

Санкт-Петербургский государственный университет

**КАСАТКИНА Ольга Сергеевна**

**Выпускная квалификационная работа**

**Проблема перевода квазиреалий с английского языка на русский (на  
материале сюжетно-ролевых видеоигр)**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа ВМ.5713. «Синхронный перевод  
(английский язык)»

Научный руководитель:  
старший преподаватель,  
Кафедра английской филологии и  
перевода,  
Кондрашова Вера Николаевна  
Рецензент:  
доцент, ФГБОУВО  
«Санкт-  
Петербургский  
государственный  
экономический  
университет»,  
Ефремова Мария Павловна

Санкт-Петербург  
2023

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	4
<b>ГЛАВА 1 Теоретические основы осуществления аудиовизуального перевода и локализации видеоигр и их составляющих</b> .....	8
1.1. Аудиовизуальный перевод как отдельный вид перевода.....	8
1.1.1 Понятие аудиовизуального перевода.....	8
1.1.2 Характеристики аудиовизуального перевода.....	10
1.1.3 Типы и виды аудиовизуального перевода.....	14
1.1.4 Локализация аудиовизуального контента.....	17
1.2 Перевод и локализация видеоигр .....	20
1.2.1 Эволюция гейм-индустрии.....	20
1.2.2 Жанры игр.....	22
1.2.3 Характеристики процесса перевода и локализации видеоигр.....	24
1.3 Переводческие стратегии и приемы перевода и локализации.....	27
1.4 Квазиреалии и их перевод.....	32
1.4.1 Реалии и квазиреалии.....	32
1.4.2 Квазиреалии и их классификация.....	34
Выводы по главе 1.....	38
<b>ГЛАВА 2 Особенности перевода квазиреалий в сюжетно-ролевых видеоиграх</b> .....	40
2.1 Квазиантропонимы.....	40
2.2 Квазиэтнонимы.....	45
2.3 Оружие и его составляющие .....	49
2.4 Умения и основные механики.....	51
2.4.1 Полионимы с эксплицитной формой.....	52
2.4.2 Полионимы с имплицитной формой.....	54
2.5 Устройства и механизмы.....	58
2.5.1 Полионимы с эксплицитной формой.....	58
2.5.2 Полионимы с имплицитной формой.....	61
2.6 Названия локаций и организаций.....	63

2.7 Лор игры и его составляющие.....	67
Выводы по главе 2.....	73
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	75
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	77
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ПРИМЕРОВ.....	83
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ .....	84
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	85

## ВВЕДЕНИЕ

В условиях глобализации и широкого распространения различных видов контента ученые в сфере перевода стали чаще обращать внимание на аудиовизуальный перевод, как на отдельный вид, обладающий рядом уникальных характеристик. Изучаются не только стандартные (субтитрирование, дубляж и закадровое озвучание) и новые (аудиодискрепция) типы АВП, но и сам процесс осуществления такого перевода на примерах различных материалов: фильмов, видео, телешоу, видеоигр и других.

В последнее время наблюдается рост заинтересованности лингвистов в изучении перевода именно видеоигр, так как данная сфера стремительно развивается и завоёвывает всё большие сегменты рынка цифровых развлечений. Появляются новые жанры игр, а каждая новая игра становится более разнообразной и усложненной, чем предыдущие. Перевод, как часть адаптации видеоигр к принимающей культуре – локализации – является трудоёмким и многоступенчатым процессом, накладывающим свои ограничения на переводчиков.

Согласно исследованиям в этой сфере, перевод видеоигр отличается от остальных видов перевода своей конечной целью: не достижение полной эквивалентности, а предоставление равнозначного оригиналу игрового опыта. Именно поэтому переводчики используют целый спектр трансформаций при работе с различными элементами игр: от интерфейса до уникальных для фэнтезийной реальности наименований, то есть квазиреалий.

Стоит отметить, что последние представляют особый интерес для переводоведения, так как при их создании разработчики весь свой творческий потенциал, и именно эти единицы могут вызывать затруднения при переводе.

Именно поэтому **актуальность** темы данного исследования обусловлена спецификой аудиовизуального перевода видеоигр представляющей трудности в процессе локализации, и недостаточной изученностью способов адекватной передачи квазиреалий, которые играют

ключевую роль в создании увлекательной игровой атмосферы. Стоит также отметить, что видеоигры очень востребованы на рынке медиа-развлечений, именно поэтому их качественный перевод очень важен: от него будут зависеть продажи.

**Объектом** настоящего исследования являются квазиреалии в англоязычных сюжетно-ролевых видеоиграх.

**Предмет** исследования – стратегии и приемы, применяемые при переводе квазиреалий в процессе локализации видеоигр.

**Целью исследования является** выявление основных переводческих проблем при переводе квазиреалий в англоязычных сюжетно-ролевых видеоиграх и путей их решения.

**Гипотеза:** предполагается, что, несмотря на различные проблемы, возникающие при переводе уникальных наименований квазиреалий, переводчики способны предоставлять эквиваленты, равнозначные оригиналу и поддерживающие игровую атмосферу.

Для достижения поставленной цели потребовалось выполнение следующих **задач**:

1. Рассмотреть характеристики аудиовизуального перевода и особенности аудиовизуального перевода видеоигр.
2. Рассмотреть понятие «квазирелия» и изучить существующую классификацию квазиреалий.
3. Классифицировать квазиреалии в сюжетно-ролевых видеоиграх по тематическому принципу.
4. Провести сравнительно-сопоставительный анализ оригинальных и переводных единиц на предмет наличия переводческих проблем.
5. На основе анализа выявить, какие переводческие трансформации используются для перевода разных групп квазиреалий и определить их эффективность.

В работе использовались такие *методы исследования*, как метод контекстного анализа, метод сравнительного, сопоставительного и семантического анализа, метод сплошной выборки.

*Методологической и теоретической базой исследования* стали работы таких лингвистов, как В.Н. Комиссаров, Ю. Найда, А.В. Козуляев, Е.М. Божко. Также были рассмотрены научные статьи Д.К. Саяховой, Е.Д. Малёновой, А. Fernández Costales.

*Материалами исследования* послужили 15 сюжетно-ролевых игр. Методом сплошной выборки были собраны и проанализированы 318 примеров.

*Научная новизна* данного исследования заключается в том, что была выработана система комплексного анализа предложенных переводов квазиреалий на русский язык, выявлены проблемы, характерные для работы с каждой из категорий квазиреалий, и выделены эффективные переводческие решения для наиболее частых проблем.

*Теоретическая значимость* работы состоит в том, что полученные в ходе исследования выводы и результаты могут внести определенный вклад в изучение процессов локализации видеоигр и перевода квазиреалий в частности, а также того, какие переводческие стратегии и трансформации наиболее эффективны для решения различных затруднений при работе с данными единицами.

*Практическая значимость* работы заключается в возможности применения полученных результатов и знаний в рамках курсов профессиональной подготовки переводчиков (теория перевода, аудиовизуальный перевод и другие дисциплины). Полученные результаты также могут найти применение в сфере перевода для популяризации переводческой деятельности, осуществляемой в сфере локализации современного медиа контента.

*Структура* работы определена задачами исследования и логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка

использованной литературы, списка источников примеров, а также списка сокращений.

**Во введении** обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

**В первой главе** раскрываются основные понятия, использованные в работе: аудиовизуальный перевод, локализация, переводческие стратегии и трансформации, проблемы перевода, видеоигры, реалии и квазиреалии.

**Во второй главе** проводится анализ наименований квазиреалий ролевых видеоигр и переводческих решений, принятых профессиональными переводчиками при их переводе, а также уровень успешности этих решений.

**В заключении** подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

## **ГЛАВА 1 Теоретические основы осуществления аудиовизуального перевода и локализации видеоигр и их составляющих**

### **1.1 Аудиовизуальный перевод как отдельный вид перевода**

Интерес к аудиовизуальному переводу, как к особому виду перевода и предмету исследования возник сравнительно недавно (Козуляев 2013; Привороцкая, Гураль 2016; Малёнова 2017). И хотя аудиовизуальный контент представлен большим разнообразием материалов (реклама, телепередачи, театральные постановки, новостные выпуски, компьютерное ПО, видеоигры и так далее), особое внимание ему стали уделять только после начала широкого распространения кинофильмов, сериалов и телевизионного контента.

Данный вид перевода обладает рядом уникальных особенностей, из-за чего переводоведы до сих пор не пришли к единому мнению касательно определения.

#### **1.1.1 Понятие аудиовизуального перевода**

Разные ученые давали собственные определения аудиовизуальному переводу, беря во внимание определенные его отличительные аспекты.

Так, например, Н.К. Гарбовский относит аудиовизуальный перевод в формате субтитров к устно-письменному виду перевода (Гарбовский 2007: 353). В. Н. Комиссаров в своей работе по общей теории перевода называет аудиовизуальный перевод новым видом перевода (Комиссаров 1999: 120). А.П. Чужакин и П.Р. Палажченко рассматривают кино- и видеоперевод как вид устного перевода, который «отличается большей возможностью для творчества, приближаясь в этом смысле к письменному переводу» (Чужакин и Палажченко 1999: 47). И если в данном случае «письменность» заключается в необходимости следовать особенностям изложения, а также уложить текст перевода в культурный контекст оригинала, то в работе Р.А. Матасова письменный аспект представлен «литературной межъязыковой обработкой содержания оригинальных монтажных листов» (Матасов 2009: 7), результат



которой затем укладывается в соответствии с особенностями видеоряда в виде озвучивания или субтитров.

С развитием данной индустрии и с появлением всё новых видов аудиовизуального контента определение данного вида перевода вбирает в себя всё больше нюансов и деталей. Так, по мнению Е. Д. Малёновой, термин «аудиовизуальный перевод» включает в себя такие виды перевода, как *constrained translation* (ограниченный перевод), *film- and T.V translation* (кинотелеперевод), *multimedia translation* (мультимедийный перевод), перевод кинодиалогов, видео-кино перевод (Малёнова 2019: 65). Е. Д. Малёнова также представляет аудиовизуальный перевод как процесс декодирования и передачи посредством языка перевода вербальной части полисемиотического единства аудиовизуального произведения. Она полагает, что вербальным результатом данного единства является продукт, который может быть подвергнут субтитрованию, дубляжу, локализации. Более того, при выборе метода обработки материала переводчику будет необходимо учитывать его контекст, а также уметь прогнозировать потенциальный отклик потребителя и ограничения, которые имеются у каждого из этих методов.

Так, уже на этапе сравнения существующих определений термина «аудиовизуальный перевод» становится очевидно, что данный вид перевода уникален и обладает большим рядом особенностей, ограничений, а также требований к переводчику, его знаниям и навыкам. Развитие технологий, появление всё новых программ и алгоритмов для «вшивания» субтитров или наложения дублирования обуславливают широкое распространение аудиовизуального перевода, а также делают его доступным для любого человека, владеющего языком и желающего самостоятельно в кратчайшие сроки предложить перевод для своего предмета интереса (фильма, эпизода сериала, видеоигры и так далее).

Однако один из наиболее известных специалистов в сфере аудиовизуального перевода в России – А. В. Козуляев, являющийся генеральным директором «РуФилмс» и руководителем школы

аудиовизуального перевода, считает, что данный вид перевода требует от переводчика владения не только самим языком, но и навыками, умениями и теоретическими основами ряда дисциплин и профессий (Козуляев 2019: 68). Он подчеркивает главную особенность профессионального перевода АВ произведений: в отличие от любительского перевода, переводчик не просто осуществляет перевод текста, демонстрируя его понимание, но и «использует аудиовизуальное произведение как ориентировочную основу для своей профессиональной деятельности, изначально отличающейся от простого зрительского восприятия» (Козуляев 2019: 83). По его мнению, это обусловлено тем, что переводчик АВ материала работает не только с его вербальной составляющей, но и с авторским видением, которое проявляется во многих закадровых деталях и влияющих на само произведения факторах.

В связи с этим предполагается целесообразным рассмотреть ключевые особенности аудиовизуального перевода, его объекты и цели.

### **1.1.2 Характеристики аудиовизуального перевода**

Отличительной чертой аудиовизуального перевода является псевдоустность (Маленова 2017: 529; Корячкина 2012: 23; Chaume 2004: 168). В переводимых материалах главенствуют собственные правила воспроизведения устной речи, где речь не спонтанна, а тщательно спланирована, продумана и объединена с видеорядом. Данная характеристика АВП ставит определенные требования и ограничения, которые необходимо учитывать, например, необходимость грамотной укладки текст в соответствии с рядом фоновых факторов (видеоряд, фоновые звуки, движения губ и мимика персонажей в целом и другие).

Так выделяется вторая особенность – сжатая структура (Gambier 2001: XX; Матасов 2009: 103). Компрессия требуется как при дублировании, когда нужно найти такой эквивалент, которой не займет больше экранного времени, чем оригинальное высказывание, так и при субтитровании, в котором выдвигаются строгие требования к длине субтитра. Поэтому переводчику

необходимо обладать знанием ряда технических требований к переводу сцены, которая находится в данный момент в кадре. Например, нельзя располагать субтитры прошлой сцены в следующей сцене, иначе появляется риск нарушения атмосферы «подавления недоверия» (suspension of disbelief) (Coleridge 1817: 174).

Так как текст связан с видеорядом, немаловажной особенностью считается полисемиотичность (многокомпонентность) (Díaz Cintas 2009: 9; Zabalbeascoa 2008: 12): переводчиком учитывается не только сама вербально выраженная информация, но и фоновые смысловые единицы и конструкции, которые создают цельную картину аудиовизуального материала и визуализируют вербальный ряд (Козуляев 2019: 40).

Такой комплексный подход к переводу АВ произведения сочетает в себе разнообразные передовые технологии, отточенные навыки и умения переводчика, а также различные уровни восприятия (вербальный, визуальный, музыкально-слуховой) получателя перевода (зрителя, слушателя, игрока). Все эти инструменты создают эффект интерактивности.

Так как все продукты массовой культуры в кино- и игровой индустриях содержат в себе множество равнозначных по значимости каналов подачи информации, полимодальность (Y. Gambier 2001: 10) можно также рассматривать, как одну из отличительных черт аудиовизуального перевода. Под этим понятием подразумевается четыре параллельных важных информационных потока: невербальный видеоряд (действия, разворачивающиеся на экране и всё изображение в целом), вербальный видеоряд (надписи в кадре, субтитры, интерфейс), невербальный аудиоряд (фондовый саундтрек, звуки, различные шумы), вербальный аудиоряд (диалог, отдельные фразы, песни).

Все вышеперечисленные особенности аудиовизуального перевода можно отнести к функциональным отличительным чертам, которые влияют на процесс перевода, его механику и в большей степени связан с трудностями в самой работе переводчика. Однако не стоит забывать про второе значимое

лицо в контексте любого вида перевода, и в особенности аудиовизуального – получателя (слушателя, зрителя, игрока). Все изначально заложенные авторами оригинального продукта функции должны быть выполнены и переведенным продуктом, особенно такие как эстетическая и когнитивная, а также эмоциональная функции. На успешность достижения этой цели влияют многие факторы: культурная принадлежность и культурные различия, уникальность созданного авторами мира и его реалий, жанр произведения и другие.

В контексте влияния на восприятие конечного потребителя перевода можно выделить следующие характеристики аудиовизуального перевода:

– динамическая эквивалентность. В рамках достижения динамической эквивалентности, описанной Ю. Найдой, переводчик стремится произвести впечатление на зрителя, вызвать его реакцию и обеспечить одинаковое эмоциональное воздействие произведения на зрителя вне зависимости от переводящего языка (Nida 1964: 159). Чтобы добиться этого эффекта, переводчик прибегает к креативной адаптации: уходит от буквализма и производит переосмысление текста.

– жанровость, социолектность. Необходимо учитывать ряд характеристик самого продукта: возраст, пол, социальное положение персонажей, стилистические особенности жанра, с которым работает переводчик; периодическая необходимость переключаться между уровнями и регистрами общения, соблюдая при этом особенности жаргона, идиолекта, социолекта. Также зачастую необходимо передать уникальный юмор, языковую игру, при этом не забывая о социокультурной адаптации.

– социокультурная направленность. При работе с материалом переводчик обязательно проводит тщательный анализ и самого потенциального потребителя перевода и учитывает основные его особенности: лингворечевые, культурные, демографические (Suojanen 2015: 70).

– интертекстуальность. У многих произведений существует собственный интертекст, которым переводчик должен владеть на должном уровне, а также уметь грамотно перевести или адаптировать в случае необходимости. Особенно актуально это становится при работе с продуктами, созданными на основе уникального, выдуманного мира, где особый интертекст имеет огромное влияние на читателя, его восприятие произведения, а также создание целостной картины. Зачастую работа с интертекстом зависит от стратегии, которую выбирает переводчик или предписывает заказчик – доместикация, фореинизация или же смешанный формат. В случае с аудиовизуальным контентом работа переводчика в данном аспекте проявляется в процессе и качестве локализации (то есть, частичной адаптации) продукта под культуру получателей.

