

Тартуский университет
Факультет гуманитарных наук и искусств
Колледж иностранных языков и культур
Отделение славистики

**ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА ЛОКАЛИЗАЦИИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Бакалаврская работа
студентки III курса отделения
славянской филологии
Елены Гуляевой

Научный руководитель –
канд. фил. наук, доц.
Е. И. Костанди

Тарту 2020

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы исследования	6
1.1. Общие вопросы теории перевода и локализации	6
1.1.1. Теория перевода.....	6
1.1.2. Теория локализации компьютерных игр	13
1.2. Разговорная речь и стилизация речи.....	19
1.2.1. Основные особенности разговорной речи	19
1.2.2. Понятие и особенности стилизации речи.....	22
1.3. Стилистическая окраска лексики	24
1.4. Имена собственные.....	27
Глава 2. Языковые компоненты локализации: Dragon Age: Origins	
31	
2.1. Анализ имен собственных.....	31
2.1.1. Текстовый уровень локализации	31
2.1.2. Графический уровень локализации	39
2.2. Стилистическая окраска речи персонажей	43
Заключение	52
Использованная литература	54
Kokkuvõte	58

Введение

Первая компьютерная игра, получившая широкое распространение, появилась еще в 1962 году, с тех пор популярность видеоигр лишь возрастает, а производство игр превратилось в мировую индустрию интерактивных развлечений. В связи с этим языковой локализации компьютерных игр уделяется все больше внимания и необходимость подробных исследований этого процесса возрастает. Под локализацией обычно понимается перевод, а также культурная адаптация продукта к особенностям определенного региона. Исследователи пишут, что несмотря на множество имеющихся научных работ в данном направлении, все еще остается много нерешенных вопросов. Как отмечают разные авторы, локализация имеет множество проявлений, что подтвердила и наша работа с материалом уже на первом этапе исследования. Выяснилось, что проанализировать все эти проявления в рамках бакалаврской работы невозможно, поэтому мы выбрали некоторые компоненты, на которых и сосредоточились.

Одним из интереснейших аспектов игр и их локализации являются особенности перевода или адаптации имен и прямой речи персонажей игр, а также названий локаций игры. О локализации нам практически всегда нечто сообщают топонимы, личные имена собственные, повседневная разговорная речь, приметы которой может иметь речь персонажей игры. В зависимости от качества и характера перевода может измениться и восприятие персонажа, а потому их речи и именам в процессе локализации уделяется наибольшее внимание. Исходя из этого, было принято решение в рамках данной бакалаврской работы наибольшее внимание уделить названным выше аспектам локализации компьютерных игр. Соответственно, настоящая работа актуальна для изучения локализации речи и имен персонажей, а также названий локаций в компьютерных играх.

В работе анализируется популярный вид компьютерной игры в жанре RPG (role-playing game), «ролевой игры». В представленном виде игры употребляется разнородная лексика, присутствует большое количество персонажей, попадающих в различные ситуации. Персонажи в игре развиваются, меняются, то же происходит и с их речью. В настоящей бакалаврской работе проанализированы диалоги и монологи главных персонажей, а также их имена и названия локаций местности.

Нами было принято решение сфокусироваться на игре, в которой, на наш взгляд, локализация разнообразна и интересна, так как в ней используется большое количество топонимов и личных имен собственных. Для практической части бакалаврской работы выбрана компьютерная игра «Dragon Age: Origins» (в русской локализации «Dragon Age: Начало»). В переводе на русский игра могла бы называться «Век Дракона: Начало», однако локализаторы не стали полностью русифицировать название. Игра разработана студией BioWare и выпущена в 2009 году компанией Electronic Arts на платформах Windows, macOS, Xbox 360 и PlayStation 3. Сами разработчики описывают игру как «темное героическое фэнтези».

Общей целью исследования являлся анализ ряда параметров текста игры: диалогов персонажей видеоигры с точки зрения передачи их речевого портрета на русском языке, а также имен собственных как аспекта локализации (антропонимов и топонимов). Для реализации этих целей были поставлены следующие конкретные задачи:

- сформировать теоретические основы, необходимые для дальнейшего анализа материала (изучить основные вопросы переводоведения, теорию локализации компьютерных игр, вопросы вариативности языка, особенности разговорной речи, ее стилизации и стилистической окраски, а также аспекты теории перевода имен собственных, необходимые для анализа нашего материала);
- на основе научной литературы и работы с текстами игры выбрать аспекты, анализу которых будет посвящена бакалаврская работа, собрать языковой материал по данным аспектам;
- проанализировать выбранный материал на основе сопоставительного метода и семантического и частично прагматического подходов.

Этим задачам соответствует структура бакалаврской работы, которая делится на введение, две основные части – теоретическую (Глава 1) и практическую (Глава 2), заключение, список использованной литературы и резюме на эстонском языке, кратко представляющем работу в целом. Во введении обосновывается выбор темы исследования, отражается актуальность данного вопроса, ставятся цель и конкретные задачи работы. В теоретической части исследования рассматривается как общая теория перевода, так и теория и

проблематика локализации компьютерных игр, а также характеризуются основные особенности разговорной речи, стилистическая окраска лексики и основные вопросы перевода имен собственных. В практической части анализируются фрагменты видеоигры на базе рассмотренных в теоретической части аспектов. В заключении делаются общие выводы и намечаются возможные перспективы дальнейшего исследования.

Глава 1. Теоретические основы исследования

1.1. Общие вопросы теории перевода и локализации

1.1.1. Теория перевода

Понятие перевода имеет две различные трактовки: перевод как процесс, действие и перевод как конечный результат этого действия. В современном переводоведении наблюдается большое разнообразие теоретических концепций и методов исследования, а весь материал теории перевода нуждается в углубленном анализе [Комиссаров 1999]. В теоретической части бакалаврской работы перевод будет охарактеризован нами как процесс, а в практической части мы проведем анализ отдельных аспектов конкретного перевода как конечного результата.

По словам Л. С. Бархударова, перевод является межъязыковой трансформацией. Таким образом, исходный и получаемый текст не являются копиями друг друга. Конечный результат – это прежде всего трансформация исходного текста, на которую влияет переводчик и условия перевода, а также семантика исходного текста [Бархударов 1975].

Лингвистическая теория перевода в первую очередь занимается построением определенной модели процесса перевода, которая будет наиболее точно отражать существенные стороны этого действия и контролировать его качество. Исследователи полагают, что невозможно создать единую схему перевода для какого-либо текста, а потому нет единственно верной или совершенно неправильной модели, созданной кем-либо. Для каждого случая необходима индивидуальная схема, которая будет зависеть от семантики исходного текста и других сопутствующих факторов. Действующие модели перевода не отвергают друг друга, напротив, исследователи отмечают, что они во многом схожи и в сочетании представляют собой теорию перевода и главные аспекты качества перевода в целом [там же]. Современное переводоведение является результатом взаимодействия различных междисциплинарных исследований, использующих методы разных наук. Изучением перевода занимаются не только языковедение или литературоведение, но и экспериментальная, когнитивная психология, нейрофизиология и этнография, однако большинство работ имеет более ярко выраженную лингвистическую основу [Комиссаров 1999].

Очевидно, что не каждая замена текста на одном языке текстом на другом языке может называться переводом. Исследователи приходят к выводу, что процесс перевода осуществляется в определенных рамках, и при выходе за эти рамки исходный текст уже не является переводом оригинала. При переводе с одного языка на другой, в тексте обязательно должен оставаться инвариант. Отдельные слова могут совпадать в переводе в плане значения (содержания), но не подходить друг друга в плане формы (выражения). При переводе самым важным является передача значения, то есть содержания слова, предложения или целого текста. В связи с тем, что в разных языках практически невозможно подобрать идентичные во всех отношениях слова, переводчику так или иначе приходится жертвовать формой слова [Бархударов 1975].

По мнению исследователей, самым сложным случаем в переводе является передача языкового элемента, отсутствующего в языке, на который переводится исходный текст. Обычно такими словами являются наименования предметов и явлений, свойственные определенному народу или стране и отсутствующие в культуре, для которой создается перевод, а также топонимы и имена собственные, так как существует несколько вариантов перевода таких слов. В этом случае встает вопрос о потере как формы, так и значения слова в процессе перевода, однако остальные семантические компоненты перевода, как правило, помогают читателю понять значение теряемого слова или словосочетания. В подобных случаях необходима семантическая эквивалентность переводов и возможно отсутствие словесной равнозначности. Таким образом, исследователи делают вывод о том, что словесные расхождения между языками не могут служить препятствием для перевода, так как перевод работает только с конкретными речевыми произведениями, имеющими свой контекст и подразумевающими его [там же].

Изменения внутри текста не только допустимы, но иногда и необходимы для лучшего звучания, письменного оформления и осмысления элементов текста. В переводе существует негласное правило целого элемента, при котором меньшие частицы подчиняются большему и изменяются под его влиянием. В тексте взаимодействуют различные языковые средства, выражающие значения – слова, грамматические формы, синтаксические средства, которые передают ту или иную семантику, являющуюся важной для перевода. Таким образом, изменения, которым подвергается текст-оригинал, при условии, что сохраняется семантика, возможны и не являются запрещенными [там же].

По словам Л. С. Бархударова, текст, который мы называем переводом (Б), является преобразованием исходного текста (А). В процессе перевода с текстом А происходят различные переводческие трансформации, при помощи которых создается текст Б. Результат перевода, в свою очередь, не является полной копией текста А, но имеет закономерные связи с исходным текстом. Таким образом, перевод – это определенный вид межъязыковой трансформации. Существует целый ряд моделей перевода, на которые можно опираться при обработке текста. Как уже упоминалось ранее, исследователь считает, что ни одну из существующих моделей нельзя назвать единственно верной, они во многом совпадают и в совокупности дают представление о процессе и теории перевода [там же].

В. Н. Комиссаров в своих работах выделяет несколько подходов к переводоведению:

- филологический подход (возник раньше всех остальных, сконцентрирован на соответствии текста-перевода тексту-оригиналу, а также на принципе адекватности перевода);
- лингвистический подход (появление данного подхода связано с его значимостью и необходимостью в двадцатом веке, так как в переводах все чаще стали нуждаться тексты специального характера (экономические, технические, информационные). В лингвистическом подходе на второй план отошла необходимость сохранения эстетических достоинств текста-оригинала, но появилась острая необходимость разрешения проблем семантической структуры текста;
- коммуникативный подход (из данного подхода были заимствованы такие понятия, как источник, сообщение, рецептор, обратная связь, процесс кодирования и декодирования);
- социосемиотический подход (внимание сосредотачивается на социальных аспектах и взаимодействии разных знаковых систем в актах вербального общения) [Комиссаров 1999].

Интересен тот факт, что многие ученые, причастные к развитию современного переводоведения, не считают себя лингвистами, хотя и занимаются коммуникативно-языковыми аспектами перевода. Причина заключается в том, что перевод – это особая научная дисциплина и, хотя лингвистика может описать и

объяснить ключевые факторы, определяющие результат перевода, она все же не может раскрыть многогранность данного процесса полностью [там же].

