

контейнер и зарегистрирован собственной авианакладной’.

Следует отметить, что можно наблюдать некоторое контекстуальное несоответствие между текстом оригинала и текстом перевода. Это связано в первую очередь с разными реалиями Великобритании и России и различиями в грамматической и семантической структуре языков, поэтому для того, чтобы передать основной смысл некоторых высказываний, потребовалось прибегнуть к полной модуляции сообщения. Также в тексте присутствует безэквивалентная лексика, что и обосновывает использование переводческих трансформаций при переводе.

**Заключение.** Анализ материала “Anything to Declare?” Джона Фроста показал, что при переводе безэквивалентной лексики часто используются переводческие трансформации – описательный и дословный перевод, модуляция, транспозиция, заимствования. Такой инструментарий позволяет добиться максимальной адекватности перевода термина с наименьшими потерями информации оригинального сообщения. Отдельной рекомендацией при возникновении проблем с переводом может служить обращение к толковым словарям с обязательным учетом сферы применения термина, культурных, социальных и политических особенностей страны оригинала.

#### **Библиографические ссылки**

1. Frost J. Anything To Declare? London, 2014. 352 p.
2. Виноградов В. С. Перевод: Общие и лексические вопросы. М.: Высш. шк., 2004. 426 с.

### **ДУБЛЯЖ ВИДЕОИГР: ОШИБКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА»)**

**Е. А. Гусенкова**

Научный руководитель Е. В. Жучкова, кандидат филологических наук, доцент

*Уральский федеральный университет  
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина  
Екатеринбург, Россия  
e-mail: lisagusenkova@gmail.com*

Статья посвящена вопросам перевода видеоигр под дубляж. Рассматриваются ключевые особенности видеоигр с точки зрения их перевода. Анализируются проблемы дубляжа видеоигр на примере игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» и предлагаются дальнейшие направления работы в этой области.

*Ключевые слова:* аудиовизуальный перевод; видеоигра; дубляж; лип-синк; аудиовизуальное произведение.

**Введение.** Аудиовизуальный перевод (далее – АВП) становится все более популярной областью для переводческих исследований [1, с. 374]. Появляются новые виды аудиовизуального контента, например, видеоигры. Тем не менее, изучению перевода игр посвящено не такое значительное количество научных исследований, как переводу кинофильмов [2, с. 7].

При дубляже «высший приоритет в ходе процесса перевода отдается синхронизации движений губ и фонетического образа», т. е. «укладке текста в губы» [1, с. 377]. Однако проблемы при дубляже не ограничиваются только лип-синком (*lip synchronization*) [3, с. 329-330].

Язык аудиовизуальных произведений представляет собой смешение характеристик устной и письменной речи, которое определяют как «псевдоустность» [2, с. 36]. При переводе под дубляж необходимо создать реалистичный диалог, чтобы рецептор не воспринимал произведение как чужеродное.

Однако псевдоустность и лип-синк часто вступают в конфликт. При переводе под дубляж можно наблюдать упрощение диалогов, чтобы уложить текст в губы. Поэтому крайне трудно заставить звучать реплики в нужном регистре псевдоустности при таком ограничении, как лип-синк.

Отход в научных исследованиях от практической составляющей АВП представляет собой главную проблему в отечественном переводоведении [2, с. 31]. Поэтому в рамках этого исследования необходимо обратить внимание на специфику разработки видеоигры и работы над ее переводом.

В игровой индустрии большое значение играет стратегия *sim-ship* (*simultaneous shipment*): готовый продукт выходит одновременно на разных языках [4, с. 12]. Именно поэтому процесс перевода видеоигры осуществляется параллельно с процессом ее создания [5, с. 126]. Это дает возможность изменить игру в зависимости от нужд перевода.

**Основная часть.** Для исследования выбрана игра «*Ведьмак 3: Дикая Охота*». Она относится к жанру RPG: открытый игровой мир, где от решений игрока зависит развитие повествования. Из-за такого разветвления сюжета прохождение «Ведьмака» может занять около 200 часов, и игра содержит огромные объемы текстов.

Русскоязычная версия «Ведьмака» наглядно продемонстрировала проблемы дубляжа в видеоиграх. Русские аудиодорожки либо заметно ускорились, либо замедлились, чтобы синхронизировать время произношения реплики, и из-за неестественного темпа речи качество дубляжа значительно упало.

Для исследования мы использовали запись игрофильмов, чтобы удобно сопоставлять русский и английский вариант аудиодорожек [RU, 6; EN, 7]. Всего было проанализировано 50 реплик. Чаще всего реплики на русском языке значительно ускорились (41 реплика, 82%), и лишь 9 (18%) реплик были замедлены.

