



7universum.com
UNIVERSUM:

ФИЛОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

**МЕТАФОРИЗАЦИЯ КАК СПОСОБ СОЗДАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ
ЕДИНИЦ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ
АНГЛИЙСКИХ БЛОГОВ**

Зотова Виктория Владимировна

*аспирант кафедры переводоведения и межкультурной коммуникации
Саратовского социально-экономического института (филиала)*

ФГБОУ ВПО «РЭУ им. Г.В. Плеханова»,

РФ, г. Саратов

E-Mail: vicky.zotova@gmail.com

**METAPHORIZATION AS A METHOD FOR CREATING LEXICAL UNITS
IN PROFESSIONALLY-ORIENTED ENGLISH BLOGS**

Zotova Viktoriya

*post-graduate student of the Department of translation and cross-cultural
communication, Saratov Socio-Economic Institute (branch)
of federal budgetary state educational institution of higher professional education*

«Plekhanov Russian University of Economics»,

Russia, Saratov

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается метафора как способ формирования лексических ресурсов англоязычных пользователей Сети. Приводится классификация слов и словосочетаний профессиональной среды, в основе которых лежит метафорический перенос.

ABSTRACT

The paper discusses metaphor as a method for creating lexical units employed by English-speaking web users. The classification of words and word-combinations,

which are used in the professional community and based on metaphorical transfer, is considered.

Ключевые слова: метафора, метафорический перенос, соматизм, персонификация, термин, блог, профессионально-ориентированная коммуникация, интернет-пространство.

Keywords: metaphor, metaphorical transfer, somatism, personification, term, blog, professionally-oriented communication, Internet space.

Язык пользователей Интернета является своеобразным «порталом» между миром профессионалов и любителей в сфере компьютерной техники и технологий.

С одной стороны, общение в Сети немислимо без терминов, профессионализмов и жаргонизмов, ставших известными и популярными за пределами круга профессиональных пользователей. При этом многие специализированные лексемы являются продуктом вторичной номинации и представляют собой переносные значения общеупотребительных лексем.

С другой стороны, Интернет стимулирует переход профессиональных слов и выражений в язык повседневного общения. Обменный процесс между языком профессионального общения и языком повседневного общения может рассматриваться как вид внутриязыковых заимствований.

«Причины внутриязыкового заимствования применительно к языку пользователей Интернета видятся в увеличении влияния области новых коммуникационных и информационных технологий, в частности Интернета, на общественную жизнь. Термины из сферы Интернета получают все большее распространение в непрофессиональном речевом контексте. Катализатором этого процесса являются средства массовой информации и коммуникации. Телевидение, радио, пресса, адресованные самой широкой аудитории, непрерывным потоком поставляют информацию, которая изобилует новыми

терминами, относящимися к наиболее актуальным отраслям специальных знаний, в том числе к сфере Интернета» [2, с. 95].

В середине 90-х годов, когда общество было вынуждено все чаще обращаться к компьютерным технологиям, метафора стала закономерным способом формирования лексического ресурса пользователей Сети, так как позволила описать сферу новых технологий в интуитивно понятных носителям языка номинативных единицах. Непрофессиональные пользователи по сей день пытаются пояснить для себя новые явления с помощью метафор, выполняющих в меньшей степени номинативную и в большей степени ориентирующую, объясняющую функцию.

Д. Лакофф и М. Джонсон выдвинули тезис о метафоричности человеческого мышления: «Метафоры в значительной мере представляют нашу понятийную систему и одновременно оказывают влияние на наши действия и нашу жизнь» [1, с. 387].

Лингвистическая традиция рассматривает метафору как прием создания новых смыслов на базе переноса по сходству. В широком смысле метафора распространяется на все виды употребления слов в непрямом значении.

Поскольку компьютер упрочивает свое положение в различных сферах человеческой деятельности, специфическая терминология, связанная с ним, становится привычной составляющей языковой картины мира современного человека.

Развивая классификацию Н.П. Тимофеевой, мы выделяем четыре группы слов и словосочетаний, в основе которых лежит метафорический перенос:

1) *перенос по сходству с природой и животным миром;*

2) *перенос по сходству с человеком и его функциями:*

а) соматизмы;

б) персонификация на основании связи с ментальной деятельностью человека;

3) *перенос по сходству с продуктами питания;*

4) *перенос по сходству с персонажами легенд и мифов.*

Проиллюстрируем нашу классификацию примерами.

1) Перенос по сходству с природой и животным миром:

virus — компьютерный вирус (*virus* — вирус, вирусная инфекция); **wormhole** - алгоритм прокладки пути, «червоточина» (*worm* — червяк); **leech** — «личер», пользователь файлообменной сети, который только скачивает файлы, ничего не давая взамен (*leech* — пиявка); **bug** — ошибка в программе или системе, «баг» (*bug* — клоп, жук).

Пример из блога пользователя *Nakib Momin*:

*You will create this **virus** using batch file programming. This **virus** will delete the C drive completely. The good thing about this **virus** is that it is not detected by antivirus.*

Пример из блога пользователя *rambo1177*:

*There is only one examination center. There is a **wormhole** V that transports you from your house to the examination center and another **wormhole** W that transports you from the examination center back to your house. Obviously, transportation through a **wormhole** does not take any time; it is instantaneous. But the **wormholes** can be used at only certain fixed times, and these are known to you.*

Пример из блога пользователя *Shawn Hargreaves*:

*Writing about randomness reminded me of an interesting **bug** in the first commercial game I ever released. Extreme G was a futuristic racer for the Nintendo 64. Each vehicle had a limited number of turbo boosts, which increased your speed as long as you drove cleanly, but cut out as soon as you clipped the edge of the track. It was impossible to corner cleanly at turbo speed, so the best tactic was to save your boosts for the longest straight section, while trying to knock boosting opponents off the track.*

2) Перенос по сходству с человеком и его функциями:

а) **Соматизмы**: **eyeball search** — поиск информации в большом количестве кода или данных глазами вместо обращения к автоматическим поисковым программам (*eyeball* — глазное яблоко); **infinite hair** — адская работа (по написанию очень сложных программ) (*hair* — волосы).

b) Персонализация на основании связи с ментальной деятельностью человека:

intelligent terminal — интеллектуальный терминал; «*aha*» *factor* — озарение при решении задач.

