

УДК 81'27+81'23

Чернобров Алексей Александрович

*доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры английского языка,
Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия,
a.chernobrov@bk.ru*

Яковлева Софья Ростиславовна

*аспирант, Новосибирский государственный педагогический университет,
Новосибирск, Россия, misspyromaster@gmail.com*

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ ПЕРЕВОДА УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ А. SWEIGART "MAKING GAMES WITH PYTHON & PYGAME")

В статье рассматриваются ключевые аспекты перевода текстов компьютерного дискурса и лексических единиц, связанных с IT-сферой: способы передачи компьютерных терминов и сложности, возникающие в процессе перевода.

Ключевые слова: компьютерный дискурс; перевод терминов; языки программирования; лексические единицы, связанные со сферой IT.

Chernobrov Alexey Alexandrovich

*Doctor of Philological Sciences, Professor, Professor of the Department of English Language,
Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, a.chernobrov@bk.ru*

Yakovleva Sofia Rostislavovna

*Postgraduate student, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia,
misspyromaster@gmail.com*

PECULARITIES OF TRANSLATION OF TEXTS OF COMPUTER DISCOURSE (BASED ON TRANSLATION OF THE MANUAL "MAKING GAMES WITH PYTHON & PYGAME" BY A. SWEIGART)

The article discusses key aspects of the issue of translation of computer discourse texts, and lexical units related to the IT sphere, namely, the relevance of this topic, how to convey computer terms, as well as the difficulties encountered in the translation process.

Keywords: computer discourse; translation of terms; programming languages; lexical units related to IT sphere.

Тема передачи лексических единиц, относящихся к компьютерному дискурсу, и, в частности, к языкам программирования, в настоящее время является крайне актуальной. Исследованиями, затрагивающими в том или ином аспекте вопросы данной темы, занимались многие отечественные ученые: В. Н. Комиссаров, И. Н. Ревзин, В. Ю. Розенцвейг [10, с. 245], Л. Л. Нелюбин [9, с. 216], А. Г. Абрамова [1, с. 27], Н. Д. Арутю-

нова [2, с. 895], а также зарубежные: М. Фуко [13, с. 85], Д. Кристал [14, с. 272], З. Харрис [15, с. 1–30]. Среди современных исследователей, которые рассматривают вопрос перевода лексических единиц, связанных с компьютерным дискурсом, можно назвать следующих: Н. Г. Асмус [3, с. 266], Е. В. Горелова, Е. Н. Вавилова [4, с. 21], В. И. Карасик [5, с. 389], А. А. Кибрик [6, с. 90], А. В. Федоров [12, с. 416] и др.

Вопрос перевода лексических единиц и текстов, связанных с компьютерным дискурсом, актуален не только для специалистов в области технического перевода, для программистов, профессионалов, работающих в сфере IT, но и для обычных пользователей компьютеров, бытовой техники и интернета. При этом целью такого перевода является максимально точная передача содержания оригинала без утраты его стилистических и экспрессивных свойств. Как уже было сказано ранее, вопрос передачи компьютерных терминов важен не только для специалистов, но и в определенной степени для пользователей. Исходя из этого, считаем важным отметить, что владение компьютерной терминологией можно разделить на следующие уровни: базовый (на уровне пользователя), средний (уровень продвинутого пользователя) и профессиональный (уровень профессионалов-программистов и IT-специалистов). Таким образом, анализ способов точного перевода такого рода терминов, безусловно, важен на всех уровнях, и мы попытаемся рассмотреть его более подробно.

В нашей статье мы ставим следующие задачи:

1. Рассмотреть актуальность вопроса перевода текстов компьютерного дискурса.

2. Исследовать понятия «адекватный перевод» и «эквивалентный перевод». Проанализировать их в ходе исследования (научного наблюдения) и сделать определенные выводы, основанные на рекомендациях, желательных для следования переводчиками, стремящимися к переводу, максимально отвечающему требованиям адекватности.

3. Выявить наиболее частотные в применении переводческие трансформации, проиллюстрировав их примерами из учебного пособия по программированию «Making games with Python & Pygame by Al Sweigart» [17, с. 3].

Стоит отметить, что выбор данного учебного пособия для нашего исследования был обусловлен тем, что из ряда подобных ему оно является наиболее типичным и содержит в себе множество лексических единиц компьютерного дискурса в оригинальном контексте, что представляет безусловный исследовательский интерес с переводческой точки зрения.

