

improve the exploitation reliability and service life of the equipment – Эти свойства существенно повышают эксплуатационную надежность и долговечность аппарата (метод конкретизации).

Таким образом, на основе проанализированных текстов можно сделать вывод, что наиболее часто употребляемыми лексическими трансформациями, используемыми при переводе научно-технической литературы, являются калькирование, конкретизация, генерализация и добавление.

Список использованных источников

1. Федоров А.В. Принцип адекватности перевода и его значение для методики преподавания иностранных языков. – М.: Высш. шк., 1983. – 426 с.
2. Солганик Г.Я. Стилистика текста: учеб. пособие. – М.: Флинта, Наука, 1997. – 256 с.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод. – М.: Международные отношения, 1975. – 237 с.
4. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр.яз. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
5. Львовская З.Д. Современные проблемы перевода. – М.: Изд-во ЛКИ, 2008. – 224 с.
6. Информационные материалы профессиональных переводчиков, образцы перевода // Международный центр услуг. 2008–2014. URL: <http://euservice24.info/tlinfo.php> (дата обращения: 01.07.2014).

Научный руководитель А.Г. Богданова, к. филол. н., доцент ТПУ

Мерляк С.Е.

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

ЛОКАЛИЗАЦИЯ КАК РАЗНОВИДНОСТЬ ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

После появления компьютеров и Интернета в переводе стали нуждаться еще большие объемы информации – перевод сайтов, компьютерных программ, игр и т. п. Отсюда и появилась новое, еще не до конца оформившееся научное направление – локализация.

Локализация (от англ. localization – программное обеспечение) – это не просто другое название перевода, это совершенно новая дисциплина, которая пытается помочь людям осваивать Интернет и ориентироваться на его просторах, а также в компьютере. Чтобы уточнить природу и сущность локализации, мы сформулировали следующее определение: локализация – это

разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук.

Целью процесса локализации является языковая и, главным образом, культурная адаптация продукта к территории его распространения посредством различных компьютерных программ. Для достижения данной цели необходимо решение исследовательских задач по двум направлениям:

- 1) изучение специфики компьютерного дискурса;
- 2) изучение и внедрение таких моделей перевода, которые акцентируют внимание на передаче в тексте перевода культурологических аспектов смысла.

Кратко остановимся на каждом направлении. Вслед за А.В. Дрожачих определим компьютерный дискурс как общение на компьютерную тематику в сети. В его изучении акцент делается на специфике компьютерных терминов, жаргонизмов, профессионализмов и сленгизмов [1].

Что касается второго аспекта, мы опираемся на разработанную Л.В. Кушниковой концепцию переводческого пространства и теорию гармонизации. С позиций данной концепции локализация как разновидность переводческой деятельности требует культурной адаптации. Поэтому наибольшую значимость в условиях локализации приобретает, во-первых, содержание передаваемой информации, чтобы не исказить ее смысл. Во-вторых, поле реципиента, т. к. носитель другой культуры должен адекватно понять замысел автора, в-третьих, фатическое поле, чтобы максимально передать культурологический смысл сообщения. Их синтез (синергия) может привести к гармоничному переводу [2].

Специалист, который занимается локализацией (локализатор), должен сочетать знания переводчика и инженера, разбираться в компьютерах и владеть их языком, необходимыми информационными средствами, чтобы разбираться в материалах, которые нужно будет локализовать, например, изменять меню, изображения, окно сообщения и т. п. Уже существует несколько курсов по подготовке локализаторов – в Канаде и Германии, в Ирландии и Америке.

Существует три уровня локализации.

Первый уровень обеспечивает поддержку языка и национальных стандартов, необходимый минимум, чтобы программа могла выполнять свои функции в другой стране (вывод

на экран символов языка, ввод текста, алфавитная сортировка, строковые операции и т. д.).

Второй уровень обеспечивает перевод текстов в интерфейсе программы на целевой язык.

Третий уровень – тонкую настройку под целевую страну (это работа со словоформами, дополнительными стандартами, не влияющими на основную функциональность программы, учет национального менталитета и т. д.).

Для дальнейшего уяснения соотношения понятий *локализация* и *речевая деятельность* дадим определение речевой деятельности и установим роль языка в речевой деятельности. По определению И.А. Зимней, «речевая деятельность есть активный, целенаправленный, мотивированный, предметный (содержательный) процесс выдачи и (или) приема сформированной и сформулированной посредством языка мысли (волеизъявления, выражения чувств), направленный на удовлетворение коммуникативно-познавательной потребности человека в процессе общения» [3. С. 51].