– сюжетность (McKee 1997: 36), понятие двойной реконструкции. Аудиовизуальный материал представляет собой не просто изображение тех или иных событий, согласно С.М. Эйзенштейну, а восприятие происходящего зрителем на основе его индивидуального опыта, фоновых знаний, эмоционального восприятия (Эйзенштейн 1998: 78).

Для того, чтобы соблюсти требования, связанные с перечисленными ключевыми особенностями данного вида перевода, кроме высокого уровня владения языком оригинала и перевода у переводчика должны иметься знания в различных областях: культурология и социология (культурные события страны, её менталитет, традиции, связь с другими культурами); киноиндустрия или гейм-индустрия (базовые особенности и уже сформированные шаблоны перевода для каждого из жанров); фонетика; психология и этика; современные технологии (видео-редакторы для «вшивания» субтитров или накладывания дубляжа, примерная механика игр, базовое кодирование, глоссарные менеджеры).

Таким образом, все упомянутые в данном параграфе особенности и задачи аудиовизуального перевода напрямую или косвенно создают спрос на максимально широкоформатные фоновые знания переводчика, так как чем

обширнее у него знания в различных сферах, тем оперативнее и качественнее будет выполнен перевод. Все эти навыки необходимы при работе с любым из видов аудиовизуального перевода, речь о которых пойдет в следующем параграфе данной главы.

### **1.1.3 Типы и виды аудиовизуального перевода**

В настоящее время понятие «аудиовизуального перевода» включает в себя работу с такими аудиовизуальными произведениями, как игры, фильмы и сериалы, контент, созданный с применением погружающих технологий стереокино, виртуальной, дополненной и смешанной реальности и с рядом других инновационных направлений.

Согласно исследованию А.В. Козуляева, в зависимости от того, какое аудиовизуальное произведение предстоит переводить, стоит выделять следующие типы аудиовизуального перевода: перевод фильмов, сериалов на родной язык; перевод фильмов и сериалов на иностранный язык; перевод для аудиторий со специальными когнитивными потребностями (аудиодескрипция для слабовидящих и незрячих аудиторий и аудиовизуальная адаптация для детских аудиторий); перевод игр; перевод рекламы; перевод аудиовизуальных новостных сообщений; перевод сенсорно погружающих видов представления аудиовизуальной информации – стереоскопического показа, дополненной, виртуальной и смешанной реальности (Козуляев 2019: 37).

Основываясь на ключевых особенностях каждого из вышеперечисленных типов перевода, определяется вид перевода, то есть, формат и тактика, которую будет использовать переводчик при работе с материалом.

Самым распространённым и менее затратным способом перевода является *субтитрование* – создание надписей на переводящем языке, которые накладываются на оригинальную видеодорожку. Иноязычная аудиодорожка при этом полностью сохраняется. При работе с таким форматом переводчику необходимо комбинировать субтитры с тем, что происходит на

экране, при этом не нарушая максимально комфортный для восприятия объём одной строки (40 символов), а также соблюдать стандарты по выбору шрифта, фона текста и по расположению его на экране. Субтитры должны по возможности не отвлекать зрителя от взаимодействия с контентом и погружения в атмосферу. На сегодняшний день субтитрование можно считать самым доступным и распространённым видом перевода, так как он является самым быстрым для выполнения и простым с технической точки зрения: многие приложения социальных сетей уже обладают алгоритмами по самостоятельному распознаванию речи и генерированию субтитров без участия человека (например, YouTube и TikTok).

Стоит также отметить, что с развитием и распространением возможностей для создания инклюзивной среды стали появляться и другие направления данного вида перевода, связанные не только с межъязыковым, но и, в терминологии Р. Якобсона, с внутриязыковым и межсемиотическим способами интерпретации вербальных знаков (Якобсон 1978: 16). Например, сейчас широкое распространение получает **аудиодескрипция** (audio description), то есть, «описание значимых визуальных элементов произведений искусства или медиа-продукции, что позволяет лицам с нарушением зрения воспринимать их форму и содержание» (Александрова 2019: 493). Всё чаще субтитрование включает в себя перенос в текстовый формат таких элементов, как фоновые звуки, факт наличия фоновой музыки, которая особенно важна для создания атмосферы и так далее. Особенно часто это стало встречаться в локализациях игр нового поколения (к примеру, в игре *Star Wars: Fallen Order* в сцене погони главный герой повисает на краю поезда и пытается подняться обратно в вагон. При этом, во время кат-сцены на экране появляется надпись: «(звуки усилий)», которая для человека с хорошим слухом кажется комичной и нелепой. Однако именно благодаря ней игрок с нарушениями слуха сможет лучше представить происходящее и дополнить картину, что сделает его погружение в игру более полноценным).

Тем не менее, такие субтитры накладывают еще больше ограничений по компрессии, и переводчику приходится быть более изобретательным в попытке «уместить» на экране не только звучащий текст, но и важную экстралингвистическую информацию.

Также к видам аудиовизуального перевода специалисты относят *создание субтитров в режиме реального времени (live subtitling)*. К примеру, сурдоперевод аудиовизуальных материалов, создание титров для спектаклей и постановок и другие.

Одним из популярных форматов аудиовизуального перевода является *закадровое озвучивание*, которое представляет собой наложение перевода поверх оригинальной звуковой дорожки, то есть, зритель на фоне слышит приглушенный исходник. На сегодняшний день такой формат используется как официальными профессиональными, так и любительскими студиями озвучивания, так как он даёт получателю перевода возможность не только понять, что говорится в произведении, но и получить доступ к оригиналу, в котором может содержаться сложный для перевода юмор или отсылка.

*Дубляж* – вид перевода, широко применяющийся в кино- и телеиндустрии. Новая звуковая дорожка на переводящем языке накладывается на видеоряд, полностью перекрывая оригинальную. Дубляж способствует лучшему процессу погружения в процесс взаимодействия с контентом. Здесь при создании перевода необходимо учитывать не только смысл высказывания, но и его длительность и артикуляцию, а также мимику, жесты и игру актера, чтобы как можно естественнее передать заложенный смысл и сюжетно-образную драматургию оригинала. Для создания дублирующей дорожки подбираются актеры, подходящие под возраст, голос, внешность и характер персонажа. При переводе под полный дубляж необходимо синхронизировать мимику и артикуляцию (lip-sync).

Несочетание звучащей фразы с видеорядом нарушит эффект подавления недоверия (Coleridge 1817: 174). Особенно важную роль эффективного дубляжа можно проследить в видеоиграх, основанных на



сюжетной линии (сюжетно-ролевые или RPG игры), в том числе с элементами боя или большого количества экшн-сцен. В условиях отсутствия дубляжа, если игрок будет вынужден не только прикладывать усилия, чтобы справиться с поставленной задачей в стрессовой ситуации, но и читать появляющиеся в этот момент субтитры, то он в первую очередь ощутит не погружение в игру, а раздражение от необходимости выполнять две разные по природе задачи. Более того, качество выполнения одной из этих задач непременно пострадает: игрок либо не справится с миссией, либо упустит часть сюжета, прописанную в форме субтитров. Если же дубляж будет присутствовать, но будет противоречить тому, что происходит на экране, игрок не поймёт поставленной перед ним задачи и также не справится с ней, что повлечет ощущение неудовлетворённости и даже нежелание продолжать игру. Этот аспект будет более подробно рассмотрен в последующих параграфах данной главы.

В процессе локализации таких продуктов массовой культуры как фильмы, сериалы, видеоигры может использоваться либо один, либо сочетание нескольких вышеперечисленных способов перевода. При этом переводящий текст будет адаптироваться под особенности культуры получателя. Основные характеристики данного процесса будут рассмотрены в следующем параграфе.

#### **1.1.4 Локализация аудиовизуального контента**

Зачастую понятия перевода и локализации считаются равными по значению, однако стоит отметить, что перевод – лишь один из элементов процесса локализации. Наряду с лингвистической адаптацией текстового контента он включает в себя также адаптацию графических составляющих, технических настроек, культурных элементов. Это всестороннее преобразование продукта, направленное на то, чтобы он соответствовал целевой культуре и ее языку по различным аспектам: лингвистическим, культурным, техническим и даже юридическим. Некоторые зарубежные переводчики иногда также называют это «культуризацией» (Odobaić 2017), а

некоторые отечественные учёные в сфере киноперевода используют понятие «культурный перенос» (Фёдорова 2009: 142).

Локализация – это комплексный процесс, включающий в себя множество различных компонентов, а также внетекстуальных элементов, которые требуют особого внимания. Так кроме собственно переводческой стороны процесса (перевод лексики, грамматических конструкций, фонетических особенностей оригинала), необходимо уделять внимание таким преобразованиям, как: адаптация графического содержимого, смена формата текстовых элементов (валюта, способ написания дат, номера телефонов, символы), изменение цвета и размера используемых шрифтов и так далее (и (Dagièni 2010: 34).

Переводчики вносят такие изменения для того, чтобы переведенный продукт мог быть корректно воспринят аудиторией, чтобы при помощи переводящего языка передать те оттенки значения и смыслов, заложенных в оригинал его авторами, а также чтобы контент отвечал требованиям и законам локального рынка (Анисимова 2018: 83). Именно поэтому локализованные версии одного и того же материала в разных странах могут отличаться.

Стоит также отметить, что в процессе локализации к переводу, наряду со стандартными требованиями по качеству перевода, предъявляются и другие, более специфичные требования:

1) Соответствие нормам и узусу языка перевода. К примеру, переводчики меняют строение реплик в соответствии с разницей в соотношении «темы-ремы» в английском и русском языках.

2) Единство терминологии. Например, при переводе постепенно выходящих серий сериала или дополнений к видеоигре переводчики должны следить за тем, чтобы использовать единый набор эквивалентов, а не подбирать разные варианты перевода из эпизода в эпизод. Так Семенов в статье с рекомендациями для переводчиков-локализаторов советует «составление полного глоссария перед началом локализации (или во время

перевода первых текстов) с целью прописать и обсудить подобные моменты с разработчиками» (Семёнов 2016).

3) Полнота перевода. Данное требование является стандартным и одним из самых доминантных для всех видов перевода, однако при локализации бывают случаи, когда некоторые элементы оригинала «выпадают» из перевода. Например, в кинофильме или сериале опускают информацию, содержащую важную для сюжета отсылку, либо предлагая общую формулировку, либо создавая абсолютно новый смысл. Приведем пример неудачного перевода из фильма «Мстители: Эра Альтрона». В сцене диалога Сэма Уилсона и Стива Роджерса, вместе участвовавших в событиях предыдущего фильма, Уилсон произносит фразу: «*I'm very happy chasing cold leads on our missing person's case.*». Поклонники данной серии фильмов из оригинала понимают, что речь идет о пропавшем после главной битвы друге Роджерса – Джеймсе Барнсе или Зимнем Солдате. Однако в русскоязычном дубляже звучит фраза: «*Мое дело – гоняться за призраком Фьюри*». Нарушение смысла оригинала вызывает в зрителях недоумение и непонимание, ведь в предыдущем фильме персонаж Фьюри открыто поделился с героями своими планами и оставил каналы для связи. Такое решение переводчиков выдало отсутствие у них фоновых знаний в этой сфере и стало причиной несуразности звучащей реплики.

4) Тщательный учет количества знаков (при субтитровании и переводе графической информации) и времени звучания реплик (при дубляже или закадровом переводе).

5) Соблюдение культурных норм страны переводящего языка, а также лингвокультурная адаптация, которую Д.К. Саяхова трактует как «процесс приспособления иностранного текста к культуре языка перевода». Она полагает, что лингвокультурный компонент – неотъемлемая часть локализации, ведь продукт должен быть адаптирован к восприятию целевой аудитории и «восприниматься как созданный на территории данной культуры» (Саяхова 2020: 57).

Одним из самых известных примеров несоблюдения данного требования является провал рекламной кампании Coca-Cola в Саудовской Аравии. Для рекламы компания разработала плакат, состоящий из трёх изображений: на первом человек устал и лежал на песке под солнцем, на втором он пил Coca-Cola из фирменной баночки, а на третьей он был полон сил и бежал по склону дюны. Подразумевалось, что напиток дает прилив сил и энергии, однако профессиональные маркетологи, создававшие эту рекламу, не учли, что жители Саудовской Аравии читают не слева направо, а наоборот.

Таким образом, локализация – это более всеобъемлющий процесс, чем перевод. Зачастую он требует от переводчика не только блестящего владения языками, но и обширных экстралингвистических знаний, а также умения принимать сложные решения для того, чтобы продукт перевода был принят аудиторией и хорошо продавался на рынке. Успех продаж и широкое распространение важны для любого вида контента, однако видеоигры можно считать одним из наиболее распространенных и удачных примеров необходимости адаптации продукта к потребностям новых потребителей.

## **1.2 Перевод и локализация видеоигр**

### **1.2.1 Эволюция гейм-индустрии**

История развития игровой индустрии корнями уходит в шестидесятые года прошлого века, когда человечество начало создавать первые компьютеры и, чтобы продемонстрировать всю их мощь и многогранность их функционала, их создатели писали коды для взаимодействия. Это были самые первые игры.

Со временем, параллельно развитию компьютеров, стали разрабатываться и распространяться первые игровые приставки, родиной которых была Япония. Системы Nintendo, PlayStation, Sega появлялись в промежутке 1960-2000 годов. Однако игровые приставки в то время не смогли полностью захватить рынок игровой индустрии ввиду ограниченных технических возможностей.

Поэтому разработчики создавали всё больше контента для пользователей ПК. Стали выпускаться первые 3D игры, одной из самых популярных среди них была *GTA: San Andreas*. Именно в таких играх, которые завоёвывали и зарубежные рынки, стал появляться первый перевод. Выполнен он был при помощи средств машинного перевода, из-за чего качество оставляло желать лучшего.

В 2005 году на рынке появились консоли Xbox 360 и PlayStation 3, и примерно в то же время на рынок игровой индустрии вышли устройства на платформе Android. Новые игры производились и локализовались в больших объёмах, давая почву для зарождения всё новых жанров.

С появлением платформы Steam и выпуском передовых консолей PlayStation 4 и Xbox One стали активно распространяться такие жанры игры, как Role-Playing Games или RPG (*The Witcher 3*, *Uncharted 4: A Thief's End*, *Horizon: Zero Dawn* и другие). Именно этот жанр стал, по нашему мнению, самым интересным с точки зрения перевода, так как наличие обширного сюжета, лора (мира игры) и динамичного геймплея обуславливает всё новые вызовы, с которыми сталкивается переводчик.

Новые игры для этих платформ получали профессиональную локализацию, что только способствовало их быстрому распространению.

На сегодняшний день трудно точно определить, какой из сегментов игровой индустрии является самым популярным и обширным, ввиду ряда факторов:

- 1) Технические возможности всех видов устройств совершенствуются и усиливаются с каждым днём.
- 2) Некоторые производители игр создают разные версии своего продукта для всех существующих платформ.
- 3) Разработчики выпускают ремейки своих продуктов не только для тех же самых платформ, но и для других.

С уверенностью можно сказать то, что благодаря развитию технологий игровая индустрия не только стала одной из самых прибыльных и популярных

в сфере досуга, но и породила большое количество игровых жанров, у каждого из которых свои особенности, механики и, как следствие, требования к локализации.

### **1.2.2 Жанры игр**

Количество игр огромно, поэтому до сих пор не существует современной классификации, которая учла бы все существующие жанры и поджанры. Попытки классифицировать видеоигры по жанрам предпринимались еще с начала восьмидесятых годов прошлого века.

Однако с того момента гейм индустрия шагнула далеко вперед, появилось неисчислимое количество новых игр с новыми механиками, задачами и особенностями. Одной из самых полных из всех созданных классификаций можно считать работу Т. Х. Кутлалиева «Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств» (Кутлалиев 2014: 18). Он разделил все игры на жанровые группы (действие, симулятор (жизни, строительства и менеджмента и др.), приключение, стратегия, головоломка (викторины, escape the room), ролевая игра (RPG), смешанные жанры), а те, в свою очередь – на поджанры. Данная классификация была создана в 2014 году, но даже с того времени индустрия видеоигр активно развивалась и менялась.

После изучения многих посвященных геймингу веб-сайтов, которые ведут опытные игроки и специалисты, можно прийти к выводу о том, что мнения касательно единственно-верной классификации рознятся, что делает её создание практически невозможной. Сейчас добавляются такие жанры, как: квестовые приключения (графические квесты, визуальные новеллы, интерактивное кино), спортивные игры (гонки, единоборства, командные виды спорта), королевские битвы, творческие игры и другие.

