

МЕТАФОРИЧЕСКИЙ ПЕРЕНОС ЗНАЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕРМИНОВ НА РЕАЛИИ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

Науменко Н.П.

Минский государственный лингвистический университет

В разговорной речи и сленге пользователей ЭВМ встречаются случаи применения компьютерной терминологии к реалиям мира за пределами «виртуального пространства». Это явление можно назвать своего рода «обратным» метафорическим переносом, в результате которого единицы компьютерной лексики обретают новое, не связанное непосредственно с миром компьютеров, значение [1, с. 83].

В ряде случаев метафорически переосмысленные термины, связанные с программным или аппаратным обеспечением, называют или определённым образом характеризуют человека – ту составляющую компьютерной системы, без которой самый современный компьютер окажется бесполезным набором микросхем [2, с.51].

В сфере компьютерной лексики широкое применение нашло слово *ware*. Общеупотребительное значение этого слова – ‘изделия’, ‘товары’; иногда оно встречается в качестве второго компонента сложных слов, сохраняя своё значение, в то время как первый компонент указывает либо на материал, из которого изготовлен данный товар, либо на его происхождение (напр.: *stoneware* – ‘керамические или глиняные изделия’). В компьютерной терминологии оно встречается, как правило, в составе сложных слов: два фундаментальных для компьютерной лексики сложных термина, имеющие в своём составе это слово, появились в связи с началом массовой продажи гражданскому населению компьютерных комплектующих – *hardware* и программного обеспечения – *software*.

Интересно, что модель *-ware* на сегодняшний день является продуктивной в основном в разговорной речи и компьютерном сленге, хотя на этой базе построен ряд терминов, используемых в документации, лицензионных соглашениях

компании-продавца с пользователем и т.д. Стоит отметить, что подавляющее большинство слов, образованных по этой модели, относятся к программному обеспечению – *software* – и выделяют различные его типы в зависимости от условий распространения или особенностей функционирования той или иной программы (*freeware, trialware* и т.д.). В разговорной речи число терминов, построенных по этой схеме, довольно велико; часто они характеризуют отношение говорящего к тому типу программного обеспечения, о котором идёт речь или, как правило, сохраняя эмоционально-оценочный компонент, подчёркивают какие-либо особенности программы.

Но продуктивная модель *-ware* может применяться не только в отношении программного обеспечения. По аналогии с *hard-* и *software*, существует термин, в шутку приравнивающий человека к этим обязательным компонентам любой компьютерной системы: в этом контексте его могут назвать *wetware*. Предположительно, автором этого слова является американский писатель-фантаст Руди Рукер: его одноимённый роман, являющийся второй книгой в тетралогии ‘Ware’, вышел в свет в 1988 году. Несколько реже, согласно Jargon File [3], в разговорной речи встречаются синонимичные варианты *meatware* и *liveware*.

Слово *hacker* сегодня знакомо даже тем, кто имеет весьма опосредованное отношение к миру компьютеров. У многих оно ассоциируется с преступной деятельностью, с несанкционированным взломом компьютерных сетей и пр. В значении ‘взломщик компьютерных сетей’, ‘IT-преступник’, ‘злоумышленник, имеющий своей целью незаконное получение информации, извлечение выгоды, нанесение ущерба’ англицизм ‘хакер’ зафиксирован в ряде русскоязычных словарей (например, в толковом словаре Т.Ф. Ефремовой). В аналогичном значении это слово используется сегодня и в английском языке.

Однако многие специалисты по компьютерным технологиям – в том числе и те, кто причисляет себя к сложившейся на сегодняшний день субкультуре хакеров – не согласны с таким определением; они утверждают, что в данном случае имеет место путаница или умышленная подмена понятий, и вместо термина *hacker* в значении ‘компьютерный преступник’ нужно использовать близкое по значению слово

cracker (собственно ‘компьютерный взломщик’). Термин *hacker* же, согласно Jargon File [3], имеет следующие значения:

- Человек, любящий исследование подробностей (деталей) программируемых систем, изучение вопроса повышения их возможностей, в противоположность большинству пользователей, которые предпочитают ограничиваться изучением необходимого минимума.
- Кто-либо программирующий с энтузиазмом (даже одержимо), или любящий программировать, а не просто теоретизировать о программировании.
- Человек, который силён в быстром программировании.
- Эксперт по отношению к определённой компьютерной программе, или кто-либо часто работающий с ней; пример: ‘хакер Unix’. (Определения с первого по пятое взаимосвязаны, так что один человек может попадать под несколько из них.)
- Высокопрофессиональный и любопытный программист (администратор или пр.) отличающийся оригинальным мышлением’.

