

UDC 811.111'255.4

DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2023-13.17>

TRANSLATIONAL PECULIARITIES OF IT SLANG: SEMANTIC ASPECT

Matiienko-Silnytska Anna Veleriivna

*Candidate of Philological Sciences,
Associate Professor at the Department of Theoretical
and Applied Phonetics of the English Language
Odesa I. I. Mechnikov National University
2, Dvorianska str., Odesa, Ukraine*

Poliakova Hanna Pavlivna

*Candidate of Pedagogic Sciences,
Associate Professor at the Department of Foreign Languages
Military Academy
10, Fontanska doroha str., Odesa, Ukraine*

Yakovlieva Maryna Leonidivna

*Candidate of Pedagogic Sciences,
Associate Professor at the Ukrainian and Foreign Philology Department
Odesa National University of Technology
112, Kanatna str., Odesa, Ukraine*

The relevance of this topic in the conditions of an increase in the number of IT technologies does not raise doubts about the importance of this topic, because the rapid development of computer technologies generates enrichment and, at the same time, an increase in the relevant professional language, IT terminology, the need for a comprehensive, systematic and predictive analysis of its terminology, slang, innovations, giving rise to such a phenomenon as industry translation. In addition, the systematic analysis of terminological units of the IT sphere can serve as a basis for further research in the field of translation of computer terminology, which will contribute to the mutual understanding of specialists in the studied field at the international level. The purpose of the study is a comprehensive analysis of the structural and word-forming features of IT terms and IT slang, taking into account the ways of their reproduction in translation. Special attention is paid to the method of their translation, their compliance with generally accepted rules, the equivalence of IT terms, which are characterized by a high frequency of use on the Internet, which makes it necessary to perform the following tasks: to substantiate the concepts of IT term, term system, IT slang and computer name in modern IT terminology; determine adequate ways of translating English IT terms and IT slang; to find out the relevance of equivalence and adequacy of methods of translation of English IT terms into Ukrainian. Network slang includes the following semantic groups and subgroups of slangisms: slangisms of general network slang, vocabulary related to computer slang; gamer slang. The task of finding sufficiently expressive and figurative shades of slangisms in the translated language rests with the translator himself. The choice of means of expression in the translation language is directly related to the clarification of the meaning of the word in the context.

Keywords: *IT slang, peculiarities, terminology, translation, semantics.*

Introduction. The dynamic development of computer terminology in the conditions of the modern globalization of the world and the constant innovation processes in computer technology cause the need to expand terminological research and improve the ways and methods of translating the English terminology of this field into various languages, including Ukrainian.

In characterizing IT terminology, it is necessary to note the dynamics of its emergence and the intensity of enrichment with new lexical units. The

rapid development of computer technologies and the expansion of the worldwide Internet caused the activation of nominative processes, as a result of which a large number of lexical units of a terminological nature were formed and continue to be formed. This serves as the reason for the appearance of elements of novelty in texts on the problems of computer science and information technologies. They are particularly interesting but are associated with the use of new terms not yet recorded in dictionaries. This creates serious

problems in the process of translating English IT terms into Ukrainian.

The problem setting. One of the most common problems in the IT field is the question of intercultural communication, the consequence of which is translation, because it involves overcoming the cultural distance between communicators, is aimed at ensuring understanding between them and destroys the interlinguistic and intercultural barrier.

Translators in the IT field are proficient in general translation, although in this field such a process is special and requires some clarification. They possess special knowledge and have a certain cognitive base, i.e. a certain structured set of necessary primary knowledge of a particular field, both of their own and of another national-cultural community, because the speakers of these languages rely on them and this knowledge forms a special national-cultural mentality.

This process takes place very specifically in the IT field because there are many reasons for this, firstly, this field began to develop rapidly only in the second half of the 20th century, respectively, and the terminology of this field is the latest, and the process of its unification and application in each language is complicated by many factors that do not depend on the language that gave rise to any IT term, but on the language that borrows this word and looks for a suitable counterpart in various methods and ways. To avoid the problem of language conflict, let's name a few of them: multi-authorship (the creator of computer technology is not one person, but mainly a collective of authors); foreign nature/origin (the technologies are mostly developed in English-speaking countries, therefore, the initial creation of terms takes place in English); specificity of users (users of these terms are not only specialists in this field who possess this knowledge but also a wide circle of non-specialists in all countries of the world who, under the influence of technology, are forced to use this IT vocabulary).

