

УДК 811.133.1'38

**ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА СОВРЕМЕННОГО
КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА
(НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)**

О.В. Лапунова

*Белорусский государственный университет,
Минск, республика Беларусь, olga-2980@mail.ru*

В статье рассматривается функционально-прагматическая обусловленность перевода на русский язык профессионализмов как разновидности английского компьютерного сленга. Проведен семантико-прагматический анализ способов перевода на русский язык англоязычных вариантов профессионального компьютерного сленга; выявлены способы перевода сленгизмов в контексте их функционального потенциала.

Ключевые слова: компьютерный сленг; профессионализм; способ перевода; переводческая трансформация.

В словаре-справочнике лингвистических терминов Д.Э. Розенталя и М.А. Теленковой сленгом называются слова и выражения, употребляемые лицами определённых профессий или социальных прослоек [3, с. 394].

Мы придерживаемся мнения Е.Е. Матюшенко о том, что помета «сленг» должна быть оставлена только для той части словарного состава языка, которая, будучи противопоставлена литературному словарю, не содержит диалектизмов и

слов жаргонного характера. Жаргонные слова и арготизмы должны при этом выделяться в особую группу и обозначаться соответствующими терминами [1, с. 28].

И.В. Пеллих определяет сленг как «разновидность речи, используемую преимущественно в устном общении отдельной относительно устойчивой социальной группы, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста; часть разговорной лексики, отражающей грубовато-фамильярное, иногда юмористическое отношение к предмету речи» [2, с. 106].

Компьютерный сленг существует уже давно, пополняясь новыми языковыми единицами. Роль и место данной разновидности сленга в современной речевой культуре остаются неоднозначными и требуют исследования и анализа. Лексика компьютерщиков не фиксируется, не имеет строгих правил построения. Невозможно зафиксировать все окказионализмы, возникающие в динамической системе компьютерного сленга. Безусловно, важным способом передачи функциональных вариантов компьютерного сленга на другой язык являются переводческие трансформации.

Функциональная специфика современного компьютерного сленга представлена следующими основными разновидностями: аббревиатурами, профессионализмами и обиходным сленгом. Для каждой из выделенных групп характерны свои функции. Так, аббревиатуры в компьютерной сфере выполняют номинативную и когнитивную функции, связанные с экономией языковых средств, а также функцию создания новых единиц номинации, когда аббревиатура служит для образования новых слов в языке. Кроме того, для аббревиатур, прежде всего, инициальных, характерна функция условного знака заменителя. Профессионализмы реализуют коммуникативную, развлекательную и профессиональную функции. Основными функциями, реализуемыми обиходным сленгом, который является разновидностью молодежного, выступают репрезентативная, конспиративная, опознавательная, эмоционально экспрессивная, номинативная, мировоззренческая и функция так называемой психологической разгрузки.

В настоящем исследовании мы проанализируем способы перевода вариантов компьютерного сленга путём комбинирования различных переводческих приемов. Для этого мы рассмотрим различные варианты перевода сленговых единиц, выполненные пользователями сети Интернет и проанализируем их особенности.

Материалом для проведения исследования послужили переписки на интернет-форумах, онлайн уроки, чаты и статьи. Исследование проводилось в три этапа методом функционально-семантического анализа содержания структуры единиц компьютерного сленга, а также семантико-прагматического анализа специфики перевода разновидностей английского компьютерного сленга средствами русского языка.

При передаче профессионализмов как единиц компьютерного сленга используются различные переводческие трансформации:

AntiSpam module is fully compatible with Drupal 6 [5].

Пользователи сети Интернет переводят данное предложение следующим образом:

‘Хспам модуль полностью совместим с Дирол 6’ [5].

В данном примере используется транслитерация при переводе профессионализма *Antispam* с графической заменой приставки *anti*– на знак ‘X’. Профессионализм *Drupal 6* представляет собой перевод при помощи обратной транслитерации.

Для перевода же следующего дискурсивного фрагмента пользователи сети Интернет предлагают несколько вариантов перевода:

Is there a monitor, that does not have this screen door effect?!

1. 'Существует ли монитор, у которого нет «эффекта москитной сетки»?!
2. 'Есть ли такой монитор, у которого нет эффекта обмана зрения?!' [5].

В первом варианте перевода *monitor* передается на русский язык при помощи транслитерации и усечения второго элемента *-tor* путем добавления суффикса *-ик* с уменьшительно-ласкательным значением. При передаче на русский язык выражения *screen door effect* был использован аналоговый перевод.

Во втором варианте перевода ('Есть ли такой монитор, у которого нет эффекта обмана зрения?!') *monitor* переводится на русский язык при помощи транслитерации, а для передачи выражения *screen door effect* используется описательный перевод.

Представляется, что с точки зрения соблюдения принципов адекватности перевода [4], наиболее прагматически обусловленным вариантом перевода выступает второй вариант, так как транслитерация сохраняет форму слова, а описательный перевод способствует раскрытию значения сленговой единицы:

Для передачи следующего дискурсивного фрагмента предлагается также несколько вариантов перевода:

This forum is for general questions and feedback related to MS Outlook –

1. 'Этот форум для общих вопросов и комментариев, по теме автоглук'.
2. 'Этот форум предназначен для общих вопросов и комментариев, связанных с Аутлук' [5].