Как показали исследования И.К. Ситкаревой, роль локализации при переводе заключается в адаптации текста [4]. Основываясь на работе исследователя «Лакуны в художественном тексте: лингвокультурологическое исследование», можно утверждать, что адаптация – это формирующийся в сознании переводчика диапазон стратегий взаимодействия с интерпретируемым знаком, основными локусами которого выступают адаптивность как направленность перевода на культуру-рецептор и резистивность как ориентация перевода на культуру-источник. Этот диапазон представлен в сознании переводчика в виде набора потенциально возможных переводческих решений, из которого он выбирает наиболее приемлемое применительно к конкретным условиям межкультурного взаимодействия [4].

При этом коммуникативное пространство межкультурного взаимодействия остается принципиально открытым для повторных интерпретаций.

Глубина локализации

Перед каждой компанией, планирующей выпускать игру у себя в стране, встает вопрос: а что именно в игре необходимо локализовать? Глубина локализации – это фактически определение того, что может быть локализовано. Глубина локализации может быть различной в зависимости от специфики проекта, бюджета издателя, а также других причин.

Традиционно различают следующие виды локализации (по нарастанию глубины локализации):

- бумажная локализация,
- поверхностная локализация,
- экономичная локализация,
- углубленная локализация,
- избыточная локализация,
- глубокая локализация.

При выборе локализации любой глубины все ее предыдущие виды должны автоматически включаться в локализацию, т. е. если есть решение локализовать игровой звук, разумеется, нужно локализовать и бумагу, и интерфейс меню, и игровой интерактив.

Бумажная локализация

Бумажная локализация присуща компаниям-дилерам, которые закупают продукт, печатают для него свою полиграфию и продают. В таком случае обычно локализуются:

- коробка,
- инлей,
- регистрационная карточка,
- обложка к руководству пользователя,
- руководство пользователя,
- маркетинговые материалы.

Кроме того, такой вид локализации может предпочесть компания на рынках, где высоко знание языка оригинала. Например, в Германии легко можно издавать игру на английском языке, т. к. большинство населения понимает этот язык и говорит на нем.

Поверхностная локализация

Обычно в этом случае издатель еще хочет добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт и свой readme. Иногда он хочет, чтобы и инсталляция проходила с учетом его предпочтений. Локализация бумаги плюс локализация меню не является дорогой, но в то же время создает компании достаточно приятный имидж «заботы о рынке».

Экономичная локализация

Переводится весь текст игры – всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика, help и пр. Так делают большинство крупных издателей, имеющих свои представительства на территориях, где эти издатели уверены в продажах своего продукта.

Этот способ локализации является наиболее экономически выгодным, при условии, что остальные пункты будут на английском языке.

Такой же тип локализации используется для создания «промо-версии» игры для представления зарубежным издателям. В этом случае весь звук может оставаться на языке оригинала.

Углубленная локализация

Локализуется весь звук в игре. Это довольно дорого, поэтому такой тип локализации обычно используется, если:

- 1) в стране мало кто говорит по-английски (например, Россия, Испания, Франция, Бразилия и т. д.);
- 2) компания строит имидж на рынке;
- 3) в игре для понимания смысла и сюжета требуется звук.

В этом случае переозвучиваются все голоса, т. е. заставки и диалоги персонажей.

Избыточная локализация

Локализуются все или некоторые графические объекты, т. е. разработчику всегда нужно быть готовым к тому, что придется менять некоторые объекты в игре. Главным образом это может произойти из-за юридических правил и норм страны. Например, в Германии запрещено любое использование графического изображения свастики. Ее нужно будет перерисовать на нечто, не вызывающее ассоциативный ряд. В некоторых странах запрещено показывать сцены насилия, а особенно кровь. В других запрещены сцены с обнаженной натурой и т. п.

Глубокая локализация

Подразумевает локализацию сценария. В случае если проект совсем не интернационализирован, он может содержать в себе сценарные «ляпы», которые не позволят продать его в другую страну. Например, если по смыслу игры какая-то нация представлена в негативном свете, вряд ли удастся продать эту игру в соответствующую страну.

Глубина локализации определяется издателем и может зависеть от многих факторов. Например, от специфики рынка. Локализация звука и графики – вещь довольно дорогая, и, если издатель не уверен, что игра будет хорошо продаваться, он может не захотеть делать свою озвучку и перерисовывать графику, а захочет оставить их на английском языке, понятном для большинства пользователей. В любом случае издатель выбирает глубину локализации, исходя из собственной оценки рынка. От того, насколько она окажется правильной, в конечном счете зависит успех игры.