The relevance of this topic in the context of an increase in the number of IT technologies does not raise doubts about the importance of this topic, because the rapid development of computer technologies generates enrichment, and at the same time, an increase in the relevant professional language, IT terminology, the need for a comprehensive, systematic and predictive analysis of its terminology, slang, innovations, giving rise to such a phenomenon as industry translation. In addition, the systematic analysis of terminological units of the IT sphere can serve as a basis for further research in the field of translation of computer terminology, which will contribute

to the mutual understanding of specialists in the studied field at the international level.

The purpose of the study is a comprehensive analysis of the structural and word-forming features of IT terms and IT slang, taking into account the ways of their reproduction in translation. Particular attention is paid to the method of their translation, their compliance with generally accepted rules, the equivalence of IT terms, which are characterized by a high frequency of use on the Internet, which makes it necessary to perform the following tasks: justify the concepts of IT term, term system, IT slang and computer name in modern IT terminology; determine adequate ways of translating English IT terms and IT slang; find out the relevance of equivalence and adequacy of methods of translation of English IT terms into Ukrainian.

The analysis of the investigation and published works. Word formation of IT terminology was studied by Balyuta E., Bohachyk M., Vakulenko, Vasylyeva O., Derba S., Gaving A. and others. In a comparative aspect, the Anglo-Ukrainian counterparts in the field of information technologies, L. Pshenichna, V. Shevchenko, etc., were analyzed.

The presentation of the main material. Standardized texts of the Google Corporation, conceptual projects for the implementation of ERP solutions (Enterprise Resource Planning), and a guide for users and administrators served as the source base of the research. technical documentation and service manual for computer, network and telecommunication equipment; documentation and instructions for installation, hardware and software configuration, operation and maintenance of complex IT systems and solutions (server systems, data storage systems, computing centres, supercomputers), instructions for operating hardware and software, translation of program code or command scripts.

A characteristic feature of IT slangisms, like any other slangisms, is their constant updating. In addition, network slang can be classified into general network slang and special network slang.

General network slang includes such slang units that are used in communication on the Internet regardless of the field of communication.

Special network slang includes such slang units that are specific to a certain field of activity that is the object of communication in the network.

The analysis of the actual material made it possible to identify the following semantic groups and subgroups of slangisms:

1. Slangisms of general network slang:

1) slang terms for the participants and elements of network communication: *chatting* – процес спілкування, чат; *Pm* (*private message*) – особисте

повідомлення; *banning* – бан, заборона писати (в чаті); *post* – пост, запис на форумі чи іншому ресурсі; *poster* – постер, людина, що публікує щось на форумах чи інших Інтернет-ресурсах; *OFFTOPIC* – оффтоп, будь-яке мережне повідомлення, що виходить за межі заздалегідь встановленої теми спілкування;

2) general slang-contractions: *dunno* (*don't know*) – не знаю; *AFK* (*away from keyboard*) – відійшов від клавіатури; *btw* (*by the way*) – до того ж; *wanna* (*want to*) – хочу; *pls* (*plus*) – плюс; *Imo* (*in my opinion*) – на мою думку; *mills* (*millions*) – мільйони; *suz* (*because*) – тому що;

3) other slang words: *pic* (*picture*) – картинка; *dude* – чувак; *bucks* – бакси, долари, гроші.

2. Vocabulary that is referred to computer slang:

1) slang terms for hardware and software and their elements: *patch* – патч, інформація, призначена для автоматизованого внесення певних змін в комп'ютерні файли; *Beta* (*Beta-version*) – бета-версія, версія програми яка була протестована внутрішньо, і тепер потребує перевірки більш широким колом користувачів (пробна версія); *av* (*antivirus*) – антивірус; *IE* (*Internet Explorer*) – браузер *Internet Explorer*; *installer* – інстальер, файл для встановлення програми; *native client* – технологія з відкритим вихідним кодом, призначена для запуску машинного (нативного) коду незалежно від операційної системи і яка є безпечною з точки зору користувача; *pc* (*personal computer*) – персональний комп'ютер;

2) slang terms for software problems and errors: *bug* – баг, сленгове слово, рівнозначне помилці, ваді або дефекту в програмі; *lag* – лаг, затримка в роботі комп'ютерної програми; *freeze* – фріз, «застигання» комп'ютерного екрана на деякий час; *crash* – критична помилка в програмі; *disconnect* – від'єднання (від сайту, мережі чи ін.); *CTD* (*crash to desktop*) – «виліт» на робочий стіл; *hang* – зависати; *white screen* – білий екран, також відомий як «білий екран смерті» – критична помилка програмного забезпечення, що впливає на роботу всього комп'ютера; *shutdown* – вихід з програми (часто не за бажанням користувача);

