

М. А. Болотина, А. А. Смирнова

ПЕРЕВОД БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Рассматриваются лексические вопросы языковой локализации, в частности способы культурной адаптации безэквивалентной лексики при переводе компьютерных игр с английского языка на русский. Выявляются типы безэквивалентной лексики в англоязычном игровом дискурсе и анализируются способы перевода данных единиц на русский язык.

The article deals with linguistic aspects of localization, in particular, with cultural adaptation of non-equivalent lexis in the translation of computer games from Russian into English. The research is focused on the types of non-equivalent lexical units typical of game discourse and their translation into the Russian language.

Ключевые слова: компьютерно-игровой дискурс, локализация видеоигр, языковая локализация, перевод безэквивалентной лексики.

Key words: computer game discourse, video game localization, language localization, non-equivalent vocabulary, translation of non-equivalent lexis.

Развитие мировой индустрии компьютерных видеоигр и технологический прогресс привели к тому, что компьютерные игры стали значительным социальным и мультикультурным феноменом, охватывающим все более обширные национальные аудитории. В научной сфере формируется специальная дисциплина, изучающая игры, — Game Studies (философия видеоигр, или людология) и появляются междисциплинарные научные разработки, изучающие компьютерные игры в том числе как объект лингвистики и переводоведения [1; 2].

С учетом того что компьютерные видеоигры стали неотъемлемой частью культурного пространства, перед разработчиками и издателями встает вопрос продвижения собственных продуктов на мировом рынке. Это, в свою очередь, ведет к необходимости соответствующего преобразования игры для конкретного потребителя, или ее локализации. Под термином *локализация* понимают процесс такого преобразования продукта, чтобы он не только лингвистически и культурно, но также технически и юридически соответствовал целевой аудитории и языку страны, для которой осуществляется локализация [3]. *Языковая локализация* как часть процесса локализации — это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук [4]. И основным ориентиром для языковой локализации, как подчеркивает большинство исследователей, является культура целевой аудитории.

Настоящее исследование посвящено лексическим вопросам языковой локализации, в частности способам адаптации безэквивалентной лексики при переводе компьютерных игр. Хотя вопросы безэквива-



лентности на лексическом уровне разрабатывались многими лингвистами, проблематика перевода безэквивалентной лексики *в контексте языковой локализации* до сих пор не изучалась. Цель исследования состоит в выявлении безэквивалентной лексики в англоязычном игровом дискурсе на основе принятого авторами подхода к безэквивалентности и анализе интерпретации данных единиц в существующих русскоязычных версиях компьютерных игр.

Наиболее распространенной и общепринятой является трактовка безэквивалентной лексики как лексических единиц, которые не имеют ни полных, ни частичных эквивалентов среди лексических единиц языка перевода. В состав безэквивалентной лексики традиционно включают слова-реалии, неологизмы, антропонимы, топонимы, зоонимы и другие имена собственные, а также временно безэквивалентные термины и случайно безэквивалентные слова, или «случайные лакуны» [5, с. 94; 6, с. 93].

Данное исследование опирается на расширенное определение безэквивалентной лексики, предложенное отечественным германистом А.О. Ивановым. *Безэквивалентными* считаются лексические единицы, которые не имеют в словарном составе языка перевода эквивалентов, то есть единиц, при помощи которых можно на аналогичном уровне плана выражения передать *все релевантные* в пределах данного контекста компоненты значения или одного из вариантов значения исходной лексической единицы [7, с. 81].

На рисунке приведена классификация, в которой выделяются три группы: референциально-безэквивалентная, прагматически-безэквивалентная и альтернативно-безэквивалентная лексика [7, с. 78 – 86].

Чтобы определить наиболее характерные типы безэквивалентной лексики, встречающиеся в компьютерных играх, рассмотрим некоторые экстралингвистические особенности компьютерно-игрового дискурса.

1. Компьютерные игры, как и многие другие инновации, представляют собой импортированный продукт, что привело к появлению иноязычных терминов, связанных с игровыми жанрами, режимами и механиками, которые до сих пор не получили устоявшихся эквивалентов. Эти термины могут относиться к смежным дискурсам (компьютерным, виртуальным) или быть уникальными для дискурса компьютерных игр (multiplayer, deathmatch, PvP, buff, cooldown).

2. Природа компьютерных игр такова, что многие из них – продукт воображения их создателей. Сюжет многих игр разворачивается в виртуальных мирах с вымышленными названиями, в результате чего они оказываются насыщенными авторскими неологизмами, для которых отсутствуют эквивалентные лексические единицы в языке перевода.

