

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АМУРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «АмГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Валькова Ксения Сергеевна

ПЕРЕВОД ТЕКСТОВ ОФФЛАЙН ИГР
С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Направление подготовки
45.03.02 Лингвистика

Профиль
«Перевод и переводоведение»

Бакалаврская работа

Комсомольск-на-Амуре, 2020

Работа выполнена на кафедре первого иностранного языка и переводоведения федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет»

Научный руководитель:

Третьякова М.Ф., канд.филол.н.,
доцент кафедры первого
иностранного языка и
переводоведения

Защита бакалаврской работы состоится: «25» июня 2020 г. в 9 ч., в аудитории «204» на заседании ГЭК направления подготовки 45.03.02 Лингвистика профиль «Перевод и переводоведение» факультета филологии и межкультурной коммуникации

К защите допускаю:

Научный руководитель

_____ М.Ф. Третьякова

Заведующий кафедрой первого иностранного
языка и переводоведения

_____ Ю.В. Краснопёрова

Декан ФФиМК

_____ К.В. Боровикова

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Теоретические основы и проблематика перевода текстов компьютерных игр.....	6
1.1 Язык и культура с позиций лингвокультурологии	6
1.2 Локализация и адаптация как вид переводческой деятельности.....	12
1.3 Проблематика перевода компьютерных игр и достижение адекватности с помощью переводческих стратегий	19
Выводы по главе 1.....	27
Глава 2 Лексико-грамматические особенности перевода текстов компьютерных игр	28
2.1 Анализ лексических трудностей при переводе отобранных игровых текстов	28
2.2 Анализ грамматических трудностей при переводе отобранных игровых текстов.....	43
Выводы по главе 2.....	47
Заключение.....	48
Библиографический список.....	50
Приложение.....	54

Введение

В современном мире возрастает важность понятия культуры, значительное место отводится описанию и интерпретации национальных традиций людей, таких как, образ жизни, специфика поведения, мышления и восприятия окружающего мира. В связи с этим меняются и приоритеты в лингвистике: всё большее внимание уделяется вопросам, связанных с национально-культурной спецификой языка, с национальным своеобразием образа мира, сложившегося у лингвокультурного общества. В настоящее время лингвисты признают особое значение культуры для перевода и подчёркивают роль перевода как важнейшее средство межкультурной коммуникации.

Данная работа ориентирована на описание наиболее характерных расхождений в языковых картинах мира у представителей английской, русской и некоторых других лингвокультурных общностей на примере перевода игровых компьютерных текстов. Рассмотрение путей, при помощи которых можно нейтрализовать культурный барьер, способный вызвать «сбой» в процессе понимания. Исследование проблем передачи содержания игрового текста с особым вниманием к его «культурным» компонентам.

На текущий момент игровая промышленность переживает невероятный взлет, и каждый день игровой рынок пополняется все новыми «мирами» и «вселенными». Как правило, компьютерные игры создаются за границей, а выпуск своего товара на международный рынок является для них первостепенной задачей, следовательно, возникает потребность в переводе данного товара.

Когда мы говорим о переводе компьютерной игры, то имеем в виду её «локализацию». Согласно определению Л.А. Шерешевского, локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования [25]. В данном случае объектами локализации становится текстовое и звуковое сопровождение игры. Несмотря на то, что

перевод компьютерных игр тесно сопряжен со сферой развлечений, в процессе локализации переводчик сталкивается с различного рода трудностями, для которых необходимо найти решение.

Актуальность выбранной темы определяется увеличивающимся интересом к переводу компьютерных игр и недостаточной изученностью данной проблемы в области взаимодействия языка и культуры, а именно тот факт, как переводчику следует переводить национально-культурные реалии.

Объектом исследования являются языковые средства, оформляющие тексты компьютерных игр на английском и русском языках.

Предметом является особенность применения переводческих трансформаций при переводе оффлайн игр с английского языка на русский.

Материалом исследования послужили англоязычные и русскоязычные тексты компьютерных игр, таких как «Detroit. Become Human», «God of War 4» и «Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge».

Цель работы заключается в том, чтобы определить адекватность официального перевода по сравнению с текстом оригинала.

Исходя из цели работы, были поставлены следующие *задачи*:

1. ознакомиться с основными классификациями видов перевода и обозначить особенности локализации как особого вида перевода;
2. рассмотреть соотношение ключевых понятий: локализация, перевод, адаптация;
3. выделить особенности локализации при переводе с английского на русский язык;
4. проанализировать оригинальный текст и перевод с английского на русский язык.
5. провести практический анализ способов локализации игрового текста с английского на русский язык.

В работе использовались следующие *методы исследования*: метод анализа литературы, метод сплошной выборки, метод трансформационного анализа, метод статистического подсчета, переводческий анализ.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что результаты исследования вносят определенный вклад в изучение процесса перевода компьютерных игр и способов адаптации, упомянутых в них реалий с английского языка на русский.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования полученных результатов в учебных целях, в курсовом и дипломном проектировании, а также в курсе переводоведения, лингвокультурологии и межкультурной коммуникации.

Структура работы включает в себя введение, две главы, выводы по каждой главе, заключение, библиографический список, приложение.

Результаты исследования были представлены на научно-практической конференции «Проблемы лингвистики», которая проводилась на базе ФГБОУ ВО «АмГПУ» 8 мая 2020 г. (III место). Работа была предоставлена на конкурс научных проектов по лингвистике и межкультурной коммуникации на базе ФГБОУ ВО «КнАГУ» (II место).

По теме исследования имеется публикация в «Амурском научном вестнике» №2, 2020.

Глава 1 Теоретические основы и проблематика перевода текстов компьютерных игр

1.1 Язык и культура с позиций лингвокультурологии

На сегодняшний день в центре внимания лингвистики находится вопрос о соотношении языка и культуры, и о характере их взаимодействия. Одни учёные, начиная с Платона, утверждали, что язык создаёт культуру, поскольку идеи заложены в нашей голове от рождения. Современные лингвисты считают, что межъязыковая деятельность имеет исключительно кросс-культурный характер, а перевод – это исключительно культурологический процесс. Дж. Б. Касагранде, полагал, что «...в действительности переводятся не языки, а культуры». [9: 112] Данная трактовка лишает язык какой-либо самостоятельности, язык принимается за сущность, полностью лишённую своих индивидуальных особенностей, которые оказываются размытыми в общем понятии культуры.

Однако сторонники других точек зрения часто сходились на том, что язык и культура не могут существовать друг без друга, что они неразделимы и, если брать в расчет то, что язык — это достояние культуры, то следует признать, что это одна из величайших и неотъемлемых её частей. Подтверждением может являться то, что человек, как представитель той или иной культуры, «не может полностью отвлечься от языка, даже когда реально им не пользуется». [7: 24] Хотя на текущий момент большинство последователей этого исторического спора настаивают на относительной самостоятельности в развитии языка и его решающей роли в создании мировоззрения, менталитета и всех алгоритмов умственного восприятия. «Мало кто из современных философов и лингвистов может отрицать то, что язык не только испытывает на себе влияние культуры, но и совершенно непонятен без неё.» [Виссон]

Содержание языка тонко и глубоко связано с культурой. «Язык не существует вне культуры, то есть вне социально унаследованной совокупности практических навыков и идей, характеризующих наш образ жизни». [19: 185] Язык помогает человеку членить материальный и духовный мир, включая культурные ценности и общественно–исторический опыт его носителей. [22] Ведущие лингвисты мира подчёркивают, что культура является ключом к пониманию и изучению языка, потому что в системе языка лежат социокультурные структуры. [21: 29]

Существует мнение, что, если условно «культуру можно определить, как, то, что данное общество делает и думает», то язык «есть то, как думают». [19: 193] То, каким образом знание о мире, в том числе и культуре, находят представление в языке, является одним из вопросов современного языкознания. В этой связи исследуется проблема картины мира, то есть то, «каким рисует мир человек в своём воображении».

Картина мира – это целостный образ мира, складывающийся в голове человека в процессе познавательной деятельности. Картину мира можно трактовать как ментальную репрезентацию культуры. Ей во многом свойственны характеристики, которые относятся и к культуре, как феномену, такие как – целостность, комплексность, многоаспектность, способность к эволюции и т.д.

Она формирует отношение человека к миру, природе, другим людям, самому себе, как члену этого мира, задаёт нормы поведения человека в обществе. Человек обращается с вещами в соответствии со своей картиной мира, которая формирует систему запретов на его поведение.

Без сомнений, картина мира в целом явление более сложное, чем языковая картина мира, иными словами, «та часть концептуального мира человека, которая имеет привязку к языку и преломление через языковые формы. Не всё воспринятое и познанное человеком, не всё прошедшее и проходящее через разные органы чувств и поступающее извне по разным

каналам в мозг человека имеет или приобретает вербальную форму». [11: 142]

Язык существует в сфере микросоциума (то есть в данном языковом коллективе) и в сфере макросоциума (то есть на уровне всечеловеческого общения). Функционируя на этих уровнях, язык выступает в двух видах: в виде языка народа, взаимодействующего с национальной культурой и в виде всеобщего человеческого языка в рамках универсальной культуры социума.

Каждый язык имеет свою собственную призму видения мира, которая формировалась тысячелетиями, из значительная часть находится в национально–языковых картинах мира.

Один из наиболее распространённых подходов к исследованию проблемы картины мира можно представить следующим образом. Каждый народ «по–своему нарезает и делит мир» [Ортега–и–Гассет] и затем номинирует вычлененные элементы. В результате семантика лексики и семантика грамматики, наложенные друг на друга, рассматриваются как выработанная данным коллективом языковая картина мира. [23: 32] Согласно данной точке зрения, знания человека о мире фиксируются именно в языковой форме. [7] Создаваемая таким образом языковая картина мира является не абсолютно объективным, а преломлённым через восприятие субъекта отображением. [20: 103] Путь от реального мира к понятию и далее к словесному выражению у разных народов отличается. Это проявляется в принципах категоризации действительности, материализуясь и в лексике, и в грамматике, в истории и географии.

Чтобы понять своеобразие той или иной картины мира, нужно установить соотношение в ней интернациональных и национальных элементов, а также иерархию общечеловеческих ценностей по национальной шкале. Наиболее наглядно этот аспект отражён в устойчивых выражениях, фразеологизмах, идиомах, пословицах, поговорках – то есть в том слое языка, в котором непосредственно сосредоточены результаты культурного опыта. Приведем пример фразеологических единиц, имеющих одинаковый

смысл при различии внешней (лексико–грамматической) и внутренней (образной) формы:

- рус. Делать из мухи слона;
- тур. Делать из блохи верблюда;
- араб. Делать из зёрнышка гору;
- англ. Делать горы из кротовых холмиков;
- кит. Написать большую статью на маленькую тему.

Данные фразеологические единицы отражают, с одной стороны, типологическую общность мышления, а с другой особенности народных традиций, быта, культуры и национальной психологии. В качестве критериев, как правило, выступают наиболее значимые для данной культуры элементы.

Также лингвистами подчёркивается важность культурологического подхода к переводу и признается то, что перевод является важнейшим средством межкультурных контактов, для решения проблемы диалога культур. Указывается, что «Благодаря переводу одна культура как бы проникает в другую, делая её богаче и универсальнее». [3: 65]

Взаимодействие культур через перевод предполагает прежде всего стремление предоставить в распоряжение читателей перевода факты и идеи, свойственные чужой культуре, с целью расширить кругозор, дать им возможность понять, что у других народов могут быть иные обычаи, что надо знать и уважать другие культуры. В этом заключается огромная общеобразовательная и воспитательная роль перевода. [9: 130] Как инструмент знакомства с чужой культурой, перевод играет важнейшую роль, поскольку он «пересекает» не только границы языка, но и границы культур, а создаваемый в ходе этого процесса текст переносится не только в другую языковую систему, но и в систему другой культуры. [24: 37]

Особенности культуры закреплены в языке в виде национально–специфических единиц – реалий, которые входят в значения языковых

единиц в виде коннотаций, влияющих на их употребление. Помимо того, что культура в той или иной мере «автоматически» добавляет в текст культурную коннотацию, она ещё может выступать в нём как объект описания или упоминания (культурно–исторические события, нравы, обычаи и т.д.). Поэтому перевод с языка на язык почти всегда в той или иной мере предполагает и «перевод из одной культуры в другую». [8: 127] Для такого перевода необходимы экстралингвистические знания, которые если не по значению, то по объёму оказываются намного важнее лингвистических знаний. Всё это происходит в сложном, многослойном процессе взаимодействия языков и культур.

