

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ИГРОВЫХ РЕАЛИЙ (НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ HORIZON FORBIDDEN WEST)

Д. В. Новопашина

*Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского, пр. Мира, 55,
644077, Омск, Россия, tekahika03@yandex.ru*

В работе приводится анализ перевода реалий в компьютерной игре Horizon Forbidden West с английского языка на русский и выявление наиболее частотных переводческих трансформаций при работе с такими реалиями. В качестве методов исследования использовались количественно-статистический и сравнительно-сопоставительный анализ. Особое внимание было обращено на сложности, связанные с переводом аудиовизуального произведения.

Ключевые слова: перевод; локализация; реалия; видеоигра; переводческая трансформация.

SPECIAL ASPECTS IN TRANSLATION OF GAME CULTURE-SPECIFIC TERMS (BASED ON THE EXAMPLES FROM THE COMPUTER GAME HORIZON FORBIDDEN WEST)

D. V. Novopashina

*Dostoevsky Omsk State University, Mir Av., 55, 644077, Omsk, Russia,
tekahika03@yandex.ru*

The paper provides the analysis of the translation of culture-specific terms in the computer game Horizon Forbidden West from English into Russian and the identification of the most frequently used translation transformations of such culture-specific terms. The research methods were quantitative-statistical and comparative-contrastive analysis. Particular attention was paid to the complexity linked with the translation of audiovisual works.

Keywords: translation; localization; culture-specific term; videogame; translation transformation.

В последние десятилетия быстрые темпы развития игровой индустрии и процессы глобализации приводят к тому, что видеоигры приобретают всю большую популярность. Многие крупные студии разработчиков создают масштабные проекты, сравнимые по размаху с проектами в сфере киноиндустрии, в создание которых вовлекаются сотни людей. На разработку подобных игр выделяется большой бюджет, поэтому компаниям

необходимо экспортировать свой продукт с целью получения наибольшей прибыли. Для того, чтобы выйти на мировой рынок, должны быть произведены работы по локализации игры, важность которой, несомненно, выросла со времен выхода первых видеоигр. Качественная локализация стала одной из составляющих успеха видеоигр на мировом рынке.

Локализация видеоигр – это одно из наиболее молодых направлений аудиовизуального перевода, которое находится в стадии активного развития, однако уже имеющее некоторую теоретическую базу. Локализация, согласно Ассоциации по разработке стандартов в области локализации (Localization Industry Standards Association), это «лингвистическая и культурная адаптация продукта в соответствии с местной спецификой языка и страны/региона, в котором этот продукт будет продаваться» [1, с. 3]. Можно сказать, что локализация – это «функциональный, ориентированный на пользователя тип перевода, целью которого является воспроизведение игрового процесса, аналогичного игровому процессу оригинальной игры, для целевых игроков» [2].

Локализация видеоигр, как и любая другая сфера аудиовизуального контента, требует особого подхода в связи с тем, что при переводе учитывается не только текстовая, но и визуальная информация, «недостаточно концентрироваться только на вербальной составляющей: необходимо учитывать особенности невербальных каналов кодирования и передачи информации, которые используются для трансляции ключевых идей» [3, с. 166]. В переводе видеоигр особую сложность представляют уникальные наименования географических объектов, объектов быта, поселений, особых представителей флоры и фауны, созданных исключительно для функционирования в рамках сеттинга игры – реалиями.

Понятие «реалия» в работах лингвистов середины 20-го века еще не было закреплено как термин. В работах А. Е. Супруна используется термин «экзотическая лексика» [4, с. 231], в то время как Г. В. Чернов использует понятие «безэквивалентная лексика» [5, с. 223]. Закрепить термин «реалия» и вывести наиболее полное его определение, на наш взгляд, удалось отечественным лингвистам С. И. Флахову и С. П. Флорину в своей работе «Непереводимое в переводе» (1980): «Реалии – это слова (и словосочетания), называющие объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому; будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) в других языках и, следовательно, не поддаются переводу на общих основаниях, требуя особого подхода» [6, с. 47].

В переводоведении реалии изучаются особым образом, так как они представляют собой специфические лингвистические единицы.

В связи с тем, что реалии являются частью «безэквивалентной лексики», переводчик сталкивается с непростой задачей при попытке передать реалию с одного языка на другой. Необходимо учитывать такие факторы как осведомленность реципиента об особенностях культуры, к которой принадлежит реалия, а также функциональная роль реалии в тексте. От вышеперечисленных факторов будет зависеть выбор переводчиком необходимой переводческой трансформации.

Лингвистами были предложены разные классификации переводческих трансформаций, используемых для передачи реалий. Мы будем опираться на классификацию, предложенную С. И. Влаховым и С. П. Флориным, которая выглядит следующим образом:

I. Транскрипция (транслитерация)

II. Собственно перевод (замены)

1. Неологизм

– калька

– полукалька

– освоение

– семантический неологизм

2. Приблизительный перевод

– родо-видовые

– функциональный аналог

– объяснение, описание, толкование

3. контекстуальный перевод [6].

