

В современных фильмах встречается множество англицизмов и других иностранных слов. В русском и итальянском языках их использование не всегда совпадает, поэтому иностранные слова и выражения были переданы с помощью русского эквивалента (*gossip – сплетни, bon ton – правила хорошего тона, live music – живая музыка*).

При передаче жаргонизмов, вульгаризмов и просторечных единиц переводчики прибегли к функциональным аналогам в русском языке, тем самым сохраняя в языке перевода характеристику отклонения от литературной нормы. (*Non ti ricordi le cazzate che ti inventavi tu coi tuoi? Не помнишь, какую лапшу ты родителям на уши вешала?*)

Иногда в речи персонажей фильма намек или эвфемизм выступают как элемент языковой игры. Основная трудность при переводе состоит в подборе русских эквивалентов, имеющих тот же смысл и содержащих те же части, которые обыгрываются в каламбуре на итальянском языке.

Проанализировав материал, выбранный для исследования, были выделены основные приемы и способы передачи лингвокультурных особенностей итальянских кинотекстов на русский язык. Переводчики подбирали относительный/абсолютный эквивалент или функциональный аналог, прибегали к различным лексическим трансформациям, а иногда к нейтрализации или опущению этих особенностей.

## И. Сорочкина

### ЯЗЫК ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В АСПЕКТЕ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Изучение языка информационных технологий (компьютерной лексики) в аспекте межкультурной коммуникации особенно актуально в настоящее время. Несомненный интерес представляют проблемы образования компьютерной терминологии в итальянском и русском языках (с точки зрения перевода), причины использования заимствований именно англоязычных терминов, способы формирования таких заимствований, а также виды адаптаций компьютерной терминологии в обоих языках.

Компьютерная лексика представляет собой динамично развивающуюся и постоянно обновляемую систему. Благодаря процессам межъязыкового и межкультурного взаимодействия в русский и итальянский языки проникают лексические единицы из других языков, но наибольший процент из них составляют научно-технические англицизмы.

Для анализа были отобраны компьютерные термины русского, итальянского и английского языков. Была установлена основная причина заимствования терминологических единиц из английского языка в русский и итальянский – отсутствие соответствующих наименований в принимающем языке (*e-mail, provider, on line, browser, server*).

Вследствие этого были установлены способы формирования компьютерных терминов в сопоставляемых языках, а именно: прямые заимствования (транскрибирование – фонетическая адаптация: *file – ‘файл’, byte – ‘байт’,*

*driver* – ‘драйвер’ и транслитерация – графическая адаптация: *processor* – ‘процессор’, *monitor* – ‘монитор’, *script* – ‘скрипт’), калькирование (семантическое: *keyboard* (англ.)/*tastiera* (ит.) – ‘клавиатура’, *screen* (англ.)/*schermo* (ит.) – ‘экран’, *user* (англ.)/*utente* (ит.) – ‘пользователь’ и лексическое: *data carrier* (англ.)/*supporto per dati* (ит.) – ‘носитель информации’, *main memory* (англ.)/*memoria operativa* (ит.) – ‘оперативная память’, *reloading* (англ.)/*ricaricamento* (ит.) – ‘перезагрузка’) и смешанные заимствования (полукальки или гибриды: *electronic address* (англ.)/*indirizzo elettronico* (ит.) – ‘электронный адрес’, *database* (англ., ит.) – ‘база данных’, *flash drive* (англ.)/*memoria flash USB* (ит.) – ‘флеш-накопитель’).

Изучались также виды адаптаций англоязычных компьютерных терминов в русском и итальянском языках. Было выявлено, что существуют три основных вида: семантическая (*memory* (англ.)/*memoria* (ит.) – ‘память’, *window* (англ.)/*finestra* (ит.) – ‘окно’, *icon* (англ.)/*icona* (ит.) – ‘иконка’), синтаксическая (*cipher text* (англ.)/*messaggio cifrato* (ит.) – ‘шифrogramма’, *search engine* (англ.)/*motore di ricerca* (ит.) – ‘поисковая машина’, *file manager* (англ.)/*programma di gestione file* (ит.) – ‘менеджер файлов’) и морфологическая адаптация (*click* (англ.)/*cliccare* (ит.) – ‘кликать’, *interface* (англ.)/*interfaccia* (ит.) – ‘интерфейс’, *ban* (англ.)/*bannare* (ит.) – ‘банить’).

Однако, несмотря на то, что образование компьютерного термина происходит в соответствии с правилами принимающего языка, он все равно сохраняет ряд особенностей, несвойственных данному языку.