В практическом плане для переводчика «фактор культуры» предстаёт как список специфических культурных особенностей носителей данного языка, которые либо невозпроизводимы в переводе, либо при их прямом (неадаптированном) проецировании на язык перевода, способны вызвать неадекватный коммуникативный эффект, то есть его непонимание, или недопонимание. Сюда также можно отнести затруднённое восприятие оригинального текста, потерю эмоциональных и эстетических компонентов. В лингвистике эти специфические особенности определяют, как «непереводимое». По мнению некоторых культурологов, перевод непереводимого, при всей его парадоксальности, оказывается тем самым носителем ценной информации. Такая информация передаётся не непосредственно, то есть не путём прямого знакомства с чужой культурой, а опосредованно – через язык, через тексты. При рассмотрении текста эта проблема ещё более усложняется, поскольку к культуре могут присоединиться текстовые особенности. Художественный текст представляет собой весьма своеобразное явление с культурной точки зрения, так как он описывает действительность, которая является совершенно особенной по отношению к реальной, поскольку она создаётся автором текста, который расставляет по всему тексту определённые «ключи». Эти «ключи» представляют собой маркеры, которые помогают отнести текст к

определённой культуре. В качестве маркеров могут использоваться ссылки на определённые модели культуры или же имплицитные указания на действия, поступки, специфические черты, которые ассоциируются с моделями той или иной культуры. Если текстовый мир оригинального текста принадлежит к культуре, неизвестной читателю, между ним и этим миром устанавливается культурная дистанция: читатель принимает информацию о текстовом мире, но он не в состоянии установить непосредственную связь со своим собственным опытом. В данном случае отношения между текстовым миром и реальным миром читателя основываются на сравнении, например, такого характера: «текстовый мир довольно похож на мой мир (или: довольно отличается от моего мира)». Даже значительное отличие текстового мира от реального мира воспринимается читателем как закономерное явление, так как все люди осознают, что другие народы могут иметь иной образ жизни, иную культуру.

Таким образом, если мы говорим о переводе, то ни автор оригинала, ни читатель переводного варианта не в состоянии проверить, насколько элементы культуры, представленные в переводе, соответствуют реальному положению вещей, так как оба они находятся по разные стороны лингвокультурного барьера. В таком случае вся ответственность возлагается на переводчика, который выступает в качестве эксперта относительно обеих культур. С одной стороны, переводчик должен сохранить эти реалии, а с другой – помочь реципиенту их понять, используя стратегию адаптацию. Поэтому перенос лингвокультурных элементов в процессе перевода осуществляется различными степенями адаптации, их мы более подробно рассмотрим в следующей главе. В связи с этим переводчики задаются вопросом: как поступить с элементами культуры: сохранить их либо использовать реалии собственной культуры, в качестве альтернативной замены.

1.2 Локализация и адаптация как виды переводческой деятельности

Компьютерные игры – это своеобразный феномен современной культуры и сравнительно новое направление для переводческой и лингвистической сферы. На сегодняшний день видеоигры несут не только развлекательную функцию, но также и культурную, ведь компьютерные игры фиксируют современную мораль, этику и мировоззренческие представления носителей определенной культуры об истории и мире будущего. Если мы говорим о переводах в сфере компьютерной индустрии, то имеем ввиду термин «локализация». Феномен компьютерной видеоигры существует на грани искусства и технологии, который давно стал частью нашей реальности. Мир компьютерных игр представляет собой совершенно новую вселенную со своими тайнами, загадками, «черными дырами», которую исследователи только начинают изучать.

На Западе индустрия компьютерных игр существует значительно дольше, чем в России, следовательно, история академических исследований более богатая, о чем свидетельствует наличие специальной межпредметной дисциплины – *ludology, games studies and theory*. Представители этой области знаний, в частности Б. Лорел, видели суть компьютерной игры в социальных феноменах взаимодействия и соревнованиях, однако сторонники другой точки зрения акцентировали повествовательную составляющую игры и находили в ней новую среду для реализации повествования. [34; 256] Филологический взгляд на проблему текста компьютерной игры представлен в работах Э. Аарсета, рассматривающего компьютерную игру как гипертекст [28], а также Дж. Джуул [32], Дж. Мюррей [34], чьи труды посвящены основам повествования в компьютерных играх.

Прежде всего, компьютерная игра представляет собой такой же аудиовизуальный продукт, как кинофильм и телевизионная программа, следовательно, ее перевод имеет много общего с такими видами

киноперевода, как дублирование, перевод субтитров и т.п. Однако следует добавить, что компьютерная игра — это ещё и программный продукт, что сближает этот перевод с локализацией любого программного обеспечения. В российском переводоведении аудиовизуальный перевод (киноперевод, мультимедийный перевод, видеоперевод и т.д.) находится в центре внимания исследователей–лингвистов с середины 2000–х годов (Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова, В.Е. Горшкова, М.С. Снеткова, А.В. Козуляев, О.Ю. Кустова, С.А. Сергеенков и др.).

Для большего понимания термина «локализация» как вида перевода необходимо обратиться к научным трудам, рассматривающих особенности понятия «локализация». Изначально термин «локализация» активно использовался преимущественно в IT–сфере. В частности, имелся в виду перевод вербальных элементов, интегрированных, например, в видеоряд или пользовательский интерфейс. Поэтому в отечественную лингвистику термин «локализация» не вошёл как синоним термина «перевод», так как до сих пор соотношение двух данных терминов является предметом как академических споров, так и разногласий профессиональных переводчиков и переводчиков–любителей.

В зарубежных странах данный вид перевода ещё шире и берёт свое начало во второй половине прошлого столетия, ведущие исследователи – К. Reiss, A. Chesterman, I. Fodor, F. Chaume, Ch. Titford, D. Cintas, и др. [Маленова]. Следует отметить, что как зарубежные, так и отечественные исследования в данной области основаны на работе Р. Якобсона «О лингвистических аспектах перевода» (1959), в которой он впервые выделил новый вид перевода – межсемиотический – и определил его как интерпретацию вербальных знаков посредством невербальных знаковых систем. [26]

Чтобы уточнить природу и сущность термина «локализация», мы обратились к материалам Международной ассоциации стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association –

LISA) (1990 г. – 2011 г.), определение было следующим: «Локализацией следует считать культурную и лингвистическую адаптацию продукта для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт». [27: 16]

В более узком значении «локализация» – это перевод оригинального текста игры на другой язык с ее адаптацией под культуру другой страны. [16] Переводчик компьютерных игр сталкивается со многими трудностями в процессе своей работы. Например, в процессе локализации фраза в переводе не должны превышать длину оригинала, это связано с технической стороной процесса. При наличии в игре звукового сопровождения, ситуация осложняется, так как субтитры должны поспевать за произносимыми репликами, а, следовательно, быть лаконичными, но в то же время полностью сохранять первоначальный смысл. [17]

Перед разработчиками, заинтересованными в продвижении своего продукта на зарубежных рынках, встает вопрос: «Что именно будет необходимо локализовать в игре?», так как от этого напрямую будет зависеть успех продукта за рубежом. Здесь введем специальный термин – «глубина локализации» – это фактически то, что может быть локализовано. Глубина локализации может быть различной в зависимости от специфики и бюджета проекта, и также ряда других причин. Традиционно различают следующие виды локализации.

- Полная локализация (самый дорогостоящий вид). Здесь осуществляется локализация как звука, так и графики компьютерной игры: перевод интерфейса, диалоги, реплики персонажей и т.п.

- Частичная локализация – локализация текста игры без изменения звукового сопровождения. Локализируются диалоги персонажей, субтитры, появляющиеся подсказки, наименования предметов, имена героев и т.п.

- Бумажная локализация (самый упрощенный вид). При данном виде локализации текст игры не переводится, а остается в оригинале. При продаже такого продукта в другую страну переводятся коробка с диском, ее

обложка, инструкция пользователя, полиграфия упаковки и страница сайта игры в интернете.

- Поверхностная локализация включает в себя бумажную локализацию и расширенную информацию об издателе игры. В этом случае издатель может добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт.

- Экономичная локализация характеризуется тем, что переводится весь текст игры, как всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика и т.п. Таким способом пользуются большинство крупных компаний–издателей, имеющих свои представительства на территориях, где они уверены в продажах своего продукта.

- Углубленная локализация. Здесь происходит локализация всего звука в игре, т.е. переозвучиваются заставки и диалоги персонажей.

- Избыточная локализация. Локализуются все или некоторые графические объекты. В таком случае разработчику всегда нужно быть готовым к тому, что придется менять некоторые объекты в игре. Главным образом это может произойти из–за юридических правил, норм и традиций страны. При таком типе локализации учитываются все социально–культурные детали.

- Глубокая локализация подразумевает локализацию сценария. В случае если проект совсем не интернационализирован, он может содержать в себе ошибки в сценарии, которые не позволят продать игру в другую страну.

Разработчики игр тратят огромное количество денег для работы со знаменитыми сценаристами, чтобы создать в своем проекте уникальный мир. Соответственно, для привлечения большего количества потребителей, игра должна быть многоязычной, а вследствие появляется много работы для переводчиков.

Теперь рассмотрим термин «адаптация». Адаптация – это вид адаптивного транскодирования, при котором в процессе перевода осуществляется упрощение структуры и содержания оригинала, с целью сделать текст перевода доступным для реципиента, не обладающего

познаниями, которые требуются для полноценного понимания сообщения, содержащегося в оригинале. [11] Перечислим степени адаптации.

1. Сильная адаптация. При ней иноязычная культура приближается к национальной культуре читателя. Цель – произвести определенную корректировку в процессе передачи содержания с учётом иных лингвокультурных параметров реципиента. Переводчик стремится максимально адаптировать культуру носителей иностранного языка к культуре носителей языка перевода. Таким образом он маскирует различия в культурах, не вдаваясь в детали, которые не имеют существенного значения для создания эквивалентного коммуникативного эффекта, прибегая к разного рода адекватным заменам и трансформациям.

Отличительная особенность сильной адаптации состоит в том, что она осуществляется в границах текстового перевода без выходящих за его пределы примечаний и комментариев. Это даёт возможность читателю воспринимать текст без перерывов на чтение этих примечаний, создавая как бы иллюзию того, что он читает текст на своем родном языке. С другой стороны, сильная адаптация всегда в какой-то мере связана с изменениями исходного содержания.

Стремясь приблизить иноязычную культуру к культуре читателя, переводчик подыскивает аналоги на своем языке, которые могли бы служить заменой без ущерба для эквивалентного восприятия исходного текста носителями. Например, *Санта-Клаус – Дед Мороз, равиоли – пельмени* и т. д. Переводчики используют не только замены, но и различные виды трансформаций. Прагматический фильтр очень часто «отсеивает» некоторые элементы высказывания на иностранном языке и заменяет их элементами, понятными для читателя.

2. Слабая адаптация – наиболее прямая передача содержания культурного характера с сохранением элементов иноязычной культуры. В этом случае переводческая цель – познакомить читателя с другой необычной культурой, которая, по мнению переводчика, представляет для читателя

познавательную ценность. Так как, все культуры равноправны и имеют свои ценности, то каждая из них интересна не только тем, что в ней общего с другими, но также и тем, что в ней отличного от других. В процессе адаптации переводчик не скрывает различия между культурами, а порой подчёркивает их, используя приёмы транслитерации, калькирования, добавляя ссылки, примечания, объяснения, тем самым дополняя картину мира читателя.

Наиболее типичными приёмами при передаче культурной информации и адаптации перевода к культуре читателя являются:

- транслитерация;
- калькирование;
- генерализация;
- конкретизация;
- описательный перевод;
- приближённый (уподобляющий) перевод;
- использование аналога;
- элиминация (устранение) национально–культурной специфики (+компенсация);
- экспликация национально–культурного содержания;
- метонимический перевод;
- лингвокультурологический комментарий;
- перевод по ассоциативно–смысловой функции.

