

УДК 83.3

**МЕТАФОРИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕРМИНОВ  
ПРИ ИХ ЗАИМСТВОВАНИИ В РУССКИЙ ЯЗЫК****А. А. КОВАЛЁНОК****(Представлено: Е. М. ЧЕБОТАРЁВА)**

Рассмотрен процесс метафоризации компьютерных лексических единиц, пришедших в русский язык из английского. Выделены мотивирующие признаки образования метафоризированных терминов, а также представлены области-доноры, из которых заимствуется русские варианты английских терминов. Определен тип метафоры, имеющий наибольшую распространенность в ходе семантической ассимиляции. Процесс метафоризации англоязычных компьютерных единиц проанализирован на основе 180 компьютерных терминов.

Англоязычные компьютерные термины активно заимствуются в русский компьютерный подъязык. В процессе семантической ассимиляции компьютерный термин претерпевает различные семантические сдвиги в своем значении: сужение лексического значения, расширение лексического значения на основе метафорического и метонимического переносов. В данной работе нами проанализировано расширение лексического значения на основе метафорического переноса.

Метафоризированные термины – термины, которые в языке-источнике были образованы на основе метафорического переноса – переноса по сходству [2, с. 18]. Доказано, что метафора является неотъемлемой частью понятийной системы человека, важное свойство его мышления и эффективное средство пополнения лексики [2, с. 19]. При создании терминов с помощью метафоризации основанием для сопоставления служит явно ощутимая, несомненная похожесть и близость специального и общеупотребительного сближаемых понятий [2, с. 19].

Согласно Н.Д. Арутюновой, можно выделить следующие типы метафоры:

- номинативная – замена одного значения другим;
- образная – переход идентифицирующего значения в предикатное и развитие фигуральных значений и синонимических средств языка;
- когнитивная – сдвиг сочетаемости предикативных слов, создающий полисемию;
- генерализующая – стирание в лексическом значении слова границы между логическими порядками, создающее логическую полисемию [1, с. 366].

В данной работе мы рассматриваем когнитивную метафору, которая синтезирует новое понятие.

Как известно, в основе метафоры лежит определенное сходство. При метафорическом переносе образ и предмет совмещаются в одном слове так, что слово обладает сразу двумя значениями: прямым и переносным. Прямое значение – это образ, переносное значение – это предмет. Между этими двумя значениями необходимо найти определенный признак сходства. То есть, при использовании метафоры у нас в сознании должен возникать определенный образ, который будет соответствовать общему признаку. Например, при использовании операционной системы *Windows* мы можем менять *фоновое изображение*. В английском языке этому слову соответствует термин *wallpaper*, который также является эквивалентом слову *обои* (бумажное покрытие на стену, декорация). При заимствовании этого термина в русский язык, перешло и второе его значение, поэтому *фоновое изображение* мы также называем – *обои*. Таким образом, прямое значение слова *обои* – *бумажное покрытие на стену*, переносное значение – *фоновое изображение*, признак сходства – функция (покрывать что-то, декорировать).

Процесс метафоризации лексических единиц подчинен системе мотивирующих признаков, а также областей-доноров.

Образование метафоризированного термина происходит по некоторым мотивирующим признакам. За основу нами была взята классификация мотивирующих признаков Е.А. Юхминой. Данная классификация включает в себя пять признаков:

- перенос по форме;
- перенос по функции;
- перенос по механизму действия;
- перенос по характеру действия;
- перенос по сходству размеров [2, с. 22].

Примеры образования метафоризированных терминов по данным мотивирующим признакам представлены в таблице 1.

Таблица 1. – Мотивирующие признаки образования метафоризированных терминов

| Мотивирующий признак          | Анализируемые термины  |
|-------------------------------|--|
| Перенос по форме              | <i>window</i> – <i>окно</i> ( <u>прямоугольная</u> область на экране в которую выводится приложение или документ)  |
| Перенос по функции            | <i>notepad, wordpad</i> – <i>блокнот</i> (программа для <u>создания</u> и <u>редактирования</u> документов); <i>recycle bin</i> – <i>корзина</i> (элемент интерфейса, предназначенный для <u>удаления</u> объектов); <i>bookmark</i> – <i>закладка</i> (инструмент, <u>отмечающий</u> необходимую информацию); <i>pen</i> – <i>перо</i> (инструмент для <u>рисования</u> ); <i>desktop</i> – <i>рабочий стол</i> (размещает все необходимые инструменты и информацию, для работы на компьютере); ( <i>folder</i> – <i>папка</i> (включает в себя каталог документов, т.д.)   |
| Перенос по механизму действия | <i>airplane mode</i> – <i>режим «в самолете»</i> (позволяет быстро выключить все беспроводные подключения на компьютере); <i>lock screen</i> – <i>экран блокировки</i> (закрывает доступ ко всем рабочим столам и приложениям); <i>firewall</i> – <i>межсетевой экран</i> (защищает сетей от несанкционированного доступа); <i>snipping tool</i> – <i>ножницы</i> (инструмент, для <u>«вырезания»</u> необходимой части показываемого изображения на экране либо всего экрана); <i>computer memory</i> – <i>память компьютера</i> (запоминает и хранит информацию); <i>virus</i> – <i>вирус</i> (вредоносная программа, внедряющаяся в другую) |
| Перенос по характеру действия | <i>sleep</i> – <i>режим ожидания</i> (переводит компьютер в режим ожидания, гасит экран); <i>hibernate</i> – <i>спящий режим</i> (останавливает работу компьютера, но не выключает его)  |
| Перенос по сходству размеров  | <i>bullet</i> – <i>жирная точка</i> (большая черная <u>круглая</u> или <u>квадратная точка</u> , <u>звездочка</u> или другой символ, выделяющий с левой стороны пункт в списке или фрагмент текста)  |