Для определения смысловой близости между оригиналом и переводом были введены понятия эквивалентности и адекватности. Они давно используются в теории перевода и некоторое время считались тождественными, так, например, считал Г. Вермеер [16, с. 17–25]. Некоторые отечественные исследователи также придерживались этой точки зрения [9, с. 245; 11, с. 416]. Однако существовала и противоположная концепция: В. Н. Комиссаров полагал, что между понятиями «эквивалентный перевод» и «адекватный перевод» поставить знак равенства не представляется возможным. Согласно его исследованиям, термин «адекватный перевод» предполагает более широкую трактовку и может подразумевать качественный, полноценный перевод, полностью обеспечивающий функцию коммуникации в конкретной ситуации. А «эквивалентный перевод», в свою очередь, предполагает схожесть по смыслу речевых и языковых единиц [7, с. 253]. Для определения трудностей достижения адекватного перевода и уточнения его различий с эквивалентным переводом, мы применили такой метод научного исследования, как наблюдение, с последующим анализом работ студентов, будущих переводчиков. Для его осуществления мы предложили студентам 3 курса направления «Лингвистика» (13 человек) выполнить задание – перевести 2 предложения, содержащие элементы компьютерного дискурса. Уровень выполненных испытуемыми

переводов позиционировал различную степень адекватности. Приведем некоторые из них с нашими комментариями.

1. What should have been a 5-line function was turned into a 10-class monstrosity by my architecture astronaut boss.

Перевод студентов:

– «То, что должно было быть функцией с пятью строками, было превращено в чудовище с 10 классами моим боссом астронавта архитектуры»;

– «Предполагаемое, как функция пяти линий, превратилось в десятиклассное монструозное существо с помощью моего босса архитектора-космонавта»;

– «Мой босс architecture astronaut превратил 5-ти линейную функцию...»

2. Microsoft Excel 97 has a flight simulator Easter egg.

Перевод студентов:

– «В Microsoft Excel 97 есть симулятор полета пасхального яйца»;

– «Пасхальное яйцо – теперь в пилотной версии Microsoft Excel 97»;

– «Программа Microsoft Excel 97 предлагает симулятор полета Easter Egg».

В целях оценки степени адекватности и эквивалентности перевода компьютерных терминов обратимся к помощи словаря компьютерных терминов и сравним предлагаемые студентами переводческие решения и толкование данной лексики в словаре [18]:

- **Architecture astronaut** – a person who over-designs technical solutions, especially related to programming (человек, который занимается разработкой/доработкой технических решений, в частности, касающихся программирования, – разработчик);

- **Eastern egg** – a feature of a computer program or electronic device that is only accessible via a set of commands, clicks, and/or key strokes that aren't listed in the official documentation (Пасхальное яйцо,

пасхалка – функция компьютерной программы или электронного устройства, которая доступна только через набор команд, щелчков и/или нажатий клавиш, которые не перечислены в официальной инструкции). Отличие пасхалки (Пасхального яйца) от простого игрового секрета состоит в его несоответствии общей концепции игры (нелепый, неправдоподобный вид), а также нередко выражается в виде внешней ссылки.

Очевидно, что степень адекватности переводов студентов оставляет желать лучшего. В их работах прослеживалась тенденция к эквивалентности, ключевые единицы были переданы буквально, что лишало фразы смысла. Таким образом, можно заключить, что для достижения адекватного перевода в области текстов компьютерного дискурса, необходимо придерживаться некоторых рекомендаций по соблюдению определенного алгоритма по переводу данного типа текстов:

- выполнение предпереводческого анализа;
- использование профильной справочной литературы;
- применение определенных переводческих стратегий (транскрипция/транслитерация; описательный перевод (экспликация); калькирование; эквивалент).

Рассмотрим подробнее каждую из трансформаций, проиллюстрировав их примерами:

1. Транскрипция/транслитерация.

Before we can begin programming you'll need to install software called the **Python interpreter** on your computer [17, с. 67] – *Перед тем, как мы начнем программировать, вам потребуется установить программное обеспечение, которое называется интерпретатор Python.*

В данном предложении термин «Python interpreter» передадим методом транскрипции, как «Интерпретатор Python», поскольку термин «интерпре-

татор» уже существует в специальном языке российских программистов и используется для обозначения программы, которая понимает инструкции, которые мы будем писать (либо печатать) на языке Python.

2. Описательный перевод (экспликация).