В теории перевода необходимо помнить о двух важнейших понятиях: языке исходного текста (сокращенно ИЯ; английский вариант: source language – SL), и языке, на который осуществляется перевод – переводящий язык (сокращенно ПЯ; английский вариант: target language – TL) [Бархударов 1975]. Также многие исследователи пользуются такими терминами, как язык перевода, целевой язык и язык на выходе, исходный язык или текст – их часто используют при анализе перевода. Как нам кажется, к нашему исследованию применим любой из этих терминов. Особенно важны для нас переводящий язык и переведенный текст, а именно то, как представлены и могут восприниматься игроками имена собственные и речь персонажей в русском варианте игры. Наше внимание сосредоточено не столько на процессе перевода, сколько на собственном русском тексте.

Теория перевода, как и любая другая теория, отражает наиболее существенные черты описываемого явления. Она затрагивает закономерные аспекты перевода с одного языка на другой, но при этом не рассматривает его проблематику. Даже при анализе единичного примера перевода как правило выявляется множество нерегулярных и специфичных случаев, характерных только для данного примера [там же]. В связи с тем, что такие исключения не поддаются обобщению, они часто не учитываются общей теорией перевода, а рассматриваются отдельно, в качестве проблематики перевода.

Споры вокруг проблематики перевода появились еще в 40–50-е годы XX века, особенно много вопросов вызывают статус теории перевода, сущность перевода, определение его границ (то есть четкое разграничение перевода и различных видов квазипереводческой деятельности), а также адекватность перевода. Повышенный интерес вызывают процессуальные и семиотические аспекты перевода, в центре внимания оказались вопросы эквивалентности и ее типы, процедура и стратегия перевода, качество перевода и его прагматика [Швейцер 1988].

Современная теория перевода направлена на глубокое рассмотрение смысловой стороны языковых единиц, то есть связи перевода с реальным миром, обществом, культурой народа и его мышлением. В определенный момент появилась необходимость обращения к таким лингвистическим дисциплинам, как психолингвистика, социолингвистика, лингвистика текста. В этих дисциплинах

лингвисты рассматривают целый комплекс вопросов, которые должны учитываться при рассмотрении исходного и переведенного текстов [Комиссаров 1999].

Л. С. Бархударов в своих работах говорит о том, что текст, чтобы называться переводом, должен содержать в себе основы оригинала. Первой проблемой для переводчика становится выделение из текста инварианта, который обязательно должен присутствовать в переводе и определять собой меру схожести оригинального и переведенного текстов. Таким образом, каждый переводчик самостоятельно (в зависимости от контекста и предназначения текста) решает, что в переводе будет являться главным и на чем он будет сфокусирован. Переводчики при решении данной проблемы помнят о том, что любая языковая частица характеризуется наличием двух сторон: плана выражения (форма) и плана содержания (значение). В процессе перевода важно то, что разные языки содержат разные языковые единицы в плане выражения, но они часто (однако не всегда) совпадают в значении. Неполное совпадение систем значений единиц разных языков усложняет процесс перевода и возлагает на переводчика большую ответственность [Бархударов 1975].

К. Райс упоминает, что существует принципиальное различие между проблематикой прагматического и художественного переводов, которое обусловлено тем, что для переводчика прагматические тексты являются более легкими, что в какой-то мере уменьшает их значимость для исследований [Райс 1978]. Проблематика перевода расширилась после появления большего количества специальных текстов, рассчитанных на определенную аудиторию и контекст (к таким текстам относятся и компьютерные игры). В отличие от художественных текстов, где в переводе важно передать художественно-эстетическую атмосферу оригинального произведения, в текстах специального характера важными стали именно языковые проблемы, не позволяющие полностью передать информацию оригинала в силу его особенностей [Комиссаров 1999].

Как уже было упомянуто, переведенный текст не может быть точной копией оригинального, так как ни в одном языке нет идеальных совпадений значений слов. Перед переводчиком встает проблема подбора слова-эквивалента на другом языке, чтобы сделать семантические потери при переводе минимальными. Одной из основных проблем перевода является создание порядка очередности передачи значений, так как переводчик должен самостоятельно решить, что в процессе

перевода можно упразднить, а что обязательно должно быть включено в конечный текст. Четких критериев для данного процесса не было выработано, а потому переводчику часто приходилось ориентироваться интуитивно [Бархударов 1975]. Во многом такое положение дел сохраняется и сейчас.

Еще одной так называемой проблемой перевода считают перевод на (или с) «экзотические» языки. Примером «экзотического» языка может быть, например, один из языков африканских стран. Такими языками принято считать те, которые не могут полностью передать семантику текста, так как в этих языках недостаточно слов-эквивалентов. В таком случае перед переводчиком встает сложнейшая задача поиска наиболее подходящих слов и выражений, которые будут максимально близки к тексту-оригиналу. Мы уже говорили о принципе подчинения элементов целому, когда переводчик фокусируется на главной мысли текста и часто намеренно опускает более мелкие детали. Такое решение применимо и к «экзотическим» языкам, так как достаточное количество слов-эквивалентов в них практически невозможно подобрать [там же].

Л. С. Бархударов приводит три типа семантических соответствий, которые наблюдаются в процессе перевода:

- полное соответствие (в переводящем языке найден эквивалент слову из оригинального текста, такое происходит крайне редко и чаще всего относится к именам собственным и географическим названиям);
- частичное соответствие (когда в переводящем языке присутствует несколько подходящих эквивалентов, такие слова характеризуются многозначностью, и этот случай является самым распространенным);
- отсутствие соответствия (эквивалент в переводящем языке отсутствует или не соответствует значению слова, например, в одном языке значение слова шире, чем в другом).

Как отмечают исследователи, особую трудность и интерес представляют два последних типа, так как в них наиболее самостоятельна работа переводчика. Слова с полным соответствием не зависят от контекста и переводчику необходимо лишь твердое знание языка и подходящего эквивалента для перевода [Бархударов 1975]. Заметим от себя, что передача имен собственных, географических наименований и т. п. на другом языке в «вымышленном мире», в частности – в игре, не совпадает с

передачей реально существующих названий. В мире игры возможно разные варианты, что важно для нашей работы.

В процессе перевода очень важна стилистическая характеристика слова, которая зависит от контекста. Л. С. Бархударов приводит в пример несколько аспектов, которые влияют на характеристику слова при переводе:

- предмет (тема сообщения, суть текста);
- ситуация (обстановка, в которой совершается действие);
- участники событий (отправитель и получатель текста. Важно то, что каждый из них обладает своим собственным, как лингвистическим (знание языка), так и нелингвистическим (окружающий мир) опытом, что влияет на понимание слова).

Вопросы также вызывает эмоциональная окраска слов, так как не во всех языках есть подходящие эквиваленты выражения спектра эмоций, а потому переводчику часто приходится импровизировать, используя совершенно другие по структуре выражения слова, которые, однако, будут подходить по контексту и смыслу к переводимому тексту [там же].

Итак, исследователи делают вывод, что процесс перевода полон различных неточностей и лингвистических проблем, которые основываются на отсутствии четких критериев или норм правильного, полноценного перевода. Большая ответственность перекладывается на переводчика, которому приходится самостоятельно выбирать эквиваленты в том случае, когда нет единого инварианта или эквивалент отсутствует вовсе [там же]. А. Д. Швейцер отмечал, что существует ряд проблем, которые вовсе не рассмотрены лингвистами: нормы перевода, уровни эквивалентности, переводимость и социальная обусловленность перевода [Швейцер 1988]. К настоящему времени многие вопросы уже рассматриваются, но не решены окончательно.

Выше мы остановились на работах, которые уже стали классическими. Их можно считать основополагающими для переводоведения, имеющего дело с русским языком. В следующем разделе мы хотим обратиться к более конкретному вопросу – локализации компьютерных игр, а также к более современным работам, посвященным ей.

1.1.2. Теория локализации компьютерных игр

Одним из подразделений перевода является локализация, которая в последние годы стала настолько популярной, что существуют отдельные исследования, посвященные ее теории и проблематике. Локализация компьютерных игр является сложным процессом, в состав которого входит не только перевод текста, но и адаптация в культурном и техническом направлениях. Локализация обычно адаптирует игру для целевой аудитории заграничного рынка [Талалай 2017]. В наше время проблемами локализации занимаются в первую очередь практики, то есть разработчики, локализаторы и распространители игр, те, кто в своей практической деятельности имеют дело с локализацией. Так, продюсер онлайн-игр в Mail.ru Group Вячеслав Уточкин пишет, что существует несколько видов, или уровней, локализации:

- бумажный (самый поверхностный уровень локализации; переводится информация на диске, ее описание и скриншоты);
- интерфейс (перевод кнопок, главного меню, страницы помощи);
- текстовой (локализация всех текстов в игре, в том числе и субтитров);
- озвучивание (перевод речи на язык определенной страны);
- графический (перевод всего, что не является основным текстом, обычно графических объектов в игре: надписей на заборах, статей в газетах, которые читает персонаж и т. п.);
- углубленный (культурная адаптация, изменение в зависимости от культуры. Это самый сложный уровень локализации, в котором необходимо не только полностью перевести игру, но и изменить ее части согласно определенным свойствам рынка, для которого локализуется игра) [Уточкин 2017].

По словам В. Н. Талалая, стоит учитывать, что специфика и уровень локализации компьютерной игры часто определяются ее жанром, так как от него зависит основной сюжет игры [Талалай 2017]. Локализация в первую очередь нужна для рынков, в которых много игроков и где уровень знания изначального языка игры низок. Чаще всего игры переводятся на языки EFIGS – английский, французский, итальянский, немецкий и испанский, так как среди игроков очень много носителей именно этих языков в силу их распространенности, однако в

последнее время бывает достаточно английского языка, так как его популярность лишь возрастает [Уточкин 2017].

В. Н. Талалай говорит о том, что локализация – это более сложный и многосторонний процесс, чем перевод. Он включает в себя многие аспекты, так как локализация – это преобразование видеоигры со всех сторон, включая культурную, юридическую и техническую. Некоторые лингвисты также называют локализацию культуризацией [Талалай 2017].

