Санкт-Петербургский государственный университет

**Христенко Богдан Владимирович**

**Выпускная квалификационная работа**

**Жаргонизмы сферы информационных технологий как проблема перевода (на материале сериала «Silicon Valley»)**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа ВМ.5850 «Синхронный перевод»

Научный руководитель:

профессор, Кафедра

английской филологии и перевода

Иванова Елизавета Васильевна

Рецензент:

преподаватель, Кафедра

иностранных языков,

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт- Петербургский

горный университет»

Спиридонова

Валентина Александровна

Санкт-Петербург

2021

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| 1.ЛЕКСИКА ОГРАНИЧЕННОЙ СФЕРЫ УПОТРЕБЛЕНИЯ КАК ОБЪЕКТ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА.  | 6 |
| 1.1 Лингвистические особенности лексики ограниченной сферы употребления | 7 |
| 1.2 Арго, сленг, жаргон. Сходства, различия, проблемы классификации | 9 |
| 1.3 Особенности языка представителей IT индустрии и его связь с общим сленгом | 19 |
| 1.4 Классификация сленга по способу образования | 21 |
| 1.5 Онлайн-словари с пользовательским контентом (UGC), как инструмент исследования сленга | 24 |
| 1.6 Переводческие стратегии при переводе аудиовизуальных материалов | 26 |
| 2. СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПЕРЕВОДОВ ЖАРГОНИЗМОВ НА АУДИОВИЗУАЛЬНОМ МАТЕРИАЛЕ СЕРИАЛА «КРЕМНИЕВАЯ ДОЛИНА» |  |
| 2.1 Вводные замечания | 33 |
| 2.2 Транслитерация и транскрибирование | 36 |
| 2.3 Генерализация/описательный перевод | 48 |
| 2.4 Метафора | 49 |
| 2.5 Добавление | 51 |
| 2.6 Смысловое развитие | 53 |
| 2.7 Калькирование | 55 |
| 2.8 Конкретизация | 61 |
| 2.9 Опущение | 65 |
| 2.10 Перестановка | 66 |
| 2.11 Рекомендации для переводчиков | 67 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 72 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | 73 |
| ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ СЛОВАРИ И WEB-ПОРТАЛЫ | 77 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1 | 80 |

**ВВЕДЕНИЕ**

Данная выпускная квалификационная работа посвящена изучению особенностей перевода профессионального жаргона представителей IT-индустрии.

Выбор темы обусловлен тем, что лексика, используемая представителями IT индустрии, в частности их профессиональный жаргон, на протяжении долгого времени существовала обособленно в рамках данной профессиональной группы и формирование этой лексики происходило исключительно в соответствии с профессиональными запросами. Появление аудиовизуальных произведений, которые содержат профессиональную лексику, и при этом направлены на массовую аудиторию, требует от переводчиков особого внимания к данной лексике, что, в свою очередь, вызывает необходимость проведения исследований по данной теме.

**Актуальность исследования** обусловлена как значительным ростом рынка аудиовизуальных материалов в целом, так и увеличением числа сериалов и фильмов посвящённым IT-индустрии, в частности. Требования к качеству перевода и естественности звучания языка персонажей-программистов непрерывно повышаются, что создаёт спрос на специалистов, знакомых с профессиональным жаргоном представителей IT-индустрии и способных осуществлять адекватный перевод данной категории лексики. Недостаточная изученность вопроса перевода профессионального жаргона представителей IT-индустрии часто становится причиной переводческих ошибок, которые приводят к негативной реакции аудитории и последующей критике студии дубляжа в публичном пространстве. Данное исследование призвано помочь избежать данных ошибок.

В ходе проведённого исследования выявлено, что в существующих научных работах вопрос перевода профессионального жаргона представителей IT-индустрии недостаточно изучен. В частности, отсутствуют исследования данной категории лексики в контексте перевода аудиовизуальных материалов, что позволяет говорить о **научной новизне** данной работы.

**Целью** данного исследования является изучение английских профессиональных жаргонизмов, используемых представителями IT индустрии, и особенностей их перевода на русский язык на материале сериала “Silicon Valley” (Кремниевая долина)

Данная цель определила круг вопросов, подлежащих изучению, а также позволила сформулировать следующие **задачи** исследования:

1. Изучить существующие классификации лексики ограниченной сферы употребления и определить лингвистические особенности профессионального жаргона в сфере IT.
2. Рассмотреть доступные инструменты для изучения профессионального жаргона
3. Проанализировать существующие теории переводческих стратегий и трансформаций.
4. Осуществить сопоставительный переводческий анализ примеров из сериала Silicon Valley (Кремниевая долина), содержащих профессиональные жаргонизмы.
5. Установить переводческие стратегии, использованные переводчиками для передачи профессионального жаргона.
6. Сформулировать рекомендации для переводчиков, сталкивающихся с проблемой перевода жаргона при работе над аудиовизуальными материалами.

Материалом исследования послужили сто единиц, относящихся к области профессионального жаргона, собранных методом сплошной выборки из сериала «Silicon Valley» (2014 -2019 гг.)

**Методы** исследования включают сравнительно-сопоставительный метод, дефиниционный анализ, лексико-семантический анализ, контекстуальный анализ, стилистический анализ, а также корпусный анализ с использованием программного обеспечения AntConc и Google Trends.

**Объектом** данного исследования являются профессиональные жаргонизмы в сериале «Silicon Valley».

**Предметом** данного исследования являются особенности перевода профессионального жаргона в сфере IT с английского на русский язык.

**Апробация работы** осуществлена на 24 конференции студентов-филологов Санкт-Петербургского государственного университета.

Данная выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения. Во **введении** обосновывается актуальность и научная новизна данной работы, формулируется цель исследования и основные задачи. **Первая глава** «**Лексика ограниченной сферы употребления как объект аудиовизуального перевода»,** состоящая из 8 разделов, посвящена описанию лингвистических особенностей лексики ограниченной сферы употребления. В ней рассматриваются особенности диалектной и специальной лексики, арго и жаргонной лексики, описываются характеристики сленга, его история и основные свойства. Отдельные разделы посвящены изучению особенностей молодёжного сленга, его развитию и способам образования. **Вторая глава «Сравнительный анализ переводов жаргонизмов на аудиовизуальном материале сериала «Кремниевая долина»** посвящена сравнительному анализу особенностей перевода, отобранных для анализа сленгизмов из сериала «Silicon Valley» (Кремниевая долина). **Заключение** содержит основные выводы проведённого исследования. Завершает работу **список использованной литературы.** В **приложениях** к данной работе представлена сводная таблица, включающая 100 исследованных слов и словосочетаний, для каждого из которых приведён контекст использования.

**Глава 1 ЛЕКСИКА ОГРАНИЧЕННОЙ СФЕРЫ УПОТРЕБЛЕНИЯ КАК ОБЪЕКТ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА.**

**1.1 Лингвистические особенности лексики ограниченной сферы употребления**

**1.1.1 Классификация лексики по характеру функционирования**

Рассмотрим существующие подходы к разделению лексики по характеру функционирования. Д. Э. Розенталь в своих работах выделяет две основные группы [26, с.32]:

1. Общеупотребительная лексика
2. Лексика ограниченной сферы употребления

К общеупотребительной лексике относятся слова, которые формируют основную часть словарного состава языка. Именно в эту группу входят названия, относящиеся к явлениям и понятиям из различных сфер жизни, включая бытовую, культурную и социально-политическую.

Несмотря на то, что общеупотребительная лексика поддаётся дальнейшему распределению на более малые группы в зависимости от тематики, все они будут обладать общей ключевой особенностью — возможностью употребления слов, которые относятся к категории общеупотребительной лексики, любым носителем языка.

Ограниченная, специфическая лексика, употребление которой характерно лишь для определённого географического региона или представителей определённых социальных, профессиональных или других групп, называется лексикой ограниченной сферы употребления. В основном, данная лексика встречается в устной ненормированной речи, в данной работе подобная лексика будет рассмотрена на примере аудиовизуального материала.

Также Д. Э. Розенталь отмечает, что лексику ограниченной сферы употребления можно разделить на следующие группы [26, с.33]:

1. диалектная лексика
2. специальная лексика
3. арго
4. жаргонная лексика.
5. сленг

Вопросу классификации лексики ограниченной сферы употребления посвящено большое количество научных работ, что привело к существованию значительного количества разнообразных классификаций.

Для того, чтобы понять особенности перевода лексики, относящейся к сленгу, а также различия между жаргоном и остальными группами лексики ограниченной сферы употребления, необходимо подробнее рассмотреть особенности лексики ограниченной сферы употребления.

**1.1.2 Диалектная лексика**

Л. П. Крысин формулирует следующее определение диалектной лексики: «‎Диалектная лексика — это слова, употребление которых свойственно людям, живущим в определённой местности»‎ [15, с.19]

От общеупотребительных, общенародных слов диалектную лексику отличает ряд характерных грамматических, фонетических, морфологических, особенностей. Классификация данной лексики осуществляется с учетом данных особенностей, что позволяет выделить следущие подгруппы:

1. словообразовательные диалектизмы
2. лексические диалектизмы
3. фонетические диалектизмы
4. грамматические диалектизмы
	* 1. **Специальная лексика**

В данной работе уделяется большое внимание специальной лексике. Для этого типа лексики характерны слова, которые, в подавляющим большинстве случаев, употребляются лишь представителями одной и той же специальности. Специальная лексика подразделяется на следующие категории:

1. терминологическая лексика
2. профессиональный жаргон

**1.1.4 Терминологическая лексика**

Рассмотрим следующее определение понятия «термин» приведённое Г.Ж. Байшукуровой:

«Термины – это слова или словосочетания, которые используются для логически точного определения специальных понятий или предметов какой-нибудь области науки, техники, искусства.» [3, с.46]

Термины отличаются точностью и однозначностью формулировок. Терминологическая лексика подразделяется на

1. общенаучную
2. специальную.

Общенаучная терминологическая лексика используется в различных областях науки, например «‎эксперимент»‎, «‎тезис»‎.

Специальная терминологическая лексика встречается лишь в отдельных научных дисциплинах. Например, в лингвистике специальной терминологической лексикой являются термины «‎лексема»‎, «‎глагол»‎.
**1.2 Арго, сленг, жаргон. Сходства, различия, проблемы классификации**

Разделение на арго, жаргон и сленг до сих пор вызывает у лингвистов множество противоречий. Иногда значения всех трех понятий: «‎арго»‎, «‎сленг»‎ и «‎жаргон»‎ пересекаются, в разных классификациях они представлены по-разному. Некоторые исследователи считают их полными синонимами, другие же выделяют в своих классификациях каждый термин отдельно.

Рассмотрим, например, определение из словаря-справочника лингвистических терминов: «Сленг – слова и выражения, употребляемые лицами определенных профессий или социальных прослоек. Сленг моряков, художников, ср. арго, жаргон.» [68, c.187]

В приведённом выше определении все 3 понятия отождествляются. Подобного же мнения придерживается и И.Р.Гальперин. В своей статье «О термине «сленг» [9, с.86] он указывает на нечеткость границ, согласно которым те или иные слова относятся к «сленговым», причём как в советской лексикографии, так и в зарубежной. Своё утверждение автор подкрепляет следующим примером: рассматривая слово “brass” в значении “деньги, наличные” в разных словарях можно заметить, что словарь Вебстера относит данное значение к диалектизмам, словарь Авандейля к разговорной лексике. Аналогичные примеры автор приводит и для других предполагаемых “сленгизмов”. Также учёный отмечает, что в разных словарях часто встречаются разные пометы, обозначающие сленговые слова «colloq. or slang», т. е. «разг. или сленг», «dial, and slang» «диалект, и сленг», «vulg. or slang», т. е. «вульг. или сленг». Это приводит к возникновению вопроса о существовании сленга в качестве особого лексического слоя в составе английского языка [9, с.87].

Однако в более поздних работах достигается большая ясность в категоризации данных разделов лексики. Сленг, как отдельную категорию, выделяют в своих исследованиях И.С. Трусова [30, c.11], Г.В.Токарев [29, c.52], Ю.Газда [10, c.5]. Л.Соудек [54, c.18] использует схожий подход. Он выделяет восемь лексических пластов, которые можно подразделить на две группы: стандартную лексику (standard) и субстандартную лексику (substandard). Стандартная содержит литературную (literary), общую (common) и разговорную (colloquial). Субстандартная лексика включает сниженную разговорную (low colloquial), слэнг (slang), жаргон/кэнт (jargon/cant), вульгаризмы (vulgar). Х.Александер [36, c.143] выделяет пять лексических пластов, два из которых являются “смешанными”, т.е включают в себя слова из нескольких категорий.

Перечислим их с примерами:

1. Только литературные слова - inebriated/insane
2. И литературные, и разговорные - drunk/mad
3. Только разговорные - merry/crazy
4. Разговорные, близкие к сленгу - tipsy/loony
5. Сленг - plastered/dippy

 Такая трактовка подчеркивает отсутствие жестких границ между категориями, и, в то же время, выстраивает иерархическую структуру.

В данной работе используется классификация В.А.Хомякова [32]. В основе данной классификации лежит дифференцирование лексических слоев, основанное на выделении социальных уровней, впервые встречающееся в работах Д.Кеньона [44, c.215], описавшего два главных «культурных» уровня — стандартный уровень и субстандартный уровень и две функциональных разновидности — формальную и неформальную. При этом уровни и разновидности не зависят друг от друга.

Также, подобно классификации Л.Соудека, В.А.Хомяков выделяет те же восемь лексических пластов, однако группирует их по социальным стилистико-функциональным разновидностям [32, c.18]:

1. Литературно-разговорная речь (Formal Functional Variety. Standard Level)
2. Фамильярно-разговорная речь (Informal Functional Variety. Standard Level)
3. Просторечие (Informal Functional Variety. Substandard Level)

Данные разновидности можно проиллюстрировать примером, приведенным С. Флекснером в предисловии к словарю американского сленга:

1. Sir, you speak English well; — Литературно-разговорная речь (Formal Functional Variety. Standard Level)
2. Friend, you talk plain and hit the nail right on the head; — Фамильярно-разговорная речь (Informal Functional Variety. Standard Level)
3. Buster, your line is the cat’s pajamas; or Doll, you come on with the straight jazz, real cool like. — Просторечие (Informal Functional Variety. Substandard Level) [42, с.4]

 Литературно-разговорная речь и фамильярно-разговорная речь пересекаются с понятием “общеупотребительная лексика” и не рассматриваются в данной работе.

 В работах Э.Партриджа [51, c.187; 50] содержится формулировка некоторых причин, затрудняющих разделение сленга и арго, а именно секретность и пересечение, в ряде случаев, арго и сленгизмов при использовании в обычной речи.

 Однако автор словаря английского сленга Джон Фармер отмечает, что провести границу между сленгом и арго (кэнтом) все же возможно, поскольку сленг универсален, в то время как кэнт ограничен в использовании определёнными классами общества: ворами, бродягами [41] При этом сленг обычно вызывает у обывателей больше уважения, чем кэнт, хотя кэнт часто более устойчив, его использование продолжается без изменения смысла на протяжении многих поколений. Отмечается, что сленг универсален, не ограничен классами или сообществами и очень быстро изменяется, в то время как арго(кэнт) характерен для ограниченных групп и гораздо более постоянен.

По мнению В.А. Хомякова [32, c.60], ключевым отличием сленга от арго будет являться отсутствие криптолалической функции. Несмотря на то, что жаргон часто знаком лишь группе людей, которая его использует, у них нет цели скрыть значение слов.

Итак, определившись с общими принципами разделения лексики, на которые мы будем опираться в данной работе, рассмотрим каждый из трёх терминов — арго, жаргон, сленг по отдельности.

**1.2.2 Арго (Кэнт)**

Термин арго попал в русский язык в середине 19 века, изначально обозначая «воровской язык». К 20 веку он все активнее входит в употребление, обозначая язык тайных, закрытых сообществ, например «воровских». И хотя сначала арго неразрывно был связан с лексикой низших слоёв общества, маргиналов, преступников, воров и различных криминальных сообществ, постепенно некоторые лингвисты, например В.Н. Ярцева [35], начали относить к нему и специальную лексику. В советской/российской лингвистике, термины «арго» и «кэнт» обычно отождествляются.

