

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НА РУССКИЙ ЯЗЫК

ENGLISH TABLE GAMES IN RUSSIAN: TRANSLATION FEATURES

М. М. Слесарева¹⁾, С. Я. Бич²⁾

М. М. Slesareva¹⁾, S. Ya. Bich²⁾

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾mariaslesareva00@gmail.com, ²⁾stanislav.goblin@gmail.com

Русский язык обладает большей конкретностью в сравнении с английским языком. Эта особенность может быть причиной проблем с толкованием фраз или игры слов. Переводческие фирмы чаще всего прибегают к использованию дословного перевода, что может неблагоприятно сказываться на восприятии текста и быть причиной ошибок. Для лучшего понимания контекста, передачи характера и реалий игровой вселенной следует опираться на смысловую адаптацию и конкретизацию. При передаче названий территорий, мест, имён, существ и рас чаще всего используются традиционные методы перевода (транскрипция, транслитерация, калькирование), что не вызывает проблем с восприятием вселенной у русскоязычного потребителя.

Ключевые слова: перевод; настольные игры; локализация; выборка; элемент.

Russian language is more specific than English. This feature can cause problems with certain phrases or puns interpretation. Translation companies most often use literal translation, which can adversely affect the text perception and cause some mistakes. For a better context understanding, nature transmission of the gaming universe, one should rely on semantic adaptation and concretization. The names of territories, places, heroes, creatures and races are most often translated by traditional methods (transcription, transliteration, tracing), which does not cause problems with the universe perception by a Russian-speaking consumer.

Keywords: translation; board games; localization; ordering; element.

О процессе локализации настольных игр. Многие люди играют в настольные игры, но при этом немногие задаются вопросом, как эти игры попадают к нам на стол. Хотя на рынке есть качественные и известные игры отечественного производства, большинство популярных игр приходит из-за рубежа.

История перевода игр началась ещё в прошлом веке. В 90-х и 00-х идеи зарубежных игр просто копировались и выпускались под другим названием. Например, “Monopoly” получила название “Менеджер”, а “Заколдованная Страна” получила в качестве основы польскую версию правил “Dungeons & Dragons”.

В настоящее время процесс издания зарубежных игр называется локализацией и представляет собой адаптацию игры под языковые и культурные особенности страны и выпуск игры на рынок. Процесс локализации настольных игр состоит из нескольких частей: подготовительная работа, перевод и производство игры, выпуск на рынок [5].

Перевод настольных игр, как и любой другой перевод, имеет свои особенности. Основная особенность заключается в том, что русский текст в среднем занимает на 20% больше места, чем английский. Поэтому при вёрстке игры могут возникнуть сложности с тем, чтобы уместить переведённый текст в макеты карточек. Другой важный нюанс — игровая терминология, особенности перевода которой будут рассмотрены далее.

Особенности перевода. Для рассмотрения особенностей перевода игровой терминологии была составлена и рассмотрена случайная выборка, состоящая из 56 элементов игры “Magic: The Gathering” на языке оригинала и 56 элементов-соответствий из русскоязычного издания [1]. Представим абстрактные экземпляры из обеих частей выборки, содержащих какие-либо речевые или переводческие особенности, присущие только данной игре. Здесь можно наблюдать весь колорит, используемый современными переводчиками для локализации какого-либо продукта.

Анализ выборки позволил выделить несколько групп, наглядно отражающих основные особенности перевода. Отдельно будут рассмотрены недостатки перевода и переводческие ошибки.

Перевод названий мест, имён, видов существ и рас. Можно заметить, что при передаче названий территорий, мест, имён, существ и рас переводчики обычно опираются на традиции.

Места, территории и объекты. Имя собственное транслитерируется или транскрибируется, а имя нарицательное переводится: *Karplusan mountains* – *Карплюсанские горы*, *Tolarian Academy* – *Толарианская Академия*, *Ziggurat* – *Зиккурат*.

Имена. Перевод имен имеет свои устоявшиеся правила. Способов перевода имен несколько: замена эквивалентом имени в родном языке, следование традиции (в основном используется для перевода имен монархов или библейских персонажей), транслитерация (для нее используются специальные таблицы соответствий букв алфавита), транскрип-

ция (самый частотный метод, который передает наиболее близкое звучание), калькирование (для передачи говорящих имен и прозвищ) [2].

Исходя из жанра рассматриваемой игры – фэнтези – очевидно, что первые два способа перевода не актуальны. Поэтому приведем примеры имен из игры для отражения остальных трех способов перевода:

1) транслитерация: *Freyalise* – Фреализ, *Vraska* – Враска, *Vivien* – Вивьен, *Asha* – Аша; 2) транскрипция: *Adeliz* – Аделис, *Aesthir* – Эстип; 3) калькирование прозвища: *Branchwalker* – Древолаз.

Существа и расы. Существующие названия переводятся: *Human* – Человек, *Turtle* – Черепаха, *Walker* – Шатун.

Мифические расы и названия существ или переводятся (*Dwarf* – Гном), или транслитерируются: *Hydra* – Гидра, *Baloth* – Балот, *Merfolk* – Мерфолк, *Chupacabra* – Чупакабра, *Elf* – Эльф.

Иногда имеет место калькирование: *Longtusk* – Саблебивень.

Дословный перевод используется для большей части переводимых единиц: текста и названия игровой карточки, если они не имеют отношения к именам, названиям, видам и т.д. Как правило, такие единицы не требуют адаптации по смыслу и даже поиска синонима, так как они просты в переводе и не несут смысловой нагрузки для вселенной игры.