В данной работе предлагается рассмотреть характерные черты одного из самых популярных жанров, который также содержит в себе обширный материал для перевода и локализации – жанра RPG.

Сеттинги RPG игр могут быть настолько разнообразными, насколько это позволяет фантазия разработчиков: от средневековья до неизведанных галактик будущего. Одной из главных особенностей данного жанра является то, что практически любой выбор игрока влияет на сюжет и, как следствие, на концовку. Именно поэтому переводчику необходимо с особой тщательностью подбирать эквиваленты при переводе, иначе игровой опыт будет искажен. Внутри данного жанра выделяют следующие поджанры:

1. Action-RPG – фокусируются на скорости реакции игрока, требуя от него умения быстро принимать решения. Перевод таких игр требует краткости и ясности формулировок. (*Fallout; Mass Effect*).

2. MMORPG – массовые многопользовательские сетевые ролевые игры, в которых сотни игроков активно взаимодействуют друг с другом в едином мире и обычно выполняют одни и те же либо похожие задачи (*World of Warcraft*).

3. RPG с открытым миром (или «песочницы») – игры, где игроки могут свободно перемещаться по игровой среде в поисках приключений. Это одни из наиболее атмосферных и увлекательных игр, потому что огромное количество игровых персонажей, побочных квестов и дополнительных сюжетных линий, позволяет разработчикам создавать по-настоящему живые виртуальные миры (*серия Far Cry*). Одной из характерных черт перевода данного поджанра является большой объем текста, а также необходимость единообразия в переводе.

4. JRPG – японские игры отличаются механикой, чаще всего основанной на боевой системе из пошаговых действий. В переводе будет важна последовательность, а также ориентация на особенности потребителей и их культуру.

5. Гача игры – данные игры основаны на системе «выбивания» и коллекционирования желаемых персонажей, улучшения их характеристик и использования их в бою (*Genshin Impact; Onmyoji Arena*).

6. Soulslike – берет свои корни в серии *Dark Souls* и предшествовавшей ей *Demon's Souls*. Это сложные RPG, со схожим подходом к геймдизайну: обширный лор и сюжет; высокая сложность сражений; контрольные точки, у которых сохраняется прогресс и восстанавливается персонаж; риск потерять накопленный опыт. Данный поджанр пользуется большим успехом и содержит обширный материал для перевода. Одной из отличительных черт можно считать большое количество квазиреалий в стилистике средневековья.

Основываясь на обилии жанров и поджанров видеоигр, а также том, что подавляющее большинство игр представляют собой сочетания нескольких поджанров, можно сделать вывод о том, что при переводе и локализации таких продуктов переводчик должен быть очень внимательным и учитывать все жанровые особенности. Жанр напрямую влияет на особенности перевода компьютерной игры: он определяет стилистическую окраску исходного текста, от которой в значительной степени зависит процесс локализации. К примеру, если от действий игрока зависит обширный сюжет, то переводчику по сути приходится иметь дело с переводом целого художественного произведения, которое имеет свойство меняться. Эти и многие другие детали и требования процесса перевода и локализации видеоигр будут рассмотрены в следующем параграфе данной главы.

### **1.2.3 Характеристики процесса перевода и локализации видеоигр**

Согласно исследованию М. О'Нэган, локализация компьютерной игры – это не только перевод, но и «подготовка программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в новом регионе или стране. Локализация также включает в себя изменения художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменения отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона» (О'Нэган 2007: 5).



Из данного объемного определения, включающего в себя множество различных аспектов, следует, что локализация видеоигр – более комплексный, чем локализация аудиовизуального контента, процесс, который зачастую напрямую связан с техническим аспектом. Локализаторы видеоигр занимаются переводом не только внутриигрового сюжетного текста, но и других элементов (упаковки и доступных визуальных материалов (скриншоты, трейлер); текстового контента (субтитры, дубляж); изображений и графики (постеры, надписи); интерфейса)).

На подавление недоверия при переводе игр может повлиять огромное количество факторов: графика, звуки, музыка, геймплей, а также же допущение ошибок при переводе инструкций, заданий, элементов меню. Даже грамматические ошибки или опечатки могут испортить впечатление от игры и нарушить «плавность» погружения в игру. А излишняя адаптация культурных элементов может нарушить связь игрока с героем.

Также важную роль приобретает когнитивная ориентированность (Orero, Matamala 2007: 334). Она работает на создание среды для погружения, например, в формате виртуальной, дополненной или смешанной реальности. При этом используются не только специфичные аудио-форматы, но и особый интерфейс и видеоматериалы, качественный перевод которых будет одним из ключей к успеху релиза того или иного продукта или программного обеспечения.

Переводчик должен держать в уме весь игровой опыт, чтобы создать правильный перевод. Исследователь в сфере перевода видеоигр Мигель Бернал-Мерино считает, что при переводе игр учитывается концепт *playability* (играбельность) (Bernal-Merino 2013: 68). Так грамотное соотношение противоположных понятий геймплей и повествование и их сочетание могут сделать игровой опыт приятнее и повлияют на то, пожелает ли игрок пройти игру до конца и будет ли ему это под силу. Это также создает давление на переводчиков: они должны создать перевод, который захватит внимание игрока.

А так как играбельность и погружение очень важны при переводе игр, переводчики должны сделать всё возможное, чтобы корректно перевести элементы геймплея и обеспечить его понимание игроком. Он должен понимать, как правильно взаимодействовать с игрой.

Более того, в силу высокой интерактивности игр игроки могут принимать огромное количество решений, которые будут значительно влиять на исход игры: игрок должен идентифицировать себя с героем, за которого играет, чувствовать эмпатию к нему. Эти эмоции отличаются от пассивного восприятия медиапродуктов. Так, например, в игре может быть несколько десятков различных концовок. Иногда они могут получить продолжение в новых частях игр, что делает игровой опыт еще более захватывающим и уникальным. Всё это – большие объемы текста, которые должны сочетаться друг с другом и образовывать единое целое, без противоречия элементов повествования.

И так как зачастую текст игры для перевода подается в форме языковых строк без какого-либо контекста, выполнение этой задачи многократно усложняется. В извлеченном формате даже реплики диалога могут быть расположены в разном порядке, как и многочисленные отсылки одной сцены или события к другим. И из-за этого процесс перевода может затянуться и вынудить переводчика распутывать этот клубок самостоятельно, полагаясь только на свою интуицию и знания жанровых особенностей игры.

Именно поэтому разработчики игр тщательно подбирают команду переводчиков и создают все возможные условия для того, чтобы перевод был наиболее эффективным, так как главная цель переведенного продукта в этой сфере – быть приближенным по влиянию на игрока к оригиналу, а также предоставлять возможность развлечения. Поэтому переводчики, хоть они и ограничены в сроках, имеют полную свободу действий и иногда используют конструкции, культурные отсылки, каламбуры, которых не было в оригинале, чтобы сделать игровой опыт более увлекательным и интересным вопреки понятию о невидимости переводчика, введенному одним из ведущих

теоретиков перевода Лоуренса Венути (Venuti 1995: 1). По его мнению, если переводной текст обладает такими характеристиками, как «fluency» (лёгкость восприятия) и «transparency» (прозрачность), то читателю будет легче его воспринимать. Появится впечатление, что он читает оригинал, а не перевод. При этом, как подчеркивает Венути, чем легче читается перевод, тем невидимее переводчик (Venuti 1995: 2, 5).

Выделяя понятия видимости и невидимости переводчика, Венути также определил две противоположных стратегии перевода: доместикация и форенизация. Характеристики этих и других стратегий, используемых переводчиками при работе с видеоиграми, будут рассмотрены в следующем параграфе.

### **1.3 Переводческие стратегии и приемы перевода и локализации**

Определение цели и задач позволяет переводчику перейти к подбору соответствий в языке перевода. Конкретная стратегия переводчика и технические приемы, применяемые им в процессе перевода, во многом зависят от соотношения языковой пары и характера решаемой переводческой задачи.

Локализация как разновидность переводческой деятельности - ограниченным видом перевода в силу описанных в параграфах 1.1.4 и 1.2.3 данной работы ограничений. Тем не менее, переводчики используют разнообразные стратегии, чтобы предоставить увлекательный игровой опыт.

На основе классификации переводческих стратегий, предложенной А. Ф. Косталесом, и ключевых особенностях процесса локализации игр различных жанров, мы предлагаем обратить внимание на пять из девяти перечисленных им стратегий: доместикацию, форенизацию, транскреацию, нейтрализацию и компенсацию (Costales 2012: 395, 397, 398, 402). Такое решение связано с тем, что остальные стратегии (нулевой перевод, буквальный перевод, принцип лояльности и цензура, по нашему мнению, входят в состав выбранных пяти стратегий).

1. В процессе доместикации при переводе и локализации видеоигр из материалов удаляются все детали, так или иначе относящиеся к другой культуре (например, уникальные реалии или имена). То, что Лоуренс Венути называет «легкостью восприятия» (Venuti 1995: 102), создает эффект прозрачности и является основной особенностью стратегии доместикации. Чтобы текст легко читался, переводчик должен стать невидимым, тогда переводной текст будет восприниматься как оригинал. Так в играх, рассчитанных на широкую аудиторию, имена персонажей в основном не очень сложные и чаще всего вымышленные (например, *Ам Нял* (англ. *Om Nom*) из игры *Cut the Rope*).

2. Форенизация же является прямой противоположностью доместикации. При выборе данной стратегии переводчик создает для игрока атмосферу, помогающую ему осознать, что он переносится в другой мир, культуру или эпоху. Стратегия форенизации, в отличие от доместикации, непрозрачен, сложнее воспринимается читателями перевода и подчеркивает отличия иноязычного текста. Венути называет такой перевод сопротивлением («*resistancy*») потому, что он идет вразрез с принимающей культурой.

Одним из наиболее доступных способов реализовать форенизацию при локализации можно считать тактику сохранения акцента речи или оригинальных названий и имен. Например, в игре *Far Cry 6*, сюжет которой связан с представителями испаноговорящего населения Америки, переводчиками было принято решение полностью перевести англоязычные реплики на русский, а вставки на испанском (*papa, singao, comrau*) перенести в первоначальном виде, таким образом сохраняя колорит и подчеркивая культурную принадлежность персонажей.

В эту стратегию будут входить такие трансформации, как: полное сохранение иноязычной формы без передачи содержания или с его объяснением в комментарии или сноске; передача звуковой или графической формы при помощи транскрипции и транслитерации; сохранение буквального смысла через сохранение формы слова (калькирование).

3. Компенсация – стратегия, выбираемая переводчиками в ситуации, когда смысл или стилистику высказывания невозможно адекватно передать на переводящем языке. В этом случае им приходится искать аналогии и задействовать весь свой творческий потенциал, чтобы придумать, каким образом компенсировать отсутствие перевода. Зачастую такое решение принимается при работе с шутками, языковой игрой и рифмованными репликами, а также любой другой формой поэзии.

Изначально заложенные оттенки смысла и юмористический контекст высказываний должны так или иначе быть переданы в переводе, но не обязательно в том же месте или временном отрывке, что и в оригинале. Такая уступка даёт возможность компенсировать все смысловые нюансы и раскрыть их даже в более полном формате.

К примеру, в игре *World of Warcraft* один из женских персонажей произносит фразу: «*Что такое гормон? На нем играют?*» (ориг. «*What's estrogen? Can you eat it?*»). За счет компенсации переводчику удалось построить ассоциативный ряд слова «гормон» со словом «гармонь» и, за счет их одинакового звучания, создать шутку с похожим на оригинал смыслом.

Также стоит отметить, что при работе с компенсацией очень удобным и удачным решением считается использование различных устойчивых выражений. Они помогут привнести колорит в текст перевода и добавят эмоциональной окраски реплике, а также помогут сохранить речевой портрет персонажей, который строится на чувстве юмора, любви к каламбурам или определенной харизме.

Однако не все исследователи относят компенсацию к стратегиям перевода. К примеру, В.Н. Комиссаров в своей классификации переводческих трансформаций определяет компенсацию в категорию комплексных или лексико-грамматических трансформаций. В данной работе мы также придерживаемся этого взгляда.

4. Стратегия нейтрализации же наоборот направлена на прямую передачу текста оригинала в тексте локализации без каких-либо попыток передачи дополнительных и скрытых значений.

Если в рамках цели локализации определенного продукта это позволительно, нейтрализация позволяет убрать экспрессивные, оценочные, образные или функционально-стилистические оттенки смысла. Данная возможность очень полезна при осуществлении любого из видов аудиовизуального перевода, так как время каждой реплики ограничено.

Ещё одной причиной использования данной стратегии является ситуация, когда целевая аудитория не обладает достаточными фоновыми знаниями, чтобы понять отсылку, содержащуюся в высказывании. Например, в игре *Genshin Impact* во время рыбалки компаньон Паймон сопровождает каждое вылавливание рыбы одной из нескольких реплик. Одна из них - «*What is it? Ah, is it another Paimon?*» - отсылает игрока к самому началу сюжета, когда главный герой выловил из водоёма утопающую Паймон. Однако в процессе локализации переводчики решили убрать эту отсылку, дав в субтитрах реплику: «*Что это такое? Дай-ка посмотреть!*». Возможно, это связано с тем, что механика рыбалки появилась спустя больше года с момента начала сюжета, и игроки могли забыть эту деталь сюжета.

Однако наиболее частые случаи использования стратегии нейтрализации – это необходимость цензуры. Например, если необходимо заменить обценную лексику более нейтральной, чтобы соответствовать требованиям к возрастному рейтингу в разных странах.

5. Транскреация не требует полной эквивалентности и похожа на компенсацию, так как тоже обусловлена целью перевода и помогает создать новые смысловые оттенки на замену непереводаемым элементам оригинала. Главным отличием от компенсации является то, что переводчику приходится не отталкиваться от уже имеющейся подходящей формы оригинала, а создавать свои собственные конструкции, отвечающие задачам локализации.

Кроме того, Минако О'Хейген, считает, что понятие транскреации необходимо в контексте локализации видеоигр, потому что локализация иногда происходит вслепую. У переводчика есть только языковые линии и нет возможности узнать контекст употребления той или иной единицы, а также увидеть сопровождающий её видеоряд. Благодаря транскреации переводчик сможет избежать фактических ошибок. Кроме того, локализация – это ограниченный перевод и не всегда для вывода полного эквивалентного перевода хватает места на экране или времени звучания (Mangiron, O'Hagan 2006: 20).

Таким образом, в зависимости от целей и задач локализации, а также от наличия или отсутствия ограничений и требований к конечному результату, переводчики в сфере локализации ориентируются на поставленную перед ними задачу, выбирают подходящую под неё стратегию и используют все свои фоновые знания, чтобы создать наиболее ёмкий и эффективный эквивалент, который сможет выполнять те же функции, что и оригинал.

Стоит также учесть, что каждая из стратегий включает в себя определенный набор переводческих тактик или трансформаций, которые классифицируются учеными по-разному.

Так, к примеру, Я. И. Рецкер выделял только два типа трансформаций: грамматические трансформации (преобразования структуры или членов предложения) и лексические трансформации (конкретизация, генерализация, дифференциация значений, антонимический перевод, компенсация потерь, возникающих в процессе перевода, а также смысловое развитие и целостное преобразование) (Рецкер 1974: 38).

Р. К. Миньяр-Белоручев же распределял все трансформации по трем уровням: лексический (синонимия, антонимия), лексико-семический (конкретизация, генерализация) и лексико-семантический (логическое развитие и компенсация) (Миньяр-Белоручев 1996: 99).

Известный лингвист Л. С. Бархударов называл четыре типа трансформаций: перестановки (изменение порядка расположения элементов

сложного предложения, а также изменение перестановка слов и словосочетаний местами), замены (компенсация, синтаксические замены в структуре сложного предложения, замена частей речи, компонентов предложения и словоформ, конкретизация и генерализация, членение и объединение предложения, замена причины следствием (и наоборот), антонимический перевод), добавления и опущения (Бархударов 1975: 189).

Однако наиболее точной и полной, с нашей точки зрения, является классификация, предложенная В.Н. Комиссаровым. В данной классификации учитываются трансформации, связанные не только со значением слова, но и с его составом, буквенной и звуковой формой. Так, данная классификация включает в себя три вида трансформаций: лексические (транслитерация, транскрибирование, калькирование, конкретизация, модуляция и генерализация), грамматические (дословный перевод, членение предложений, объединение предложений и грамматические замены (замены частей речи и членов предложения)) и лексико-грамматические (антонимический перевод, экспликация (описательный перевод), и компенсация) (Комиссаров 1999: 165-171).

Все эти переводческие приёмы используются и в переводе каждого из элементов видеоигр, позволяя переводчикам проявлять всю свою фантазию и изобретательность, чтобы создавать увлекательный для конечных получателей контент. Одним из наиболее интересных, с нашей точки зрения, элементов перевода видеоигр являются уникальные для каждого созданного мира явления – квазиреалии.

