

*Kuznecova E.A.* Leksika informacionnogo prava: terminologičeskij slovar'. – M.: RIO Rossijskaja tamozhennaja akademija. – 2016. – 148 s.

*Ozhegov S.I.* Tolkovyj slovar' russkogo jazyka. – M.: Mir i Obrazovanie. – 2013. – 736 s.

*Prohorova V.N.* Russkaja terminologija (leksiko-semantičeskoe obrazovanie). – M.: MGU – 1996. – 126 s.

*Shelov S.D.* O nekotoryh problemah terminovedenija: opyt voprosov i otvetov // Russkij jazyk: istoričeskie sud'by i sovremennost'. – M.: MGU. – 2001. – S. 121–132.

*Slozhenikina Ju.V.* Terminologičeskaja leksika v obshhejazykovej sisteme. – Samara: SamGPU. – 2002. – 159 s.

УДК 811.161.1'173

ББК 81.411.2

*А.Р. Попова*

*Anna R. Popova*

**О проекте «Лексическое и фразеологическое представление реалий,  
связанных с компьютерными технологиями»**

**About the project «Lexical and phraseological representation of realities  
related to the computer technologies»**

*Аннотация:* В статье обосновывается актуальность лексикографического описания жаргонизмов, репрезентирующих относительно новую понятийную сферу: компьютерные игры, ролевые игры на базе компьютерных игр, программное и аппаратное обеспечение компьютера и др. Корпус единиц, содержащий свыше 2500 номинаций, отражает специфику фонетических, морфемных, грамматических, слово- и фразеобразовательных, семантических характеристик представляемых лексем и фразеологизмов.

*Ключевые слова:* жаргонная лексика и фразеология; компьютерный жаргон; жаргон геймеров; жаргон ролевого творчества на базе компьютерных игр.

*Abstract:* The article substantiates the actuality of the lexicographic description of jargon words representing a relatively new conceptual sphere: computer games, role-playing games based on computer games, software and hardware of computer etc. Collection of items containing more than 2500 nominations shows the specificity of phonetic, morphemic, grammatical, derivational, phrase creative, semantic characteristics of the lexemes and phraseologisms.

*Keywords:* jargon vocabulary and phraseology; computer jargon; jargon of gamers; jargon of role-playing creativity on the base of computer games.

Проект «Лексическое и фразеологическое представление реалий, связанных с компьютерными технологиями» в настоящее время реализуется при региональной лаборатории «Язык, фольклор, этнография города и деревни», функционирующей в институте филологии Орловского государственного университета имени И.С. Тургенева. Тематический словарь, работа над которым ведется автором статьи, содержит собранные и записанные в Орле и Орловской области лексемы и фразеологизмы компьютерного жаргона и жаргона геймеров – людей, которые активно, увлеченно, про-

фессионально играют в компьютерные игры.

Жаргонные лексические и фразеологические единицы словаря – в общей сложности свыше 2500 единиц – репрезентируют многочисленные реалии: компьютер и его составляющие (аппаратное обеспечение); компьютерные программы (программное обеспечение); компьютерные игры и все то, что с ними связано (персонажи, их действия, одежда, оружие и мн. др.); ролевые игры на материале компьютерных игр и специальная жаргонная терминология, отражающая те или иные аспекты творчества игроков (типы их персонажей, определенные стили и качество игры, сюжетные ходы и др.).

Источниками сбора материала послужили орловские Интернет-форумы; блоги орловчан (персональные Интернет-дневники); страницы Интернет-сообществ и личные страницы орловских пользователей в социальных сетях; материалы картотеки проекта лаборатории «Язык, фольклор, этнография города и деревни», собранные студентами филологического факультета (картотека хранится на кафедре русского языка Орловского государственного университета); записи личных бесед с информантами-орловчанами. Значительная часть материала фиксируется и (или) толкуется впервые, дефиниции многих единиц подвергаются различного рода коррекции в сопоставлении с уже существующими источниками. Коррекция связана с тем, что нередко толкования, представленные в сети Интернет, создаются не специалистами, жаргонизмы объясняются через жаргонизмы, стилистика пояснений очень разнообразна, во многих случаях не соблюдается частеречная соотношенность заглавного слова и толкования, не всегда дифференцируются значения полисеманта и т.п. Коррекция производилась с опорой на теоретические сведения и практические достижения современной лексикографии. Установлению семантики исследуемых единиц способствовали контекст, пояснения информантов, а также несловарные материалы: например, статьи, посвященные информационным технологиям, компьютерной продукции определенных фирм, форумы игроков в компьютерные игры и мн. др.

В целом, словарь дает богатый материал для разнопланового изучения данного пласта лексики и фразеологии, являющегося частью национального русского языка: своеобразие его фонетических, морфемных, морфологических и в особенности семантических характеристик, вербализации относительно новой понятийной сферы.

1. Словарь фиксирует современную фонетическую (и графическую) тенденцию несовпадения написания лексем с их произношением: последнее отнюдь не следует из первого и требует от читателя дополнительных познаний. Явление нередко наблюдается при отаббревиатурном словообразовании: например, существительное *жжешка* произносится не как [жжэшка], чего можно было бы ожидать исходя из его орфографии, а следующим образом: *жжешка* [жэжэшка] – «живой журнал (ЖЖ) – персональный Интернет-дневник, доступный для просмотра и комментирования другим пользователям» (здесь и далее приведены толкования, содержащиеся в материалах словаря «Лексическое и фразеологическое представление реалий, связанных с компьютерными технологиями»). Словарная статья, помимо собст-

венно приводимого толкования, содержит также систему помет, иллюстративный материал с указанием даты записи, зону примечаний, где объясняется происхождение единицы). Лексемы создаются и на основе иноязычных инициальных буквенных аббревиатур (при этом написание может содержать только русские буквы), такие явления также требуют указания на произношение: *ДВДюшка* [дивидюшка] – «DVD-диск». Сходство начертания английских и русских букв оказывается актуальным для словообразования; например, в написании слова совпадают русские буквы *X, P* и английские *X* [экс], *P* [пи]: *XPю* [хрю] – «операционная система Windows XP». Словарь содержит целый ряд примеров разного рода несовпадений графического облика слова и его произношения.

2. В словаре представлены особенности орфографии неологизмов «компьютерно-геймерской» сферы – нередко лексемы являют собою смесь русских и английских букв, а также цифр. Интересно, что подобное явление широко распространено в группе современных имен собственных – никнеймов – то есть псевдонимов, под которыми выступают пользователи в Интернет-общении [Балкунова, 2009, с. 11–12]. Среди единиц настоящего словаря преобладают – в числе имен существительных – существительные не собственные, а нарицательные; безусловно, наличествуют и многочисленные лексемы других знаменательных частей речи, однако тенденция совмещения русских и английских букв и цифр в рамках одного слова – справедлива для изучаемых неологизмов данной сферы в целом. Например, *4тер* [чйтэр] – «чйтер – тот, кто в компьютерных играх использует специальные программы (чит-коды) в дополнение к самой программе игры для получения преимуществ, что является нечестным, недозволенным»; *1С-ник* [однэсник] – «тот, кто работает на программном продукте компании «Фирма 1С», предназначенном для автоматизации деятельности предприятия (бухгалтерского и управленческого учетов и др.)», *РСшник* [писйшник] – «пользователь персонального компьютера (РС)» и мн. др.

Словарь предоставляет сведения о еще одной орфографической особенности подобных неологизмов, которые «не определились» со своим буквенным (и не только) обликом. Написание на данный момент не устоялось ввиду малого срока функционирования слова в языке, вследствие чего возможны орфографические варианты разных типов: выбор заглавной или строчной буквы; выбор исходных, английских букв или русской транслитерации в отаббревиатурной лексеме; выбор слитного или отдельного написания и др. Например, *Вóвка* и *вóвка* – «Компьютерная игра World of Warcraft», *RPГшка* [эрпэгэшка], *РПГшка* и *рпг-шка* – «компьютерная игра, созданная в жанре role-playing game (RPG), предполагающем глубокое погружение в роль своего персонажа в вымышленной вселенной», *веб-мóрда* и *веб мóрда* – «веб-интерфейс – совокупность средств, при помощи которых пользователь взаимодействует с веб-сайтом или любым другим приложением через браузер» и мн. др.

3. Материалы словаря дают представление о том, какие способы словообразования (в том числе и неузальные) являются продуктивными и, что не менее важно, какие лексемы, относительно недавно вошедшие в обиход пользователя,

оказываются словообразовательно активными и выстраивают целые словообразовательные гнезда. Наиболее богатыми в словообразовательном отношении стали, согласно данным словаря, иноязычные лексемы *лор* – «мир, атмосфера, сюжет и т.п. компьютерной игры» – от англ. *lore* «знание», *хíлить* – «в компьютерных играх: лечить – восстанавливать здоровье персонажа (своего или чужого / чужих)» (от англ. *to heal* «исцелять, лечить», *healer* «лекарь») и *скайп* – «Skype – программа, обеспечивающая текстовую, голосовую и видеосвязь между компьютерами».

Эти лексемы-вершины буквально в последние годы развили словообразовательные гнезда, насчитывающие порядка десяти единиц. Например, существительное *скайп* является базой для создания гнезда из 13 единиц: *скайпéц*, *ска́йпик* – «программа Skype...», *ска́йпиться* – «общаться в программе Skype...», *ска́йповский* – «написанный в программой Skype... (о сообщении)», *скайпоглю́к* – «сбой, неполадка в работе программы Skype...», *ска́йпер*, *скайпови́цк*, *скайпу́н* – «тот, кто предпочитает участвовать в ролевой игре (на материале определенной компьютерной игры) в скайпе (программе для общения Skype), и потому не видит изображений мира игры, не проникается ее атмосферой» и существительное женского рода *скайпунíстка* с аналогичным значением, *скайпíзм*, *скайпунíзм*, *скайпови́цина* – *неообр.* «метод проведения ролевой игры в скайпе (программе для общения Skype), без проникновения в мир, атмосферу соответствующей компьютерной игры» и др. Заметим, что само слово-вершина гнезда – *скайп* – оказывается настолько актуальным для говорящих, что развивает переносное значение и номинирует уже не только саму программу Skype, но и «личный, приватный, видимый только двоим корреспондентам чат в программе для общения Skype» – *Скинула концепт, никнейм и прочее в скайпы к вам всем* (2017).

Приведем и другие примеры словообразовательно продуктивных иноязычных лексем: *лор* – «мир, атмосфера, сюжет и т.п. компьютерной игры» – от англ. *lore* «знание» (*лорéц*, *лóрно*, *лóрный*, *лоровéд*, *лóрово*, *лóровость*, *лоро-твóрчество*, *лорофа́г*, *лóрицк*, *не-влóренность*, *нелóрный*, *нелóрность*, *неполóрный*, *неполóрщина*), *скилл* – «в компьютерных играх: способность, умение персонажа» (*скилло́ванный*, *скилло́вик*, *скилло́вичок*, *скило́вый*), *логíн* «индивидуальное имя компьютера или пользователя Интернет-ресурса» (*логíниться*, *логáться*, *логнуться*, *отлогíниться*, *перелогíниться*, *разлогíниться*, *залогíниться*, *залогíнивание*) и др.

Некоторые из таких лексем образуют дериваты-полисеманты. Так, глагол *хíлить* содержит в своем словообразовательном гнезде полисемант *хил* – «1. Персонаж, который хорошо развил умение лечить, исцелять, а также в качестве целителя участвует в групповых заданиях. *Как хила меня рвали с руками* (2013). 2. Заклинание, умение и т.п., осуществляющее лечение персонажа (своего или чужого / чужих). *Хил идет плохо* (2013). 3. Процесс лечения персонажа (своего или чужого / чужих). *Ну ребят, у меня есть две пиратки для такого стиля хила* (2013). 4. В компьютерной игре World of Warcraft: числовая величина, выражающая восстановление здоровья персонажей при их лечении. *Количество хила в секунду было космическим* (2013)».



Словарь позволяет установить количественный и качественный состав целого ряда новейших словообразовательных гнезд.

4. Собранный материал содержит сведения о морфологических особенностях лексики исследуемой сферы. Среди лексем-существительных довольно много несклоняемых (в основном, аббревиатур), лексемы-существительные нередко имеют неполную парадигму – *спасíбка* и мн. *спасíбки*, обычно в им. или вин. п. – «графически отраженные в виде специальных значков (плюса, сердечка и др.) одобрения материала, размещенного в Интернете, другим пользователем». *Спасибки собирать* (2008). *Сделала тебе спасибо* (2016).

Пожалуй, наиболее интересная морфологическая особенность, ярко представленная в словаре, заключается в отражении восприятия персонажа компьютерных игр как продолжения самого игрока, частичное отождествление себя с этим персонажем. Явление отражено в целом ряде возвратных и соотносимых с ними однокоренных невозвратных глаголов с совпадающими значениями: *ре́йдить* и *ре́йдиться* – «участвовать в *ре́йдаx* – походах группой игроков на специальную территорию с сильными игровыми монстрами, которую невозможно пройти в одиночку», а также *порéйдить* и *порéйдиться*, *кача́ть* и *кача́ться* – «развивать, улучшать, повышая уровень (персонажа компьютерной игры) или числовое значение (его игровой характеристики)», а также *прокача́ть* и *прокача́ться*, *квэ́стить* и *квэ́ститься* – «в компьютерных играх: выполнять *квесты* – сюжетообразующие задания» и т.п. Утрата семантических различий – актуальности значения возвратности / невозвратности – связана с тем, что персонаж становится уже не просто объектом действий игрока, а как бы его персонификацией, продолжением, воплощением в мире компьютерной игры. А значит, у игрока обнаруживается стремление говорить о персонаже как о себе самом и даже в первом лице – ср. имеющиеся контексты: *Я бегая во фронте – это может быть как маг, так и др* (2015), *Я вернулся в хилерскую профессию* (2015), *И тут въезжает в меня вар, вливает фулы с коня, и я на кладбоне* (2015) и мн. др.

Любопытно, что подобное явление – но уже, по-видимому, обусловленное иными причинами, – существует в национальном языке и наблюдается в народных говорах. «Известно, что в соответствии с невозвратными формами литературного языка в говорах часто выступают возвратные, например, и *давай нещадно колотиться и вопиться; в этой деревне они переночевались; не спешитесь-ко, родители; в кустах прошумелось...*» [Русская, 2005, с. 154]. Ср. также в орловских говорах: *Заставили стираться холодной водой. Пора нам уже ужинаться. Я чуть не заблудила в лесу. Да помогаю ещё: печку топлю, ухаживаюсь* и т.п.

5. Словарь дает возможность разноаспектного изучения семантических особенностей представленных в нем единиц: какие тематические группы и каким образом репрезентированы, что именно оказалось востребовано и номинировано единицами-жаргонизмами (в дополнение к уже существующей официальной терминологии) в сфере программного и аппаратного обеспечения компьютера, как именно отражены особенности компьютерных игр и литературного творчества на их основе, какова коннотация исследуемых единиц и др. Анализ объемного материала

позволил выявить специфику развития полисемии лексических единиц, относящихся к компьютерному жаргону: 1) преобладание бисемии; 2) «равноценность» значений полисеманта, вследствие чего сложно определить первичное / вторичное значение – в отличие от большинства слов русского литературного языка; 3) распространенность метонимических переносов, в том числе диктуемых самими новшествами виртуальной реальности («игровая территория – сражение на ней», «игровая территория – процесс ее прохождения в игре», «действие игрового персонажа – предмет, обеспечивающий персонажу это действие» и др.); 4) развитие полисемии как у слов литературного языка (добавление в их семантическую структуру жаргонных ЛСВ), так и – отнюдь не в меньшей степени – у собственно жаргонизмов [Попова, 2016, с. 340–344].

Особый интерес, на наш взгляд, представляет развившаяся в последнее десятилетие сфера литературного творчества на базе многопользовательских онлайн игр. Как и практически в любой сфере деятельности человека (ремесло, искусство), появляется система лексем и устойчивых сочетаний, обслуживающая литературное творчество на базе ролевых игр, каковая представлена в данном словаре. Такие жаргонизмы (более 100 в нашем материале) совокупно представляют собою систему наименований, частично параллельную литературоведческой, которая полноценно и глубоко отражает восприятие героя, собственного персонажа, себя и других игроков как авторов.

Творчество предполагает вживание в мир компьютерной игры, использование некоторых персонажей, заданных игрой, наряду с собственными персонажами. Произведения (так называемые отыгрыши) во многом напоминают пьесы с их диалогами / полилогами, перемежающимися, как правило, вставками текста «от автора».

Прежде всего, именуется сам игрок-автор, без оценки либо какой-либо характеристики: *ролевік* – *А там по Долине Призрачной Луны едут ролевики, рыл 20* (2013), *ролевічка*, *РПшник* и *рпшник* [э́рпэ́шник] – *Я не представляю просто, как мы будем жить без сайта косноязычных малолетних рпшников* (2013) – от англ. *role play (RP)* «ролевая игра».

Однако чаще существительные не просто именуют, но и характеризуют участников компьютерной ролевой игры. Позитивных характеристик немного – всего две – это упомянутые выше существительные *ролевик* и *ролевичка* в своих вторичных значениях: «тот / та, кто творчески, качественно, профессионально участвует в ролевой игре (на материале определенной компьютерной игры)». *Я не знаю, я недостаточно ролевичка, или слишком ролевичка, видеть в этом лице такую судьбу* (2014).

Гораздо более детализировано «проработаны» и вербализованы негативные качества участника ролевой игры. Специальные жаргонные обозначения получают следующие типы ролевых игроков:

– насмешник, позволяющий себе грубые, глупые шутки, выходки, мешающие другим игрокам: *гыгыло́л* и *гыгыло́льчик* – *Гыгылол в ролевой игре – тот, кто*

*прибегает, где ролевики отыгрывают, и мешает играть. Гыгылолы вытворяют всякое, спамят фразы, звуки ставят...* (2015) – от звукоподражательного слова *гыгы*, обозначающего смех, и аббревиатуры *LOL* (англ. *laugh out loud* «громко, вслух смеяться»), используемой в Интернет-общении для выражения смеха в письменной форме, *троллев́ик* – от прил. *ролевой* и сущ. *тролль* «тот, кто размещает на Интернет-ресурсе провокационные сообщения с целью вызвать конфликт, обидеть, унижить, оскорбить собеседников»;

– неумелый игрок, тексты которого вызывают смех у других игроков: *лолев́ик*, – от сущ. *ролевик* и вышеупомянутой англ. аббревиатуры *LOL*; *недоролев́ик*; *раклев́ик* – контаминация сущ. *рак* (*рак* «в компьютерной игре: неумелый игрок, новичок») и сущ. *ролевик*;

– игрок, не умеющий работать в коллективе, стремящийся довлеть, вести себя вызывающе, нанося тем самым ущерб и ролевой игре, и другим игрокам: *имба́* и *имба́рь* – *А имбы стремятся довлеть в любом отыгрыше и заставлять других с этим соглашаться и этому подчиняться* (2014) – от англ. *imbalance* «дисбаланс»;

– игрок, излишне скрупулезно следующим реалиям игры, ее сюжету и атмосфере: *лорофа́г* – *Меня называют лорофагом, т.к. я следую лору и стилистике игры, а не переписываю лор: как нарисовано – так и есть* (2013).

Учитываются и вербально маркируются даже определенные предпочтения игрока. Например, специально именуется игрок, предпочитающий:

– сочинять и записывать текст отыгрыша не собственно в игре, а в программе «Скуре». Таким образом, в это время автор не видит изображений мира игры, не проникается ее атмосферой, что отрицательно сказывается на отыгрыше. Все наименования-существительные игрока этого типа имеют негативную оценку: *ска́йпер*, *скайпу́н*, *скайпуністка*, устойчивое словосочетание *скайпанутый на всю голову* (ср. распространенное сочетание *больной на всю голову*);

– отыгрывать интимные отношения своими персонажами: *хента́йцик* и *хента́йщица* – от сущ. *хента́й* «жанр японской анимации (аниме, мультипликационного кино), где основным сюжетным элементом являются эротические и порнографические сцены или намеки на них.

Разнообразно, подробно и эмоционально номинируется стиль, манера проведения ролевой игры, обладающая – с точки зрения говорящего – определенными недостатками, своего рода литературоведческая оценка, литературоведческий «комментарий». Например,

– подмена ролевой игры неосновными для нее, но связанными с нею понятиями: ведением личного блога, посвященного персонажу, вместо ролевой игры, неискренне, нарочито, в расчете на похвалы читателей: *блòггерство* – *Блоггерство – реальной игры нету, только всё на словах, в блоге, снимки экрана* (2015) – от англ. *blog* – *web log*; или подмена игры созданием лóгов – хронологических записей реплик участников – любованием логами в ущерб сюжету и психологии: *лòгерство* и *лòгопись* – *Логерство – это когда человек играет только для того, чтобы записать лог. Вместо живой игры ведём лог со скриншотиками, хоть два тупых слова – и всё, ты записал лог. Одна показуха и самолюбование вместо живой ролевой игры*

(2015) – от англ. *log-book* «журнал событий, протокол»;

– стиль ролевой игры, проводимой в скайпе, без проникновения в мир, атмосферу соответствующей компьютерной игры: *скайпови́цина*, *скайпуни́зм*, *скайпои́грище*;

– додумывание игроком реалий игрового мира, не соответствующих этому миру, его атмосфере, сюжету игры и т.п.: *лоро-твóрчество* – *Когда сами сочиняют лор вместо разработ...* *Игра на 95% подменена самопальным лоро-творчеством* (2013)

– от англ. *lore* «знание»;

– стремление дозвонить в ущерб игре и другим игрокам, вызывающее, эгоистичное поведение игрока: *имбóйзм*, *имбовствó* – от англ. *imbalance* «дисбаланс» и др.

Специальные жаргонные наименования появляются у эпизодов ролевой игры, типичных ее сюжетных частей: *боёвка* – «процесс боя в ходе ролевой компьютерной игры» (2013), *вирт* – «виртуальные интимные отношения, которые играют персонажи». *Детка, да это вообще не ролевая игра. Это – тупой вирт, слегка приукрашенный литературностью* (2013).

Одним из достоинств литературного произведения (и в том числе отыгрыша) является его гармоничность, непротиворечивость – сюжетная, психологическая и даже бытовая. Отступления от определенного канона или соответствия ему также получают воплощение в специальных единицах: *труи́нность* – «правдивость, правдоподобность, соответствие сюжету, миру игры, характеру персонажа» – от англ. *true* «истина», *имхолóр*, *имхолóрство*, *имхолóрье* – «додуманные игроком реалии игрового мира, не соответствующие этому миру, его атмосфере, сюжету игры и т.п.» – от англ. *lore* «знание», аббр. *ИМНО* – *in my horrible / humble opinion* или *in my honest opinion* «по моему скромному мнению».

На лексическом уровне персонаж, как и игрок, также особым образом именуется. Например, *имба́* – «в ролевой игре (на материале определенной компьютерной игры): сильный, выделяющийся своими характеристиками, героический персонаж» (без отрицательной оценки), *мэйн*, *главню́к* – «основной, главный для сюжета персонаж», *НПС* и *нпс* [энписи́] – «в ролевой игре (на материале компьютерной игры): персонаж игрового мира – обычно второстепенный, эпизодический в данном сюжете. Таких персонажей играет мастер (помимо своего основного ролевого персонажа) либо приглашенные им помощники» – от англ. *Non Playable Ch(K)aracter (NPC)* «неигровой персонаж».

Как можно заметить, компьютерная игра в представлении авторов становится не только и не столько игрой, сколько серьезным, требующим внимания, отдачи, вдохновения и профессионализма творчеством. Такое отношение породило пусть и нецеленаправленно, стихийно возникшую, не являющуюся плодом научных трудов, но тем не менее довольно полную, организованную систему жаргонизмов, связанных с литературным творчеством на базе компьютерных игр.

Приведем лишь некоторые примеры «параллелей» между литературоведческими терминами и понятиями ролевой игры: писатель / *ролеви́к*; писатель-непрофессионал / *раклеви́к*, *лолеви́к*; автор-натуралист, скрупулезно описывающий действитель-



ность, / *лорофа́г*, автор низкопробных текстов / *гыгыло́л*; спонтанно создаваемый текст (по типу комедий дель арте) / *фриплéйчик*; героический персонаж / *имба́*, эпизодический персонаж / *нпс*; боевая сцена / *боёвка*, эротическая сцена / *вирт*; правдоподобность / *труи́нность*, неправдоподобность / *имхолóр*, *имхолóрство*; деталь (биографическая; черта характера) / *перк* и др.

6. В словаре содержится довольно много – более 100 – устойчивых сочетаний разных типов (от микроидиом до разного рода фразеологических выражений), что составляет примерно 4% от общего количества зафиксированных единиц. Эти устойчивые сочетания также могут стать базой для разноаспектного исследования: структурного, семантического, грамматического. Кроме того, сведения о фразеобразовательной активности лексем в ряде случаев дополняют сведения об их словообразовательной активности. Так, некоторые иноязычные неологизмы осваиваются носителями языка настолько, что начинают участвовать не только в слово-, но и во фразеобразовании, развивая целые лексико-фразеологические комплексы [Попова, 2013, с. 22]. Ср., например, рассмотренный выше деривационно активный глагол *хилить* – и ФЕ *хíлить на фулстóлб* – «в компьютерной игре World of Warcraft: полностью восстанавливать здоровье персонажу»; существительное *хил* – и ФЕ *та́ркетный хил* – «в компьютерной игре World of Warcraft: лечение только одного выбранного персонажа», *за́лить хило́м* – «в компьютерной игре World of Warcraft: вылечить персонажа (своего или чужого / чужих) заклинанием лечения»; деривационно активное существительное *скайп* – и ФЕ *скайп головно́го мо́зга* – *неодобр.* «о том, кто пишет в скайпе (программе для общения Skype) глупые, лишённые смысла, логики и т.п. сообщения, тексты»; его дериват *скайпану́тый* – и ФЕ *скайпану́тый на всю го́лову* – *неодобр.* «тот, кто предпочитает участвовать в ролевой игре (на материале определенной компьютерной игры) в скайпе (программе для общения Skype), и потому не видит изображений мира игры, не проникается ее атмосферой».

Проект «Лексическое и фразеологическое представление реалий, связанных с компьютерными технологиями» также позволяет исследовать проявления о взаимосвязи, системности лексики и фразеологии данной сферы: баланс полисемии / словообразования / фразеобразования при создании новых номинантов для новых реалий, слово- и фразеобразовательную продуктивность неологизмов-жаргонизмов, обозначающих реалии, связанные с компьютерными технологиями и др.

### **Библиографический список**

*Балкунова А.С.* Фонетико-графические особенности никнеймов // В мире научных открытий: периодическое научное издание. – Красноярск: Научно-инновационный центр. – № 3. – 2009. – С. 9–10.

*Попова А.Р.* О некоторых особенностях развития полисемии у лексических единиц, относящихся к компьютерному жаргону // Языковая политика и вопросы гуманитарного образования: материалы Международной научно-практической конференции (Пенза, 25–26 марта 2016 г.). – Пенза: Пензенский государственный университет. – 2016. – С. 340–344.

*Попова А.Р.* Лексико-фразеологический комплекс как результат реализации креативного потенциала лексической единицы: дис. ... д-ра филол. наук. – Орел. – 2013.

Русская диалектология: учебник для студентов филологических факультетов высших учебных заведений / под ред. Л.Л. Касаткина. – М.: Академия. – 2005. – 283 с.

### *References*

*Balkunova A.S.* Fonetiko-graficheskie osobennosti niknejmov // V mire nauchnyh otkrytij: periodicheskoe nauchnoe izdanie. – Krasnoyarsk: Nauchno-innovacionnyj centr. – №3. – 2009. – S. 9–10.

*Popova A.R.* O nekotoryh osobennostyah razvitiya polisemii u leksicheskikh edinic, odnosyashchihся k komp'yuternomu zhargonu // YAzykovaya politika i voprosy gumanitarnogo obrazovaniya: materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii (Penza, 25–26 marta 2016 g.). – Penza: Penzenskij gosudarstvennyj universitet. – 2016. – S. 340–344.

*Popova A.R.* Leksiko-frazeologicheskij kompleks kak rezul'tat realizacii kreativnogo potenciala leksicheskoy edinicy: dis. ... d-ra filol. nauk. – Oryol. – 2013.

*Russkaya dialektologiya: uchebnik dlya studentov filologicheskikh fakul'tetov vysshih uchebnyh zavedenij / pod red L.L. Kasatkina.* – М.: Akademiya. – 2005. – 283 s.

УДК 81'37; 003; 81'22

ББК 81.2

*Л.М. Цонева*

*Lilyana M. Coneva*

## **Метафорическая картина мира в болгарском медиадискурсе Metaphorical Image of the World in Bulgarian Media Discourse**

*Аннотация:* В работе рассматриваются особенности отражения мира в зеркале метафоры. Основные метафорические модели, при помощи которых концептуализируется действительность в болгарских СМИ, можно определить как традиционные и характерные для других языков. В то же время для некоторых метафорических моделей – «Кулинария», «Финансы», «Животный мир» – присущи интересные особенности, которые позволяют говорить о национально-специфическом видении мира.

*Ключевые слова:* метафора; политическая метафора; метафорическая модель; картина мира.

*Abstract:* The paper examines some idiosyncrasies in reflecting the world in the mirror of metaphor. The fundamental metaphorical pattern through which reality is thought in Bulgarian media may be seen as traditional in other languages as well. Simultaneously, interesting idiosyncrasies are typical of certain metaphorical patterns, e.g. cuisine, finance, and animals, that afford a perception of the national and specific in the image of the world.

*Keywords:* metaphor; political metaphor; metaphorical pattern; image of the world

Тема настоящей работы – метафора в болгарском медиадискурсе. Источником наших наблюдений являются тексты разных жанров из печатных и электронных

---

© Л.М. Цонева, 2017