

First of all it should be stressed that there is an essential difference between two terms – “a machine translation” (MT) and “a computer-assisted translation” (CAT). It is known that the MT is a translation technology of the texts from one natural language into another by a special computer software. In other words the text is completely translated by the use of machine translation system. In case of the using of CAT system the translation process is fully realized by a person-translator; the software only assists the translator in achievement of his goal.

In addition, there can be no doubt that MT and CAT, on the one hand, and traditional translations by a translator, on the other hand, they supplement each other. Let us consider one simple explanation. In the conditions of a global informational space two categories of people that hold interest in execution of a translation of large amount of information, presented in the most various languages: people are spreading information and people are consuming information.

Thus these categories of people can be classified depending on their goals:

- formulation of a text or its synthesis,
- analysis of textual information or understanding the one.

The synthesis of the texts where the cognitive side of communication is especially important (a technical documentation, the agreements, the note of the Foreign Ministry, a scientific labour) is traditionally conducted by a translator.

While translating without the use of machine translation systems for such aims as the search of information for writing an abstract or an analytical note, correspondence of the technical support of the company with a foreign customer, turn out economically disadvantageous and require excessive time. Such information is necessary here and now for quick analysis and an application. It is just that very case when the machine translation systems are irreplaceable.

In this study a number of various programs will be considered to reveal opportunities and distinctive features of modern automatic translation systems and applications based on machine translation. In particular three different kinds of translator’s program toolkit will also be considered:

- MCHI system, which is an application based on machine translation;
- OmegaT translation memory application, which is a computer-aided system.
- ETAP-3 linguistic processor;

MCHI (Multilingual Chat with Hint Images) is a multilingual chat system designed and developed by scientists from Tokyo University of Agriculture and Technology. This system is based on machine translation and provided with “a presentation function of images related to the contents of the messages by utterers so that listeners are able to notice mistranslation”. [1] MCHI system has such merits as supporting multilingual communication, short enough response time, small user’s cognitive load. The current version of MCHI supports six languages – English, French, Japanese, Korean, Vietnamese and Chinese. The second feature of the system is ensured by a combination of programming language PHP and AJAX technology. Finally, the use of images as hints allows one to achieve the third merit of MCHI, because the user can easily understand these images.

OmegaT is a computer-assisted translation (CAT) tool, which is based on Translation Memory technology. It is an application intended for professional translators. A customer can modify OmegaT freely and/or re-distribute it

in accordance with the user license. The OmegaT tool has the following features:

- Translation Memory: OmegaT stores your previous translations and then transfer translation of reasonably similar segments of text you are currently working on.
- Terminology management: OmegaT uses simplified bilingual dictionaries for a special domain that is a glossary containing translations of small phrases or single words.
- Working with complex file structure: OmegaT provides the possibility to translate the materials from a single file to a folder containing subfolders each with a number of files in a variety of formats.

ETAP-3 is a multi-language linguistic processor developed by the Computational Linguistics Laboratory of the Institute for Information Transmission Problems of RAS. It is based on I. Melčuk’s Meaning «a rule-based machine translation system;

1. a system of synonymous paraphrasing of sentences;
2. a workbench for syntactic annotation of text corpora;
3. a Universal Networking Language translation engine;
4. a natural language interface to SQL-type databases;
5. a grammar checker.

The current ETAP-3 machine translation options contain the Russian-to-English and the English-to-Russian translation pair; also there are several prototypes: Russian – French, Russian – German, Russian –Korean and Russian – Spanish.

A problem of linguistic ambiguity is a great obstacle to the scientists engaged in the development of machine translation systems. Let us consider the following example of lexical and syntactic ambiguity: “He made a general remark that everything was normal”. This sentence can be translated in two ways:

- ‘Он сделал общее замечание, что все нормально’ and
- ‘Он заставил генерала заметить, что все нормально’.

Another non-trivial example of ambiguity in the Russian language looks as follows: “Три типа стали в складе”. ‘There are three types of metal in stock’ or ‘three men began to eat in a warehouse’. It is obvious that in such cases a translator should interfere in the working process of a machine translation system, and he should choose one or another variant of translation.

Software tools based on machine translation are created to facilitate everyday processing of natural language texts, and they cope with it on a satisfactory level. Of course, there are problems in the field of computational linguistics that need to be solved. However one cannot but agree with the fact that the prospect of creating state-of-the-art machine translation system looks very promising.