Разработчики стараются сделать компьютерные игры максимально понятными для игроков любого рынка, а потому у переводчиков видеоигр обычно есть этапы подготовки к локализации, то есть локализационный пакет. В первую очередь для переводчиков важен формат, в котором они получают материал, это должен быть файл для перевода формате xls, txt, xml, html, csv или json, так как только с этими форматами работают программы для переводов. Современные локализаторы лишь контролируют процессы и исправляют предложения, переведенные программой, на более естественные. Также для локализаторов более чем для других переводчиков важен контекст или визуальная составляющая, так как без них невозможно понять, как перевести то или иное слово так, чтобы игрок понял, что ему нужно делать. Не менее важным является стиль, в котором должен быть составлен перевод – он зависит от сюжета игры и конкретной ситуации и должен полностью соответствовать им. Часто для локализаторов действуют определенные ограничения, например, запрет на использование того или иного слова (в силу, например, религиозных правил рынка), поэтому поиск подходящих эквивалентов становится еще более трудным [Уточкин 2017]. Локализационный пакет – совокупность всех текстов приложения – можно назвать основной особенностью локализации компьютерных игр. Его важнейшей частью для локализатора является глоссарий – список игровых терминов и реалий, которые должны называться единообразно. Туда входят названия предметов, квестов (специальных заданий для игрока), заклинаний, персонажей, всего того, что должно иметь единое название, чтобы избежать ситуаций, когда игрок не понимает, о чем идет речь и что ему делать дальше [Устинов 2017].

По мнению исследователей, на сегодняшний день не существует единой терминологической базы для работы с видеоиграми, что указывает на динамику развития компьютерных игр и возможность варьирования интерпретации [Ковалькова 2013].

Локализаторы в своей деятельности сталкиваются со следующими видами текстов, которые выделяет К. Райс:

- информативные тексты (направлены на содержание: инструкции, основные технические характеристики);
- экспрессивный тип текста (ориентирован на форму: диалоги);
- оперативные тексты: (направлены на обращение: упаковка, реклама);
- тексты аудио- и видеоформата (нуждаются в визуальном аудио-визуальном переводе: субтитры, озвучивание) [Райс 1978].

В теории локализации также важны типы перевода специальных терминов. По мнению Е. П. Сосниной, можно выделить следующие виды локализации терминов:

- стандартные (свойственные почти всем видеоиграм и не нуждающиеся в длительном поиске подходящего эквивалента);
- уникальные (относящиеся только к данной компьютерной игре и контексту, обычно терминологически неустойчивы и представляют наибольшую трудность для локализатора, для них необходим тщательный поиск эквивалента на другом языке, часто бывают вымышленными) [Соснина 2015].

Исследователи говорят о многих факторах, ограничивающих переводчиков в процессе локализации компьютерной игры. В первую очередь проблему составляет длина строк, ограниченная экраном компьютера (или любой другой платформы), а также самой игрой. В процессе локализации для переводчика важно не только подобрать подходящий по смыслу и ситуации эквивалент слову из другого языка, но и ограничить текст определенным количеством строк [Соснина 2015]. В. Уточкин говорит о том, что в локализации большую роль играют особенности языка, на который переводится текст. Одно слово может быть в разы длиннее в тексте-переводе, чем целое предложение на языке-оригинале и в этом заключается первая проблема локализации компьютерных игр, так как в этом случае переводчику необходимо подбирать эквивалент не только в плане содержания, но и формы. Этим локализация значительно отличается от обычного перевода, в котором чаще всего нет ограничения по символам [Уточкин 2017]. А. Д. Кузьминых в своих работах неоднократно подчеркивает, что несовпадение объемов текстов на разных языках – это одна из неразрешенных проблем

локализации, существующих на сегодняшний день. Особенно это касается разговорной речи, то есть диалогов персонажей, так как необходимо уместить объемную по смыслу информацию в малое количество символов [Кузьминых 2016].

Теория локализации включает в себя понятия и правила классификации, изменения одиночных символов и строк, правила представления даты и времени, валюты. Эти аспекты являются важными для процесса перевода компьютерных игр, так как для каждой страны эти правила могут отличаться, и перед переводчиком встает задача изучения быта, культуры, национальных особенностей для наиболее точного и качественного перевода [Кузьминых 2016].

Компьютерные игры часто содержат отсылки к другим произведениям (фильмы, другие видеоигры), такие аллюзии обычно называются «пасхалки» [Марченко 2014]. Таким образом, переводчику, помимо знания сюжета игры и переводимого языка, необходимо быть в курсе пасхалок переводимого продукта для лучшего его понимания.

Локализация компьютерных игр – это многогранный процесс, а теория локализации включает в себя как основные концепции перевода, так и свои отдельные аспекты, которые обязательно должны быть рассмотрены и взяты в расчет локализатором во время перевода видеоигры для лучшего усвоения материала игроками. В локализации компьютерных игр существует особая проблематика, связанная как непосредственно с языком, так и с влиянием компьютерных технологий. К локализации предъявляются высокие требования, так как конкуренция на рынке видеоигр огромна, ведь компьютерные игры давно стали немаловажной частью досуга современного человека, начиная уже с самого раннего возраста.

В. Н. Талалай в своих работах говорит о том, что проблематика локализации включает в себя как лингвистические факторы (такие как выбор эквивалентов, несовпадение структур языков), так и экстралингвистические (различия культур, значение рейтинга и адресата). Для локализатора важно учитывать стилистические черты, принадлежность текста к разговорному стилю в диалогах и художественному в повествовании, помнить о смысловой нагрузке и синтаксических, а также стилистических особенностях во избежание потери сюжетной линии [Талалай 2017]. Для локализатора очень важен сюжет игры и возрастной рейтинг аудитории, так как от них зависит выбранный стиль перевода,

формальное или неформальное обращение к игроку. Часто локализаторы сталкиваются с проблемой запрещенных символов или других ограничений, которые накладывает на них компьютер или сама игра – это все является неотъемлемой частью процесса локализации, как как текст должен не только выглядеть эстетично, но и работать непосредственно в программе [Уточкин 2017].

Исследователи отмечают, что цензура для компьютерных игр, а особенно для их локализации, является немаловажным аспектом. У каждого иностранного рынка есть своя специфика, которой должен придерживаться локализатор при работе с текстом игры. Ошибки в границах цензуры ведут за собой дополнительные денежные и репутационные расходы, а потому на локализатора возлагается еще большая ответственность [там же]. В. Уточкин выделяет следующие виды цензуры для локализации видеоигр:

- исторический (каждое государство имеет свое виденье истории, а потому в процессе локализации очень важно придерживаться не только реальных фактов, но и точки зрения страны, для которой создается перевод);
- религиозный (религиозная тема всегда вызывает много вопросов и трений);
- политкорректный (в последнее время тема политкорректности особенно актуальна, а потому многие игры критикуются за, например, расистские шутки или выражения);
- геополитический (причиной такого рода цензурных трений может стать, например, неразрешенный территориальный конфликт) [там же].

Проблема в переводе компьютерной игры может также заключаться в локализационном пакете, о котором упоминалось ранее. Локализационный пакет, то есть совокупность всех текстов приложения, включающий в себя глоссарий, обычно идет не в том же порядке, в каком он будет появляться в видеоигре. Компьютерные игры – это интерактивный, чаще всего открытый для изучения мир, в котором игрок сам решает, по какой сюжетной линии ему идти. От этого зависит, в какой очередности будут появляться те или иные фразы и персонажи, которые их говорят. В этом случае переводчик в процессе своей работы ссылается на комментарии к фразам, стараясь понять содержание текста. Исследователи отмечают, что комментарии не всегда делают процесс более легким, часто

локализаторы еще сильнее запутываются в структуре игры и персонажах, так что проблема локализационного пакета как никогда актуальна [Зилев, Сюткина 2015].

В работе Е. П. Сосниной отмечается еще одна типичная для локализации проблема, которая связана с родом существительных. Особенно это характерно для локализации с английского на русский язык, так как в английском языке персонаж не выражает своего пола в прямой речи, в то время как в русской версии глагольные окончания могут указывать на принадлежность к одному из родов. Локализаторы решают эту проблемы при помощи контекста игры, с помощью локализационного пакета и инструкции к нему переводчикам необходимо понять, какой персонаж отвечает за ту или иную реплику и каков его пол. Локализаторы должны иметь почти полное представление о каждом персонаже, речь которого они будут трансформировать, иначе может быть утеряна сюжетная основа [Соснина 2015]. По мнению исследователей, если в игре предусмотрена опция выбора пола персонажа, то проблема рода является наиболее актуальной, так как для локализатора важно продумать все реплики в двойном объеме: для персонажа женского и мужского пола [Зилев, Сюткина 2015]. Таким образом, работа локализатора включает в себя еще и знакомство с технической стороной вопроса [Соснина 2015]. По словам Э. О. Супрун и Н. Н. Пелевиной, от локализатора для успешного перевода требуется не только четкое знание сюжета локализуемой игры, но и опыт прохождения подобных игр в прошлом [Пелевина, Супрун 2015].

Довольно неожиданной на первый взгляд проблемой для локализации могут стать форматы даты и времени в видеоигре. Информационная значимость текста в другой языковой среде может снизиться, если написание даты будет истолковано игроками неверно. Одинаково написанная дата в двух разных странах может иметь разные значения, если локализатор не будет этого учитывать, для игрока прохождение игры станет затруднительным или даже невозможным [Кузьминых 2016].

А. Д. Кузьминых в своей работе упоминает, что в наши дни для локализатора наиболее важным стал процесс подготовки к переводу, то есть сбор материала, направленного на локализацию [там же]. Проблематика в локализации компьютерных игр чаще всего обусловлена различием длины слов, ограничением ресурсов, на которых хранится информация. Содержание, а значит и текст в игре тесно связаны с культурными обычаями и ценностями страны, для которой выпускается или переводится игра, а также их различиями с родной страной

видеоигры, а потому для локализатора важно учитывать не только лингвистическую, но и техническую, а также культурную стороны вопроса в процессе локализации [там же].

Подводя итог сказанному выше, отметим, что как в теории перевода, так и в теории локализации имеется множество нерешенных проблем. Существует большое количество аспектов, влияющих на перевод и локализацию, которые в своей работе должен учитывать переводчик. Проблематика локализации чаще всего связана с культурной адаптацией, а также ограничением количества символов. Несмотря на наличие машинного перевода, локализаторам все еще необходимо доводить процесс перевода до более естественного результата. Существенно, что даже при переводе одного слова, как правило, могут выявиться нерегулярные и специфичные случаи, которые будут характерны именно для данного примера. Исследователи постоянно отмечают, что процесс перевода и локализации полон различных неточностей и неожиданностей, связанных с отсутствием строгих критериев. Также существует ряд проблем, не рассмотренных лингвистами вовсе.

1.2. Разговорная речь и стилизация речи

1.2.1. Основные особенности разговорной речи

Русский язык представлен в разных вариантах, это и литературный язык с его стилями (научный, официально-деловой, газетно-публицистический, художественный, религиозный), и естественная письменная речь, социальные варианты, язык диаспор, возрастные, гендерные варианты, идиолекты, разговорная речь, территориальные варианты (диалекты и прочее). Стоит отметить, что варианты языка не изолированы друг от друга, напротив, они часто включают в себя общие элементы и пересекаются.

Компьютерные игры по большей части состоят из диалогов и монологов различных персонажей, и, естественно, они в большинстве своем имитируют разговор живых людей или существ. Исходя из этого можно сделать предположение, что в нашем материале будут отражаться какие-то особенности разговорной речи. Чтобы понять эти особенности и в дальнейшем использовать их при анализе материала, мы должны кратко остановиться на основных характеристиках разговорной речи.