Рассмотрим определение англоязычных словарей.

Cambridge dictionary:

cant:

1. statements, especially on religious or moral subjects, that are not sincerely believed by the person making them:
2. special words used by a particular group of people such as thieves, lawyers, or priests, often in order to keep things secret

Merriam-Webster Dictionary:

cant:

1: the expression or repetition of conventional or trite opinions or sentiments especially: the insincere use of pious words

2: a set or stock phrase

3a: the private language of the underworld

3b: JARGON sense 1 = the technical terminology or characteristic idiom of a special activity or group

4: affected singsong or whining speech

Наибольший интерес представляет значение (3a/3b), приведённое в Merriam-Webster Dictionary: Кэнт — секретный жаргон деклассированных и социально-профессиональный жаргон. Данная работа опирается на классификацию В.А. Хомякова [32], которая представляет собой более узкую версию этого определения, описывающую кэнт, как технический термин для обозначения лексики, присущей преступному миру (например: криминальным элементам, бродягам, попрошайкам, проституткам и др.). Стоит отметить, что кэнт является «секретным» языком, то есть содержит ряд терминов для частного использования, но по структуре в целом, при использовании в повседневной лексике, он представляет собой смесь жаргона и сниженной разговорной лексики

**1.2.3 Сленг**

Такое понятие, как «‎сленг»‎ пришло из английской научной литературы. Именно английские лингвисты изначально сосредоточились на изучении данного языкового феномена. Определить время происхождения данного термина достаточно затруднительно, однако в письменном английском языке этот термин появился в начале XIX века [6].

Уже к середине ХХ века термин «‎slang»‎ входит в активное употребление в среде лингвистов. В русскоязычной научной литературе принято относить появление данного термина к 60-м годам ХХ века, наряду с такими понятиями, как «‎жаргон»‎ и «‎арго»‎.

Слово сленг происходит от английского «‎slang»‎ [13]. По своей сути сленг является языком обособленных групп (социальных или профессиональных), не использующимся в литературной речи. Сленг считается важной частью современной языковой структуры и перестал рассматриваться как негативное для языка явление [11, c.55]. Сленг всегда находится в состоянии эволюции и развития. Он постоянно модернизируется, может как быстро появляться и распространяться, внедряясь в словарный запас людей с огромной скоростью, однако может так же быстро и исчезать. Основные языковые изменения, которые связаны со сленгом, основаны на трансформации и упрощении устной речи.

Одна из задач сленга – отгородиться от остального мира, выделить своих. Так нелитературные, но общепонятные слова призваны объединять в качестве «‎своих»‎ всю нацию [21, c.51-52].

Если рассматривать сленг с такой точки зрения, то его можно определить как разновидность речи, которая используется в менее формальных ситуациях. Человек использует сленг, когда ему комфортно в кругу общения (семья, друзья, коллеги) и он уверен, что его правильно поймут. Или же наоборот, люди используют сленг, когда пытаются мимикрировать и подражать социальной/профессиональной группе, к которой они не принадлежат. Однако поскольку сленг требует определённых, специфичных для данной группы познаний, часто человек, употребляющий сленг без понимания того, о чем он говорит, выглядит нелепо и сленг выглядит неуместно.

Рассмотрим определения понятия “сленг” из англоязычных словарей. Merriam - Webster Dictionary содержит следующее определение:

1. language peculiar to a particular group: such as
	1. ARGOT
	2. JARGON sense 1
2. an informal nonstandard vocabulary composed typically of coinages, arbitrarily changed words, and extravagant, forced, or facetious figures of speech

Oxford dictionary под термином slang приводит:

slang: very informal words and expressions that are more common in spoken language, especially used by a particular group of people, for example, children, criminals, soldiers, etc.

В Chambers dictionary предлагается следующее определение:

slang

1. originally the coarse language used by thieves and disreputable characters.
2. very informal words and phrases used by any class, profession or set of people.
3. language not accepted for dignified use.

Все три представленные формулировки не позволяют прийти к единому однозначному определению понятия «slang». Так, согласно разным определениям, к нему относится и «низкий, вульгарный язык» и «жаргоны, включая социально профессиональные» и «cекретные арго преступного мира».

В данной работе за основу берётся классификация В.А. Хомякова [32, с.39]. Он отмечает необходимость подразделения сленга на 2 категории:

1. Общий сленг
2. Специальный сленг

Под общим сленгом понимается устойчивая речевая микросистема в просторечии, распространённая в речи и понятная широкой аудитории, характеризующаяся неоднородностью генетического состава и обладающая ярко выраженной эмоционально-экспрессивной коннотацией вокабуляра, часто содержащей насмешку над социальными, этическими, эстетическими, языковыми и другими нормами.

Общий сленг обладает следующими характеристиками:

1. Распространен в обществе и понятен всем социальным слоям.
2. Имеет ярко выраженный оценочный характер и несёт преобладающую функцию
3. Устойчив в рамках определённого (короткого) временного периода, при этом возможен переход сленгизмов в коллоквиализмы, а также исчезновение сленгизмов из речи.
4. Обладает крайней генетической неоднородностью, образуется из совершенно различных источников
5. Неоднороден, частично приближен к фамильярно-разговорной речи, при этом противопоставляется ей как компонент просторечия.
6. Имеет фонетические, морфологические и синтаксические особенности.
7. Отличен по происхождению и функционально от специального сленга (арго (кэнта), жаргонов и близких к арго (кэнту) речевых образований)

 Под специальным сленгом понимается «социальная речевая микросистема в просторечии, включающая в себя кэнт и некоторые близкие к нему образования (рифмованный сленг и др.), профессиональные и корпоративные (групповые) жаргоны и отличающаяся генетически и функционально от общего сленга.» [32, c.71]. Соответственно, в рамках данной работы профессиональный жаргон будет рассматриваться как часть сленга, разделяющая с ним ряд характеристик и способы образования.

**1.2.4 Жаргон**

Слово «жаргон», как и «арго», пришло из французского языка, при этом во французской лингвистике в настоящее время термин жаргон сменился термином арго. В советской/российской лингвистике к жаргону относятся слова, ограниченные профессионально—социальными группами. А. И. Домашнев определяет жаргон, как разновидность речи представителей отдельной группы, которые объединены по признакам профессии, положения в обществе, интересам или возрасту [12, c.43].

В словаре О.С. Ахмановой [2] приводится следующее определение: «Язык, состоящий из более или менее произвольно выбираемых, видоизменяемых элементов одного или нескольких естественных языков и применяемый (обычно в устном общении) отдельной социальной группой с целью языкового обособления, отделения от остальной части языковой общности, иногда в криптолалических целях»

В работах Г. В. Токарева [29, с.6] отмечается, что «‎жаргон характеризуется словами, которые возникли на основе языковой игры, общественной забавы, которые подчиняются принципам эмоциональной экспрессии»‎.

Рассмотрим также определение понятия жаргон из англоязычных словарей.

Merriam - Webster Dictionary содержит следующее определение:

1: the technical terminology or characteristic idiom of a special activity or group

2: obscure and often pretentious language marked by circumlocutions and long words

3a: confused unintelligible language

b: a strange, outlandish, or barbarous language or dialect

c: a hybrid language or dialect simplified in vocabulary and grammar and used for communication between peoples of different speech

В Chambers dictionary предлагается следующее определение:

Jargon:

1.the specialized vocabulary of a particular trade, profession, group or activity.

2.derog language which uses this type of vocabulary in a pretentious or meaningless way.

3. confusing or meaningless talk; gibberish.

Итак, в обоих рассмотренных словарях первое определение можно обобщить как «слова, употребляемые представителями одной профессии или иной группы людей».

 В речи представителей одной профессии естественным образом возникают многочисленные слова и словосочетания с юмористической, насмешливой коннотацией. Данный пласт лексики существует как бы параллельно профессиональной терминологии и в некотором смысле синонимичен ей. Причём количество таких синонимов для одного термина может быть довольно большим. Рассмотрим примеры из авиации [46].

Термин: Jet Plane

Синонимы: blast furnace, blow job, blowtorch, can, firecan, flame thrower, flute, jet, jetjob, pipe, speed burner, squirt, squirt job;

Термин: Propeller

Синонимы: blower, butter paddle, club, eggbeater, fan, pants slapper, prop, stick, wind mill;

 Термины, рассмотренные выше, знакомы широкому числу читателей. Юмористические, жаргонные синонимы, в свою очередь, вероятно, знакомы лишь профессионалам и людям, интересующимся авиацией. В своей работе, В.А. Хомяков [32, с.63] относит подобные синонимы терминов к профессиональным жаргонизмам.

 В некоторых случаях, профессиональные жаргонизмы теряют узкий профессиональный характер и входят в категорию общеупотребительной лексики. Таким образом они начинают относиться к категории общего сленга. Примером заимствований из жаргона военных летчиков, которые после второй мировой войны стали общеупотребительными, могут служить следующие слова: ale out, bloke, chow, smashing, twirp (twerp), everything under control, gone for a Burton, sad apple, watch your step [53].

 Также известны случаи, когда профессиональный жаргонизм покидает категорию просторечия и начинает относиться к литературной норме. В данном случае довольно любопытно проследить историю слова «sweater». Изначальное значение из профессионального жаргона - «потник для лошадей». Далее оно перешло в общий сленг со значением «фуфайка для спортсменов». В начале 80-х годов девятнадцатого века получило современное значение «жакет, вязаная кофта» и стало общеупотребительным.

 Ещё чаще в общий сленг переходят слова-клички, слова-шутки, которые относятся к разговорной вариации специальной лексики, но не являются синонимами к терминам. В американском военном жаргоне «солдат» передаётся как fodder, man butcher, tin soldier, war horse — все из перечисленных слов (кроме man butcher) перешли в общий сленг [53].

 Изучив различные подходы к определению и категоризации арго, жаргона и профессионального сленга, обратимся к языку представителей IT-индустрии и определим характерные черты, особенности и потенциальные трудности для переводчиков, с которыми они могут столкнуться при работе с материалами, содержащими сленг и профессиональные жаргонизмы.

**1.3 Особенности языка представителей IT индустрии и его связь с общим сленгом**

 Язык любой профессиональной группы со временем обрастает лексическими единицами, которые характерны лишь для неё. В сфере программирования, где специалисты работают с новейшими технологиями, появляющимися на рынке практически ежедневно, это заметно особенно ярко. Ещё одной особенностью является то, что большая часть сопроводительной документации представлена лишь на английском языке, и профессиональный перевод подобных материалов обычно не осуществляется, так как к моменту перевода эта документация может уже потерять актуальность [27].

 Также многие разработчики даже в России работают в международных компаниях, где деловая переписка ведётся на английском языке. Все это приводит к тому, что в языке людей, принадлежащих к данным профессиям, начинают в больших количествах возникать неологизмы, задача которых передать в разговоре с другими носителями русского языка концепты и понятия, которые только возникли в англоговорящей среде и не имеют аналогов в русском языке. Во избежание путаницы, в технической документации, даже если она написана на русском языке, обычно оставляют английский вариант слова.

 Однако такой подход не подходит для устной, разговорной речи, что ведёт к возникновению слоя лексики, характерной лишь для неформальной беседы и практически не встречающейся в письменных источниках.

 Безусловно, глобализация и всеобъемлющее проникновение американской (англоязычной) культуры во все сферы жизни подавляющего большинства культур мира привели к тому, что язык, особенно язык молодых людей, как наиболее подверженной влиянию популярной культуры категории населения, начал претерпевать изменения, в первую очередь связанные с высокой частотой использования англоязычных заимствований. Дополнительно принимая во внимание популярность, которую IT, гик-культура приобрела за последнее десятилетие, неудивительно, что часть профессиональных англоязычных жаргонизмов сферы IT уже вошла в общий сленг. Профессиональный жаргонизм может появиться в английском языке, перейти в категорию общего сленга, затем быть заимствованным в русский общий сленг, или сначала быть заимствованным представителями IT-индустрии, а затем перейти в категорию общего сленга.

 В рамках данного исследования были отобраны примеры употребления лексики, которая, в основном, относится к категории профессионального жаргона, под которым в данной работе понимаются лексические единицы, характерные для неформального общения представителей определённой сферы профессиональной деятельности (в данном случае IT), являющиеся разговорными обозначениями специфических для данной индустрии понятий или явлений. Однако, следует отметить, что в ряде случаев невозможно однозначно установить, относится ли лексема к профессиональному жаргону, терминам или общему сленгу, ввиду невероятной изменчивости лексики, используемой при неформальном общении.

 Также важным фактором является то, что некоторые слова или словосочетания, которые в английском языке уже перешли в категорию общеупотребительной лексики или являются терминами, в русском языке не настолько укоренились и часто передаются при помощи профессиональных жаргонизмов, что вызывает дополнительные сложности при переводе. Знание происхождения профессионального жаргонизма, а также происхождения потенциального русского эквивалента может способствовать принятию наиболее правильного переводческого решения.

 Рассмотрим особенности и способы образования сленга и, соответственно, профессионального жаргона, в следующем разделе.

**1.4 Классификация сленга по способу образования**

 Существуют разнообразные способы образования сленга. Приняв, что жаргон является частью сленга, отметим, что он также будет разделять со сленгом способы образования. Важно понимать, как жаргонизм был образован, чтобы учитывать данный фактор при поиске эквивалентов.

 Способы образования сленга (жаргона) в английском и русском языках схожи. Их можно условно разделить на три основные группы, основываясь на работах И.В. Арнольд [1], Э.М.Береговской [4], Е.А Земской [13], С.Поттера [52] и Е.Портриджа [51, 53]:

1. Морфологическое словообразование. Данный способ характерен как для сленга, так и для общеупотребительной категории лексики
	1. Словосложение — один из наиболее популярных способов образования английского сленга(жаргона), осуществляющийся путём сложения корней. К примеру, молодёжный сленгизм “humbug”, обозначавший обманщика, образован сложением корней “hum” и “bug”. В русском языке примером может служить лексема чикфаер (зажигалка). В приведённом примере произошло сочетание корней русского чик с английским fire;
	2. Сокращение — данный способ словообразования основан на сокращении лексических единиц, что также характерно для сленга, поскольку в устной, живой речи естественным образом возникает потребность в замене формальных, длинных слов и словосочетаний — ёмкими, короткими альтернативами. Например, привычное нам слово “soccer” (футбол) в 19 веке возникло как сленгизм, путем сокращения «Assosiation football», сначала да “assoc”, затем до “soc”, а далее, путём добавления суффикса -er приобрело привычный нам вид. В русском языке часто встречается сленговое сокращение «комп», образованное от слова «компьютер»
	3. Аффиксация — способ, частично рассмотренный в примере выше, основанный на добавлении суффиксов, часто используемый вместе с другими способами словообразования. Например, один из наиболее известных сленгизмов 21 века — “selfie” возник путём добавления суффикса -ie к корню self. В русском языке, при заимствовании имён прилагательных, происходящих от корней английского языка, часто используется добавление ударных суффиксов, например (-ов). К примеру, старый = олд(ов)ый (old). Часто для словообразования жаргонизмов используются суффиксы (лов-о). К примеру, состояние галлюцинирования = глюк-а(лов-о). (hallucination). При этом корень «глюк» является сокращением от лексемы «галлюцинация».
	4. Контаминация — способ образования, основанный на объединении двух различных слов или словосочетаний, путём усечения одного из них и последующего слияния, в результате чего происходит образование нового слова, обладающего лексическим значением, лежащим где-то посередине между словами-источниками. Например, сленгизм “Demopublican”, обозначающий человека, разделяющего взгляды, как представителей демократической партии США, так и представителей республиканской партии.­ В классификации Э. М. Береговской [4, c.38] данный способ называется «телескопия». Примером в русском языке может служить лексема мозжечокнуться (сойти с ума). Слово возникло сочетанием слов мозжечок + чокнуться.
2. Семантическая деривация. При образовании сленга также напрямую используется общеупотребительная лексика, засчет расширения заложенных значений и семантических сдвигов, что достигается путем метафоризации и метонимизации.
	1. Метафоризация — переосмысление изначального значения слова, путём добавления новых значений, основанных на схожести описываемых понятий и образов. Например, сленгизм “trip”, обозначающий эффект от употребления психоактивных веществ, основанный путём метафоризации от общеупотребительного значения слова “trip” ­– «путешествие». Примером сленгизма в русском языке, образованного с помощью метафоры может служить слово «‎сыч», обозначающее человека, проводящего большое количество времени, не выходя из своей комнаты, подобно сычу, сидящему в своём гнезде. Также метафорика иногда несёт юмористическую трактовку описываемого объекта, в качестве примера можно привести слово «‎соплевич», обозначающее некоторые разновидности лекарств от насморка, которые ранее использовались в качестве наркотических средств.
	2. Метонимизация – перенос значения, основанный на замене одного слова, понятия другим. Например, использование словосочетания “Silicon Valley” (Кремниевая долина) для обозначения IT-индустрии в целом. Примером сленгизма, образованного с помощью метонимии и субстантивации в русском языке, может служить слово «волосатые», обозначающее хиппи.
3. Заимствование. Сленг английского языка, так же, как и сленги других языков, подвержен заимствованиям. Причём в английском языке заимствования происходят как из других языков, так и из других вариантов английского языка, например австралийского, канадского. Например, сленгизм “leary”, обозначающий нетрезвого человека в американском английском был заимствован из австралийского английского, где обозначал броско, безвкусно одетого человека. В русском языке часто встречается заимствование лексики из категории «‎арго», так называемой «‎блатной речи». В этом случае заимствуются слова, встречающиеся в среде преступного мира. В качестве примера слов, заимствованных из арго, можно рассмотреть следующие слова: клёво (хорошо), беспредел/беспредельщик (неконтролируемая свобода/человек, который ведёт себя агрессивно и вызывающе)

 Следует отдельно отметить способы образования сленга при переводе, в частности, с английского языка на русский. В случае, если сленгизм в русском языке образован путём заимствования из другого языка, лексема часто образуется в результате следующих трансформаций [19, c.3]:

1. Метатеза и эпентеза — способы образования, основанные на перестановке звуков. Например, лексема «футляр» в русском языке произошла от немецкого Futteral.
2. Калькирование — заимствование, основанное на буквальном переводе соответствующей языковой единицы. Например, «Filesystem» – файловая система.
3. Фонетическая мимикрия — способ, основанный на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских терминов. “Linux” – «линь», “Button” ­– «батон».