Эти определения взаимосвязаны, и один человек может соответствовать сразу нескольким из них.

Но это слово расширило сферу своего применения и может употребляться по отношению к любому эксперту и энтузиасту, независимо от того, имеет область его деятельности отношение к компьютерам или нет (например: *an astronomy hacker* – ‘специалист по астрономии’, *a garden hacker* – ‘профессиональный садовод’).

В исходном и переносном значениях следующей группы слов проводится параллель между функционированием человеческого организма (в первую очередь, мозга и нервной системы) и работой компьютерных комплектующих (главным образом, оперативной памяти и центрального процессора).

Термин *bit*, обозначающий единицу измерения количества информации, обрёл в сленге людей, имеющих дело с компьютером несколько новых значений: под ним могут иметь в виду либо определённое убеждение, которое, возможно, является ошибочным (т.е. если кто-то говорит: *I have a bit set that...* – подразумевается, что говорящий сам не уверен в правильности известной ему информации и готов к тому, что собеседник опровергнет или уточнит его утверждение), либо мысленное

напоминание человека самому себе о каком-л. невыполненном деле (так, высказывание *I have a bit set for you* может означать: ‘Я хотел кое-что тебе сказать/кое о чём тебя спросить’).

Кроме того, слово *bit* может употребляться в сочетании с числительными при обозначении не только данных в памяти компьютера, но и в контексте информации в сознании человека; в этом случае термин сохраняет своё исходное значение – ‘единица информации’, причём иногда акцент может быть сделан именно на то, что эта единица информации минимальна, и, как следствие подразумеваемый объём данных очень мал. Показателен в этом плане пример, приведённый в Jargon File [3]: *I just need one bit from you*. В данном случае говорящий подчёркивает, что он хочет задать оппоненту всего лишь один вопрос, который не отнимет у последнего много времени и, возможно, требует всего лишь краткого ответа: «Да» или «Нет». Не исключено, что здесь также имеет место частичный перенос значения существительного *bit* из общего пласта лексики (‘частица’, ‘небольшое количество’).

Словом *dump* в информатике обозначают вывод данных, содержащихся в памяти компьютера, на печать, экран или их ‘выгрузку’ в текстовый файл. Проводя аналогию человеческого организма с компьютерной системой, в разговорной речи англоязычные «компьютерщики» используют выражение *brain dump*, значение которого, в связи с вышеизложенной дефиницией исходного термина, вполне прозрачно: *to give smb. a brain dump on smth.* означает ‘поделиться с кем-л. всей известной говорящему на данный момент информацией на какую-л. определённую тему’.

По аналогии со словом *typo* (опечатка) в компьютерной лексике появился термин *mouso* – ‘ошибка при работе с мышью, приводящая к неверному позиционированию указателя или появлению мусора на экране’ [3], а также аналогичные по своей структуре названия для обозначения «ошибок» в мыслительном процессе человека – синонимичные друг другу термины *braino* и *thinko*. Наиболее близким им в русской речи, учитывая разговорный характер этих лексических единиц, нам представляется слово ‘заскок’. Также к «сбоям» в работе человеческого сознания применим термин

glitch, широко использующийся не только в информатике, но и в жаргоне представителей других областей техники и вошедший уже в состав общетехнического сленга. В контексте компьютерной лексики это слово обозначает сбой в работе аппаратного или программного обеспечения и является близким по значению термину *bug*, вошедшему в качестве англицизма и в русский компьютерный сленг.