## **1.4 Квазиреалии и их перевод**

### **1.4.1 Реалии и квазиреалии**

Прежде чем проводить изучение и анализ квазиреалий и их классификации мы считаем целесообразным для начала рассмотреть понятие собственно «реалии», а также проследить разницу между предложенными трактовками.



Согласно толковому словарю С.И. Ожегова, в общем понимании «реалия - *единичный предмет, вещь; то, что есть, существует*» (Ожегов 2004: 671).

Однако в области лингвистики и переводоведения данное понятие рассматривается иначе, и выделяется два основных направления: некоторые учёные определяют реалии в узком смысле как предметы, связанные с историей, культурой, экономикой, или же в более общем понимании как всё, что так или иначе относится к культуре: предметы, обычаи, правила поведения и др. (Гак 1998: 142).

К примеру, согласно определению О.С. Ахмановой, реалии – это «разнообразные факторы, изучаемые внешней лингвистикой, такие, как государственное устройство страны, история и культура данного народа, языковые контакты носителей данного языка и т.п. с точки зрения их отражения в данном языке» (Ахманова 1966: 370).

Похожей точки зрения придерживался и Е.В. Бреус: «Реалии - это понятия, относящиеся к жизни, быту, традициям, истории, материальной и духовной культуре данного народа. (Бреус 2000: 107)

Другие же учёные рассматривают это понятие иначе, с точки зрения «слов-реалий» (Томахин 1988: 8; Волков 1987; Гак 2000) и «терминов-реалий» (Швейцер 1973: 250). Р.К. Миньяр-Белоручев также называет реалиями слова и словосочетания, обозначающие их (Миньяр-Белоручев 1999: 172).

Болгарские переводоведы С. Влахов и С. Флорин рассматривали употребление самого термина реалия, а также синонимичных ему «безэквивалентная лексика», «экзотическая лексика», «локализм», «бытовое слово», «этнолексемы» и других (Влахов 2006: 49—60). Все эти понятия относились к словам, обозначающим лексические единицы, которые отражали уникальные особенности того или иного народа.

Влахов и Флорин выдвинули положение о том, что «реалия — это слово, а не объект (референт), названный им» (Влахов 2006: 21). То есть, они определили реалии как слова (и словосочетания), которые означают объекты,

типичные для жизни одного народа и чуждые другому. В силу этого у реалий нет точного перевода, и для их передачи на другой язык требуется особый подход. Исходя из данного определения, можно заключить, что двумя основными отличиями реалий от других классов слов являются национальный колорит и отсутствие соответствия на другом языке (Влахов 2006: 161, 212).

Среди многих учёных, поддерживающих данную теорию, А. В. Федоров, считающий, что для лингвистической общей теории перевода интересными являются способы передачи слов как названий реалий. Более того, он отмечает, что «речь должна идти именно о переводе названий реалий, а отнюдь не о «переводе» самих реалий» (Федоров 2002: 206). Это связано с тем, что денотат, обозначаемый названием реалии, это экстралингвистическое понятие, которое невозможно перевести.

Похожую позицию занимает А. Д. Швейцер, который определяет реалии как «единицы национального языка, обозначающие уникальные референты, свойственные данной лингвокультуре и отсутствующие в сопоставляемой лингвокультурной общности» (Швейцер 1973: 250).

Все вышеприведённые определения понятия «реалия» применимы к единицам, дающим название предметам и явлениям реальной жизни и реально существующих народов. В контексте же видеоигр и других типов произведений, основанных на фэнтезийной реальности, актуальным становится термин «квазиреалия», который будет рассмотрен в следующем параграфе.

#### **1.4.2 Квазиреалии и их классификация**

Многие исследователи в сфере лингвистики изучали данное понятие (Тараканова 2009: 295; Чернищина 2009: 15; Клементьева 2018: 163). Наиболее полную, на наш взгляд, трактовку этого термина предложила Е. М. Божко в работе, посвященной квазиреалиям мира фэнтези и их классификации. По её мнению, данное понятие подразумевает под собой совокупность «наименований объектов и явлений выдуманного мира» (Божко 2011: 189).

Именно эти единицы способствуют полному погружению в созданный мир и формированию полноценного образа данного мира. Такие реалии могут либо быть основанными на уже существующих предметах и явлениях (так как автор задействует свои фоновые знания), так и быть созданными с нуля силой воображения автора.

И так как квазиреалии отражают квазикультурные и квазибытовые особенности выдуманного мира, Е.М. Божко обратилась к одной из работ В. В. Кабакчи и по аналогии с реалиями классифицировала их как культуронимы («обозначения для всех (значимых для данного народа) элементов земной цивилизации» (Кабакчи 2001: 418-422)).

В своей работе он также делит культуронимы на несколько групп: ксенонимы, полионимы и идионимы. Вслед за Е.М. Божко, мы считаем, что данная классификация применима к квазиреалиям, поэтому и теоретическая, и исследовательская части работы будут опираться на неё. Стоит также учесть, что у каждой из групп квазиреалий имеются свои уникальные характеристики, следовательно, для их перевода будут использоваться определённые приемы и тактики.

1. Ксенонимы. Такие квазиреалии чужды языку перевода, поэтому не могут быть подвергнуты каким-либо изменениям, а также не несут в себе никакой смысловой нагрузки и не влияют на формирование картины выдуманного мира. В контексте перевода видеоигр это могут быть различные имена собственные, для перевода которых будут использованы методы механической передачи (транскрипция, транслитерация), благодаря которым фонетическая или буквенная форма единицы будет перенесена в переводящий язык. Данный тип квазиреалий Божко называет квазиреалиями первого порядка.

2. Полионимы. Это квазиреалии, которые возможно передать в переводе. Такие реалии способны сыграть важную роль в формировании аудиторией картины мира: предметы быта, уникальные механизмы, магические явления и способности, названия социальных классов и так далее.

Именно поэтому подбор эквивалентов должен быть тщательным: неадекватный или искажающий квазидействительность перевод создаст искаженный образ. Выделяют две подгруппы:

1) Полионимы с эксплицитной внутренней формой. Весь заложенный создателем реалии смысл и контекст уже вложены в состав данного слова, поэтому нет необходимости каким-либо образом его трансформировать. Данный тип относится к квазиреалиям второго порядка. Для корректного перевода подобных единиц целесообразно использовать приемы создания нового слова (полное или частичное калькирование, т.е. сохранение формы слова) и уподобляющие приемы (аналогии).

2) Полионимы с имплицитной внутренней формой. В данном случае смысл реалии скрыт, поэтому при переводе изначально нужно будет его вычленивать, развивать и модифицировать в соответствии с выбранной стратегией перевода, а также ролью, которую играет такая реалия. Эту подгруппу Е.М. Божко называет квазиреалиями третьего порядка. Для перевода подобных квазиреалий будут необходимы приемы создания нового слова (создание переводческого неологизма или окказионализма) и уподобляющие приемы (модуляция, при помощи которой можно развивать скрытый смысл и тем самым вынести его на поверхность для упрощения восприятия аудиторией).

3. Идионимы. Данные квазиреалии отсутствуют в тексте оригинала и являются изобретениями самих переводчиков. Это квазиреалии четвертого порядка. Выделяют несколько подвигов данных единиц:

1) Собственно идионимы. Они возникают при использовании таких переводческих приемов, как создание новой квазиреалии, замена похожей квазиреалией и контекстуальный аналог.

2) Квазиреалии, созданные благодаря изменению роли имени собственного при помощи написания с заглавной буквы или, наоборот, со строчной.

3) Идионимы, образованные посредством приемов добавления и объяснения: сама квазиреалия опускается и передаётся описательно (Божко 2011: 190).

## **Выводы по главе 1**

Подводя итоги теоретической части данной работы, можно сделать несколько выводов:

1. Понятие аудиовизуального перевода всё чаще привлекает внимание исследователей, которые трактуют его по-разному: от нового вида перевода до ёмкого процесса, требующего овладения навыками и знаниями целого ряда дисциплин и профессий. В данной работе мы придерживаемся второй точки зрения, так как это уникальный вид перевода, которому присущи такие характеристики, как псевдоустность, сжатая структура, полисемиотичность и полимодальность, сюжетность и другие.

2. Аудиовизуальный перевод связан с локализацией и является одним из этапов этого более всеобъемлющего процесса. Он включает в себя не только непосредственно перевод, но и адаптацию под целевую аудиторию, из-за чего некоторые исследователи также называют данный процесс «культуризацией». Локализации подвергаются все виды контента: от рекламных роликов до видеоигр.

3. Видеоигры всё чаще становятся объектом лингвистических исследований ввиду широкого разнообразия жанров и их уникальных характеристик (играбельность, интертекстуальность и другие), которые также влияют на процесс перевода и выбор переводческих стратегий. Среди многих жанров именно сюжетно-ролевые игры занимают лидирующие позиции на рынке благодаря наличию широкого ряда уникальных игровых механик, многоуровневого строения геймплея, красочной графики и повышенного внимания к сюжету и связанных с ним элементов.

4. Ввиду обширного спектра элементов в составе видеоигр, которые подвергаются переводу и локализации, переводчики могут использовать все доступные трансформации (от способов механической передачи до комплексных трансформаций). В данной работе мы опираемся на классификацию переводческих трансформаций В. Н. Комиссарова, который разделил их на лексические, грамматические и комплексные (или лексико-

грамматические) трансформации. При работе с видеоиграми переводиться может любой элемент от инструкций до уникальных для мира игры предметов и явлений – квазиреалий.

5. Под термином «квазиреалии» в исследовании понимается совокупность наименований предметов и природных и физических явлений выдуманного мира. Именно благодаря данным единицам разработчики игр создают уникальные миры и реальность. Все квазиреалии подразделяются на четыре основные категории – ксенонимы (имена собственные, передаваемые механически), эксплицитные и имплицитные полионимы (слова с выраженным и скрытым во внешней форме смыслом соответственно), а также идионимы (собственно изобретения переводчиков – квазиреалии, которых изначально не существовало в оригинале). Подходы к их переводу будут более подробно проанализированы в исследовательской главе данной работы.

## ГЛАВА 2 Особенности перевода квазиреалий в сюжетно-ролевых видеоиграх

### 2.1 Квазиантропонимы

В каждой игре самым важным звеном являются персонажи. Именно поэтому анализ мы начинаем с переводов квазиантропонимов – имён собственных как главных, так и второстепенных героев.

Большинство имён принадлежит к категории ксенонимов, для передачи которых на переводящий язык используются приёмы транскрипции и транслитерации, а также их сочетание. В контексте ролевых видеоигр такими реалиями могут быть не только имена персонажей, но и географические названия, а также названия организаций или предметов, в которых присутствуют имена собственные.

На первый взгляд, данная категория не может вызывать никаких затруднений при переводе, однако это не всегда так.

К примеру, в игре *Horizon: Zero Dawn* все имена были переданы без каких-либо проблем: *Авад (Avad)*, *Элой (Aloy)*, *Лэнзра (Lansra)*, *Бром (Brom)*, *Марзавид (Marzavid)*, *Сайленс (Sylens)*.

Однако в игре *Detroit: Become Human* от французской студии Quantic Dream можно заметить, как переводчики не просто перевели имя одной из андроидов и главных героев, но и немного видоизменили его, чтобы не вызывать негативных ассоциаций у русскоязычных игроков. Так имя *Kara* на русский язык было передано как *Кэра* во избежание созвучия со словом «кара», которое могло быть воспринято как говорящее и исказить образ в глазах игроков, а, возможно, и даже вызвать отторжение. Оно могло привести к критичным последствиям, ведь игра полностью основана на механике отзывчивости сюжета на выбор игрока. Значит, при невнимательности, нежелании играть за героиню или даже неприязни, риск потерять её на разных этапах сюжета возрос бы. Так мы видим, что при работе с видеоиграми переводчики стараются не только предоставить приближенный к оригиналу



перевод, но и локализовать продукт таким образом, чтобы он удачно продавался на целевом рынке.

В другой работе студии Quantic Dream – *Beyond: Two Souls* – можно встретить достаточно интересный пример имени, которое, по нашей теории, могло быть говорящим. У главной героини, владеющей навыками телекинеза, был неродившийся брат-близнец по имени Эйден (Aiden). Выясняется, что именно его душа всегда была рядом с героиней и защищала её, наделяя сверхъестественными способностями. Это не раз спасало её жизнь, поэтому мы предполагаем, что в основу имени было заложено слово «*помощь*» (“*aid*”). Однако ввиду невозможности передать данный элемент на русский язык, заложенный смысл остался нераскрытым. Такое переводческое решение никак не отразилось на общем восприятии сюжета и геймплея, тем не менее, оно служит примером того, что некоторые элементы истории и смысла могут остаться недоступными получателям, говорящим на переводящем языке. Такие квазиреалии, определённо, могут вызвать затруднения у переводчика и стать причиной долгих творческих поисков возможности передать их в полном объёме.

С дилеммой «переводить или транслитерировать», с нашей точки зрения, столкнулись и переводчики, работавшие над локализацией игры *Death Stranding*. Здесь у многих персонажей отсутствуют имена в привычном понимании, а вместо них прочно закрепились прозвища, которые мы относим к категории полионимов с эксплицитной формой. К примеру, *Дедмэн (Deadman)* – один из центральных персонажей, врач и коронер. Прозвище, которое вполне можно было передать на русский язык как «мертвец», вместо перевода подверглось механической передаче. Мы полагаем, что главной причиной для принятия такого решения является стремление сохранить единообразие псевдонимов.

Так в игре присутствует человек по имени *Дайхардмэн (Die-Hardman)*, также известный как Директор. Он получил говорящее прозвище из-за выживания вопреки маловероятным шансам. Третьим центральным героем,

чьё имя создано по той же схеме, является *Хартмэн (Heartman)* — учёный, получивший такое имя из-за экспериментов с остановкой сердца во имя поиска погибшей семьи. Из-за опасности экспериментов его сердце останавливается каждую 21 минуту, и он вынужден реанимировать себя.

Использован троп антономазии: имена всех трёх героев говорящие и рассказывают игроку не только о реальности, в которой разворачиваются события сюжета, но и об их прошлом, помогая лучше понять их характер, мотивы, принятые решения, а также проникнуться к ним симпатией или же наоборот. Единственным фактором, который помогает компенсировать данную потерю контекстуальной информации, является наличие диалогов всех этих персонажей с главным героем, где они делятся фактами из своего прошлого или настоящего, тем самым приоткрывая завесу тайны их необычных имён.

Интересным является и имя одной из героинь – *Фрэджайл (Fragile)* — главы крупной курьерской службы «Фрэджайл Экспресс». И хотя это имя было дано ей с рождения, в нём также сокрыт тайный смысл.

Благодаря анализу предыстории, стоящей за каждым из имён, игрок может интуитивно догадаться об их значении, однако переводу они не поддаются, что в свою очередь является ещё одной проблемой, стоящей перед переводчиками – передача скрытого в именах собственных.

Тем не менее, в играх встречаются примеры псевдонимов, перевести которые намного проще. К примеру, в многопользовательской сетевой игре *League of Legends* у каждого из более чем сотни персонажей есть не только имена, которые переводчики передали механически, но и дополнения к ним. В отличие от *Death Stranding*, где имена строились при помощи сложения основ, здесь все комбинации создаются по принципу «имя собственное + существительное», что придаёт чемпионам (общее название для всех персонажей) статусность и своеобразный титул. Некоторые из принятых переводчиками решений кажутся нам особенно интересными.

К примеру, при переводе нескольких разных имён переводчики использовали одно и то же слово на русском языке: *Вел'Коз Око Бездны* (*Vel'Koz the Eye of the Void*), *Ког'Мао Пасть Бездны* (*Kog'Maw the Mouth of the Abyss*), *Рек'Сай Хозяйка недр Бездны* (*Rek'Sai the Void Burrower*). Хотя кэмбриджский словарь определяет слово «void» как «пустое место, дыра», а слово «abyss» – именно как «бездна». Тем не менее, даже в самом мире игры есть понятие *void*, и оно также было передано как «бездна». Возможно, решение выбора единого эквивалента было принято для того, чтобы сохранить аутентичность и придать названию большую драматичность и эффектность.

В переводе имени также встретился и приём добавления для выполнения той же цели – аутентичности. *Мисс Фортуна Охотница за головами* (*Fortune the Bounty Hunter*). В англоязычном оригинале *Fortune* само по себе служит именем и могло бы передаваться посредством механического перевода, но переводчик добавил слово «мисс», тем самым удачно создавая кокетливый и притягательный образ для персонажа. Атрибутивная конструкция «*Bounty Hunter*» же не вызвала затруднений и была передана словарным соответствием «*Охотница за головами*».

