эллиптических высказываний в художественном тексте. Самые частотные приемы перевода у обоих переводчиков – синтаксическое уподобление и компенсация: *Doctor's orders?" she asked, smiling a little (S. King). - Предписание врача? - улыбнулась она (Т. Ю. Покидаева). - Приказ врача? – спросила она, улыбаясь (В. В. Эрлих).*

Таблица 1.

Приемы перевода эллиптических высказываний с английского на русский язык

Приемы перевода	Т. Ю. Покидаева	В. В. Эрлих
Синтаксическое уподобление	64%	42%
Компенсация	16%	27%
Объединение предложений	13%	16%
Членение предложений	7%	15%

При сравнении нами было замечено, что в случае несовпадения вариантов перевода Т. Ю. Покидаева использовала больше форенизацию как переводческую стратегию, направленную на выполнение перевода, максимально приближенного к оригинальному тексту. В. В. Эрлих, напротив, демонстрирует ориентацию на стратегию доместикации и переводит текст так, чтобы он стал ближе и понятнее для русского читателя, смело прибегая к трансформациям, в том числе уходя от эллиптических высказываний за счет их восполнения или объединения, за счет опущения других элементов, которые присущи только английскому языку. Так, в следующем англоязычном примере опущены подлежащее и сказуемое, но в русском переводе В. В. Эрлих восполняет это предложение за счет модуляции или смыслового развития: *In a wheelchair? (K. Sting) – Вплоть до инвалидной коляски? (Т. Ю. Покидаева) - Она что, в инвалидном кресле? (В. В. Эрлих)*

Таким образом, эллиптические конструкции можно передать в переводе различными приемами, однако не всегда имеется возможность дословного перевода (синтаксического уподобления). Для выбора адекватного приема перевода эллиптического высказывания переводчику требуется принимать во внимание весь контекст. Переводчики стремятся сохранить в переводе большинство эллиптических конструкций, так как они выполняют в тексте романа важные коммуникативно-прагматические и стилистические функции.

1. Гильмуллина Е. А. Оценка качества перевода: количественно-системный подход / дисс. ... канд. филолог. наук; спец. 10.02.20. Санкт-Петербург, 2016. 695 с.
2. Кинг С. Кладбище домашних животных, пер. Т. Ю. Покидаева // Стивен Кинг. Москва : Издательство АСТ, 2016. 480 с.
3. Кинг С. Кладбище домашних животных, пер. В. В. Эрлих // Стивен Кинг. Москва : Издательство АСТ, 1997. – 432 с.
4. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. Москва: ЭТС, 2001. 424 с.
5. Нелюбин Л. Л. Лингвистика современного английского языка / Л. Л. Нелюбин: учеб. пособие. 4-е изд. Москва : Флинта, Наука, 2007. 128 с.
6. King S. Pet Sematary / S. King. New York : Doubleday, 1983. 373 p.

Ордахова Т.В., Игнатьев Б.А.

Способы перевода имён персонажей и внутриигровых предметов в моба играх (на примере игры «Dota 2»)

СВФУ Северо-Восточный федеральный университет им М.К. Аммосова
(Россия, Якутск)

doi: 10.18411/lj-06-2020-408

idsp: ljjournal-06-2020-408

Аннотация

В данной статье рассмотрены основные способы и приёмы перевода имён персонажей и внутриигровых предметов на китайский язык в МОБА-играх на

материале игры «Dota 2». Автор анализирует традиционные и нестандартные способы перевода. Выявлены наиболее часто используемые приёмы перевода на китайский язык

Ключевые слова: Китайский язык, перевод, способы перевода, МОБА-игры, видеоигра, Dota 2

Abstract

This article discusses the main methods and techniques for translating the names of characters and in-game items into Chinese in MOBA games base on the «Dota 2» game material. Author analyzes traditional and non-standard translation methods. Detected the most commonly used methods of translation into Chinese

Keywords: Chinese language, translate, methods of translation, MOBA games, videogames, Dota 2

В настоящее время перевод на различные иностранные языки является неотъемлемой частью разработки видеоигр. Одним из наиболее сложных для перевода языков является китайский. Перевод игр представляет собой особую проблему в теории и практике перевода. В связи с китайским законодательством задачей китайских переводчиков является не только сохранение искомого значения, но и добавления китайских культурных, исторических и художественных элементов. [5] Для анализа таких переводов обратимся, на наш взгляд, к одной из самых популярных на сегодня компьютерные игры – «Dota 2» [2].

«Dota 2» является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах. Премии-турниры по «Dota 2» имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта. Крупные профессиональные турниры по «Dota 2» транслируются на видеостриминговых сервисах, иногда набирая свыше миллиона зрителей одновременно [2].