Русская разговорная речь исследована достаточно хорошо. Ее чаще всего используют в неофициальной обстановке и для нее свойственна более простая форма выражения мысли. Степень подготовленности разговорной речи никогда не бывает полной, какой она должна быть, например, в книжных стилях. Разговорная речь – это специфическая разновидность литературного языка, которая употребляется в условиях непринужденного общения, а условия существования разговорной речи определяют ее специфику. Разговорная речь – это некодифицированная, нормированная разновидность литературного языка, а ее норма основывается на особенностях, распространенных в культурной среде носителей. Особенностью разговорной речи является то, что ей свойственны нормы, которые невозможно использовать в других вариантах языка. Так, например, для разговорной речи естественны неполные ответы. Однако за пределы норм разговорной речи выходят, например, ошибки произношения и словоупотребления [Сиротинина 1983]. По словам В. В. Химика, разговорная речь как разновидность языка – это спонтанный, устный коммуникативный процесс, который может включать в себя как нейтральные, так и книжные, разговорно-литературные и даже порой нелитературные единицы, все зависит от определенного контекста и ситуации [Химик 2015].

Считается, что главными факторами, определяющими сущность разговорной речи, являются персональность и ситуативность общения. Персональность ярко проявляется в том случае, когда общение происходит между знакомыми людьми. В случаях, когда разговор происходит между незнакомцами, мы имеем дело с периферией разговорной речи. Ситуативность общения проявляется тогда, когда говорящие не только слышат, но и видят друг друга, то есть используют жесты, мимику, когда возможно нечеткое произнесение звуков, важны такие звуковые показатели, как быстрота речи, ее громкость и так далее [Сиротинина 1983]. Под влиянием условий существования формируются разные особенности разговорной речи, например, невозможность исправить уже сказанное вытекает из линейного характера повествования [Гаспаров 1978].

Одной из особенностей разговорной речи можно считать и ее многоканальность. Каналы могут по-разному сочетаться друг с другом, основными каналами передачи информации в условиях разговорной речи являются:

- вербальный (передача информации словами);
- тактильный (передача информации прикосновениями);

- визуальный (передача информации посредством зрительного восприятия собеседников, предмета речи);
- мелодический (передача информации интонацией, темпом речи, тембром и др.);
- кинетический (передача информации при помощи передвижения в пространстве);
- спациальный (передача информации расположением собеседников или предмета речи в пространстве);
- парафонетический (передача информации при помощи неязыковых звуков) [Гаспаров 1978].

Исходя из сказанного можно сделать вывод, что еще одной особенностью разговорной речи является тот факт, что для полного понимания высказывания необходима невербальная составляющая ситуации: предметы, находящиеся в поле зрения говорящих, мимика и жесты, передвижение, личные особенности речи говорящего и др. Часто говорящие не заботятся о форме выражения своих мыслей, а для уточнения каких-либо деталей используют невербальное общение (кивок в сторону предмета, пожимание плечами и так далее) [Сиротина 1983].

Разговорная речь отличается тем, что в ней возможно изменение порядка слов, неточное использование лексики, неполнота предложений, использование особых синтаксических конструкций. К разговорным типизированным конструкциям относятся конструкции с именительным темой, конструкции добавления, вопросительные конструкции с дополнительной фразовой границей, бессоюзные подчинительные конструкции, конструкции наложения и двупредикативные конструкции с «кто» [Лаптева 1976]. Также к специфике разговорной речи относят свободу словоупотребления. В разговорной речи часто используются слова с приблизительным значением, но возможно и использование слов, придуманных и созданных для конкретной ситуации, значение которых может меняться на протяжении разговора. Интересно, что именно в разговорной речи появляется наибольшее количество новых слов и именно из разговорной речи большинство новшеств проникает в общий литературный фонд языка [Сиротина 1983].

В разговорной речи в состав предметных номинаций не обязательно должно входить существительное, обозначения могут использоваться и без

существительных (например, «*Дай чем вытереться*» без слова «*полотенце*»). Одним из нарушений норм разговорной речи является злоупотребление книжной лексикой. За последние годы барьер между разговорной и книжной лексикой был несколько стерт и многие слова перестали восприниматься как чужеродные, однако есть и сугубо книжные слова, которым не место в разговорной речи. В разговорной речи меньше доля существительных и прилагательных, почти полностью отсутствуют причастия и деепричастия, краткие формы прилагательных. Еще одной особенностью разговорной речи является частое использование местоимений. Они не только заменяют уже упомянутые существительные и прилагательные, но и используются без контекста. Благодаря интонации или невербальным признакам, такие местоимения могут усиливать эмоциональность высказывания («*Какой ужас!*») [там же].

Разговорная речь всегда в той или иной мере сопровождается эмоциональностью. Эмоциональность и экспрессивность – это неотъемлемая часть разговорной речи, которая передает не только базовый смысл слова или фразы, но и добавляет образности, оценочности, что обогащает речь говорящего [Химик 2015].

Подводя итоги сказанному, можно отметить, что разговорная речь многогранна и имеет ряд особенностей, которые отличают ее от других стилей. С одной стороны, разговорная речь может показаться более простой в плане формы, но она насыщена в плане содержания. Есть много нюансов, которые необходимо учитывать при анализе разговорной речи. Мы в нашем материале имеем дело не с живой разговорной речью, а с речью персонажей, которая часто стилизуется под разговорную, поэтому ниже остановимся на стилизации речи и ее особенностях.

1.2.2. Понятие и особенности стилизации речи

Обычно стилизация рассматривается как намеренное построение художественного текста в соответствии с определенными принципами, присущими какому-либо направлению, эпохе, культуре, литературному направлению или жанру, все зависит от желания и фантазии автора [Гусева 2016]. Само понятие "стилизовать" появилось очень давно и, скорее всего, было создано итальянскими гуманистами, а затем уже перешло в другие языки. В немецком, например, это слово было впервые зафиксировано в 1678 году [Дворецкая 2003].

К стилизации прибегают в разных целях, например, при имитации исторического события, воспроизведении народной жизни или общения определенных слоев общества, особенно часто стилизация применяется в жанрах сатиры и юмора, в пародиях. Чаще всего стилизацию подразделяют на жанровую, социально-речевую и историческую [Гусева 2016]. В. П. Москвин говорит о стилизации как о воспроизведении особенностей чужой речи в изобразительных целях или как о приеме художественного изображения. Одна из особенностей стилизации заключается в том, что автор произведения лишь имитирует чужие слова [Москвин 2007]. С помощью различных морфологических, фонетических, синтаксических и лексических средств языка стилизация становится возможной практически во всех видах текста. Стилизация – это в первую очередь художественный прием, с помощью которого автор может воплотить свои идеи [Гусева 2016].

Принято выделять следующие виды стилизации:

- исторический (имитируется речевое оформление прошлого);
- диалектный (имитируется национальный колорит);
- профессиональный (стилизация по роду деятельности);
- просторечный (передается специфика бытового общения).

Основной функцией стилизации можно считать помощь в создании более реального образа персонажа, его характера и стиля общения. Стилизация помогает создать верное представление о герое, так как его речь будет говорить читателю о многом и даст более полное представление о нем, как о действующем лице. Стилизация также помогает воспроизводить атмосферу эпохи или места, часто способствует передаче атмосферы местного колорита, народного сознания и быта. При помощи стилизации у автора появляется возможность показать особенности национальности или социальной группы [там же].

Самым сложным видом стилизации считается такой, когда автору приходится работать с речью от первого лица. Также считается трудным воспроизведение языка той или иной эпохи, так как автор должен быть хорошо осведомлен о всех особенностях языка и культуры выбранного времени. Часто бывает так, что стилизованные тексты обладают большим подтекстом, чем их аналоги (например, естественная разговорная речь), так как данный текст был заранее продуман и построен согласно определенной логике (в отличие от

спонтанной живой речи). Например, в разговорной речи предложение чаще всего передает только прямой смысл, в то время как стилизованное предложение может иметь подтекст или, например, передавать сарказм говорящего. Однако в стилизованных текстах многое может быть и упущено, например, поддерживающие реплики или элементы речевого этикета, делающие речь более естественной [Хабибуллина 2013].

При помощи стилизации у авторов появляется возможность внедрить любого героя в определенные условия, будь то эпоха, место, ситуация или определенный социум, и заставить его выглядеть и вести себя в этих условиях естественным образом, так, чтобы у читателя не возникло вопросов и недопонимания. Стилизация имеет различные виды и функции, однако в целом она направлена на обогащение произведения и имитацию определенного места, времени или социума.

1.3. Стилистическая окраска лексики

Лингвистическая стилистика является разделом языкознания, который исследует стили речи и обращает внимание на различные стилистические приемы, выразительные средства языка. В понятие стилистики часто вкладывается разное содержание, однако большинство ученых сходятся во мнении, что основными объектами внимания стилистики являются эстетическая функция языка, выразительные средства, функции использования синонимического способа выражения мысли, эмоциональной окрашенности речи, стилистических приемов, расслоение литературного языка на стили речи и индивидуальный художественный стиль автора [Гальперин 1958]. Анализ нашего материала требует учета стилистической окраски лексики и других единиц, на чем и остановимся подробнее.

Семантика слово состоит из денотативного и коннотативного компонентов. Первый – компонент лексического значения, обозначает предметное значение слова, второй – обозначает дополнительные эмоционально-оценочные компоненты, сопутствующие первому [Стернин 2015]. Лексика любого языка разнообразна, она может быть представлена в разных по происхождению, сфере употребления и стилистической окраске вариантах. Стилистически слова неравноценны, и лексику можно разделить на следующие виды:

- сниженная (разговорная),
- нейтральная (межстилевая),
- возвышенная (книжная, письменная).

Сниженная лексика подразумевает отсутствие подготовленности говорящего. Человек, использующий лексику такого типа, обычно делает это несознательно, он не подготовлен к речи или написанию текста, а потому сниженная лексика чаще всего не имеет какой-либо определенной цели. Нейтральную лексику говорящий или пишущий чаще всего использует более осознанно, подбирая лексические единицы, подходящие к данному моменту речи. Возвышенная лексика часто включает в себя экспрессивность, обладает специфическим назначением и наивысшем уровнем подготовленности говорящего или пишущего [Гарифуллина 2008].

Первый и третий из этих слоев выделяются на фоне нейтральной и общепотребимой лексики, то есть имеют стилистическую окраску. Задача стилистически окрашенной лексики заключается в том, чтобы сделать речь особенной, выделяющийся – торжественной или более нейтральной и непринужденной и так далее [там же]. В литературных языках почти всегда можно установить межстилевую лексику, которая будет включать в себя разные элементы [Гальперин 1958]. Часто то, как стилистически окрашено предложение, влияет на восприятие содержания и вызывает разную реакцию на прочитанное или услышанное. Стилистическая окраска может во многом повлиять на мнение читателя или слушающего, поэтому она является важным инструментом в руках автора [там же].