Однако, используя слабую адаптацию при передаче культурной информации появляется большой процент допущения переводческих ошибок. В основном такие ошибки обусловлены:

- непониманием либо неверной интерпретацией культурной информации;
- недостаточно адекватно выполненным переводом, т.е. излишняя культурно–прагматической адаптацией оригинального текста;

- искажение характеристик персонажей, неверный перевод «говорящих» имён собственных, неудачи при переводе юмористических высказываний.

Культурологическая переводимость имеет свои границы, так как наличие в словах очень яркого культурного компонента в отдельных случаях представляет собой непреодолимое препятствие на пути к достижению эквивалентного перевода.

Таким образом, в процессе перевода переводчик должен стремиться к сохранению определённой культурной атмосферы, создаваемой за счёт реалий, цель которых перенести читателя в культуру того или иного народа. Наблюдения позволяют выявить следующую закономерность: чем дальше отстают друг от друга культуры, тем больше в текстах перевода встречается реалий, с которыми переводчику предстоит иметь дело.

1.3 Проблематика перевода компьютерных игр и достижение адекватности с помощью переводческих стратегий

Основными функциями языка в компьютерной игре является вести игрока вперед, давать ему инструкции, подсказки и мотивацию. Перевод будет считаться успешным только в том случае, если все эти функции выполнены. Одним из важных факторов, который следует учитывать при осуществлении локализации, это нелинейный сюжет, т.е. такой сюжет, который дает игроку возможность выбирать собственные ответы на протяжении всей игры. Степень нелинейности так же может отличаться, и в некоторых играх, например, как: «Heavy Rain», «Beyond Two Souls», «Detroit: Become Human» от компании Quantic Dream, выбор игрока может привести к совершенно иному повороту сюжета. При переводе это очень важно и здесь могут быть свои последствия, так как часть информации, предоставленной в начале прохождения игры, может иметь смысл в нескольких разных

контекстах. [30] Единственный способ убедиться, что перевод соответствует контексту – это сравнить оригинал уже локализованной версии игры с оригиналом, что не всегда возможно сделать, особенно, если брать в расчет жесткие сроки, которые устанавливаются на раннем этапе локализации.

Для перевода научно–фантастических игр переводчик должен придерживаться соответствующего уровня псевдотехнологического жаргона и, следовательно, его задача заключается в создании соответствующей атмосферы, чтобы поддержать создаваемую игрой иллюзию, будь то псевдосредневековый миф или суровый киберпанк. [36] Для примера, возьмем видеоигру «God of War 4» – это серия консольных игр в экшн–жанрах Hack and slash и Action–adventure, основанных на древнегреческой и скандинавской мифологии, вследствие этого игрок встречает большое количество иноязычных названий, приведем некоторые из них.

1. Имена собственные (источник: Древняя Греция и Скандинавия) – Atreus – Атрей, Kratos – Кратос, Mimir – Мимир, Brok – Брок, Thor – Тор, Odin – Óдин, Týr – Тюр. Способы перевода: транскрипция, транслитерация.

2. Название локаций (мест) (источник: Древняя Греция и Скандинавия) – Helheim – Хельхейм, Jötunheim – Йотунхейм, Alfheim – Альфхейм, Muspelheim – Муспельхейм, Niflheim – Нифльхейм. Способы перевода: транскрипция, транслитерация.

3. Перевод иноязычного наречия – a sgian–dubh (от шотл. Скин Ду) – Черный нож, предмет национального шотландского мужского костюма. Способы перевода: эквивалент или аналог.

4. Имя местного божества: World Serpent – Мировой Змей (калька).

Перейдем к игровому дискурсу, для начала дадим определение понятию «дискурс». Дискурс – это текст, погруженный в ситуацию реального общения. [2] Мы можем употреблять этот термин, когда говорим об интернет–коммуникации, так как в данном случае рассматривается не только текст в процессе общения, но и в виртуальной реальности.

Анализ дискурса видеоигр может осуществляться на двух уровнях: макроуровне, в рамках которого рассматриваются жанровые особенности текстов, и микроуровне, рассматривающем лексические, грамматические и фонетические особенности отдельных единиц и их сочетаний. Основной единицей анализа дискурса видеоигр на макроуровне Э. Аарсет считает жанры текста, определяемые как «типы дискурса, используемые в определённых контекстах, имеющие чётко выраженные и узнаваемые нормы организации и структуры, а также определённые коммуникативные функции». [28: 50] Поскольку в видеоиграх обычно сочетаются несколько жанров текста, предлагается рассматривать их как «совокупности часто используемых вместе жанров текста». [28: 50]

Таким образом, большинству видеоигр свойственны такие специфические жанры текста, как логотипы, титры, игровые правила, описания и диалоги, системные сообщения, меню, и др.

Микроуровень дискурса компьютерных игр представлен разнообразными лексическими единицами, используемыми представителями различных игровых сообществ (акронимы, аббревиатуры и т.п.).

Для того, чтобы качественно перевести оригинальный текст на другой язык, следует использовать лексические и грамматические преобразования, помогающими адаптировать текст оригинала игры к языку перевода. Рассмотрим эти способы более подробно.

Переводческие трансформации – это преобразования, с помощью которых осуществляется переход от единиц оригинала к единицам перевода. При переводе с английского на русский язык и обратно применение грамматических и лексических трансформаций неизбежно.

Грамматические трансформации обусловлены различием в структуре языков и несовпадением различных грамматических категорий языка оригинала и языка перевода.

Лексические трансформации проводятся при отклонении от словарных соответствий, когда слову, в силу культурной специфики, не подходит словарный эквивалент и нужно подбирать другую лексическую единицу.

Далее следует упомянуть о комплексных лексико–грамматических трансформациях, в которых преобразование одновременно касается и лексических, и грамматических сторон оригинала. Трансформируя текст, переводчик должен учитывать следующие факторы.

1. Языковой фактор, который выражается в выборе подходящего вида трансформации элементов оригинального текста.

2. Культурологический фактор, при котором учитываются социально–культурные традиции, связанные с употреблением элементов текста.

3. Психологический фактор, выражающийся в оценке переводчиком меры информационной упорядоченности элементов текста на основании личного опыта и предположениях об опыте автора исходного текста, и читателя переводного текста.

Выбор стратегии при переводе во многом определяется местом игры в гейм индустрии. Понятие «стратегия перевода» стало широко использоваться в современном переводоведении и часто встречается в научной и учебной литературе. Комиссаров В.Н. в своем труде «Современное переводоведение» отмечает, что «переводческая стратегия – это своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» (надо все делать творчески, т.е. хорошо). [16: 157]

Словосочетание «стратегия перевода» широко использовалось в работах А.Д. Швейцера и В. Н. Комиссарова. В самом широком смысле данное словосочетание употребляется в значении «как надо правильно переводить».

В своей работе «Современное переводоведение» Комиссаров В.Н. определяет стратегию как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика».

А.Д. Швейцер под стратегией перевода понимает программу переводческих действий, обеспечивающих адекватность перевода. Он считал, что перевод, как процесс, состоит из двух основных этапов:

- выработка программы переводческих действий (стратегии);
- осуществление этой программы.

С другой стороны, словосочетание «стратегия перевода» употребляется для обозначения всевозможных общих переводческих подходов.

Э. Честерман предлагает делить переводческие стратегии на три категории:

- синтаксические и грамматические стратегии, затрагивающие только синтаксические изменения, т.е. дословный перевод, заимствования, кальки, изменения структуры предложения);
- семантические стратегии (изменения, относящиеся преимущественно к лексической семантике и значению грамматической основы, т.е. синонимия, антонимия, парафразы и тропы);
- прагматические стратегии, касающиеся отбора информации из оригинального текста, т.е. культурная фильтрация, информационные изменения, частичный перевод и др.). [29]

Английский языковед и переводчик Питер Ньюмарк классифицировал стратегии следующим образом.

1. Пословный перевод. Каждое слово текста оригинала переводится в отрыве от контекста, причем словам подбираются самые распространенные в своем первом значении. При этом сохраняется порядок слов оригинала. Подобная стратегия применима при черновом переводе, или, когда нужно передать общий смысл текста. Такой вид перевода мало отличается от машинного.

2. Буквальный перевод. Слова, также переводятся изолированно от контекста. Однако изменяется порядок слов – грамматические конструкции трансформируются на язык перевода. Такой перевод, как и предыдущий, требует тщательного редактирования.

3. Точный перевод. Переводчик старается наиболее точно перевести контекстный смысл лексических единиц при ограниченном количестве синтаксических конструкций. Данная стратегия наиболее часто применяется при переводе технических текстов, когда важно содержание, а не форма.

4. Семантический перевод – похож на точный перевод, однако больше внимания уделяется эстетической ценности текста оригинала.

5. Адаптация – самый вольный тип перевода. Чаще всего используется при переводе художественной литературы, особенно поэзии, когда происходит замена, как лексических единиц, так и синтаксических конструкций.

6. Свободный перевод. Перевод, после которого не сохраняется стиль, форма и содержание оригинального текста. Подобный вид перевода используется, когда текст оригинала не нужно воспроизводить с высокой точностью, а необходимо передать только основную идею.

7. Идиоматический перевод. Для этой стратегии характерно использование большого количества разговорных и идиоматических единиц, даже если они отсутствуют в оригинале. Часто встречается при устном переводе в неофициальной обстановке.

8. Коммуникативный перевод. Цель такого перевода – привести текст в соответствие с нормами языка, на который выполняется перевод, то есть сделать его как можно более комфортным для восприятия читателем.

[35]

В целом, процесс перевода всегда сопряжен со следующими действиями:

- поиск однозначной трактовки;
- поиск синонимов;
- создание аналогий;
- описание;
- замена с сохранением смысла;

– преобразование фрагмента.

Отметим, что существуют внутренние причины выбора и реализации стратегии, к которым можно отнести тип мышления переводчика, фактор личного восприятия текста, метод перевода, которому отдает предпочтение переводчик, а также опытность и одаренность переводчика.

Также, сюда можно отнести две противостоящие друг другу стратегии перевода – доместикация и форенизация, классифицированные Л. Вентути в 1990 году. [37]

Стратегия доместикации заключается в том, чтобы переведённый текст стал максимально понятным, доступным и стилистически привычным для реципиента. Данная стратегия осуществляется для «снятия языковых, стилистических и прочих указаний на «иностранность» текста.

Стратегия форенизации направлена на сохранение внешнего вида и эмоциональной тональности текста, передачу изначальной атмосферы текста.

Отсюда вытекает вопрос – сохранить иноземный колорит текстов, применив способ форенизации или адаптировать текст к особенностям и требованиям культуры реципиента, используя доместикацию?

С точки зрения Вентути, в традиции перевода на английский язык доминирует доместикация, стремление свести на нет все культурные особенности иноязычных текстов, тенденция к максимальной ассимиляции чужих литературных традиций. Вентути критикует этот подход к переводу и противопоставляет ему необходимость форенизировать текст с тем, чтобы перевод сообщал адресату о существовании иных культурных норм и оказывал влияние на культуру, прививая ей представление, что «читателя отправили за границу». Он рекомендует переводчикам сопротивляться нормам принимающей культуры и принимающего языка и разными способами давать понять читателю, что он имеет дело с переводным текстом, созданным в рамках другой культуры. [37]

Выбор стратегии перевода для игрового компьютерного текста является одной из серьезных проблем, с которыми сталкивается переводчик–локализатор, т.к. перевод может повлиять на применение других стратегий, например, перевод без сохранения оригинальных имен и названий. Процесс перевода очень чувствителен к контексту и, как любая человеческая деятельность, зависит от решений, которые должен принимать переводчик, транслируя смыслы культуры источника для пользователя–реципиента. В основе адаптации мультимедийных продуктов лежит идея «сдержанного» перевода, которая заключается в том, что переводчик должен учитывать определенные особенности и ограничения транслируемого текста.

В связи с этой задачей возникают вопросы:

1. всегда ли необходимо сохранять атмосферу игры или достаточно следовать переводческой стратегии и подстраивать игру под требования целевой аудитории?

2. возможно ли всё–таки сохранить эмоциональную составляющую игры?

