

Шумов К. Э.

Профессиональный миф программистов

Среда программистов и электронщиков по уровню традиционности и, как это ни парадоксально, суеверий сродни среде моряков и профессиональных спортсменов. Связано это, по всей вероятности, с тем, что даже самый квалифицированный специалист знаком только с основными принципами работы компьютера, но не может объяснить (да и знать) подробно, как работает каждый отдельный узел. С появлением компьютерных сетей сформировалось и совершенно особое информационное пространство. В этом пространстве, пронизанном одновременно сотнями тысяч ведущихся диалогов, сформировался совершенно особый тип коммуникации, отличный от естественного или технического.

Уникальность ситуации в среде программистов состоит в том, что формирование профессионального мифа еще не завершено, а свобода связей между членами сообщества позволяет очень многие составляющие этого мифа выстраивать сознательно.

Уже стало традиционным ироническое описание рабочего места программиста: стол с машиной завален раздавленными окурками, чашками с недопитым кофе, засохшими бутербродами, скомканными распечатками; клавиатура залита кофе и посыпана табачным пеплом и крошками; с монитора давно не вытирали пыль, с системного блока сняты защитные кожухи; провода, коммутирующие периферию, перепутаны и соединены на “живую нитку” – и так далее.

При этом пространство профессионала должно быть четко отделено от профана – повсюду запретительные надписи в виде цитат (“Оставь надежду, всяк сюда входящий”, “Посторонним В.”), знаков дорожного движения (“Стоп”, “Кирпич”, “Поворот запрещен”) или техники безопасности (“Опасно для жизни”, “Не стой под стрелой”, “Осторожно – высокое напряжение”) и так далее.

Настоящий программист пренебрегает многими условностями этикета, ведет преимущественно ночной образ жизни, относительно “неграмотен” в общем развитии, безразличен ко всему, что не связано с профессией, фанатично предан работе. Он то и дело переносит профессиональные представления в повседневную жизнь (анекдот: “Чем настоящий программист отличается от начинающего? Начинающий считает, что в килобайте 1000 байт, а настоящий программист считает, что в километре 1024 метра”).

Внешний вид также свидетельствует о глубоком пренебрежении условностями: «майка вареная, потертая, джинсики латаные, тапочки рваные, бороденка кудлатая». Образ намеренно снижается в одном из анекдотов: «В зоопарке ребенок тычет пальцем в клетку с обезьянами и кричит маме: “Смотри, программисты!” – “Почему ты так решил?” – удивляется мама. – “Они, как папа, – немытые, лохматые и мозоль на попе». Ирония в данном случае выполняет охранительную функцию – не дает носителям традиции относиться к себе слишком уж серьезно. В принципе любая форма снижения образа реально его поднимает, но только если снижение исходит от носителя профессиональной традиции.

Но основная черта “настоящего программиста” – его высочайший профессиональный уровень. “Восточноевропейская”, или “русская”, часть этого мифа отличается одной специфической чертой. В среде программистов устойчиво бытует мнение, что именно наши программисты – самые лучшие в мире. Аргументы такие: наши программы работают не хуже, а часто лучше, чем американские, хотя наши работают на таком “железе”, которое американец взял бы только в музей древностей, – значит, профессиональный уровень наших выше. Наши компьютерные вирусы самые сложные и трудноуловимые. Автор самой распространенной компьютерной игры “Tetris” – советский программист.

Свою машину программисты практически всегда наделяют некоторыми человеческими чертами, причем программисты-мужчины – женскими, а программисты-женщины – мужскими. Существует множество вариантов текста “Почему компьютер лучше, чем женщина”:

«1. Вы всегда можете подобрать компьютер с конфигурацией, которая вам больше нравится.

2. Вы можете защитить свой компьютер от несанкционированного вторжения.

3. Компьютер не обижается, если вы поработали недолго на другом компьютере или смотрите компьютерный журнал с картинками.

4. Компьютер не требует перед началом работы подписать лицензионное соглашение...» и так далее.

Есть и прямо противоположный текст – о том, почему женщина лучше, чем компьютер.