Двумя самыми используемыми метафорами являются: 1) «метафора рабочего стола», которая переносит многие действия по ведению домашнего быта на манипуляции с документами на рабочем столе компьютера, и 2) «метафора окна», которое открывает пользователям различные приложения. Такие удачные параллели позволяют пользователям с легкостью управлять файлами и несколькими приложениями одновременно [3, с. 315].<sup>26</sup> Проанализировав данные таблицы, можно утверждать, что расширение значения компьютерных терминов на основе метафорического переноса подчиняется некоторым факторам. Мотивирующими признаками могут обладать не только существительные, но и глаголы, прилагательные и словосочетания.

Метафоры помогают программистам идейно реализовать свои замыслы и помогают другим пользователям понять эти продукты разработки. Чтобы улучшить продуктивность многофункциональных программ дизайнеры интерфейса постоянно изучают деятельность пользователей, стараясь сделать их взаимодействие с компьютером более простым и эффективным. Мотивацией для использования метафоры является объяснение новой идеи с помощью уже известной [4, с. 30].<sup>27</sup>

Помимо мотивирующих признаков, отмечает Е.А. Юхмина, существуют также определенные области-доноры, из которых заимствуется русский вариант английского термина [2, с. 100]. В зависимости от смыслового содержания, которое имеют в языке-источнике компьютерные термины-метафоры из сделанной нами выборки, мы выделили следующие области-доноры:

- мир человека: *memory* – *память*, *widow* – *висячая строка*;
- мир физических состояний человека: *sleep* – *спящий режим*; *run* – *начинать работу*, *play* – *играть*;
- мир биологии и медицины: *virus* – *вирус*;
- мир транспорта: *traffic* – *трафик*, *airplane mode* – *режим «в самолете»*;
- мир интерьера: *wallpaper* – *обои*, *window* – *окно*, *desktop* – *рабочий стол*, *recycle bin* – *мусорная корзина*, *home* – *дом (главная страница)*;
- мир животных и растений: *mouse* – *мышь*, *directory tree* – *дерево каталогов*;
- мир окружающей среды: *landscape* – *ландшафтный режим*, *library* – *библиотека*, *bullet* – *жирная точка*, *field* – *поле данных*;
- мир канцелярии: *folder* – *папка*, *pen* – *перо*, *notepad* или *wordpad* – *блокнот*, *file* – *файл*;
- мир мифов: *wizard* – *программа-эксперт*, *Trojan horse* – *Троянский конь*.

<sup>26</sup> Two of the most ubiquitous metaphors used have been the “Desktop Metaphor”, where many housekeeping functions are mapped to the manipulation of papers on a desktop, and the “Windows Metaphor” whereby users have views onto different applications. These metaphors have been successful in allowing users to manage files and to control many applications simultaneously.

<sup>27</sup> To improve productivity, especially with regard to large software systems, interface designers are continually challenged to study activity and make the user’s interaction as simple and efficient as possible. ... Whether we talk about panes, windows, screens, or firewalls ... people move fluidly among these multiple metaphors to understand the world and to act effectively. Indeed, the fundamental motivation for using a metaphor is to articulate a new concept by using an already familiar one.

Проанализировав процесс расширения значения на основе метафорического переноса, мы можем утверждать, что метафоризация является продуктивным способом вторичной номинации компьютерной терминологии. Метафоризация не является хаотичным процессом, она подчиняется определенным факторам. Метафорический перенос как способ номинации терминов характеризуется определенными мотивирующими признаками, а также областями-донорами. Метафора является эффективным способом передачи сложных компьютерных терминов простым языком для пользователей компьютера.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнова, Н.Д. Язык и мир человека / Н.Д. Арутюнова. – 2-е изд., испр. – М.: Яз. рус. культуры, Кошелев, 1999. – 896 с.
2. Юхмина, Е.А. Адаптация англоязычных компьютерных терминов к лексической системе русского языка: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Е.А. Юхмина. – Челябинск, 2009. – 25 с.
3. Alty, J. Metaphor and Human-Computer Interaction: A Model Based Approach / J. Alty, R.P. Knott // Lecture Notes in Computer Science: Computation for Metaphors, Analogy, and Agents / ed. C.L. Nehaniv. – Berlin, 1999. – Vol. 1562 – P. 307–321.
4. Bishop, M. Metaphor Computing / M. Bishop, D. Fu // Human Computation and Serious Games: Papers from the 2012 AHIDE Joint Workshop AAAI Technical Report WS-12-17. – California, 2012. – Vol. 8, No. 5. – P. 29–35.