Передать игру слов, юмор в игровых текстах часто не представляется возможным без потери смысла, даже при использовании компенсационных стратегий перевода. Понятие «правильного» и «неправильного» перевода в данном случае неуместно, поскольку перед переводчиком стоит задача сохранить эмоциональную тональность игры. Это непростая задача, поскольку переводчик должен знать все метатекстуальные ссылки данной видеоигры, т.е. ее предыдущие версии; тексты, имеющие к ней отношение, чтобы не обмануть ожидания опытных игроков. Приведем пример из «Far Cry 3»:

Оригинал: –Ajay, we represent the interests of a certain power broker.

–Right, she'd like to press a flesh as you were. A little **meet and greet**.

–**You'll be the meat**.

Перевод: –Аджай, мы представляем интересы одного влиятельного деятеля

–Да, она хотела бы устроить встречу, типо **полный фуршет**.

–Ты на первое.

Такой прием как игра слов характерен для английского языка, здесь используются созвучные понятия **meet and greet** (greet – «знакомство с коллективом», meet – «мясо»). В данном случае переводчикам удалось подобрать верный аналог к выражению, без искажения смыслов.

Таким образом, в настоящее время перевод игровых текстов является чрезвычайно востребованным, так как мировая индустрия интерактивных развлечений растет и развивается и, следовательно, в будущем спрос на такого рода переводческих услуг будет только расти. А локализация компьютерных игр, являющаяся, в свою очередь частью культуры, должна осуществляться соответственно традициям, обычаям и ценностям страны, для которой создают и переводят продукт. Также следует добавить, что перед тем как начинать свой перевод переводчику нужно провести исследование предлагаемого ему на перевод компьютерного текста игры, чтобы знать с каким жанром и особенностями языка ему предстоит работать, с целью избежать ситуаций, когда не удастся подобрать подходящий эквивалент к переводу реалии, которой не существует в языке перевода.

Выводы по главе 1

Подводя итог всему вышесказанному можно сделать вывод, что перед началом работы переводчик должен проанализировать предлагаемый ему на перевод компьютерный текст игры, чтобы знать с каким жанром и особенностями языка ему предстоит работать, с целью избежать ситуаций, когда не удастся подобрать подходящий эквивалент к переводу реалии, которой не существует в языке перевода, отсюда вытекает следующая задача – стремление сохранить реалии в переводном тексте, поскольку они вносят определённую культурную атмосферу в тексты и диалоги игрового текста. А локализация компьютерных игр, которая связана с определенной культурой страны, в свою очередь осуществляется соответственно традициям, обычаям и ценностям той страны, для которой создают и осуществляют перевод продукта.

На текущий момент перевод игровых текстов чрезвычайно востребован, поскольку индустрия интерактивных развлечений не стоит на месте, а развивается посредством создания новых игровых жанров, сюжетов, вселенных.

Глава 2 Лексико–грамматические особенности перевода текстов компьютерных игр

2.1 Анализ лексических трудностей при переводе отобранных игровых текстов

Для анализа лексических трудностей в переводе нами была выбрана приключенческая компьютерная игра с элементами интерактивного кинематографа Detroit. Become Human от французской компанией Quantic Dream. Особенностью является употребление в оригинале личных местоимений he, she, it, в частности перевод местоимения **It**, которое в игре означает ЭТО, а не ОНО, **It** может означать предмет интерьера, инструмент или даже животное, но редко человека. Например, любая абстрактная собака это – **It**, но, например, наша собака в наших глазах это **He** или **She**.

Однако в игре людьми, по отношению к роботам–андроидам используется **It**, потому что для людей это вещь. Для переводчиков это послужило трудностью т.к. слово ОНО в русском языке несет отрицательную коннотацию и иной смысл, поэтому в некоторых контекстах переводчики старались найти эквивалентную замену, чтобы перевод был адекватным.

Чтобы лучше понять почему переводчики выбрали тот или иной вариант перевода мы обозначим ситуации:

Ситуация №1: Андроид говорит о девианте.

В данном примере под **It** имеется ввиду девиант. Девиант – это робот–андроид с нарушенной программой, которые впоследствии начинают ассоциировать себя с живыми людьми и способны испытывать человеческие эмоции. Для одного из главных героев анроида–детектива девианты это ОНО, но до того момента пока он сам им не становится.

(Коммуникативный перевод; лексическая трансформация – модуляция грамматическая трансформация – стяжение; комплексная трансформация – опущение).

Ситуация №5: Девианты говорят об андроиде:

Оригинал:	Перевод:
– He took a risk for us.	– Он рисковал ради нас.
–We can't just leave him here.	–Нельзя его бросать.

(Точный перевод).

Ситуация №6: Андроид говорит о судимом уголовнике–наркомане.

Для андроида это ОН, потому что человек:

Оригинал:	Перевод:
–Do you recognize him ?	–Узнаешь его ?

(Точный перевод).

Ситуация №7: Девиант говорит о девианте:

Оригинал:	Перевод:
The android you've looking at the store... She reminded you of who you were, didn't she ?	Та девушка в витрине, напомнила тебе о прежней жизни?

(Коммуникативный перевод; грамматическая трансформация стяжение, лексическая трансформация модуляция).

Здесь выбор английского местоимения в оригинале обусловлен тем, что андройды, которые пережили эмоциональный шок, т.е. страх, начинают одушевлять себя и своих собратьев.

Ситуация №8: Сопереживающий девиантам человек о девианте:

Оригинал:	Перевод:
When the first arrived, last year... he was so lost and confused. We hid him for a while, but...all he wanted to do was cross the border.	Когда пришел первый, в прошлом году... он был такой потерянный. Мы его тут прятали, но он все смотрел в сторону границы.

(Коммуникативный перевод; лексическая трансформация – генерализация).

Однако иногда переводчики имели за собой право оставить в переводе вариант «ЭТО/машина» вместо местоимения “**It**”. Только тогда, когда это было уместно.

Оригинал:

Перевод:

It was really messed up. What did you say happened to **it** again?

Машина была просто в хлам. Что говорите с **ней** стряслось?

(Коммуникативный перевод; лексическая трансформация конкретизация).

Оригинал:

Перевод:

It saw the blue-haired Traci, I know which way **it** went.

Машина видела Трэйси с синими волосами, я знаю куда **она** направилась.

(Коммуникативный перевод; лексическая трансформация модуляция, грамматическая трансформация – стяжение).

В данных примерах, игроку понятно, что речь идет о машине, а не о живой женщине.

Следующий пример иллюстрирует трудность адаптации высказывания под русского человека, т.е. передача смысла высказывания так, как мы бы сказали на нашем языке.

Оригинал:

Перевод:

–We believed that the mutation occurs into software of some androids, which can lead them to emulating human emotions.

–Мы полагаем, что в программном обеспечении некоторых андроидов происходит мутация, что приводит к эмуляции человеческих эмоций.

–**In English, please.**

–**Попроще, можно?**

(Коммуникативный перевод; лексическая трансформация модуляция).

Здесь мы не можем перевести прямо «По-английски, пожалуйста», поскольку это может создать противоречивые чувства у игрока.

Следующий пример представляет собой тип перевода, отстраненного от дословного, но с элементами объяснения:

Оригинал:	Перевод:
–What were you doing with a gun?	–Что вы делали с пистолетом?
– Russian Roulette . <i>Wanna see, how long I can last. Must have collapsed before I can found out.</i>	– Играл в рулетку . Считаешь выстрелы в висок. Не досчитал я <i>короче</i> и вырубился.

(Коммуникативный перевод; комплексная трансформация – объяснительный перевод).

В данном диалоге переводчик решил добавить уточнение и жаргонное слово, придав тексту разговорный стиль свойственный характеру говорящего героя. Здесь все добавления звучат органично и грамотно, не искажая смысл понятия «Русская рулетка».

Согласно приведенным выше примерам и на основе проделанного анализа можно говорить о том, что локализация игры выполнена адекватно, так были сохранены специфичные для данной игры термины, стили разговора свойственные персонажам. Переводчики успешно справились с главной трудностью – перевод неопределенного местоимения **It**. При этом нам встретились примеры с лаконичным объяснением какого–либо понятия.

Следующая анализируемой нами игра – «God of War 4» также подходит под заголовок нашей главы. «God of War 4» это серия консольных игр в экшн–жанрах Hack and slash и Action–adventure, основанных на древнегреческой и скандинавской мифологии. Основной ошибкой переводчиков стало то, что реплики диалогов слишком часто переводились в отрыве от контекста, что привело к неточному пониманию смысла реплик.

Например:

Оригинал: –You should take it (нож), boy.
–Yes boy, take it. We might need to butter bread somewhere on our travels.
– <u>This is why</u> no one likes you.

Последнюю реплику перевели как – **Потому что тебя никто не любит.**
(*Пословный перевод*).

Здесь мы можем наблюдать ошибку причинно–следственной связи.
Наша версия перевода: **Вот поэтому тебя никто не любит.**

В следующих двух примерах переводчик допустил ошибку при передаче значения наречия **way back** и словосочетания **that way**.

1. Оригинал:	Перевод:
–Do you remember the way back to the witch from here?	– <u>Хорошо</u> и куда мы направимся теперь?
– That way . Behind the big statue of Thor.	– Вон там за большую статую Тора.

(*Пословный + идиоматический перевод; грамматическая трансформация – стяжение*).

При переводе допущена ошибка и в результате смысл фраз контекстуально поменялся, была опущена основная информация высказывания, которая важна для игрока – the way back to the witch. также неизвестно по каким причинам переводчик решил ввести вводное слово хорошо, когда в оригинале это не было заявлено. Наша версия перевода:

–Ты помнишь, как **добратся** до ведьмы от сюда?
–**Туда**, за большую статую Тора.

2. Оригинал:	Перевод:
–We’re leaving this realm. Now.	–Мы покидаем этот мир. Сейчас же.
–As long as we didn’t wreck our way back .	–Главное не рухнуть обратно .

(*Пословный перевод; лексическая трансформация де–метафоризация*).

Здесь также допущена ошибка, которая привела к расхождению смысла во фразах. Наша версия перевода: Если только мы **путь назад** не разрушили.

В следующих примерах переводчикам не удалось подобрать эквивалент к фразеологическому словосочетанию **getting litter** и **leave it on there**.

Оригинал:

Перевод:

But maybe we can find a way up to there? After, *you know...***getting litter** of these things.

Но может мы найдем путь наверх вон там? Ну, когда **уберем** все это.

(Пословный перевод; лексическая трансформация де-метафоризация).

При таком переводе прослеживается иной смысл, а именно процесс уборки в ее прямом значении. Наша версия перевода: Но может мы найдем путь наверх вон там? После того...ну, как **избавимся** от этих.

Оригинал:

Перевод:

–We had God things to do. And they on our way. Drugging us with their little problems.

–У нас свои дела, дела Богов. А они стояли у нас на пути, отвлекая нас своими мелкими проблемами.

–Again...um we **just leaving that there?**

–Нет, правда...мы так и уйдем?

(Пословный перевод; лексическая трансформация де-метафоризация).

При переводе допущена ошибка, так как вторая реплике скорее показывает беспокойство второстепенного персонажа о поведении мальчика, чем, то, что здесь еще остались незаконченные дела. Наша версия перевода: Нет, правда...мы это так и **оставим?**

Для анализа языковых и стилистических особенностей нами была выбрана компьютерная квест-игра Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge (Нэнси Дрю. Тень у воды) от компании Her Interactive. Действия происходят в Киото. Нэнси отправляет в Японию на отдых с подругами Бесс и Джесс и останавливается в традиционном рёкане «Хиэй», но там объявляется юрей (с

яп. «юрэй» – потусторонний дух), распугивающий постояльцев и ставящий под угрозу репутацию гостиницы.

При анализе игровых текстов данной игры мы обратили внимание на перевод реалий, источником которых является Япония. Приведем некоторые примеры и проанализируем их:

1. Оригинал:

–I love **Japan!** I have done so much shopping...and George's convention is crazy! I've never seen so many people's! It's totally sold out.

–You sound pretty excited.

–Well, yeah, kinda hard to be here. I don't even know where to start...have you ever had **mochi**? It's revelation, Nancy. I'm not even kidding. And the shopping...

