

2. Пронина Р. Ф. Перевод английской научно-технической литературы. М. : Высш. шк., 1986. 174 с.
3. Bidneenko N. The language peculiarities of modern English scientific and technical literature style // Вісник дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Філологічні науки». 2014. №2 (8). С. 181–185.
4. Бархударов Л. С. Грамматика английского предложения. М. : Международные отношения, 1973. 424 с.
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод. М. : Международные отношения, 1975. 240 с.
6. Аль Б. М. Эмоционально-окрашенная лексика по борьбе с международным терроризмом в материалах СМИ // Научный форум: Филология, искусствоведение и культурология: сб. ст. по материалам XXXI междунар. науч.-практ. конф. № 10(31). М. : МЦНО, 2019. С. 110–119.
7. Guez D. A Bio-Logical Theory of Animal Learning [Electronic Resource] // Biological Theory. 2009. No4(2). Mode of access: http://cogprints.org/7171/1/Guez_2009.pdf (date of access: 23.05.2020).

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ЛОКАЛИЗАЦИИ В СФЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

А. В. Михайлова

Научный руководитель А. Ф. Шаповалова, старший преподаватель

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: Amichailova237@gmail.com

В статье рассматривается определение локализации, анализируется целесообразность рассмотрения локализации как отдельного направления лингвистики и переводоведения, приводятся статистические данные о самых используемых в процессе локализации языках за 2019 и 2020 годы в сфере компьютерных игр.

Ключевые слова: локализация; глобализация; процесс; перевод; компьютерная игра; адаптация.

Введение. За последние десятилетия локализация стала одной из наиболее значимых профессиональных индустрий. Локализация, глобализация веб-сайтов, лингвистическая инженерия и интернационализация программного обеспечения стали важнейшими вопросами для компаний, которые хотят продвигать и продавать свою продукцию на международных рынках; во многих случаях локализация оказывается ключевым фактором для международного признания и успеха.

Основная часть. На сегодняшний день существует множество различных определений термина «локализация». Под локализацией подразумевается перевод и адаптация программного обеспечения (ПО) или веб-продукта, который включает в себя само ПО и всю связанную с ним

документацию, имеющую отношение к конечному продукту [1, с. 1]. Термин «локализация» происходит от слова *locale*, которое традиционно означает «небольшую область» или «окрестности». Сегодня «локаль» в основном используется в техническом контексте, где она представляет собой специфическую комбинацию языка, определенного региона и кодировки символов. До того, как Интернет наряду со Всемирной сетью трансформировал разработку и локализацию программного обеспечения, типичный проект локализации включал полный перевод и разработку программного приложения, его онлайн-справочных файлов, набора печатных руководств, а также справочных и регистрационных карточек, включенных в коробку продукта. Многие текущие проекты локализации все еще соответствуют этому описанию, однако локализация теперь может также включать перевод и адаптацию веб-приложений и веб-сайтов, управляемых базами данных [там же, с. 36].

Ассоциация отраслевых стандартов локализации (LISA) предлагает следующее определение процессу локализации: «Локализация включает в себя принятие продукта и его лингвистическое и культурное соответствие целевому региону, например, стране или региону, где он будет использоваться и продаваться» [там же, с. 3].

Проекты по локализации обычно предусматривают такие виды деятельности, как: управление проектом, перевод и разработка программного обеспечения; перевод, проектирование и тестирование интерактивной справки или веб-контента, перевод настольных издательских систем (ДТП) документации, перевод и сборка мультимедийных или компьютерных обучающих компонентов, а также тестирование функциональности локализованного программного обеспечения или веб-приложений [2, с. 144].

Как и у любого глобального процесса, у локализации есть свои тенденции развития, которые зависят от ряда внешних факторов и их экономических, географических и межкультурных аспектов [3].