По словам Т. Г. Винокур, не все структурные элементы являются частью стилистики языка, а только те, которые обладают стилистической окраской. Авторы произведений используют различные выразительные средства, целью которых является придание тексту особой эмоциональной окраски, чтобы текст и персонажи выглядели более живыми и реальными [Винокур 1968]. В устной речи эмоциональная окраска часто проявляется в мимике, жестах, силе ударения, но в письменной речи все эти невербальные факторы заменяются языковыми средствами. При помощи определенного ритма, средств выражения и многих других приемов появляется особенный авторский стиль, который помогает уловить авторскую идею. В письменной речи главной сложностью является передача

нужной формы мысли, ее законченности, убедительности и выразительности [Гальперин 1958].

Слово, зафиксированное в словаре, обычно имеет определенные маркеры, которые характеризуют его с функциональной, а также с эмоционально-оценочной точки зрения [Коптева 2010]. В свою очередь, любой функциональный стиль обладает определенным набором лексических единиц, синтаксических конструкций, особых выражений, которые помогают ему выделяться среди остальных стилей и выстраивать текст или речь в соответствии с определенными правилами [Гарифуллина 2008].

Отличительной чертой текста часто является его образно-эмоциональное воздействие на читателя, которое достигается при помощи различных лингвистических средств, в том числе и стилистической окраски. В практической деятельности переводчиков одной из проблем является передача стилистической окраски текста при переводе с одного языка на другой. В процессе перевода важно учитывать не только логическую и идейно-познавательную сторону текста, но и его эмоциональную составляющую, способность воздействовать на читателя и менять его мнение в ту или иную сторону. Слову почти всегда можно найти подходящий эквивалент, однако стилистический оттенок при переводе передать гораздо сложнее, ведь часто в нем бывают заключены ирония, сарказм, указание на определенные черты персонажа и так далее [Карп 2016].

Чаще всего учеными выделяются четыре типа стилистической окраски:

- предметно-эмоционально-оценочный;
- ситуативно-эмоционально-оценочный;
- предметно-образный;
- ситуативно-образный.

Совокупность этих типов или их разновидностей и образует стилистическую структуру текста, подчеркивает особый авторский стиль [Бурмистрович 1986].

Таким образом, можно сделать вывод, что стилистическая окраска лексики бывает разных видов, но все они служат общей цели – созданию более реального образа персонажа и влиянию на мнение читателя о герое или об определенных событиях. Стилистическая окраска в переводе может совершенно по-разному передавать содержание одного и того же исходного слова, поэтому подбор

стилистически подходящего эквивалента является наиболее сложным для переводчика или локализатора.

1.4. Имена собственные

Наука об именах собственных (онимах) называется ономастикой [Суперанская 1973]. Имена собственные помогают многим наукам (истории, географии и так далее), давая им ключ к пониманию определенного материала и эпохи, так как несут в себе соответствующую информацию. Имена, как и другие слова, развиваются по законам определенного языка, что помогает ученым выделить различные этапы развития языков и культур [Третьякова 2015]. Имена и названия представляют собой немаловажную часть словарного состава любого языка, они играют важную роль в общении и передаче информации любого типа.

Наука об именах собственных обычно делится на следующие разделы:

- антропонимика (имена людей);
- топонимика (названия географических объектов);
- зоонимика (клички животных);
- астрономимика (названия небесных тел).

Имена собственные делятся на антропонимы, топонимы, этнонимы, зоонимы, космонимы и теонимы, которые имеют и более мелкое членение. Для нашей работы важно, что имена собственные можно также разделить на реалионимы (имена или названия реальных объектов) и мифонимы (названия и имена вымышленных объектов) [Тыганов 2016].

Одной из особенностей имен собственных является то, что им свойственна универсальность и в процессе перевода часто сохраняется их колорит, семантическая нагрузка и звучание. Чаще всего имена собственные относятся к безэквивалентной лексике. Имена собственные – это лексические единицы, у которых на первый план выходит номинативная функция [Коренькова].

В литературе, особенно в юмористических произведениях, имена собственные зачастую играют важную роль и без них невозможно представить полное понимание произведения. Часто автор наделяет героя определенным именем, чтобы показать читателю его индивидуальные черты. Исследователи отмечают, что имена собственные создают уникальные системы, в которых переводчику или локализатору будет сложно разобраться без дополнительного

материала и полного понимания текста [Мирзаханова 2009]. Некоторые ученые считают, что, так как имя собственное закрепляется за определенной индивидуальностью и должно быть аналогично на всех языках, то стоит говорить о передаче имени собственного, а не его переводе [Кравченко, Лукинова].

Ошибочно мнение, что имена и названия переводятся без каких-либо усилий и при переводе им не нужно уделять особого внимания. Это приводит к многочисленным ошибкам, неточностям, а иногда и к потере скрытого смысла в иноязычных именах и названиях. Иногда же излишне точный перевод может раскрыть слишком многое и показать авторскую задумку чересчур явно, что тоже является ошибкой со стороны переводчика. Всего принято выделять три основных приема перевода имен собственных:

- транслитерация (принцип графического подобия);
- транскрипция (принцип фонетического подобия);
- калькирование/транспозиция (принцип благозвучия).

Под транслитерацией обычно понимают побуквенное воссоздание исходной единицы. Одним из преимуществ данного приема является тот факт, что письменный вариант имени в этом случае не будет искажаться, однако также существует сложность при восстановлении исходной формы иностранного имени. Транслитерация была наиболее популярна в XVIII веке.

Метод транскрипции подразумевает пофонемное воссоздание исходной единицы. Чаще всего этим способом пользуются при переводе географических названий, названий фирм, компаний, терминов, имен и названий выдуманных существ. Часто транскрипция не применяется в процессе перевода в чистом виде, а используется вместе с другими приемами. Транскрипция на данный момент является наиболее используемым методом перевода имен собственных.

Калькирование – это перевод по частям слова или словосочетания без каких-либо изменений. Часто при помощи этого метода переводятся названия памятников («Зимний дворец» – «*Winter Palace*»), художественных произведений («Белая гвардия» – «*The White Guard*»), политических партий («*the Democratic Party*» – «Демократическая партия») [Коренькова], [Третьякова 2015].

Одной из интереснейших проблем перевода имен собственных является перевод так называемых «говорящих имен». Писатели чаще всего закладывают в каждое слово своего произведения, в том числе и в имена собственные, особую

информацию, продуманную до мелочей. При переводе такие особенности могут теряться, а точность их передачи зависит лишь от переводчика и часто от наличия подходящего эквивалента в языке, на который текст переводится. Этот вопрос так и не разрешен на данный момент и чаще всего переводчик при наличии подобных имен ориентируется на свое мнение и опыт [Мирзаханова 2009]. Часто переводчики ссылаются на тот факт, что при переводе художественных произведений наиболее важной остается специфика внутренней формы, а потому в процессе перевода они стараются сохранить художественный образ, не фокусируясь на внешней форме [Третьякова 2015].

В переводе имен собственных выделяются также принципы соответствий:

- принцип прямого переноса;
- принцип ономастического соответствия;
- принцип комментирующего перевода;
- принцип уточняющего перевода;
- принцип описательного перевода;
- принцип преобразующего перевода.

Выбор принципа определяется самим переводчиком (иногда при помощи автора, если он участвует в процессе и дает советы). Чаще всего принцип выбирается на основе вида и типа переводимого текста и согласно основной задаче перевода [там же].

Имена собственные являются неотъемлемой и важной частью любого произведения. Некоторые авторы акцентируют свое внимание на онимах и вкладывают в них особый смысл, который помогает читателю лучше понять сюжет и посыл автора. Соответственно, при их переводе особенно важно учитывать изначальное предназначение слова. Перед переводчиком стоит важная задача, за которую он несет полную ответственность: в случае некачественного перевода может быть утеряно многое, в частности, в компьютерных играх есть множество примеров того, когда перед игроками возникали трудности из-за некачественного перевода имен персонажей, различных мест или названий. В играх имена собственные играют важную роль, так как они помогают сюжету развиваться и игроки часто используют их как ориентиры в сюжете, а без их понимания (особенно в играх-головоломках) почти невозможно продвинуться в сюжете игры.

Подводя итоги теоретической части работы, можно сделать следующие выводы. Процесс перевода полон неточностей и различных проблем, многие из которых так и остались неразрешенными на сегодняшний день, что обусловлено отсутствием общепринятых норм перевода и критериев его оценивания. Многие лингвистические проблемы и вовсе не были рассмотрены и нуждаются в углубленном исследовании и анализе. На переводчика возлагается большая часть ответственности из-за отсутствия определенных критериев перевода, а потому переводчикам часто приходится самостоятельно подбирать определенные эквиваленты.

Локализация, как подразделение перевода и относительно новое направление переводоведения, также имеет ряд неразрешенных проблем. Процесс локализации полон неожиданных моментов, так как критерии перевода компьютерных игр еще более нечеткие, чем критерии многих других переводов. В наше время к локализации предъявляются высокие требования, связанные с большой конкуренцией на рынке компьютерных игр.

Выше мы обратились к некоторым теоретическим вопросам, посвященным разговорной речи, стилистической окраске речи и именам собственным. Разговорная речь многогранна и имеет особенности, которые делают ее сложной для локализации. Есть множество нюансов, которые необходимо учитывать в процессе перевода именно разговорной речи героев. Стилизацию как художественный прием, который помогает автору воплотить свои идеи и сделать персонажей и события повествования более живыми, также следует учитывать в процессе перевода. Стилистически окрашенная лексика помогает сделать речь персонажей особенной, подходящей к определенной ситуации, способствует воздействию на читателя. Стилистическая окраска является наиболее сложной для локализации, так как в процессе перевода стилистически окрашенной лексики учитывается не только логическая, но и эмоциональная сторона текста.

Вопросы, рассмотренные в теоретической части, помогут нам в практическом анализе материала, к которому перейдем далее.

Глава 2. Языковые компоненты локализации: Dragon Age: Origins

В теоретической части мы рассмотрели темы в том порядке, в каком нас «вел» материал, в практической же рассмотрим объекты исследования в обратном порядке и начнем с имен собственных, так как они наиболее четко поддаются выделению, вызывают меньше вопросов и содержат меньше спорных моментов. В теоретической части были рассмотрены разные уровни локализации, самым важным для нас является текстовый уровень, однако при анализе будет затронут и графический. Подчеркнем, что понятие текстового уровня мы употребляем в значении, упомянутом в теории локализации (стр. 13), а не в значении языкового уровня.

2.1. Анализ имен собственных

2.1.1. Текстовый уровень локализации

При сборе материала мы исходили из степени значимости имен собственных для игры «Dragon Age: Origins» – из того, насколько важную роль определенные места или персонажи играют в развитии сюжета, а также из того, насколько языковой материал интересен для исследования. В текстовом уровне игры (диалоги, монологи) сосредоточено самое большое количество имен собственных, поэтому в первую очередь остановимся на нем. Игра «Dragon Age: Origins» в большей мере состоит из диалогов и монологов персонажей, в ходе которых можно сделать выбор, влияющий на дальнейший сюжет игры. Полное прохождение игры занимает около 90 часов, большая часть которых заполнена текстом, то есть текстовый материал очень объемный, поэтому нами будут проанализированы наиболее интересные, на наш взгляд, монологи и диалоги главных героев.

