

Література

1. Бойчук Б.М. Слово від перекладача. *Каммінгс Е.Е. Це проминання всіх ясних речей: вибрані поезії*. К., Факт, 2005. 171 с.
2. Аполлинер Г. Комментарий к каллиграмме «Заколотая голубка и фонтан». *Иностранная литература*. 1991. № 4. С.4.
3. Friedman N.E. E. Cummings: The Growth of a Writer. Carbondale and Edwardsville, Illinois: Southern Illinois University Press / Arcturus Books, 1964. 193 p.
4. Каммінгс Е.Е. Тюльпани й димарі: Вибрані вірші. Пер. з англ. І.М. Андрусяк, К.Г. Борисенко. Хмельницький: К.: Видавництво С.Д. Пантюка, 2004. 96 с.
5. Cummings E.E. Complete Poems 1904-1962. Ed. by George J. Firmage. New York: Liveright, 1991. 1002 p.
6. Арнольд И.В. Стилистика современного английского языка: (Стилистика декодирования): учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. «Иностранные языки». М.: Просвещение, 1990. 300 с.
7. Суховой Д.А. Графика современной русской поэзии: автореф. на соискание науч. степени канд. филол. наук: спец. 10.02.01 «Русский язык». Санкт-Петербургский гос. ун-т. Санкт-Петербург, 2008. 27 с.

Александра Гнып

г. Сосновец, Республика Польша

Бестиарий игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» в аспекте польско-русского перевода

The article talks about the process of localization of the bestiary in the “Witcher 3: Wild Hunt”. The author indicates the translation tendency and language devices used by translators during the localization of this part of the game. The article raises the issue of unjustified changes introduced by translators to the bestiary localized in the Russian language.

Keywords: translation, computer game, video game, player, monster, localization

Локализация видеоигр является молодым и быстро развивающимся видом переводоведения. В связи с этим эта область еще только начинает исследоваться переводоведами. Принимая во внимание сложность этого вопроса, уже сама попытка его определения вызывает много затруднений. Перевод компьютерных игр в отличие от других видов перевода возникает во время создания произведения, а не после его окончания и поэтому является довольно строго ограниченным в техническом плане. Переводчик, который делает локализацию игр, должен помнить о многомерности этой задачи и о специфическом подходе к ней. Это требует того, чтобы локализатор понимал

видеоигру не только как специалист в области перевода, но также как игрок и программист. Одновременно ключевой задачей локализации является передача эмоций и игрового опыта независимо от уровня знаний языка и культуры оригинала. Кроме того, в процессе локализации следует учитывать лингвистические, культурные, юридические и технические требования страны целевых потребителей [1, с. 1].

Процесс создания, и таким образом локализации, видеоигр часто происходит, когда вдохновением является известная книга или фильм. Примером может послужить обсуждаемый нами «Ведьмак 3: Дикая Охота». Эта игра базируется на произведениях Анджея Сапковского. В свою очередь, игры из серии «Метро» были созданы на основе творчества Дмитрия Алексеевича Глуховского. В таких случаях, кроме правильной локализации, переводчик должен выполнить еще одну важную задачу – удовлетворить круг читателей данной книги или фильма. Это обусловлено тем, что мир, представленный в игре, должен соотноситься с ранее совершенными переводами произведений, которые послужили источником возникновения той или иной игры. Этот факт вынуждает локализатора познакомиться с ними и применить использованную в них терминологию, чтобы как можно лучше передать реалии мира, который был представлен в компьютерной игре [1, с. 1]. Важным элементом при переводе таких видеоигр является также то, чтобы специфическая терминология, использованная в локализации, совпадала с той, которая выступает в ранее сделанном переводе книг или фильмов.

При локализации важно передать имена собственные – например, имена и фамилии героев, названия городов или рек – таким образом, чтобы не было несоответствия между игрой и тем, что было написано в книге или перенесено на экран. В случае локализации игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» особое внимание уделяется сохранению таких элементов, как магическая терминология. Она включает, среди прочего, заклинания, названия магических эликсиров и ингредиентов, а также названия сверхъестественных монстров.

Кроме того, необходимо вспомнить о локализации на языки, имеющие разные алфавитные основы – здесь речь идет о переводе с польского на русский язык. В таком случае локализатор должен помнить о транслитерации, что позволит игрокам если не понять названия, выступающие в игре, то хотя бы их прочитать, и, таким образом, функционировать в мире, представленном в видеоигре [2].