3. Компьютерно-игровой дискурс насыщен лексикой, которая может изменять свое значение в зависимости от контекста. Существует список слов (например, unit, mount, caster, challenge, check point, farm), которые часто появляются в играх определенных жанров и перевод которых нельзя свести к простому выбору словарного эквивалента ввиду их широкосмысленности. При переводе данных лексем необходимо учитывать контекст употребления такого слова, а в некоторых ситуациях даже подбирать альтернативный контекстуальный эквивалент.



Рис. Основные типы безэквивалентной лексики

Таким образом, можно сделать вывод, что для компьютерно-игрового дискурса наиболее характерна *референциально-безэквивалентная лексика*, а именно *термины*, *авторские неологизмы* и *слова широкой семантики* (на рис. выделены курсивом).

Очевидно, в тексте игры, как и в литературном или кинематографическом произведении, могут встречаться и *прагматически-безэквивалентные*, и *альтернативно-безэквивалентные лексические единицы* (их разновидности указаны на рис.). Поскольку в этих случаях можно применять подходы и стратегии, разработанные и используемые для художественного и аудиовизуального перевода, в данной работе основное внимание будет направлено на изучение лексических единиц, свойственных именно компьютерно-игровым текстам.

Рассмотрим типы компьютерно-игровой лексики, не имеющей однозначных устойчивых эквивалентов в русскоязычных словарях, в частности *термины*, *авторские неологизмы* и *слова широкой семантики*.



Термины

На основе определения из переводоведческого словаря под терминами в контексте компьютерных игр будем понимать слова или словосочетания специального игрового языка, создаваемые для точного выражения специальных понятий и обозначения специальных предметов, характерных для компьютерно-игрового дискурса [8, с. 224]. Естественно, что с появлением новых игровых жанров, механик, технологий возникают и новые термины для их обозначения.

Термины компьютерно-игрового дискурса соответственно типам текстов, в которых они встречаются, могут быть внеигровыми (характерными для ряда компьютерных игр) или внутриигровыми (созданными для описания специфических механик, существующих только в конкретной игре или серии игр, объединенных одной «вселенной» или одним издателем).

Рассмотрим в качестве одного из примеров внеигровых терминов широко употребляемое в современных играх слово *multiplayer*. Оно обозначает режим игры, в котором участвуют несколько человек (в противоположность *singleplayer* — однопользовательскому режиму). Встречаются разнообразные варианты перевода лексемы *multiplayer*, наиболее распространенными среди них являются *многопользовательский режим*, *сетевая игра*, *мультиплеер*. В таблице 1 представлены предлагаемые эквиваленты и соответствующие переводческие трансформации.

Таблица 1

Оригинал	Эквивалент	Способ перевода
Multiplayer	Многопользовательский режим	Калькирование с уточнением
	Сетевая игра	Описательный перевод
	Мультиплеер	Транслитерация

Наличие подобного различия свидетельствует о том, что термин находится в стадии «натурализации» в русском языке и пока не приобрел устоявшегося эквивалента.

Внутриигровые термины могут быть *стандартными* и *уникальными*.

В таблице 2 приведены примеры *стандартных* игровых терминов, которые встречаются в разных играх и характерны для компьютерно-игрового дискурса в целом.

Таблица 2

Оригинал	Эквивалент	Способ перевода	Пояснение
Bot	Бот	Транслитерация	«Высокоинтеллектуальный» персонаж, управляемый искусственным интеллектом и враждебный по отношению к игроку



Окончание табл. 2

Оригинал	Эквивалент	Способ перевода	Пояснение
Buff	Усиление	Контекстуальный перевод	Временное усиление игрока под действием специального заклинания
	Положительный эффект	Перифразовый перевод	
	Бафф	Транскрипция	
To farm	Фармить	Адаптация	Собирать игровые ресурсы
Gameplay	Геймплей	Транслитерация	Игровой процесс с точки зрения игрока
	Игровой процесс	Калькирование	
NPC (non-player character)	Неигровой персонаж	Калькирование	Персонаж, управляемый искусственным интеллектом и чаще всего дружелюбный игроку
Mana	Мана	Транслитерация	Магическая энергия или очки, необходимые для использования заклинаний и умений
Mob	Моб	Транслитерация	«Низкоинтеллектуальный» персонаж, управляемый искусственным интеллектом, чаще всего враждебный по отношению к игроку

24

Уникальные внутриигровые термины, как правило, представляют собой специфические игровые механики, используемые в рамках одной игры. В таблице 3 отражены уникальные игровые термины из игры *Hearthstone* и способы их перевода.