References

1. Иомдин Л.Л. Уроки машинного перевода для детей и взрослых // Лингвистика для всех. Зимняя лингвистическая школа-2004. Москва: НИИРО, 2004, 56-68
2. Hosogai E. A Multilingual Chat System with Image Presentation for Detecting Mistranslation // Journal of Computing and Information Technology - CIT '19, 2011, 4, 247–253 doi:10.2498/cit.1002028.

ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ММОПГ (МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН-ИГР)

Павлов А.В., Каширина Н.А.

Южный Федеральный Университет, Таганрог, Россия

Многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. massively multiplayer online role-playing game) – жанр онлайн-овых компьютерных ролевых

игр (ORPG), где большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире.

Массовые многопользовательские онлайн ролевые игры (MMORPG) отличаются от других игр тем, что в таких играх создается перманентный виртуальный мир, в котором взаимодействует множество игроков. Таким образом, он более динамичен, разнообразен и реалистичен, чем виртуальный мир любых других игр.

Для начала рассмотрим исходные понятия MMO и РПГ.

ММО (massively multiplayer online game) – это игра, в которой мир существует и живет постоянно, независимо от того, зашли ли вы в игру или нет. В нем могут находиться тысячи реальных игроков, и все они между собой взаимодействуют. Непременным условием для этого является доступ к интернету.

РПГ (role-playing game) – это жанр компьютерных игр, в которых игрок выбирает какую-то роль. Это может быть роль бандита, рыцаря, лекаря, мага и так далее. Все зависит от сюжета игры. Затем игрок появляется в игровом мире, и вокруг него разворачиваются события игры. Он «лично» взаимодействует с окружающим миром и персонажами вокруг него, которые могут быть вымышленными или же реальными.

Самая первая MMORPG была создана в 1978 году Ричардом Бартли и Роем Трубшоу. Это была *MUD (Multi User Dungeon)* – текстовая многопользовательская компьютерная игра, то есть все действия в ней выполнялись при помощи ввода определенных команд. Перемещение, бои с монстрами, взаимодействие с предметами, сбор добычи и общение с игроками – все это делалось без мыши. Игра поддерживала одновременное подключение от 10 до 16 игроков. Для сравнения, современная MMORPG *World of the Warcraft* на сентябрь 2013 года имеет до 7,6 миллиона подписчиков.

Спрос на такие игры есть. В последнее время игровая индустрия стала неотъемлемой частью нашей жизни, и, вместе с ростом доли рынка интерактивных развлечений в нашей стране, растёт и потребность в переводе, точнее, в локализации этих игр.

Языковая локализация (от лат. locus – место) – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения. Выделяют следующие виды локализации: **полная локализация** (самый дорогостоящий вид локализации). Осуществляется локализация как звука, так и графики компьютерной игры: перевод интерфейса, диалоги, реплики персонажей и так далее. **Частичная локализация** – локализация текста игры без изменения звукового сопровождения. Локализуются диалоги персонажей, субтитры, появляющиеся в ходе игры подсказки, наименования предметов, имена героев и так далее. Это более бюджетный вид локализации. **Бумажная локализация** (самый упрощенный вид) означает, что продукт остается на языке оригинала. При распространении его в другой стране переводятся обложка игры, инструкция пользователя, полиграфия упаковки и страница сайта игры в интернете. **Поверхностная локализация** включает в себя бумажную локализацию, а так же расширение информации об издателе игры. В этом случае издатель еще хочет добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт.

Разработчики тратят огромное количество денег, чтобы нанять знаменитых сценаристов для создания уникальных миров. Соответственно, для привлечения большего количества потребителей, игра должна быть многоязычной, а это, в свою очередь, означает

непаханое поле переводческих работ. Так как многие популярные игры впервые выходят в свет на зарубежном рынке, то возникает необходимость локализации этих проектов для русских пользователей.

Согласно Индексу EF (Education First, международный образовательный центр по обучению английскому языку) за текущий год, Россия занимает 31-е место в мире по показателю уровня владения английским языком. Следовательно, очень мало игр имеют русскую локализацию. Такие игры-титаны как *Guild Wars 2*, *Blade and Soul*, *Final Fantasy XIV* до сих пор остаются без перевода.