Компания LocalizeDirect проанализировала рынок локализации игр и в своем отчете за 2020-ый год перечислила самые востребованные языки в индустрии в текущем году. 10 самых популярных языков для игровой локализации приведены ниже в процентном соотношении:

1. Немецкий (10,3%)
2. Французский (европейский) (9,8%)
3. Японский (9,7%)
4. Русский (9,0%)
5. Корейский (8,9%)
6. Испанский (европейский) (8,7%)

7. Португальский (бразильский) (8,5%)
8. Итальянский (8,0%)
9. Упрощённый китайский (6,4%)
10. Польский (3,9%) [4]

Для сравнения и детализации данных ниже представлен соответствующий анализ, проведенный одним годом ранее. По его итогам топ-10 используемых языков в игровой индустрии составляют:

1. Немецкий (11,7%)
2. Французский (европейский) (10,98%)
3. Испанский (европейский) (10,28%)
4. Итальянский (9,79%)
5. Португальский (бразильский) (9,25%)
6. Русский (8,70%)
7. Упрощенный китайский (6,39%)
8. Японский (6,35%)
9. Корейский (5,04%)
10. Традиционный китайский (4,31%)

Данные рейтинги наглядно отражают падение количества запросов на перевод игр на FIGS – французский, итальянский, немецкий и испанский языки. Из-за задержек при получении государственного разрешения на публикацию игр в Китае упрощённый китайский также стал менее востребованным. Впервые в списке языков для игровой локализации оказался польский язык, который становится одним из самых быстрорастущих популярных языков в этой сфере за последнее время ввиду расширения игровой индустрии.

Заключение. Таким образом, локализация представляет собой сложный процесс лингвистической трансформации структуры и содержания текста, задача которого состоит в том, чтобы адекватно передать заложенные в основу текста прагматические интенции, соотносящиеся с заданной коммуникативной ситуацией. [3, с. 137]. Современными тенденциями в области локализации компьютерных игр является возрастающая популярность польского языка и снижение спроса на упрощенный китайский язык, а также более низкая заинтересованность компаний по локализации в переводе на европейские языки.

Библиографические ссылки

1. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2000. 488 p.
2. Sprung. R. C. Translating into success: Cutting-edge strategies for going multilingual in a global age. Amsterdam ; Philadelphia: John Benjamins, 2000. 261 p.

3. Зинкевич О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста // Известия СПбГЭУ. Серия: Языкознание и литературоведение. 2018. С. 135–137.

4. 2020 Game Localization Report [Electronic Resource]. Mode of access: <https://www.localizedirect.com/ebook/report> (date of access: 25.10.2020).

ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЖАНРА ПОЛИТИЧЕСКОГО ИНТЕРВЬЮ

М. И. Нестерович

Научный руководитель В. Г. Минина, кандидат филологических наук, доцент

Минский государственный лингвистический университет

Минск, Беларусь

e-mail: mariya.sanguis@mail.ru

В статье рассматриваются результаты анализа лексических и грамматико-синтаксических характеристик жанра политического интервью, а также наиболее частотных способов их передачи при переводе на русский язык. Полученные результаты могут быть использованы в практике перевода и при разработке учебных материалов для преподавания теоретических его аспектов.

Ключевые слова: жанр политического интервью; лексические особенности; грамматико-синтаксические особенности; трансформации.

Введение. Данная статья посвящена результатам исследования языковых особенностей жанра политического интервью в рамках институционального дискурса. Прежде всего, актуальность исследования обусловлена тем, что интерес к изучению дискурса в целом и, в частности, к характерным чертам его отдельных типов со временем только растет [1, с. 177]. В качестве материала исследования были выбраны тематически ориентированные интервью с политическими деятелями высокого звена. Интервью не были ограничены общей темой и покрывали вопросы экономики, внешней и внутренней политики, а также экологии и религии.

Основная часть. В результате анализа были выявлены следующие лексические особенности: наличие большого числа так называемых «заполнителей пауз», которые, как правило, имеют устойчивые эквиваленты и остаются в тексте перевода для сохранения стилистических характеристик оригинала. Кроме того, встречались аллюзии, которые переводились при помощи описания, смыслового развития, а также путем указания дополнительной информации в сносках: *And I don't think the Democrats would want to pull another shutdown.* – ‘Я не думаю, что демократы вновь станут саботировать работу Белого дома’.