Также глубина локализации может зависеть от специфики конкретного проекта. Некоторые проекты не требуют для

понимания обязательной переозвучки, и в этих случаях издатели предпочитают оставить английский звук. Если же переозвучивание всех диалогов и роликов необходимо для понимания сюжета игры и/или критично для ее прохождения, издатель должен локализовывать звук.

Кроме того, как уже упоминалось, глубина локализации может зависеть от норм и законов страны издателя. В случае если что-то в игре противоречит этим нормам, издатель будет локализовывать (заменять) эти элементы. При условии, что он вообще купит такую игру.

В настоящее время локализуется весь спектр продукции. Еще 7–8 лет назад переводилась только упаковка и руководство пользователя, а также некоторые другие аспекты (включая аудио). Сегодня же локализуется полностью весь пользовательский интерфейс компьютерной игры (т. е. весь текст, который появляется на экране), в то время как аудиосопровождение часто остается. По прогнозам в течение 3–5 ближайших лет спрос на перевод игр превзойдет все ожидания, особенно в России.

Подводя итоги, можно сказать, что локализация компьютерных игр, по сравнению с другими продуктами, является уникальным процессом, но в то же время чрезвычайно сложным.

Список использованных источников

1. Никифоров С.А. Конститутивные признаки компьютерного и политического дискурса в Twitter-микроблогах американских губернаторов // DocMe.ru. Тюмень, 2012. URL: <http://www.docme.ru/doc/254825/...> (дата обращения: 15.05.2014).
2. Кушнина Л.В. Основные принципы синергетики перевода // Вестник Удмуртского университета. – 2011. – Серия 5 «История и филология». – Вып. 4. – С. 173–177.
3. Зимняя И.А. Лингвопсихология речевой деятельности. – М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2001. – 432 с.
4. Ситкарева И.К. Лакуны в художественном тексте: лингвокультурологическое исследование. – Пермь, 2001. – 54 с.
5. Зинovieва Т.А., Никулина Н.Ю. Переводческая ошибка. Понятие, причины, классификация // Современная филология (II): мат-лы междунар. заоч. науч. конф. (г. Уфа, январь 2013 г.). – Уфа, 2013. – С. 107–109.
6. Локализация // Бюро переводов «ТРАКТАТ». 2014. URL: <http://www.traktat.com/ru/services/lokalizaciya/> (дата обращения: 15.05.2014).

7. Локализация компьютерных игр // Полезный блог: словари, онлайн-переводчики, информация о бюро переводов. 2010. URL: <http://www.uatranslators.com/?p=95> (дата обращения: 15.05.2014).
8. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения // DTF.RU. 2014. URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения: 15.05.2014).
9. Фичер. Трудности перевода // Games.mail.ru. 14.08.2013. URL: http://games.mail.ru/pc/articles/feat/trudnosti_perevoda_by_qtarantello20_list_ru (дата обращения: 15.05.2014).
10. Гладкая Н.А., Олефиренко Д.Г. Нелокальная локализация: как перевести игру на 7 языков и не наладить // DTF.RU. 11.03.2014. URL: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=75491> (дата обращения: 15.05.2014).

Научный руководитель С.А. Песоцкая, к. филол. н., доцент ТПУ

Никифорова К.А.

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

ВИДЫ ИНТЕРФЕРЕНЦИИ В ТЕРМИНОЛОГИИ НЕФТЕГАЗОДОБЫВАЮЩЕЙ ОТРАСЛИ И ТЕРМОДИНАМИКЕ (НА ПРИМЕРЕ КИТАЙСКОГО, АНГЛИЙСКОГО И РУССКОГО ЯЗЫКОВ)

Проблема исследования языковой интерференции в терминологии вызвана активизацией отношений между партнерами в различных сферах профессиональной деятельности.

Актуальность данной темы состоит в том, что в связи с ростом необходимости межязыковой коммуникации растет необходимость в обеспечении всё более качественного перевода. Важно изучить все возможные виды интерференции с целью выработать умение распознавать это явление при переводе и избежать отрицательного влияния интерференции или избежать проявления интерференции при переводе вовсе.

Объект данного исследования – классификация такого языкового явления, как интерференция. Предмет исследования – влияние интерференции и ее отдельных видов на процесс и текст перевода. Задачи работы: изучить понятие «интерференция», проанализировать основные виды переводческой интерференции.

В ходе исследования были применены описательный метод, т. к. классифицируется уже имеющийся материал, и сопоставительный метод, поскольку производилось непосредственное сравнение проявления одного языкового явления в различных языках.