Таблица 3

Оригинал	Эквивалент	Способ перевода	Пояснение
Charge	Рывок	Контекстуальный перевод	Существо может атаковать сразу после выхода на поле боя
Combo	Серия приемов	Контекстуальный перевод	Дополнительный эффект, срабатывающий, если вы уже разыграли карту на этом ходу
Deathrattle	Предсмертный хрип	Калькирование	Эффект, который срабатывает в момент гибели существа
Enrage	Исступление	Замена части речи и уподобление	Пока у существа неполное здоровье, оно обладает новой способностью
Silence	Немота	Уподобление	Отменяет все чары и эффекты карты
Taunt	Провокация	Контекстуальный перевод	Противники вынуждены атаковать существо со способностью «Провокация»
Windfury	Неистовство ветра	Создание неологизма	Существо может атаковать дважды за один ход



Анализ переводческих решений показывает, что при переводе стандартных терминов компьютерно-игрового дискурса наибольшую распространенность имеют приемы транслитерации и калькирования. Для передачи уникальных внутриигровых терминов чаще всего используется прием контекстуальной замены. В любом случае необходимо сохранить точный смысл термина и его лаконичность с учетом ограничений интерфейса.

Авторские неологизмы

Действие в играх часто разворачивается в фантазийных мирах. Этим мирам, их персонажам и происходящим в них явлениям даются вымышленные названия. Данный пласт игровой лексики — характерный пример авторских (индивидуальных) неологизмов, которые несут особую смысловую нагрузку в рамках одной игры и выступают важнейшим элементом ее художественной структуры.

В качестве примера рассмотрим компьютерную игру в жанре квест, само название которой представляет собой авторский неологизм — *The Neverhood*. Существуют два варианта перевода данного заголовка, что позволяет сравнить разные переводческие стратегии.

The Neverhood (название придуманной пластилиновой страны) является словообразовательным неологизмом, образованным от наречия *never* («никогда») и суффикса *-hood* со значением «состояние, положение, качество». Смысл этого неологизма — «то, чего никогда не было».

В первом варианте перевода используется калькирование словообразовательной модели: предлагается назвать страну *Небывальщина*, сохранив основной компонент смысла и отвлеченный характер названия.

Второй вариант перевода представляет собой достаточно оригинальное переводческое решение и основан на использовании звукоподражательной модели. Переводчики решили сохранить внешнюю форму слова с незначительными изменениями, при этом придав названию совершенно новый смысл: *The Neverhood* стала страной *Неверьвхудо*. Звучание перевода имитирует оригинальное название игры, что может быть весомым аргументом с коммерческой точки зрения. Можно спорить о том, какой из вариантов предпочтительнее, но в любом случае основная задача при переводе авторского неологизма состоит не столько в том, чтобы передать его референциальное значение, сколько в том, чтобы сохранить авторский замысел и адаптировать эстетику игры для русскоязычного потребителя.

Еще один пример из той же игры — имя главного героя, которого зовут *Clayman*, то есть «пластилиновый человек». Это так называемое говорящее имя, поскольку персонаж действительно вылеплен из пластилина. В первом варианте перевода применили простую транслитерацию этого имени — *Клеймен*. При этом для игроков, не знакомых с английским языком, имя потеряло свое семантическое наполнение и стало простым набором звуков. Во втором варианте переводчики сохранили семантическую составляющую имени собственного и назвали героя *Глинко*. На наш взгляд, это пример удачного переводческого ре-



шения и профессионализма. Переводчик сумел и сохранить «говорящее» имя, и придать названию определенную харизму в глазах человека, воспитанного в российской языковой и культурной среде.

Рассмотрим пример из мобильной многопользовательской игры *Romans In My Carpet*. По замыслу создателей игра представляет собой пародию на римское завоевание Британии и противостояние римлян бриттам, причем в очень неожиданной форме: войска противников показаны как армии насекомых. Первая армия, пародирующая армию римлян, называется *Romites* — от *Romans* (римляне) и *mites* (клещи) а их противники — *Breetles*, то есть *Brits* (бритты) и *beetles* (жуки). При переводе этих неологизмов следовало сохранить обе отсылки — и к названиям племен, и к названиям насекомых. Предложенные эквиваленты *Romites* — *Римляшки* (римляне + букашки) и *Breetles* — *Бритявки* (бритты + козявки) позволяют передать референциальное значение неологизмов и ироническую коннотацию названий.

Важным условием адекватного перевода авторских неологизмов является не только передача содержания и формы лексических единиц, но и их адаптация с учетом культуры носителей данного языка.

Слова широкой семантики

Безэквивалентность слов, выражающих в английском языке более широкое значение, чем в русском, может быть спорной. Тем не менее некоторые широкозначные лексемы исходного языка в языке перевода не имеют однозначного эквивалента.

Лексема *unit* — чрезвычайно популярное в играх слово, которое, согласно словарной дефиниции, является полисемантом и вне игрового дискурса. Как правило, в играх лексема *unit* употребляется в разных значениях, в основном в контексте военной тематики. Выбирая подходящий эквивалент, необходимо учитывать, что *unit* может обозначать и целое войско, и отдельный отряд, и единицы военной техники, и даже здания на карте.