Однако следует отметить, что во время нашего исследования мы обнаружили, что некоторые переводческие трансформации, использованные при переводе изучаемых нами реалий, не были представлены в классификации С. И. Влахова и С. П. Флорина. Это затруднение было вызвано тем, что все основные классификации приемов перевода реалий были разработаны в середине 20 века, когда индустрии видеоигр еще не существовало. В 1950-х появились первые в истории видеоигры, которые еще не успели широко распространиться. В связи с этим, ученые того времени не проводили лингвистических исследований аудиовизуальных продуктов, в частности видеоигр.

Основываясь на результатах нашего исследования, мы предлагаем внести некоторые изменения, добавив несколько приемов передачи реалий в классификацию С. И. Влахова и С. П. Флорина, а именно целостное преобразование и лексико-семантическую замену.

Проблемы при переводе реалий в игре Horizon Forbidden West связаны со многими факторами. Во-первых, наименования географических объектов, поселений, профессий и приспособлений являются уникальными для этого конкретного мира, соответственно, подход, применимый

к переводу существующих реалий различных лингвокультур не всегда может быть применим к игровым реалиям. Во-вторых, во вселенной игры существуют особые виды зооморфных машин, названия которых сочетают в себе внешний вид и поведенческий паттерн. Перед переводчиком стоит задача передать не только внешние черты машин, но и особенности их поведения, стиля ведения боя и взаимодействия с окружающей средой таким образом, чтобы у игрока не возникало чувство противоречия между визуальным образом машины и ее наименованием.

Horizon Forbidden West – это компьютерная игра в жанре action/RPG (action role-playing game), разработанная нидерландской студией Guerilla Games. Сюжет игры разворачивается в постапокалиптическом мире будущего, в котором природа вернула себе свои права, а люди были отброшены в своем развитии до общества с племенным устройством. В этом мире будущего люди вынуждены существовать бок о бок с огромными машинами, созданными искусственным интеллектом для воссоздания и поддержания нормального состояния биосферы и которые на момент начала игры начали проявлять враждебность к людям. «Сюжет разворачивается вокруг Элой – ловкой охотницы и лучницы» [7], которая пытается найти способ стабилизировать экологическую ситуацию на Земле, вызванную неисправностью подфункций искусственного интеллекта, отвечающих за состояние биосферы.

В фантастическом сеттинге игры новая цивилизация видит мир от-лично от тех, кто жил на Земле до катастрофы, в связи с тем, что предыдущая цивилизация оставила после себя технологии, которые люди, откинутые в своем развитии на сотни лет назад, не в состоянии полностью понять. Они называют окружающие себя объекты в соответствии со своим видением мира, формируя пласт реалий: названий профессий, видов деятельности, поселений и зооморфных машин.

Мы выбрали 150 примеров реалий в фантастической видеоигре «Horizon Forbidden West» и провели количественно-статистический анализ приемов перевода этих реалий.

Результаты исследования представлены ниже в таблице.

Процентное соотношение переводческих трансформаций, примененных для передачи реалий в игре «Horizon Forbidden West»

Переводческая трансформация	Процентное соотношение
Целостное преобразование	37%
Частичное калькирование	19%
Лексико-семантическая замена	15%
Калькирование	13%
Нулевая трансформация	8%
Семантический неологизм	4%
Модуляция	4%

В ходе анализа мы выявили, что большой процент реалий (56%) были переведены с помощью трансформаций – целостное преобразование, лексико-семантическая замена и модуляция – которые отсутствуют в классической классификации приемов С. И. Влахова и С. П. Флорина. Среди них одними из наиболее частотных приемов являются целостное преобразование и лексико-семантическая замена. Например, *charger* ‘ленторог’: в оригинале акцент сделан на типе атак, используемых машиной, в переводе акцент смещен на внешний вид машины, в частности на форму рогов, напоминающих скрученную ленту. Еще одним ярким примером является слово *bellowback* ‘бурдюк’: в оригинале отражено расположение крупной мембраны на спине машины, в которой она перевозит жидкость, в переводе так же отражена функция хранения и переноса жидкости, но для этого использовано уже существующее слово, обозначающее предмет со схожими функциями. Не менее интересен перевод слова *shell-walker* ‘скараб’: в оригинале отражен внешний вид: машина с панцирем, в переводе также отражен внешний аспект, к которому добавляется функциональный аспект: скараб не является уже существующим словом русского языка, оно составлено из слов «краб» – своим «панцирем» и «клешнями» машина похожа на краба – и «скарб» (пожитки): скараб является машиной типа транспортировщик, которая перевозит разный груз с частями машин, «скарбом». В слове *ravager* ‘лиходей’ в оригинале отражены последствия встречи с этим типом машин, лиходеи оснащены мощным тяжелым оружием, но при этом размер их тела позволяет им оставаться подвижными, поэтому они являются грозными противниками для людей и разрушителями строений в поселениях и лагерях, в переводе «лиходей» – устар. «злодей», отражает восприятие людьми этого типа машин.

