

відношення до легенди про жорстоку боротьбу між «Kilkenny» та «Irish» towns у XVII столітті. Фразеологічний вираз перекладається дослівно, зберігаючи за собою національний характер англійської мови.

Висновки. Проаналізувавши особливості фразеологічних одиниць та способи їх перекладу можна дійти висновку, що фразеологія як наука посідає особливе місце в лінгвістиці та претендує на відокремлення в окремий мовний рівень. Дослідження є актуальним на шляху до визначення найбільш ефективного способу перекладу фразеологізмів. Зазначимо, що наявність таких способів є не досить численна, бо дуже значні труднощі постають перед перекладачем. Це, насамперед, пов'язано з точною та адекватною передачею не лише смислового змісту, але й експресивно-стилістичного забарвлення фразеологічних одиниць. Саме це спонукає дослідників та перекладачів до пошуку найбільш оптимального розв'язання цієї проблеми.

Література

1. Балли Ш. Французская стилистика. Москва: Изд-во иностр. лит-ры, 1995. 416 с.
2. Виноградов В. В. Насущные вопросы литературоведения. Москва: Наука, 1951. 260 с.
3. Казакова Т. Н. Практические основы перевода. Санкт-Петербург: Изд-во «Союз», 2000. 127 с.
4. Кунин А. В. Курс фразеологии современного английского языка. Москва: Наука, 1986. 336 с.
5. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. Москва: Советская энциклопедия, 1990. 685 с.
6. Eliot G. Adam Bede. N.Y.: Longmans Green and Co, 1962. 203 p.

Харламова О.

– старший викладач кафедри іноземних мов Українського державного університету залізничного транспорту

УДК 81.25

ЛІНГВІСТИЧНИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ПРОГРАМНИХ ПРОДУКТІВ

Широке застосування англomовного професійного програмного забезпечення й комп'ютерних ігор, а також свідоме використання англійської мови в якості мови-посередника створило лексичні проблеми при локалізації. Для цього визначаються типи лексичних труднощів при перекладі комп'ютерного дискурсу й аналізуються перекладацькі рішення. Зокрема, досліджуються проблеми: переклад слів, не залежних від контексту; переклад слів, залежних від контексту; переклад безеквівалентної лексики й неологізмів; передача «усталеного неточного перекладу».

Ключові слова: переклад, локалізація програмного продукту, практичний переклад, контекст, усталений неточний переклад.

Харламова Е.

– старший преподаватель кафедры иностранных языков Украинского государственного университета железнодорожного транспорта

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ

Широкое применение англоязычного профессионального программного обеспечения и компьютерных игр, а также сознательное использование английского языка в качестве языка-посредника создало лексические проблемы при локализации. Для этого определяются типы лексических трудностей при переводе компьютерного дискурса и анализируются переводческие решения. В частности, исследуются проблемы: перевод слов, не зависящих от контекста; перевод слов, зависящих от контекста; перевод безэквивалентной лексики и неологизмов; передача «установившегося неточного перевода».

Ключевые слова: перевод, локализация программного продукта, практический перевод, контекст, установившийся неточный перевод.

Kharlamova E.

– Senior Lecturer, Foreign Languages Department, Ukrainian State University of Railway Transport

LINGUISTIC ASPECT OF LOCALIZING SOFTWARE PRODUCTS

The widespread use of professional English-language software and computer games, as well as the conscious use of English as an intermediary language, created lexical problems in localization. For this, types of lexical difficulties in translating computer discourse are determined and translation decisions are analyzed. In particular, the problems are investigated: translation of words that are not dependent on the context; translation of context-sensitive words; translation of equivalent vocabulary and neologisms; transmission of “established inaccurate translation”.

Key words: translation, software product localization, practical translation, context, established inaccurate translation.

Постановка проблеми.

Широке використання програмного забезпечення серед вітчизняних виробників відбувалося з суттєвими запізненнями у порівнянні з більш розвинутими в комп'ютерній сфері країнами західної Європи та США. Більш того – західні компанії-розробники не розглядали імовірність широкого розповсюдження їх програмного продукту на пост-радянському просторі, а через те питання локалізації були не першочерговими. За час існування програмний продукт обростав спільнотою переважно англійською, яка в свою чергу формувала внутрішні терміни та сленгові поняття. Тому в дійсний час, коли питання глобального розповсюдження програмного продукту є першочерговим виникає дилема: чи перекладати лінгвістично вірно, чи так, як до цього звикла «комп'ютерна» спільнота.