 Рассмотрев способы образования сленга(жаргона) необходимо изучить возможные источники, содержащую информацию о лексемах, относящихся к этой категории лексики.

**1.5 Онлайн-словари с пользовательским контентом (UGC), как инструмент исследования сленга**

 Исследование профессионального жаргона и сленга может быть затруднено отсутствием интересующих исследователя лексем в официальных словарях, составленных профессиональными лексикографами, причём даже в словарях, посвящённых сленгу. Причиной является невероятная изменчивость данной категории лексики. Однако современные технологии значительно облегчают задачу, благодаря появлению открытых Web-словарей, наполняемых пользовательским контентом. Пользовательский контент держится на двух столпах: идее об эффективности коллективного разума обычных людей и технической возможности реализовать эту идею на практике. В контексте онлайн-лексикографии новая модель даёт любому пользователю возможность попробовать себя в роли лексикографа.

 На протяжении веков многочисленные словари писались путем копирования и сопоставления содержания уже существующих словарей, и этот факт признается и по сей день, даже среди людей, занимающихся лексикографией [45]. Непосредственным предшественником краудсорсинговых словарей можно считать составление энциклопедических, а не лексических справочников, например: Википедия — свободная энциклопедия.

 Наибольшей популярностью и количеством содержащихся лексем, относящихся к категории сленга, жаргона и арго является краудсорсинговый словарь Urban Dictionary. Традиционная лексикография обычно с осторожностью относится к включению свежих сленгизмов и модных слов, прежде чем они проявят свою способность оставаться в активном употреблении в течение некоторого времени. Идея Urban Dictionary состоит в том, чтобы сохранить такие мимолётные слова и словосочетания. Безусловно, использование подобных словарей сопряжено с рядом рисков и особенностей. Качество пользовательского контента в словарях не всегда находится на том же уровне, что и в работах профессиональных лексикографов. Тем не менее словари с пользовательским контентом (UGC) дают исследователю при работе со сленгом и профессиональным жаргоном возможность получить информацию о лексическом значении слова, даже если его время существования в языке исчисляется часами, а не веками.

 Перевод профессионального жаргона в данном исследовании рассматривается на материале сериала Silicon Valley (Кремниевая долина). Перевод сериалов (и аудиовизуальных материалов в целом) сопряжён с рядом особенностей, которые будут рассмотрены далее.

**1.6 Переводческие стратегии при переводе аудиовизуальных материалов**

Перевод аудиовизуальных материалов стал за последние годы, вероятно, одним из самых востребованных видов перевода. При этом, несмотря на наличие достаточного количества работ на данную тему, в частности работ Р.А.Матасова [18], А.Козуляева [16], Т.В.Привороцкой [25], И.А. Наговицыной [22] и других, систематический подход к переводу данного типа материалов ещё лишь предстоит выработать.

 Определённые сложности вызывает тот факт, что аудиовизуальный перевод нельзя однозначно отнести ни к письменному, ни к устному переводу. Он совмещает в себе черты обоих видов переводческой деятельности. [5, c.54] Объектом аудиовизуального перевода является киноязык, кинотекст. Кинотекст разделяет некоторые черты письменного текста, например адресованность, интертекстальность, членимость, модальность и целостность [18]. При этом также есть и различия, например, деятельность по осуществлению аудиовизуального перевода включает в себя не только перекодирование в рамках языка, поскольку используется несколько параллельных каналов восприятия.

 Аудиовизуальный перевод включает несколько различных видов перевода, обладающих своими особенностями и потенциальными трудностями для переводчика, рассмотренными в работах В.Андермана [37] и Дж. Д. Синтаса [39; 40]:

1. Закадровый перевод — подвид озвучки, при котором аудитория слышит одновременно две звуковые дорожки — оригинала и перевода. Дорожка перевода звучит громче и микшируется таким образом, чтобы зритель слышал речь персонажей из дорожки перевода, а все остальные звуки — закадровый смех, фоновый шум и др. — слышны из дорожки оригинала. Обычно переводчик в таком случае часто получает на перевод лишь монтажный лист, с указанием временных рамок, но без видеодорожки, что может приводить к искажениям, вызванным нехваткой контекста.
2. Дубляж — подвид озвучки, для которого характерно полное замещение оригинальной речи персонажей. Данный вариант перевода наиболее затратный и сложный, поскольку требует подгонки текста перевода под движение губ персонажей, специально подготовленного материала оригинала с удалённой звуковой дорожкой диалогов, а также колоссальной работы переводчика, направленной на переосмысление материала и создание нового кинотекста, корректно отображающего культурные, психоэмоциональные и повествовательные особенности оригинального произведения, оставаясь в жёстко установленных временных рамках, что особенно тяжело для перевода с английского языка на русский, ввиду существенных различий средней длины слов и предложений. Дубляж чаще всего используется лишь в крупных, дорогих проектах, в то время как любительские студии обычно обращаются к закадровому переводу или субтитрированию.
3. Субтитрирование — сокращённый перевод диалогов фильма, выраженный в виде печатного текста, размещаемого в нижней части экрана. Данный вид аудиовизуального перевода также довольно чувствителен к ёмкости и длине текста, однако требования к субтитрам, обычно, менее жёсткие и более точные формулировки реплик персонажей часто приносятся в жертву ради того, чтобы субтитры было более удобно читать. Данный вид перевода считается наиболее дешёвым, поскольку не требует участия актёров озвучки и режиссёра дубляжа. Также данный способ перевода ценится ввиду того, что аудитория получает неискажённую звуковую дорожку, полностью передающую актёрскую игру на оригинальном языке.

 Для осуществления качественного перевода аудиовизуальных материалов, переводчик должен обладать рядом специфических компетенций, которые включают в себя не только навыки, связанные с владением языком и техникой перевода, но и технические компетенции, а также компетенции смежных специальностей [49] в частности:

1. Кинематографические компетенции: знание норм и правил передачи киноязыка, особенностей монтажа и др.
2. Сценарные компетенции: знание особенностей построения сценария, умение определить ключевые моменты сюжета, отмечать и корректно передавать отсылки, сюжетные повороты и ключевые для сценария детали.
3. Режиссёрские компетенции: знание особенностей работы студии дубляжа, включая особенности укладки речи в соответствии с движением губ персонажей (липсинка), что налагает ограничение на длину фраз.
4. Технологические компетенции: умение работы с ПО, необходимым для субтитрирования, и знание стандартов и нормативов, принятых при подготовке субтитров.
5. Общелингвистические компетенции: знание особенностей фонетики, стилистики, грамматики языка оригинала и языка перевода
6. Культурно-социальные компетенции: знание особенностей культуры страны аудитории перевода и умение корректно адаптировать неизвестные культурные элементы.
7. Эмоционально-чувственные компетенции: знание особенностей киноязыка в контексте психоэмоционального воздействия на аудиторию.

 Обладание вышеобозначенными компетенциями позволяет успешно решать следующие задачи, стоящие перед переводчиком аудиовизуальных материалов [55]:

1. Обеспечение адекватного понимания зрителем переводимого материала;
2. Воздействие на эмоциональную (чувственную) сферу восприятия аудитории;
3. Решение политических/маркетинговых/бытовых задач
4. Передача эстетических, художественных качеств материала.

 Основная задача переводчика аудиовизуального перевода – донести до зрителя художественно-эстетические достоинства оригинала, что требует применения стратегий перевода. [7, c.5]

 В теории перевода представлены различные подходы к описанию понятия «стратегия перевода». В. Н. Комиссаров в работе «Современное переводоведение» [17, c.356] определяет стратегию, как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика». Он также предлагает три основных принципа, затрагивающие большинство возможных лингвистических и экстралингвистических факторов. Данные принципы получили развитие в виде более конкретных формулировок в работе И.А Черкасс [33, c.226]:

1. Переводчик определяет в содержании переводческого текста наиболее важные элементы смысла. Это составляет важнейший̆ компонент профессионального мастерства переводчика.
2. Переводчик определяет индивидуальные свойства источника: особенности произношения, стиля, связности и логичности материала, специфики изложения.
3. Переводчик представляет будущего рецептора, отличного от рецептора, на которого рассчитан исходный текст, так как рецептор переводного текста принадлежит к иному языковому сообществу и обладает иным опытом, познаниями и ассоциациями.

 Иного мнения придерживается А.Д.Швейцер [34], рассматривающий перевод в качестве «процесса решения», начинающегося с выработки стратегии, важную роль при выборе которой могут сыграть жанр переводимого материала, цель, социальная норма.

 Для выполнения поставленных задач при помощи переводческих стратегий переводчики часто обращаются к переводческим трансформациям.

 Миньяр-Белоручев определяет переводческие трансформации, как «основу большинства приёмов перевода, заключающуюся в изменении формальных (лексические/грамматические трансформации) или семантических (семантические трансформации) компонентов исходного текста при сохранении информации, предназначенной для передачи» [20, c.57]

 В.Н. Комиссаров выделяет следующие виды лексических трансформаций [17]:

1. Опущение — отказ от передачи нерелевантных слов, значение которых легко понять по контексту.
2. Добавление — использование дополнительных лексических единиц для передачи имплицитного значения
3. Генерализация — замена слова или словосочетания исходного языка с более узким предметно-логическим значением на слово или словосочетание языка перевода с более широким значением
4. Конкретизация — замена слова или словосочетания исходного языка с более широким предметно-логическим значением на слово или словосочетание языка перевода с более узким значением
5. Смысловое развитие (модуляция) — замена слова или словосочетания исходного языка единицей языка перевода, значение которой̆ логически выводится из значения исходной единицы.
6. Компенсация — передача утраченных смыслов другим языковым средством, часто отличным от использованного в оригинале.
7. Транслитерация и транскрибирование — перевод лексических единиц оригинала путём воссоздания ее формы с помощью букв языка перевода.
8. Калькирование — перевод лексических единиц оригинала путем замены ее составных частей их лексическими соответствиями в языке перевода

 В данном исследовании за основу взята классификация лексических трансформаций В.Н. Комиссарова.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

 В первой главе рассмотрены существующие классификации лексики ограниченной сферы употребления, представленные в работах российских/советских и зарубежных лингвистов, занимающихся изучением данной категории лексики, изучены особенности аудиовизуальных материалов, а также рассмотрены переводческие стратегии и трансформации, используемые при работе над данным типом материалов. В результате можно прийти к следующим выводам:

1. Пласт лексики, относящейся к живой, ненормированной части языка изучен достаточно подробно, при этом исследователи не сходятся во мнении относительно выработки универсального способа категоризации данного вида лексики. В результате анализа существующих классификаций была выбрана классификация В.А. Хомякова, поскольку в рамках данной концепции наиболее четко обозначено положение профессионального жаргона в структуре лексики ограниченной сферы употребления.
2. В данном исследовании в качестве объекта выбраны разговорные обозначения специфических, для определённой профессиональной группы, понятий или явлений. В рамках выбранной классификации и, как следствие, в рамках данной работы, рассматриваемая категория лексики обозначается термином «профессиональный жаргон», являющимся подвидом специального сленга, который, в свою очередь, является подвидом сленга, наравне с общим сленгом. При этом профессиональный жаргон будет обладать рядом характеристик, схожих с общим сленгом, в том числе общими способами образования.
3. В качестве материала исследования выбран сериал «Silicon Valley», ввиду повышенной востребованности перевода аудиовизуальных материалов, в том числе посвящённых IT-индустрии. Данный сериал является репрезентативным материалом для изучения профессионального жаргона, поскольку высокий уровень владения сценаристов сериала IT-жаргоном был неоднократно отмечен критиками и зрителями, в том числе представителями IT-индустрии. Более подробно этапы эволюции репрезентации представителей IT-индустрии в фильмах и сериалах и роль языка в этом процессе будут рассмотрены в следующей главе.
4. Следует отметить, что вопрос поиска источников для анализа лексем сопряжён с рядом трудностей, ввиду крайне высокой изменчивости сленга. В случае наличия рассматриваемых лексем в известных, опубликованных словарях сленга, составленных профессиональными лексикографами, необходимо придерживаться данного источника, однако использование словарей с пользовательским контентом (UGC) допустимо, в случае если рассматриваемая лексема не обнаружена в словарях традиционного формата.
5. При переводе аудиовизуальных материалов существует ряд особенностей, связанных с выбранным видом перевода (закадровый, дубляж, субтитрирование). При этом переводчик должен обладать рядом компетенций смежных специальностей, поскольку перевод аудиовизуальных материалов — это особый тип перевода, который нельзя отнести ни к письменному, ни к устному. Основной целью является донести до зрителя художественно-эстетические достоинства оригинала, что требует применения стратегий перевода и использования переводческих трансформаций.

2. **СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПЕРЕВОДОВ ЖАРГОНИЗМОВ НА АУДИОВИЗУАЛЬНОМ МАТЕРИАЛЕ СЕРИАЛА «КРЕМНИЕВАЯ ДОЛИНА»**

**2.1 Вводные замечания**

 Репрезентация представителей IT-индустрии в различных формах медиа прошла значительную эволюцию за все время существования этой, довольно молодой, индустрии. В течение долгого времени, человек, работающий над созданием программного кода в среде обывателей ассоциировался, в основном, с карикатурным изображением хакера, сидящего перед терминалом с зелёными цифрами и с огромной скоростью печатающего на клавиатуре. Сценаристы многих популярных фильмов и сериалов не считали необходимой работу над созданием образа, приближенного к реальности, да и сама IT-культура не имела такого распространения в обществе.

 В современном мире, где дети изучают программирование с трех-четырехлетнего возраста, где большая часть быта так или иначе трансформировалась, благодаря развитию технологий, и где отсутствие у человека компьютера это исключение, а не правило, карикатурного образа программиста стало недостаточно, аудитория, ближе познакомившись с программированием и IT-индустрией, начала замечать фальшь. В результате возникли ряд сериалов и фильмов, в которых герои-программисты изображались естественно. Они выглядели, говорили и вели себя приближённо к настоящим представителям IT-индустрии. Один из таких сериалов, получивший крайне позитивный отклик со стороны представителей IT-индустрии — “Silicon Valley” (Кремниевая долина).