You also need to install the **IDLE software** [17, с. 71] – *Кроме того, вам может потребоваться установка IDLE (Interactive DeveLopment Environment) – интерактивная среда разработки.*

Здесь термин **IDLE software** мы перевели, как **IDLE (Interactive DeveLopment Environment) – интерактивная среда разработки**, используя прием экспликации (пояснения). На наш взгляд, аббревиатура IDLE нуждается в расшифровке и пояснении, так как многие русскоговорящие неспециалисты не знакомы с данным термином. Кроме того, относительно данного термина отметим, что отсутствие пояснений к нему может привести к возникновению ложного каламбура: аббревиатура IDLE может быть прочитана, как *idle* – в переводе с английского «ленивый», хотя в данном случае такого рода связь отсутствует.

3. Калькирование.

You do not want to download the – **source** for Pygame, but rather the Pygame–binary for your operating system [17, с. 94] – *Вам не придется загружать исходный код для Pygame, но бинарную версию Pygame для вашей операционной системы.*

В данном случае, термин *source* сокращен, от *source code*. Таким образом, мы переводим его с помощью приема компенсации + транслитерации как **исходный код**.

4. Эквивалент.

When entering the source code yourself, do not type the **line numbers** that appear at the beginning of each line [17, с. 102] – *При вводе исходного кода вручную, не*

*вводите **порядковые номера**, которые появляются в начале каждой строки.*

Термин **line numbers** имеет аналог в русском языке – **порядковые номера**. Таким образом, передача была выполнена с помощью эквивалента.

Тем не менее при работе над исследованием (переводом и анализом учебного пособия), мы столкнулись с определенными трудностями, которые были вызваны многозначностью и омонимией компьютерных терминов, а также отсутствием специальных знаний переводчика, которые не дают ему «продвинуться» дальше базового и среднего уровня и осуществлять качественный перевод, отвечающий требованиям. Рассмотрим в деталях каждую из перечисленных выше проблем.

1. Трудность, связанная с многозначностью многих компьютерных терминов. Для иллюстрации обратимся к фрагменту рассматриваемого нами материала [17, с. 20].

Since each **character** in IDLE is the same width, you can count the number of **spaces** by counting the number of characters above or below the line you're looking at [17, с. 20] – *Каждый **символ** в IDLE имеет одинаковую ширину, потому вы можете считать количество **пробелов** количеством символов над или под строкой, на которую вы смотрите.*

Слово **character**, согласно англо-русскому словарю Cambridge Dictionary, имеет следующие значения: характер, персонаж, личность/тип, характерная особенность, оригинал/чудак, буква/знак/цифра/иероглиф. В данном нам контексте, очевидно, что слово **character** употреблено в значении «знак, символ» [19].

Термин **space**, согласно англо-русскому словарю В. К. Мюллера [8, с. 25], имеет следующие значения: расстояние/протяжение/пространство; космос/космическое пространство; интервал/промежуток времени/срок; место/пло-

щадь; место/сидение; количество строк, отведенное под объявление. В нашем случае, **space** употребляется в значении расстояния или промежутка между символами или строками кода, иными словами, **пробел**.

2. Трудность, связанная с особыми требованиями к точности перевода текста программирования, поскольку любая ошибка может сыграть решающую роль в успешности конечного результата. Один неправильно интерпретированный элемент может изменить смысл высказывания, что недопустимо в техническом переводе. Говоря о языке Python, использование лишнего или постановка недостающего пробела приведет к тому, что начинающий программист не сможет запустить программу.

«**Tuples** are like lists that can't be modified» [17, с. 47], переведено следующим образом: *Кортежи, как и списки, не могут изменяться*. Данный перевод содержит грубую ошибку. Предложение должно переводиться так: *Кортежи подобны спискам, которые не могут быть изменены*. Допущенная ошибка приводит к тому, что исчезает разница между списками и кортежами, соответственно, вводя в заблуждение начинающих программистов. Минимизировать ее можно при наличии компетенции переводчика в области IT, при ее отсутствии – необходимо пользоваться соответствующей современной справочной литературой, обращаться к интернет-ресурсам (веб-сайтам, блогам, тематическим и профессиональным форумам и т. д.).

Успешный перевод текстов, связанных с языками программирования, в первую очередь, базируется на компетенции переводчика в данной сфере,

т. е. одного только знания языка может быть недостаточно. Приведем пример:

1) *bus* – *шина* (канал передачи информации);

2) *cookie* – *куки* (файлы, содержащие информацию о ваших сетевых подключениях).