По отношению к человеку может употребляться также термин *drop-out* ('провал' в потоке данных при передаче последних по Сети). Так могут назвать более частный случай обозначенного выше «ментального бага»: когда человек сбивается с мысли, и нужное слово, которое он собирался произнести, «вылетает» у него из головы.

Ещё один яркий пример применения термина из области информатики к реалиям быта – существительное *stack*. Под этим термином в компьютерной терминологии понимают, согласно Википедии, «...структуру данных, в которой доступ к элементам организован по принципу LIFO (*last in – first out*, 'последним пришёл – первым вышел')». Чаще всего принцип работы стека сравнивают со стопкой тарелок: чтобы взять вторую сверху, нужно снять верхнюю; новые тарелки добавляются сверху и становятся первыми в очереди на использование (в случае с информацией – на обработку). Применительно к «реальной жизни» это слово может обозначать чьи-то планы на ближайшее будущее – некий перечень дел, который необходимо выполнить, и которые в сознании человека находятся в определённом списке в зависимости от приоритетности и сроков их выполнения. Jargon File приводит несколько ярких примеров употребления слова *stack* в этом переносном значении: *I'm afraid I've got real work to do, so this'll have to be pushed way down on my stack; I haven't done it yet because every time I pop my stack something new gets pushed.*

Существует также выражение *My stack is overflowed* ('Мой стек переполнен'). Этой фразой 'компьютерщик', забыв, о чём он говорил, может объяснить этот внезапно случившийся с ним *drop-out*. Метафора здесь также довольно прозрачна: новые порции информации, поступая в стек, при его заполнении вытесняют старые порции, находящиеся, если придерживаться приведённой выше аналогии с

тарелками, внизу ‘стопки’. Во многом аналогична ситуация, когда человек, переключаясь с одной темы на другую в процессе разговора, забывает о первоначальном его предмете, т.к. он был «вытеснен» из «стека» кратковременной памяти новой, поступившей в неё информацией.

Некоторые термины могут обозначать в разговорной речи категории, относящиеся к окружающему миру –реальному’, противопоставляемому виртуальной реальности – и к действиям человека, чем-то напоминающим операции, совершаемые при работе с компьютером.

Так, к деятельности человека применимо также такое сугубо «компьютерное» понятие как *real time* (‘реальное время’). О работе компьютерной программы ‘в реальном времени говорят, когда время её отклика на команды пользователя ничтожно мало и ограничивается, как правило, миллисекундами, так что человеку, работающему с этой программой, кажется, что приложение реагирует на его действия моментально, без задержек. О действиях людей в реальном времени речь может идти, когда тот выполняет определённые, как правило, запланированные или оговоренные заранее действия, не откладывая их на потом (что и является в данном случае общей чертой деятельности программы и человека), часто – в присутствии стороннего наблюдателя, с точки зрения которого работа и выполняется ‘в реальном времени’. В Jargon File [3] приведён следующий пример употребления данного термина в интересующем нас переносном значении: *I asked her how to find the calling procedure’s program counter on the stack and she came up with an algorithm in real time.*

Наконец, некоторые термины, имеющие отношение к взаимодействию компьютерных программ или устройств, также получили в разговорной речи новое, метафорически переосмысленное значение.

Любопытный пример – выражение *to do protocol*. *Protocol* в информатике – это некий определённый формат передачи данных, а также правила, по которым происходит обмен информацией между компьютерами или системами. То же значение отражено и в метафорическом применении этого термина к действиям человека: *to do protocol* в этом случае обозначает взаимодействие с кем-л. с учётом определённых правил, порядка действий и т.д. Так, фраза *Let’s do protocol with the*

check, произнесённая в компании ‘компьютерщиков’ в ресторане, будет означать, что пора попросить у официанта счёт; определиться, сколько заплатит каждый, учитывая также и чаевые; собрать деньги и заплатить по счёту – т.е. совершить определённый, ‘традиционный’, в данной ситуации порядок действий, соответствующий неким всеобщим негласным правилам, к которым и применяется метафорически компьютерный термин *protocol*.