 Безусловно, значительную роль в создании естественного, правдоподобного образа играет язык, в частности профессиональный жаргон. Умеренное, уместное, удачное использование профессионального жаргона даёт широкой аудитории осуществить естественное погружение в IT-культуру, а аудитории, знакомой с IT-индустрией почувствовать, что герои говорят как настоящие представители этой профессии, а для этого критически важно понимать контекст и значения используемых слов и словосочетаний.

 Данная задача оказывается довольно сложным вызовом для переводчика, ведь ему требуется не только понять и разобраться в многообразии профессиональных жаргонизмов на двух языках, что само по себе является задачей непростой, ввиду того, что данный пласт речи невероятно живой и подвержен непрерывным, быстрым, по меркам языка, изменениям, но и поддерживать необходимый баланс при переводе, поскольку сленг в целом, и профессиональные жаргонизмы в частности, подвержены миграции между категориями лексики, причём скорость перехода может варьироваться от языка к языку. Иными словами, одна лексическая единица в английском языке могла к моменту осуществления перевода перейти из категории профессиональных жаргонизмов в категорию общеупотребительной лексики, а ее русскоязычный эквивалент — нет.

 В процессе исследования представленных в сериале профессиональных жаргонизмов, поиск информации о лексическом значении рассматриваемых лексем проходил четыре этапа:

1. Поиск в наиболее известных и крупных словарях, составленных профессиональными лексикографами и содержащих слова и словосочетания, уже закрепившиеся в языке. (Oxford dictionary, Merriam-Webster dictionary, Collins’s dictionary)

 В случае, если обнаружить изучаемые лексемы в данном типе словарей не удавалось, осуществлялся поиск в следующей категории словарей:

1. Словари лексики ограниченной сферы употребления, составленные профессиональными лексикографами (Словарь Арго, Словарь молодёжного сленга)

 Данные словари обращаются к более живому пласту речи, слова и словосочетания, из которого могут как закрепиться в общеупотребительной лексике, так и вовсе исчезнуть. Однако даже такие словари не всегда содержат необходимые слова и словосочетания, поскольку добавление в них словарных единиц требует определённой проверки временем, что приводило к необходимости использовать третью категорию словарей:

1. Словари с пользовательским контентом (UGC) (Urban Dictionary, Wiktionary). Составление данных словарей осуществляется пользователями и, несмотря на значительно более низкое качество словарных статей, по сравнению с традиционными словарями, данные словари позволяют получить необходимую информацию о лексическом значении сленгизмов и профессиональных жаргонизмов, которые только появились в языке и практически нигде не зафиксированы.

Однако даже словари с пользовательским контентом не всегда содержат все встречающиеся лексемы. В основном это применимо к определениям профессиональным жаргонизмов на русском языке. В таком случае приходилось обращаться к следующему типу источников:

1. Пользовательские форумы. Данный источник является наименее надёжным, даже по сравнению с краудсорсинговыми словарями, однако в ряде случаев, в основном в случае поиска эквивалентов профессиональным жаргонизмам в русском языке, изучение пользовательских форумов оставалось единственной возможностью получить необходимую информацию о рассматриваемой лексеме, ввиду недостаточной развитости инструментов для изучения сленга и профессионального жаргона в русском языке.

 В рамках данного исследования было отобрано более ста примеров перевода профессиональных жаргонизмов, осуществлённого переводчиками студий Амедиатека и Кубик в кубе. Изученные примеры находятся в сводной таблице в приложениях, в данной главе представлен подробный анализ тридцати шести из них. Каждый профессиональный жаргонизм рассматривается в контексте употребления в оригинале, а также в каждой из двух версий перевода. Далее приводится описание и, при необходимости, определения из словарей, сопровождаемые комментариями. В конце для каждого профессионального жаргонизма сформулирован вывод об адекватности перевода для каждой из версий перевода, а также, в некоторых случаях, альтернативные варианты перевода.

 Глава 2 структурно сформирована в соответствии с подходами к переводу профессиональных жаргонизмов, использованными переводчиками Амедиатека и Кубик в кубе.

2.2 **Транслитерация и транскрибирование**

2.2.1 brogrammers

Таблица 1 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм brogrammers

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Brogrammers. Oh, no, no. |
| Перевод Амедиатека(Пример 1) | Брогмагеры. Вот блин. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 2) | Брограммеры. О нет, нет, нет. |

Определения данного понятия отсутствуют как в известных словарях общеупотребительной лексики английского языка, так и в опубликованных словарях английского сленга. В поисках определения данного понятия обратимся к web-словарю английского сленга Urban Dictionary [61]. Наиболее популярным является следующее определение:

brogrammer

1. Pejorative adjective for computer programmers or others with a technical skill-set that adhere to a "bro" or "cool" culture, often obnoxiously so.

This phenomenon arose circa 2010 when the proliferation of popular tech-themed movies such as "21", "The Social Network", and "Iron Man" and tech-celebrities such as Elon Musk and Mark Zuckerberg glamorized technical skills. As such those who often grew up as socially repressed outcasts or "nerds" due to their academic or technical aptitude and social ineptitude now found themselves in socially desirable class of society. This incited a once repressed demographic to become much more socially active despite social cluelessness, resulting in an obnoxious culture that tends to mimic stereotypical "jock", "bro", or "cool" culture in combination with the egotism, insensitivity, and terrible humor of "nerd" culture.

Подобный элемент западной IT-культуры не так хорошо знаком русской аудитории, в том числе представителям российской IT-индустрии. Вероятными причинами могут являться меньшая доля присутствия IT-культуры в поп-культуре, по сравнению с американским рынком, а также отсутствие крупных технологических кластеров, подобных Кремниевой долине. Соответственно, в русском языке отсутствуют очевидные эквиваленты для данного понятия. Рассмотрим подходы к переводу, которые избрали переводчики Амедиатека и Кубик в кубе.

В примере 1 используется метатеза. Новообразованная лексема “брогмагер” не встречается ни в одном источнике на русском языке. Соответственно, данный вариант перевода будет не знаком как широкой аудитории, так и людям, знакомым с IT-индустрией. Более того, подобный вариант перевода не позволит даже людям, знакомым с англоязычным профессиональным жаргонизмом “brogrammer” понять, что было употреблено в оригинале, ввиду значительного, по сравнению с другими возможными трансформациями, искажения структуры слова.

 Вариант перевода Кубик в кубе осуществлён при помощи транслитерации. Использование транслитерации при переводе профессиональных жаргонизмов обычно направлено на однозначную передачу значения оригинального жаргонизма и часто используется в случаях, когда целевой аудиторией являются специалисты и люди, так или иначе уже знакомые с переводимым жаргонизмом в английском языке.

Однако в данном случае речь идет о сериале, направленном, в том числе, и на широкую аудиторию, что требует от перевода доступности для зрителя, изначально не знакомого с таким понятием. Английское “programmer” обычно переводится на русский язык не транслитерацией — “программер”, а имеет устоявшийся эквивалент “программист”. Кроме того, в русском языке и культуре не встречается явление “bro culture”. Соответственно, широкая аудитория может не уловить заложенную языковую игру. Тем не менее, использование транслитерации вместо существующего эквивалента в совокупности со словом “бро”, которое, хоть и с несколько другим значением, встречается в молодежном сленге, позволяет сохранить ироническую коннотацию, при этом информация о лексическом значении может быть получена аудиторией из контекста.

 Следует также рассмотреть жаргонизмы из русского языка, которые могли быть использованы в качестве допустимого эквивалента. Одним из вариантов является профессиональный жаргонизм “погромист”, который также представлен в молодежном сленге. В веб-словаре Wiktionary [74] приводится следующее определение:

Погромист

1. комп. жарг. шутл. то же, что программист

 Данный профессиональный жаргонизм знаком более широкой аудитории, однако теряет часть заложенных в слово “brogrammer” лексических значений и игры слов. Тем не менее, использование слова “погромист” в данном случае позволяет сохранить иронический характер, а также, учитывая контекст использования, частично передать потенциальную негативную коннотацию.

2.2.2 patch

Таблица 1 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм patch.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Wait, Gilfoyle could you write a patch that kicksall of Yao's users off the network? |
| Перевод Амедиатека(Пример 7) | Подожди, Гилфойл, пока контроль у нас, ты можешь написать патч, который удалит всех юзеров Яо из сети? |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 8) | Гилфойл, а ты можешь написать патч чтобы выкинуть все аккаунты Яо? |

Рассмотрим определение жаргонизма «‎patch» в англоязычных словарях. Обратимся к Cambridge Dictionary [57]:

*Patch*

1: a small piece of material sewn or stuck over something to cover it:

2: badge a small piece of cloth with words or a picture on it, that can be sewn onto clothes to show who you are, your rank, that you are a member of a particular group or organization, etc.

В случае использования существительного “patch” с лексическим значением, описанном в определении (1), в русском языке имеется эквивалент “заплатка”. Подобно «‎заплатке» из реального мира, метафорическая «‎заплатка» при разработке программного обеспечения закрывает недоработки и ошибки в компьютерных системах.

Для того, чтобы получить определение, относящееся к сфере компьютерных технологий, обратимся к web-энциклопедии технических терминов techopedia.com [64]:

“Патч — это обновление программного обеспечения, состоящее из кода, добавленного (или изменяющего) код исполняемой программы. Обычно патч устанавливается в существующую программу. Патчи часто являются временными исправлениями между полными выпусками пакета программного обеспечения.”

Сравним с определением, содержащемся в словаре компьютерного сленга Abbyy Lingvo Computers [56]:

patch

1) коммутация (с использованием штепсельных соединителей) || коммутировать (с использованием штепсельных соединителей); (временно) соединять; устанавливать (временную) связь

2) (временное) устранение неисправностей; проф. ремонт "на скорую руку"

3) вчт. временные исправления в программе, проф. "заплата" || вносить временные исправления в программу, проф. "ставить заплату"

4) вчт. участок (неплоской) поверхности; трёхмерный неплоский примитив (в компьютерной графике)

5) склейка (напр. магнитной ленты) || склеивать (напр. магнитную ленту)

6) вчт. синтезированный звук музыкального инструмента; синтезированный тембр

Рассматривая определение (3) можно прийти к выводу, что устоявшимся русскоязычным эквивалентом будет профессионализм “заплата”. Похожий вариант предлагается в словаре русского арго[66]:

Заплатка

*Ср. англ. жарг. patch*

*Сленг программистов, пользователей компьютеров.*

Способ исправления ошибки в программе «‎на скорую руку»‎, без тщательной правки, не заботясь о красоте.

Рассмотрим определение жаргонизма “патч”, присутствующего в обеих версиях перевода. В словаре компьютерного жаргона [67] приводится следующее определение:

Патч

1. Файл с записанными в нём различиями между двумя файлами или содержимым каталогов (например, программами), иногда распространяемый в виде программы, изменяющей одну версию программы для получения другой (например, для исправления ошибок).

Проверим актуальность каждого из этих определений. Исследование частотности поисковых запросов при помощи сервиса Google Trends[62] позволяет прийти к выводу, что хотя данные понятия были эквивалентны в начале 2000-х годов, сейчас понятие «‎заплатка» практически не употребляется в контексте темы «‎компьютеры и электроника». Жаргонизм “Патч”, образованный путем транслитерации, в свою очередь сохраняет высокую частоту употребления в среде представителей IT индустрии, причем как в неформальном общении между собой, так и в информационных материалах, направленных на широкую пользовательскую аудиторию, например информация о содержании обновления программного обеспечения.

Следовательно, выбранный обоими переводчиками вариант перевода путем транслитерации “патч”, является адекватным и удачным в данном случае.

2.2.3 build

Таблица 2 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм build.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | The script I wrote will push a new build from the supernode at the office the second you step on stage. |
| Перевод Амедиатека(Пример 9) | Когда ты выйдешь на сцену, мой скрипт вытащит новый билд с суперузла в нашем офисе. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 10) | Как только ты выйдешь на сцену, мой скрипт зальет с суперузла в офисе новый билд. |

Существительное “build” крайне многозначно, и имеет несколько значений, в том числе в контексте технологий и IT-индустрии. Рассмотрим определение из Oxford dictionary [59].

*build*

1: The proportions of a person's or animal's body.

2: The style or form of construction of something, especially a vehicle.

3: (Computing) A compiled version of a program.

 В контексте употребления подходящим представляется определение (3). Для поиска соответствующего эквивалента в русском языке обратимся к тематическим англо-русским словарям Abbyy Lingvo Computer и Abbyy Lingvo Electronics [56]:

*build*

1: встраивать

2: собирать, компоновать, строить

3: построение; строение; постройка

4: текущий вариант программы [в процессе разработки]; текущая сборка — результат объединения компонентов программы после внесения в них изменений; компилируется и компонуется из готовых на данный момент версий всех отдельных модулей программы и заглушек; конкретные варианты идентифицируются либо по номеру, либо по дате, а управление процессом автоматизируется при помощи системы управления версиями. Обычно делается ежедневно.

Словари специальной компьютерной лексики часто содержат вариант перевода “сборка” в качестве основного, однако оба переводчика приняли решение использовать транслитерацию “билд”. Причиной тому является большая распространенность жаргонизма “билд” в неформальном общении представителей IT-индустрии. Ни один из вариантов “сборка” и “билд” не будет понятен широкой аудитории, если контекст не будет содержать описательной вставки или эксплицитного комментария. Такой подход в свою очередь увеличит плотность текста в репликах и придаст тексту неоправданную формальность и нагруженность. Соответственно, в данном случае при переводе является допустимым исходить из особенностей восприятия аудитории, относящейся к IT-индустрии.

Удостоверимся в правомерности перевода “билд”. Русскоязычные словари, включая опубликованные словари молодежного и IT-сленга, не содержат данного понятия, что, в целом, характерно для сленга. Определение удалось обнаружить лишь в Web-словаре профессионального сленга тестировщиков [70].

Билд (от англ. to build - сооружать, строить) - конечный результат компиляции программы с уникальным номером версии сборки.

Приведенное определение соответствует определениям существительного “build” из англоязычного и англо-русского словаря. Соответственно, данный вариант перевода является эквивалентным.

Сравним возможные

варианты перевода по критерию адекватности, относительно параметра частоты употребления в профессиональной среде. Для этого проведем анализ с использованием сервиса Google Trends[59]. Полученные результаты позволяют установить, что варианты “билд” и “сборка” встречаются в поисковых запросах на тему “компьютеры и электроника” с одинаковой частотой. Основываясь на данной информации, можно утверждать, что любое переводческое решение, основанное на одном из двух вышеупомянутых вариантов, будет представлять собой адекватный перевод, поскольку будет одинаково понятен аудитории IT-специалистов. Тем не менее, вариант перевода “билд” в русском языке относится к сниженной лексике и лучше подходит при использовании в переводе неформального диалога двух представителей IT-индустрии.

2.2.4 bug

Таблица 3 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм bug.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | I am the CEO of ImmediBug. And we're here to revolutionize the way you report bugs on your mobile platform. |
| Перевод Амедиатека(Пример 29) | Я — президент «Иммедибаг»\*, и мы хоти революционизировать способ отчета об ошибках на ваших мобильных платформах. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 30) | Я — глава «Иммедибаг»\*, и мы совершили революцию в баг-репорте для мобильных платформ. |

\*Текст составлен по звуковой дорожке переводов, точное написание в сценарии дубляжа неизвестно.

Первые упоминания лексемы “bug” в значении «дефект в машине» встречаются еще в заметках Томаса Эддиссона в 19 веке. С тех пор данная лексема успела перейти в речь программистов и получить широкое распространение. В настоящий момент, однозначно установить ее принадлежность к той или иной категории лексики в английском языке довольно затруднительно. Она до сих пор относится к профессиональным жаргонизмам представителей сферы IT, но в тоже время достигла достаточно высокой частоты употребления в повседневной речи. Рассмотрим определение из Collins Dictionary:

1. A bug is an insect or similar small creature.
2. A bug is an illness which is caused by small organisms such as bacteria.
3. If there is a bug in a computer program, there is a mistake in it.

