

масової інформації, адже цей сектор найшвидше реагує на ці мовні зміни. Фемінізація назви посад та титулів вже давно мала б стати узусом у повсякденному житті. Сьогодні в українській мові є ціла низка професій і посад, які продовжують називати формами чоловічого роду попри те, що жінки опановують різні професії і посідають високі посади.

Певною частиною в процесі розвитку гендерних досліджень виступають міжнародні політичні ініціативи, які безпосередньо стосуються України. Зокрема, однією зі стратегічних цілей ООН на 2016–2030 рр. визначено забезпечення гендерної рівності й розширення прав і можливостей усіх жінок. Політичний курс нашої держави орієнтується нині на західноєвропейські цінності, серед яких вагоме місце посідає й гендерна рівність [1 с.56]. Роль і статус жінки по відношенню до чоловіків поступово змінювались з початку цього століття.

Засоби масової інформації відіграли вирішальну роль в утвердженні гендерних стереотипів. Медіа-дискурс це один з найдієвіших методів поширення інформації, в цьому випадку – фемінітивів. Завдяки ЗМІ люди чують використання фемінітивів та звикають до них, вони перестають «різати вухо». Завдяки розвитку феміністичних рухів, здобуття жінок різних посад у різних сферах все більше виникає потреба створювати фемінітиви.. Поняття «гендер» з'явилося відносно нещодавно, і його семантичне поле ще недостатньо чітко визначене. У гуманітарних науках поняття «гендер» відображає соціокультурний аспект статевої приналежності людини. [5; с.155-157.] Сьогодні гендер присутній в усіх сферах життя, і мова не є винятком у цьому напрямку. Протягом останніх років все частіше з'являються публікації, що висвітлюють гендерну проблематику. У зв'язку з цим, не менш популярною та актуальною залишається проблема репрезентації гендеру у мові. Найчастіше прояви сексизму у мові трапляються через бажання особи підкреслити важливість своєї соціальної статі, але для цього обираються не завжди порядні методи – досить часто це відбувається, на жаль, саме через приниження іншої статі. Через це сучасні феміністки розглядають мовну семантику як інструмент підтримання соціальної нерівності статей, досліджуючи, як вербальна та невербальна комунікація допомагає зберегти традиційні бар'єри між статями, як люди використовують лінгвістичні ресурси, щоб створити гендерну диференціацію. В результаті поширення таких феміністських ідей в дискурс мас-медіа був сформований новий тип правил мовленнєвої поведінки в офіційних сферах, основною тезою якого було: «не допустити сексизм у мову». Але, як зазначалося, ця проблема на сьогодні залишається невирішеною.

ЛІТЕРАТУРА

1. Образ: науковий журнал (2017): за ред. Н. Сидоренко, В. Садівничого ; Сумський державний університет ; Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка. – Суми ; Київ. – Вип. 2 (24).
2. Остап Українець: Правопис: плюси, мінуси та важливі моменти LB.ua<https://lb.ua/society/2019/05/28/428054_pravopis_plyusi_minusi_vazhlivi.html> [online] [cit.28.05.2019].
3. Собецька Н. В. (2016): Вживання фемінітивів, як прояв гендерної культури. Н.В. Собецька. Тернопіль: Тернопільський національний економічний університет. – С. 375–378.
4. Юрій Літковець (2015): гендерні особливості назв посад і професій франко-українському перекладі с.427.
5. Янчук Е.И. (1998): Гендер. Новейший философский словарь; Сост. А.А. Грицанов. - Мн.: Изд. В.М. Скакун, - С. 155-157.

Процишин Тарас

Науковий керівник – викл. Головацька Ю.Б.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР В КОНТЕКСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ

Актуальність дослідження. Локалізація – новий, динамічно розвинений напрямок у перекладі, що виник у 90-х роках і набуває чимраз більшого поширення у зв'язку з розвитком інформаційних технологій, розвитком різноманітного софту, веб-сайтів, комп'ютерних ігор і з потребою в їх перекладі. Особливим напрямком локалізації є переклад комп'ютерних ігор, розроблення яких також набирає чимраз більших обертів. Локалізації піддаються численні елементи, що трапляються в тексті: назва гри, власні імена, вигадані слова та вирази, метафори

чи одиниці, які мають рівнозначні відповідники в інших мовах, переклад яких в деяких випадках вимагає особливої майстерності та творчого підходу.