Нами была полностью пройдена анализируемая видеоигра, и по мере ее прохождения был собран материал. Ниже приведены примеры некоторых диалогов, в которых упоминаются разные персонажи и локации (выделены жирным шрифтом), которые рассматриваются в дальнейшем анализе. Для сбора материала использовались как субтитры, так и звучащая речь персонажей. В

субтитрах указывается имя говорящего, которое также используется как материал для анализа. В примерах сохранено оригинальное написание субтитров.

(1) **Винн:** Ты часто разговаривал с **Кайланом**?

Алистер: Ты спрашиваешь, были ли у меня какие-то отношения с моим «братом»?

Винн: Да. Хотелось бы мне знать, что он о тебе думал.

Алистер: Не думаю, что его вообще волновало моё существование. Я для него ничего не значил. Как бы то ни было, отвечу на твой первый вопрос: нет, мы ни разу не разговаривали. Ну, может быть, один раз. **Мэрик** и **Кайлан** прибыли с визитом в **Редклифф**, к эрлу. Нас представили друг другу. Кажется, я сказал: «Приветствую ваше высочество». Он воскликнул: «О-о! Мечи!» и удрал в оружейную. Ну, вот примерно так развивались наши отношения. После этого мы расстались. Печальная история

(2) **Алистер:** Так ты... говорила, что у тебя был сын? И что с ним случилось?

Винн: По правде говоря, **Алистер**, не знаю. Его... забрали у меня. Дети у нас рождаются редко, поскольку есть много способов этого избежать, и всё же такое иногда случается. И всякий ребёнок, рожденный магом **Круга**, принадлежит **Церкви**.

Алистер: Я... не знал. Прости.

Винн: Всё в порядке. Это было давно. Очень давно.

Алистер: И ты ничего не могла сделать?

Винн: Что именно? Я была слаба после родов, а там были... нет, я ничего не могла сделать.

Алистер: Ты думаешь о нём?

Винн: Каждую минуту.

(3) **Алистер:** И как ты думаешь, что станется со всеми теми людьми, кто остался в **Лотеринге**?

Лелиана: Некоторые из них сумеют добраться до **Денерима**. Многие умрут. На всё воля **Создателя**.

Алистер: Разве ты не жалеешь, что мы не могли задержаться там подольше? Я имею в виду – чтоб ещё кому-то помочь?

Лелиана: Если **Мор** не остановить, погибнут все. Это и есть высшее благо, которому мы оба сейчас служим.

Алистер: То есть, ради высшего блага можно бросить кого-то на смерть? Я... я в этом не очень уверен. Меня мучила совесть от того, что мы покинули всех этих людей, напуганных и беспомощных.

Лелиана: **Алистер**, ты исполняешь свой долг. Дальше может быть ещё хуже... знаешь, ты должен закалить своё сердце.

Алистер: У меня это никогда толком не получалось. Я имею в виду, закалять своё сердце. Мне кажется, иногда лучше быть мягкосердечным, ну хоть немножко. Мне это не мешает.

Лелиана: Я не верю тебе. И как бы то ни было, ни у кого из нас нет выбора.

(4) **Алистер:** *Пик Солдата* выглядит так, словно он знал лучшие дни. Или, скорее, лучшие столетия.

Морриган: *Когда Стражи процветали, у них не было недостатка в воинах, и достоинства их были несомненны. Теперь они принимают даже таких, как ты, Алистер.*

Алистер: *Эй!*

(5) **Зевран:** *Твою мать, как я понимаю, звали Флемет. Это та самая ведьма из легенд, верно?*

Морриган: *И вовсе нечего тут понимать. Флемет мне мать,*

Зевран: *Хм-м... Я больше сомневался в легендах, чем в твоём родстве с этой женщиной. Имя-то присвоить каждый может.*

Морриган: *Коль встретишь её где-то, сам проси. Вы с нею чем-то схожи.*

Зевран: *О! Эльфийской красотой?*

Морриган: *Тем, что по вам никто скучать не будет.*

Зевран: *По мне, так звучит интригующе.*

Морриган: *У вас, прирождённых убийц, вижу, тяга к смерти.*

Зевран: *Только у самых лучших.*

(6) **Огрэн:** *Ну, вот... Антива. Чудное местечко. Полным-полно... антиванцев.*

Зевран: *Огрэн, если хочешь со мной переспать, только скажи.*

Огрэн: *Что?! Берись за меч и повтори свои слова!*

Зевран: *(Смеётся) Шучу, мой вонючий друг. Ты для меня так же привлекателен, как болотный пруд, кишмя кишящий слизняками.*

Огрэн: *Кгм. Твоё счастье.*

Зевран: *Клянусь.*

Огрэн: *Проклятые антиванцы.*

(7) **Зевран:** *Значит, мой друг, для тебя непривычно жить среди длинных?*

Огрэн: *Пока я вроде бы жил среди нюхачей и глупцов.*

Зевран: *Со мной такое тоже было. Стулья слишком высокие, до столов не дотянешься. Даже отхожим местом воспользоваться - как урок смирения.*

Огрэн: *Ты, извращенец, наг двуногий! Я не двухфутовый недомерок!*

Зевран: *И ещё свет! Просто удивительно, что, после мрака Орзаммара и Глубинных троп ты не щуришься все время, чтоб глаза не болели.*

Огрэн: *Да, тут слишком ярко, согласен.*

Зевран: *И... о. Не имей крыши над головой! Ты, небось, все время боишься, как бы не свалиться в это бескрайнее пустое открытое небо!*

Огрэн: *Ух...*

Зевран: *Жил ты себе в безопасной спокойной горе, и на тебе! Ничего кроме вакуума, ничего, что помешало бы пустоте тебя засосать в себя, ничего...*

Огрэн: *Стоп! Ещё одно слово, и я зарублю тебя на месте!*

Зевран: *Ты отважный, brave маленький воин, мой друг.*

(8) **Огрэн:** *(Вздыхает)*

*Лелиана: Что-нибудь случилось? Может... ты думаешь о **Бранке**?*

Огрэн: Бранке?

Лелиана: Ты ведь любил ее, да? Я, случилось, видела, как ты ночью смотрел куда-то вдаль с такой печалью во взгляде... Ты соображаешь, чем же оттолкнул ее от себя, думаешь, могла бы она остаться, если бы ты поступил по-другому... Она наверняка любила тебя, в глубине души...

Огрэн: У этой любительницы воды сердце из стали. И одна любовь - наковальня. И до, и после, одна только наковальня. А вздыхал я - меня газы распирали, а потом все же выпустил. А то прибил бы тебя в аккурат сейчас. Бесшумный убийца, точно?

Лелиана: (Кашляет)

(9) ***Винн:** Должно быть, тебе и твоей матери было очень трудно жить, постоянно скрываясь от **Церкви** и её охотников.*

***Морриган:** Старуха, я не нуждаюсь в твоём сострадании. В нашей жизни не было никаких трудностей.*

***Винн:** Но наверняка же время от времени вас кто-нибудь обнаруживал. Какими бы сильными вы себя не считали, вряд ли вам хотелось привлечь к себе пристальное внимание **Церкви**.*

***Морриган:** Да, охотники время от времени приходили в **Дикие земли**. Там они и остались.*

***Винн:** И это никогда не вызывало интереса у **Церкви**? Трудно поверить.*

***Морриган:** В мире есть немало такого, во что трудно поверить. Например, в то, что тебе нравится носить ошейник и цепь.*

***Винн:** У мира есть веские причины страшиться магов, даже если мы действуем из лучших побуждений.*

***Морриган:** «Ваших» лучших побуждений – возможно. Меня эти страхи вовсе не заботят.*

(10) ***Алистер:** Надеюсь, ты об этом слыхала? О том, что я буду королем? В короне, на троне и все такое прочее.*

***Морриган:** Ты, верно, очень гордишься собой?*

***Алистер:** Что ж, кого попало королем не сделают. Например, злобной лесной ведьме никогда не сидеть на троне.*

***Морриган:** Говорят, когда-то в **Ферелдене** был король, который так пускал слюнки при мысли о своей обожаемой особе, что при нем постоянно находился особый слуга - утирать его величеству подбородок.*

***Алистер:** Ты все это выдумала.*

***Морриган:** Вовсе нет. Короли древности были бы рады, что их потомок недалеко ушел от своих благородных корней.*

(11) ***Морриган:** Меня кое-что удивляет, **Алистер**. Ты уж прости.*

***Алистер:** А разве у меня есть выбор?*

***Морриган:** Разве не ты – старший **Серый Страж** из вас двоих, уцелевших при **Остагаре**? Мне кажется странным, что ты позволяешь собой командовать.*

***Алистер:** Тебе это кажется странным, вот как?*

***Морриган:** В сущности, ты подчиняешься свежееиспечённому рекруту. Так заведено у **Серых Стражей**? Или это просто личное?*

Алистер: Что ты предпочитаешь услышать? Что я предпочитаю подчиняться? Да, это так.

Морриган: Как ты сразу насторожился.

Алистер: Не могла бы ты заползти в какие-нибудь кусты и там издохнуть? Это было бы просто здорово, спасибо.

Для большей наглядности материал дан ниже в таблице, в которой представлен как оригинал, так и его русскоязычный вариант. Мы прокомментируем наиболее интересные, на наш взгляд, моменты русского перевода и постараемся понять, почему локализаторами был выбран тот или иной вариант.

Таблица 1. Антропони́мы

Оригинал	Русскоязычный вариант
Cailan	Кайлан
Maric	Мэрик
Alistair	Алистер
Zevran	Зевран
Flemeth	Флемет
Leliana	Лелиана
Oghren	Огрэн
Branka	Бранка
Morrigan	Морриган
Wynne	Винн

Не все из представленных в таблице имен можно именно перевести на русский язык, однако мы выяснили толкования некоторых из них. Например, имя «Кайлан» может пониматься как «ребенок» или «могучий воин» (интересно, что и то и другое вполне соответствует характеру героя), а одно из пониманий имени «Алистер» – «защитник человечества», «Мэрик» – «возлюбленный», «Винн» – «справедливая», «Лелиана» – «чистота, красота», «Зевран» – «яркий, блестящий», «Морриган» – «великая госпожа ворон», «Огрэн» – «зеленый, дерево, дуб». Большинство имен имеют шотландское или кельтское происхождение. Отметим, что все имена так или иначе соответствуют их носителям, поэтому можно

сказать, что они выбирались с определенной целью, и это интересный языковой материал. Несмотря на то, что мы можем найти корни почти всех имен в современном английском языке, они уже не актуальны, а потому найти их точные истоки очень сложно.