 В русском языке есть различные эквиваленты, относящиеся к различным категориям речи. В Abbyy Lingvo Computers[56] приводятся следующие эквиваленты:

1) ошибка (в программе) (см. тж error); дефект

2) помеха; сбой

 Но данные варианты перевода достаточно официальны и формальны. В живой речи, часто можно встретить вариант, переданный транслитерацией — “баг”.

 В словаре русского арго [66] приводится следующее определение:

БАГ, -а, м.. 1. Ошибка, неточность в компьютерной программе (обычно в неправильно работающей, но непрепятствующей компиляции), а также любая ошибка, неточность.

Соответственно, в контексте неформальной беседы, вариант перевода «баг» будет более предпочтителен, однако в изучаемом примере спикер выступает на конференции для разработчиков, где характерна более формальная речь. Кроме того, некоторая канцеляризация речи добавляет комедийного воздействия, передавая волнение персонажа, выражающееся в некоторой неестественности, формализованности речи.

Также в данном отрывке содержится название компании “ImmediBug”, которое оба переводчика передали в озвучке транскрипцией. В данном случае решение оставить оригинальное название без изменений является оптимальным, ввиду отсутствия заложенных дополнительных коннотаций.

2.2.5 feature

Таблица 4 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм feature.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | You knew, and you added new features! |
| Перевод Амедиатека(Пример 31) | Ты знал, и потом добавил новые фичи! |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 32) | Ты знал, и добавил новые функции! |

Путь эволюции лексемы “feature” несколько отличается от лексемы “bug”. Изначально, данное существительное возникло в рамках общеупотребительной лексики и лишь позднее нашло применение в сфере компьютерных технологий. В Cambridge Dictionary [57] приводится следующее определение:

feature

1: a typical quality or an important part of something:

2: a part of a building or of an area of land

3: one of the parts of someone's face that you notice when you look at them

Наиболее относящимся к теме будет определение (1). В английском языке дополнительные значения при употреблении лексемы «‎feature» в контексте компьютерных программ отсутствуют. Аналогом в русском языке в данном случае будут лексемы «‎особенность», «‎функция» и другие слова, которые в контексте использования представителями IT индустрии часто будут иметь синонимичные значения. Для примера рассмотрим определение слова «‎особенность» из словаря Ушакова:

Особенность

1: отвлеч. сущ. *к* особенный (книжн.).

2: характерное свойство, отличающее от других, остальных.

Несмотря на то, что слово “функции”, как и любой из его синонимов будут являться адекватным переводом и будут передавать практически все значения, заложенные автором, для придания материалу более неформального характера, а также для сохранения принятых в русском языке сленговых формулировок, оправдано использование лексемы «‎фича». Данное понятие достаточно долго существует в русском языке и знакомо даже широкой аудитории. Кроме того, в ряде публикаций отмечается, что данная лексема может нести дополнительные значения: «‎Фича – свойство, особенность игры, некое ее достоинство. Часто так называют механики (скажем, наличие крафта – это фича), но вообще-то фичей может быть возможность играть за расу разумных черепах, черно-белая цветовая гамма или участие в озвучке конкретного актера – в общем, любая черта, отличающая продукт от других.»

2.2.6 gameplay

Таблица 5 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм gameplay.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | But it's just to improve the quality of my gameplay. I'm not using it to sell ads. |
| Перевод Амедиатека(Пример 19) | Но они нужны мне только для оттачивания игрового процесса, а не для продажи рекламы. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 20) | Но это для улучшения геймплея, это же не для рекламы. |

Геймплей – одно из ключевых понятий, часто встречающихся в видеоигровой индустрии, это элемент, который позволяет выделить видеоигры в качестве отдельной формы искусства. Перевод наименования столь фундаментального понятия, на первый взгляд, не должен вызывать трудностей и должен иметь устоявшийся эквивалент в русском языке. Однако в результате анализа текста субтитров оригинала и двух версий перевода при помощи специализированного программного обеспечения — AntCorc было установлено наличие определённой вариативности среди предложенных версий перевода. Произведем сравнительный анализ версий, избранных переводчиками. Начнем с рассмотрения определения термина в англоязычном словаре. Web-ресурс techopedia.com [64] приводит следующее определение:

*Gameplay*

1: Gameplay is a term used to define the way players interact with a certain video or computer game. It is further characterized as the way the game is played, including the rules, the plot, the objectives and how to conquer them, as well as a player's overall experience.

Видеоигры начали проникать в Россию уже больше 30 лет назад и первые разработки велись еще в 80-е годы, в том числе одна из самых успешных и популярных игр во всем мире за всю историю - тетрис, которая была создана российским программистом Алексеем Пажитновым в Москве в компьютерном центре академии наук СССР. Поэтому, такие основные понятия как «‎геймплей» уже успели проникнуть и утвердиться в языке.

Разбирая понятие «геймплей» нельзя не затронуть понятия игровая механика (game mechanics) и игровой процесс. В английском языке данные слова и словосочетания. являются терминами и имеют устоявшиеся определения, а также идентифицируемые различия. Геймплей можно определить как комбинацию и взаимодействие многих элементов игры. С точки зрения программирования или общего дизайна, основной игровой процесс можно деконструировать, чтобы раскрыть составляющую игровую механику. Однако в русском языке, ввиду отсутствия научной литературы по данной теме, данные понятия существуют, в основном, в устной речи в среде разработчиков и могут пересекаться и часто различаться в трактовках, в зависимости от человека или компании.

Рассмотрим варианты перевода понятия «‎gameplay» которыми воспользовались переводчики. В обоих версиях можно встретить как версию «‎игровая механика», так и «‎игровой процесс». Несмотря на то, что оба понятия так или иначе представлены в лексике представителей видеоигровой индустрии, использование различных наименований, значения которых настолько существенно разняться, затрудняет восприятие и понимание, поэтому предпочтительнее использование варианта перевода «‎геймплей» во всех случаях, когда оно встречается в сериале.

2.3 **Генерализация/описательный перевод**

2.3.1 crunching

Таблица 6 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм crunching

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Crunching all those songs to find matches soundslike it would take incredible processing power. |
| Перевод Амедиатека(Пример 3) | Добавление песен и поиск по фрагментам потребует невероятных вычислительных мощностей. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 4) | Мне кажется, просеивание всех песен требует невероятной вычислительной мощности. |

Рассмотрим определения глагола “crunch” в англоязычных словарях. В Oxford dictionary [59] приводится следующее определение:

Crunch verb

1. crunch (on) something
	1. to crush something noisily between your teeth when you are eating
2. crunch (something)
	1. to make or cause something to make a noise like something hard being crushed
	2. to move over a surface, making a loud crushing noise
3. crunch something (computing)
	1. to deal with large amounts of data very quickly

В данном контексте наиболее подходящим является третье определение. Рассмотрим варианты перевода на примере. “Добавление песен и поиск по фрагментам” — пример описательного перевода, выбранного переводчиком Амедиатеки. Действительно, в данном случае отсутствует устоявшийся эквивалент в русском языке. В англо-русских словарях Abbyy Lingvo Universal и Abbyy Lingvo Computer приводятся лишь варианты описательного перевода:

разг. производить вычисления, обрабатывать данные

 Соответственно, использование более эксплицитного описательного перевода, в соответствии с контекстом, в данном случае позволяет сохранить и полностью передать заложенное лексическое значение, однако с незначительными потерями, ввиду некоторого повышения стиля и регистра, относительно сниженной, неформальной лексики.

 При рассмотрении относительно вышеупомянутого параметра сохранения регистра, особенно удачным представляется вариант студии Кубик в кубе — “просеивание всех песен”. С одной стороны, использование метафоры в данном случае позволяет широкой аудитории понять, о чем идет речь, без погружения в непонятные для них жаргонные выражения. С другой стороны, данное понятие встречается и в специфической научной и научно-популярной литературе на IT тематику, например в публикациях университета ИТМО [71].

“Если в куче изменяется один из элементов, то она может перестать удовлетворять свойству упорядоченности. Для восстановления этого свойства служат процедуры просеивание вниз и просеивание вверх.”

 Это позволяет утверждать, что, несмотря на отсутствие письменного закрепления данного профессионального жаргонизма в словарных произведениях, как затрагивающих общеупотребительную, так и неформальный пласт специальной лексики, данный жаргонизм будет знаком и будет звучать естественно для представителей IT-индустрии, сохраняя неформальный, сниженный регистр.

2.4 **Метафора**

2.4.1 to crash

Таблица 12 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм to crash.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Hey, uh, Gilfoyle? When did the system first start to crash? |
| Перевод Амедиатека(Пример 17) | Гилфойл, в какое время начала падать наша система? |
| Перевод Кубик в Кубе (Пример 18) | Слушай, Гилфойл, когда система начала валиться? |

Глагол “to crash” часто встречается в речи программистов. Рассмотрим определение из словаря Oxford Advanced Learner’s Dictionary [59].

* crash (verb) :[computingф, intransitive, transitive] if a computer crashes or you crash a computer, it stops working suddenly

 Для обозначения внезапной остановки компьютерной программы в русском языке существует большое количество синонимов: “вылетает”, “крашится”, “падает”. Проанализируем варианты перевода из двух версий локализации. Оба варианта “падать” и “валиться” довольно схожи по значению и сфере употребления при использовании в прямом значении. Рассматривая дословный перевод глагола “crash” можно обнаружить, что наиболее близким эквивалентом в русском языке будут глаголы “рушить”, “крушить”.

В английском, в свою очередь, глагол “falls”, являющийся буквальным переводом глагола “падать”, по отношению к компьютерным программам применяется крайне редко. Возможной причиной данного явления может быть фактор, который необходимо рассматривать в совокупности с профессиональным жаргонизмом “freeze”, рассмотренным ранее. Итак, было указано, что данный жаргонизм означает “перестать работать в результате сбоя, неполадки”. Однако другое, основное лексическое значение данной лексемы — “задержаться, остановиться где-либо, над чем-либо в полёте или в момент свободного падения”. “Зависшая” компьютерная программа уже не работает, не реагирует на действия пользователя, но еще не полностью выключилась, то есть буквально “зависла”. В продолжение данной метафоры, дальше программа либо заработает, либо окончательно “упадет”.

Рассмотрим определение из словаря профессионального языка тестировщиков:

Падать (о программе) - перестать работать, начиная с определенного момента.

Глагол “валиться” не представлен в изученных словарях специальной лексики, однако он часто встречается при неформальном общении пользователей форумов программистов, например web-портала Киберфорум [72]. Поскольку каждый из вариантов перевода содержит лексическое значение “падать на землю”, любой из них сохраняет метафорический образ, понятный широкой аудитории, и при этом знаком и понятен IT-специалистам.

2.5 **Добавление**

2.5.1 Unicorn

Таблица 7 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм unicorn

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Now, some people are calling you the next unicorn. Have you guys thought about that? |
| Перевод Амедиатека(Пример 5) | Вас считают следующим единорогом, то есть стартапом ценой в миллион долларов. Что скажете? |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 6) | Многие уже называют вас новым единорогом - компанией, ценой в миллион долларов. Что вы можете сказать на этот счет? |

Термин “unicorn” с момента первого вхождения в лексику представителей бизнес и IT среды постепенно утратил неформальный оттенок и перешел из разряда профессионального жаргона в разряд профессионализмов. Рассмотрим определение из словаря Merriam-Webster[58]:

Unicorn

1. a mythical, usually white animal generally depicted with the body and head of a horse with long flowing mane and tail and a single often spiraled horn in the middle of the forehead
2. an animal mentioned in the Bible that is usually considered an aurochs, a one-horned rhinoceros, or an antelope
3. something unusual, rare, or unique
4. business: a start-up that is valued at one billion dollars or more

Обратим внимание, что четвертое, интересующее нас определение представлено с пометой “бизнес” и не содержит указаний на неформальный характер данного термина. В русскоязычных словарях, включая словари IT и бизнес лексики, данное понятие пока не встречается, однако в публицистических материалах оно приводится при помощи прямого перевода — “единорог”/”стартап—единорог”/”компания—единорог”[73].

К подобному приему прибегают оба переводчика, при этом добавляя дополнительное описание. Данное решение выглядит оправданным, учитывая, что широкой аудитории для понимания данного термина, безусловно, требуется большая эксплицитность. Лексема “единорог” в русском языке не содержит лексических значений, позволяющих однозначно расшифровать заложенный смысл. Соответственно, прямой перевод с использованием общеупотребительной лексики в особом значении в совокупности с дополнительным эксплицитным комментарием представляется оправданным.

Однако следует отметить, что студией Кубик в кубе при переводе было допущено искажение. Взглянем на оригинал: “some people are calling you the next unicorn”. В переводе видим “называют вас новым единорогом”. Прилагательное “новый” предполагает, что компания недавно достигла капитализации в один миллион долларов. В оригинале, в свою очередь, имеется в виду, что у компании имеется потенциал стать следующим единорогом, то есть высказывание относится к потенциальному сценарию в будущем, что соотносится с контекстом сериала. Соответственно перевод Амедиатека будет более точен.

2.6 **Смысловое развитие**

2.6.1 MVP

Таблица 8 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм MVP.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | Would you say that Pied Piper is your MVP? "Most valuable phone"? |
| Перевод Амедиатека(Пример 11) | Ты бы назвал "Крысолова" СЦИ? "Самым ценным инсталлом"? |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 12) | — Вы бы назвали “Дудочника” самым ценным игроком? — На поле передачи данных? Да, легко |

Данный отрывок содержит сразу несколько потенциальных сложностей для переводчика. Первой является многозначность аббревиатуры MVP в том числе в тематике IT и технологий. Oxford Dictionary of Abbreviations[59] содержит следующие возможные расшифровки:

1. Most Valuable Player
2. Minimal Viable Product

Понятие Minimal Viable Product ранее встречалось в сериале и относится к специальной лексике, однако в контексте диалога представителя IT-индустрии и профессионального игрока баскетбольной команды правильным значением, вероятно, будет первое — Most Valuable Player. Зародившись в качестве спортивного понятия, “MVP” перешло в киберспорт, приобретя большую известность именно в формате аббревиатуры среди аудитории видеоигр, поскольку это позволяет быстро написать в чате 3 символа, чтобы похвалить игрока своей команды.

Вероятно, именно через видеоигры, как культурное явление, имеющее больше точек соприкосновения с IT-индустрией, чем спортивные мероприятия, данное устойчивое словосочетание попало в профессиональный IT-жаргон. Параллельно данное понятие постепенно распространялось в категории общеупотребительной лексики. В русскоязычных словарях данное понятие отсутствует, однако в публицистических статьях чаще всего используется прямой перевод “самый ценный игрок”. При этом, если в английском языке данная аббревиатура чаще используется в сокращенном виде — “MVP”, то в русском языке аббревиатура “СЦИ” практически не используется и совершенно не знакома широкой аудитории.

Перевод данного отрывка осложняется наличием игры слов, основанной на использовании бэкронима. В оригинале MVP разворачивается в “Most Valuable Phone”. Рассмотрим варианты перевода шутки на русский язык. В варианте Амедиатека остается структура предложения и, соответственно, шутки, полностью идентична оригиналу. Остается аббревиатура “СЦИ” и комический эффект достигается путем неожиданной расшифровки данной аббревиатуры “Самый Ценный Инсталл”. В данном случае переводчик использовал окказионализм, поскольку существительное “инсталл” отсутствует в русскоязычных словарях и публикациях.

Кроме того, в английском сленге не представлено существительное “install” с подходящим по контексту значением. Вероятно, переводчик образовал окказионализм с расчётом на то, что русская аудитория будет знакома с английским глаголом “install” и сможет понять контекст. Однако, как ранее упоминалось, аббревиатура “СЦИ” практически не используется в русском языке, соответственно завязка шутки будет непонятна аудитории и зрители могут не восстановить оригинальное значение аббревиатуры и не понять заложенной игры слов.