Во время анализа бестиария, находящегося в третьей части «Ведьмака», то есть в «Дикой Охоте», мы нашли несколько приемов, которыми пользовались переводчики. Нами были выделены

транслитерация, транскрипция, калька, точный перевод, а также изменения в переводе [3].

Самой частотной техникой перевода, которую можно увидеть в локализации названий монстров в игре «Ведьмак 3: Дикая Охота», является транслитерация. Согласно дефиниции из «Большого толкового словаря русского языка» С.А. Кузнецова, транслитерация обозначает «передачу букв одной письменности посредством букв другой письменности» [4]. Транслитерация является популярным методом при переводе разного типа неологизмов, к которым, в частности, принадлежат названия монстров. Это предопределяется тем, что простым способом можно передать как орфографию данного слова, так и его произношение.

Примерами транслитерации среди названий монстров в игре «Ведьмак 3: Дикая Охота» являются:

bart – *барт*,
fleder – *фледер*,
golem – *голем*,
him – *хим*,
suk kub [5] – *суккуб* [6].

Следующим видом перевода, который тоже часто выступает в локализации, является транскрипция. Согласно дефиниции «Толкового словаря русского языка» С.И. Ожегова, этот термин обозначает «совокупность специальных знаков, при помощи которых передается произношение, а также соответствующая запись» [7]. Транскрипция указывает на то, как звучит данное слово. Ее ключевое отличие от транслитерации состоит в том, что транскрипция обращает внимание на произношение выражения, пропуская правила его правописания. Этот способ применяется чаще, когда звуки в данном слове являются трудными для произношения или его запись значительно отличается от способа его произношения.

Образцами транскрипции, которые можно заметить в локализации игры «Ведьмак 3: Дикая Охота», являются:

alghul – *альгуль*,
bruxa – *брукса*,
gael – *гэль*,
ghul – *гуль*,
silvan – *сильван*.

Следующая переводческая техника, применяемая при передаче названий из бестиария игры «Ведьмак 3: Дикая Охота», – калька. Этот способ базируется на переводе составных частей данного слова или фразы с языка оригинала на язык перевода.

Примерами калек названий монстров являются:

baba wodna – водная баба,
baba smentarna – кладбищенская баба,
 duch lasu – дух леса,
dziewica moru (morowa dziewczica) – моровая дева,
wiedźmy z Krzywuchowych Moczarów – ведьмы с Кривоуховых болот.

Очередным способом передачи названия монстров, выступающих в рассматриваемой нами игре, является применение словарных эквивалентов. Оно является возможным благодаря тому, что действие игры происходит в мире славянской мифологии. Много названий монстров и демонов выступает как в польских, так и в русских преданиях, что позволяет найти их точные соответствия и передать реалии и атмосферу игры.

Образцами точного перевода среди названий монстров игры являются такие лексемы, как:

smok – дракон,
leszy – леший,
południca – полуденница,
harpia – гарпия,
gryf – грифон.

Интересными с точки зрения перевода примерами являются названия монстров, которые имеют несколько эквивалентов. Одним из таких монстров является *bazyliszek*, который в российской версии игры выступает как *басилиск* или, в переводе с латинского языка, как *регулюс*. Лексема *wij* переводится либо с помощью слова *вий*, либо *марибора*. Другими примерами такого перевода являются:

bożątka – прибожек/ божонтка,
mgłak – туманник/ мгляк,
topielec – плавун/ топляк.

Таким образом, наименование чудовищ может быть переведено совсем иными способами или иметь даже больше двух вариантов. Так, здесь примером может послужить существительное *oszluzg*, которое в российской версии игры выступает как: *ослизг*, *дракоящерица* или *ящер*. В свою очередь, слово *kuroliszek* в локализованном варианте можно встретить как: *кокатрикс*, *кокатриксия*, *куролиск* или *скоффин*. Помимо того, что такая противоречивость вызывает беспорядок, игрок может не понять, что в данной части игры речь идет о том же самом монстре. Такие различия в названиях монстров вызывают среди игроков дезориентацию. Кроме того, это плохо влияет на эффективность и удовольствие от прохождения различных этапов игры.

Самыми интересными являются примеры перевода названий монстров, имя которых было частично или полностью изменено. В эту группу можно включить слово *накер* (*nekker*), оригинальное произношение и запись которого было сохранено только частично. Изменяя гласную «е» на гласную «а», а также удаляя согласную «к», локализаторы во многом изменили оригинальное название монстра.