Любопытным также представляется употребление в разговорной речи слова *interrupt* (‘прерывание’, ‘сигнал прерывания’; в информатике так называют сигнал, сообщающий процессору о наступлении какого-либо события). Он может использоваться, согласно Jargon File [3], в качестве междометия, призывающего собеседника слушать говорящего внимательно (что близко по значению восклицанию *Attention!*) и информирующего при этом, что то, что будет сказано, является в какой-то мере отступлением от основной темы разговора (*Interrupt – have you seen Joe recently?*).

Словосочетание *priority interrupt* – ‘приоритетное прерывание’, ‘прерывание с приоритетом’ – будучи применённым в разговорной по отношению к пользователю, сохраняет исходное значение практически буквально: так говорят о каком-л. стимуле, достаточно серьёзном (‘приоритетном’ по отношению к работе за компьютером) для того, чтобы заставить ‘компьютерщика’ отложить все дела и покинуть своё рабочее место перед монитором. Вообще, понятие ‘приоритет’, применяемое в информатике к процессам в оперативной памяти компьютера, довольно свободно используется англоязычными хакерами по отношению к себе и другим людям: в качестве примера рассмотрим ещё два выражения: *spl* и *to lock out interrupts*. Аббревиатура *SPL* расшифровывается как *Set Priority Level*. В языках программирования в среде UNIX *spl* (отметим, что аббревиатура в программном коде пишется строчными буквами) – это команда, задающая приоритет для определённого процесса в операционных системах UNIX ; эта же градация перешла и в разговорную речь. Так, высказывание *Fred is at spl 6 today*¹⁶ означает, что Фред сегодня очень занят и не может ни на что отвлекаться. В сочетании с наречиями *up* и *down* данная аббревиатура образует фразовые глаголы с очевидным значением –

‘повысить’ или, соответственно ‘понизить уровень приоритета’ своей работы: *Wait till I finish this; I'll spl down then*. Выражение *to lock out interrupts* (буквально: ‘заблокировать прерывания’) может означать игнорирование кого-л. Существуют также синонимичные варианты: *to have one's interrupt mask bit set, to have one's interrupts disabled, to have one's interrupts masked out*.

Словом *handshaking* (‘рукопожатие’) в компьютерной терминологии обозначают взаимодействие между программами или устройствами (например, компьютерами, объединёнными в сеть, или компьютером и периферийным устройством), а также непосредственно сам момент установления связи между ними. Аналогия с рукопожатием, подразумевающим открытость и доброжелательность участников взаимодействия по отношению друг к другу, кажется нам довольно точной и уместной. Но эта метафора обрела и «вторую жизнь», когда люди, имеющие отношение к компьютерной технике, стали использовать данный термин применительно к ситуациям общения между людьми. И речь здесь идёт вовсе не о рукопожатии, а именно о нахождении общих точек соприкосновения между оппонентами; общего языка, и приходе если не к единому мнению, то, как минимум к пониманию позиций и точек зрения друг друга.

По мере того, как компьютер упрочивает свое положение в различных сферах человеческой деятельности, специфическая терминология, связанная с ним, становится все более привычной составляющей языковой картины мира современного человека. И если значения лексических единиц этой сферы, имеющие отношение к компьютерной технике – причем как технических терминов, так и их разговорных эквивалентов – в большей или меньшей степени зафиксированы в словарях, то число лексико-семантических единиц, образованных описанным выше способом ‘обратного’ метафорического переноса пока относительно невелико. Однако наблюдается тенденция к их увеличению, что делает данное направление исследования достаточно перспективным и актуальным.

Литература

1. Атабекова, А.А. Лингвистический дизайн WEB-страниц (сопоставительный анализ языкового оформления англо- и русскоязычных Web-страниц) / А. А. Атабекова. - М.: РУДН, 2003. — 202 с.
2. Компанцева, Л. Ф. Гендерные основы Интернет-коммуникации в постсоветском пространстве / Л.Ф.Компанцева. — Луганск: Знание, 2004. — 404 с.
- 3 Jargon File: энциклопедический словарь хакерского жаргона и компьютерного сленга. – Электрон. дан. (2307 слов. статей). – 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.catb.org/jargon/html/index.htm>