Как можно заметить, локализаторы в процессе перевода в основном воспользовались методом транскрипции – пофонемного воссоздания слова. Отметим, что имена «*Лелиана*» и «*Зевран*» могут одинаково передаваться по-русски как методом транслитерации, так и транскрипции, поэтому сложно сказать, какой конкретно метод был выбран локализаторами здесь.

Имена, даже если они обладают скрытым смыслом в английском языке, не должны быть буквально переведены на русский, ведь тогда будет потеряна их благозвучность и карты будут раскрыты перед игроком слишком явно. Очевидно, именно поэтому локализаторы не использовали при переводе имен метод калькирования. Например, если бы один из персонажей носил имя «*Destiny*», а локализаторы бы поняли его буквально и перевели как «*Судьба*», то это вызвало бы недопонимание у игрока и, возможно, это раскрыло бы определенные сюжетные линии. Имя «*Алистер*», как уже отмечалось, означает «*защитник человечества*», что отражает характер героя данной игры, но не содержит дополнительной информации для игрока, ведь в дальнейшем эти черты героя проявятся, и игрок все равно о них узнает. Если бы в русскоязычной версии игры имя персонажа звучало как «*Защитник*», оно было бы, возможно, слишком привязано к русским реалиям, что не соответствует миру игры, ведь действие происходит в волшебном мире, порой таинственном, напоминающем средневековье, что, скорее всего, не ассоциируется с «излишне русскими» именами. Не перевод значения, а передача звучания имени должны подчеркивать атмосферу мира игры. Варианты прямого перевода имен собственных чаще всего встречались в наиболее ранних переводах игр, когда работа русскоязычных локализаторов еще только начиналась.

Игроки, не владеющие английским языком, вряд ли знают, что некоторые из этих антропонимов в английском языке имеют скрытый смысл. Стоит отметить, что для понимания сюжета игры знание подобного рода пасхалок (отсылки к фильмам, играм, интересным фактам) не обязательно, это, скорее, важно для игроков, которые погружаются в мир игры более детально, находят дополнительные материалы в других источниках. На наш взгляд, локализаторы

проделали удачную работу с антропонимами, оставив имена такими, какими они были в английской версии, при этом их написание и произношение не режет слух, и русскоязычному игроку достаточно легко их воспринять.

Для понимания и прохождения игры важно место действия, в котором происходят события, в частности, наименования населенных пунктов, регионов, областей, то есть хоронимы. Рассмотрим далее хоронимы, встретившиеся в диалогах персонажей. Они приведены в следующей таблице.

Таблица 2. Хоронимы

Оригинал	Русскоязычный вариант
Denerim	Денерим
Redcliffe	Редклиф
Antiva	Антива
Orzammar	Орзаммар
Deep Roads	Глубинные тропы
Korcari Wilds	Дикие земли Коркари
Lothering	Лотеринг
Soldier's Peak	Пик Солдата
Ferelden	Ферелден
Ostagar	Остагар

Как можно заметить, при переводе топонимов локализаторы столкнулись с определенными проблемами, так как некоторые слова можно было перевести разными способами и имелось несколько вариантов перевода. Например, в топониме «*Deep Roads*» дословно «*deep*» переводится, скорее, как «*глубокий*» (первый вариант перевода в Кембриджском словаре), а «*roads*» – «*дороги или пути*», но переводчики воспользовались другим синонимом и сделали название более благозвучным и книжным для русскоязычных игроков: «*Глубинные тропы*». То же можно сказать и о «*Korcari Wilds*», ведь слово «*wilds*» в Кембриджском словаре в первую очередь переводится как «*дебри*» или «*джунгли*» (в отличие от слова «*wild*», которое означает «*дикий*»), но переводчикам этот вариант, возможно, показался недостаточно точным или благозвучным, и они произвели некоторые изменения для русскоязычной версии, воспользовавшись другими

существующими в языке вариантами [Cambridge Dictionary]. В случае с именами собственными, которые представляли собой словосочетание из двух слов, выдуманные слова переводились методом транскрипции, а существующие в языке и называющие возможные в реальности хоронимы – методом калькирования («*тропы*», «*земли*» и так далее).

Как и в случае с антропонимами, не все хоронимы можно перевести с английского языка, передав соответствующее значение, однако мы постарались разобрать с этой точки зрения некоторые из них. Так, например, название города «*Redcliffe*» – это соединение слов «*red*» (красный) и «*cliff*» (утес, скала). «*Antiva*», возможно, имеет античные корни, напоминая слово «*античность*», «*Lothering*» содержит в себе слово «*ring*» (кольцо), «*Ferelden*» означает «*защищающий мужчину*», это также шотландское имя для мальчиков. Такие названия локализаторы передали при помощи транскрипции, так как перевод отдельных слов не принес бы локализации никаких преимуществ, возможно, запутал бы игроков, ведь если бы название города было переведено как «*Красная скала*», оно бы потеряло ореол загадочности, присущий всему миру игры.

Мы не включили в таблицы такие имена собственные, как «*Тень*» (потусторонний мир), «*Серые Стражи*» (орден воинов), «*Церковь*» (религиозная организация), «*Создатель*» (тот, кому поклоняется Церковь) и «*Мор*» (игровой период времени, когда силы тьмы появляются на поверхности), так как их нельзя отнести к антропонимам или выделить в отдельную группу по какому-то общему признаку. Они требуют более детального анализа, что не входило в задачи данной работы, однако их можно будет рассмотреть в дальнейшем.

Делая общие выводы о локализации имен собственных текстового уровня игры, можно сказать, что локализаторы проделали хорошую работу, сумев сохранить не только изначальный фантазийный мотив имен собственных на текстовом уровне, но также и принесли в него что-то новое, что позволило сохранить благозвучность для русскоязычного игрока. Стоит отметить, что под благозвучностью мы понимаем то, насколько естественно будет звучать то или иное слово в русском варианте и насколько просто его будет произносить или запомнить игроку. Переводчики постарались сохранить изначальную структуру топонимов и антропонимов максимально неизменной, внося лишь самые необходимые, с их точки зрения, поправки. При переводе локализаторы

сфокусировали свое внимание на поиске эквивалента, подходящего именно по форме, а не по значению.

2.1.2. Графический уровень локализации

Графический уровень локализации также играет важную роль в видеоиграх, ведь игроки воспринимают историю через графику, а некачественный перевод ее компонентов может испортить впечатление или сделать прохождение игры невозможным. Одним из важнейших компонентов игры «Dragon Age: Origins» является карта, которую игрок использует, чтобы ориентироваться в пространстве и выбирать локацию, в которой он хочет оказаться. Перед переводчиками в данном случае стояла задача максимально точно перевести или передать названия рек, озер, дорог, городов и деревень, чтобы сохранился изначальный стиль игры, но при этом чтобы для русскоязычного игрока эти названия не звучали неестественно.

Ниже представлены карты из англоязычной и русскоязычной версий игры, на которой мы сможем выделить и сравнить некоторые имена собственные на графическом уровне.





Для большего удобства мы также вынесем некоторые из имен собственных в таблицу, где даны оригинальный и русскоязычный варианты.

Таблица 3. Гидронимы

Оригинал	Русскоязычный вариант
Waking Sea	Недремлющее Море
Lake Calenhad	Озеро Каленхад
Amaranthine Ocean	Амарантаинский Океан
Hafter River	Река Хафтер
Drakon River	Река Драккон
River Dane	Река Дейн

Таблица 4. Хоронимы

Оригинал	Русскоязычный вариант
The Coastland	Прибрежные земли
The Bannorn	Баннорны
Brecilian Forest	Бресилианский лес

The Imperial Hwy (abbreviation)/ The Imperial Highway	Имперский тракт
Gherlen's Pass	Перевал Герлена
Frostback Mountains	Морозные горы
Brecilian Passage	Бресилянский Проход
The West Road	Западная дорога
Dragon's Peak	Пик Дракона
The Hinterlands	Внутренние области (!)/Внутренние земли

Можно заметить, что на графическом уровне локализации у переводчиков возникло довольно много трудностей, не только из-за разнообразия имен собственных, но и из-за того, что количество символов, которые можно было использовать при переводе, ограничено размерами карты.

Рассмотрим те гидронимы, которые есть на карте мира видеоигры «Dragon Age: Origins». Гидроним «*Waking Sea*» можно дословно перевести как «*пробужденное, бодрствующее море*», но локализаторы выбрали вариант «*недремлющее*», что в целом соответствует значению оригинала. Это не совсем прямой перевод, однако значение оригинала было передано. «*Lake Calenhad*» состоит из слова «*Lake*» с очевидным переводом «*озеро*» и выдуманного названия, которое локализаторы передали методом транскрипции. Гидроним «*Amaranthine Ocean*» является аналогичным предыдущему, где одно из слов – вымышленное. «*Hafter River*», «*Drakon River*», «*River Dane*» – слово «*река*» довольно просто в переводе, однако в английской версии последний гидроним написан иначе (слово «*river*» стоит в конце, а не в начале), соответственно, и русский вариант мог бы выглядеть по-другому, например «*Дейновская река*», но локализаторы не акцентировали на этом свое внимание. Также в русскоязычной версии к слову «*Drakon*» была добавлена дополнительная буква «к» – «*драккон*».

Вариант хоронима «*Прибрежные земли*» звучит довольно естественно для русскоязычного варианта перевода, однако слово «*Coastland*» изначально переводится как «*береговая линия, побережье*», а потому этот перевод не буквальный, но удачный. Скорее всего, локализаторы пытались облагородить имя собственное, немного трансформировав значение. Слово «*Bannorn*» является

вымышленным и в данном случае трудно судить о том, насколько точная работа была проделана локализаторами. Слово звучит довольно странно для русскоязычного игрока, однако принцип прямого перевода позволил сохранить изначальный вид слова. «*Brecilian Forest*» состоит из вымышленное названия, не имеющего определенного перевода, однако локализатором удалось интегрировать его в русский язык, использовав прилагательное. Слово «*forest*» было переведено как «лес». «*The Imperial Hwy*» или, если развернуть аббревиатуру, «*The Imperial Highway*», должен в точном переводе означать «Имперская дорога/шоссе», однако, слово «шоссе» не соответствует средневековым реалиям игры, а слово «дорога» уже было использовано в нескольких других названиях. Скорее всего, именно из-за этого локализаторы использовали слово «*тракт*», которое является устаревшим. На наш взгляд, локализаторам удалось найти подходящий эквивалент, который соответствует временным рамкам игры. Имя собственное «*Gherlen's Pass*» сложно перевести, так как «*Gherlen*» – это вымышленное имя, но слово «*pass*» действительно переводится как «перевал, ущелье», и предложенный перевод можно считать наиболее точным. Слово «*Frostback*» – трудно перевести, но наиболее точно его можно перевести как «обмерзший», что было бы несколько искусственно, а вариант «*Морозные горы*» естественно вписался в русскую локализацию. Название «*Brecilian Passage*» также трудно перевести, так как первое слово, как мы уже говорили, является вымышленным. Слово «*passage*» чаще всего переводится как «проход», поэтому это – прямой перевод. Топоним «*The West Road*» – один из самых простых в этом перечне, так как перевод отдельных слов является совершенно незатруднительным. «*Dragon's Peak*» – в данном случае интересно, что локализаторами был выбран вариант не «Драконий Пик», а «Пик Дракона». В целом выражение нельзя назвать сложным для перевода, это прямой перевод. С локацией «*The Hinterlands*» возникла путаница, так как в текстовом уровне игры это место называлось «*Внутренние земли*», но на карте оно значится как «*Внутренние области*». Скорее всего, «области» – это изначальный, более ранний вариант, который в итоге не был исправлен на карте. По нашему мнению, вариант «*Внутренние земли*» звучит более естественно, так как на карте присутствуют и другие локации со словом «земли».