Очередные примеры неполных изменений – это перемена рода или вида данного названия. При локализации монстра *гаргуля* (*gargulec*) переводчики вынуждены были дать чудовищу женский род, что обусловлено системой русского языка, несмотря на то, что в оригинале это слово мужского рода. Кроме того, если в исходном языке *zgnilec* происходит от глагола совершенного вида, то его соответствие на русском языке *гнилец* образовано от глагола несовершенного вида – *гнить*.

Следующим примером является непоследовательность записи названий чудовищ. Таким образом *тролл* (*troll*) пишется без мягкого знака. Наряду с этим в словосочетаниях *ледяной тролль* (*troll lodowy*), а также *скальный тролль* (*troll skalny*) существительное *тролль* выступает с мягким знаком в конце.

Образцами полного изменения названий монстров, которые игрок может встретить во время игры, являются:

krabopajak – главоглаз,
poroniec – угоша,
niedźwiedziolak – берсерк,
przeraza – химера,
klobuk – чур.

Интересным является последний пример, так как в славянской мифологии, а именно в польских народных преданиях выступает персонаж клобука – поэтому в данном примере можно было применить точный перевод.

По отношению к одному из названий чудовища локализаторы применили трансфер. Речь идет о наименовании *Ignis Fatuus* – вид туманика, по-другому называемого мгляком. Таким образом в игре выступает запись названия монстра на латинском алфавите. Данный прием может осложнять игру, особенно младшим игрокам, а также затруднять классификацию чудовищ.

Подытоживая, следует отметить, что существует много разных переводческих техник, применяемых для того, чтобы локализовать данную видео- или компьютерную игру. Важно обратить внимание, базируется ли данная игра на известных книгах или фильмах. Если в основе данной игры лежит известное произведение, локализатор не может полагаться на свою креативность, а его обязанностью является

честный и последовательный поиск эквивалентов, закрепленных в культуре перевода данного произведения [8, с. 4-3.]. При исследовании bestiaria игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» мы выделили несколько приемов, которые использовали переводчики. Первым из них является транслитерация, которая заключается в передаче знаков одного языка с помощью букв, выступающих в другом алфавите. Второй – это транскрипция, опирающаяся на передачу фонем языка оригинала с помощью букв принимающего языка. К третьему способу принадлежит калька, которая имеет свою цель буквально передать данное слово или выражение. Последний метод – это применение словарного эквивалента. Кроме того, особо выделяются наиболее интересные изменения наименований в локализации игры, связанные с применением трансфера, с грамматической модификацией или использованием целого ряда соответствий для одного исходного названия.

Литература

1. Ковалькова Е. Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры „Half life 2”). *Vertimo studijos*. 2013. № 6. С. 13. URL: http://www.vertimostudijos.flf.vu.lt/wp-content/uploads/2015/01/Vertimo_studijos_6.88-100.pdf (дата доступа 1.02.2020).
2. Czym jest lokalizacja gier i czemu miałyby mnie interesować?. URL: <https://antyweb.pl/czym-jest-lokalizacja-gier-i-czemu-mialaby-mnie-interesowac/> (дата доступа 1.02.2020).
3. Соснина Е.П. Локализация текстов как задача прикладного переводоведения. *Культура, речевое общение*: материалы международной научной конференции: в 2-х частях. Часть 2. 2015 С. 276-281. URL: http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf (дата доступа 1.02.2020).
4. Толковый словарь Кузнецова. URL: <https://endic.ru/kuzhecov/Transliteracija-72912.html> (дата доступа 5.02.2020).
5. Potwory z Wiedźmin 3: Dziki Gon. URL: https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Kategoria:Potwory_z_Wied%C5%BAmin_3:_Dziki_Gon (дата доступа 5.02.2020).
6. Монстры (Ведьмак 3). URL: <https://is.gd/cZ8kVs> (дата доступа 5.02.2020).
7. Толковый словарь Ожегова онлайн. URL: <http://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=32148> (дата доступа 5.02.2020).
8. Kuipers E.J. Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziennie proste? *Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych. Homo Ludens 1/(2)*. 2010. С. 10. URL: <http://docplayer.pl/1715394-Lokalizacja-gier-komputerowych-czyzby-dziecinnie-proste-nowe-perspektywy-w-szkoleniu-tlumaczy-pisemnych.html> (дата доступа 5.02.2020).