

особливостей питального речення в діяхронічному аспекті є важливим етапом у вивченні інтерогативів в синхронії.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ**

1. Иванова И. П. История английского языка: Учебник. Хрестоматия. Словарь / И. Иванова, Л. Чахоян, Т. Беляева. – СПб.: Лань, 2001. – 510 с.
2. Шевченко И. С. Историческая динамика прагматики предложения: английское вопросительное предложение 16-20 вв.: монография / И. С. Шевченко. – Харьков, 1998. – 168 с.
3. Bloch M. Y. A Course in Theoretical English Grammar / M. Y. Bloch. – М.: Vysshaya Shkola, 2000. – 178 p.
4. Radford A. An Introduction to English Sentence Structure / Andrew Radford. – New York: Cambridge University Press, 2009. – 445 p.

Е. Ю. Марченко  
г. Житомир

### **ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ АНТРОПОНИМОВ**

Локализации, которую рассматривают как особенный вид перевода, объединяющий перевод и культурную адаптацию [1: 6], развлекательного программного обеспечения, а именно компьютерных и видео- игр, уделяют намного меньше внимания, чем, к примеру, адаптации книг, фильмов и телевизионных программ [2]. Это, главным образом, вызвано сравнительно небольшим количеством потребителей, т.е. игроков, и, соответственно, финансовой стороной такого бизнеса – окупаемостью локализаций для издателей. В результате качество локализаций, увы, в большинстве случаев оставляет желать лучшего.

Тем не менее, с лингвистической точки зрения локализация игр объединяет в себе целый ряд интересных переводческих задач и нюансов, а малоизученные или вовсе нерассмотренные языковые моменты (а главное – их передача средствами целевого языка) предопределяют актуальность исследований. Так, научные изыскания в этой области имеют большой потенциал в контексте переводоведения, лингвострановедения, социолингвистики, прагматики и других дисциплин, поскольку проблемы локализаций и пути их решения очень многообразны.

К примеру, одной из переводческих задач может выступать сохранение стилистики текста с учетом жанровых, возрастных и других особенностей игры, внутриигрового окружения (как

языкового, так и экстралингвистического), участников коммуникации и т.д.

Т.е., фразу “Get out of here!”, в зависимости от указанных выше факторов, можно передать несколькими путями: уставший стражник в деревне мог бы сказать “Убирайтесь!” или “Убирайся!” какому-то бродяге; рыцарь – нейтральное “Уходите, пожалуйста!” или “Прочь!”; пьяный кмет или разбойник – грубое “Пшёл отседова!” или “Вали давай, пока цел!”. Подобных примеров можно привести множество.

Не меньший интерес вызывает передача имён собственных в играх. При этом, учитывая необычность таких имён в виду игровой специфики (фэнтезийного окружения, например), а также возможного наличия культурно-специфических компонентов, аллюзий и т.д., приходится уходить от более простых переводческих приемов (транскодирования или калькирования, например) к более сложным (полной реноминации или использованию сразу нескольких приёмов).

Здесь перед переводчиком-локализатором возникает весьма нетривиальная задача – необходимо трансформировать имя так, чтобы максимально сохранить его смысл, приняв во внимание его языковые и другие особенности; сохранить отсылку при ее наличии и одновременно сделать антропоним более легким для восприятия.

На примере нескольких имен собственных из игры *World of Warcraft* рассмотрим процесс передачи антропонимов более детально.

Е.g. *Haris Pilton “Socialite”* [3] в русской локализации стала “Светской львицей” Псенией Кобчак. В этом случае одну реалию (если убрать анаграмму, получаем Пэрис Хилтон – американскую модель) оправданно заменили другой, а именно аллюзией на Ксению Собчак. Таким образом удалось адаптировать несколько “чуждое” (без должных фоновых знаний) имя в русской культурной среде, использовав для этого более известную персоналию.

Другим примером могут стать имена *Mulverick, Guse, Jeztor, Slidore, Ichman, Vipore* [4], которые в английском оригинале являются отсылками к героям фильма “Top Gun” (*Maverick, Goose, Jester, Slider, Iceman, Viper*). В русской локализации их заменили на *Маэстр, Макаrch, Мааша, Ромеон, Смуггл и Сквороц*, видоизмененные позывные летчиков из фильма “В бой идут одни старики”. Т.е., локализаторы вновь полностью изменили исходный текст, но им удалось передать экспрессию и аллюзивность имён по аналогии (т.к. в обоих случаях использованы умышленно сокращенные или “исковерканные” имена персонажей из фильмов).

Таким образом, можно утверждать, что локализация имен собственных это сложный и трудоемкий, отчасти даже творческий

процес, який потребує значительного перекладного майстерства, і далішні, більш углибленні дослідження проблем і нюансів локалізацій як в цьому, так і в інших аспектах, дозволять не тільки відточити навички перекладу, але і удосконалити загальну якість локалізації комп'ютерних ігор.

### **СПИСОК ІСПОЛЬЗОВАНИХ ІСТОЧНИКОВ І ЛІТЕРАТУРИ**

1. Онищенко Ю.К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. філ. наук : спец. 10.02.16 "Перекладознавство" / Ю.К. Онищенко – К., 2009. – с. 6
2. Пашутина А. Локалізація комп'ютерних ігор: суть, проблеми і рішення. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>
3. База знань по грі World of Warcraft [Wowhead.com]. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wowhead.com/npc=18756>
4. База знань по грі World of Warcraft [Wowhead.com]. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.wowhead.com/npc=14450>

О. М. Матюшенко  
м. Житомир

### **ДИСКУРС НОВИН ЯК КОНВЕРГЕНТНА СОЦІАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ В ЕЛЕКТРОННИХ АНГЛОМОВНИХ ЗМІ**

Характер функціонування сучасного суспільства обумовлює необхідність якісної та швидкої комунікації, яка стала потужним фактором соціального життя, почала активно впливати на політичну ситуацію, культурний розвиток окремих держав і всього світу [1:87-95].

Засоби масової інформації стали не просто провідником необхідної інформації, але й агентом опосередкованого впливу на свідомість суспільства.

За таких умов особливої значущості у дискурсі ЗМІ набуває дискурс новин. Саме дискурсу новин (ДН), у якому суб'єкту приписується найбільш гнучка соціальна роль виражати тією чи іншою мірою інтереси соціуму, належить домінуюча роль.

Сучасну мовну ситуацію характеризують як період "технологізації" мови спілкування, що, передусім, пов'язується з активним використанням Інтернету [2: 108-112], який став одним з