Интересным с нашей точки зрения также является и перевод данных имен: *Орианна Заводная леди* (*Orianna the Lady of Clockwork*) и *Серафина Мечтательная певица* (*Seraphine the Starry-Eyed Songstress*). Орианна - когда-то была любопытной девушкой из плоти и крови, теперь же она – технологическое чудо, буквально оживший часовой механизм. Тем не менее, русскоязычная версия её имени невольно придаёт ей дополнительные черты характера, о которых не говорится в каноне игры. В ситуации же с Серафиной подобранный эквивалент лучше подходит под характер персонажа, однако изначально заложенное описание её внешности (в глазах у неё действительно есть звёзды) при этом теряется. Так мы видим, что приём смыслового развития применялся в обоих случаях, и без знания англоязычного контекста имён созданные переводчиками варианты выглядят вполне лаконично. Тем не менее, выбор данного приёма повлёк за собой внесение дополнительных, не

совсем соответствующих персонажу оттенков смысла и потерю элемента описания внешности соответственно.

Весьма противоречивой также кажется тактика переводчиков в игре *Cyberpunk 2077*: некоторые говорящие имена или же сценические псевдонимы переводчики передали при помощи транслитерации и транскрипции, хотя русский язык располагает подходящими эквивалентами, а некоторые были полностью переведены.

К примеру, *Адам Смэшер (Adam Smasher)* – суровый и сильный герой на подобие робокопа – мог бы стать «*Адамом Крушителем*» или «*Адамом Разрушителем*», однако говорящая фамилия была передана при помощи транскрипции и адаптирована в соответствии с типичными американскими фамилиями.

Упоминаемый выше контраст выбора переводческих приёмов прослеживается и в решениях по переводу псевдонимов: так сценические имена двух девушек-айدолов были полностью транслитерированы и транскрибированы (*Blue Moon* - *Блю Мун*; *Red Menace* - *Ред Менес*); а имя одного из загадочных мужских персонажей – переведено (*Mr. Blue Eyes* - *Мистер Голубоглазый*), как и имя профессионального боксёра-тяжеловеса *Хьюз Бритвы (Razor Hugh)*. В последнем случае слово «*razor*», по нашему мнению, выступало в роли имени, которое необходимо было передать механическим способом, однако итоговый вариант соответствует образу героя и его особенностям, поэтому такое применение модуляции можно считать допустимым: игровая атмосфера в этом случае стала лучше.

По схожей аналогии мог бы быть и предоставлен перевод для имени *Ангел (Angel)* – куклы из ночного клуба, тем не менее, ввиду наличия минимальных различий единиц на переводящем и переводном языках переводчики приняли решение также ввести псевдоним, а не транскрипцию «*Энджел*».

Весьма удачные, на наш взгляд, изменения в этой игре претерпел ещё один псевдоним – «*Rhino*», который принадлежит чемпионке по боксу. И хотя

русский язык позволяет предоставить прямой перевод «*Носорожсика*», он звучит весьма громоздко и нелепо, а также значительно отличается от оригинала с точки зрения количества знаков. Поэтому переводчики прибегли к приёму компенсации смысла (эта героиня – накачанная и brutальная женщина, и именно её физическую форму и передаёт прозвище) и подобрали эквивалент, который выполняет те же функции – «*Лосиха*».

Все эти персонажи – второстепенные, а их псевдонимы были созданы по-разному, поэтому сложно предположить, чем именно руководствовались переводчики при работе с данными единицами.

Так на основе анализа и попыток понять мотивы переводческих решений в данной группе квазиреалий, становится понятно, что даже при переводе имён может возникнуть ряд проблем. Среди них: разница в словообразовании в переводном и переводящем языках, невозможность сохранить единообразие псевдонимов в случае перевода, прогнозирование восприятия игроками и поиски возможностей компенсации утерянного смысла.

## 2.2 Квазиэтнонимы

Сюжеты ролевых видеоигр зачастую разворачиваются в фэнтезийных мирах, где распространены не только уникальные имена героев, но и новые расы, народы и игровые классы. В рамках данной работы были проанализированы различные их наименования – квазиэтнонимы – которые были отнесены к категории полионимов с эксплицитной формой.

Так наличие широкого ряда рас и социальных или игровых классов присуще играм в поджанрах MMORPG и MOBA, то есть, многопользовательским, которые располагают большим количеством персонажей с уникальными характеристиками. В рамках данной работы были рассмотрены две игры в данной категории – *League of Legends* и *World of Warcraft*. Так в первой игре существует 18 классов, при переводе названий которых переводчикам приходилось работать не только с простыми и понятными дефинициями, но и сложными для передачи на русский язык.

Среди легко поддающихся переводу названий такие единицы как: «Ловец» (*Catcher*), «Чародей» (*Enchanter*), «Нырлящик» (*diver*), «Маг» (*mage*) и «Боевой маг» (*Battlemage*), «Танк» (*Tank*), «Убийца» (*Assassin*), «Джаггернаут» (*Juggernaut*), «Стрелок» (*Marksman*) и «Истребитель» (*Slayer*). В составе данных названий присутствует по одной или две смысловой основе, которые легко вычленишь и перевести равнозначным эквивалентом в русском языке, следовательно, они не вызвали затруднений.

Однако есть также названия классов, заставившие переводчиков прибегнуть к лексическим трансформациям. Так при помощи смыслового развития были созданы наименования «Манипулятор» (*Controller*) (класс, способный влиять на противников, как бы управляя ими), «Штурмовик» (*Vanguard*) (именно они начинают боевые действия и напрямую идут в атаку), а также класс уникальных персонажей с набором навыков, не характерных ни для одного из уже существующих – «Уникум» (*Specialist* или *Unclassified*).

Модуляции было подвергнуто и наименование класса – «Дуэлянт» (*Skirmisher*). Кэмбриджский словарь английского языка даёт следующее определение данному термину: «*a soldier who is involved in a short fight with a small number of other soldiers, which is happening away from the main area of fighting in a war*» («солдат, задействованный в коротких стычках с небольшим количеством противников вдали от территории основного боя»), а также перевод «застрельщик». В силу того, что не все чемпионы, относящиеся к данному классу, владеют огнестрельным оружием, переводчиками было принято решение в первую очередь опереться на ключевые характеристики персонажей. Так онлайн глоссарий игры описывает класс Дуэлянт следующим образом: «*Дуэлянты должны уничтожать любого врага, который к ним приблизился. Они лишены взрывного урона и возможности быстро добираться до важных целей, однако у них есть мощные защитные инструменты, позволяющие выжить, нанося при этом большой постоянный урон*». Благодаря данной характеристике мы понимаем, что особенность таких персонажей – короткие стычки в отдаленных локациях

поля боя, поэтому логическое смысловое развитие до слова «*Дуэлянт*» является самым удачным вариантом решения данной переводческой задачи.

Похожие действия переводчики предприняли и при работе с классом «*Хранитель*» (*Warden*). Словарь Кэмбриджа предлагает следующее определение слова *Warden*: «*someone who is responsible for controlling a prison (начальник тюрьмы)*» и «*someone who is responsible for looking after a particular place or the people in it (комендант)*». Согласно глоссарию, «*Хранители стоят на страже, стараясь не пропустить врага к себе в тыл. Они защищают союзников и дают им возможность безопасно разделаться с врагами в командном бою*». И хотя данные персонажи действительно следят за конкретной зоной арены или членами команды, их нельзя назвать термином, относящимся к лексике, связанной с охраной мест заключения. Именно поэтому благодаря продолжению логической цепочки «охранник-защитник-хранитель» был подобран наиболее приближенный к оригиналу и специфике эквивалент.

Использование данной трансформации позволило подобрать более лаконичные и подходящие для мира игры эквиваленты. Они наиболее эффективно отражают особенности своего денотата, подчеркивая ключевые аспекты.

Конкретизация также была задействована переводчиками при работе с наименованиями классов чемпионов: «*Воин*» (*Fighter*), «*Маг-подрывник*» (*Burst*), «*Маг-артиллерист*» (*Artillery*). Благодаря такому решению переводчик смог не только сохранить изначально заложенный создателями смысл, но и сделать его более понятным и точным для русскоязычных игроков, подчеркнуть сходство или принадлежность к более крупному – классу Магов, а также сохранить аутентичность и единообразие интертекста игры.

В контексте анализа перевода эксплицитных полионимов, означающих названия рас в мире игр *World of Warcraft*, были обнаружены в основном полные соответствия оригиналу, которые не вызывали никаких затруднений.

К примеру: «Воин» (*Warrior*), «Маг» (*Mage*), «Паладин» (*Paladin*), «Жрец» (*Priest*), «Друид» (*Druid*), «Шаман» (*Shaman*), «Охотник» (*Hunter*), «Разбойник» (*Rogue*) и другие.

Тем не менее, было также выявлено несколько единиц, заставивших переводчиков принять нестандартные решения. Например, при переводе слова «*dwarf*» переводчики не смогли прибегнуть к уже привычному русскому языку и традициям перевода, закрепившимся еще со времени переводов произведений Дж. Р. Р. Толкина, тактике использования синонимичного эквивалента «гном». Связано это с тем, что в игре есть отдельная раса, обозначаемая термином «*gnome*». Мы предполагаем, что для решения данной проблемы с подбором нового варианта перевода и необходимостью лексически разграничить два понятия переводчики обратились к переводам этих понятий в настольной игре «*Dungeons and Dragons*»: образованный механически неологизм «дворф» и «гном» соответственно. Разница двух рас обуславливается в основном во внешних отличиях (коренастые, с длинными бородами и доспехами викингов дворфы и низкие, одетые в броню в стиле стимпанка гномы), происхождении, а также характер и специализация (дворфы – смелые и отчаянные воины, гномы – изобретательные хитрые мастера).

При этом, у дворфов также имеются подклассы, в названии которых также использованы эксплицитные полионимы, образованные посредством сложения нескольких основ. Так, подразделяют дворфов из клана «*Громового Молота*» (*Wildhammer*), клана «*Стальгорна*» (*Ironforge*) или «*Чёрного Железа*» (*Dark Iron*).

В первом случае была применены тактики сужения понятия и смыслового развития, позволившие подобрать более аутентичный эквивалент. В двух остальных же был использован прием калькирования, при котором полностью были сохранены формы слова, а также предоставлены прямые или смежные («железо-сталь») соответствия для оригинальных единиц.



Можно проследить, что при подборе названий для рас или народностей создатели игр предпочитают полионимы с эксплицитной формой. Это может быть обусловлено тем, что такие реалии образуются при помощи удобного приема словосложения или использования уже существующего слова со схожей семантикой с добавлением нового смысла. Тем не менее, даже такие элементы могут поставить некоторые трудности перед переводчиком, самыми частыми среди которых является несоответствие уже имеющихся эквивалентов на переводящем языке с семантикой денотата или игровым интертекстом, а также использование в оригинале смежных или одинаковых понятий, для которых в переводящем языке существует одно общее соответствие.

### 2.3 Оружие и его составляющие

Кроме персонажей и их характеристик в каждой игре присутствуют разнообразные механики, и зачастую неотъемлемой механикой каждой RPG-видеоигры является бой. В некоторых играх этот элемент геймплея заключается только в рукопашных приёмах, а в некоторых же требует использования различного оружия. Каждому присваивается название, которое также является квазиреалией.

В игре *Horizon: Zero Dawn* присутствует целый ряд оружия ближнего и дальнего боя. Среди названий встречаются в основном эксплицитные полионимы, которые требуют минимум преобразований при переводе. К примеру, «праца» (*sling*) и образованные от неё при помощи создания атрибутивной конструкции и основосложения «взрыв-праца» (*blast sling*) и «буревик» (*stormslinger*).

В первом случае переводчик смог беспрепятственно подобрать уже существующий в языке эквивалент. Во втором была применена трансформация способа словообразования: словосочетание было заменено на сложное слово, состоящее из двух лексем и написанное при помощи дефиса. В третьем же случае произошла элиминация второй части, содержащей

лексема «праца». Мы предполагаем, что такое решение было принято ввиду отличия данного оружия от предыдущих: оно выглядит, как копье со стреляющим электрическими зарядами устройством на конце. Именно поэтому внимание было сосредоточено именно на этой значимой функции квазиреалии.

По схожему принципу был произведен перевод названия оружия «отбойник» (*tearblaster*). Согласно описанию из электронной энциклопедии мира игры, «это оружие с низкой дальностью поражения, которое стреляет снарядами сжатого воздуха и легко отбивает броню и компоненты машин». Поэтому за основу для создания нового слова была взята первая лексема «*tear*» (*to pull or be pulled apart, or to pull pieces off*), которая полноценно отражает весь функционал и цель применения этого орудия. Попытка перевода второй составляющей слова привела бы к нагромождению и смещению смыслового акцента, именно поэтому переводчик принял решение также элиминировать её и заменить на суффикс отглагольного существительного «-ник».

Кроме самого оружия в этой игре также существует множество ресурсов, представляющих собой детали машин и другие элементы, необходимые для создания боеприпасов. В данном параграфе мы хотели бы остановиться на двух таких ресурсах, наименования которых относятся к категории имплицитных полионимов.

Первый такой ресурс – «огнежар» (*blaze*) – горючая смесь, используемая как машинами для питания и атак огнем, так и людьми в качестве составляющей боеприпасов или устройств. Согласно Кембриджскому словарю, «*to blaze* - to burn brightly and strongly» («гореть ярко и сильно»). Ближайшими по значению русскоязычными эквивалентами являются «полыхать» и «пламя», однако они не подходили для наименования вещества – проблема отсутствия контекстного соответствия в синонимическом ряду снова встала перед переводчиками и была решена отступлением от изначальной формы и создания двусоставного слова, которое успешно слилось со стилистикой интертекста всей игры.

Вторым ресурсом является «искровой разрядник» (*sparkler*). Словарь Merriam Webster трактует оригинальную единицу как «*something that produces a spark, especially: a device that produces a spark for lighting a torch, burner, etc.*» («что-то, что даёт искру, в особенности устройство для зажигания факела или конфорки»). Согласно данному определению, можно подобрать русскоязычный эквивалент «зажигалка», однако оно не будет соотноситься с денотатом – электрическим устройством, питающим машины и служащим деталью для электрических стрел или бомб. Чтобы подобрать подходящее соответствие, переводчики обратились к внешним характеристикам предмета и в качестве перевода подобрали название уже существующего устройства, которое по строению максимально приближено к квазиреалии.

Так на основе анализа мы можем подытожить, что названия оружия, которые зачастую имеют эксплицитную форму – одна из групп, которая редко становится проблематичной. Мы связываем это с тем, что ввиду многообразия предметов данной категории разработчики предпочитают организовывать их с максимальным удобством для игрока: чтобы по названиям он мог ориентироваться и понимать, для чего нужно то или иное оружие. Ресурсы же, необходимые для работы этого оружия, могут иметь наименования, относящиеся к имплицитным полионимам – передать их на целевой язык труднее, однако опора на визуальную составляющую игры помогает найти подходящие эквиваленты.

## **2.4 Умения и основные механики**

Ввиду того, что RPG игры достигли высокого уровня развития и продолжают усложняться и совершенствоваться с каждым днём, кроме механики боя в них вводятся всё новые элементы геймплея. Наименования для них могут иметь и эксплицитную, и имплицитную формы.

### 2.4.1 Полионимы с эксплицитной формой

Почти в каждой RPG видеоигре, особенно в жанре фэнтези, у персонажа имеются определённые навыки и умения. Все они зачастую либо сводятся к 4 базовым категориям (*пассивное умение, базовое умение, элементарный/специальный навык и абсолютный навык* или, на геймерском сленге - «*ульта*»), либо представлены в виде дерева навыков, каждая из ветвей которого отвечает за конкретные сферы (здоровье, скорость накопления ресурсов, выносливость и другие важные показатели, а также новые боевые приемы). У каждого из них может быть как обычное нейтральное, так и специфичное название, которое раскроет особенности навыка.

Так, к примеру, в уже рассматриваемой нами игре *League of Legends* базовая классификация навыков выглядит следующим образом:

- *Пассивное (врожденное) умение (Innate);*
- *Базовое умение (Basic);*
- *Абсолютное умение (Ultimate (ult)).*

Первые два наименования переведены методом простого подбора эквивалента из уже имеющихся в языке, без каких-либо дополнительных переводческих трансформаций, а в третьем снова наблюдается использование тактики смыслового развития. В словаре Кэмбриджа для слова «*ultimate*» приводится следующее определение: «*better, worse, or greater than all similar things*» (*предельный, крайний*); «*final or most important*» (*конечный, окончательный*); «*the best or greatest example of something*» (*предел чего-либо*).

