

Проблема глобального навчання та виховання вимушена знайти місце для філософії у сучасних «світових суспільствах», створюючи можливості для інкультурної філософії як співіснування різних філософських проєктів, «озвучених» національними мовами, які не тільки конкурують один з одним, але й підтримують світовий порядок на засадах демократії, є запобіжником становлення «постмодерного рабства», бо цінність філософії як підвалини європейської цивілізації означила Ліга Європи саме за маніфестування ідеї свободи.

В першу чергу треба розрізнати освіту і підготовку кадрів. Філософія може стати запобіжником «постмодерного рабства» за умови отримання молодого людиною пристойної освіти, яка дозволяє розкрити таланти «сродної праці», сформувані почуття власної гідності і плюс сучасна фахова освіта. Від такого фахівця можна очікувати відповідальної свободи, сприяння у конституюванні суспільства, яке реалізує цей принцип.

Список використаної літератури

1. Мультикультуралізм як теоретична та практична проблема: орієнтири для освіти. Круглий стіл в редакції журналу «Філософія освіти» // Філософія освіти № 1 – 2 (10). 2017. – С. 6–28.
2. Петрушенко Віктор. Роль філософії в житті сучасного суспільства: питання без відповідей. Філософські науки Vol. 2, №. 1, 2016 С.97-102.

ПЕРЕКЛАД ІНТЕРНЕТ-БЛОГІВ ГЕЙМЕРСЬКОЇ ТЕМАТИКИ

Коваленко К.Р., студент

Самаріна В.В., к.філол.н., доцент

Національний Технічний Університет "Харківський Політехнічний Інститут"

В абсолютній більшості випадків переклад відеогри – це переклад мовлення і тексту, а це означає, що починають впливати такі фактори, як просодія, можливість перебільшення з огляду на сеттінг (сукупність елементів, ситуацій, де відбуваються події) і, зрозуміло, прагматика висловлювання. Також в сценарії гри завжди присутні реалії (або посилання на них), про які людина або не має ні найменшого уявлення, або має поверхневе, а також різні культурні і соціальні феномени: система соціального устрою, персонажі та їх походження, статус і престиж, лідери. Зміст інтернет-блогів геймерської тематики зазвичай містить посилання на ці елементи, тому усувати переклад блогів від перекладу самих відеоігор категорично не можна.

Відеогра – це аудіовізуальний продукт, як кінофільм, тому переклад гри багато в чому схожий з перекладом кінофільмів. Але в той же час є і ряд відмінних рис, так як відеогра – це в тому числі і програмний продукт, що дає перекладу схожість з локалізацією програмного забезпечення [1].

За словами Бертю Есселінку, локалізація – це процес, який «включає в себе лінгвістичні і культурні перетворення продукту, націлені на аудиторію певної місцевості (країна, регіон), де даний продукт буде використовуватися і

продаватися», переклад же – «процес перетворення письмового або усного тексту однієї мови в іншу» [2, с. 3].

Можна виділити три рівня локалізації:

1. Мінімальний, підтримує тільки мову і національний стандарт;
2. Забезпечує переклад текстів в інтерфейсі на мову перекладу;
3. Ретельне підстроювання до культури-реципієнта [3].

Речі, які можуть бути прийнятні в одній культурі, в іншій можуть носити образливий характер або мати інше значення, відмінне від того, яке мав на увазі розробник. Культурні відсилання можуть бути сприйняті негативно і послужити причиною для заборони гри або піддатися цензурі. Так, наприклад, для випуску в Німеччині в грі Wolfenstein 2 були відредаговані деякі елементи: у Гітлера прибрали вуса і замінили символ свастики на трикутник. Замість звернення "mein führer" або "Heil Hitler!" використовується "mein kanzler" або "mein heiler" [4].

Крім труднощів, викликаних технічною складовою гри або недостатньою підготовкою до локалізації гри, перекладач відеоігор також може зіткнутися з рядом складнощів, пов'язаних не з грою, що перекладається ним, а з необхідністю володіння певними фоновими знаннями для здійснення якісного її перекладу. Найчастіше це явище називається метатекстуальністю. Під метатекстуальністю розуміються різні посилання на інші ігрові продукти, твори мас-медіа або події реальності, які можуть міститись у грі.