В первом варианте перевода передача профессионализма *MS Outlook* осуществляется путем использования комбинированного приема кальки и усечения первых двух компонентов *MC* и *Out*– с добавлением приставки греко-латинского происхождения *авто*–.

Во втором варианте перевода сленговая единица *MC Outlook* передана на русский язык при помощи транслитерации путем усечения компонента *MC*.

Представляется, что переводчик должен учитывать специфику аудитории, которой будет адресован перевод контекстуального фрагмента с использованием сленговых единиц. Так, если реципиентами переводного текста выступают активные пользователи компьютерной техники, а текст перевода будет использоваться в условиях неформального общения, то переводной эквивалентный вариант сленгизмов может успешно использоваться в повседневном виртуальном (или реальном) общении указанной категорией лиц. Если же переводной текст рассчитан на обывателя, то его переводчик должен использовать преимущественно экспликацию или комбинированные приемы перевода для интерпретации семантики сленгизмов. В таком случае, наиболее адекватным будет использование зафиксированных в двуязычных словарях эквивалентов, а при их отсутствии – описательного перевода или комбинирования наиболее часто используемых приемов (кальки, полукальки, транслитерации, усечения и т.д.

Рассмотрим варианты перевода на русский язык следующего дискурсивного фрагмента:

My girlfriend had a DOOM shirt made for me this past Christmas –

'У моей девушки была рубашка Думляндии, сделанная для меня на это Рождество'

'У моей девушки была рубашка Дум, которую сделали для меня на это Рождество' [5].

В первом варианте перевода при передаче с английского языка на русский профессионализма *Doom* (название компьютерной игры) использовалась калька с добавлением суффикса – *ляндия*. Данный сленгизм используется для обозначения компьютерных пространств, игр и сайтов в Интернете.

Во втором варианте перевода данного дискурсивного фрагмента использовался прием транслитерации. Думается, что оба предложенных варианта уместны для использования в условиях неформального виртуального общения.

Для передачи на русский язык следующего дискурсивного фрагмента использовались различные варианты переводческих приемов:

Look, I'm a game developer –

‘Смотри, я геймдевелопер’

‘Посмотрите, я разработчик игр’ [5].

В первом варианте перевода сленгизм *game developer* переводиться авторами при помощи транслитерации и словосложения (объединения двух компонентов *game + developer* в одно слово).

Во втором варианте перевода в качестве переводческого приема была использована калька. Представляется, что использование переводческого приема калькирования решает задачу передачи формы и значения профессионализма, а прием транслитерации не раскрывает значения слова для людей, не владеющих английским языком.

Для следующего дискурсивного фрагмента предлагается несколько вариантов перевода на русский язык:

If you make a free demo version of the game and in the game you give the option to the player to buy the full version, how would you update the game to the full version?

‘Если вы делаете демонстративную версию игры и в ней есть функция купить полную, то как обновить до полной версии?’

‘Если вы делаете дымоверсию игры и в ней есть функция купить полную, то как обновить до полной версии?’

‘Если вы делаете дамаверсию игры и в ней есть функция купить полную, то как обновить до полной версии?’ [5].

В приведенных вариантах перевода были использованы калькирование (первый вариант перевода) и фонетическая мимикрия (второй и третий варианты перевода): *demo* (дама и дым). Все предложенные варианты уместны для неформального виртуального общения. Самым подходящим мы считаем первый вариант, так как он способствует экономии времени и пространства, что важно в условиях виртуального общения.

Анализ фактического материала показывает, что калька, транслитерация и усечение являются наиболее используемыми приемами при переводе профессионализмов. Если реципиентами переводного текста выступают разработчики компьютеров, а текст перевода будет использоваться в условиях неформального общения, то даже те единицы, которые могут показаться обывателю странными, необычными и непонятными, могут успешно использоваться в повседневном виртуальном или реальном общении указанной категорией лиц. Выбор способов передачи того или иного сленгизма зависит от того, на какую аудиторию рассчитан данный перевод, а также от специфики пространственно-временного контекста.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Матюшенко, Е.Е. Современный молодежный сленг: формирование и функционирование / Е.Е. Матюшенко. – Волгоград.: Изд-во «Кассандра», 2007. – 226 с.
2. Пеллих, И.В. Молодежный сленг как социальная разновидность речи // Вестник

Адыгейского государственного университета. – 2008. – Вып. 1. – С. 106–108.

3. Словарь-справочник лингвистических терминов / Д.Э. Розенталь, М.А. Теленкова. – М.: Просвещение, 1976. – 543с.

4. Швейцер, А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А.Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 176 с.

5. Internet Forum Online Search [Electronic resource]. URL: <http://www.youandyourwedding.co.uk> (date of access: 20.03.2026).

FUNCTIONAL SPECIFICITY OF MODERN COMPUTER SLANG (BASED ON THE ENGLISH LANGUAGE)

O.V. Lapunova

*Belarusian State University,
Minsk, Belarus, olga-2980@mail.ru*

This article examines the functional and pragmatic determinacy of translating professionalisms into Russian as a type of English computer slang. A semantic and pragmatic analysis of methods for translating English-language variants of professional computer slang into Russian is conducted, and methods for translating slang expressions are identified in the context of their functional potential.

Keywords: computer slang; professionalism; translation method; translation transformation.