DOI: 10.17117/na.2016.11.03.327

<http://ucom.ru/doc/na.2016.11.03.327.pdf>

Поступила (Received): 24.11.2016

Сафронова А.П.

Лексические проблемы перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых компьютерных игр

Safronova A.P.

Lexical problems of the multiplatform role-playing computer games translation

Данная статья посвящена проблемам перевода лексики мультиплатформенных ролевых компьютерных игр. Предметом исследования были выбраны оригинальный (английский) и локализованный для русскоязычных игроков текстовый материал компьютерной игры The Elder Scrolls V: Skyrim

Ключевые слова: перевод, локализация, компьютерные ролевые игры, The Elder Scrolls V: Skyrim

This article is devoted to lexical problems of game localization. The objects of research are the original (English) and the localized (Russian) scripts of the action role-playing open world video game The Elder Scrolls V: Skyrim

Key words: translation, localization, role-playing video game, The Elder Scrolls V: Skyrim

Сафронова Анастасия Павловна

Бакалавр, магистр

Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого

г. Тула, пр. Ленина, 125

Safronova Anastasia Pavlovna

Bachelor, Master

Tula state pedagogical university named L.N. Tolstoy
Tula, Lenina ave., 125

Со времен древности каждый народ нуждался в механизмах адаптации знаний и идей других народов для собственного языка и норм культуры. В эпоху современного информационного общества, характеризующуюся резким увеличением темпов и объемов передачи информации, данная проблема встаёт очень остро.

В последние годы наблюдается расширение такой молодой сферы, как игровая индустрия, и, вместе с ростом рынка интерактивных развлечений в России, увеличивается и необходимость в локализации видеоигр.

Наше исследование ставит своей целью рассмотрение лексических проблем перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых игр. Его новизна заключается в обострившемся лингвистическом интересе к процессу игровой локализации и в его практической ценности.

Прежде всего, обратимся к понятию локализации. Первоначально под локализацией понималась полная адаптация продукта к использованию в конкретном регионе, который рассматривается в неразрывной связи с языком

этого региона. Прямым тому подтверждением служит корень слова (local), заключающий в себе единство языка и региона, калькой перекочевавший в русский термин «локализация».

Переводчику, занятому в сфере локализации компьютерных игр, необходимо иметь представление об особенностях структуры компьютерных приложений, т.к. игры представляют собой одну из их разновидностей, а от данного знания в большинстве случаев напрямую зависит качество перевода.

Также для корректного или, как говорят лингвисты, эквивалентного перевода всех текстовых элементов компьютерной игры, в частности тех, что непосредственно составляют ее сюжет, необходимо знание классификации компьютерных игр и основных принципов работы с ними.

Компьютерные игры классифицируются по:

1. Жанрам. Любая компьютерная игра включает элементы нескольких жанров. Основным жанром признается тот, элементы которого являются преобладающими.

2. Количеству игроков. Игра может быть однопользовательской или многопользовательской в зависимости от количества игроков, которые могут принимать в ней одновременное участие;

3. Визуальному представлению. Игра может использовать как графические средства оформления, так и текстовые, а также может быть двухмерной или трехмерной.

4. Платформам. Игра может работать как на одной платформе (например, на PlayStation 3 или Xbox 360), так и на нескольких, т.е. являться мультиплатформенной.

Локализация игрового программного обеспечения – это не только перевод элементов интерфейса и игрового меню. Это, в первую очередь, перевод такого текстового наполнения как диалоги игровых персонажей, что требует от переводчика опыта прохождения игр данного жанра, подробного знания сюжета локализуемой игры, истории ее игрового мира, ролей персонажей и др. Переводчик, задействованный в области компьютерных игр, должен соответствовать тем же требованиям, что и переводчик художественной литературы, поскольку перевод должен не только отвечать требованиям ПЯ, но и быть адаптированным для конкретной целевой аудитории, в частности возрастной категории, для которой предназначена данная игра.