Перевод:

–Обожаю **Японию!** Я уже такую кучу вещей купила, а выставка сумасшедший дом!

Столько людей я еще в жизни не видела. Все билеты проданы!

–Кажется, ты в восторге.

–Ну да. Здесь сложно оставаться

равнодушной. Я даже не знаю с чего начать. Ты когда-нибудь пробовала

моти? Это настоящее открытие! Я не шучу. А местные магазины...

(Точный перевод; Japan – Япония (эквивалент), mochi – моти (транслитерация), в английском сочетании [ch] передается как [ч], но в японском [ч] и [т] произносятся примерно одинаково, поэтому возможны 2 варианта как моти и мочи и оба варианта считаются верными; стратегия форенизации).

2. Оригинал:

–Today, you will be learning **katakana**.
To the outsider, katakana always looks far more difficult to learn than it is. You just need to be patient, and you need to learn to see more than you are used to seeing. There is a book to help you in the chest.

Перевод:

–Сегодня мы будем учить **катакану**. Незнающему человеку кажется, что выучить катакану очень сложно. Но поверьте мне, нужно просто быть терпеливым и научиться видеть больше, чем вы привыкли. В сундуке есть книга, которая поможет вам.

(Точный перевод; katakana – катакана (транскрипция +окончание Р.п.); стратегия форенизации).

3. Оригинал:

–You like puzzles?
–I guess you could say that.
–I figured. You’re going to love this. It’s called a **nonogram**.
–What’s that?
–Take a look in here. All you need to do is look this over and finish the pattern, and when you’re done – picture! Here, take this – give it a shot. Bring it back when you’re done and I’ll give you something better.

Перевод:

–Любите головоломки?
–Можно и так сказать.
–Понятно. Значит, эта вам понравится. Она называется **нонограмма**.
–И что это?
–Посмотрите сюда. Достаточно внимательно изучить цифры и закрасить нужные клетки, и получится картинка, вот возьмите и попробуйте. Когда справитесь, принесите мне, и я дам кое-что поинтереснее.

(Коммуникативный перевод; комплексная трансформация – объяснение; nonogram – нонограмма (транскрипция); стратегия форенизации).

4. Оригинал:

–What is a **ryokan**?

–A **ryokan**, is almost exactly like a hotel, or spa...but far more traditional. This ryokan has been in my family for generations. Passed down from mother to oldest daughter in order to preserve the traditional style, the food, the caretaking, every little detail is as it would have been generations ago.

(Коммуникативный перевод; комплексная трансформация – объяснение; Ryokan – Рёкан (транслитерация, [yo] в русском передается как [ё]); стратегия форенизации).

5. Оригинал:

–I finished the nonograms puzzle.

–Awesome, nice job! What do you think?

–I loved it!

–I’ve got something better. You know it, you love it, the original – **Sudoku**.

–Sudoku, what’s that?

–Oh, I’m glad I’m having you try this. It’s one of the classics. This is the puzzle you see everyone working on in the subway in the mornings – you’re

Перевод:

–Что такое рёкан?

–**Рёкан** это почти тоже самое, что отель или спа только более традиционный. Наша семья владеет рёканом уже несколько столетий. Он передается от матери к старшей дочери, чтобы сохранить традиционный стиль, еду, обслуживание – каждую мелкую деталь именно такой, какой она была много лет назад.

Перевод:

–Я закончила нонограмму.

–Отлично! Просто здорово! И как она вам?

–Очень интересная.

–Есть еще кое-что. Знаете, вам понравится: настоящая **судоку**!

–Я рад, что вы согласились ее попробовать.

–**Судоку**? А что это?

–Это одна из классических игр. По утрам можно увидеть, как все

going to love it. There are instructions in case you get stuck. Here you go. Bring it back, if you want more.

трудятся над ней в метро – вам понравится. На случай если у вас не будет получится внутри есть инструкция. Вот возьмите. Если хотите еще, принесите мне решенную головоломку.

(Свободный перевод, ответную фразу перевели лексической трансформацией – де-метафоризацией, + коммуникативный перевод; Sudoku – Судоку транслитерация; стратегия форенизации).

6. Оригинал:

Перевод:

–Oh, hi Nancy, what was the name of the place you’re staying at again?

–Привет, Нэнси. Как называется то место, где ты остановилась?

–The Ryokan **Hiei**.

–Рёкан «**Хиэй**».

(Точный перевод; Hiei – «Хиэй» (транслитерация); стратегия форенизации).

7. Оригинал:

Перевод:

–I finished up the Sudoku.

–Я закончила судоку.

–Way to go! So what do you think?

–Молодец! И как, понравилось?

–I loved it!

–Еще как! (Свободный перевод).

–I’ve got one last type of puzzle to show you, this is one of my favorites.

–Знаете, Нэнси, у меня есть для вас последняя головоломка. Одна из моих самых любимых. **Ренограммы**.

Renograms. It’s all about creating an unbroken string of numbers. Tell me what you think when you’re done.

Там нужно составлять непрерывные последовательности чисел. Потом скажете свое мнение

(Идиоматический перевод + коммуникативный с объяснением; Renograms – Ренограммы (транскрипция); стратегия форенизации).

8. Оригинал:

Перевод:

–What are you two talking about?

–О чем это вы говорите?

–We met this girl at a **Bento booth** at the expo.

–На выставке мы познакомились с девушкой из **закусочной**.

(Адаптация; Bento booth – закусочная (эквивалент); стратегия доместикации).

9. Оригинал:

Перевод:

–I got that picture you sent, how did you do all of the designs?

–Я получила вашу фотографию. Как вы сделали такое оформление?

–I did it at the **purikura booth**. They're everywhere around here, they're these picture booths and you get to choose decorations, and you can write out your own messages.

–В **кабинке пурикура**. Они здесь повсюду. Вас фотографируют, а потом фотографию можно украсить и написать на ней текст.

(Коммуникативный перевод; purikura booth – кабинка пурикура (калька); стратегия форенизации).

10. Оригинал:

Перевод:

–I was hoping you could tell me a little about some of the strange things that have been happening.

–Я надеялась, вы расскажете мне о странных вещах, которые там происходят.

–Aha! If you really want to know... Oh no! I'm running out of the **bento boxes**. Can you please grab my back up stock

–Ага! Ну, раз вы настаиваете... Надо же! Больше нет **коробок для бэнто**. Может, принесете запасную партию из

from my apartment? This is the sort of thing that could move us from buddies to straight up besties.

–Sure.

–Great! It’s just over by the **Kurume station**, I could tell right away that we were gonna be friends. Here my key.

моей квартиры? За такую услугу мы сразу станем лучшими подругами.

–Конечно

–Класс! Она находится на **станции Куруме**. Я ведь сразу поняла, что мы подружиться. Вот ключ.

(Коммуникативный перевод; bento boxes – коробки для бенто (калька), Kurume station – станция Куруме (калька); стратегия форенизации).

11. Оригинал:

–Nancy–san. Today we learn **Chado**, the tea ceremony.

–Tea ceremony?

–Let us begin. This is called the **Furo**. This is called the **Kensui**. This is bamboo ladle id called a **Hishaku**. You place the teapot cover on the **Futaoki**. This is the tea container it is called the **Natsume**. Here we have the **Chasen** or tea whisk. Here is the **Chakin**, the tea cloth. This is the **Chawan**, or tea bowl. The tea scoop is called the **Chashaku**.

Перевод:

–Нэнси–сан, сегодня мы изучим **Чад**, чайную церемонию.

–Чайную церемонию?

–Начнем. Это называется **Фуро**. Это называется **Кэнсуй**. Этот бамбуковый ковш называется **Хисяку**. На **Футаоки** кладут крышку от чайника. Это баночка для чая, называется **Нацумэ**. Здесь у нас **Часэн**, или венчик для перемешивания чая. Это **Чакин**, чайная салфетка. Это **Чаван** – пиала для чая. Ложечка для чая называется **Часяку**.

(Коммуникативный перевод, Chado – Чад (транслитерация, английское сочетание [ch] в русском передается как[ч]), Фуро (транслитерация), Кэнсуй (транслитерация), Хисяку (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение), Футаоки (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение), Нацумэ (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение), Часэн (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение), Чакин (транслитерация, комплексная

трансформация – объяснение), Чаван (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение), Часяку (транслитерация, комплексная трансформация – объяснение); стратегия форенизации).

Отдельно стоит упомянуть перевод имен собственных, приведем некоторые примеры:

- Miwako – Мивако, (транслитерация, [w] передается в русском как [в]; стратегия форенизации);
- Suki – Ски (транскрипция, с редуцированной [и], чтобы имитировать японское произношение имени; стратегия форенизации);
- Rentaro – Рентаро (транслитерация; стратегия форенизации);
- Такае – Такаэ (транслитерация; стратегия форенизации.);
- Yumi – Юми (транскрипция, [yu] в русском передается как [ю]; стратегия форенизации).

Сравнив примеры из приведенных выше игр можно сделать вывод о том, что локализация God of War 4 была сделана недостаточно хорошо, по сравнению с остальными проанализированными нами играми, так как нами было зафиксировано большое количество контекстуальных несоответствий и вследствие этого наблюдалась потеря адекватности и допущение ошибок при переводе.

Проанализируем приведенные выше примеры, основываясь на классификации переводческих стратегий перевода П. Ньюмарка:

Рис.1 – Частота использования переводческих стратегий.

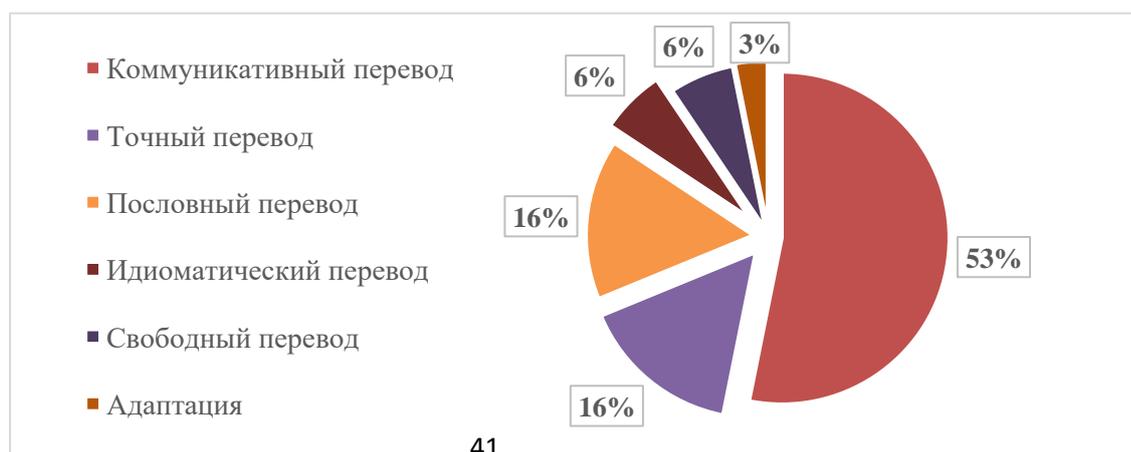


Рис.2 – Частота использования способов перевода.