Однако данные определения не затрагивают необходимую для перевода в конкретной ситуации специфику – речь идёт о самом сильном умении персонажа, когда он показывает себя на пределе возможностей. Именно поэтому, основываясь на данных определениях, переводчиками выстраивается логическая цепь «*предельный – сильнейший – лучший – возведенный в абсолют*», благодаря которой удалось подобрать соответствие, наиболее удачно отвечающее требованиям аутентичности всего интертекста видеоигры.

В однопользовательской игре *Infamous: the Second Son* у главного героя также имеется набор навыков, которые меняются в зависимости от стихии, которую он поглощает. Все их названия переведены с использованием приема калькирования. К примеру: «Орбитальное падение» (*Orbital Drop*), «Пепельная ракета» (*Cinder Missile*), «Дымовые двигатели» (*Smoke Thrusters*), «Laser Insight» (*Лазерное Озарение*).

В последнем случае также прослеживается модуляция, так как словарь определяет термин «*insight*» как «*the ability to understand what something is really like, or an example of this*» (*проницательность, понимание*). Данное определение очень приближенно к основным характеристикам данного навыка героя: при использовании стихии неона, его зрению открываются слабые места противников, в которые можно ударить. Иными словами, можно сказать, что, действительно, происходит озарение и он видит то, что до этого ему было недоступно. В данном случае можно заметить, как контекст влияет на процесс перевода квазиреалии и перевешивает чашу весов, когда переводчик выбирает между словарным или контекстуальным соответствием.

Говоря об умениях и навыках, стоит также упомянуть механику, которая напрямую с ними связана – это игровой ресурс, который подпитывает эти навыки или делает возможным их получение и улучшение. В разных играх разных поджанров существует спектр вариаций наименования данной квазиреалии. Так, к примеру, в игре *League of Legends* создатели используют уже ставший стандартным для жанра фэнтези термин «мана» (*Mana /MP*). Данное понятие пришло в индустрию видеоигр еще в семидесятые годы 20-го века, а основной сферой его употребления является религия и различные верования, в которых это слово обозначает сверхъестественные силы человека, животного или предмета. В контексте игры мана – накапливаемая энергия, определенный объем которой позволяет активировать навыки во время сражения на арене.

С точки зрения перевода данная реалия переведена без каких-либо затруднений посредством подбора уже существующего в русском языке эквивалента и добавлением к нему нового смысла.

В *Infamous: the Second Son* создателями было использовано необычное название для этого элемента геймплея – «*shards*», что на русский язык было передано соответственно «осколки». И хотя эти слова создают определённую сложность при переводе, ведь в обычной жизни они означают разбитое стекло или керамику, такой подбор лексической единицы имеет логическое обоснование. В процессе прохождения игрок собирает «следы» или «остатки» энергии той или иной стихии, тем самым всё больше дополняя собственные силы и с каждым новым выученным навыком собирая полную картину потенциала владения стихиями. Учитывая контекст игры, можно также сказать, что и сам герой будто собирает самого себя по осколкам. Так, при помощи приема добавления нового, контекстуального значения, была создана и переведена данная квазиреалия.

В остальных играх, изученных в рамках данной работы, подобная механика стандартно определяется атрибутивной конструкцией «*skill point*», которая без затруднений переводится при помощи калькирования как «очки навыков».

#### **2.4.2 Полионимы с имплицитной формой**

В каждой видеоигре имеется набор механик – уникальных или более стандартных для того или иного жанра. Стандартные механики зачастую получают унифицированные названия, а для уникальных создатели могут придумать нечто особенное. Так произошло в игре *League of Legends*, в которой насчитывается широкий ряд механик – от выбора различных образов для героев до уникальных распродаж.

К примеру, в игре существует понятие «Цветовая схема» (*Chroma*) - перекрашенная вариация классического или приобретаемого образа чемпиона. В данном случае разработчики

использовали лексическую единицу, значение которой онлайн-словарь Merriam Webster описывает как «*a quality of color combining hue and saturation*» («*свойство цвета, сочетающее в себе оттенки и насыщенность*»). Так как такое определение слишком объёмно для игры, а при описании внешнего вида или одежды в русскоязычной традиции принято говорить не о насыщенности оттенков, а о цветовой гамме и сочетаемости цветов, переводчиками был использован прием смыслового развития и подобран эквивалент, который не только содержит в себе смысл оригинальной единицы, но и отражает суть данной игровой механики.

Значительные трансформации претерпело понятие «*Храм эссенции*» (*Essence Emporium*), которое представляет собой распродажу, где игрок может приобрести различный внутриигровой контент (в том числе и цветовые схемы) за особую валюту – синюю эссенцию. Оригинальное название данной квазиреалии создаёт образ обычного внутриигрового магазина: Кембриджский словарь трактует единицу *emporium* как «*a large shop that sells many different types of goods, or a shop that sells a particular type of goods*», а также предлагает перевод «*универмаг*». И хотя данная механика представляет собой просто вкладку с необходимыми товарами, существующие русскоязычные эквиваленты никак не подходят под стилистику игры, что ставит перед переводчиками необходимость подбора соответствия, которое бы решило эту проблему. Именно поэтому было принято решение применить лексическую трансформацию замены и выбрать наиболее подходящую дефиницию «*храм*». И хотя она звучит более возвышенно, переводчикам удалось сохранить аутентичность названия и игровую атмосферу.

Обширным в данной игре является ряд названий рун - особых зачарований (или же усилений), которые игроки могут использовать перед началом боя чемпионов. Эти зачарования призваны подчеркнуть те или другие стороны чемпиона в зависимости от выбранной игровой роли. В рамках

данного исследования были проанализированы некоторые названия рун, которые наиболее интересны с переводческой точки зрения.

Так, к примеру, в рамках одного из пути есть руна «*Дрожь земли*» (*Aftershock*). При переводе её названия была применена тактика смыслового развития. В силу необходимости поддержания фэнтези-образа и его эпичности переводчикам пришлось отказаться от стандартного перевода данного термина как «афтершок» или «повторный толчок», заменив их описательным переводом, который отлично отразил свойства данного элемента: он позволяет игроку создать сильную ударную волну, наносящую урон противникам.

Похожая замена наблюдается в переводе руны пути «*Колдовство*» - «*Раскрытая книга заклинаний*» (*Unsealed Spellbook*), которая даёт возможность при отсутствии однократно заменить имеющееся заклинание на любое другое, таким образом как бы предоставляя доступ к набору заклинаний, который обычно «запечатан». Однако в силу отсутствия устоявшейся сочетаемости слов «*вскрытый*» или «*распечатанный*» и «*книга заклинаний*», переводчикам снова пришлось прибегнуть к приему смыслового развития и выбрать перевод, который лучше сочетается с понятием «*книга*».

В рамках этого же пути перевод названия ещё одной руны могло вызвать затруднения – «*Поток маны*» (*Manaflow Band*). При определенных условиях данная руна увеличивает запас маны персонажа на 25%, а её значок выглядит как узкая катушка с лентой синего цвета. Английское название полностью отражает и свойства, и внешние характеристики руны, однако перевод каждой из составляющих названия мог стать причиной несоответствия количеству знаков – русскоязычное название состояло бы из трёх слов и могло не помещаться в отведенное для него пространство на экране. Поэтому, в качестве уступки данному требованию, переводчики прибегли к приёму опущения, пожертвовав описанием внешних свойств.

В противопоставление такому опущению был найден пример приёма добавления, однако добавлено было не морфема или слово, а новое значение, которое стало общепринятым в рамках интертекста игры. Это руна



«Магическая комета» (*Arcane Comet*). Онлайн-словарь Кембриджа поясняет слово «*arcane*» следующим образом: «*mysterious and known only by a few people*» («загадочный и известный только нескольким людям») или «*complicated and therefore understood or known by only a few people*» («сложный, а потому понятный и известный только нескольким людям»). А также даёт перевод «тайный».

Словарь Merriam Webster даёт похожие определения: «*known or knowable only to a few people*» («известный или доступный только нескольким людям») или «*broadly: mysterious, obscure*» («в широком значении: загадочный, туманный»). Также словарь приводит примеры сочетаемости: «*arcane technical details*» («заумные технические подробности») и «*arcane rites*» («загадочные обряды»).

Так можно заметить, что в словарях у данного понятия отсутствует сема конкретно магии, однако в сериале «*Аркейн*», основанном на данной игре и её персонажах, слово «*arcane*» уже прочно связано с магией и употребляется как синоним данного понятия. В интертексте игры и сериала транскрипция данной единицы служит названием магической энергии, непостижимой и опасной. Это свидетельствует о том, что новое значение плотно укрепилось в интертексте и им свободно оперируют при переводе. Данное явление можно проследить в диалоге между двумя персонажами:

«- Я открыл способ обуздать **магию** с помощью науки.

- **Магию?** *Аркейн* опасен. Силы природы, они... науке неподвластны.»

Весьма интересным, с нашей точки зрения, является также перевод руны «*Реваниш*» (*Cut Down*), ответственной за пассивное увеличение урона при условии разницы в показателях здоровья персонажа и противника. Чем больше здоровья у врага и меньше у персонажа – тем выше бонус к урону. Иными словами, руна «сокращает» этот разрыв, и оригинальное название это передаёт. Однако оно создано при помощи фразового глагола, перевод которого с сохранением части речи повлек бы за собой нарушение единообразия. Поэтому был использован прием функциональной замены

(глагол - имя существительное), а также значительной модуляции, в рамках которой было пропущено несколько звеньев логической цепочки. И хотя русскоязычный эквивалент не является прямым соответствием для английского названия, с его помощью удалось успешно решить проблему различия частей речи и ограничения по знакам, а также передать суть.

Таким образом, данная группа реалий представлена широким спектром разнообразных умений и механик, названия которых могут быть как стандартными, так и уникальными, созданными с нуля. При этом разработчики не ограничены в средствах и способах словообразования, что, в свою очередь, может стать причиной ряда затруднений для переводчиков. Так из-за различий в принципах словообразования переводного и переводящего языков может быть нарушено ограничение по количеству знаков; несоответствие уже закреплённых за выбранной создателями единицей эквивалентов характеристикам денотата; различия в правилах сочетаемости лексических единиц в паре языков; несочетаемость имеющихся соответствий с интертекстом и стилистикой игры. Для решения всех этих проблем переводчики прибегают к таким приемам, как смысловое развитие, лексические замены, элиминация частей оригинала, функциональные замены, а также подбор контекстуального значения.

## **2.5 Устройства и механизмы**

### **2.5.1 Полионимы с эксплицитной формой**

Как и в большинстве RPG-игр, в *Horizon: Zero Dawn* и *Horizon: Forbidden West* очень большое внимание было уделено разработке детализированного открытого мира альтернативного будущего, его истории, особенностей и наполнения. Так одной из самых обширных групп квазиреалий стали разнообразные машины, внешне напоминающие земных животных и птиц.

Способы создания их названий разнообразны, что одновременно предоставляет переводчику свободу творчества, но и ставит перед ним

определенные проблемы, особенно в тех случаях, когда способы словообразования в паре языков сильно отличаются и передать реалию в том же виде не представляется возможным.

Многие наименования машин – полионимы с эксплицитной формой. Они были образованы посредством словосложения, и их перевод был выполнен с использованием калькирования. Большинство из них не вызвали никаких затруднений: «Копьерог» (*Lancehorn*), «Долгоног» (*Longleg*), «Длинношей» (*Tallneck*), «Пилозуб» (*Sawtooth*), «Громозев» (*Thunderjaw*), «Светокрыл» (*Sunwing*) и «Смертокрыл» (*Dreadwing*).

Однако в процессе анализа материала были обнаружены и те квазиреалии, что были образованы тем же способом, но для передачи которых переводчиками выбирались иные подходы. Например, «Камнегрыз» (*Rockbreaker*). Данная машина оснащена бурами в зоне пасти, именно поэтому она, перемещаясь под землей и внезапно выползая наружу, не просто ломает камни, но и на самом деле их грызет. В данном случае мы видим, как при переводе возникла проблема несоответствия существующих эквивалентов в переводящем языке контексту и визуальному ряду. Для её решения переводчиками была использована трансформация конкретизации (появилось точное указание того, как именно машина разрушает породу).

Достойным внимания, с нашей точки зрения, является решение при передаче реалии «Зубоскал» (*Clamberjaw*). Составные части оригинальной единицы дословно означают «карабкаться» и «челюсть», что отражает специфику машины: она способна с лёгкостью удерживаться на стенах и использует против врагов мощные огненные атаки. Однако проблема состоит в том, что данные русскоязычные эквиваленты нельзя соединить в одно слово по тому же принципу, чтобы не нарушить единообразие интертекста. Именно поэтому применяется прием компенсации (фактор способности карабкаться компенсируется фактором агрессии) и смыслового развития для подбора наиболее привычного для русскоязычного получателя соответствия, которое

могло бы отражать внешние характеристики машины, а также её манеру поведения.

Также в пользу сохранения единообразия и игровой атмосферы при передаче двух других наименований одна и та же англоязычная лексема «snap» (щелкать, скалиться, огрызаться) подверглась целостному преобразованию и приобрела разные по написанию, но синонимичные по смыслу формы на русском языке. Эти трансформации были обнаружены в словах «Бронезуб» (*Shellsnapper*) и «Щелкозуб» (*Snapmaw*). В первом примере видно, что существительное, указывающее на деятельность или действия объекта, лишилось данной функции в переводе. Во втором же случае с помощью модуляции основу «snap» заменили на корень «щелк», что помогло успешно создать в сознании игрока образ машины, похожей на крокодила.

Однако не все квазиреалии, созданные посредством сложения основ, были переданы с сохранением структуры – некоторые из них подверглись целостному преобразованию. Мы объясняем такие переводческие решения тем, что не все русскоязычные эквиваленты составных частей этих единиц удобны для образования новых слов тем же способом, что ставит перед переводчиком непростую задачу: создать соответствие с той же семантикой, не нарушившее бы общую стилистику всех существующих в игре единиц.

К таким полионимам, несмотря на их эксплицитную понятную форму, относятся: «Истребитель» (*Deathbringer*), «Проглот» (*Widemaw*), «Буревестник» (*Stormbird*), «Загонщик» (*Clawstrider*) и «Терзач» (*Slaughterspine*). Все эти наименования были созданы с опорой в первую очередь на контекст (как визуальный, так и с точки зрения геймплея), а также на прогнозирование культурной осведомленности и наличия определенных ассоциаций у русскоговорящей аудитории. При переводе были использованы такие приёмы, как смысловое развитие («Истребитель» (*Deathbringer*) и «Терзач» (*Slaughterspine*)), целостное преобразование («Проглот» (*Widemaw*) и «Загонщик» (*Clawstrider*)) и частичное калькирование («Буревестник» (*Stormbird*)).

## 2.5.2 Полионимы с имплицитной формой

В данном параграфе мы рассмотрим наименования машин, входящих в категорию имплицитных полионимов.

К примеру, две машины класса «Добытчик» - *Charger* и *Grazer*. Для начала взглянем на их англоязычную форму. Исходя из названия, у первой машины, похожей на быка с широкими рогами, должна быть функция подзарядки (возможно, для других машин), а вторая, похожая на оленя, должна просто имитировать пасущегося животного. Однако, в данном случае названия не отражают ни основных особенностей машин, ни их внешних свойств. Так во внутриигровых описаниях первой машины нет ни одного упоминания о возможности или необходимости подзарядки, а вторая машина создана и функционирует, как инструмент терраформирования – она перерабатывает траву в воспламеняемое вещество, служащее топливом для всех машин.

Именно их неясное название, не дающее подсказок по характеристикам или внешнему виду и является главной проблемой при переводе, так как при отсутствии возможности взглянуть на визуальный материал повышается риск некорректного перевода, не отвечающего требованиям соответствия с игровой действительностью, а также единообразие названий. Тем не менее, мы предполагаем, что в данном случае переводчики имели доступ к визуальной составляющей игры, именно поэтому они произвели целостное преобразование данных единиц и, отталкиваясь в первую очередь, от вида и функций машин, предложили удачные, на наш взгляд, соответствия: «Дуголоб» «Жвачник» соответственно.

Такие же сложности поставило перед переводчиками название *Bellowback* (прямой перевод - «ответное рычание»): эта машина не издаёт рыка в ответ на взаимодействие с ней и не имеет внешних сходств с какими-либо существующими животными. Именно поэтому, чтобы найти единое слово-соответствие, переводчики акцентировали внимание на деталях внешнего вида машины: резервуарах с горючей жидкостью, которую машина

использует, чтобы извергать огонь. По форме они очень похожи на «*мешок из бараньей, конской или воловьей шкуры для перевозки вина, кумыса и воды у татар и горцев Кавказа*» (Полный словарь иностранных слов, вошедших в употребление в русском языке- Попов М., 1907) – «*бурдюк*». Именно такое наименование, полностью заменившее заложенный оригиналом смысл, и получила данная машина.

