

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ФАХОВИХ ТЕКСТІВ

**Барняк К. В., студент
Лут К. А. к. філол. н., доцент
Національний університет «Запорізька політехніка»**

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТЕКСТІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ТЕМАТИКИ

Тема передачі лексичних одиниць, що належать до комп'ютерної тематики, і, зокрема, до мов програмування, наразі є вкрай актуальною, оскільки ця галузь невинно розвивається і збагачує словниковий склад мови новими одиницями.

Питання перекладу лексичних одиниць та текстів, пов'язаних з комп'ютерною тематикою, актуальне не лише для фахівців у галузі технічного перекладу, для програмістів, професіоналів, що працюють у сфері ІТ, а й для звичайних користувачів комп'ютерів, побутової техніки та інтернету. При цьому метою такого перекладу є максимально точна передача змісту оригіналу без втрати його стилістичних та експресивних особливостей [1, с. 216].

Вас можуть спіткати труднощі пов'язані з багатозначністю деяких термінів. Наприклад:

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 [3, с. 20]. – Кожен символ в IDLE має однакову ширину, тому можна вважати кількість пропусків кількістю символів над або під рядком, на яку ви дивитеся.

Слово *character*, згідно з англо-українським словником *Cambridge Dictionary* [2], має такі значення: *характер, персонаж, особистість / тип, характерна риса, оригінал / дивак, буква / знак / цифра / ієрогліф*. У даному контексті, очевидно, що слово *character* вжито у значенні «знак, символ» Термін *space*, згідно з англо-українським словником *Cambridge Dictionary* [2] має такі значення: *відстань / протяг / простір; космос / космічний простір; інтервал / проміжок часу / термін; місце / площа; місце / сидіння; кількість рядків, що відведено під оголошення*. У цьому випадку, *space* використовується у значенні відстані чи проміжку між символами чи рядками коду, інакше кажучи, пропуск.

Наведемо інший приклад: *Microsoft Excel 97 has a flight simulator Easter egg*. Від студентів або учнів можна почути такі переклади:

- У Microsoft Excel 97 є симулятор польоту великодні яйця;
- Великоднє яйце – тєнер у пілотній версії Microsoft Excel 97;
- Програма Microsoft Excel 97 пропонує симулятор польоту Easter Egg.

Насправді ж, *Eastern egg – feature of a computer program or electronic device that is only accessible via set of commands, clicks, and/or key strokes that aren't Listed in the official documentation*. – Великоднє яйце, пасхалка – функція комп'ютерної програми або електронного пристрою, яка доступна лише через набір команд, клацань та/або натискань клавіш, які не перелічені в офіційній інструкції.

Відмінність Великодня (Великоднього яйця) від простого ігрового секрету полягає в його невідповідності загальної концепції гри (безглуздий, неправдоподібний вигляд), а також нерідко виражається у вигляді зовнішнього посилання.

Також є труднощі, пов'язані з особливими вимогами до точності перекладу тексту програмування, оскільки будь-яка помилка може зіграти вирішальну роль успішності кінцевого результату. Один неправильно інтерпретований елемент може змінити зміст висловлювання, що є неприпустимим у технічному перекладі. Говорячи про мову *Python*, використання зайвого або постановка недостатнього пропуску призведе до того, що програміст-початківець не зможе запустити програму.

Речення *Tuples are like lists that can't be modified* [3, с. 47], люди, які незнайомі з програмуванням, перекладають так: *Кортежі, як і*

списки, не можуть змінюватися. Цей переклад містить грубу помилку. Речення повинно перекладатися так: *Кортежі подібні до списків, які не можуть бути змінені.* Допущена помилка призводить до того, що зникає різниця між списками і кортежами, відповідно, вводячи в оману програмістів-початківців.

Отже, при перекладі текстів комп'ютерної тематики можуть виникати труднощі, пов'язані з полісемантичністю термінів, міжгалузевою омонімією та експресивними конотаціями лексичних одиниць. Про це варто пам'ятати перекладачеві, щоб уникнути помилок при перекладі.

Література

1. Білоус О. М. Теорія і технологія перекладу : навчальний посібник для студентів перекладацьких відділень, 2013. 201 с.
2. Cambridge Dictionary Online: Free English Dictionary and Thesaurus. URL : <http://dictionary.cambridge.org> (дата звернення: 01.10.22).
3. Sweigart Al. Making Games with Python & Pygame. 2012. 366 p.