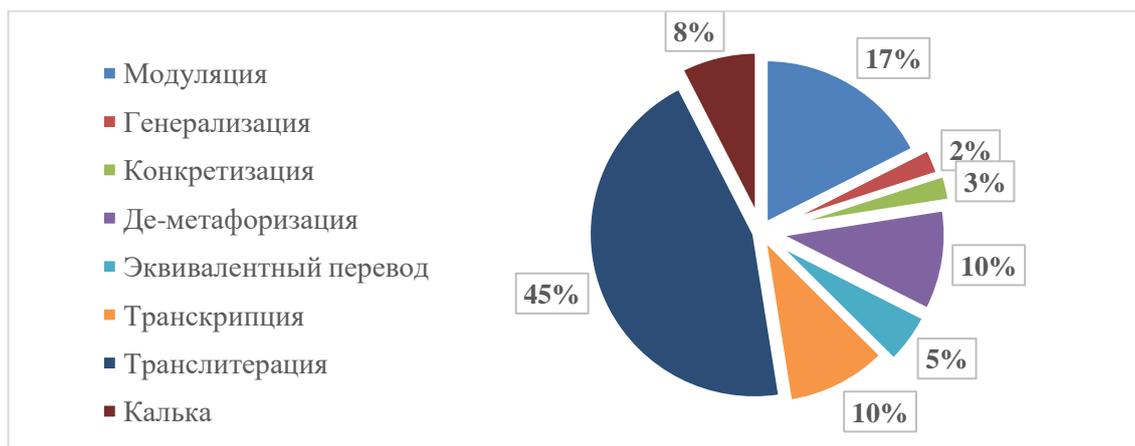
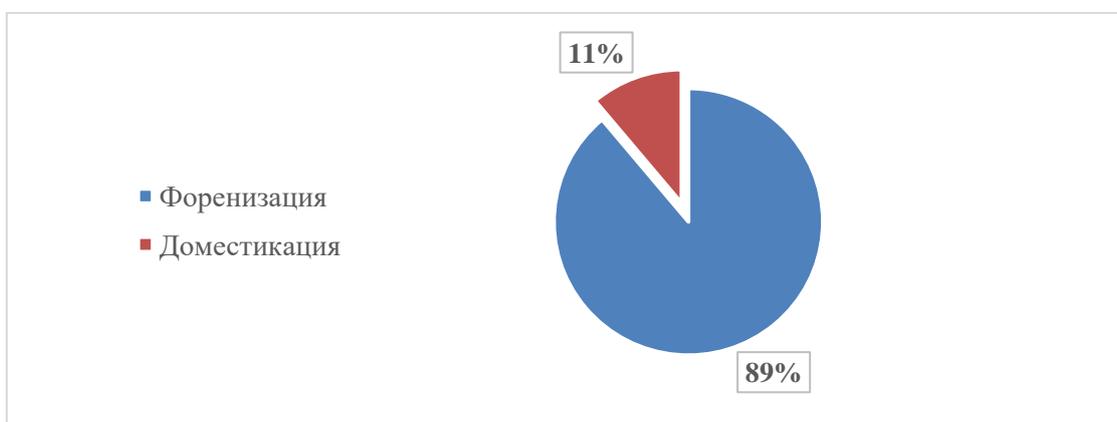


Рис.3 – Частота использования стратегий форенизации и доместикации.



Проанализировав корпус примеров по классификации П. Ньюмарка можно сделать вывод о том, что частота использования стратегии коммуникативного перевода превалирует над остальными видами стратегий и составляет 53% от общего числа. По частоте использования способов перевода больший процент составляет транслитерация – 45%. Это можно объяснить присутствием межкультурного различия, которое побуждает к применению прагматической адаптации для лучшего понимания реципиента.

Проанализировав корпус примеров по частоте использования стратегий форенизации и доместикации мы пришли к выводу, что стратегия форенизации использовалась чаще (89%), чем доместикация (11%), это вызвано тем, что в игре присутствует большое количество культурных реалий и в большинстве случаев переводчики старались сохранить их в

переводе, чтобы игрок знал, что имеет дело с другой культурой, отличной от его.

2.2 Анализ грамматических трудностей при переводе отобранных игровых текстов

Для анализа грамматических особенностей приведем несколько примеров из вышеуказанных игр и проанализируем их.

«God of War 4». Ошибка при передаче усиления в предложении при помощи глагола вспомогательного глагола **did**.

Оригинал:	Перевод:
–You did lose it.	–Ты его потерял.

(Пословный перевод; грамматическая компенсация).

Наша версия перевода: –Ты **и** потерял. В данном примере **did** указывает на грамматическое ударение в предложении, т.е. упрёк.

В следующем примере переводчик допустил ошибку в последней фразе, а именно передать грамматический смысл конструкции с двойным **be**:

Оригинал:	Перевод:
–Do not be sorry. Be better.	–Не извиняйся. Стань лучше.

(Точный перевод; грамматическая замена).

В данном случае употребление двойного оборота добавляет усиление к высказыванию и выражать значение долженствования. Наша версия перевода: –**Не надо** извиняться. **Надо быть** лучше.

Приведем пример из «Detroit: Become Human». Здесь трудностью для переводчика может послужить данное высказывание, которое перевели при помощи комплексной трансформации – антонимический перевод:

Оригинал:	Перевод:
–I’m not in very good shape, am I?	–Плохи наверно мои дела, да?

(Коммуникативный перевод; комплексная трансформация антонимический перевод).

Приведем пример из «Nancy Drew: Shadow at the Water’s Edge». В данном примере мы можем наблюдать опущение культурной реалии, ввиду

незнания переводчиком правильного перевода, поэтому он решил опустить ее. Однако в данной работе мы можем расценивать это как ошибку:

1. Оригинал:	Перевод:
–Do you believe me now?	–Теперь ты мне веришь?
– Obaa-san , it only fell.	–Но она всего лишь упала.
–It did not! You know better!	–Неправда! Ты сама знаешь!

(Свободный перевод; опущение; стратегия доместикации).

Здесь переводчик использовал прием опущение, т.к. источник – Япония и вероятно из-за незнания перевода, однако можно было использовать прием транслитерации, чтобы больше окунуть игрока в культуру Японии.

2. Оригинал:	Перевод:
–Please, don't worry about that. Here. This is your room key. <i>Please</i> , my name is Miwako , come to me if there's anything you need.	–Пожалуйста, не беспокойтесь об этом. Вот, это ключ от вашей комнаты. Меня зовут Мивако , <i>пожалуйста</i> обращайтесь, если вам что-то понадобится.

(Коммуникативный перевод, грамматическая трансформация – изменение порядка слов в предложении; стратегия форенизации).

Проанализируем также приведенные выше примеры по классификации переводческих стратегий перевода П. Ньюмарка:

Рис. 3 – Частота использования переводческих стратегий.

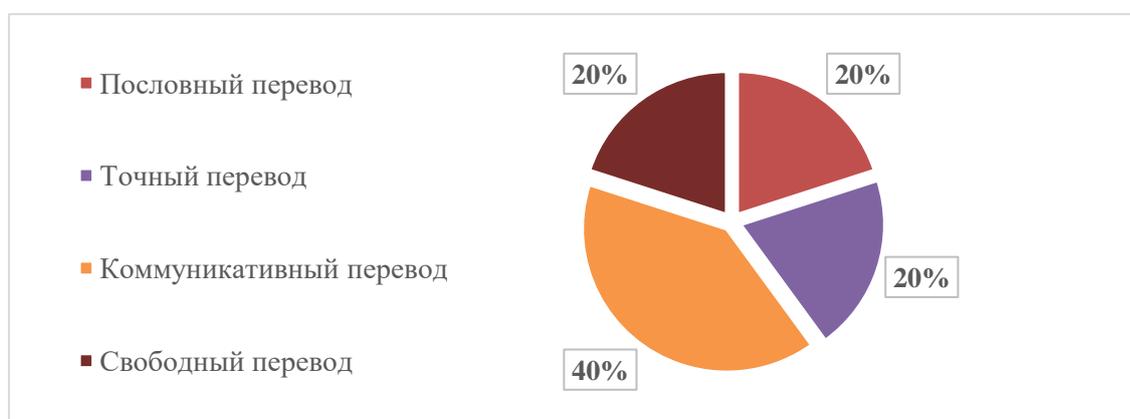


Рис. 4 – Частота использования грамматических трансформаций.

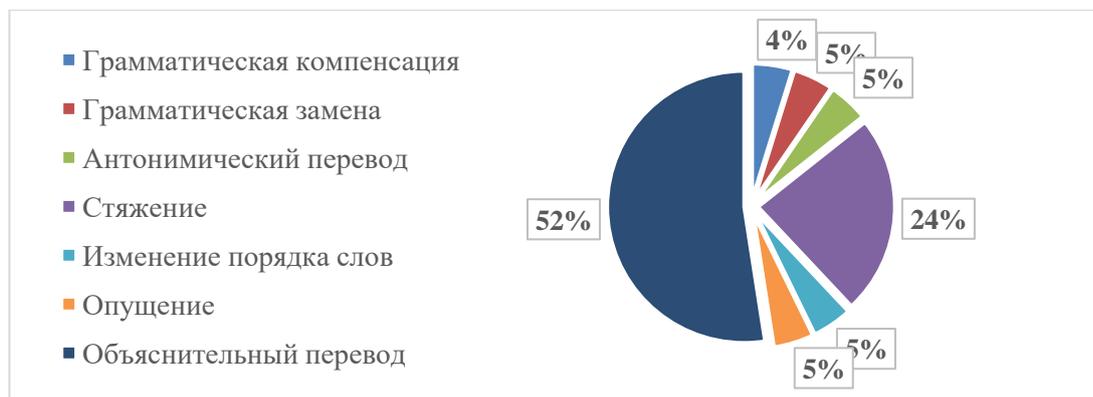
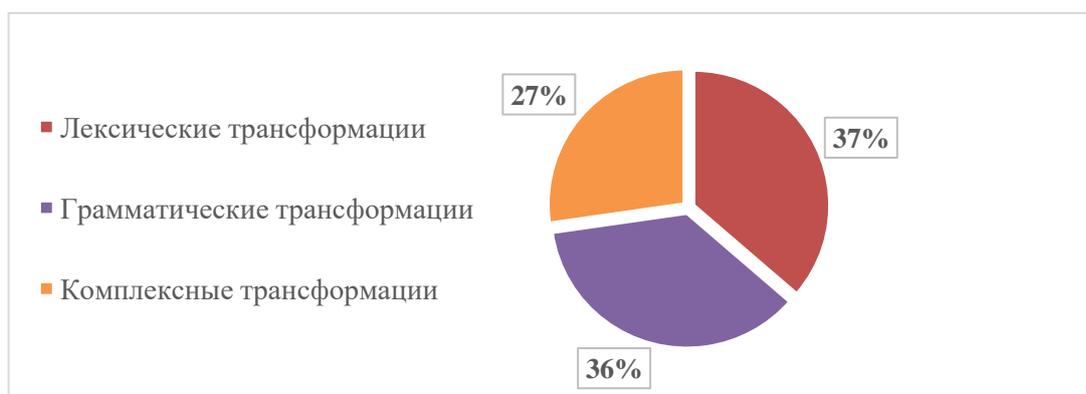


Рис. 5 – Частота использования лексических, грамматических и комплексных трансформаций.



На основании проделанного анализа грамматических особенностей при переводе можно сделать вывод о том, что больший процент составляет коммуникативный перевод – 40%. В первом, приведённом примере мы рассмотрели контекстуальное несоответствия, в частности передачу в переводе грамматического усиления в предложении, опущение которого приводит к ослаблению эмоционального смысла в переводе.

Затем мы проанализировали частоту использования грамматических трансформаций, по нашим подсчетам, преобладающими грамматическими трансформациями стали объяснительный перевод – 52% и стяжение – 24%.

Исходя из всего проделанного нами анализа можно сделать вывод о том, что лексические и грамматические трансформации используются чаще, чем комплексные. Процент использования лексических трансформаций составил – 37%, грамматические – 36%, комплексные – 27%. Подводя итог, можно сделать вывод, что для выполнения адекватного перевода оригинального текста на другой язык, переводчикам следует использовать

лексико–грамматические трансформации, помогающие адаптировать текст оригинала к языку перевода.

Выводы по главе 2

В результате проделанного лексического и грамматического анализа игровых текстов трех компьютерных игр («Detroit: Become Human», «God of War 4», «Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge») мы выяснили, что большинство ошибок было допущено ввиду неполного понимания переводчиком того или иного фразеологического высказывания на английском языке, как это было показано в примерах из игры «God of War4». Такая ошибка часто встречается в высказывании на японском языке («Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge»), что в результате привело к опущению реалии при переводе и потере определенной культурной атмосферы в тексте.

По нашим подсчетам преобладающими способами при переводе являются лексические и грамматические трансформации, поскольку при переводе с английского языка на русский, в большинстве случаев в русском языке нет подходящих эквивалентов, которые бы адекватно отражали то или иное понятие, вследствие этого переводчики вынуждены прибегать к применению определенных трансформаций.