Оскільки відеоігри є інтерактивним, аудіовізуальним, мультимедійним та мультимодальним продуктом, взаємозв'язок між локалізацією гри та аудіовізуалізацією також заслуговує особливої уваги. Слід підкреслити, що хоча дослідження та підготовка локалізації відеоігор є частиною дослідження аудіовізуалізації, практика перекладу значно відрізняється в обох галузях.[6] Перекладачі, що працюють зі сценарієм гри, зазвичай не мають доступу до оригінального тексту, що є важливим джерелом візуального контексту. Таким чином, перекладачі можуть не знати, чи вони зобов'язані коригувати свої переклади відповідно до рухів губ в оригіналі чи ні. Такі проблеми можна подолати шляхом надання знімків екрану або контекстної інформації про ту чи іншу сцену. Також було б корисно в сценарії гри надати інформацію про символізм мовлення який використовують, як у випадку дубляжу на телебачення чи кіно. Було б корисним чітко вказати всі крупні плани, щоб перекладачі знали про необхідність врахування синхронізації губ. Деякі AAA ігри використовують технологію моделювання обличчя, що керується штучним інтелектом, для відповідності анімації персонажа до аудіо у грі. Також пропонують використовувати відеозапис обличчя, коли актори записують рядки для оригінальної версії. Ці знімки потім можуть бути використані для створення 3D-моделей, які служать в якості довідкового матеріалу для перекладачів і дозволяють повторювати у AAA іграх якість дубляжу не гіршу, ніж у фільмах.[2]

Проте, хоча цей підхід частіше використовують в кіноіндустрії, він все ще не набув широкого розповсюдження в процесі локалізації відеоігор. Таким чином, питання дубляжу в іграх та наближення цього процесу до практики дублювання в інших сферах застосування аудіовізуального перекладу залишається не достатньо вивченим [1].

Стандарти субтитрів, які застосовуються в інших засобах масової інформації, таких як телебачення, DVD і кіно, часто не застосовуються в іграх. Не рідко можна знайти однолінійні субтитри на 72 символи або більше, невеликі шрифти, невідповідність кольорів між субтитрами та фоном, погана сегментація та відсутність синхронізації між аудіо та субтитрами. Це може бути частково пов'язане з технічними аспектами, оскільки в деяких випадках програмне забезпечення відеоігри автоматично проектує субтитри на зображення. Крім того, сьогодні не існує прикладів субтитрів для людей із вадами слуху, а деякі ігри не містять субтитрів мовою оригіналу або субтитрів до всіх елементів гри, що містять аудіо. Це створює труднощі для людей з вадами слуху. [4]

Слід також підкреслити, що для консольних ігор компанії, які тестують відеоігри вимагають, щоб субтитри мовою оригіналу були переписані дослівно. Це означає, що для субтитрів не може бути скорочення, і деякі гравці можуть не мати достатньо часу, щоб прочитати їх. Якщо взяти до уваги, що гравці часто паралельно повинні виконувати інші завдання в грі під час читання субтитрів – наприклад, боротьба або водіння автомобіля – недотримання вимог з написання субтитрів може перешкодити ігровому процесу, оскільки гравці можуть пропустити якусь інформацію або втратити зосередженість на завданні, яке виконують. Що стосується використання програм для створення субтитрів, перекладачі відеоігор не завжди працюють з ними. Натомість вони використовують програму Microsoft Excel або пам'ять перекладу (TM – translation memory), тому процес перекладу субтитрів насправді не відрізняється від перекладу інших компонентів гри. Крім того, перекладачі гри можуть не мати інформації про шкалу часу або зміни локацій у грі. Таким чином, спосіб передачі субтитрів для гри дуже відрізняється від способу субтитрування для інших продуктів аудіовізуального перекладу. Необхідно проводити додаткові дослідження щодо поточної практики субтитрування, щоб розробити керівні принципи або стандарт для ігрових субтитрів, що враховують мультимедійний характер відеоігор та їх інтерактивність.[5]