В современных МОБА играх число игровых персонажей не редко превышает барьер в сто персонажей. В рассматриваемой игре количество персонажей на момент написания работы составляет 119.[3] Для анализа мы разделили персонажей на три категории по приёмам перевода. 1 – транслитерация; 2 – калькирование; 3- другое. В третью категорию входят смешанные приёмы и другие художественные переводы.

Как известно, для записи иностранных имен в китайском языке используются иероглифы. При этом иероглифов без собственного семантического значения в китайском языке, за редким исключением (娜 nà), практически не существует, т. е. транскрипция имени складывается из существующих иероглифов, каждый из которых имеет своё значение. Тот факт, что каждый иероглиф обладает собственным значением, может сильно затруднить переводчику процесс перевода. В обозреваемой игре при переводе имён персонажей использовалось два основных приёма: калькирование и транскрибирование, а также использовались другие различные приемы художественного перевода. Некоторых персонажей перевели в честь известных поэтов, художников и персонажей из китайского фольклора.

Brewmaster - 酒仙 (jiǔxiān). Назван в честь самого известного поэта в китайской литературе Ли Бо.

Dazzle – 戴泽 (dàizé). Назван в честь китайского художника.

Monkey king - 齐天大圣 (qítiāndàshèng). Один из титулов Сунь Укуна – персонажа классического романа на китайском языке «Путешествие на Запад».

Перевод имён персонажей

Рисунок 1. Сравнение используемых приёмов перевода

Как видно на диаграмме основным способом перевода является калькирование 57.98%. В «Толковом переводоведческом словаре» калькирование – это переводческий прием, заключающийся в том, что составные части слова (морфемы) или словосочетания заменяются их прямыми соответствиями на языке перевода. [7] Как известно, калькирование используется как один из способов перевода устойчивой единицы, который используется при необходимости сохранить образные основы оригинала при его переводе на другой язык.

Второй по частотности приём транскрипция. Как указано в «Большой российской энциклопедии» Транскрипция – это способ однозначной фиксации на письме звуковых характеристик отрезков речи. [6]

Отметим, что переводы с использованием приёма транскрипция для перевода имён персонажей используются в 18.49% случаев. Примеры Puck - 帕克pàkè; Sven - 斯温sīwēn; Abaddon - 亚巴顿yàbādùn; Chen - 陈chén.

Также есть не стандартные приёмы перевода. Один из них приём замены. Используя этот приём был переведён персонаж Rubick – 拉比克lābīkè. Были использованы иероглифы 拉lā одно из значений которого является вытягивать; 比bǐ который можно перевести как копировать; 克kè который переводится как одержать победу, одолевать. Эти три иероглифа полностью описывают силы и способности данного героя, которые заключаются в похищении способностей противников и использовании против их самих. Разработчик вдохновлялся создателем пазла-головоломки Эрн Рубиком соответственно уместно использование приёма транскрипции. В переводе на другой язык самое главное, что нужно учитывать это адекватность перевода.

Внутриигровые предметы занимают не последнюю роль в моба играх. От них нередко зависит исход битвы. На момент написания этой работы в рассматриваемой игре имеется 206. [3]

Основной приём, использующийся при переводе внутриигровых предметов это калькирование. Рассмотрим особенности использования этого приёма при переводе таких предметов как Desolator и Blink dagger.

Desolator происходит от английского слова desolate что в переводе с английского имеет несколько значений. В контексте места — это слово означает заброшенный, пустынный. В контексте о личности оно означает покинутый. И если использовать это слово в качестве существительного, то оно означает запустение, одиночество. [1] Суффикс -ог обозначает слова, пришедшие из латыни и французского. Но в этом случае по смыслу больше подошел бы суффикс -ег так как он образует существительное. В игре цель этого предмета заключается в снижении брони противников. Следовательно, его можно перевести как опустошитель. Китайский вариант перевели как 黯灭 ànmìe 黯 в переводе имеет два значения. 1. Темный, черный. 2. Мрачный; удручённый; разочарованный; скорбно, удручённо. 灭 в переводе означает тушить; гаснуть; уничтожать, губить и сломить. Используя эти иероглифы, переводчики создали очень абстрактное название для этого предмета.