Пример из блога пользователя *Clive Thompson*:

I'm not joking, though; I really do believe that the "aha" factor of seeing how computer logic works is transformative.

3) Перенос по сходству с продуктами питания:

spaghetti code — «спагетти-код», плохо спроектированная, запутанная и трудная для понимания программа. Спагетти-код назван так, потому что ход выполнения программы похож на миску спагетти, то есть извилист и запутан.

Пример из блога пользователя *Martin Trojer*:

Thousands of objects (concurrently or not) modifying each other's state is just another form of spaghetti code (no matter how many design patterns and clever locking schemes you use).

Sandwich test — метод сэндвича относится к типу интеграционного тестирования программного обеспечения, и по этому методу одновременно ведется тестирование сверху и снизу, словно многослойный «сэндвич»; *Backlava code* — код «Пахлава», код с множеством модулей, словно многослойный десерт; *hot potato routing* — метод скорейшей передачи в программировании (hot potato — горячая картошка).

Пример из блога пользователя *Mark Cuban*:

I attended an event on internet traffic and they were talking about backbone companies doing hot potato routing where they drop off your packet if they cross another carrier because when they transmit your bits it costs them money.

Рассмотрев примеры данной группы, можно прийти к выводу, что «многослойность» явлений в программировании достаточно распространена, поэтому становится очевидным наличие большого количества выражений с переносом по сходству со слоеными продуктами питания.

4) Перенос по сходству с персонажами легенд и мифов:

Hydra code — код «гидра» — код, в котором на одно исправление приходится две новых ошибки, и проще переписать все заново, чем исправлять их. Согласно легенде, на месте одной срубленной головы у гидры вырастает несколько новых; *Loch Ness Monster bug* — ошибка, которую нельзя воспроизвести, и только один человек утверждает о её присутствии. Согласно легенде, в шотландском озере Лох-Несс обитает большое чудовище. Проведена аналогия «ошибка — Лох-несское чудовище», поскольку некоторые люди тоже утверждают, что видели Несси воочию.

Обобщая нашу классификацию, необходимо отметить, что в компьютерной терминологии метафорическая номинация протекает в двух направлениях:

1) на базе перцептивного переноса (визуально-чувственного восприятия денотата);

2) на базе ассоциативных (глубинных, имплицитных) связей [3, с. 50].

К терминам с перцептивной персонификацией можно отнести выражения, образованные на основе внешнего сходства с денотатом исходного сочетания (с человеком). Прежде всего, это соматизмы, например, *infinite hair*, *eyeball search*.

В сфере ассоциативной персонификации встречаются устойчивые сочетания с переносом по сходству с персонажами легенд и мифов, поскольку у человека при работе с кодом или программой возникают различные ассоциации с поведением или внешним видом персонажей.

Мы приходим к заключению, что термины и устойчивые выражения с метафорическим переносом облегчают процесс программирования, поскольку программисты умозрительно выстраивают ассоциативную и перцептивную цепочки выражений, что заметно облегчает запоминание модели построения кода и дает возможность быстро определить ошибку в нем. Анализ текста современных блогов с точки зрения семантических планов позволяет адекватно

интерпретировать их содержание и в целом совершенствует профессионально-ориентированную коммуникацию в интернет-пространстве.

Список литературы:

1. Лакофф Д., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем // Теория метафоры. — М., 1990. — с. 387—415.
2. Палкова А.В. Приемы терминологизации и детерминологизации лексики из сферы компьютерной техники, технологий и Интернета // Вестник ТвГУ. — № 15. — Серия «Филология» (лингвистика и межкультурная коммуникация). — Вып. 4. — Тверь: Тверской государственный университет, 2010. — с. 94—108.
3. Тимофеева Н.П. Основы семантической трансформации устойчивых словосочетаний при изменении сферы их употребления (на материале юридической и компьютерной терминологии русского и английского языков): дис. ... канд. филол. наук. — Саратов, 1997. — 190 с.

Список источников примеров:

1. Cuban M. Internet video vs Digital TV / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://blogmaverick.com/2008/03/28/internet-video-vs-digital-tv/> (дата обращения: 21.07.2014).
2. Hargreaves S. Bug or feature? / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://blogs.msdn.com/b/shawnhar/archive/2009/12/29/bug-or-feature.aspx> (дата обращения: 21.07.2014).
3. Momin N. Learn To Make Dangerous Virus In A Minute / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.coolhackingtrick.com/2012/12/learn-to-make-dangerous-virus-in-minute.html> (дата обращения: 21.07.2014).
4. rambo1177. Problem: Wormholes / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.cplusplus.com/forum/general/61287/> (дата обращения: 21.07.2014).

5. Thompson C. Binary marble adding machine / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.collisiondetection.net/mt/archives/2008/09/_i_only_discover.php (дата обращения: 21.07.2014).
6. Trojer M. Rick Hickey / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://martinsprogrammingblog.blogspot.ru/2011_10_01_archive.html (дата обращения: 21.07.2014).