3) slang terms for other peculiarities of software functioning: *unfreeze* – анфріз, коли програма починає знову працювати; *windowed mode* – віконний режим, коли вікно займає лише частину робочого екрану; *overclock* – «розгін», підвищення швидкодії компонентів комп'ютера за рахунок експлуатації їх у форсованих (позаштатних) режимах роботи; *lag-free* – те, що не має «лагів»; *config* (*configuration*) – конфігурація;

4) slang terms for action and their results: *screenshot* – скріншот, зображення, отримане комп'ютером, що відображає дійсно те, що бачить користувач на екрані монітора; *to snar* – робити скріншот;

5) slang terms for resources: *wiki* – це веб-сайт (або інша гіпертекстова збірка документів), що дозволяє користувачам змінювати самостійно вміст сторінок через браузер, використовуючи спрощену і зручнішу, порівняно з HTML, вікі-розмітку тексту; *podcast* – подкаст, цифровий медіа-файл або низки таких файлів, які розповсюджуються інтернетом для відтворення на портативних медіа-програвачах чи персональних комп'ютерах.

3. Gamers' slang:

1) slang words for players and their cooperation: *botter* – люди, що використовують ботів; *char* (*character*) – персонаж (*Lineage II*); *top clan* – топ клан, клан найвищого рівня (*Lineage II*);

2) slang words for managers of a game: *dev* (*developer*) – розробник гри; *GM* (*game master*) – гейммастер, людина або програма, що проводить модулі рольових ігор за вигаданим чи запозиченим сюжетом, визначає правила взаємодії персонажу зі світом і вплив світу на дії персонажу;

3) slang words for game objects: *R-gems* (*R-gamestones*) – геймстони (ігрові камені, що підвищують уміння персонажа) *R*-рівня (*Lineage II*); *gold* – золото, ігрова валюта, що купується за реальні гроші (*World of Tanks Online*);

4) slang words for non play objects and characters: *NPC* (*Non-Player Character*) – персонаж, керований програмою або майстром, в останньому випадку іноді може називатися майстерним персонажем; *mob* (*mobile object*) – моб, вид комп'ютерного персонажа (*NPC*); основне призначення моба – бути вбитим гравцем для набору досвіду, грошей або різних предметів (*Lineage II*);

5) slang words for game actions: *spoil* – спойл, вбивання мобів для отримання певних ігрових предметів (*Lineage II*); *crit* (*critical hit*) – критичний удар, удар, що наносить більше пошкоджень, ніж звичайний;

6) slang words for game events: *oly* (*Olympiad*) – олімпіада (змагання між персонажами-дворянами за звання Героя) (*Lineage II*);

7) slang words for game indicators: *cast time* – час, який повинен пройти між натисканням кнопки певного заклинання до того моменту, коли воно подіє (*Lineage II*); *imba* (*imbalanced*) – розбалансований;

8) slang words for the process of game work: *loadingscreen* – екран завантаження; *drop out* – «виліт» з гри, коли програма завершується без дозволу користувача; *perfl* – зміна гри, яка зни-

жує доцільність або ефективність того чи іншого елемента гри;

9) slang words for additional software: *scat* – програма для попередження шахрайства при обміні ігровими речами (*Lineage II*);

10) slang words for game modes: *pvp* (*player versus player*) – стан ігрового світу (або гри в цілому), в якому існує модель протистояння гравців між собою; *pve* (*Player versus Environment*) – взаємодія з різними неігровими персонажами (тобто, керованими програмою, а не гравцем).

When developing a unified approach to translation in the field of IT terminology, one should take into account the peculiarities of IT materials, which include the following documents: conceptual projects for the implementation of ERP solutions (Enterprise Resource Planning), a guide for users and administrators; technical documentation and service manuals for computer, network and telecommunication equipment; documentation and instructions for installation, hardware and software configuration, operation and maintenance of complex IT systems and solutions (server systems, data storage systems, computing centres, supercomputers); translation of hardware and software operating instructions, translation of software code or command scripts.

Therefore, the difficulty of translating such IT materials is that they often contain difficult-to-understand and adequately translate IT terms. For this, in our opinion, at least partial knowledge of programming languages or the described command syntax is necessary.

In practice, it is known that the so-called "architecture" of a computer is divided into hardware and software. So, IT terms can also be conventionally divided into directions in which these concepts are basic. It follows from this that we divide the words that come from the "Aitish" vocabulary into two groups: Øterminological vocabulary of hardware; terminological vocabulary of the software.