Как было сказано выше, жанр обуславливает особенности локализации компьютерной игры. Именно от жанра зависит ее текстовое наполнение и ее стилистические особенности. Если сравнивать ролевою игру и аркаду, то первая будет переводиться как классическая книга, поскольку игры этого жанра содержат различные элементы повествования, такие как история игрового мира, его персонажей, диалоги, задания, описания, сюжетные линии, а вторая – как краткая инструкция. В играх жанра стратегия вероятность встретить диалоги весьма мала, зато имеется большое количество текстового материала, оповещающего игрока о событиях в текущем игровом процессе. Особой точности требует перевод содержания игр жанра симулятор. Так, например, симулятор реально существующего образца боевой техники требует максимального

соблюдения терминологии, присущей соответствующей области человеческой деятельности.

Поскольку наибольшее количество текстового материала содержат ролевые компьютерные игры, объектом данного лингвистического исследования была выбрана мультиплатформенная ролевая игра The Elder Scrolls V: Skyrim. Предметами исследования послужили оригинальный (английский) и адаптированный для русскоязычных игроков скрипт диалогов персонажей данной игры.

Прежде, чем приступить к анализу оригинального (английского) и локализованного (русского) скриптов диалогов персонажей, были изучены экстралингвистические факторы диалога, а именно место и ситуация общения, роли участников коммуникации, после чего с их учетом был проведен сопоставительный анализ скриптов диалогов персонажей квеста «К оружию» (англ. Take Up Arms).

(1) Kodlak: A stranger comes to our hall.	(1) Кодлак: В нашем зале чужой.
---	---------------------------------

В приведенном отрывке мы наблюдаем применение синтаксической трансформации – изменение порядка слов. Однако полученный перевод не отвечает такому критерию диалогической речи, как композиционная простота высказываний. Также следовало опустить притяжательное местоимение в переводе, поскольку оно нарушает принцип ситуативности разговорной речи. Более того, притяжательные местоимения опускаются при переводе с английского языка на русский по причине их избыточности. С учетом всего перечисленного, нам видится наиболее адекватным следующий вариант перевода: «Посторонний в зале».

(2) Player: I would like to join the Companions.	(2) Игрок: Я хочу присоединиться к соратникам.
(3) Kodlak: Would you now? Here, let me have a look at you. Hm. Yes, perhaps. A certain strength of spirit.	(3) Кодлак: Да ну? погоди, дай на тебя взглянуть. Гм. Да, возможно. Вижу, что дух твой силен.

Здесь стоит отметить максимально эквивалентную на наш взгляд передачу вопроса, открывающего ответную реплику Кодлака, так как в таком случае в отрывках на обоих языках он играет роль усилителя выразительности речи и заполнителя паузы, необходимой для обдумывания ответа.

(4) Vilkas: Master, you're not truly considering accepting her?	(4) Вилкас: Господин, вы же не собираетесь и впрямь ее принимать?
---	---

В данной реплике мы снова наблюдаем нарушение принципа композиционной простоты высказываний диалогической речи. Перевод и синтаксически, и фонетически сложен для употребления в разговоре. Путем опущения частицы «же» и отрицательной частицы «не» можно достичь большей благозвучности фразы.

Также в русском переводе мы выделяем составное глагольное сказуемое «собираетесь принимать». Его грамматическое употребление в данном контексте неверно, поскольку под «принятием» подразумевается действие, а не процесс, который в данном случае обозначает употребленный в действительном залоге глагол в инфинитиве.

Таким образом, следующий вариант перевода был бы наиболее приемлемым на наш взгляд: «Господин, вы и впрямь собираетесь ее принять?» Поскольку в предложенном нами примере отрицательная форма заменена утвердительной, мы воспользовались такой лексико-грамматической трансформацией, как антонимический перевод, осуществив его путем опущения отрицательной частицы.

(5) Kodlak: I am nobody's master, Vilkas. And last I checked, we had some empty beds in Jorrvaskr for those with a fire burning in their hearts.	(5) Кодлак: Я никому не господин, Вилкас. И, если я не запомнил, для тех, у кого в сердце пылает огонь, в Йоррваскре всегда открыты двери.
--	--

В этой реплике стоит отметить использование модуляции. оборот «and last I checked» можно дословно перевести, как «когда я в последний раз проверял». Использованный в переводе оборот «если я не запомнил» является следствием «проверки». Таким образом, произведена замена причины следствием с употреблением разговорно-сниженного глагола «запомнить».