Программистов от остального мира отделяет специфический язык, наполовину английский, полный искореженных профессионализмов, но даже в самом исковерканном варианте понятный “своим” и совершенно непостижимый для “чужих”: “Надо шестерку засетапить с дистрибута, потом отапгрейдить на шесть-двадцать два и перебутиться”; “У твоей горбатой

глюкалки крыша слетела по сигналу 11, пойдя пни ее ногой, чтоб обратно встала”...

Традиционно новичок, входящий в любую замкнутую группу, должен пройти испытание, посвящение-инициацию. Программисты, как и всюду, относятся к новичкам несколько пренебрежительно, но в то же время опекающе. Передача традиций идет чаще всего во время работы; потом это закрепляется в анекдотах, где, например, новичку рекомендуют подкачать мускулы, чтобы он смог, когда понадобится, “поддержать систему”.

Множество “приколов” предназначено именно для новичков; один из них: переворачивают изображение на мониторе и “чайника” заставляют переворачивать монитор.

Профессиональный миф программистов, как видим, складывается по общим закономерностям, хотя и претендует на уникальность.

Апгрейд (от англ. upgrade — «улучшить») — замена на лучшее. «Сделал апгрейд своей тачке».

Аплиуха — прикладная программа.

Бердан, винт — жесткий диск. «Еще не хватало на винт вируса посадить».

Брякпойн (от англ. break point — «место сбоя») — место, где споткнулась программа.

Ваять — 1) завершать какую-либо работу. «Я пока маленькую игрушку ваяю»; 2) (негативно окрашено) делать что-то плохого качества или слишком быстро. «Глянул я на эти тексты и опупел — надо ж такое сваять было!»

Выход тремя пальцами — перезагрузка машины одновременным нажатием трех клавиш Ctrl-Alt-Del.

Горбуха — о программе, которая сделана небрежно или непрофессионально, но работает.

Даун (от англ. down — «вниз») — усталость, отупение. «Все. Я в дауне».

Дисплюй — дисплей.

Дрюкер (вар. ДРУКАРКА) (от нем. Drucker — «печатник») — принтер.

Жать батоны — работать с мышью.

Железо — электроника. «Почем ваше железо за кило?»

Зависать — 1) Виснуть — состояние, когда компьютер не работает, реагируя только на перезагрузку клавишей «reset». «У меня тачка зависла»; 2) не понимать что-то, не иметь возможности что-то сделать. «Трахался я с

этой программой до посинения так, что намертво завис. А на свежую голову расколол ее, болезную».

Зашарить ресурсы (от англ. to share — «делиться») — предоставить для совместного использования (программами или пользователями).

Кило — килобайт.

Кинуть — отправить сообщение/письмо.

Клава, кебарда — клавиатура.

Краказябла, собака — символ @.

Лепить — делать программный продукт.

Мама — материнская плата.

Междумордие (букв. перевод англ. interface).

Мелкософт — Microsoft Corp.

Мусор — помехи в терминальной или телефонной линии.

Полировать глюкалу — исправлять плохо работающую программу.

Пасквилянт — программист на языке Pascal.

Пнуть — 1) послать файл или письмо; 2) перезапустить машину.

Подмышка — коврик для мышки.

Подумать (ПОДОМАТЬ) — поиграть в компьютерную игру DOOM.

Положить в холодильник — оставить сообщение в Hold для кого-нибудь.

Послать автобус — убить процесс командой kill BUS (Unix).

Сиди Ромка — CD-ROM.

Ссыпаться — аварийно завершиться.

Толстая — (о машине) с хорошими возможностями.

Тонна — мегабайт.

Тормозить — 1) (о машине) медленно работать; 2) плохо соображать.

«Ну что ты тормозишь — это же элементарно!»

Феня (Фенька, Фенечка) — неожиданное, вызывающее удивление у программиста действие его собственной программы.

Хакер — высококвалифицированный программист-самоучка, использующий свои таланты, как правило, в несправедливых целях.

Юзер (от англ. user) — пользователь (чаще всего уничижительно).