Рассмотрим примеры из мобильной многопользовательской пошаговой стратегии *Romans In My Carpet*. В этой игре лексема *unit* применяется как родовое понятие для войска, отряда или единиц боевой техники, например катапульт. В русском языке часто невозможно подобрать аналогичное понятие, поэтому переводчики игры применяют там, где это возможно, прием конкретизации, или прием лексического опущения (табл. 4).

Таблица 4

Оригинал	Перевод	Способ перевода
UNIT TYPES	ТИПЫ <u>ВОЙСК</u>	Конкретизация
While on the battlefield, tap the <u>unit</u> banner	Во время сражения нажмите на <u>знамя отряда</u>	Конкретизация
UNIT STATS	ХАРАКТЕРИСТИКИ	Опущение
This <u>unit</u> deals 2 bonus damage on the next melee or ranged attack	+2 к атаке в ближнем или дальнем бою во время следующего хода	Опущение



В таблице 5 приведены слова широкой семантики, которые встречаются в различных компьютерных играх, их словарные и контекстуальные эквиваленты и соответствующие способы перевода.

Таблица 5

Оригинал	Словарный перевод	Эквивалент	Способ перевода
Enchantress	Волшебница, колдунья, чародейка	Заклинательница	Уподобление
Minion	Любимец, приспешник, подхалим, миньон	Существо	Контекстуальный перевод
Mount	Посадка на лошадь; средства передвижения: лошадь, мул, велосипед	Питомец	Контекстуальный перевод
		Ездовое животное	Гипонимичный перевод
Mystic	Мистик; посвященный в тайны	Гадалка	Контекстуальный перевод
Quest	Поиск, предмет поисков, поиски приключений	Квест	Транслитерация
		Задание	Контекстуальный перевод
Rogue	Негодяй, мошенник, бродяга	Разбойник	Контекстуальный перевод
Stealth	Хитрость, уловка, скрытность	Маскировка	Уподобление
Unit	Единица; часть, подразделение	Войско	Гипонимичный перевод
		Отряд	Гипонимичный перевод
		Боец	Гипонимичный перевод
Utility	Полезность; выгодность; обслуживающая программа	Поддержка	Контекстуальный перевод
Warlock	Волшебник, колдун, маг	Чернокнижник	Контекстуальный перевод
Witch Doctor	Целитель ведьм	Колдун	Контекстуальный перевод
Wizard	Колдун, чародей; фокусник; волшебник; знахарь	Чародейка	Гиперонимичный перевод

Основной задачей переводчика при подборе эквивалента для слов широкой семантики является выбор наиболее подходящего в данном контексте варианта. При переводе широкозначной лексики чаще всего используются контекстуальный перевод, гипонимичный перевод и прием уподобления.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что безэквивалентная лексика в компьютерных играх может стать серьезной переводческой проблемой. При переводе разных типов подобной лексики следует ориентироваться на различные компоненты коммуникации, релевантные в данном прагматическом и культурном контексте. Так, для перевода терминов и слов широкой семантики в



большей степени важна установка на референтную функцию, то есть на передачу смысла. При переводе авторских неологизмов более значимую роль играет установка на форму сообщения, то есть на передачу авторского замысла и эстетики конкретной игры. Для достижения эквивалентности применяются различные переводческие трансформации: калькирование, описательный перевод, транскрипция, конкретизация, лексическое опущение. Переводчику необходимо опираться на общую эрудицию, владеть навыками поиска информации, использовать лингвистические знания в области конкретной языковой пары и творческий подход.

Список литературы

1. *Esselink B.* A practical guide to localization. John Benjamins Publishing, 2000.
2. *O'Hagan M., Mangiron C.* Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. John Benjamins Publishing, 2013.
3. *Bernal-Merino M.* On the Translation of Video Games // *The Journal of Specialized Translation.* 2006. Iss. 6. P. 22–36.
4. *Мосин М.* Игровые девяностые. URL: <https://xakep.ru/2015/01/14/old-translators/> (дата обращения: 26.11.2016).
5. *Бархударов Л. С.* Язык и перевод. М., 1975.
6. *Нелюбин Л.Л.* Введение в технику перевода (когнитивный теоретико-прагматический аспект). М., 2009.
7. *Иванов А. О.* Безэквивалентная лексика : учеб. пособие. СПб., 2006.
8. *Нелюбин Л.Л.* Толковый переводоведческий словарь. 3-е изд., перераб. М., 2003.

Об авторах

Марина Александровна Болотина — канд. филол. наук, доц., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru

Анастасия Александровна Смирнова — магистр, Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: aastaa@bk.ru

The authors

Dr Marina Bolotina, Associate Professor, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru

Anastasiia Smirnova, Master Student, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: aastaa@bk.ru