Также «we had some empty beds» удачно передано метафоричным оборотом «всегда открыты двери», имеющего значение «всегда рады видеть».

(6) Vilkas: Apologies. But perhaps this isn't time. I've never even heard of this outsider.	(6) Вилкас: Простите меня. Но, возможно, это не тот случай. Я никогда не слышал об этом чужаке.
---	---

Здесь односложное предложение «Apologies.» следует перевести более свойственным для разговорной речи таким же односложным «Виноват».

(7) Kodlak: Sometimes the famous come to us. Sometimes men and women come to us to seek their fame. It makes no difference. What matters is their heart.	(7) Кодлак: Иногда к нам приходят знаменитые. Иногда – те, кто хочет стать знаменитыми. Это неважно. Важно, что у них в сердце.
(8) Vilkas: And their arm.	(8) Вилкас: И насколько тверда их рука.

В приведенном отрывке в предложении «Sometimes the famous come to us.» подразумеваются famous warriors (воины), поскольку Соратники – это община воинов. А потому перевести famous как «знаменитые» (воины) в данном контексте неуместно. В переводе следовало воспользоваться одним из следующих вариантов: «славные», «прославленные», «именитые» (воины).

В следующем предложении снова использовано прилагательное «знаменитый». Употребление одной лексемы в соседних предложениях является стилистической ошибкой. В этом предложении можно было использовать одно из следующих выражений: искать славу; быть в поисках славы; стремиться к славе.

Однако, чтобы не использовать однокоренные слова в соседних предложениях, целесообразно использовать устойчивые выражения с синонимами «славы»: сделать (составить) себе имя, прославить свое имя, заслужить признание и др.

Таким образом, с учетом всех вышеперечисленных поправок наш вариант перевода реплики Кодлака выглядит следующим образом: «Иногда к нам приходят именитые воины. Иногда – те, кто находится в поисках славы. Важно не это. Важно, что у них в сердце». Употребив «важно» в начале соседних предложений, мы воспользовались приемом анафоры.

(9) Kodlak: Of course. How are you in a battle, girl?	(9) Кодлак: Конечно. А какова ты в бою, девочка?
(10) Player: I can handle myself.	(10) Игрок: Я могу за себя постоять.
(11) Kodlak: That may be so. Vilkas, here, will be the one testing your mettle. Vilkas, take her out to the yard and see what she can do.	(11) Кодлак: Может, и так. Это Вилкас. Он проверит тебя. Вилкас, иди с ней во двор и погляди, на что она годится.

В данном отрывке ответ Кодлака «Конечно» не совсем применим к ситуации. В этом случае по смысловому оттенку, подходящему к ситуации общения этих двух персонажей, нам видится более уместным употребление другой односложной ответной реплики: «Разумеется».

Затем в ответ на утверждение игрока о способности постоять за себя Кодлак в переводе отвечает «Может, и так», что на наш взгляд слишком громоздким для диалогической речи. Здесь необходим максимально краткий односложный ответ, например, «Возможно» или «Сейчас узнаем» (учитывая дальнейшее развитие ситуации).

Таким образом, был рассмотрен материал квеста «К оружию». В результате сопоставительного анализа 24 предложений, в совокупности являющихся образцом диалогического дискурса, было выявлено 5 примеров неточностей и переводческих вольностей, 4 нарушения норм языка перевода и узуса, 7 нарушений жанрово-стилистических норм, 2 примера, прагматическая задача которых не была выполнена, и 2 примера смысловых и фактических ошибок.

Подводя итоги проведенного анализа перевода сегмента диалогов игры The Elder Scrolls V: Skyrim был сделан следующий вывод. Одни из наиболее распространенных типов ошибок при переводе дискурса компьютерных ролевых игр стало нарушение жанрово-стилистических норм. Также мы нарушения принципов перевода диалогической речи, игнорирование ее экстралингвистических факторов и элементарных норм перевода в паре языков английский-русский.

Таким образом, проведенное исследование доказало неотъемлемую роль экстралингвистических факторов при переводе диалогической речи, что не было принято во внимание локализаторами рассмотренной игры и что сказалось на качестве перевода.