Blink Dagger – это предмет, позволяющий телепортироваться на короткое расстояние. В китайском переводе звучит как 闪烁匕首 shǎnshuòbǐshǒu. На первый взгляд у названия этого предмета нет особой смысловой нагрузки. Два слова 闪烁 и 匕首 искриться, переливаться (о свете); сверкать, играть (о драгоценных камнях); мерцать; мигать (о свете); сверкание и кинжал, кортик, стилет соответственно. Но стоит взглянуть на иероглифы по отдельности, то тогда появляются интересные детали. 闪 имеет несколько значений такие как: 1) сверкнуть; блеснуть; мелькнуть 2) молния 3) промелькнуть; проскочить 4) растянуть (сухожилия) 5) покачнуться 6) увернуться; отскочить (в сторону). 烁 означает яркий, блестящий, сверкающий. По нашему мнению, в переводе этого предмета использовали прилагательное 闪烁 как раз из-за способности, которую дарует предмет, позволяющей телепортироваться и увернуться от атак противников при этом, когда предмет используется, вокруг героя появляется небольшое свечение.

Отметим что китайским переводчикам нужно упомянуть как можно больше культурных и исторических отсылок к Китаю. В качестве этих примеров выступают такие предметы как Monkey King Bar, Octarine core, Ring of Tarrasque, Heart of Tarrasque.

Предметы Ring of Tarrasque и Heart of Tarrasque отсылают к древнему китайскому монстру 饕餮. Этот монстр имеет части тела разных животных. А также способность к регенерации. Что схоже с функциями предмета.

Название "Octarine Core", возможно, является отсылкой к циклу книг "Плоский Мир" автора Терри Пратчетта. В этом мире радуга имеет 8 цветов. Последний из них, восьмой, - октарин, называемый цветом волшебства. [4] В описании этого предмета указана следующая информация: 位于法术科技核心的, 是只有身负异能之人才能感知的光带。Официальный перевод: “Само сердце колдовства раскрашено цветами, узреть которые способны лишь самые одаренные”. Соответственно, октарин можно перевести как цвет волшебства, то есть 魔色. Слово core переводится как ядро, сердце, стержень, сущность, центр. Официальные переводчики посчитали по-другому и перевели как 玲珑心: 玲珑 на русский переводится как 1) тонкий, искусный (о работе) 2) подвижный и сметливый (сообразительный) (о человеке) 3) звукоподражание звону; звон. По отдельности эти иероглифы означают разные понятия. Так, 玲 имеет значения 1) блестящий, сверкающий; светлый, яркий, ясный; понять, понятный 2) звукоподражание звону (яшмы), звон, звенеть 珑 переводится как: 1) нефритовая табличка с вырезанным на ней изображением дракона (употреблявшаяся при молении о дожде) 2) звон нефрита (металла) 3) шум ветра. По результатам исследования в официальном переводе на китайский, китайские переводчики указали то, что яшма имеет магические свойства. Нефрит в Китае ценился

выше золота и серебра, так как считалось, что он оказывает целительное действие, приносит благополучие и символизирует высшие человеческие добродетели. В игре предмет имеет свойство восстанавливать здоровье нанося магический урон противникам. Таким образом, автор считает, что этот перевод очень многогранен и требует очень глубоких познаний в культуре Китая.

Снизу на диаграмме указано соотношение используемых приёмов перевода.

Таким образом, в переводе имён персонажей и внутриигровых предметов на китайский язык стоит учитывать историю народа и его культуру. В процессе перевода необходимо прибегать к таким переводческим трансформациям, чтобы игрок воспринимал текст как изначально созданный на его родном языке. Необходимо ознакомиться с особенностями игровой вселенной и особенностями языка перевода для предоставления игрокам самого лучшего перевода.

1. Cambridge Academic Content Dictionary // 2017. URL : <https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/английский/desolate>
2. Dota 2 [Электронный ресурс] // 2010 [Офиц. сайт]. URL: <http://ru.dota2.com> (дата обращения: 27.05.2020)
3. Dota 2 gamepedia [Электронный ресурс]. // URL: <https://dota2-ru.gamepedia.com/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B> (дата обращения: 27.05.2020)
4. Dota 2 Wiki [Электронный ресурс]. // URL: https://wiki2.org/ru/Dota_2 (дата обращения: 27.05.2020).
5. Pillar Legal - a boutique international law firm [Электронный источник] // URL: http://www.pillarlegalpc.com/en/news/2019/05/17/china-regulation-watch-new-game-approval-requirements/?fbclid=IwAR1KgWWrPuXEIe7ij4HKBcS3HLY0XDh0_ucAwfC5kjZPQxyFKU8_6MSIbNM (дата обращения: 28.05.2020)
6. Кравец С. Л. [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия URL: <https://bigenc.ru/linguistics/text/4199684>
7. Л.Л. Нелюбин. [Электронный ресурс] // Толковый переводоведческий словарь 3-е изд., перераб. — М.: Флинта: Наука, 2003. URL: <https://rus-perevodovedcheskiy-dict.slovaronline.com> (дата обращения: 28.05.2020)