При перекладі інтернет-блогу геймерської тематики, доцільно буде використовувати наступні методи і стратегії:

Доместикація і форенізація – адаптація і генералізація незнайомих культурі реципієнта елементів знайомими, або зберігання особливостей оригіналу без їх повного перекладу.

Прагматична адаптація тексту – внесення певних поправок на соціально-культурні, психологічні та інші відмінності між одержувачами оригінального і перекладного тексту.

Дослівний переклад – можна використовувати при перекладі назв спортивних ігор і симуляторів різних видів транспорту. Такий переклад буде схожий з технічним, де основна складність буде з специфічною термінологією.

Найчастіше переклад гумору, каламбурів або гри слів може викликати у перекладача найбільші труднощі, тому він може вдаватися до такої стратегії, як компенсація.

Компенсація – це спосіб адаптації, при якому елементи сенсу, втрачені при перекладі одиниці іноземної мови в оригіналі, передаються в тексті перекладу будь-яким третім засобом, причому необов'язково в тому ж самому місці тексту, що і в оригіналі. Таким чином, заповнюється («компенсується») втрачений сенс, і, в цілому, зміст оригіналу відтворюється з більшою повнотою.

Джерела

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-vperevodovedcheskom->

diskurse

2. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры. – Н.Новгород: Вестник ННГУ. Выпуск 4. – 2010. – С. 349-353
3. Munday, J. and Hatim B. Translation. An Advanced Resource Book [Текст] / J. Munday, B. Hatim. – New York: Routledge, 2004. — 373 с.
4. Stav Ziv Killing Video Game 'Wolfenstein II' Censored in Germany. – URL: <https://www.newsweek.com/nazi-killing-video-game-wolfenstein-ii-censoredgermany-700525>

ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ ФРАЗЕОЛОГІЧНИХ ОДИНИЦЬ НА ПОЗНАЧЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛЮДИНИ

Мартинів О.О., студент

Самаріна В.В., к.філол.н., доцент

Національний Технічний Університет "Харківський Політехнічний Інститут"

Фразеологізми є дуже важливим аспектом у мові кожного з народів світу. У кожного народу світу споконвіку існувала власна культура, оточення, життєві цінності. На основі цих та багатьох інших аспектів впродовж існування людей формувалися різні крилаті вирази, які були здатні висвітлити тогочасні проблеми, показати що з себе представляє людина за допомогою однієї влучної фрази. Потім була навіть сформована окрема наука, фразеологія, що розвивається і зараз, у наші дні. Як в культурі німецької мови, так і української фразеологізми посідають значне місце, а багато вчених продовжують вивчати нові і нові вирази, долучаючи їх до словників.

Одним із найбільш продуктивних джерел походження фразеологічних одиниць варто вважати твори світової художньої літератури. Головним чином твори таких жанрів як байки, комедії, сатиричні романи, міфи, повісті, оповідання, легенди.

Вперше семантичну класифікацію фразеологізмів було розроблено швейцарським лінгвістом Шарлем де Балі. Саме цей лінгвіст вважається засновником теорії фразеології, адже він був першим, хто ввів цей термін. Він зміг науково обґрунтувати те, що крилаті вирази потребують більш детального та понуреного вивчення. Також Ш. Балі одним із перших почав порівнювати та співвідносити фразеологічні одиниці з іншими одиницями мовної системи, такими як слово, речення або словосполучення. Таким чином, з усіх словосполучень Шарль де Балі виділяє чотири типи:

- 1) вільні словосполучення; (тобто ті, що позбавлені стійкості)
- 2) звичні сполучення (мають відносно вільний зв'язок компонентів та допускають деякі зміни);
- 3) фразеологічні ряди (групи слів, в яких два поняття зливаються майже в єдине);
- 4) фразеологічні єдності (сполучення, в яких слова втратили своє оригінальне значення і виражають єдине, неподільне поняття) [1, с. 5].