В переводе Кубик в кубе панчлайн шутки смещается на вторую часть. В первой части, вместо аббревиатуры целиком представлено сокращаемое выражение в оригинальном значении. Комический эффект же достигается за счет полисемии слов “игрок” и “поле”. Выстраивая шутку основываясь на многозначности слов общеупотребительной лексики и используя специфические термины лишь для того, чтобы поместить ее в контекст IT-конференции, переводчику удается сохранить комедийный эффект и оставить шутку понятной для широкой аудитории, при этом не потеряв техническую лексику, что делает данный подход более удачным.

2.7 **Калькирование**

2.7.1 to lag

Таблица 9 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм to lag.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | We don't know. Everything's lagging: our apps, third party apps, transactions. |
| Перевод Амедиатека(Пример 13) | Мы не знаем. Все лагает: наши аппки, сторонние аппки, транзакции. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 14) | Мы не знаем. Все лагает: наши приложения, сторонние, транзакции. |

Профессиональный жаргонизм “lagging” — один из немногих жаргонизмов, рассмотренных в данной работе, который был заимствован настолько давно и обрел такую популярность, что уже, вероятно, может рассматриваться как часть общеупотребительной лексики.

Рассмотрим определение из Cambridge Dictionary[57].

Lag

verb    COMPUTING    informal

If a computer or computer game lags, there is a delay between the user doing something and the computer or game reacting to it

Пометы указывают на то, что данный глагол относится к компьютерной неформальной лексике. Однако стоит отметить, что лексемы, зафиксированные в крупных словарях, например Cambridge Dictionary [57], прошли проверку временем, укоренились в языке и будут понятны широкой аудитории.

В русском языке найдётся множество вариантов перевода для обозначения медленной работы компьютерной программы. “Тормозит”, “тупит”, “висит”, “не отвечает” — лишь некоторые из них. Однако человек, хорошо знакомый с компьютерами, а тем более представитель IT-индустрии вероятнее всего употребит один конкретный глагол — “лагает”.

В словаре компьютерного сленга [67] приводится следующее определение:

лагать: работать с перебоями из-за плохой связи с сервером (о программе)

Единодушие переводчиков Амедиатека и Кубик в кубе в отношении выбора варианта перевода профессионального жаргонизма “lagging” неслучайно. Данный профессиональный жаргонизм в русском языке обладает всеми необходимыми характеристиками. “Лаги”, “лагает” и другие однокоренные слова повсеместно используются программистами и it-специалистами, хорошо знакомы широкой аудитории и при этом сохраняют достаточно неформальный регистр. Соответственно, использование данной лексической единицы, образованной при помощи полукальки, более предпочтительно, относительно других, рассмотренных выше.

2.7.2 to fix

Таблица 10 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий термин to fix, переведённый на русский язык с использованием жаргонизмов

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | * There's gotta be a way to fix it.
* Fix what, Richard?
 |
| Перевод Амедиатека(Пример 23) | * Можно же это как-то исправить?
* Исправить что, Ричард?
 |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 24) | * Должен быть способ это пофиксить?
* Пофиксить что, Ричард?
 |

 To fix – глагол из категории общеупотребительной лексики, не относящийся в английском языке к профессиональному жаргону. Однако в русском языке, в речи представителей IT-индустрии в качестве эквивалента к данному глаголу часто используются лексемы из профессионального жаргона, что было отражено в переводе.

 Рассмотрим определения из словаря технической лексики Abbyy Lingvo Computers[56]:

fix

1) фиксировать; закреплять

2) настраивать, налаживать

 Отметим, что значения в сфере компьютерной лексики не имеют значительных отличий от значений при бытовом употреблении. Соответственно, допустимыми вариантами будут любые устоявшиеся эквиваленты со значением “исправить” — “отладить”, “починить” и другие.

 Однако студией Кубик в кубе был использован вариант “пофиксить”. Рассмотрим его определение в словаре молодёжного сленга

Пофиксить, сов. перех. (айтишники): исправить (чаще всего ошибку в программном коде), починить, отремонтировать. Пример текста: Подскажите, как пофиксить этот баг?

Действительно, данный профессиональный жаргонизм, образованный при помощи полукальки, распространён в речи IT-специалистов и обладает неформальной коннотацией, что делает его употребление в контексте беседы двух представителей IT-индустрии естественным.

2.7.3 App

Таблица 11 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм app.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | We don't know. Everything's lagging: our apps, third party apps, transactions. |
| Перевод Амедиатека(Пример 15) | Мы не знаем. Все лагает: наши аппки, сторонние аппки, транзакции. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 16) | Мы не знаем. Все лагает: наши приложения, сторонние, транзакции. |

В главе 1 данной работы описывалась ситуация, когда использование сленга может стать не инструментом обозначения принадлежности к определенной социальной или профессиональной группе, а наоборот, в случае некорректного использования, стать показателем того, что человек пытается лишь притвориться членом какой-либо социальной или профессиональной группы, но на самом деле не понимает ее обычаев, правил и языка.

Для начала рассмотрим слово “app”, использованное в оригинале [63].

app: abbreviation for application: a computer program or piece of software designed for a particular purpose that you can download onto a mobile phone or other mobile device

 Существительное “application” относится к категории общеупотребительной лексики, не несет дополнительных комических коннотаций и не относится к профессиональному жаргону. Сокращение “app” какое-то время использовалась преимущественно в неформальном общении, но с развитием мобильных технологий и использованием компанией Apple данного сокращения для обозначения своих мобильных приложений, оно перешло в сферу общеупотребительной лексики.

 Перейдем к рассмотрению предложенных вариантов перевода. Студией Кубик в кубе был использован устоявшийся эквивалент к полной версии сокращения “app” – приложение. В данном случае, когда в оригинальном предложении не закладывалось дополнительных коннотаций, когда герои говорят простым, понятным широкой аудитории языком и не используют профессиональные жаргонизмы, использование при переводе слова устойчивого эквивалента является оптимальным подходом.

 В переводе Амедиатека был использован окказионализм “аппка”. В результате поиска данной лексемы в письменных источниках, было обнаружено, что данный сленгизм не имеет широкого распространения, встречается крайне редко и выступает, в основном, в качестве элемента случайной языковой игры. Подобное произвольное использование профессионального жаргона при переводе в случаях, когда в оригинале встречалось понятие из общеупотребительной сферы употребления, может создать у широкой аудитории, выступающей в качестве сторонних наблюдателей, ощущение “профессиональности” речи. Однако подобное чрезмерное внедрение профессиональных жаргонизмов даже в те места, где в оригинале они отсутствуют, для человека, знакомого с IT-культурой, будет выглядеть неуместно и даже фальшиво.

Отчасти, сериалы-предшественники “Кремниевой долины” страдали от указанных недостатков, причем как в переводе, так и в оригинале. Искусственное перенасыщение речи персонажей “сленгизмами”, осуществлённое без учёта необходимости выстраивания естественной речи, правдоподобных диалогов приводит к окарикатуриванию персонажей, созданию абстрактного образа “квази-программиста”, не похожего на настоящего человека, не звучащего, как настоящий человек и, соответственно, не вызывающего принятия и отождествления у реальных представителей IT-индустрии.

При этом, говоря о “Кремниевой долине” многие критики отмечали именно “естественность” языка и “правдоподобное отображение” представителей IT-индустрии. Сериал также получил позитивный отклик со стороны многих известных основателей IT-компаний, некоторые из которых даже появлялись в качестве камео: Билл Гейтс, Эрик Шмидт и другие. Следовательно, использование окказионализмов, придуманных переводчиком, в случае перевода лексических единиц, не относящихся к профессиональному жаргону, не является оптимальным подходом к решению данной переводческой задачи.

2.7.4 to crack

Таблица 11 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм to crack.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | I cracked into Gavin’s HooliWatch. |
| Перевод Амедиатека(Пример 25) | Я взломал HooliWatch Гэвина |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 26) | Я хакнул HooliWatch Гэвина |

 “To crack” в значении проникновения в компьютерную систему является ярким примером профессионального жаргонизма в английском языке. Он возник достаточно давно, при этом до сих пор остается в категории лексики ограниченной сферы употребления. В русском языке, варианты перевода данного профессионального жаргонизма тоже преодолели достаточно значительную эволюцию. Для начала изучим определение из Oxford Dictionary [56]:

1. to break something open, especially in order to reach or use what is inside:
2. to get into someone else's computer system without permission and get information or do something illegal

 В русском языке для обозначения проникновения в компьютерную систему используются глаголы «хакнуть», «крякнуть», «взломать», обладающие различными интонационными оттенками и различающиеся по происхождению и временному периоду.

 В Hacker’s dictionary [67] приводится следующее определение: крякнуть — вскрыть какое-либо программное обеспечение и изменить в нем данные по своему усмотрению. От данного глагола также образовалось существительное «кряк», обозначающее пиратскую версию программы. Несмотря на довольно широкое распространение, пик употребления данного профессионального жаргонизма приходится на 2006-2014 года согласно Google Trends.

 Профессиональный жаргонизм «хакнуть», образованный от английского глагола “to hack”, относящегося в английском языке к категории общеупотребительной лексики, в свою очередь, наоборот набирает популярность. Исходя из этого, можно предположить, что в целях соответствия актуальному состоянию языку, наиболее допустимыми являются более официальный вариант из категории общеупотребительной лексики «взломать» и более неформальный, сленговый вариант «хакнуть»

2.8 **Конкретизация**

2.8.1 software

Таблица 13 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий термин software, переведенный на русский язык с использованием жаргонизмов

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | It's possible that Son of Anton decided that the most efficient way to get rid of all the bugs was to get rid of all the software. |
| Перевод Амедиатека(Пример 21) | Скорее всего “Сын Антона” решил, что лучший способ избавиться от ошибок — это избавиться от всего кода. |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 22) | Возможно, “Антонович” решил, что лучший способ избавиться от багов — избавиться от программ. |

 Термин “software” — еще один пример ситуации, когда лексема, изначально сформировавшаяся в качестве примера профессиональной лексики, перешла в категорию общеупотребительной лексики в английском языке. При этом в русском языке, для него существует достаточное количество эквивалентов, разных по коннотациям стилистической нагрузке. Обратимся к англо-русскому словарю профессиональной лексики Abbyy Lingvo Computers[56]:

Software: программное обеспечение (ПО), компьютерные программы, "софт"

 Сразу отметим, что в словарном определении встречаются практически все вариации перевода, используемые на протяжении всего сериала. Тем не менее, все они несут разную коннотацию и относятся к разным регистрам речи.

Рассмотрим каждый из них подробнее.  “Программное обеспечение (ПО)” — наиболее официальный вариант, предлагаемый в качестве эквивалента к software в*.* cправочнике технического переводчика [69]. Он зафиксирован в словарях, технической документации и даже в российском законодательстве. Соответственно, несмотря на сохранение лексического значения, использование данного эквивалента в контексте частной беседы двух коллег не представляется оправданным, ввиду явного несовпадения стилистики.

Понятия “Компьютерные программы” или сокращённый вариант — “программы”, чаще встречающийся в бытовой речи, относятся к категории общеупотребительной лексики и вполне могут быть употреблены как в диалоге обывателей, во время разговора о компьютерах, так и в разговоре технических специалистов.

Профессиональный жаргонизм — “софт” содержится в словаре современной лексики, жаргона и сленга с пометой “компьютерный сленг”:

Софт: Программное обеспечение (от англ. Software). [Компьютерный сленг]

Также в словаре отмечается, что данный профессиональный жаргонизм является эквивалентом понятия “программное обеспечение” и происходит от английского “software”. Данный профессиональный жаргонизм образован путём сокращения и заимствования и характерен, в первую очередь, для профессионалов сферы IT.

Рассмотрим также вариант перевода Амедиатека — “код”.  В данном случае была использована метонимия, поскольку осуществляется перенос свойств объектов на основе их смежности, в частности код представляет собой структурную составляющую программного обеспечения. Данный вариант перевода представляется наиболее стилистически нейтральным, так как в данном случае лексема не несет дополнительных коннотаций, связанных с ограниченной сферой употребления.

При переводе неформального диалога двух представителей IT-индустрии допустим любой вариант перевода из перечисленных: “программа”, “софт”, “код” и потенциальные возможные эквиваленты из общеупотребительной лексики или из категории профессиональных жаргонизмов. Использование варианта перевода “программное обеспечение” в описанном контексте не является оптимальным, ввиду принадлежности к официально-деловому регистру.

2.8.2 brain-rape

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | This is a classic brain-rape |
| Перевод Амедиатека(Пример 69) | Это классическое вытягивание инфы |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 70) | Это классический развод |

В данном случае следует учитывать не только значения, которые несет данная лексема, но и возрастной рейтинг сериала и позицию студии локализации, относительно использования слов и словосочетаний, которые могут быть неприемлемы для определённых категорий зрителей. Вышеобозначенное замечание относится к двум вариантам перевода, которые встречались в другом отрывке, содержащие нецензурную лексику (примеры 67 и 68).

Для начала рассмотрим определение в англоязычных источниках. Данная лексема, образованная в английском языке путём словосложения, при помощи метафоры не отражена в словарях сленга и общеупотребительной лексики и даже словари сленга с пользовательским контентом приводят различные определения.

Например, в Urban dictionary [61] содержатся следующие определения:

1. Gleaning someone for information. Obtaining much information from one person.
2. Forced extreme mental exertion, to the point of feeling naked and violated
3. To make someone visualize something they don't want to - usually disgusting stuff.
4. To get something out of someone's head by intimidation or force.

 В рассматриваемом контексте употребления наиболее подходящим представляется определение 4, что также подтверждается записью в другом пользовательском словаре — svdictionary.org:

 Brain Rape:

 Intellectual property robbery thinly disguised as acquisition talk. Usually committed by a big company on a startup. Yelp got brainraped by Google back in the day.

 При этом в русском языке похожие эквиваленты отсутствуют. Рассмотрим подходы двух студий перевода. Амедиатека используют конкретизацию, заменяя буквальное «изнасилование мозга» на непосредственный процесс вытягивания информации. При этом сохраняется неформальный характер высказывания, за счёт использования сокращённого сленгового словосочетания «инфа», вместо полной формы — «информация».

 Кубик в кубе, в свою очередь использует генерализацию, описывая данный процесс более стилистически нейтральным словом «развод», которое, при этом все еще относится к неформальной, сниженной лексике.

 Также нельзя не рассмотрть другие варианты перевода, предложенные данными студиями (примеры 67 и 68). Внимание, нецензурная лексика!
 Студия Амедиатека придерживается единообразия перевода, что нельзя не отметить с положительной стороны, поскольку ранее рассматривались случаи, когда переводчики не запоминали или осознанно отказывались от одинакового перевода одного и того же сленгизма в рамках одного диалога, что могло привести к искажению смысла.

 При этом перевод Кубик в кубе, в целом отличаясь значительно более высоким содержанием обсценной лексики, содержит вариант перевода «Они \*\*\*\* (осуществляют половой акт) нам мозги». Оставляя изучение вопроса оправданности использования нецензурной лексики при переводе с английского на русский, а также сопутствующих культурологических и социологических различий другим исследователям, отметим лишь удачность использования нецензурного выражения в данном случае. Персонаж в данном контексте раздражён и на взводе, этот персонаж на протяжении сериала довольно часто использует обсценную лексику. В данном сценарии вполне естественным кажется то, что, оказавшись в неприятной ситуации, данный персонаж выразит свои эмоции в довольно грубой форме. Соответственно, использование русского мата в данном случае представляется оправданным несмотря на то, что в оригинале выражение относится к сниженной, но не нецензурной лексике.

 Рассмотрим определения из русскоязычных словарей, чтобы убедиться в правильности использования данного выражения:

 \*\*\*\* мозги:

1. обсц. говорить много, нудно, надоедливо; вообще надоедать чем-либо
2. обсц. обманывать, морочить голову, вводить в заблуждение

 В данном контексте наиболее подходящим представляется второе определение. Соответственно, данное выражение сохраняет заложенный смысл, передаёт сниженность лексики, раскрывает персонажа и его эмоции в данный момент, что позволяет отметить его в качестве примера удачного перевода. Тем не менее, при работе с обсценной лексикой в целом, в первую очередь стоит учитывать российское законодательство, возрастной рейтинг и потенциальную целевую аудиторию, а не художественные качества текста.