Преобладание ускорения русскоязычных аудиодорожек объясняется различиями слоговой структуры двух языков, в данном случае, для синхронизации времени произношения фразы количество слогов играет ключевую роль.

В 10 случаях из 41 (24,4%) число слогов в русском переводе в 2 и более раза превышало число слогов в английском оригинале, например:

1.1. (RU: 49:55) *Слушай, что ты будешь делать, когда мы найдем Йеннифер? У тебя есть какой-нибудь контракт на примете?* (40 слогов)

1.2. (EN: ч. 1, 34:25) *So, tell me... once we find Yennefer, what'll you do? Got you eye on a contract?* (19 слогов)

В замедленных репликах количество слогов различалось не так значительно. Это связано с параметром псевдоустности, которого добивался переводчик: многие реплики на русском передают не весь смысл фразы для сохранения живости разговорной речи. В общем разница в количестве слогов составляла от 2 до 15:

1.1. (RU: 2:25:29) *Я буду ждать* (4 слога)

1.2. (EN: ч. 9, 1:03:21) *In that case I shall be waiting* (8 слогов)

**Заключение.** При анализе диалогов было обнаружено, что разработчиками применялась практика перерисовывания графики видеоигры согласно нуждам дубляжа. Например, во фразе Геральта «*Сейчас рассветет. Пора ехать*» (RU: 25:50) / “*Be dawning soon. Time to go*”) (EN: ч. 1, 27:29) хорошо видно, как различаются движения губ в русской и английской версии игры. Это значит, что при переводе видеоигр есть возможность изменить исходный материал, но такая практика подгонки материала в большинстве случаев не оправдала себя, как видно из примеров выше.

Подобная неудача при дублировании видеоигры «*Ведьмак 3: Дикая Охота*» одновременно открывает новые перспективы для развития АВП. Проработка и реализация такого подхода, как изменение движения губ и хронометража в диалогах согласно тексту перевода, может значительно облегчить переводческую задачу, сняв ограничение лип-синка и позволив сконцентрироваться на достижении качества псевдоустности. Применение такой практики позволит избежать значительных потерь смысла, поэтому необходимо выяснить, насколько такой подход применим на практике.

### Библиографические ссылки

1. Козуляев А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // XVII Царскосельские чтения. СПб. : Ленингр. гос. ун-т им. А. С. Пушкина, 2013. Т. I. С. 374–381.
2. Козуляев А. В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу (английский язык): дис. ... канд. пед. наук. М., 2019. 234 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.gavrilenko-nn.ru.pdf> (дата обращения: 31.10.2020).
3. Zabalbeascoa P. Dubbing and the nonverbal dimension of translation [Электронный ресурс]. 1997. Режим доступа: <https://www.researchgate.net/publication> (дата обращения: 31.10.2020).
4. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // Journal of specialised translation. 2006. Vol. 6. pp. 10-21.
5. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization [Электронный ресурс] // Journal of Audiovisual Translation. 2018. Vol. 1. No 1. pp. 122-138. Режим доступа: <https://www.jatjournal.org> (дата обращения: 31.10.2020).
6. Фильм «ВЕДЬМАК 3: Дикая Охота» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://youtu.be/GC1vkzObsZE> (дата обращения: 31.10.2020).
7. Witcher 3 Playthrough [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/playlist?list> (дата обращения: 31.10.2020).

### СПОРТИВНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ В НЕМЕЦКОМ ЯЗЫКЕ (НА ПРИМЕРЕ СТРЕЛЬБЫ ИЗ ЛУКА)

**Е. О. Демяненко**

Научный руководитель Ж. В. Глотова, кандидат педагогических наук, доцент

*Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта*

*Калининград, Россия*

*e-mail: lena.demyanenko.02@mail.ru*

В статье рассматриваются особенности перевода спортивной лексики с немецкого языка. В рамках проведенной работы были выявлены ключевые аспекты и специфика перевода названий спортивного инвентаря. Данное исследование призвано пополнить русско-немецкий словарь спортивных терминов.

*Ключевые слова:* спортивная терминология; специфика; аналоги; англицизмы; стрельба из лука.

**Введение.** Спорт является неотъемлемой частью человеческой жизни. Международное спортивное сотрудничество обосновывает необходимость перевода специальных спортивных терминов. Специалист в области перевода спортивной лексики должен быть хорошо знаком с историей данного вида спорта и его спецификой. Основной задачей переводчика выступает перевод не только самого текста, но и сохранение тонкостей.