Без наличия контекста невозможно было бы перевести и название *Corruptor*. Данная машина внешне похожа скорпиона и способна подчинять себе другие машины, взламывая их системы при помощи яда. Несмотря на то, что у глагола «*corrupt*» уже есть закрепленные соответствия в русском языке, они либо относятся к другому стилю речи, либо контекст их употребления и нормы сочетаемости не подходят для интертекста игры, что снова ставит перед переводчиками проблему подбора уместного эквивалента. Так после проведения смыслового развития «взлом программы – подчинение – захват» было предложено соответствие «*Захватчик*», что соответствует требованиям по количеству знаков и отражает ключевую роль машины в игре.

Внимания с переводческой точки зрения заслуживают квазиреалии в игре *Death Stranding*. В данном параграфе это одно из устройств под названием «*Бридж-Бэби или ББ*» (*Bridge Baby*) — недоношенный младенец в специальном инкубаторе, имитирующем утробу матери. ББ находятся на грани мира живых и мертвых, и именно это используется для «подсвечивания» существ из другого мира. И хотя русский язык располагает эквивалентами для каждого из слов в составе данной реалии, и можно было образовать что-то вроде «связующее дитя», переводчиками было принято решение передать его механически. Мы полагаем, что это было сделано в качестве уступки фактору липсинка: в игре очень много кат-сцен, где отчетливо видны движения губ персонажей, произносящих «ББ».

Зачастую полионимы с имплицитной формой требуют не только тщательной работы над поиском скрытого в них смысла, но и использования такого переводческого приёма, как целостное преобразование, которое

позволяет создать необходимый и наиболее уместный эквивалент. К этому приёму пришлось обратиться и переводчикам игры «*Fallout*» при передаче говорящего названия механической игрушки «*Робопони «Люттик»*». Англоязычное название «*Giddyup Buttercup*» содержало в себе прямую отсылку к фразе «*Get Ye Up*» или «*Git Thee Up*» в значении «пошёл!» или «но!». Такое решение создателей игры поставило проблему передачи единицы, созданной при помощи голофразиса – способа словообразования, когда «новое слово создаётся путём слияния в одно слово целого предложения (простого или сложного) или его части» (Ковынева 2010: 30). Так как русскоязычные эквиваленты не подходят для названия, но и даже механическая передача не смогла бы создать удобное для русскоязычного игрока слово, от данной части было решено отказаться. Её место занял неологизм, созданный посредством словосложения и отлично передающий характеристики предмета – механической лошадки.

Мы видим, что данная группа квазиреалий, встречающихся в видеоиграх, одна из самых разнообразных. Кроме того, их особенностью является то, что при словообразовании создатели игр не обязательно ориентируются на лексику, связанную с технической сферой. Названиями механизмов могут стать и слова из отстранённых областей, что также становится причиной некоторых трудностей при передаче их на другой язык.

## **2.6 Названия локаций и организаций**

Видеоигры жанра RPG практически всегда основаны на перемещении по виртуальному миру или, иными словами, карте игры. Каждому месту, где разворачиваются какие-либо действия в игре, разработчики дают название: от простых наименований с эксплицитной формой (например, сеть «котлов» (*cauldron*) в *Horizon: Zero Dawn* и *Horizon: Forbidden West*), до более усложнённых, включающих в себя отсылки или иной скрытый смысл. Именно последние наименования зачастую относятся к имплицитным полионимам и вызывают затруднения при переводе.

Обращаясь к миру игры *World of Warcraft*, можно встретить механику подземелий – ограниченных по времени и пространству битв, позволяющих игрокам добыть необходимые ресурсы и опыт. У каждого из них есть особое название, соответствующее всей стилистике интертекста этой игры: они возвышенны, эпичны и относятся к высокому регистру (например, «Театр Боли» (*Theater of Pain*), «Та Сторона» (*Other Side*) и «Туманы Тирна Скитта» (*Mists of Tirna Scithe*)).

Одним из самых противоречивых и сложных для перевода, на наш взгляд, названий является «Кровавые катакомбы» (*Sanguine Depths*). Согласно словарю Кембриджа, первым и основным значением слова «*sanguine*» является «(of someone or someone's character) positive and hoping for good things» («(о человеке или его характере) позитивный и верящий в лучшее»). В качестве второго значения выступает «*red in colour*» («красного цвета»). При работе с данной единицей переводчик мог столкнуться с проблемой отсутствия приемлемого соответствия: первое значение слова абсолютно нельзя использовать для перевода в этом случае, а второе не является точным и не предоставляет необходимой информации для подбора эквивалента. Поэтому возникает необходимость дополнительного поиска иных значений, которые можно обнаружить в словаре Merriam Webster: «*bloodred*» («кроваво-красный») и «*consisting of or relating to blood*» («состоящий из крови или содержащий её»). Данное соответствие наиболее удачно подходит для данного подземелья: оно расположено под замком и служит суровой тюрьмой. Именно поэтому общий эквивалент второй части названия – «*depths*» – «глубины» тоже не был приемлем и стал причиной произведения смыслового развития и поиска близкого по значению, но более уместного варианта. Согласно большому энциклопедическому словарю, «катакомбы – системы подземных помещений, обычно искусственного происхождения. Часто служили в древности для отправления культа и захоронений».



Среди других названий, созданных при помощи атрибутивных конструкций, можно встретить также «Смертельная тризна» (*Necrotic Wake*). Особенность данной локации заключается в том, что в качестве врагов выступают монстры, созданные из частей тел уже умерших. Англоязычное название состоит из специализированного медицинского термина, а также из слова, использованного в одном из редких его значений. Так словарь даёт толкование «*necrotic*» как «*(of cell tissues) dying*» («(о клеточных тканях) омертвление»), а также предлагает перевод «некротический». Так как данный термин является узкоспециализированным, не подходит по стилистике, а также превышает допустимое количество знаков, переводчики проводят лексическую замену и подбирают синонимичный эквивалент – «смертельный».

Слово *wake* же употреблено не в его первичном значении: «*an occasion when the family and friends of a dead person meet in order to look at the dead body the night before it is buried, or when they meet after a dead person has been buried to drink and talk about the person's life*» («когда семья и друзья усопшего собираются, чтобы проститься с ним до захоронения, или встреча после похорон с целью почтить его память»). Основными русскоязычными эквивалентами для этого значения являются «поминки» или «поминовение», которые принадлежат к нейтральному стилю и стандартному регистру, из-за чего снова появляется проблема подбора более возвышенного эквивалента. В синонимичном ряду можно найти такие соответствия, как «трапеза», «проводы», а также «тризна». Именно последнее наиболее, на взгляд переводчиков, подходило для перевода в данном случае. Поэтому «тризна», определение которой, согласно толковому словарю Ожегова, звучит как «У древних славян: обрядовые действия и пиришествво в память умершего и у православных: обряд поминания умершего, а также (устар.) вообще поминки» (Ожегов 2004: 812) стало контекстуальным синонимом и вошло в состав названия локации.

К теме религии отсылаются и другие два названия подземелий в данной игре, тем самым создавая проблему поиска эквивалента, который сможет поддержать стилистику, но и будет понятен среднестатистическому носителю русского языка, не знакомого или косвенно знакомого с религией: «*Чертоги Покаяния*» (*Halls of Atonement*) и «*Шпиль Перерождения*» (*Spires of Ascension*).

Для первого термина – *Atonement* – словарь Merriam Webster предлагает следующие определения: «*reparation for an offense or injury*» и «*the reconciliation of God and humankind through the sacrificial death of Jesus Christ*» («возмещение ущерба за нанесенный вред или травму» и «примирение Бога и человечества благодаря самопожертвованию Иисуса Христа»), а Кембриджский словарь – «*something that you do to show that you are sorry for something bad that you did*» («поступок, показывающий, что вы сожалеете о содеянном») и даёт перевод «*искупление*». Тем не менее, данный эквивалент не точно отражает особенность локации: в этом подземелье пленникам не дают возможность искупления, но заставляют пожалеть о совершенном. Так мы видим, какую важную роль играет контекст при переводе видеоигр, и как без него возрастает риск предоставления некорректного перевода даже при условии соответствия оригинала с его русскоязычным эквивалентом. Обратив внимание на фоновую информацию с целью поддержания игровой атмосферы, а не языковой эквивалентности, переводчики решили подобрать контекстуальный синоним: «*покаяние*».

Второй термин – *Ascension* – онлайн-словарем Кембриджа трактуется следующим образом: «*the process of rising to a position of higher importance, rank, or success*» («получение более высокой позиции или достижение успеха») и «*the process of going up from earth to heaven, especially the process of Jesus Christ going up to heaven after his death and resurrection (= return to life)*» («вознесение с земли в Рай, особенно вознесение Иисуса Христа на небеса после смерти и воскрешения (=возвращение к жизни)»). Также этот словарь предлагает

перевод «вознесение». Так же, как и в предыдущем случае, данное соответствие не будет отвечать описанию локации: эта небесная обитель является домом для тех, кто после гибели получил новую жизнь и крылья. Именно поэтому ключевым фактором значения, выбранного переводчиками для осуществления перевода, стал именно факт получения новой жизни, «перерождения».

С перерождением и путешествием между жизнью и смертью связана и тематика игры *Death Stranding*. Так в мире игры существует такое понятие, как «Берег» (*the Beach*) - место, которое находится между миром живых и миром мёртвых. И хотя в данном случае оригинальное название не представляет проблему для перевода, переводчиками было принято решение применения лексической замены и подбора эквивалента, наиболее точно описывающего специфику реалии. И хотя это место действительно выглядит, как пляж, его название должно было создавать ассоциацию с чем-то пограничным.

При работе с названиями квазиреалий, связанных с локациями, переводчики наряду с уже упомянутыми проблемами сталкиваются с несовпадениями регистра и стилистики закреплённых в языке эквивалентов с интертекстом; трудности перевода атрибутивных конструкций в силу разных норм сочетаемости в паре языков; несоответствие семантики имеющихся эквивалентов с характеристиками денотата.

## **2.7 Лор игры и его составляющие**

Данная группа реалий – самая обширная и разнообразная, так как в понятие мира игры может быть включён огромный спектр предметов и явлений.

### *Создания мира игры*

Многие отобранные в рамках данной работы единицы относятся к полионимам с эксплицитной формой образования, большинство из которых без проблем поддавались передаче на русский язык. Например, квазиреалия

«девиант» (*deviant*) из игры *Detroit: Become Human*. Словарь «Социология культуры» 2011 года даёт следующее определение данному термину: «индивид, поведение которого отличается устойчивыми отклонениями от всеобщих значимых и одобряемых норм и ценностей» (Николаенко 2011: 114). В контексте видеоигры данный термин приобрел дополнительное значение, основанное на уже устоявшемся в психологии понятии: девиантами называют андроидов, обошедших свою программу, начавших испытывать эмоции и вышедших из подчинения.

Интересные квазиреалии и связанные с ними переводческие решения можно обнаружить в категории имплицитных полионимов. К примеру, в лоре игры *Death Stranding*.

Так в игре вводится такое понятие, как «*repatriation*», на русский язык переданное как «возвращенец». Оно относится к людям, которые не умирают сразу же и навсегда, а попадают на Берег, упомянутый в предыдущем параграфе. Чтобы вернуться к жизни, они воссоединяют разум с телом. Оригинальный термин носит коннотацию возвращения на родину («*репатриация*»), но не связано с возвращением к жизни, что тоже ставит проблему подбора подходящего под контекст и стиль соответствия, а также заставляет переводчиков отказаться от принятого перевода и создать контекстуальный синоним. Именно он в полной мере отражает ключевые характеристики реалии, а также соответствует количеству знаков, хотя пришлось опустить немаловажную для сюжета сему патриотизма.

Для создания названий квазиреалий разработчики также использовали атрибутивные конструкции. Например, «*фактор вымирания*» («*extinction entity*») и «*некроматерь*» (*still mother*). Первый термин обозначает существо или сущность, которая должно(а) будет «запустить» процесс вымирания жизни; второй – не мертвых, но и не живых матерей Бридж Бэби, находящихся в состоянии «смерти мозга».

Так как буквальный перевод обоих терминов создал бы расплывчатые или некорректные образы, тем самым нарушив эффект погружения,

переводчики прибегли к приёмам модуляции и подбора контекстуальных синонимов из научных сфер. В первом случае название прочнее связали с физикой, подчеркнув следственно-логическую связь. Во втором – с биологией и медициной, что стало весьма выгодным, с нашей точки зрения, решением, так как «некроматерей» в кат-сценах всегда показывают в больничных или лабораторных условиях.

Зачастую игры, где появляются различные существа, основаны на фэнтезийной или альтернативной реальности. К примеру, игра *Days Gone*, сюжет которой разворачивается на территории постапокалиптической Америки. Главными противниками являются различного вида заражённые или же «фрики» (*freakers*) или, иными словами, зомби. Для каждого типа вводится своё название. Почти все названия – с имплицитной формой, смысл некоторых из них можно было вычленить достаточно просто (*breaker* – *громил*), с другими же могли возникать определённые трудности.

Как и в случае всех имплицитных полионимов, внешняя форма оригинала недостаточна для вычленения смысла, и для предоставления корректного соответствия переводчики нуждаются в дополнительной контекстуальной информации. Например, наименования двух типов зараженных «альбинос» (*bleacher*), «банши» (*screamer*) и «спринтер» (*reacher*) невозможно было бы создать без информации об их особенностях: первый тип имеет бледную кожу, представители второго – только женщины, способные оглушать криком, а третьи намного быстрее и сильнее остальных и способны рывком сокращать дистанцию между ними и врагом. Именно благодаря этой информации стало возможным произвести смысловое развитие и предоставить контекстуально синонимичные соответствия.

Самым сложным, на наш взгляд, стало название фриков-подростков. В англоязычной версии игры они названы «*newts*», что Кембриджский словарь трактует как «*a small animal with a long body and tail, short, weak legs, and cold, wet skin; a type of salamander*» («*маленькое животное с длинным телом и хвостом, короткими слабыми ногами и холодной влажной кожей; вид*

*саламандр*»). Однако они не имеют ничего схожего с тритонами или саламандрами, напротив, их отличает волосяной покров и периодическое чередование прямохождения и перемещения на четырех конечностях. Именно поэтому уже существующее в русском языке соответствие «*тритон*» или «*саламандра*» не могли быть использованы. Мы предполагаем, что для создания подходящего перевода, переводчики опирались на сему небольшого размера небольшого животного, а также на описания внешности и повадок существ: подростки, сторонящиеся всех, в том числе других фриков, не нападающие на героя первыми и без причины, относительно слабые. Благодаря целостному преобразованию был предложен вариант «*шакалы*», который и вошел в финальную русскоязычную версию игры.

Согласно лору данной игры, зараженными могут быть не только люди, но и животные и птицы. Это, к примеру, вороны – «*крикуны*» (*criers*). В данном случае оригинальное название и его перевод совпадали с ассоциативным рядом, относящимся к воронам, у русскоязычного человека. Однако перевод англоязычных названий двух других видов животных был более проблематичным: «*шатуны*» (*rager bears*) и «*клыкачи*» (*runner*). В первом случае могла возникнуть проблема необходимости соблюдать количество знаков, во втором – проблема отсутствия ассоциативного ряда у русскоязычных игроков между уже закрепившимся эквивалентом («*бегун*») и денотатом (волками). Более того, переводчикам необходимо было сохранить единообразие, в данном случае выраженное в передаче названий при помощи приёма метонимии. Поэтому наблюдается, как были выделены те ключевые свойства, которые имеют наибольшую степень ассоциативности в русской культуре.

#### *Природные и физические явления*

Наименования некоторых природных и физических явлений в этой игре также относятся к категории имплицитных полионимов. Это «*темпоральный дождь*» (*timefall*) и «*выплеск пустоты*» (*voidout*), оригинальные формы

которых были образованы при помощи сложения двух слов и слова – с предлогом.

Согласно лору, «*темпоральный дождь*» – это осадки, которые ускоряют течение времени почти во всем, с чем они соприкасаются. При анализе перевода мы видим сочетание лексической и грамматической трансформаций: была произведена модуляция и смысловое смещение, а также разделение двусоставного слова на два отдельных.

По тому же принципу была создана и переведена квазиреалия «*выплеск пустоты*» — взрыв, происходящий из-за соединения материи и антиматерии из-за чего масса конвертируется в энергию.

### *Флора*

Наряду с разнообразными явлениями в видеоиграх встречаются и уникальные ресурсы, которым также присваиваются оригинальные названия. Например, в игре *Horizon: Zero Dawn* геймплей построен на боях, где физический урон и определенные накладываемые эффекты (заморозка, огонь, заражение, электрошок) моментально или пассивно влияют на шкалу запаса здоровья. Для поддержания защиты от этих эффектов игрок может собирать ресурсы в открытом мире и создавать зелья.