Переводчик, не владеющий компьютерной терминологией, выполнит перевод английских слов “*bus*” и “*cookie*” русскими словами «*автобус*» и «*печенье*», что полностью исказит смысл переводимого текста.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что переводчик, работающий с текстами программирования и IT-тематики, должен быть в достаточной мере компетентным в той сфере, которая освещается в тексте, при недостаточности знаний для специалиста важно умение пользоваться профессиональной специализированной литературой и правильно интерпретировать ее. Тексты компьютерного дискурса содержат в себе определенные сложности и требуют к себе особого внимания переводчика. Не всегда термины, перевод которых на первый взгляд кажется очевидным и не вызывает сомнений, являются таковыми на самом деле (многозначность и омонимия в IT-текстах является частым явлением). Исследование же выполненного нами перевода показало, что наиболее частотными трансформациями при переводе текстов компьютерного дискурса являются транскрипция/транслитерация (20 %), калькирование (28 %), эквивалент (10 %), функциональный аналог (7 %), экспликация (10 %), компенсация (15 %), модуляция (28 %) (см. рис.).



Рис. Переводческие трансформации при переводе текстов компьютерного дискурса

Считаем задачи, поставленные нами в начале статьи, выполненными. Вопрос перевода текстов компьютерного дискурса, безусловно, является весьма актуальным в современных реалиях, причем не только для специалистов, непосредственно работающих с этой сферой, но и для обывателей. Кроме того, мы выявили, что эквивалентный и адекватный перевод – это не тождественные понятия и для успешной передачи лексических единиц компьютерного дискурса переводчику необходимо придерживаться определенных правил.

Также следует отметить, что потребность в качественном переводе текстов технической направленности (в частности, текстов о программировании) на сегодняшний день довольно высока. Качественный профессиональный перевод возможен при внимательном отношении ко всем вышеперечисленным нами переводческим трудностям и преодолении их при помощи хорошего знания предметной области и использования англо-русских словарей компьютерной лексики.

Список литературы

1. *Абрамова А. Г.* Лингвистические особенности электронного общения: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2005. – 27 с.
2. *Артунова Н. Д.* Язык и мир человека. – 2-е изд., испр. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 895 с.
3. *Асмус Н. Г.* Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: дис. ... канд. филол. наук. – Челябинск, 2005. – 266 с.
4. *Вавилова Е. Н.* Жанровая классификация дискурса телеконференций Фидонет: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Томск, 2001. – 21 с.
5. *Карасик В. И.* Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – М.: Гнозис, 2004. – 389 с.
6. *Кибрик А. А.* Анализ дискурса в когнитивной перспективе: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – М., 2003. – 90 с.
7. *Комиссаров В. Н.* Теория перевода. Лингвистические аспекты. – М.: Высшая школа, 1990. – 253 с.
8. *Мюллер В. К.* Англо-русский словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1969. – 912 с.
9. *Нелюбин Л. Л.* Введение в технику перевода (когнитивный теоретико-прагматический аспект): учебное пособие. – М.: Флинта: Наука, 2009. – 216 с.

10. Ревзин И. Н., Розенцвейг В. Ю. Основы общего и машинного перевода. – М.: Высшая школа, 1964. – 245 с.
11. Соснина Е. П. Введение в прикладную лингвистику. – 2-е изд., испр. и доп. – Ульяновск: Изд-во УлГТУ, 2012. – 110 с.
12. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы). – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ФИЛОЛОГИЯ ТРИ, 2002. – 416 с.
13. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. – СПб.: А-сad, 1994. – 408 с.
14. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge, 2001.
15. Harris Z. Discourse analysis. – Language. – 1952. – Vol. 28. – № 1. – Pp. 1–30.
16. Reiß K., Vermeer H. J. Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. – GRIN Verlag, 2006. – 256 p.
17. Sweigart Al. Making Games with Python & Pygame. – CreateSpace Independent Publis, 2012. – 366 p.
18. Англо-русский словарь компьютерных терминов [Электронный ресурс]. – URL: <https://english4real.com/vocabulary-general-english-computer-term.html> (дата обращения: 24.10.2020).
19. Словарь Cambridge Dictionary Online: Free English Dictionary and Thesaurus [Электронный ресурс]. – URL: <http://dictionary.cambridge>(дата обращения: 25.10.2020).