. Основная коммуникативная цель состоит в выражении участниками чата своего отношения к приглашенному лицу, его карьере, успехам, неудачам, т.е. на первый план выступает не информация, а оценка и реакция на нее. Таким образом, именно оценочный компонент является важнейшей частью электронного спортивного дискурса.

Анализ текстов спортивных чат-интервью и содержащихся в них оценочных высказываний доказал<sup>1</sup>, что в электронном спортивном дискурсе франко-канадцев актуализируются следующие ценности: