**Фамильярное обращение с серьезными понятиями**

Петр Лихолитов

Из чего складывается компьютерный жаргон?

Компьютерный жаргон (так для простоты мы будем его именовать) содержит лексику, отличающуюся разговорной, грубо-фамильярной окраской. В нем, как и в профессиональной лексике программистов, довольно много англицизмов. Однако иноязычные заимствования - отнюдь не единственный источник пополнения жаргона компьютерщиков.

Воспользовавшись предложенной К.Н. Дубровиной моделью анализа студенческого жаргона, попробуем выяснить пути и способы образования компьютерного жаргона. Они весьма своеобразны.

**Из других профгрупп**

Некоторые слова данной лексической системы заимствованы из жаргонов других профессиональных групп: например, "чайник" ( неопытный программист) и "движок" (алгоритм - ядро компьютерной программы) взяты из жаргона автомобилистов, где они обозначают соответственно неопытного водителя и автомобильный двигатель. Жаргонизм "макрушник" (программист, использующий язык программирования "макроассемблер") является лексическим заимствованием из уголовного арго, в котором слово "мокрушник" имеет значение "убийца". "Тачкой" в городском фольклоре называется автомобиль, а в компьютерный жаргон это слово перешло со значением "компьютер". Например, о компьютере Pentium-200 говорили: "Модная тачка с двухсотым мотором".

Случается, что заимствования семантически изменяются - например, в результате метафорического переноса. Так, слово "мофон" в молодежном интержаргоне означает магнитофон, а в компьютерном жаргоне "мофоном" может быть названо любое устройство с магнитной лентой (скажем, стриммер). Сходство в значении, на основании которого происходит перенос, - это магнитная лента, позволяющая записывать информацию.

Продуктивным оказался способ метафоризации: с его помощью образованы слова: "блин" - компакт-диск, данные с которого считывает компьютер; "крыса" - мышь советского производства (очень большая по сравнению со стандартной); "плитка" - печатная плата; "реаниматор" - специалист по "оживлению" отключившейся вычислительной машины; "мусор" - помехи в терминальной или телефонной сети.

Многочисленны глагольные метафоры: "тормозить" - проводить время за компьютерными играми, бездельничать; "сносить" (сов. вид "снести") - удалять из памяти компьютера невостребованную информацию (компьютерную почту); "жужжать" - устанавливать связь при помощи модема и т.д.

Помимо метафор, в компьютерном жаргоне можно обнаружить и другие способы переноса. Например, употребление слов "босс" (от англ. разг. boss - начальник) и "садист" в значении главный "негодяй" (противник) во всех без исключения компьютерных играх представляет собой синекдоху. В журнале "Страна игр" читаем: "Любой наиболее трудноубиваемый, сильный и большой враг в игре может быть назван "боссом". Принято считать, что он должен логично завершать своим появлением уровень в игре". В "Энциклопедии компьютерных игр" (СПб., 1995) находим еще один пример: "Игровые уровни почти всегда кончаются поединком с "боссом" - особенно большим и вредным противником. Для уничтожения "босса" нужно найти его слабое место и умело использовать его соответствующим применением тактики".

Употребление жаргонизма "железо" в значении "компьютер" (механические и электронные части компьютера) - пример метонимии.

БЕЗ мотивировки

В компьютерном жаргоне встречаются арготизмы - их не следует понимать как принадлежность тайного, засекреченного языка. Арготизмы просто лишены собственно лингвистической мотивировки, или она непонятна для непосвященных. Это условные наименования типа "пробкотрок" - мощное устройство, создающее помехи в электрической сети. Когда в работе компьютера происходит сбой из-за скачка напряжения в электрической сети, говорят: "Опять соседи пробкотрон включили!" "Обуть" дискету - значит подготовить ее к загрузке в компьютер. Программный продукт, производящий только видеоэффекты и не содержащий диалогов, называют "глюкалом" (или "глюкалкой"). О самопроизвольно отключившемся компьютере говорят, что он "висит". Неопытного программиста, чей компьютер часто "зависает" (то есть отказывается работать), называют поэтому "висельником".

Особое место в компьютерном жаргоне занимают слова, не имеющие семантической мотивировки. От арготизмов их отличает связь с теми общенародными словами и компьютерными терминами, вместо которых они используются в жаргонной системе. Связь эта строится на отношениях частичной омонимии: словам, не имеющим семантической мотивировки, свойственны отдельные морфофонетические совпадения с общеупотребительными словами и профессиональными терминами - это фонетическая мимикрия.