Аналіз останніх досліджень.

Лінгвістичні дослідження останнього десятиліття часто присвячуються проблемам, пов'язаним з локалізацією комп'ютерних ігор та професійного програмного забезпечення. Це відбувається насамперед тому, що для здійснення успішної локалізації необхідний пошук вирішення існуючих проблем перекладу комп'ютерного дискурсу [7; 11].

Локалізація є частиною системи, відомої як GILT, тобто «Globalization, Internationalization, Localization, Translation» [8]. Терміни, що утворюють цей акронім, багато вважають взаємозамінними, однак наведені елементи не є синонімами. Глобалізація виступає узагальнюючим компонентом, у який входять локалізація й інтернаціоналізація [6]. Локалізація, з погляду мовознавства стосовно до перекладацької області, – це специфічний вид перекладу, при здійсненні якого враховуються культурно – специфічні особливості адресата, а адаптація вважається ключовим компонентом усього процесу [7]. Головна мета мовної локалізації комп'ютерного дискурсу – передача емоцій, відтворення схожого досвіду в представників цільової аудиторії, незалежно від рівня володіння мовою й культурного досвіду. Локалізація програмного забезпечення перебуває на перетині таких дисциплін, як локалізація програмного забезпечення, аудіовізуальний переклад, технічний і художній види перекладу, комп'ютерний дискурс [9].

Аналіз лексичних труднощів: переклад термінів, описів, переклад слів, не залежних від контексту; переклад слів, залежних від контексту; переклад безеквівалентної лексики й неологізмів; передача «усталеного неточного перекладу»; переклад заголовків; лексико-семантичні трансформації [5] ґрунтується на класифікації, що була запропонована Н. К. Яшиною [5].

Досягнення адекватності перекладу інтерфейсу програмного продукту в процесі локалізації серед ряду різних завдань вимагає розв'язок проблеми вибору оптимального еквівалента на лексико-граматичному рівні.

Метою пропонованої статті є визначення лінгвістичних особливостей процесу локалізації програмного продукту за наявності явища «усталений неточний переклад».

Ця мета конкретизується в таких **завданнях**: 1) дати визначення поняттю «локалізація програмного продукту» та виявити основні відмінності поняття «локалізація» від поняття «переклад»; 2) виявити основні труднощі, з якими стикається перекладач в процесі локалізації програмного продукту особливу увагу приділити явищу «усталений неточний переклад».

Виклад основного матеріалу дослідження.

Дуже часто локалізацію розглядають як переклад, але подібне спрощення поняття «локалізація» спотворює суть процесу й не відбиває його складність. Для того, щоб розмежувати ці поняття, потрібно відзначити, що локалізація проводиться не для тексту, а для всього комплексу товарів або послуг, які можуть супроводжуватися текстом. Таким чином, поняття локалізації стає ширше поняття перекладу. На додаток до перекладу, процес локалізації включає адаптацію графічного компонента, символів валют, формату дат, адрес і номерів

телефону, вибір кольорів та багатьох інших деталей, включаючи перегляд фізичної структури продукту.

Перекладача цікавить насамперед лінгвістичний аспект локалізації, до якого входять:

- переклад програмних інтерфейсів та контенту ;
- переклад і адаптація довідки, друкованої документації й упакування;
- переклад каталогів, брошур, таблиць і рекламних кампаній;
- переклад веб – сайтів.

У першу чергу локалізатори програмних продуктів зустрічаються із проблемами відсутності контексту. У зв'язному художньому, науковому, технічному, юридичному і т. д. тексті при перекладі з англійської мови на українську не виникає проблем при узгодженні роду, числа й відмінка. Але в програмах у тексті меню, назвах вікон і в рядках стану використовуються динамічні словосполучення й фрагменти речень. У зв'язку із цим перекладач не може довідатися, у якому конкретному контексті буде використане слово або фраза. При виникненні проблеми багатозначності, перекладач повинен тільки догадуватися про те, який варіант вибрати й ретельно тестувати текст згодом.