Отже, слід підкреслити, що співпраця між промисловістю та науковими колами має важливе значення для вдосконалення практики дублювання та субтитрів у відеоіграх. Існує нагальна потреба в тому, щоб розробники та видавці усвідомили важливість забезпечення хорошої якості дубльованих і субтитрованих ігор для своїх користувачів, оскільки це покращить ігровий процес та, як наслідок, сприятиме продажу відеоігор на міжнародному ринку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу. Студентський науковий альманах. Випуск № 1 (14). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль. 2017. 275 с.
2. Процишин Т.Ю. Адаптація контенту відеоігор в процесі їх локалізації. Студентський науковий альманах. Випуск № 1 (16). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль. 2019. с. 138-141.
3. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Описи. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/>
4. (дата звернення 11.03.2020)
5. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата звернення 12.03.2020)
6. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect. Наукові записки. Випуск 164. Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2018. С. 518-521
7. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization of videogames in terms of translation studies. Наукові записки. Випуск 175. Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2019. С. 743-747

Станіславчик Юлія

Науковий керівник – канд. філол. наук Гоца Н.

ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА ПЕРЕКЛАД ОКАЗІОНАЛІЗМІВ У МУЛЬТСЕРІАЛАХ

У сучасних мовах з досить розвиненою системою словотворення щороку з'являється десятки тисяч неологізмів. У житті людей постійно виникають нові явища і предмети, і, відповідно, з'являються слова, які їх називають. Через деякий час ці слова перестають бути новими, і одна частина нових утворень припиняє своє коротке існування, а інша частина закріплюється в мові, починає широко використовуватися і стає невіддільною частиною життя людей.

Тому актуальність представленої розвідки полягає у проблемі недослідженості поняття «оказіоналізм» та труднощах, які виникають при відтворенні таких одиниць.

Оказіоналізм вивчалися багатьма зарубіжними та вітчизняними дослідниками. Так, зокрема великий внесок у теорію оказіонального словотворення зробили О. Г. Ликов, В. В. Лопатін, В. В. Єлісеєва (вивчала оказіоналізми як засіб створення комічного ефекту), Н. Г. Бабенко (досліджував оказіоналізми у рамках художнього тексту), А. О. Іванов, Н. І. Фельдман, Е. І. Ханпіра та ін. На українському мовному просторі особливості утворення авторських новоутворень вивчали Г. М. Вокальчук, В. В. Герман, О. А. Стишов, Н. А. Адах, К. В. Брігікова. Але не вирішеним залишається проблема перекладу оказіоналізмів у мультсеріалах, адже перекладачеві необхідно піклуватися не тільки про якість перекладу, а й про досягнення бажаного впливу на глядачів, для залучення їх уваги та встановлення кращого «контакту» з ними.

Мета цієї статті – аналіз оказіоналізмів та визначення домінантних способів їх відтворення.

Матеріалом послуговували термінологічні словники, 28 оказіональних одиниць з англійських мультсеріалів, таких як «Найхоробріші воїни» та «Футурама» та їх переклади українською мовою.

Оказіоналізм – індивідуально-авторський неологізм, створений письменником відповідно до наявних в мові словотворчих моделей і використовується виключно в умовах наданого контексту, як лексичний засіб художньої виразності або мовної гри. Оказіоналізми зазвичай не отримують широкого поширення і не входять у словниковий склад мови [1, с. 413]. Оказіоналізми можуть легко існувати, але бути не закріплені традиціями вживання. Індивідуальні новоутворення володіють підвищеною виразністю завдяки власній незвичайності на тлі канонічних, нормативних утворень. Вони, як правило, експресивно забарвлені та зберігають свою новизну незалежно від реального часу утворення [2, с. 144].

Сьогодні, термін «оказіоналізм» досить широко застосовується в лінгвістичній літературі. Але загально визнаного єдиного визначення оказіональних слів досі немає. Одні дослідники