

інформаційно-технологічного оточення. Перекладені терміни повинні бути зрозумілі для широкого кола аудиторії, навіть якщо вона не має глибоких знань у цій галузі. Наприклад, термін 'User Authentication' можна перекласти як 'Ауθενфікація користувача' або 'Перевірка ідентичності користувача', але другий варіант буде більш зрозумілим для ширшої аудиторії. Крім того, важливо адаптувати терміни до конкретного контексту інформаційно-технологічного середовища, враховуючи їхнє застосування та специфіку використання. Стандартизація використання термінів для означення однакових понять у різних текстах чи документах сприяє збереженню консистентності та уникненню непорозумінь. Окрім того, переклад термінології має враховувати швидкий темп розвитку інформаційних технологій і включати нові терміни, які відповідають останнім досягненням технологій [3; 4].

Перекладаючи терміни сфери ІТ потрібно враховувати особливості цієї галузі, полісемію, контекстуальність термінів та цільову аудиторію.

Література:

Ливка Л. З. Особливості перекладу науково-технічної термінології з англійської мови на українську. Features of the translation of scientific and technical terminology from English into Ukrainian. Філологічні студії, 2023. 144 с.

ухачова Н.С. Особливості перекладу термінів англійської терміносистеми менеджменту. Молодий вчений, 2017, 12. С. 266-270.

3. Bowker L. Terminology management. The Bloomsbury companion to language industry studies, 2020. P. 261-284.

4. Li S., Hope W. Terminology Translation in Chinese Contexts: Theory and Practice. Routledge, 2021.

5. Vargas-Sierra C. Translation-oriented terminology management and ICTs: present and future. Interdisciplinarity and languages: Current Issues in Research, Teaching, Professional Applications and ICT. Bern: Peter Lang Publishing, 2011. P. 45-64.

Литвин І. М., к. філол. н., доцент,
Кравченко Н.І., Мацегора О.О., магістранти
Черкаський національний університет
імені Богдана Хмельницького

ІМЕНА ТА НАЗВИ РАС В УКРАЇНСЬКІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РОЛЬОВОЇ ВІДЕОГРИ «BALDUR'S GATE III»: КОГНІТИВНО-ОНОМАСІОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ

Локалізація – полімодальний і полісемний процес «мовної та культурної адаптація цифрового змісту до вимог місцевої специфіки іноземного ринку» [3,

с. 215], який досліджують Р. Шелер, М. А. Бернал-Мерино, П. Муньос Санчес, Г. М. Чендлер, К. Мангірон, М. О'Гаган, Р. Ганівуд й інші. Мовна локалізація відеоігр поєднує аудіовізуальні форми субтитрування або дублювання з елементами локалізації. **Актуальним** є вивчення української локалізації імен і назв персонажів рольових відеоігр із погляду когнітивної ономасіології, що допоможе оцінити якість їх перекладу – адаптації до українського користувача, який доволі активно реагує на всі нюанси перекладу, зокрема власних назв.

Метою нашої перекладознавчої розвідки є когнітивно-ономасіологічний аналіз імен персонажів і назв рас англomовної фентезійної рольової відеогри «Baldur's Gate III» та їх українського перекладу.

Когнітивно-ономасіологічний аналіз ґрунтується на двовекторному підході: від думки до слова і від слова до думки й передбачає два етапи: інтерпретацію ономасіологічної структури номінативної одиниці та моделювання відповідної концептуальної структури знань про позначене, із якої здійснюється вибір мотиватора [2, с. 118-119].

Когнітивно-ономасіологічний аналіз посприяє оцінці якості українського перекладу назв істот і рас (доведенням або спростуванням його доцільності), позаяк український переклад таких назв викликав хвилю хейту та дискусій серед користувачів відеогри «Baldur's Gate III».