Absorb Vis – Впитать Мощь, *Adamant Will* – Непреклонная Воля, *Ancient Animus* – Древняя Вражда, *Armillary Sphere* – Армилярная Сфера, *Basic Land* – Базовая Земля, *Battlefield* – Поле битвы, *Combat Damage* – Боевые повреждения, *Conclave Tribunal* – Трибунал Конклава.

Естественно, что различия английского и русского языков требуют изменений лексем, полученных при дословном переводе. В связи с этим мы выделили еще две особенности перевода:

Смысловая адаптация. Производится поиск более подходящих по смыслу синонимов или замена совершенно другим словом [2]. Это способствует лучшему пониманию контекста, передаче характера и реалий той эпохи, во время которой разворачиваются события вселенной. Примеры (в скобках указан дословный перевод для наглядного отражения данной особенности):

Adventurous Impulse – Зов Приключений (Побуждение к приключениям), *Aerie Mystics* – Мистики Гнездовья (Мистики Гнѣзд Хищных Птиц), *Arbor Armament* – Древесное Вооружение (Осевое вооружение), *Arcane Flight* – Волшебный Полет (Мистический полет), *Earthly Aspirations* – Мирские Чаяния (Земные Стремления), *Grasp* – Отчаянное стремление (Понимание, схватывание), *Greenway* – Зеленые уголья (Зеленый путь), *Instant* – Мгновенное заклинание (Мгновенно), *Odyssey* – Долгое странствие (Одиссея).

Конкретизация. Как правило, лексике русского языка свойственна большая конкретность, чем лексике английского языка. Конкретизация может быть обусловлена стилистическими соображениями: необходимость завершенности фразы, стремление избежать повторений, достичь большей образности и наглядности [2].

Asha's Favor – Покровительство Аши, Cool insight – Холодная расчетливость, Domain – Границы, Shaper – Заклинатель.

Недостатки и ошибки перевода. При анализе выборки были найдены недостатки и ошибки в переводе. Часть из них обусловлена дословным переводом при желательной адаптации полученного.

Adamant Will – Непреклонная Воля. Желательный вариант перевода – *Твердая воля, Combat Damage – Боевые повреждения.* Желательный вариант перевода – *Боевой урон* или *Боевые раны.*

Другая часть ошибок заключается в предполагаемой невнимательности переводчика и редактора или же незнании норм и правил русского языка.

It won't be small forever – Он не навсегда останется маленьким. Желательно: *Он не всегда будет маленьким / Он когда-нибудь вырастет* [4].

I've never seen a world where aether weaves through every aspect of nature – Я ещё не встречала миров, где эфир пронизывал бы всю живую природу [1]. Желательно: *Я еще не встречала миров, где эфир пронизывал бы все живое / Я еще не встречала миров, где вся природа была бы пронизана эфиром* [5].

They are cautious with their body language and facial expressions. – Они предельно осмотрительны с жестикующей и мимикой [1]. Желательно: *Они не дают воли языку тела / Они очень осторожны в выражениях эмоций* [4].

Результаты исследования. Перевод настольных игр является непростой задачей для каждой компании, занимающейся локализацией данного вида продукта, так как существует огромное количество «подводных камней», которые могут оказать влияние на конечную работу специалиста. Для качественного перевода должны быть полностью изучены все аспекты перевода, так как любое нарушение правил и норм будет влиять на заинтересованность, порог вхождения и эстетическую часть настольной игры.

Русский язык обладает большей долей конкретики в сравнении с довольно абстрактным английским языком. Эта особенность может быть причиной проблем с толкованием некоторых фраз или игры слов.

Фирмы, занимающиеся локализацией настольных игр, чаще всего прибегают к использованию дословного перевода для большей части

переводимых единиц, что может неблагоприятно сказываться на восприятии текста и быть причиной ошибок перевода.

Для лучшего понимания контекста, передачи характера и реалий игровой вселенной следует опираться на смысловую адаптацию и конкретизацию. При передаче названий территорий, мест, имён, существ и рас переводчики обычно используют традиционные методы перевода (транскрипция, транслитерация, калькирование), что не вызывает проблем с восприятием вселенной у русскоязычного потребителя.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. База карт MTG [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx> – Дата доступа: 02.01.2020.
2. Дмитриева, Л.Ф. Английский язык: курс перевода / Л.Ф. Дмитриева, С.Е. Кунцевич, Е.А. Мартинкевич, Н.Ф. Смирнова. – М.: «MapT», 2005. – 290 с.
3. Куравин, П. От вашего стола к нашему: как происходит локализация настольных игр / П. Куравин // Playground [Электронный ресурс]. – 31.07.2019. – Режим доступа: https://www.playground.ru/misc/ot_vashego_stola_k_nashemu_kak_proishodit_lokali_zatsiya_nastolnyh_igr-261397. – Дата доступа: 04.01.2020.
4. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org/>. – Дата доступа: 03.01.2020.
5. Oxford English Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>. – Дата доступа: 03.01.2020.

ПРАГМАТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ ПЕРЕВОДОВ ФИЛЬМОВ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА ТОДДА ФИЛЛИПСА «ДЖОКЕР»)

PRAGMATIC ADAPTATION IN FILM-TRANSLATION (BASED ON TODD PHILLIPS' MOVIE "JOKER")

В. С. Горбачёва

V. S. Gorbachyova

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: varwgorbachevas@gmail.com

Цель исследования – изучить особенности переводов фильмов, в частности использование прагматической адаптации на примере перевода (дублирования) фильма Тодда Филлипса «Джокер» (2019 г.) с английского языка на русский. В статье представлен анализ трех видов прагматической адаптации, выделенных В.Н. Комиссаровым, и используемых при переводе: перевод реалий, понятных зрителям оригинала и не знакомых остальным; передача характера, речевых и стилистических