Например, программисты называют лазерный принтер "лазарем" вследствие частичных звуковых совпадений в корнях семантически несхожих слов: "Лазарь" и "лазерный". Так, слово, имеющее в общенародном языке значение мужского имени, в компьютерном жаргоне приобрело совершенно новое содержание.

К лексике подобного рода можно отнести слова: "вакса" (операционная система VAX) и "сивуха" (жаргонное название компьютерной игры "Civilization" - "Цивилизация"), а также "пентюх" - компьютер модификации Pentium (Пентиум).

Многие слова компьютерного жаргона образуются по словообразовательным моделям, принятым в русском языке. От глагола летать при помощи характерного для разговорной речи суффикса -к- образовано существительное "леталка": компьютерная игра, имитирующая полет на боевом самолете или космическом корабле. В журнале "Мир развлечений" читаем: "Любителям же леталок можно напомнить об игре "US Navy Fighters", предыдущем авиасимуляторе в рамках целой серии "Jene"s Combat Simulations".

По схожей модели образована "бродилка - игра, в которой нам предлагается отбыть в "путешествие" по неизвестной местности, где необходимо найти некий предмет ("артефакт"). "Стрелялкой" именуют, как правило, простую по сюжету компьютерную игру. Выигрыш в такой игре зависит только от быстроты реакции игрока и его умения пользоваться клавиатурой компьютера. В "Энциклопедии компьютерных игр" находим такой пример: "...есть разработанные шаблонные темы и жанры, все равно что жанры "вестерна" или "любовного романа" в мире литературы. В первую очередь это самые примитивные "стрелялки"... Самолетики, сокрушающие мириады врагов, одиночки-супермены с супероружием в руках... Всех различных тем и не перечислить!.. За примитивность некоторые "стрелялки" получили прозвище "спинномозговики".

В словах "писюк" (от аббревиатуры Personal Computer) и "сидюк" (от Compact Disc) встречается суффикс -юк-, характерный для просторечия.

Один из путей пополнения компьютерного жаргона - это, конечно, заимствования из английского языка. К заимствованиям, грамматически не освоенным русским языком, относятся слова: "гамовер" - несанкционированная остановка компьютерной программы (от англ. game over - конец игры); "смайли" (от англ. smily) - смешная рожица, представляющая собой последовательность знаков препинания (: - )), набранных на клавиатуре компьютера...

Среди грамматически освоенных заимствований следует назвать жаргонизмы: "мэйло" (от англ. mail - почта) - письмо, переданное по компьютерной сети; "геймер" (от англ. жарг. gamer) - любитель компьютерных игр. Грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их словообразовательной русификацией. Мы имеем в виду слова типа "коннектиться" (от англ. to connect) - связываться при помощи компьютеров; "принтавать" (от англ. to print) - печатать; "килять" (от англ. to kill - полностью остановить) - прекратить какие-либо операции, выполняемые вычислительной машиной; "программить" (от англ. to programm) - заниматься программированием; "кликать" (от англ. to click - звукоподражание "клик") - нажимать на клавиши мыши.

Пример семантического заимствования - слово "пинать" (сов. вид пнуть). Русское "пинать" получило переносное значение "загружать в компьютер операционную систему или программу", возникшее под влиянием переносного значения английского to boot ("пинать"). Возможно, благодаря еще одному переносному значению выражения to boot русское "пнуть" стало означать в жаргонной речи программистов также "отправить по компьютерной связи письмо или файл". Говорят: "Давай попросим Microsoft пнуть нам исходники Windows" (перевод: "Давай попросим фирму Microsoft передать нам исходные материалы к программе Windows").

Примечательно, что стилистически нейтральные в английском языке слова в жаргоне российских программистов приобретают сниженную стилистическую окраску: грубовато-фамильярную, иронически-пренебрежительную или просто paзговорно-непринужденную.

В речи программистов нередко встречаются сокращения. Например, "маками" называют компьютеры марки Macintosh. Иногда словосочетания сводятся к одному слову (прием универбизации). Так, название компьютерной игры "Wolfenstein" (в переводе с немецкого "Волчье логово") сократилось до жаргонизма "вольф" (от нем. Wolf - "волк"). В журнале "Страна игр" читаем: "Фанаты быстренько окрестили вышедшую демоверсию "вольфом" и с огромным удовольствием принялись спасать своего героя из фашистских застенков".

