

Таким образом, можно отметить, что выступление британского премьер-министра изобилует метафорами. Это говорит о его умении воздействовать на слушателя всеми доступными языковыми средствами, о его стремлении быть ближе к народу. Доминирующими оказались социоморфные метафоры (темы «Наука» и «Экономика»), природоморфные метафоры, нашедшие свое отображение в темах «Живая природа» и «Ресурсы», а также артефактные метафоры в темах «Домашняя утварь», «Механизм».

А. Кульбеда

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО КОНТЕНТА

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

Возьмем для примера *Watch Dogs 2* – игру про хакеров от компании *Ubisoft*, которая всегда локализирует свои игры, и локализация в разы хуже оригинала. В одном из эпизодов персонаж игры обращается к толпе народа со словами: *Парни, парни!* Но там явно есть и девушки. И если взглянуть на оригинал, то становится понятно, почему парни: *Guys, guys!* И логичнее было бы перевести – **Ребята, ребята!** И куда же без ошибок, связанных с поп-культурой. В самом начале игры звучит фраза: *Your mission, should you choose to accept it...* Предлагаемый перевод прост: *Готов к первому заданию?* Однако фраза, сказанная на английском, это фраза из фильма «Миссия невыполнима». И переводится она – **Ваша миссия, если Вы возьметесь за её выполнение...**

Интерес представляют игры с любительским или фанатским переводом. Критики утверждают, что такие фанатские переводы плохо влияют на мировую креативную индустрию. Ярким примером фанатского перевода является игра-квест: *The Walking Dead: The Game*. Игра встречает черным экраном, на котором написано: *This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play.* Эта фраза была переведена так: **Игра будет адаптироваться под ваши действия. История будет развиваться так, как решите вы.** Тут стоит глубже раскрыть суть игры – **Сделанный Вами выбор в этой серии игр может изменить ход истории. Сюжет будет изменяться в зависимости от Вашего стиля игры.**

В этой игре больше всего ошибок именно лексического характера. Вот несколько примеров. Один из персонажей говорит: *Yea. Nothing bothers him. Like water off a duck's back, y'know.* (Он говорит о своем сыне, которого зовут Дак). Я бы перевела – **Да, его ничего не волнует. И ему всё ни почём, ну ты понимаешь.** Жаль, что нельзя красиво передать игру слов, как-то не звучит: *Его ничего не волнует, как с утки вода,* но в фанатском переводе оставили русский эквивалент: *Как с гуся вода.* Частотной ошибкой является неполный

перевод. Персонаж говорит: *Might as well put a noose around his neck*. В любительском переводе: *Считайте, что он уже труп*. Удачнее было бы перевести фразу дословно – **С таким же успехом можно просто накинуть петлю ему на шею**. В конце игры, когда главный герой лишается руки, он говорит: *Good riddance*. Любительский перевод таков: *Скатертью дорожка*. Тут лучше было бы перевести так – **Не велика потеря**.

Задача исследования состояла в том, чтобы осветить сложности локализации видеоигр. Видеоигры затронуты глобализацией, поэтому как разработчики, так и издатели должны осознать важность интернационализованного дизайна игрового кода для локализации. Тем не менее, задача улучшения локализации игр требует многоаспектного подхода, в котором должна участвовать команда профессионалов, которым необходимо изучить особенности локализации игр, чтобы улучшить уже существующие практики и разработать новые.

А. Курец

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА СЛОВ В УСТНОМ ПЕРЕВОДЕ: ПРОБЛЕМЫ И СПОСОБЫ ЕЕ РЕШЕНИЯ

Передача стилистических приемов, которые применил автор художественного произведения, всегда была одновременно интересной и сложной проблемой для художественных переводчиков. В частности, интерес вызывают инструменты создания комического эффекта, особенно игра слов. В настоящее время авторы сценариев фильмов и сериалов часто прибегают к этому приему, чтобы создать атмосферу непринужденности и привлечь зрителей оригинальностью диалогов, поэтому актуальным является поиск максимально эффективной стратегии перевода подобной игры слов в кинематографических произведениях.

При создании игры слов используются различные механизмы: обыгрывание значений слов-омонимов или многозначных слов, игра цифр, «размывание» границ слов, фонетическое членение слов, членение слов на якобы семантически значимые элементы, слияние частей слов.

Сложность перевода возникает в связи с культурными различиями юмора в разных странах, а также из-за невозможности воссоздать переводимый элемент на другом языке, что вызвано разницей языков и языковых механизмов. Многие лингвисты исследовали данное явление (Т. А. ван Дейк, Н. В. Кулибина, В. З. Санников, К. Фишер и др.).

Считаем, что для работы с указанным лингвистическим явлением необходимо разработать стратегию перевода игры слов в современных англоязычных сериалах.

Проанализировав сценарии нескольких телесериалов и их перевод, мы пришли к выводу, что наиболее частотным приемом перевода игры слов является лексико-семантическая замена. Данный прием был использован примерно в 70–75 % проанализированных примеров. К остальным приемам можно отнести калькирование, дополнение, эквивалентный перевод.