Over time, these concepts will be divided into other, lower-level concepts that will cover not a wide range of areas. For example, the representatives of the software are either the Microsoft operating system or the Linux operating system. Based on these directions, we can tentatively identify groups of IT terms by which this sphere of human activity develops: general information about computers (history of creation, production, models and their purpose); names of equipment (includes monitor, system unit, keyboard and mouse in a stationary computer, or different compatible analogues of a laptop, tablet or smartphone and equipment compatible with a computer (printers,

scanners)); software names (operating system with a set of standard application programs and additional programs compatible with the operating system); vocabulary of programs (a wide range of information processing related to the creation and use of various algorithmic programs, as well as programming languages); vocabulary of computer system functioning (arithmetic operations and problem-solving with the help of a computer).

Attention to the cultural problems of translation arose at the same time as the awareness that culturally specific concepts, even with the relative proximity of the source culture and the target culture, may be more difficult for the translator than the reproduction of syntactic or stylistic features of the original.

In connection with the liberalization of the English language and globalization processes, the problem of adequate translation of texts containing slang vocabulary and phraseology logically arises. The problem of translating English and American slang into Ukrainian and vice versa has some factors that must be taken into account by the translator, namely: when choosing a counterpart, the translator should be guided by the need to preserve the pragmatic meaning, that is, it is mandatory to search for a slang counterpart in the translation language, which is far from always possible (Balyuta, 2001).

Differences in languages, differences in worldviews, and national traditions necessitate certain modifications that occur in the translation process. Translation of one language into another causes the asymmetry of the original and the translation, so the translator faces the problem of how exactly to reproduce the features of one language, namely English, through the means of another, Ukrainian (Gaving).

When translating slangisms, it is not about translating individual words and phrases taken separately, out of context. The translation of individual constituent units of any context should be carried out taking into account the entire complex of content and linguistic form of the translated material. What is important is not partial, formal, but general functional stylistic correspondence. At the same time, it should be remembered that the same types of speech styles have different norms in the Ukrainian and English languages. Therefore, the translator should not always strive to necessarily translate every word, accurately conveying its emotional and stylistic colouring, because the final overall quality result will not be by the norms of this type (subtype) of the language style in the Ukrainian language (Vakulenko, 2015).

Conclusion. Network slang includes the following semantic groups and subgroups of slangisms: slangisms of general network slang (slangisms to denote participants and elements of network communication; commonly accepted slangisms-abbreviations; other slangisms), vocabulary related to computer slang (slangisms to denote hardware and software and their elements; slangisms to denote software problems and errors; slangisms to denote other features of software operation; slang words to indicate actions and their results; slangisms to indicate resources); gamer slang (slangs for players and their associations; slangs for game controllers; slangs for game objects; slangs for non-game objects and characters; slangs for game actions; slangs for game events; slangs for game indicators; slangs for game process; slangs for additional software; slang terms for game modes). The largest share of researched slangisms is the slangisms of gamers, however, the vocabulary on the forums of these

online games also includes computer slang and general network slang. When translating slang, one has to follow two directions - either to look for similar slang in the language of translation, which would have approximately the same expressiveness or to follow the path of interpretation and clarification of the meaning, that is, to use the descriptive method of translation. At the same time, "background knowledge" about slang is of great importance, that is, information about the situation of the use of the corresponding slangisms. The main difficulty is to understand the meaning of a new word. The task of finding sufficiently expressive and figurative shades of slangisms in the translated language rests with the translator himself. The choice of means of expression in the translation language is directly related to the clarification of the meaning of the word in the context. The final version of the translation must accurately convey not only the semantic content but also the expressive and stylistic colouring of the word.

BIBLIOGRAPHY

1. Балюта Е. Г. Лінгвістична характеристика комп'ютерної терміносистеми англійської мови. *Вісник Запорізького державного університету. Серія : Філологія*. Запоріжжя : ЗДУ, 2001. С. 15–17.
2. Богачик М. С. Особливості словотворення англійської комп'ютерної термінології. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*. 2015. № 53. С. 42–44.
3. Вакуленко М. О. Українська термінологія: комплексний лінгвістичний аналіз. Івано-Франківськ : Фоліант, 2015. 361 с.
4. Васильєва О. О. Комп'ютероніми: структурний аспект. *Мова: наук.-теор. часопис з мовознавства*. Одеса : Астропринт, 2018. № 29. С. 77–80.
5. Дерба С.М. Українська термінологія в галузі прикладної (комп'ютерної) лінгвістики (логіко-лінгвістичний аналіз) : автореф. дис... канд. філол. наук : 10.02.01. К., 2007. 16 с.
6. Карпенко М. Ю. Теоретичні засади інтернет-ономастики. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://maximkarpenko.files.wordpress.com/.../d0bad0b0d18>
7. Gavling A. The art of translation: A study of book titles translated from English into Swedish and from Swedish into English. Electronic resource. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/27773>