Перекладач, передаючи інформацію оригіналу, може модифікувати ономасіологічні структури номінативних одиниць у перекладі, що супроводжуються як збереженням їхнього змісту, так і його зміною [1, с. 16]. Успішною вважаємо українську модифікацію назви раси *tiefling* // *бісуні*, з огляду на її ономасіологічну структуру в оригінальній версії: ономасіологічна ознака представлена німецьким коренем *tief* (глибокий) й ономасіологічним формантом – англійським суфіксом *-ling* (що вказує на істоту) – у контексті фентезійної гри ці істоти походять із глибин пекла. Тож, український інтерпретативний переклад *бісуні* (*біс* + суфікс *-ун*, що позначає істоту) повністю розкриває зміст, закладений у оригінальній назві істот, до того ж таку внутрішню форму назви віддзеркалює і їхній зовнішній вигляд, що є суттєвим в рамках аудіовізуального перекладу.

Ім'я героїні відеогри *Shadowheart* // *Тінесерда* також вдало трансформовано, позаяк його ономасіологічну структуру збережено шляхом калькування в українському перекладі. До ономасіологічної структури композитів *Shadowheart* // *Тінесерда* входять *Shadow* // *тінь* (виконавши квест *Shadowheart* // *Тінесерди* у процесі гри, гравець дізнається, що ім'я героїні пов'язане з богинею, яка прагне занурити світ у вічну *тінь*) і *heart* // *серце*. В українському перекладі ім'я адаптованого до української форми жіночого імені, отримавши флексію *-а* (на кшталт, *Владислава*). За транскрипції чи транслітерації вмотивованість імені було б втрачено.

Таким чином, когнітивно-ономасіологічний аналіз дозволяє дати оцінку якості українського перекладу імен і назв істот фентезійної рольової відеогри «Baldur's Gate III»; довести або спростувати доцільність вибору того чи іншого варіанту перекладу.

Перспективним є застосування основного метода когнітивної ономазіології в подальших дослідженнях специфіки перекладу імен і назв рас в українській локалізації гри «Baldur's Gate III».

Література:

1. Литвин І. М. Денотативна інформація: типологія та засоби перекладу. *Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки*. 2018. Вип. 2. С. 16-21. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchuF_2018_2_5.
2. Селіванова О. О. *Світ свідомості в мові*. Монографічне видання. Черкаси: Ю. Чабаненко. 2012. 488 с.
3. Шелер Р. Локалізація і переклад (Localization and Translation). *Енциклопедія перекладознавства* : у 4 т. Т. 1 пер. з англ. За ред.: Івза Гамб'є та Люка ван Дорслара; за заг. ред.: О. А. Кальниченка та Л. М. Черноватого. Вінниця : Нова Книга, 2020. С. 215–222.

Литвин І. М., канд. філол. н., доцентка
Черкаський національний університет
імені Богдана Хмельницького

УКРАЇНСЬКИЙ ПЕРЕКЛАД АНГЛОМОВНОЇ ІНТЕРНЕТ-СТАТТІ

Сьогодення називають епохою інформаційних технологій. У сучасному світі інформаційний простір характеризується динамізмом: форми та канали трансляції інформації постійно змінюються, проте потреба в якісній публіцистиці завжди на першому плані, в тому числі і в якісно перекладених публіцистичних матеріалах.

Інформативний переклад нечасто досліджується у перекладознавчих студіях, але переклад інформативних жанрів, зокрема інтернет-статей на політичні, психологічні, екологічні, культурологічні теми, доволі поширений, позаяк інтернет-статті – одне із найдоступніших джерел інформації – викликають неабиякий інтерес у інтернет-користувачів.

Мета цієї перекладознавчої розвідки: проілюструвати трансформаційний потенціал українського перекладу англomовних інтернет-статей на матеріалі оригінального та перекладного текстів статті Ліббі Бенкс «The five most creative cities in the world?» («П'ять найкреативніших міст світу?»).

Застосування низки перекладацьких прийомів (трансформацій) в українському перекладі англomовної інтернет-статті сприяє утриманню збалансованості денотативної, конотативної та прагматичної інформації між джерельним та перекладним текстами статті. У перекладі англomовної інтернет-публіцистики важливо доволі точно передати фактичну інформацію, донести її до української читацької аудиторії, адаптувавши джерельний текст до стилю української публіцистики.