Стоит также отметить, что некоторые примеры использования целостного преобразования, на наш взгляд теряют важную часть значения, которая было заложена в оригинале. Например, *clawstrider* ‘загонщик’. Слово «загонщик» означает «тот, кто загоняет кого-нибудь; участник облавы, выгоняющий зверя на охотников» [8], игрок предполагает, что загонщик использует тактику активного наступления, пока не загонит игрока на неудобную для него территорию, но проблема в том, что подобная тактика используется многими типами машин и не является уникальной для загонщика.

Высокая частота использования целостного преобразования связана с тем, что в семантику реалий входит множество компонентов, и этот прием позволяет при изменении внешней формы сохранить внутреннее содержание.

На третьем месте по частотности находится лексико-семантическая замена, которая также не нашла место в классификации. Примерами ее

использования являются *grazer* ‘жвачник’: логическая цепочка при переводе выглядит следующим образом: щипать траву/пасть-жевать траву; *scrounger* ‘мусорник’ – выискивать, добывать (отпавшие части машин) – добывать «мусор» – мусорник; *scrapper* ‘падальщик’ – металлолом – останки машин – находить и перерабатывать останки машин – «собирать падаль» – падальщик; *skydrifter* ‘тучерез’ – быстро перемещаться по небу – стремительно лететь – разрезать облака (тучи) – тучерез; *machine strike* ‘стычка машин’ – удар – бой – стычка. В некоторых случаях использование этого приема не позволяет передать всех оттенков смыслов, как например в случае с *corrupter* ‘захватчик’, слово «захватчик» подразумевает, что машина этого типа подчиняет себе другие машины и управляет ими напрямую, в то время как в действительности захватчик «заражает» другие машины, тем самым меняя их поведение, они становятся более агрессивными, но сам по себе захватчик не имеет над ними контроля. Лексико-семантическая замена позволяет сохранить семантику слова, которая претерпевает лишь некоторые изменения в результате выстраивания логической цепочки.

В ходе исследования мы также выявили, что при переводе реалий используется прием модуляции, который отсутствует в классификации Влахова и Флорина. Этот прием является одним из наименее частотных и составляет лишь 4% (см. табл. 1), в связи с чем мы не вносим его в измененную классификацию. Примером использования модуляции является слово *widemaw* ‘проглот’ со следующей логической цепочкой: широкая гримаса – широко открытая пасть – проглатывать целиком, а также *Dry Yearn* ‘Безводье’: сухое место – место, где нет воды – безводье и *Cut-Cliffs* ‘Ножевые утесы’: резать – острый – нож – ножевой. Модуляция была использована при переводе небольшого количества реалий из-за того, что этот прием в большинстве случаев применяется к более крупным языковым единицам – предложениям.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что локализация видеоигр, как и любого другого вида аудиовизуальных произведений в целом, обладает рядом особенностей, самой отличительной из которых является визуальная составляющая. Наличие визуального ряда ставит перед переводчиком задачу передать текст оригинала таким образом, чтобы у получателя информации, в данном случае – у игрока, не возникало чувство противоречия между визуальным образом на экране и текстом. Более того, набор переводческих инструментов, применяемых для передачи реалий в видеоиграх, является более широким, нежели набор трансформаций для передачи существующих реалий. Эта особенность не находит отражения в классификациях, в связи с чем мы предложили ее модифицировать, до-

полнив список лексико-семантической заменой и целостным преобразованием. Высокая частота их использования объясняется тем, что оба приема обеспечивают необходимую гибкость для передачи семантики слова при изменении внешней формы без искажения содержания.

Библиографические ссылки

1. *Esselink B.* A Practical Guide to Localization. John Benjamins Publishing, 2000.
2. *Mangiron C.* Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. Arts, 2021.
3. *Маленова Е. Д.* О методике анализа аудиовизуального текста (на материале аудиовизуальных поликодовых текстов социальной рекламы) // Вестник Тверского государственного университета. Филология. 2018. № 4. С. 166-175.
4. *Супрун А. Е.* Экзотическая лексика // Филологические науки. 1958. № 2.
5. *Чернов Г. В.* К вопросу о передаче безэквивалентной лексики при переводе советской публицистики на английский язык // Ученые записки 1-го МГПИИЯ. 1958. Т. XVI.
6. *Влахов С.* Непереводимое в переводе. М. : Международные отношения, 1980.
7. Horizon Wiki. URL: https://horizon.fandom.com/ru/wiki/Horizon_Wiki (дата обращения: 03.10.2024).
8. *Ушаков Д. Н.* Толковый словарь современного русского языка : 100 000 слов и словосочетаний. М. : Аделант, 2014.