REFERENCES

1. Balyuta, E. H. (2001). Lihvistychna harakterystyka komp'yuternoyi terminosystemy anhlijs'koyi movy. [Linguistic characteristic of computer terminosystem of the English language]. *Visnyk Zaporiz'koho derzhavnoho universytetu. Seriya : Filolohiya*. Zaporizhzhya : ZDU. [in Ukrainian]
2. Bohachyk, M. S. (2015). Osoblyvosti slovotvorenniya anhlijs'koyi komp'yuternoyi terminolohiyi. [Basis of word building of computer terminology]. *Naukovi zapysky Nacional'noho universytetu "Ostroz'ka akademiya". Seriya "Filolohichna"*. № 53. S. 42–44. [in Ukrainian]
3. Vakulenko, M. O. (2015). Ukrayins'ka terminolohiya: kompleksnyj lihvistychnyj analiz. [Ukrainian terminology: complex linguistic analysis]. Ivano-Frankivs'k : Foliant. [in Ukrainian]
4. Vasylyeva, O. O. (2018). Komp'yuteronimy: strukturnyj aspekt. [Compueronims: structural aspect]. *Mova: nauk. – teor. chasopys z movoznavstva*. Odesa: Astroprynt, № 29. [in Ukrainian]
5. Gavling, A. The art of translation: A study of book titles translated from English into Swedish and from Swedish into English. Electronic resource. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/27773>
6. Derba, S. M. (2007). Ukrayins'ka terminolohiya v haluzi prykladnoyi (komp'yuternoyi) lihvistyky (lohiko-lihvistychnyj analiz) [Ukrainian terminology in the field of computer linguistics (logic and linguistic analysis)]: avtoref. dys... kand. filol. nauk : 10.02.01. K.
7. Karpenko, M. Yu. Teoretychni zasady internet-onomastyky. [Theoretical foundations of Internet onomastics]. Available at: <https://maximkarpenko.files.wordpress.com/.../d0bad0b0d18>

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ ОСОБЛИВОСТІ ІТ-СЛЕНГУ: СЕМАНТИЧНИЙ АСПЕКТ

Матієнко-Сільницька Анна Валеріївна

*кандидат філологічних наук,
доцент кафедри теоретичної та прикладної фонетики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова
вул. Дворянська, 2, Одеса, Україна*

Полякова Ганна Павлівна

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов
Військової академії
вул. Фонтанська дорога, 10, Одеса, Україна*

Яковлева Марина Леонідівна

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри української та іноземної філології
Одеського національного технологічного університету
вул. Канатна, 112, Одеса, Україна*

Актуальність даної теми в умовах збільшення кількості ІТ-технологій не викликає сумнівів, адже стрімкий розвиток комп'ютерних технологій породжує збагачення і водночас збільшення відповідної професійної мови, ІТ-термінології, потребу в комплексному, системному та прогностичному аналізі її термінології, сленгу, інновацій, породжуючи таке явище, як галузевий переклад. Крім того, системний аналіз термінологічних одиниць сфери ІТ може слугувати основою для подальших досліджень у галузі перекладу комп'ютерної термінології, що сприятиме взаєморозумінню фахівців досліджуваної галузі на міжнародному рівні. Метою дослідження є комплексний аналіз семантичних структурно-словотвірних особливостей ІТ-термінів та ІТ-сленгу з урахуванням способів їх відтворення в перекладі. Особливу увагу приділено способу їх перекладу, їх відповідності загальноприйнятим правилам, еквівалентності ІТ-термінів, які характеризуються високою частотністю використання в мережі Інтернет, що зумовлює необхідність виконання таких завдань: обґрунтувати поняття ІТ-термін, терміносистема, ІТ-сленг та назва комп'ютера в сучасній ІТ-термінології; визначити адекватні способи перекладу англійських ІТ-термінів та ІТ-сленгу; з'ясувати актуальність еквівалентності та адекватності способів перекладу англійських ІТ-термінів українською мовою. Мережевий сленг включає такі семантичні групи та підгрупи сленгізмів: сленгізми загальномережевого сленгу, лексика, пов'язана з комп'ютерним сленгом; геймерський сленг. Завдання пошуку достатньо виразних і образних відтінків сленгізмів у мові перекладу покладається на самого перекладача. Вибір засобів виразності в мові перекладу безпосередньо пов'язаний із з'ясуванням значення слова в контексті.

Ключові слова: *ІТ сленг, особливості, термінологія, переклад, семантика.*