2.9 **Опущение**

2.9.1 glitch

Таблица 14 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм glitch.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | To the ignorant or those in сonventional industries, the recent Nucleus glitch may seem a failure... |
| Перевод Амедиатека(Пример 27) | Для представителей традиционных отраслей, случай с “Нуклеусом” может показаться провалом... |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 28) | Невеждам, незнакомым с нашей отраслью, недавний отказ ядра может показаться крахом... |

 В данном отрывке ярко демонстрируется, как несмотря на использование переводчиками противоположных, по своей сути, подходов, им обоим удалось представить удачный вариант перевода профессионального жаргонизма “glitch”.

Подход Амедиатека в данном случае — опущение. Хотя использование данной трансформации не всегда оправданно, ввиду потенциальной утраты дополнительных коннотаций, в данном случае, в контексте обращения главы компании к инвесторам, использование описанного приёма представляется оправданным. Развернутое описание не только звучит естественно в контексте обращения к людям, не гарантированно свободно владеющим специфической терминологией, но и уместно в контексте желания главы компании не фокусироваться на описываемом им происшествии.

Переводчик Кубик в кубе, в свою очередь, обращается к конкретизации, что является диаметрально противоположным подходом, относительно подхода Амедиатека. Тем не менее, конкретизация, через упоминание конкретного негативного события является адекватным переводом и позволяет сохранить необходимый регистр.

2.10 **Перестановка**

2.10.1 It’s a feature, not a bug

Таблица 15 – Отрывок из оригинального произведения и двух версий перевода, содержащий жаргонизм It’s a feature, not a bug.

|  |  |
| --- | --- |
| Оригинал | It’s a feature, not a bug |
| Перевод Амедиатека(Пример 33) | Это фича, а не баг |
| Перевод Кубик в Кубе(Пример 34) | Это не баг, а фича |

Возможные переводческие стратегии, применимые к профессиональным жаргонизмам “bug” и “feature” по отдельности были рассмотрены. Однако изучение возможных вариантов перевода устойчивого словосочетания “It’s a feature, not a bug” представляется не менее интересным. Данная фраза получила широкое распространение и стала использоваться во многих сферах, уже не связанных с компьютерными технологиями.

В web-словаре сленга Urban Dictionary [61] приводится следующее определение:

It's not a bug, it's a feature: Excuse made by software developers when they try to convince the user that a flaw in their program is actually what it's supposed to be doing.

В русском языке данное словосочетание вошло в употребление в качестве прямого перевода, совпадающего по структуре с англоязычной версией — “Это не баг, а фича”. Однако в сериале данное словосочетание употреблено не в прямом порядке, а в инвертированном, поскольку в контексте отсутствует ироническая коннотация и обсуждаемая функция действительно является “фичей”, а не “багом”. В данном случае переводчики вновь воспользовались противоположными, по своей сути, подходами. Амедиатека оставили порядок слов, как в оригинале, а Кубик в Кубе использовали данное словосочетание в более привычном русскоязычной аудитории, прямом порядке.

Хотя оба варианта передают заложенный смысл и являются допустимыми, изменения порядка слов в оригинале обусловлено необходимостью смещения акцента, соответственно в переводе предпочтительно придерживаться аналогичного подхода и осуществить перестановку.

**2.11 Рекомендации для переводчиков**

Следует отметить, что в результате исследования было обнаружено, что подавляющее большинство рассматриваемых лексем были напрямую образованы от своих эквивалентов из английского языка при помощи переводческих трансформаций. При этом профессиональные жаргонизмы, образованные от морфем русского языка представлены в значительно меньшей степени. При работе над переводом профессиональных жаргонизмов, в случае, когда устоявшийся эквивалент в русском языке отсутствует, важную роль будет играть выбор наиболее подходящей переводческой трансформации.

 На основании проведённого исследования можно сформулировать ряд общих положений, которые могут быть полезны переводчикам, сталкивающимся с задачей перевода профессионального жаргона при работе с аудиовизуальными материалами.

1. Знайте аудиторию. В зависимости от реципиента переводимого материала, будет различаться допустимый уровень насыщенности речи персонажей лексикой ограниченной сферы употребления. Следует учитывать различия в уровне распространённости данной лексики в речи зрителей оригинального произведения и перевода. В английском языке профессиональный жаргон IT-индустрии в бытовой речи, как правило, более распространён, чем в русском.
2. Избегайте окказионализмов. В большинстве случаев, изучив словари и/или пользовательские форумы можно обнаружить устоявшийся эквивалент в русском языке. Использование окказионализмов только запутает аудиторию, причём как зрителей, незнакомых с IT, так и зрителей, работающих в сфере IT. В случае отсутствия эквивалента в источниках наиболее оптимальными подходами к переводу чаще всего будут транскрипция, транслитерация и калька.
3. Не злоупотребляйте профессиональным жаргоном. Корректное употребление профессионального жаргона в речи может сделать речь персонажа более естественной и правдоподобной, однако чрезмерное наполнение данной лексикой приведёт к обратному результату, создав карикатурный, фальшивый образ.
4. Оставайтесь в тренде. Для профессионального жаргона характерна крайне высокая изменчивость, поэтому необходимо проверять, встречается ли используемая лексема в современной речи. Многие словари сленга, выпущенные более десяти лет назад, уже потеряли свою актуальность. Удобными инструментами для отслеживания актуальности рассматриваемой лексемы являются сервисы Google Trends и Подбор слов Яндекса.

**ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2**

 В практической части данного исследования из более чем ста примеров, представленных в приложениях, были отобраны тридцать четыре, наиболее ярко демонстрирующие использованные переводческих стратегий и переводческих трансформаций, применённых переводчиками для передачи лексики, относящейся к профессиональному жаргону на материале аудиовизуального материала сериала “Silicon Valley” (Кремниевая долина). Их изучение позволило прийти к следующим выводам:

1. В результате исследования было обнаружено, что язык, используемый персонажами сериала, обладает невероятной живостью и актуальностью. Высокая насыщенность профессиональными жаргонизмами, сленгом, коллоквиализмами позволяет создателям приблизить персонажей к аудитории, показать, что они понимают и свободно говорят на языке, характерном для данной социальной группы. Иными словами, используют функцию социальной идентификации сленга.
2. Также, в процессе исследования материала было выявлено большое количество лексем, относящихся к профессиональному жаргону, не зафиксированных в классических словарях. В ряде случаев рассматриваемые лексемы встречаются в письменном виде лишь на форумах в контексте неформального общения пользователей, что указывает на высокую степень актуальности и релевантности языка сериала, а также на то, что создатели сериала осуществили подготовительную работу, направленную на реалистичное отображение современного состояния языка IT-индустрии. Данные факторы указывают на необходимость серьёзного изучения данной темы переводчиком, поскольку сохранение языковых особенностей позволит наиболее полно передать художественные качества оригинального произведения.
3. Дальнейшее изучение лексики, используемой персонажами сериала, позволило установить, что для передачи речи профессиональных сообществ, в частности профессиональных жаргонизмов, переводчики придерживаются стратегий усиления экспрессивности, комического эффекта, натурализации речи и компенсации. В рамках данных переводческих стратегий используются различные переводческие трансформации.
4. Было установлено, что наиболее часто при переводе используется транслитерация, транскрипция и калька, в основном в случаях, когда профессиональный жаргонизм уже знаком русскоязычной аудитории. Также довольно часто встречается генерализация и конкретизация, а также описательный перевод, в случаях, когда жаргонизм не так распространён и понятен русскоязычной аудитории. Более редко используются добавление, опущение и компенсация.
5. Далее были сформулированы рекомендации для переводчиков, призванные облегчить работу над переводом аудиовизуальных материалов, содержащих профессиональный жаргон. В данном подразделе отмечена необходимость учитывать особенности аудитории, языка, использовать релевантную лексику и сократить использование окказионализмов.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

 В современном мире переводчик обязан следить за новыми технологиями и популярными трендами, поскольку они проникают в нашу жизнь и оказывают непосредственное влияние на язык. Представители IT-индустрии все чаще становятся героями фильмов, сериалов, книг. Однако данная индустрия долгое время была не интересна исследователям-лингвистам, и отсутствие общепринятых правил перевода лексики ее представителей приводит к несистемному применению подходов к переводу. Некоторые переводчики и вовсе избегают использование профессионального жаргона, что, безусловно, оказывает негативное влияние на художественные качества локализованного продукта, поскольку правильное употребление профессионального жаргона и сленга в речи играет ключевую роль в создании естественных, правдоподобных персонажей.

 Данное исследование призвано помочь переводчикам, сталкивающимся с необходимостью переводить аудиовизуальные материалы, посвящённые IT-индустрии. Работа позволяет извлечь опыт из ошибок, которые допускали переводчики, работавшие над сериалом «Silicon Valley» (Кремниевая долина), ознакомится с удачными переводческими решениями, а также изучить наиболее часто встречающиеся переводческие стратегии, используемые при работе над кинотекстом, содержащим профессиональный жаргон.

 Произведённый сопоставительный переводческий анализ позволил выявить наиболее часто используемые переводческие трансформации, сформулировать преимущества и недостатки различных подходов и стратегий перевода, выявить связи между способами образования профессионального жаргона в английском и русском языках и переводческими трансформации и сформулировать общие рекомендации, которые позволят переводчикам, сталкивающимся с подобной лексикой в дальнейшем осуществлять наиболее адекватный перевод.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. АРНОЛЬД, И. В. Лексикология современного английского языка — Изд. 2-е. — Москва: ФЛИНТА: Наука, 2012. — 376 c.
2. АХМАНОВА О.С. Словарь лингвистических терминов. – 2-е изд., стер. – М: УРСС : Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.
3. БАЙШУКУРОВА, Г. Ж. Лексика современного русского языка (курс лекций): Учебное пособие. – Актобе, 2011. — 82 с.
4. БЕРЕГОВСКАЯ, Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование — Вопросы языкознания. 1996. — №3.1. — С. 32-41.
5. БЕРДИ М. Киноперевод: мало что от Бога, много чего от Гоблина // Мосты. 2005. № 4 (8). — С. 52-62.
6. ВИЛЮМАН, В.Г. Функции и значения слов в сфере слэнга (на материале современного английского языка) — Первая республиканская межвузовская лингвистическая конференция: тезисы докладов. — Фрунзе : Мектеп, 1966. — С. 57—58.
7. ВИТРЕНКО А. Г*.* О «стратегии перевода» — Вестник МГЛУ. 2008. —Вып. 536: с. 3–15
8. ГАЛЬПЕРИН И.Р. Очерки по стилистике английского языка. -М. : Издательство литературы на иностранных языках, 1958. — 462 с.
9. ГАЛЬПЕРИН И.Р. О термине «слэнг» // Вопросы языкознания. 1956. —№6. С. 107-114.
10. ГАЗДА, ДЖ. Русский молодежный сленг: -М. Брно: Masarykova univerzita, 2010, — 20 c.
11. ГОРБАЧЕВИЧ К. С. Вариантность слова и языковая норма (на материале современного русского языка). — Л.: Наука, Ленинградское отделение, 1978. — 238 с.
12. ДОМАШНЕВ А.И. Немецкие социолекты: сленг // Лексика и лексикография. Сборник научных трудов. Выпуск 12. – Институт языкознания РАН,2001 — с. 42-47.
13. ЗЕМСКАЯ Е.А. Словообразование как деятельность. — М.: Изд-во КомКнига, 2005. — 224 с.
14. ЙОРДАН Й. Романское языкознание. – М.: Прогресс, 1971. – 511 с.
15. КРЫСИН, Л. П. Современный русский язык. Лексическая семантика. Лексикология. Фразеология. Лексикография: учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 240 с.
16. КОЗУЛЯЕВ А.В Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода — Журнал Царскосельские чтения, 2013 г — с.14-22
17. КОМИССАРОВ В. Н.Современное переводоведение. – М. : ЭТС, 2002. — 424 с.
18. МАТАСОВ Р.А. Перевод кино/видео материалов: лингвокультурологические и дидактические аспекты: дис. .— канд. филол. Наук — Моск. гос. ун-т. им. М.В. Ломоносова – М., 2009.— с. 22
19. МЕЛКОНЯН, Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга – Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2012. №1. — с.6
20. МИНЬЯР-БЕЛОРУЧЕВ Р.К. Теория и методы перевода. –М.: – Московский лицей. 1996. — 208 с.
21. МОСКОВЦЕВ, Н. Г., ШЕВЧЕНКО, С. М. Вашу мать, сэр!: иллюстрированный словарь американского сленга. – СПб: Питер, 2004. -— 480 с.
22. НАГОВИЦЫНА И. А. Ситуативная амбивалентность как средство создания комического эффекта в аспекте перевода (на материале англоязычных комедийных фильмов) – Вестник Санкт-Петербургского государственного университета. Серия 9 : Филология. Востоковедение. Журналистика. – Санкт-Петербург, 2007. - N 1-2. - С. 80-84
23. ОРЛОВА, О. Н. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции. – Ярославль: Ярославский педагогический вестник, 2004, №3 — с. 40
24. ПЛЯСКОВА, Е. А. Современный русский язык. Лексикология. Воронеж: Воронежский государственный университет, 2006. — 24 с.
25. ПРИВОРОЦКАЯ Т.В Обучение аудиовизуальному переводу посредством анализа кинодискурса — журнал «Язык и культура», 2016. —180 с.
26. РОЗЕНТАЛЬ, Д. Э. Современный русский язык. — Москва : Айрис-Пресс, 2010. — 448 c.
27. РОЗИНА, Р. И. Современный русский язык. Активные процессы на рубеже XX-XXI веков. – Москва: Институт рус. яз. им. В.В.Виноградова, 2008. — 710 с.
28. РУСЯЕВА, Е. С. Функционирование англоязычных компьютерных терминов в русском языке [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://philology.s-vfu.ru/?page\_id=570 Загл. с экрана. -Яз. Рус (дата обращения: 22.02.2021).
29. ТОКАРЕВ, Г. В. Современный русский язык. Лексикология. – Тула: ТГПУ им. Л.Н. Толстого, 2008. – 150 с.
30. ТРУСОВА, И. С. Литературный язык и нелитературные варианты национального языка: Учебное пособие по «Русскому языку и культуре речи», «Социолингвистике» и «Стилистике русского языка и культуре речи»/И.С. Трусова – Владивосток: Изд-во МГУ им. адмирала Г.И. Невельского, 2005. – 28 с.
31. ФИЛИППОВ С. А. Киноязык и история : крат. история кинематографа и киноискусства . – М. : клуб «Альма Анима», 2006.– 207 с.
32. ХОМЯКОВ В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия. – Вологда, 1971 — 102 с.
33. ЧЕРКАСС И. А. Лингвистические и психологические компоненты переводческой стратегии – Мир на Северном Кавказе через языки, образование и культуру: материалы I Междунар. конгресса (11– 14 сент. 1996 г.) / Симпозиум 2. – Пятигорск, 1996.
34. ШВЕЙЦЕР А. Д.Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты – М: Наука, 1988, — 215 с.
35. ЯРЦЕВА В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Большая российская энциклопедия, 1998. — 685 с
36. ALEXANDER H. The Story of Our Language. New York: Doubleday, 1962 — 260 с
37. ANDERMAN G. and DIAZ-CINTAS J. Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. Palgrave Macmillan, February 2009
38. BAUGH A. C. A History of the English Language. New York 1957
39. CINTAS, J.D. Audiovisual Translation in the Third Millennium – Translation today, Trends and perspectives. Multilingual matters, 2003. pp. 192-205.
40. CINTAS, J.D. Subtitling – Handbook of translation studies. Volume 1. John Benjamins Publishing Company, 2010. p. 344-350.
41. FARMER J.S Slang and its analogues past and present – London: For subscribers only –1890-1904 – 428 p.
42. FLEXNER S.B Dictionary of American Slang – New York:Crowell –, 1960 – 669 p.
43. FOWLER Н. W. Modern English Usage —. Oxford University Press 2014 — 1562 p.
44. KENYON J. Cultural Levels and Functional Varieties of English, in: Readings in Applied English Linguistics. New York, 1958, p 215.
45. LEW R. Online dictionaries of English. In: Fuertes-Olivera, Pedro A./Bergenholtz, Henning (eds.), e-Lexicography: The Internet, Digital Initiatives and Lexicography. London/New York, 230-250 p.
46. LESTER V. B The American thesaurus of slang. George G. Harrap, London, 1964, 1274 p.
47. NEWMARK P. Approaches to Translation. Leipzig, 1985 – 292 p.
48. NIDA E. Linguistics and Ethnology in Translation - Problems // Language in Culture and Society: a Reader in Linguistics and Anthropology. New York, 1964. – 118 p.
49. ORERO P. Topics in audiovisual translation/edited by Pilar Orero. Orero, Pilar. Amsterdam; Philadelphia, PA: John Benjamins Pub., 2004. English. Bratislava, 1967, p 18.
50. PARTRIDGE. E The World of Words: An Introduction to Language. New York, p 187.
51. PARTRIDGE E. Slang To-Day and Yesterday. London, 1960
52. POTTER S. Language in the Modern World. Pelican Books, 1964, p. 178.
53. PARTRIDGE E. Usage and Abusage. Penguin Books, 1964, p. 75.
54. SОUDEK.L. Structure of Substandard Words in British and American English. Bratislava, 1967, p 18.
55. WILSS W. Translation Strategy, Translation Method and Translation Technique: Towards a Clarification of Three Translational Concepts : Revue de Phonétique Appliquée Mons. 1983, p. 143-152