Заключение

Проведённое исследование является примечательным, так как объектом изучения стал предмет, ранее не подвергавшийся анализу с точки зрения теории переводоведения и лингвистики. Избранный междисциплинарный подход к анализу компьютерных игр позволяет всесторонне проанализировать данный феномен и углубить понимание переводимых речевых ситуаций и соответствующих им дискурсов. Результаты работы могут иметь практическую значимость и применяться в процессе создания концептуальных рамок для работы с феноменом компьютерных игр в переводоведческом дискурсе.

Изучив особенности локализации отобранных компьютерных игр «Detroit: Become Human», «God War 4», «Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge», были выявлены недочеты, специфика и средства, необходимые для перевода текстов такого жанра. При анализе примеров, становится очевидным, что индустрия перевода игровых текстов слабо развита и требует поиска новых трансформаций и эквивалентов со стороны переводчика–локализатора.

Поскольку в процессе локализации все взаимосвязано, каждый этап имеет свое значение. При анализе было отмечено, что при опущении или пренебрежении каким–либо из пунктов перевода компьютерной игры, есть шанс искажения смысла высказывания. Особенности перевода во многом обусловлены особенностями языка.

Приведенные во второй главе примеры доказывают, что каким бы переводчик ни был профессионалом, всегда нужно проверять каждый этап при локализации, а именно: создание глоссария, длину текстовых частей, развитие сюжетной линии, не искажать смысл и т.д.

Немаловажным фактором считается знание родного языка. Переводчик должен быть достаточно эрудированным и осуществлять локализацию

корректно, так как переведенная переводчиком–локализатором игра становится частью культуры нашей страны.

Из вышеизложенного можно сделать вывод, что особенности перевода во многом обусловлены особенностями языка и культуры носителей оригинального текста. Немаловажным фактором считается знание родного языка. Когда переводчик работает с игровым текстом, в котором присутствует большое количество культурных реалий, в переводе он старается их сохранить, для того чтобы впоследствии не стереть атмосферу иной культуры, создаваемую игрой.

Перспективой дальнейшего исследования является поиск примеров с большим количеством культурных реалий, указывающих на ту или иную культуру, чтобы определить адекватность перевода.

Библиографический список

1. Анисимова, А.Т. Феномен компьютерной игры в переводческом дискурсе [Электронный ресурс]: онлайн–статья / А.Т. Анисимова. – Электрон. текстовые данные. – Научный вестник Южного института менеджмента. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse/viewer> (Дата обращения 23.12.2019).
2. Арутюнова, Н.Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 136–137.
3. Гуцева, Т.Г. Диалог культур – условие будущего // Беларусь – Бельгия: Диалог культур. – Минск, 1998. – С. 45–61.
4. Зеленовская, А.В. Понятия «Компьютерный дискурс» «Интернет–дискурс», «Виртуальный дискурс» // Язык и культура. 2014. №12 С.17–21.
5. Иванова, И.Н. Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык [Электронный ресурс]: Бакалаврская работа / И.Н. Иванова – Электрон. текстовые данные. – Тольяттинский государственный университет. Режим доступа: https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/4136/1/Иванова%20И.Н._ЛИНБ_130_2.pdf (Дата обращения: 25.12.2019).
6. Интернет–журнал Textologia.ru — образовательный портал Текстология. Помощь в получении образования и обучении различным дисциплинам. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.textologia.ru>
7. Касевич, В.Б. Язык и самосознание // Этническое и языковое самосознание. / В.Б. Касевич. – М., 1995. – 141 с.
8. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение: Курс лекций. / В.Н. Комиссарова. – М.: ЭТС, 1999. – 224 с.

9. Комиссаров, В.Н. Культурно–этнографическая концепция перевода. // Картина мира: лексикон и текст (на материале англ. языка): сб. науч. тр. / МГЛУ им. М. Тереза. / В.Н. Комиссаров. – М., 1991. – № 375. – С. 15–19.
10. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение: Курс лекций. / В.Н. Комиссарова. – М.: Издательство «ЭТС», 2002. – 406 с.
11. Кубрякова, Е.С. Роль словообразования в формировании языковой картины мира // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. / Е.С. Кубрякова. – М.: Наука, 1988. – С. 141 – 172.
12. Кушнина, Л.В. Межъязыковая и межкультурная вариативность при переводе технических текстов: синергетический подход // Л.В. Кушнина, Л.К. Гейхман, А.О. Неганова. Современные проблемы науки и образования. 2015. №1–1 С.1275.
13. Малёнова, Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: Отечественный и зарубежный опыт / Е.Д. Малёнова // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 32–46.
14. Масленникова, Е.М. Художественный перевод: новое о старом: монография. Тверь: Твер. гос. ун–т. 2014. 240 с.
15. Мерлян, С.Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности [Электронный ресурс]: учебное пособие / С.Е. Мерлян. – Электрон. текстовые данные. – Национальный исследовательский Томский политехнический университет – Режим доступа: <http://www.lib.tpu.ru/fulltext/c/2014/C77/V1/048.pdf> (Дата обращения: 20.12.2019).
16. Мирошниченко, Е.С. Особенности локализации и перевода компьютерных игр [Электронный ресурс]: выпускная квалификационная работа / Е.С. Мирошниченко – Электрон. текстовые данные. – Национальный исследовательский Томский государственный университет. Режим доступа: <https://blog.wtigga.com/wp–>

content/uploads/2018/01/Zhdanov_Vladimir_Thesis_2012_web.pdf (Дата обращения: 18.12.2019).

17. Мосин, М. Вспоминаем тех, благодаря кому у нас были компьютерные игры на русском языке. Игровые девяностые. URL: <https://xakep.ru/2015/01/14/old-translators/> (Дата обращения: 24.07.2019).

18. Павлов, А.В. Проблемы локализации ММОРПГ (Многопользовательских ролевых онлайн-игр) [Электронный ресурс]: онлайн-статья / А.В. Павлов, Н.А. Каширина. – Электрон. текстовые данные. – Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6 (часть 2) – С. 159–161. Режим доступа: <https://www.expeducation.ru/ru/article/view?id=5281> (Дата обращения: 16.12.2019).

19. Сэпир, Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. / Э. Сэпир. – М.: Прогресс, 1993. – 303 с. – ISBN 5–01–002079–3

20. Телия, В.Н. Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. / В.Н. Телия. – М., 1996. – 174 с. – ISBN 5–88766–047–3

21. Тер-Минасова, С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. / С.Г. Тер-Минасова. – М.: Слово, 2000. – 624 с.

22. Уфимцева, А.А. Лексическое значение: Принцип семиотического описания лексики. / А.А. Уфимцева. – М.: Наука, 1986.

23. Хайруллин, В.И. Лингвокультурологические и когнитивные аспекты перевода: Диссертация доктора филологических наук. / В.И. Хайруллин. – М., 1995.

24. Швейцер, А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. / А.Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с. – ISBN 5–02–010882–0

25. Шерешевский, Л.А. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA системы WinCC. / Л.А. Шерешевский // Промышленные АСУ и контроллеры, 2004. № 7. С. 1.

26. Якобсон, Р.О. Лингвистические аспекты перевода / Р.О. Якобсон // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Международные отношения, 1978. С.16–24.
27. Якунина, В.Г. Лингвоиндустрия, локализация и перевод / В.Г. Якунина, Е.В. Шевченко //Наука без границ. 2017. № 6(11). С. 16–20.
28. Aarseth, E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature [Электронный ресурс]: Ergodic Literature / E. Aarseth – Электрон. текстовые данные – The Johns Hopkins University Press, 1997. Режим доступа: [www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth\(1997\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth(1997).pdf) (Дата обращения: 26.12.2019).
29. Chesterman, A. Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory. – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1997. – p. 38.
30. Costales, A.F. Exploring translating strategies in video game localization // MonTI. 2012. №4. P. 389–402.
31. Ensslin, A. The Language of Gaming / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p
32. Juul, J. Games Telling Stories: A brief note on games & Narratives" [Электронный ресурс] / Games Studies 2001 / J. Juul – Электрон. текстовые данные. Режим доступа: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Дата обращения: 26.12.2019).
33. Laurel, B. Computers as theatre. – 2nd, Boston: Addison–Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1993. 256 p.
34. Murray, M. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press, 1998. 336 p.
35. Newmark, Peter: Textbook of Translation. Harlow: Pearson Education Limited 2008.
36. Пым, А. Exploring Translation Series. London and New York: Routledge, 2010. P. 120–142.

37. Venuti, L. *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. – Routledge, 1998.

38. Yang, W. *Brief Study on Domestication and Forenization in Translation* // *Journal of Language Teaching and Research*. 2010. Vol. 1. №1. P. 77–80.

Приложение

Detroit: Become Human

Connor: Captain Allen? My name is Connor. I'm the android sent by CyberLife.

Allen: It's firing at everything that moves, it already shot down two of my men... We could easily get it, but they're on the edge of the balcony. If it falls, she falls.

///

Connor: Has it experienced an emotional shock recently?

Allen: I haven't got a clue. Does it matter?

Connor: I need information to determine the best approach.

///

Todd: Can I go pick it up?

Human employee: Yeah, right back here. There it is. It was a bit difficult getting it back in working order. It was really messed up... What did you say happened to it again?

Todd: Huh, A car hit it... Stupid accident...

///

Hank: [Looking at the reflection] What is it doing now?

Connor: [Interrogate the deviant] I detect an instability in your program. It can trigger an unpleasant feeling, like fear in humans. [Show photos] You recognize him? It's Carlos Ortiz. Stabbed, 28 times. That was written on the wall in his blood...

///

Connor: [Connecting to android] Let's try this one.

Hank: This better be worth it!

Connor: It saw the blue-haired Traci, I know which way it went!

Hank: Then go for it! There're androids everywhere! How you gonna tell which one saw the Traci with blue hair?

Connor: I know which direction it took. I just need to find another android on its path!

///

Connor: Maybe I should tell you what we know about deviants?

Hank: You read my mind... Proceed.

Connor: We believe that a mutation occurs in the software of some androids, which can lead to them emulating a human emotion.

Hank: In English, please.

Connor: They don't really feel emotions, they just get overwhelmed by irrational instructions, which can lead to unpredictable behavior.

Hank: Emotions always screw everything up... Maybe androids aren't as different from us as we thought.

///

Kara: Helping androids is dangerous... Why take the risk?

Rose: When the first one arrived, last year... He was so lost and confused... We hid him here for a while, but all he wanted to do was cross the border. They shot him on the spot. So when the next android showed up, I just knew I had to help him.

God of War 4

Atreus: It's not fair. He doesn't know anything...

Kratos: You lost control.

Atreus: That thing was trying to kill us. It's not like you don't get angry in a fight.

Kratos: Anger can be a weapon if you control it – use it. You clearly cannot. When you lose...

Atreus: I haven't been sick in a long time. I'm better now.

Kratos: Fine. Come on then.

Atreus: You want me to hit you?

Kratos: I want you to try.

///

Atreus: What's going on? Do you know him?

The Stranger: ...more importantly I know what you are!

Kratos: Boy. Beneath the floor. Now...

Atreus: But... you told me never to go down there. Who is that?

Kratos: I do not know.

Atreus: What's he talking about?

Kratos: I do not know. Get in.

///

Mimir: Oh... we forgot to mention that? When you were sick, we went to Helheim to get your cure.

Atreus: You did?

Mimir: Terrible experience, by the by. Your da' picked up a new trick though... with a little help from Brok.

Atreus: Brok was there too!?! I...but... We'll get back to this later.

Mimir: Ah... a sgian-dubh from my homeland. Used to have one of my own back in the day. You should take it, boy!

Kratos: Yes, boy... take it. We might need to butter bread somewhere on our travels.

Mimir: This is why no one likes you.

Atreus: Wow. Look at that!

///

Kratos: Boy, what is the path back to the witch?

Atreus: First we need to find a boat.

Kratos: Do you remember the way back to the witch from here?

Atreus: That way! Behind the big statue of Thor. So... what other stories have you got?

///

Kratos: We are leaving this realm. Now.

Atreus: As long as we didn't wreck our way back... What is this place?

Mimir: This is Odin's. I'd recognise his atrocious taste anywhere.

Atreus: I think this is where Odin brought all his best clues about Jötunheim! Look at that! It's the missing panel, about Týr. Odin must have stolen it. But why?