Компания Mail.ru представила исследование Российского игрового рынка за 2012 год. Исследование показало, что сегодня 87% интернет-аудитории России играет в игры чаще одного раза в месяц. Оборот российского игрового рынка в 2012 г. продолжил расти и достиг 1,3 млрд долл. США. Игровой рынок занимает все более прочное место среди других рынков развлечений в России: за два года он продемонстрировал рост практически в 1,5 раза и по-прежнему обладает большим потенциалом развития. Основной рост игрового рынка по-прежнему обеспечивается онлайн-сегментом (0,9 млрд долл. США). Его абсолютный объем вырос за два года в 2,4 раза, в то время как объем рынка оффлайн-игр сократился приблизительно на 12%. ММО по-прежнему остается самым крупным сегментом – его объем составляет 402 млн долл. США. Этот сегмент отличается лояльностью аудитории, которая готова тратить на внутриигровые платежи порядка 1100 руб. в месяц.

Основные трудности локализации компьютерных игр

Процесс перевода осложняется, как это ни парадоксально, простотой английского языка. Фразы и предложения не должны превышать длины английского текста. Слова должны совпадать с артикуляцией персонажей, что является сложной задачей.

Зачастую наниматели сжимают сроки выполнения перевода, для выпуска игры раньше назначенного срока. Таким образом, локализация – это сложный процесс, включающий множество задач и операций, в ходе выполнения которых должны учитываться, в том числе, и все культурологические особенности: религия, политика, национальные стереотипы. Так, например, игра *Fallout 3* запрещена в Австралии из-за того, что в ней упоминаются наркотики. В этом случае необходима локализация сценария.

Атмосфера игры – это хрупкий мир, в котором игрок сразу почувствует фальшь. К примеру, когда игрок бежит в наступление по минному полю в окружении взрывов и грохота пулемета, он слышит «Get back!». Очевидно, что лучше этот окрик перевести повелительным наклонением «Назад!», а не «Вернитесь назад», а «Move on!» перевести как «Шевелись!», а не «Двигайся дальше». Именно такую речь уместно было бы услышать при военных действиях. Именно так отдаются приказы. Все образы состоят из деталей, и здесь нет мелочей. Возьмем, к примеру, перевод имен собственных, при передаче которых необходимо соблюдать принцип благозвучия. Например, в игре *Drakensang (The Dark Eye)*, где высшие эльфы обитали на земле и поклонялись божественному дракону *Пурдакору*. Это имя вызвало у российских пользователей неоднозначную реакцию, как и фраза *Pyr 'dhao*, которое на языке высших эльфов обозначает «Да пребудет с тобой сила!». Японская компания Namco создала в своей игре *Dark Souls* город Undeadburg, в котором обитает нечисть. Есть разные варианты перевода: Город Мертвых, Зомбиленд, Зомби-сити. Но какое следует выбрать, чтобы

не утратить колорита, заложенного создателями? Эти решения постоянно приходится принимать переводчику. Не следует забывать о культурологических особенностях. Например, в Германии запрещено любое использование нацистской пропаганды. В некоторых странах запрещено подробное описание сексуальных сцен. В подобных случаях при локализации проекта необходимо заменить все запрещенные или нежелательные сцены.

Основные задачи переводчика можно свести к следующим:

- передача атмосферы игры;
- культурная адаптация;
- овладение навыками специфической терминологии компьютерных игр;
- знание области, в которой проходят действия игры (военная история, древняя история, мифы, сказки и т. д.);
- работа с графическими программами (Microsoft Word, Microsoft Excel, Trados и SDLX).

Заключение

Сегодня к локализации игр предъявляются достаточно жесткие требования, но эта работа, без сомнения, является очень интересной и захватывающей. Игры предлагают безграничное поле для выбора: от симулятора жизни до космических баталий, от управления танком до целой армии. Как показывают исследования, игровая индустрия укрепляет свою позицию среди сферы развлечения и имеет огромный потенциал для развития, особенно это касается MMO-игр.

Лишь 12% опрошенных компьютерных игроков не имеют опыта в онлайн-играх. Люди чувствуют общение, они играют с живыми людьми, с каждым годом это все больше похоже на реальность. Люди готовы платить даже за частичную локализацию для понимания основ игры, не говоря уже о полной локализации. Таким образом, спрос на локализацию ММОИГ имеется. Вопрос лишь в том, кто успеет?