Також слід враховувати, що до складу лексики так званої «комп'ютерної мови» входять терміни й слова, що не мають термінологічного статусу. До них прийнято відносити професійні жаргонізми, сленг і так далі. Є думка, що терміни й професійна лексика мають загальні риси (терміни відрізняються більш упорядкованим і нормалізованим характером, у той час як професіоналізми є напівофіційними лексичними одиницями, які вживаються вузьким колом фахівців, причому переважно в розмовній мові, тобто належать до ненормативного шару термінології). Професіоналізми можуть бути використані фахівцями як у якості термінів, так і в якості жаргонних слів, що називають об'єкти реальної дійсності, які не мають словникового термінологічного позначення. Багато термінів попадають в українську мову з англійської мови шляхом калькування або транскрипції.

Особливі складності при перекладі комп'ютерних програм зустрічаються, коли перекладач зустрічається із програмою вузькоспеціалізованого призначення. В інтерфейсі подібних програм зустрічаються терміни певної тематики, які відносяться до сфери застосування програми. Найбільш яскравими прикладами подібних програм є засоби аудіо й відео редагування, або програми для проведення будь-яких складних математичних обчислень. У такому випадку «на допомогу» перекладачеві приходять спеціалізовані словники й досвід перекладу технічних текстів по заданій тематиці. Частою помилкою при локалізації є недостатнє вивчення термінології програми й знання мови. Помилки відбуваються, коли перекладач, не звіряючись із використаними раніше термінами, намагається «винайти»

новий термін, провести його повторний переклад, опираючись на графічне позначення терміну в англійській мові.

Основні помилки локалізації програм можуть бути поділені на:

1. Незначні – помилки, які не перешкоджають використанню програми. Користувачі найчастіше не обертають особливої уваги на них, але все-таки дані помилки знижують враження про якість проведеної локалізації.

2. Значні – спотворюється оригінальний зміст тексту, через що користувач може бути введений в оману й використання програми буде неможливим [10].

З лінгвістичної точки зору можна виділити наступні проблеми:

1. Відсутність контексту при перекладі. Перекладач часто одержує тільки текстові матеріали, без контексту й можливості перевірити зміст тієї або іншої назви в програмі.

2. Неуважність перекладача при перекладі - часто перекладач не дотримує принципу однаковості в перекладі. У зв'язку із цим виникає непорозуміння.

Локалізація ігор хоч і відноситься до процесу локалізації програмного продукту й тому містить ті ж помилки, однак має свої особливості.

Для якісного перекладу гри іноді потрібно кілька раз повністю її пройти, щоб зрозуміти значення внутрішньо-ігрових термінів, сюжетні повороти й вислови, які були придумані для гри. Часто для перекладу деяких назв предметів, рас і географічних назв використовується транслітерація, тому вони звучать практично однаково на українській й на англійській мові, що зменшує плутанину [3].

На цьому етапі перекладу комп'ютерної гри основні завдання перекладача можна звести до наступних:

- передача атмосфери гри;
- культурна адаптація;
- оволодіння навичками специфічної термінології комп'ютерних ігор;
- знання області, у якій проходять дії гри (військова історія, прадавня історія, міфи, казки і т. д.).

Перекладач гри повинен розібратися в роботі програми й призначеннях кожної кнопки. Такі знання дозволять зменшити кількість помилок у тексті й допомогти користувачеві швидше розібратися з функціями. При перекладі документації до специфічних ігор необхідно мати відповідні знання. Іноді термін, який переведений буквально, уже має нелогічний, але усталений переклад, який відомий усім.

Часто програмний продукт містить в собі безеквівалентну лексику й неологізми. До подібної лексики можна віднести терміни, поняття й назви, створені під конкретну програму або гру. Комп'ютерна гра являє собою окремих усіх зі своїми персонажами, архітектурою й

атрибутами [1]. Відповідно, для створення ігрового миру гейм-дизайнери й сценаристи створюють не тільки унікальні правила, але й включають креативні елементи, такі як, наприклад, створення псевдонаукових термінів і явищ комп'ютерної гри Eve-Online [4] або використання безеквівалентної лексики [2] і неологізмів.