**СЛОВАРИ И WEB-ПОРТАЛЫ**

1. Abbyy Lingvo [Электронный ресурс]. Режим доступа https://www.lingvolive.com, свободный – Яз. Англ. (дата обращения: 5.04.2020).
2. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.dictionary.cambridge.org, свободный – Яз. Англ. (дата обращения: 27.02.2021).
3. Merriam Webster Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.merriam-webster.com, свободный – Загл. с экранаЯз. Англ. (дата обращения: 12.05.2020).
4. Oxford Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.en.oxforddictionaries.com, свободный – - Загл. с экрана Яз. Англ. (дата обращения: 22.03.2020).
5. The Free Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.thefreedictionary.com, свободный - Загл. с экрана– Яз. Англ. (дата обращения: 12.05.2020).
6. Urban Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.urbandictionary.com, свободный - Загл. с экрана– Яз. Англ. (дата обращения: 5.04.2020).
7. Web-портал Google Trends [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.trends.google.com, свободный - Загл. с экрана– Яз. Англ. (дата обращения: 12.05.2020).
8. Web-портал StackExchange [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gaming.stackexchange.com/questions/256801/whats-the-difference-between-bug-and-glitch> свободный - Загл. с экрана– Яз. Англ
9. Web-портал Technopedia [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.techopedia.com, свободный – Загл. с экрана Яз. Англ. (дата обращения: 12.05.2020).
10. Web-портал StackExchange [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://gaming.stackexchange.com/questions/256801/whats-the-difference-between-bug-and-glitch> свободный - Загл. с экрана– Яз. Англ
11. Словарь русского арго. Автор: Елистратов Владимир Станиславович. Издательство: Азбуковник, Русские словари, 2000
12. Cловарь компьютерного жаргона [Электронный ресурс]. Режим доступа:<https://sites.google.com/a/ssga.ru/ssga4school/informatika/glossary/glossary-slang>, свободный - Загл. с экрана– Яз. Рус
13. Словарь-справочник лингвистических терминов. М.: Российская энциклопедия, 1985.
14. Справочник технического переводчика. – Интент. 2009-2013
15. Словарь тестировщика [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://software- testing.ru/forum/index.php?/topic/12934-bild/ свободный - Загл. с экрана– Яз. Рус
16. Web-портал Викиконспекты ИТМО [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://neerc.ifmo.ru/wiki/index.php?title=Двоичная\_куча свободный - Загл. с экрана– Яз. Рус
17. Web-портал Киберфорум [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.cyberforum.ru/csharp-beginners/thread387746.html>, свободный - Загл. с экрана– Яз. Рус
18. Web-портал Forbes [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.forbes.ru/biznes/401777-shest-edinorogov- odno-pogloshchenie-i-sotni-uvolneniy-chto-sluchilos-s-samymi, свободный - Загл. с экрана– Яз. Рус

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

| **Оригинал** | **№** | **Перевод** | **Студия** | **Трансформация** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Brogrammer** |
| Brogrammers. Oh, no, no. | 1 | Брогмагеры. Вот блин. | Амедиатека(А) | Метатеза |
|  | 2 | Брограммеры. О нет, нет, нет. | Кубик в кубе(К) | Транслитерация |
| Did you give those brogrammer guys access to a player download or something? | 3 | Ты что, давал им доступ к своему загрузчику? | А | Опущение |
|  | 4 | Ты давал программерам доступ к своему плееру? | К | Генерализация |
| It's probably thosebrogrammers. | 5 | Наверное брограммеры | А | Транслитерация |
|  | 6 | Эти крутые прогеры небось. | К | Описательный перевод |
| **Crunching** |
| Crunching all those songs to find matches soundslike it would take incredible processing power. | 7 | Добавление песен и поиск по фрагментам потребует невероятных вычислительных мощностей. | А | Конкретизация |
|  | 8 | Мне кажется просеивание всех песен требует невероятной вычислительной мощности. | К | Генерализация |
| Yes, but after crunching the old numbies | 9 | Но после изучения старых данных | А | Генерализация |
|  | 10 | Но когда я посмотрел на старые цифры | К | Генерализация |
| **Unicorn** |  |
| Turning Pied Piper from a unicorn into a donkey wearing a party hat? | 11 | Превратила его компанию — волшебного единорога в осла в потешном колпаке | А | Прямой перевод |
|  | 12 | Превращает "Дудочника" из единорога в осла в праздничной шляпе | К | Прямой перевод |
| Now, some people are calling you the next unicorn.  | 13 | Вас считают следующим единорогом, то есть стартапом ценой в миллион долларов. | А | Добавление |
|  | 14 | Многие уже называют вас новым единорогом - компанией, ценой в миллион долларов | К | Добавление |
| **Patch** |  |
| Wait, Gilfoyle could you write a patch that kicksall of Yao's users off the network? | 15 | Подожди, Гилфойл, пока контроль у нас, ты можешь написать патч, который удалит всех юзеров Яо из сети? | А | Транслитерация |
|  | 16 | Гилфойл, а ты можешь написать патч чтобы выкинуть все аккаунты Яо? | К | Транслитерация |
| What if we uselike a dictionary patch? | 17 | Давай применим,типа, патч словаря | А | Транслитерация |
|  | 18 | Давай придумаем какое-нибудь кодовое слово | К | Описательный перевод |
| We're never gonna finish this patch in time, anyway. | 19 | Мы все равно не успеем пропатчить | А | Калькирование |
|  | 20 | Нам ни за что не успеть с заплаткой | К | Прямой перевод |
| **Build** |  |
| The script I wrote will push a new build from the supernode at the office the second you step on stage. | 21 | Когда ты выйдешь на сцену, мой скрипт вытащит новый билд с суперузла в нашем офисе. | А | Транслитерация |
|  | 22 | Как только ты выйдешь на сцену, мой скрипт зальет с суперузла в офисе новую сборку. | К | Прямой перевод |
| **MVP** |  |
| Would you say that Pied Piper is your MVP? "Most valuable phone"? | 23 | Ты бы назвал "Крысолова" СЦИ? "Самым ценным инсталлом"? | А | Прямой перевод |
|  | 24 | — Вы бы назвали “Дудочника” самым ценным игроком? — На поле передачи данных? Да, легко | К | Компенсация |
| **to lag** |  |
| We don't know. Everything's lagging: our apps, third party apps, transactions. | 25 | Мы не знаем. Все лагает: наши аппки, сторонние аппки, транзакции. | А | Калькирование |
|  | 26 | Мы не знаем. Все лагает: наши приложения, сторонние, транзакции. | К | Калькирование |
| **app** |  |
| We don't know. Everything's lagging: our apps, third party apps, transactions. | 27 | Мы не знаем. Все лагает: наши аппки, сторонние аппки, транзакции. | А | Калькирование |
|  | 28 | Мы не знаем. Все лагает: наши приложения, сторонние, транзакции. | К | Прямой перевод |
| **to crash** |  |
| Hey, uh, Gilfoyle? When did the system first start to crash? | 29 | Гилфойл, в какое время начала падать наша система? | А | Генерализация |
|  | 30 | Слушай, Гилфойл, когда система начала валиться? | К | Генерализация |
| **Gameplay** |  |
| But it's just to improve the quality of my gameplay. I'm not using it to sell ads. | 31 | Но они нужны мне только для оттачивания игрового процесса, а не для продажи рекламы. | А | Прямой перевод |
|  | 32 | Но это для улучшения геймплея, это же не для рекламы. | К | Калькирование |
| **Software** |  |
| It's possible that Son of Anton decided that the most efficient way to get rid of all the bugs was to get rid of all the software. | 33 | Скорее всего “Сын Антона” решил, что лучший способ избавиться от ошибок — это избавиться от всего кода. | А | Генерализация |
|  | 34 | Возможно, “Антонович” решил, что лучший способ избавиться от багов — избавиться от программ. | К | Генерализация |
| **To fix** |  |
| There's gotta be a way to fix it.Fix what, Richard? | 35 | Можно же это как-то исправить?Исправить что, Ричард? | А | Прямой перевод |
|  | 36 | Должен быть способ это пофиксить?Пофиксить что, Ричард? | К | Калькирование |
| **Glitch** |  |
| To the ignorant or those in сonventional industries,the recent Nucleus glitch may seem a failure... | 37 | Для представителей традиционных отраслей, случай с “Нуклеусом” может показаться провалом… | А | Генерализация |
|  | 38 | Невеждам, незнакомым с нашей отраслью, недавний отказ ядра может показаться крахом… | К | Конкретизация |
| **Bug** |  |
| I am the CEO of ImmediBug. And we're here to revolutionize the way you report bugs on your mobile platform. | 39 | Я — президент ImmediBug, и мы хотим революционизировать способ отчета об ошибках на ваших мобильных платформах. | А | Описательный перевод |
|  | 40 | Я — глава ImmediBug, и мы совершили революцию в баг-репорте для мобильных платформ. | К | Калькирование |
| **Feature** |  |
| You knew, and you added new features! | 41 | Ты знал, и потом добавил новые фичи! | А | Калькирование |
|  | 42 | Ты знал, и добавил новые функции! | К | Прямой перевод |
| **It’s a feature, not a bug** |  |
| It’s a feature, not a bug | 43 | Это фича, а не баг | А | Прямой перевод |
|  | 44 | Это не баг, а фича | К | Перестановка |
| **Cracking** |  |
| I cracked intoGavin's HooliWatch. | 45 | Я взломал HooliWatch Гэвина | А | Генерализация |
|  | 46 | Я хакнул HooliWatch Гэвина | К | Калькирование |
| Nobody is cracking our transfer | 47 | Никто не сломает канал | А | Модуляция |
|  | 48 | Никто не сумеет нам подгадить | К | Модуляция |
| **Installs** |  |
| We are almostat 500,000 installs, right? | 49 | Приложение установили почти пол миллиона человек? | К | Конкретизация |
|  | 50 | И у нас уже почти пятьсот тысяч скачиваний? | А | Конкретизация |
| **Users** |  |
| You want to talk about fake users? | 51 | Разговор о фейковых юзерах? | А | Калькирование |
|  | 52 | Хочешь рассказать про накрутку? | К | Модуляция |
| We need daily active users. | 53 | Нужны постоянные пользователи | А | Прямой перевод |
|  | 54 | Нужны ежедневные юзеры | К | Калькирование |
| **to pivot** |  |
| take the money and pivot to something else | 55 | а на эти деньги сделаем что-то другое | А | Конкретизация |
|  | 56 | взять оставшиеся деньги и пустить их на что-то другое | К | Конкретизация |
| **to hack smth together** |  |
| I've been showing a video-chat app I hacked together | 57 | Я тут показывал народу свой видеочат | К | Опущение |
|  | 58 | Я показывал людям свое приложение-видеочат | А | Опущение |
| **F.O.M.O** |  |
| F.O.M.O | 59 | СПВ—Страх Просрать Важное | К | Компенсация |
|  | 60 | Страх пропустить что-то важное | А | Компенсация |
| **Milestone** |  |
| Some developers set their project milestones  | 61 | Некоторые разработчики задают этапы разработки  | А | Прямой перевод |
|  | 62 | Некоторые разработчики планируют *майлстоуны* | К | Калькирование |
| **Beta** |  |
| Well, everyone that I shoved the beta to, loved it | 63 | Всем, кому я показал бету, она понравилась | А | Калькирование |
|  | 64 | Но все, кому я показывал, ссались кипятком | К | Опущение |
| **Burn rate** |  |
| We need to crunch our burn rate again | 65 | Нам придется снова ужимать скорость сгорания | К | Прямой перевод |
|  | 66 | Похоже придется затягивать пояса | А | Метафора |
| **Brain-rape** |  |
| They are brain-raping us, right? | 67 | Они вытягивают у нас инфу? | А | Модуляция |
|  | 68 | Нам е\*ут мозги, да? | К | Метафора |
| This is a classic brain-rape | 69 | Это классическое вытягивание инфы | А | Конкретизация |
|  | 70 | Это классический развод | К | Модуляция |
| **Click-farm** |  |
| Classic click-farm behavior. | 71 | Характерный почерк клик-фермы | А | Прямой перевод |
|  | 72 | Типичное поведение для накрутчиков | К | Конкретизация |
| We bought fake users from Bangladeshi click farm | 73 | Мы купили фэйковые аккаунты на клик-ферме в Бангладеше | А | Конкретизация |
|  | 74 | Мы скупили фэйковых юзеров из Бангладеша | К | Калькирование |
| **Uptick** |  |
| The uptick was fake | 75 | Скачок вверх был фэйком | А | Прямой перевод |
|  | 76 | Скачок был фэйковым | К | Модуляция |
| **Server** |  |
| The server is overloaded | 77 | Сервер перегружен | А | Прямой перевод |
|  | 78 | Сервак перегружен | К | Калькирование |
| **Black hat** |  |
| Black hat? How am I a black hat? | 79 | Я злодей? Почему это я злодей? | А | Генерализация |
|  | 80 | Я взломщик? С чего это я взломщик? | К | Конкретизация |
| **Coder** |  |
| He is a coder | 81 | Он же программист | А | Генерализация |
|  | 82 | Он же кодер | К | Калькирование |
| **Worms,Trojans** |  |
| No worms, trojans, nothing? | 83 | Никаких червей, троянов, ничего? | А | Прямой перевод |
|  | 84 | Никаких червей, троянов, ничего? | К | Прямой перевод |
| **to dump** |  |
| dumping 100s of terabytes of videos | 85 | заливать сотни терабайт видео | А | Генерализация |
|  | 86 | сбрасывать сотни терабайт видео | К | Генерализация |
| **to purge** |  |
| I even purged hypervisor | 87 | я даже перебрал гипервизор | А | Конкретизация |
|  | 88 | я даже вычистил гипервизор сервера | К | Конкретизация |
| **prod and dev net** |  |
| We severed the prod and dev net | 89 | Мы разделили продакшн и дев сети | А | Калькирование |
|  | 90 | Мы отрубили внутреннюю сеть | К | Конкретизация |
| **Document dump** |  |
| This is a classic document dump | 91 | Классический сброс документов | А | Конкретизация |
|  | 92 | Типичная попытка утопить в информации | К | Конкретизация |
| **Middle-out** |  |
| Stacking middle-out is easy | 93 | Установка этой системы вполне реальна | А | Генерализация |
|  | 94 | Сортировать из центра наружу не так уж и сложно | К | Конкретизация |
| **landing** |  |
| he also found a bug on a landing page | 95 | Он еще увидел баг на странице перехода | А | Прямой перевод |
|  | 96 | Он также нашел баг на лицевой | К | Модуляция |
| **to dummy up** |  |
| I had a great idea to dummy up | 97 | И я создал подставной адрес | А | Конкретизация |
|  | 98 | И я решил написать ему от чужого имени | К | Конкретизация |
| **to tweak** |  |
| not anything you can tweak | 99 | Не какая-то конкретная мелочь | А | Опущение |
|  | 100 | Не в том, что можно подправить | К | Опущение |