Примером универбизации может также служить жаргонизм "стратегия", образованный от словосочетания "стратегическая игра". К категории "стратегий" относятся все компьютерные игры, где необходимо руководить военными действиями на уровне командира любого ранга. Часто в этих играх надо управлять не только войсками, но и экономическими ресурсами, то есть "тылом". "Стратегии, стратегии... Сколько их уже было! Что ж, Close Combat (название новой компьютерной игры. - П.Л.) не так уж отличается от своих сородичей, но все же заслуживает нашего внимания", - пишет журнал "Рrо игры".

В лексике компьютерного жаргона можно выделить целые синонимические ряды: "компутер" - "тачка" - "аппарат" - "машина" (компьютер), "повис" - "упал" - "рухнул" - "скорчился" - "потух" (о компьютере, который отказался работать); "винт" - "хард" - "диск" - "бердан" - "тяжелый драйв" (винчестер - жесткий диск, ycтановленный внутри компьютера, где помещены все программы).

Можно здесь наблюдать и омонимию. Например, "тормозить" (плохо, медленно работать - о компьютере) и "тормозить" (убивать время, играя в компьютерные игры). Причем есть омонимы как внутренние (между словами самого жаргона), так и внешние (со словами общенародного языка). Или "кликать" ("звать кого-либо" в русской разговорной речи), с одной стороны, и "кликать" в приведенном выше жаргонном значении - с другой.

В некоторых случаях можно говорить об омонимических отношениях, возникающих между словами из разных жаргонных систем. Так, в молодежном интержаргоне слово "глюк" имеет значение "галлюцинация, мираж, видение". А в компьютерном "глюк" - это непреднамеренная ошибка в программе, дающая непредсказуемый результат.

Отечественные программисты пополнили язык многочисленными фразеологическими оборотами: "топтать кнопки" - работать на клавиатуре компьютера; "жать батоны" - работать с мышью; "глюкало полировать" - заниматься излишним украшательством уже написанной компьютерной программы и т.д. А оборот "фаза Луны" - это популярное объяснение для неожиданного включения компьютера или программы, которая вдруг "ожила" и принялась делать то, что от нее требуют; "трехпальцевый салют" ("выход тремя пальцами") - выключение компьютера одновременным нажатием клавиш Ctrl-Alt-Del; "мама родная" - основная (или материнская) плата в вычислительной машине и т.д.

**Каста посвященных**

Интересен фольклор программистов, в котором терминологическая лексика употребляется в широком переносном смысле в различных ситуациях, не имеющих непосредственного отношения к профессиональной деятельности специалистов по компьютерной технике. Например, когда программист не хочет выполнять чью-либо просьбу, он может сказать: "Can"t open" (или "Invalid reguest") - "Не могу открыть" (или "Необоснованный запрос"). Именно такой англоязычный текст высвечивается на экране компьютера, когда машина не может выполнить поставленную перед ней задачу. "Divide overflom" ("Перегрузка"), - говорит компьютерщик, когда он из-за усталости не в состоянии воспринимать информацию. В аналогичной ситуации такую фразу выдает вычислительная машина. Засыпающий вечером трудного дня программист напутствует себя на сон грядущий словами: "System halted" ("Система остановлена"). То же самое, отключаясь, "говорит" и компьютер.

В профессиональной речи программистов есть выражение "загружать компьютер", то есть вводить в машину некую программу. Слово "грузить" сегодня в жаргоне компьютерщиков и молодежном интержаргоне получило новое значение "утомлять кого-либо длинными и "заумными" речами".

Программисты "зациклены" на реалиях мира компьютеров. Явления, не относящиеся к этому миру, не побуждают программистов давать им названия.

От профессиональной терминологии программистов их жаргонная лексика отличается эмоциональной окраской и некоторой размытостью значений слов, нехарактерных для терминов. Как правило, жаргонизмы выступают в качестве стилистических синонимов профессиональных терминов. Например, "стрелялка" (жарг.) и "аркада" (проф.); "бродилка" (жарг.) и "квест" (проф.); "леталка" (жарг.) и "авиационный симулятор" (проф.) - это все синонимичные конструкции.

Существование компьютерного жаргона позволяет специалистам в области программирования не только понимать друг друга с полуслова. Благодаря знанию этой фени компьютерщики чувствуют себя членами некоей замкнутой общности, обособленной от "непосвященных". (Впрочем, подобное языковое обособление свойственно практически всем профессиональным группам, а не только программистам.)