Mimir: He always has his reasons. Might I have a look? Well... this is most unexpected.

Atreus: Why? What does it mean?

Mimir: I haven't the foggiest. Isn't that unexpected?

///

Atreus: Alright. How do we use it? I think I see how this works... the Claw's on the one side, and if we get this unstuck–

Kratos: BOY!

Atreus: Oh no! I think the rope's stuck under that rock.

Kratos: That was careless.

Atreus: Yes sir. Sorry, sir. It's stuck. But maybe we can find a way up through there! After... you know... getting rid of those things. The machinery in here looks almost Dwarven, but the stonework... that's definitely Jötun. You know, I think the Giants not only mined of the mountain, but actually lived here.

Kratos: Read it.

Atreus: Yes, sir! That's funny...

///

Atreus: I wish I'd known I was a god in Alfheim... I wouldn't have felt so bad about killing so many Elves.

Mimir: Well, I'm not sure that's the lesson...

Kratos: You've done nothing to regret. The Elves forced their affairs upon us...

Atreus: No, I get it now. We had god things to do, and they were in the way, dragging us into their little problems.

Mimir: Again, are we just leaving that there...?

Atreus: I mean, just knowing we're gods makes me feel so much... stronger.

Mimir: Maybe you feel a little too good right now. With power comes a big choice, lad. You can either serve yourself or put your godhood in the service of others. Like Týr did.

///

The Stranger: You've seen it with your own eyes; you can't hurt me. Nothing can. This fight is pointless. Your struggle is pointless. It didn't have to be this way. Pathetic. You can't win. I feel nothing, but you... you feel everything. Yet you, you keep trying. I'm not my brother. And if you'd given me what I wanted, it wouldn't have ended this way. But no... Let's finish this.

///

[Despite the outcry of his father Atreus shoots and misses.]

Kratos: What are you doing? Now its guard is up! Only fire... Only fire when I tell you to fire.

Atreus: I'm sorry...

Kratos: Do not be sorry. Be better. Find it. (Atreus tries to take back his bow, but Kratos doesn't let him) Find. It.

///

Atreus: Can you help? I can't quite, get it.

Kratos: Would this help?

Atreus: I dropped it...?

Kratos: When you were chasing the animal.

Atreus: What's wrong with me? If I'd lost it...

Kratos: You did lose it.

Atreus: I'll take better care of it from now on.

///

Atreus: Ahh! Aah... That really hurt. Felt like my hand was on fire...

Kratos: Stay here.

Atreus: But I want to go...

Kratos: Stay. Here.

[He's handing over his axe to Atreus.]

Kratos: Only use it as a last resort.

Atreus: You're given me your axe?

Kratos: I am letting you hold my axe. It is not a gift.

Atreus: Still...

///

Atreus: You know... we actually talked to the World Serpent.

Witch: You did?

Kratos: An exaggeration.

Atreus: I'm good with languages... even ones I've never heard before. But when he talks, I can't understand any of it!

Witch: Sadly no one can. He speaks a dead tongue.

Atreus: Oh. Must be lonely.

Witch: Watch your step. Just along here.

///

Atreus: Just stories. Mother didn't say much about the Vanir gods, just that they're always at war with the Aesir. Guess compared to Odin & Thor, they're the good guys.

Kratos: There are no "good" gods, boy. Thought I taught you that.

Witch: Those runes are of Muspelheim, the fire realm no place for children, even brave ones. The tongue of Niflheim. A foul place of ice, mists..., and Dwarven mischief. Týr's Temple. Built with help from the Giants, Great Týr used it to travel the nine realms and keep the peace between them.

Atreus: Doesn't seem very peaceful. Everywhere we go, we're attacked. Especially by dead things.

Witch: The risen dead grow ever more numerous. Once, the roads and trails would have been full of people. Now, all have hid or fled save for the reavers savage enough to survive in such a world. Make a right at the bottom of these stairs.

Atreus: Another one of those light crystals.

Nancy Drew. Shadow at the Water's Edge

Takae: Do you believe me now?

Miwako: Obaa-san, it only fell.

Takae: It did not! You know better!

Miwako: I'm very sorry. She...she's just a little upset.

Takae: She does not want her here. Tell her to go. Now!

///

Nancy: What was that about? Why's she upset?

Miwako: Please, don't worry about that. Here. This is your room key. Please, my name is Miwako, come to me if there's anything you need.

///

Nancy: Is that a robotic cat?

Miwako: Yeah! Suki! Isn't she the greatest? Rentaro got her for me. I've wanted my own pet cat for forever, but I can't have one at the ryokan. I came into work one day, and there she was, right next to the sweetest note from Rentaro.

Nancy: I've never seen a robotic cat before. What does it do?

Miwako: She's not an it – she's Suki! It's okay, she didn't mean it. Actually, she doesn't really do much, mainly sits...but...oh wait, I just learned something...Suki, Tate!

Nancy: That's great!

///

Phone ringing

Nancy: Hello

Bess: Nancy! You made it! How was your ride!

Nancy: It was pretty good.

Bess: I love Japan! I have done so much shopping...and George's convention is crazy! I've never seen so many people's! It's totally sold out.

Nancy: You sound pretty excited.

Bess: Well, yeah, kinda hard to be here. I don't even know where to start...have you ever had mochi? It's revelation, Nancy. I'm not even kidding. And the shopping...

///

Takae: Nancy-san. Please, sit. It is a pleasure to meet you properly. I am sorry for the way I behaved when you first arrived. It was very impolite. Please forgive me.

Nancy: Of course, don't worry. It's nice to meet you as well.

Takae: That is very kind of you to say. But, I must always worry about the guests who stay with us. Especially for now.

Nancy: What do you mean, especially now?

Takae: Are you here for a lesson today?

Nancy: A lesson?

Takae: I offer lesson with traditional arts to anyone interested in learning. I have much to show you.

Nancy: Sound great!

Takae: Today, you will be learning katakana. To the outsider, katakana always looks far more difficult to learn than it is. You just need to be patient, and you need to learn to see more than you are used to seeing. There is a book to help you in the chest.

///

Rentaro: Hi again. I'm Rentaro, it's nice to meet you officially. So, um you're still here, that's surprising.

Nancy: I'm Nancy. What do you mean...surprising?

Rentaro: Did I say that? Whoops. So you're American? From New York City?

Nancy: No. A place called River Heights. It's in...

Rentaro: Oh. Okay. That's one of the places I always wanted to go. I mean, you'd have to be crazy to live there...but on the other hand, you'd have to be crazy not to live there. It's one of those unwinnables.

///

Nancy: What do all the rest do?

Rentaro: Get spooked in the middle of the night, pack their bags and never come back. Even the ones who come to see the ghosts. I shouldn't be telling you this. Oh well already did. If you see Takae though, this conversation never happened.

///

Rentaro: You like puzzles?

Nancy: I guess you could say that.

Rentaro: I figured. You're going to love this. It's called a nonogram

Nancy: What's that?

Rentaro: It's just another example of how awesome numbers are. Letters are cool and all, but they just make words...I mean get with the game letters. Numbers on the other hand, get a few handfuls of those and you can make a bridge, or send a person into space, or express the makeup of our genetic code, or, or...They can make a neat picture!

///

Nancy: What is a ryokan?

Miwako: A ryokan, is almost exactly like a hotel, or spa...but far more traditional. This ryokan has been in my family for generations. Passed down from mother to oldest daughter in order to preserve the traditional style, the food, the caretaking, every little detail is as it would have been generations ago.

Nancy: How long has the ryokan been in your family?

Miwako: A very long time, my grandmother says it has been passed down since the early 1700s.

Nancy: So one day you'll pass this place on to your daughter? That must be very nice.

Miwako: Well...I'm the younger daughter. My older sister Yumi will be the one to take over the ryokan...

///

Nancy: I finished the nonograms puzzle.

Rentaro: Awesome, nice job! What do you think?

Nancy: I loved it!

Rentaro: I've got something better. You know it, you love it, the original – Sudoku.

Nancy: Sudoku, what's that?

Rentaro: Oh, I'm glad I'm having you try this. It's one of the classics. This is the puzzle you see everyone working on in the subway in the mornings – you're going to love it. There are instructions in case you get stuck. Here you go. Bring it back, if you want more.

///

Nancy: I finished up the Sudoku.

Rentaro: Way to go! So what do you think?

Nancy: I loved it!

Rentaro: I've got one last type of puzzle to show you, this is one of my favorites. Renograms. It's all about creating an unbroken string of numbers. Tell me what you think when you're done.

///

phone call

Bess: Oh, hi Nancy, what was the name of the place you're staying at again?

Nancy: The Ryokan Hiei

Bess: Told you!

George: Guess you're right.

Nancy: What are you two talking about?

George: We met this girl at a Bento booth at the expo, and she grew up at the ryokan you're staying at. Pretty crazy coincidence.

Nancy: Is her name Yumi?

Bess: That's the one. You've got to get down here and meet her. She's so much fun. She told us all about everyone at the ryokan, and it sounds like you've got your hands full.

Nancy: I should come to meet her. I have a few questions...

Bess: Uh-oh.

Nancy: Uh-oh what?

George: I know that tone of your voice.

Nancy: What tone of voice?

Bess: Yup, that's the one.

Nancy: What are you talking about?

George: You're working a case aren't you?

Nancy: Maybe...I don't know exactly what it going on at the ryokan, bit it's really strange.

Bess: Busted!

Nancy: Ok, you got me...I may have found a mystery.

George: Shocking! So, what can we do for you?

Bess: Yeah, what's going on?

Nancy: Well...I saw something really strange in my room.

George: What?

Nancy: A shadowy figure showed up in my room, but when I looked out on the balcony, no one was there. It was like whoever it was just disappeared.

Bess: Creepy! Ok, that's it, we're leaving Japan.

///

Nancy: I was hoping you could tell me a little about some of the strange things that have been happening.

Yumi: Aha! If you really want to know... Oh no! I'm running out of the bento boxes. Can you please grab my back up stock from my apartment? This is the sort of thing that could move us from buddies to straight up besties.

Nancy: Sure.

Yumi: Great! It's just over by the Kurume station, I could tell right away that we were gonna be friends. Here my key.

///

Nancy: I got that picture you sent, how did you do all of the designs?

Yumi: I did it at the purikura booth. They're everywhere around here, they're these picture booths and you get to choose decorations, and you can write out your own messages.

///

Takae: Nancy. Today I have a very important lesson. We will learn origami.

Nancy: Great, let's get started!

Takae: Origami has been around in many forms for centuries. Master Yoshizawa brought the art back before it could disappear. There is a grave danger, Nancy-san, in forgetting. If the whole world forgets a thing, or a person, then it is gone forever.

Nancy: What do you mean by that?

Takae: I have for you here, a selection of origami patterns a few steps away from the last step. You must simply match the pattern to the completed design.

///

phone ringing

George: Nancy, what's up?

Nancy: Were you able to find the word to calm Suki?

George: Yeah, it's Mate.

Nancy: Mate. Got it. Thanks!

George: Need anything else?

Nancy: Did you learn any more Suki commands?

George: Oh yeah, get a piece of paper, I've got a bunch: Tate, that means stand. Omawari, not sure what that one is...and we've got...Booru Wa, that means something, oh and Shizukani, I think that's it.

///

Takae: Nancy-san. Today we learn Chado, the tea ceremony.

Nancy: Tea ceremony?

Takae: It is much more than making tea. It is the perfect exercise of balance, and courteous friendship. Many spend their lives perfecting the ceremony, but today I will simply be teaching you the basics.

Nancy: Sounds great.

Takae: The tea ceremony is foremost a gift. You are preparing a very special visit for friends, and preparing to make a certain every detail is perfect. Now there is a lot to learn, be ready. I'll be asking you questions once I've finished. Let us begin. This is called the Furo. Here we have the Chasen or tea whisk. Here is the Chakin, the tea cloth. This is called the Kensui. This is bamboo ladle id called a Hishaku You place the teapot cover on the Futaoki. This is the Chawan, or tea bowl. The tea scoop is called the Chashaku. This is the tea container it is called the Natsume. Each object has its proper place in the ceremony; you must place each item where it belongs.