ЭВФЕМИЗМЫ В ПОЛИТИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ

Печак А.С.

Инженерно-технологическая академия ЮФУ,
Таганрог, Россия

Политика как сфера деятельности общества плотно вошла в нашу жизнь более тысячи лет назад. Развиваясь как наука, политика обрела междисциплинарный характер. Одним из таких новообразований явилась политическая лингвистика, на которую в данной статье и сделан акцент.

Предметом изучения политической лингвистики является политический дискурс. Рассмотрим определение дискурса. Определение дискурса С.И. Виноградовым: «Завершенное коммуникативное событие, заключающееся во взаимодействии участников коммуникации посредством вербальных текстов и других знаковых комплексов в определенной ситуации и определенных социокультурных условиях общения» [1]. Арутюнова - «текст в событийном аспекте», «речь, погруженная в жизнь» [2]; Бенвенист - «функциональное языковое явление в живом общении» [2, с.137]. Е.И. Шейгал выделяет основные функции политического дискурса: интеграция и дифференциация групповых агентов политики; развитие конфликта и установление консенсуса; осуществление вербальных политических действий и информирование о них; создание «языковой реальности» поля политики и ее интер-

претация; манипуляция сознанием и контроль за действиями политиков и электората» [3].

Остановимся на манипуляции сознанием. Речевая манипуляция – скрытое влияние на когнитивную и поведенческую деятельность адресата с помощью средств языка. Основными инструментами речевой манипуляции можно назвать разнообразные фонографические, лексические средства, морфологические категории, синтаксические конструкции, текстовые категории, в основном во взаимодействии. Рассмотрим лексические средства манипулирования на примере эвфемизмов.

Для процесса эвфемизации, по наблюдениям Л. П. Крысина [4], существенны следующие три момента: 1) оценка говорящим предмета речи как такого, прямое обозначение которого может быть квалифицировано (в данной социальной среде или конкретными адресатом и адресантом) как грубость, резкость, неприличие; 2) подбор говорящим таких обозначений, которые не просто смягчают кажущиеся грубыми выражения, но маскируют, вуалируют суть явления (сп. использование слов с «диффузной» семантикой типа известный, определенный, надлежащий, специальный);

3) зависимость употребления эвфемизма от контекста и условий речи: чем жестче социальный контроль речевой ситуации и самоконтроль говорящим собственной речи, тем более вероятно появление эвфемизмов.

Очевидно, что перевод политического дискурса представляет определенную трудность для переводчика, особенно когда необходимо переводить эвфемизмы. Для определения приемов перевода эвфемизмов в политическом дискурсе нами были переведены, проанализированы и сопоставлены отрывки политического дискурса на английском и русском языках.

Например, продуктивными способами эвфемизации в дискурсе Б. Обамы являются описательный перифраз и генерализация: *Our nation is at war against a far-reaching network of violence and hatred (August 2009). They had some sort of chronic condition that had to be tended to (March 2010).*

В языке русских СМИ преобладают эквивалентная замена: *Тем не менее, Тель-Авив отверг резолюцию, назвав ее несбалансированной и неучитывающей ситуацию в регионе.* (Независимая газета, 14 января 2009). *Манифестация вылилась в массовые беспорядки. Стражи порядка задержали 106 человек в возрасте от 20 до 24 лет, причем разных национальностей.* (Известия, 18 января 2009). В следующем предложении используется «антонимический» эвфемизм: *The study highlights that sparrow chicks are hatching but they aren't surviving.*

Можно сделать вывод, что использование такого способа речевой манипуляции как эвфемизмы актуально и продуктивно в наши дни как в политическом дискурсе, так и в СМИ.

Список литературы

1. Виноградов, С.И. Нормативный и коммуникативно-прагматический аспекты культуры речи // Культура русской речи и эффективность общения. – М.: Наука, 1996. – С. 139.
2. Арутюнова, Н.Д. Дискурс, Большой энциклопедический словарь, 2000. — С. 136-137.
3. Шейгал, Е.И. Семиотика политического дискурса, 2000. – С.385.
4. Крысин, Л. П. Эвфемизмы в современной русской речи, 1994, С. 28-49.
5. Миронина, А.Ю. Политические эвфемизмы как средство реализации стратегии уклонения от истины в современном политическом дискурсе, Автореферат диссертации, 2012, С.15.