Окремим параграфом слід звернути увагу на таке явище в перекладацькій діяльності, як усталений неточний переклад. Насправді, питання із приводу звички людей до того або іншого варіанту якихось ігрових реалій або персонажів цікавий. Це пов'язане з тим, що розроблювач або видавець затурбувалися локалізацією не відразу, не одночасно з релізом, а можливо, і сильно пізніше. І люди встигають звикнути до того, що в них на той момент є. Це або який-небудь фанатський переклад, яка-небудь кустарна програма-перекладач, або це люди, які володіють більш-менш пристойним рівнем англійської мови. Природньо, є й люди, які добре володіють англійською, тому вони вважають, що мови оригіналу цілком достатньо.

В таких випадках завжди виникає дилема: або перекладати лінгвістично вірно, або перекладати так, як до цього звикло співтовариство. Згідно теорії перекладознавства, існує поняття перекладу, що історично встоявся і це обов'язково треба враховувати для якісного перекладу контенту. Як приклад можна привести відому комп'ютерну гру League of Legends, при локалізації якої група перекладачів зіткнулися з великою кількістю відсилань, грою слів та іншим. Застосувавши прямий переклад транслітерацією, була велика імовірність втратити контекст. Навпаки – впроваджувати перекладацьку креативність, гру слів зі зміною імен або назв у вже улюблену мільйонами гру є цілком неприємним кроком. Єдиним вірним рішенням в даному випадку, коли все транслітероване або транскрибоване, а іноді й взагалі залишене англійськими буквами.

Висновки.

Проведене дослідження є примітним у тому розумінні, що об'єктом вивчення став предмет, що раніше не зазнав аналізу з погляду теорії перекладознавства й лінгвістики. Вибраний міждисциплінарний підхід до аналізу комп'ютерного програмного забезпечення та ігор дозволяє всебічно проаналізувати даний феномен і поглибити розуміння перекладних мовних ситуацій і відповідних їм дискурсів. Результати роботи також можуть мати практичну значимість і застосовуватися в процесі створення концептуальних рамок для роботи з феноменом комп'ютерних ігор у перекладознавчому дискурсі. При аналізі прикладів, стає очевидним, що індустрія перекладу саме ігрових текстів слабо розвинена й вимагає відповідальності й чіткості з боку локалізатора - перекладача. Він повинен перебувати в постійному пошуку нових трансформацій, коректного перекладу, що найбільше правильно відбиває зміст.

Перспективи подальших досліджень ми вбачаємо у розгляді особливостей перекладу інтертекстуальних включень, обценної лексики, перекладу заголовків та деяких інших. Дані категорії визначають лексико-стилістичні та лексико-граматичні питання, що можуть стати темою окремого дослідження.

Література

1. Баева Л. Медиаобъекты как гетеротопии. *Медиафилософия*. 2017. № 13. С. 6–13.
2. Болотина М. А., Смирнова А. А. Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр. *Вестник БФУ им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология*. 2018. № 1. С. 20–28.
3. Литвинова Е. С. Подъязык любителей и разработчиков компьютерных игр – профессиональный язык или жаргон? *МНИЖ*. 2014. №1–2 (20). С. 117–118.
4. Сидорова М. Ю., Шувалова О. Н. Интернет-лингвистика: вымышленные языки. Москва, 2006. 184 с.
5. Яшина Н. К. Практикум по переводу с английского языка на русский: учеб. пособие. Москва: Флинта, 2013. 72 с.
6. Anastasiou D., Schäler R. Translating Vital Information: Localisation, Internationalisation, and Globalisation. *Journal Synthèses. Traduction: médiation, négociation, communication*. 2010. № 3. P. 11–25.
7. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*. 2006. № 6. P. 22–36.
8. Dunne K. J. Perspectives on Localization. Amsterdam; Philadelphia, 2006.
9. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization. *Hermēneus*. 2016. № 18. P. 187–208.
10. My Video Game Digest: [сайт] URL: <https://mvgd.com/category/lokalizaciya/lokalizatsiya-softa/>
11. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam; Philadelphia, 2013.