Так можно найти следующие растения: «*печной корень*», (*fire kiln root*), «*гололедный корень*» (*freeze rime root*), «*электровосковой корень*» (*shock wax root*) и «*корень заразобоя*» (*corruption glaze root*). При сравнении оригинальной и переводной форм первых трёх можно сказать, что эти названия не вызвали затруднений, а последнее – наоборот. Это связано с семантикой слова «*corruption*», которая уже рассматривалась в предыдущем параграфе про машины и устройства. Для перевода данного растения переводчиками был задействован прием целостного преобразования и подбора контекстно-синонимичного соответствия – «*зараза*». Именно так называют то вещество, которым атакуют машины «*захватчик*», а после применения приема модуляции по логике «что-то, что борется с заразой» было

принято решение при помощи словосложения создать ёмкое наименование «заразобой».

Таким образом, при работе с квазиреалиями в группе лора игры, относящимся к категории имплицитных полионимов, переводчики чаще всего встречаются с проблемами, которые поддаются решению, однако они требуют широкого кругозора, тщательного поиска дополнительной информации, а также уверенного владения комплексными переводческими трансформациями и творческого мышления. На основе анализа отобранного материала можно выделить следующие наиболее часто встречающиеся проблемы: несоответствие семантики оригинального названия правилам употребления его уже закрепившихся эквивалентов в переводящем языке; отсутствие в ряду эквивалентов соответствия, подходящего для описания важных свойств квазиреалии; риск нарушения единообразия при различиях частей речи оригинала и перевода; перевод единиц, созданных нестандартными способами словообразования; проблема отсутствия ассоциативного ряда у русскоязычных игроков между уже закрепившимся эквивалентом и денотатом.



## Выводы по главе 2

1. Видеоигры представляют собой объёмный материал для перевода, в котором можно обнаружить широкий спектр различных квазиреалий. Их классификация по тематике позволила выделить следующие группы: квазиантропонимы (18%), квазиэтнонимы (12%), оружие и его составляющие (4%), умения и основные механики (6%), устройства и механизмы (22%), названия локаций и организаций (13%), лор игры и его составляющие (25%): создания мира игры, природные и физические явления, флора.

2. Ввиду уникальности квазиреалий при работе с ними переводчики нередко сталкиваются с различными проблемами. Так на основе анализа было выявлено, что наиболее часто проблемы при переводе квазиреалий в RPG играх возникают в рамках категории имплицитных полионимов (45%). Среди самых частых трудностей – перевод единиц, созданных при помощи нестандартных способов словообразования; отсутствие каких-либо подсказок внутри единицы оригинала; отсутствие в ряду эквивалентов соответствия, подходящего для описания важных свойств квазиреалии; вероятность отсутствия ассоциативного ряда у русскоязычных игроков между уже закрепившимся эквивалентом и денотатом; более высокий риск переводческой ошибки в случае отсутствия опоры на визуальный материал.

3. Второй по сложности категорией квазиреалий стали полионимы с эксплицитной формой (42%). Несмотря на то, что в их составе уже есть лексемы, помогающие переводчику понять сущность денотата и предложить перевод, возникают такие затруднения, как: несовпадение систем словообразования переводного и переводящего языков, что не позволяет создавать слова по образцу оригинала; необходимость соблюдать количество знаков и сочетание движений губ со звучащим текстом перевода; отсутствие стилистически подходящего эквивалента среди уже имеющихся в языке; риск смещения смыслового акцента и нагромождения текста; постоянная необходимость взвешивать свои решения и уступать фактору игровой атмосферы, а также соблюдать единообразие интертекста всей игры.

4. Несмотря на то, что третья группа квазиреалий – ксенонимы (13%) – на первый взгляд не должна вызывать затруднений, при переводе таких единиц также могут возникнуть незначительные проблемы, к примеру, созвучие оригинального имени собственного с лексической единицей переводящего языка, что может создать как положительное, так и отрицательное впечатление

5. Все эти проблемы поддаются решению, так как главной целью перевода видеоигр является не достижение полной эквивалентности, а предоставление равноценному оригиналу игрового опыта. Именно поэтому при работе с эксплицитными полионимами переводчики чаще всего используют такие приёмы как: добавление нового смысла, модуляция, конкретизация, генерализация, а также членение двусоставного слова на словосочетание или элиминирование какой-либо части.

6. При переводе полионимов с имплицитной формой наряду с уже упомянутыми выше приёмами переводчики используют более сложные, например, целостные преобразования и переводческие неологизмы.

7. При подборе материала для анализа не было обнаружено реалий, относящихся к последней, четвертой категории квазиреалий – идионимам. Мы объясняем отсутствие собственно изобретений переводчиков тем, что в видеоиграх за каждым элементом стоит своя часть кода, именно поэтому вводить новые реалии и новые понятия очень рискованно и может повлечь за собой нарушения в работе игры.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Аудиовизуальный перевод любого вида медиапродуктов – это сложный многосторонний процесс, который накладывает ряд ограничений и выставляет ряд требований для переводчика. Независимо от вида перевода – субтитрировании, закадровом озвучивании или дубляже - необходимо не только соблюдать нормы перевода и ориентироваться на целевую аудиторию, но и учитывать факторы сжатости, полимодальности и полисемиотичности, а также псевдоустности звучащего текста. Переводчик должен не только идеально владеть переводным и переводящим языками, но и ориентироваться в социокультурных особенностях целевой аудитории, а также знать основные тенденции в выбранной сфере перевода (например, уже принятые нормы перевода стандартных понятий в гейм-индустрии).

При работе с киноиндустрией и сферой видеоигр, которая стремительно развивается и расширяется в последние годы, перевод становится частью более масштабного процесса – локализации, которая подразумевает под собой не только перевод продукта, но и его всестороннее преобразование, направленное на то, чтобы он соответствовал целевой культуре и ее языку. И хотя аудиовизуальный перевод создает определенные рамки, работа с видеоиграми также предоставляет переводчику полную свободу в выборе стратегии и приёмов перевода ради достижения динамической эквивалентности и успешной продажи продукта на рынке.

Локализация осуществляется при работе со всеми жанрами игр – от симуляторов до полномасштабных RPG-игр – и именно последние являются интересными с переводческой точки зрения, так как содержат в себе огромные массивы информации, подлежащей переводу и адаптации, в том числе квазиреалии – наименования уникальных для фэнтезийного мира предметов и явлений.

В рамках анализа было выявлено, что наиболее сложной для перевода категорией квазиреалий являются полионимы с имплицитной формой (45% от общего количества), которые в большей степени представлены такими

тематическими группами, как: устройства и механизмы (22%), игровые механики (6%), а также различные элементы мира игры (25%), например, природные и физические явления. Мы объясняем это тем, что такие квазиреалии являются основополагающими процесса формирования образа фэнтезийного мира, именно поэтому создатели игр стараются предложить наиболее отдаленные от нашей реальности единицы, которые смогут погрузить игрока в виртуальный уникальный мир.

Самыми частыми затруднениями при переводе имплицитных полионимов являются отсутствие у уже имеющихся эквивалентов в переводящем языке сочетающейся с денотатом семантики, либо их несоответствие стилистике игрового интертекста; различия в системах словообразования в паре языков и факторы ограничения по знакам и «липсинка».

Благодаря творческой свободе при работе с видеоиграми, переводчики могут прибегнуть к лексическим, грамматическим или смешанным трансформациям: от транскрипции и транслитерации до более сложных, например, модуляции, целостных преобразований и переводческих неологизмов.

Так, основываясь на изучении переводческих решений, мы можем сказать, что перевод квазиреалий в видеоиграх отличается от перевода таких же единиц в, например, художественном переводе дополнительными ограничениями, однако гейм-индустрия также и предоставляет переводчикам полную свободу в выборе инструментария перевода ради достижения главной цели – сохранения и передачи игровой атмосферы и соблюдения культурных и юридических норм целевой аудитории, что, в свою очередь, обеспечит высокий уровень продаж финального продукта.

Именно поэтому переводчикам удаётся успешно справиться со всеми проблемами, которые ставят перед ними уникальные языковые единицы фэнтезийных миров RPG-игр.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александрова Е.В. Перевод аудиодескрипции как альтернатива создания нового описания // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 2 (75). С. 493–495.
2. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Мир науки, культуры, образования. Научный вестник Южного института менеджмента, 2018. №2. С. 82-86.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов . - М.: Советская энциклопедия, 1966. 607 с.
4. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975 . 239с.
5. Божко Е.М. Квазиреалии мира фэнтези, их классификация и роль в воздействии текста перевода на получателя // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки . 2011. №3 (131). С. 188-191.
6. Бреус Е.В. Основы теории и практики перевода с русского языка на английский: Учебное пособие. 2 изд., испр. и доп. М.: Изд-во УРАО, 2000. 208 с.
7. Влахов С.И., Флорин С.П.. Непереводимое в переводе. Изд. 3-е, испр. и доп. М.: Р. Валент, 2006. 447 с.
8. Волков С.С. Лингвострановедческое комментирование художественного текста : (слова-реалии в «Бурмистре» И. С. Тургенева) // Русское слово в лингвострановедческом аспекте. Межвузовский сборник научных трудов. Воронеж: 1987. С. 35-42.
9. Гарбовский Н.К. Теория перевода. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2007. 544 с.
10. Гак В.Г. Языковые преобразования . М.: Языки рус. культуры, 1998. 768 с.
11. Гак В.Г., Григорьев Б.Б. Теория и практика перевода : французский язык . М.: Интердиалект+, 2000. 456 с.

12. Кабакчи В.В. Практика англоязычной межкультурной коммуникации. СПб.: Союз, 2001. 475 с.
13. Клементьева В.В. Особенности перевода реалий в научно-фантастических романах Фрэнка Герберта «Дюна» и Пьера Буля «Планета обезьян» // Актуальные вопросы филологической науки XXI века : сборник статей VII Международной научной конференции молодых ученых (9 февраля 2018 г.) : в 2-х ч. Ч. 1 : Современные лингвистические исследования . Екатеринбург: УМЦ-УПИ, 2018. С. 159-164.
14. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности // XVII Царскосельские чтения : материалы междунар. науч. конф. : в 4 т. – Т. I. . СПб.: 2013. С. 374-381.
15. Козуляев А.В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2019. 234 с.
16. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №3 (13). С. 3-24.
17. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. Курс лекций. М.: ЭТС, 1999. 192 с.
18. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода. М.: ЧеРо, 1999. 136 с.
19. Корячкина, А.В. Англоязычный художественный кинодискурс и потенциал его интерпретативно-коммуникативного перевода: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. СПб., 2017. 25 с.
20. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дис. ... канд. культ. наук: 24.00.01. М., 2014. 25 с.
21. Малёнова, Е.Д. К определению понятия “аудиовизуальный перевод” // Вестник НГЛУ. 2019. №48. С. 64-74.

22. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. №2 (12). С. 32-46.
23. Матасов Р.А. Перевод кино / видео материалов: лингвокультурологические и дидактические аспекты: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. М., 2009. 211 с.
24. Миньяр-Белоручев Р.К. Как стать переводчиком?. М.: Готика, 1999. 176 с.
25. Миньяр-Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. М.: Московский лицей, 1996. 208 с.
26. Ожегов С.И, Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. 4 изд. М.: "А.ТЕМП", 2004. 944 с.
27. Привороцкая Т.В., Гураль С.К. Обучение аудиовизуальному переводу посредством анализа кинодискурса // Язык и культура. 2016. №1 (33). С. 171-180.
28. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, 1974. 216 с.
29. Саяхова Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // Казанский лингвистический журнал. 2020. №1 (3). С. 52-63.
30. Семенов А. Локализация игры: взгляд со стороны переводчика // App2Top.ru URL: <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html> (дата обращения: 14.12.2022).
31. Тараканова, Ю.Е. Квазиреалии как лексический элемент научно-фантастического текста на примере перевода рассказа «Февраль 1999: Илла» Рэя Брэдбери на русский язык // Вест. Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. 2009. №1. С. 294-299.
32. Томахин Г.Д. Реалии-американизмы: пособие по страноведению. М.: Высш.шк., 1988. 240 с.

33. Федоров А.В. Основы общей теории перевода: (лингвистические проблемы). М.: Высш.шк., 2002. 416 с.
34. Федорова И.К. Перевод кинотекста в свете концепции культурного переноса: проблема переводческой адаптации // Вестник Челябинского государственного университета. Сер. Филология. Искусствоведение. 2009. №43 (181). Вып. 39. С. 142-149.
35. Черницына Ю.Е. Лексико-стилистические проблемы перевода научно фантастического текста: на материале переводов произведений Рэя Бредбери “451° по Фаренгейту”, “Август 1999: Земляне”, “Февраль 1999: Илла” и “Август 2026: Будет ласковый дождь” на русский язык: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. М., 2009. 201 с.
36. Чужакин А.П., Палажченко П.Р. Мир перевода или вечный поиск взаимопонимания. М.: Валент, 1999. 192 с.
37. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика : (газетно-информационный и военно-публицистический перевод). М.: Воениздат, 1973. 280 с.
38. Эйзенштейн С.М. Монтаж // Монтаж : сб. ст. к столетию со дня рождения . М.: ВГИК, 1988. С. 63-101.
39. Якобсон Р. О лингвистических аспектах перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Международные отношения, 1978. С. 16-24.
40. Bernal-Merino M.A. The Localisation of Video Games. A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of PhD. Translation Studies Unit, Imperial College. London: 2013. 433p.
41. Chaume Varela F. Cine y traducción. Madrid, Cátedra: 2004. 336p.
42. Coleridge S.T. Biographia Literaria. Vol.1. London: 1817. 352p.
43. Dagienė V., Grigas G., Jevsikova T. Programinės įrangos lokalizavimas. №4. Vilnius: Matematikos ir informatikos institutas, 2010. 330p.
44. Díaz Cintas, J., New Trends in Audiovisual Translation. Multilingual Matters, ed. by J. Bristol, 2009. 288p.



45. Fernández Costales, A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization // *MonTi - Monografías de Traducción e Interpretación*. 2012. №4. 385-408pp.
46. Gambier Y., Gottlieb H. *Multimedia, Multilingua: Multiple Challenges* // (Multi)media Translation: Concepts, Practices, and Research. Amsterdam–Philadelphia: John Benjamins Publishing Co, 2001. VIII–XXpp.
47. Malenova E. Subtitling Practice: From Translation to Transcreation // *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*. 2017. №10 (4). 526-536pp.
48. Mangiron, C., O’Hagan, M. Game Localization: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation // *The Journal of Specialised Translation*. 2006. Vol.6. 10-21pp.
49. Matamala A., Orero P. Designing a Course on Audio Description and Defining the Main Competences of the Future Professional // *LANS – TTS*. 2007. Vol.6. 329-344pp.
50. McKee, R. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: Regan Books ; Harper Collins, 1997. 490 p.
51. Nida, E.A. *Towards a Science of Translating*. Netherlands: E.J., 1964. 331 c.
52. Odobašić H. Videospiellokalisierung, Teil 2 // *Dailydpad* URL: <https://dailydpad.de/artikel/18436/videospielelokalisierung-teil-2-uebersetzungen-sind-nicht-gleich-uebersetzungen/> (дата обращения: 24.12.2022).
53. O’Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience // *Revista Tradumàtica Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*. 2007. №5: Localització de videojocs. 1-7pp.
54. Suojanen T., Koskinen K., Tuominen T. *User-Centered Translation (Translation Practices Explained)*. New York: Routledge, 2015. 184p.
55. Venuti L. *The Translator’s Invisibility: A History of Translation*. London-New York: Routledge, 1995. 353p.

56. Zabalbeascoa, P. The nature of the audiovisual text and its parameters  
// The Didactics of Audiovisual Translation ed. by J. Díaz-Cintas. Amsterdam: John  
Benjamins, 2008. 21-37pp.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ПРИМЕРОВ

1. Beyond: Two Souls (2013)
2. Cyberpunk 2077 (2020)
3. Days Gone (2019)
4. Death Stranding (2019)
5. Detroit: Become Human (2018)
6. Fallout (1997)
7. Fallout 2 (1998)
8. Fallout 3 (2008)
9. Fallout 4 (2015)
10. Horizon Forbidden West (2022)
11. Horizon Zero Dawn (2017)
12. Infamous: Second Son (2014)
13. League of Legends (2009)
14. The Last of Us (2013)
15. World of Warcraft (2004)

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ**

АВП – аудиовизуальный перевод

RPG – Role-Playing Games – сюжетно-ролевые игры

Action-RPG – Action Role-Playing Games – экшн сюжетно-ролевые игры

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – массовые  
многочисленные сюжетно-ролевые онлайн-игры

JRPG – Japanese Role-Playing Games – японские сюжетно-ролевые игры

## ПРИЛОЖЕНИЕ



Приложение 1. Распределение квазиреалий по тематическим группам



Приложение 2. Распределение квазиреалий по классификации Е.М. Божко