Можно отметить, что графический уровень локализации был сложнее текстового, так как, очевидно, был более ограничен символами (в английской версии игры были использованы сокращения). Была допущена ошибка, которая

впоследствии могла вызвать у игроков недопонимание из-за разных названий в текстовом и графических уровнях.

Как мы знаем, имена собственные (антропонимы, топонимы) в реальной действительности при их распространении как правило не переводятся, а переносятся в другие языки в аналогичном виде или же могут приобрести более подходящую для определенного языка форму. На первых этапах перевода видеоигр на русский язык часто выбиралась стратегия прямого перевода имен собственных, однако переводчики игры «Dragon Age: Origins» приблизились к общему положению дел и воспользовались другим методом перевода. Для 2009 года (год выпуска игры) это было новым решением, которое впоследствии установило некую норму для других локализационных компаний.

Как показал анализ материала, при переводе имен собственных локализаторы пользовались разными методами: транскрипцией, калькированием и транслитерацией (что спорно, так как транслитерация появлялась лишь при передаче нескольких имен персонажей и ее невозможно было отделить от транскрипции). Чаще всего мы могли наблюдать использование транскрипции. Исключительно этот метод был использован при передаче антропонимов, видимо, локализаторы сделали это намеренно, так как игра происходит не в русских реалиях, а прямой перевод не привязал бы игру к миру средневекового волшебства. Это был один из первых переводов видеоигр, где переводчики полностью следовали этому методу при переводе антропонимов. В случае топонимов переводчики воспользовались разными методами. Если название состояло из двух слов и одно из них представляло собой родовое понятие («река», «город», «пик» и так далее), то это родовое наименование переводилось дословно, выдуманное же слово передавалось методом транскрипции.

2.2. Стилистическая окраска речи персонажей

Стилизация осуществляется разными языковыми средствами, мы остановимся на стилистической окраске лексики в речи персонажей и лишь затронем синтаксический аспект.

Во время прохождения игры «Dragon Age: Origins» нам не раз встречались персонажи с интересной речью, и мы постарались выделить наиболее примечательные из них и проанализировать стилистическую окраску их речи.

Ниже приведены отрывки речи персонажей, в которых можно увидеть проявления стилизации. Для анализа выбраны два героя, чья речь, на наш взгляд, наиболее стилистически окрашена: Огрэн – гном, воин-берсерк, алкоголик, и Морриган, ведьма-отступница из Диких Земель, воспитанная в глуши. В диалогах и таблицах приведены некоторые стилистически окрашенные слова и выражения их речи (в примерах подчеркнуты).

На данном этапе мы не приводим английский вариант, так как это требует отдельной работы и более глубокого сопоставительного исследования. В бакалаврской работе в данном случае нас интересует то, какова стилистическая окраска лексики на русском языке. Для определения стилистической окраски слов, словоформ и выражений были использованы следующие источники: словарь под редакцией А. П. Евгеньевой, вебсайт «Русский язык», вебсайт «Федерация интернет образования», вебсайт «Грамота.ру» [Малый академический словарь], [Вебсайт «Русский язык»], [Вебсайт «Федерация интернет образования»], [Вебсайт Грамота.ру].

Огрэн

- (12) *Огрэн: Знаешь, что бы тебе очень пригодилось?*
Алистер: Пара затычек для носа?
Огрэн: Иди и найди себе девку. Неважно, какую, лишь бы не носила штаны.
Алистер: А с чего ты взял, что у меня её нет?
Огрэн: Я чую невинность за версту. Это дар предков.
Алистер: И полезный, могу поспорить.
Огрэн: Да не очень-то часто пригождается. Лучше б я за версту чуял сыр.
Алистер: Прими мои искренние соболезнования.
Огрэн: Ага. И ты тоже.
- (13) *Огрэн: Ну что, с начальством стало быть?*
Алистер: Что-что?
Огрэн: Покувыркался, говорю, с начальством?
Алистер: Не понимаю.
Огрэн: Травку, говорю, помял?
Алистер: О чём ты?
Огрэн: Порезвился, если хочешь.
Алистер: О чём ты говоришь?
Огрэн: Попрыгал лёжа, поездил на двуногой лошадке, поиграл в зверя с двумя спинами.
Алистер: Ты это всё прямо сейчас придумал?

Огрэн: Неа, всю жизнь собирал.

(14) *Огрэн: Так ты не липнешь к командиру?*

Винн: Что?

Огрэн: Похоже, все остальные женщины в этом отряде только и знают, что намертво липнуть к командиру. Точно тут у нас вечеринка в честь именин какого-нибудь растреклятого лорда.

Винн: О, нет, Серый Страж для меня слишком молод. И второй, кстати, тоже.

Огрэн: Тебе нужен мужик поопытней, верно?

Винн: Полагаю, что да.

Огрэн: Ладно, ты знаешь, где меня искать.

(15) *Огрэн: И что, в Церкви всем указывают, что надевать?*

Лелиана: Все должны носить монашеские рясы и тому подобное.

Огрэн: Э-э... ага. Рясы. А ещё что?

Лелиана: Ну... иногда носят ризы и праздничные облачения...

Огрэн: Ясно. Ясно. Ну, а... ещё что?

Лелиана: Почему тебя это так интересует?

Огрэн: Тьфу, да чтоб мне допнуть. Под рясами что – панталоны? Или нет?

Лелиана: Что-о?

Огрэн: Ну, не тяни, говори. Вы под рясами голые или нет?

Лелиана: Да какое это имеет значение?

Огрэн: Ладно. Не говоришь – и не надо. Сам как-нибудь узнаю.

Лелиана: Э-э... ну да. Удачи тебе в этом деле.

Морриган

(16) *Алистер: Надеюсь, ты об этом слыхала? О том, что я буду королем? В короне, на троне и все такое прочее.*

Морриган: Ты, верно, очень гордишься собой?

Алистер: Что ж, кого попало королем не сделают. Например, злобной лесной ведьме никогда не сидеть на троне.

Морриган: Говорят, когда-то в Ферелдене был король, который так пускал слюнки при мысли о своей обожаемой особе, что при нем постоянно находился особый слуга – утирать его величеству подбородок.

Алистер: Ты все это выдумала.

Морриган: Вовсе нет. Короли древности были бы рады, что их потомок недалеко ушел от своих благородных корней.

(17) *Зевран: Морриган, если легенда о твоей матери правдива, то как же насчёт легенды о её многочисленных дочерях?*

Морриган: Я, если говорить, не знаю. Не видела ни разу ни одной своей сестры, и мать о них никак не поминала.

Зевран: Но это может быть правдой, да? Раз ты есть почему бы не быть и другим, вроде тебя.

Морриган: Может, давным-давно... А что?

Зевран: В Антиве много легенд о ведьмах. В одной рассказывается о Ведьме из Дебрей, которая ушла далеко от дома и поселилась в болотах Теллари.

Морриган: И что? По-твоему, её могу я знать?

Зевран: Если одна легенда – правда, почему не верить остальным? Кто знает, сколько ещё Морриган странствует по Тедасу, а?

Морриган: Об этом говорить мне не по нраву.

Зевран: О, ты боишься соперничать с одной-двумя сводными сёстрами?

Морриган: Умолкни, эльф. Не суйся в эти игры.

(18) **Зевран:** Так я и думал. Ты теперь хочешь занять материнское место, да?

Морриган: Её место? О чем это ты?

Зевран: Как новая Ведьма Дебрей. Ведь у неё был примерно такой титул, да? Обычно, если кто-то убивает королеву, тому и достается трон.

Морриган: Поскольку трон – всего лишь жалкая лачуга среди холодных и глухих лесов, я воздержусь, пожалуй.

Зевран: А я думаю, зачем бы тебе врать мне?

Морриган: Ах, ты наверно намекаешь, на план один мой тонкий и секретный? Поскольку проницательностью блещешь.

Зевран: То есть, ты хочешь сказать, что не знала, что затевает твоя мать, покуда не вычитала это в книге?

Морриган: Верно.

Зевран: Я тобою восхищаюсь! Ты страшная, ужасная женщина.

Морриган: А ты дурак, который слишком сильно своей прической занят.

(19) **Лелиана:** Как приятно видеть вас вместе. Любовь – это так чудесно, не правда ли?

Морриган: О чем это ты говоришь? Еще одна пресная премудрость?

Лелиана: Я... говорила о тебе и Сером Страже. Надеюсь, ты не думаешь, что мы все ничего не заметили?

Морриган: И замечать нечего. То, что ты зовешь любовью, не более чем самообман.

Лелиана: О нет, меня ты не обманешь! В глубине души ты наверняка радуешься этому.

Морриган: Дай-ка я скажу тебе только одну вещь, и больше мы об этом говорить не будем. Любовь – это слабость. Любовь – это рак, который разрастается внутри человека и принуждает его делать глупости. Любовь – это смерть. Любовь, о которой ты мечтаешь – это то, что для человека важнее всего, важнее даже самой жизни. Мне такая любовь неведома.

Лелиана: Ох.

Морриган: Мне ведома страсть. Уважение равных. Нечто куда более ценное, о чем я тебе больше ни слова не скажу. А теперь убирайся.

Для наглядности стилистически окрашенные слова и выражения из речи Огрена и Морриган приведены в разных таблицах, так как персонажи различаются стилем речи.

Таблица 5. Огрэн

Пример из игры	Стилистическая окраска
Девку	Разговорно-сниженная, грубое употребление
Чую за версту	Разговорное, устаревшее
Дар предков	Книжное, ироническое употребление
Пригождается	Разговорно-просторечное
Ага	Разговорное
Покувыркался	Переносное значение, эвфемизм
Травку помял	Ироническое употребление, эвфемизм, переносное значение + уменьшительно-ласкательный суффикс с оттенком разговорности
Порезвился	Ироническое употребление, эвфемизм, переносное значение
Попрыгал лежа, поездил на двуногой лошадке, поиграл в зверя с двумя спинами	Ироническое употребление, эвфемизм, переносное значение + уменьшительно-ласкательный суффикс с оттенком разговорности (лошадка)
Неа	Разговорное
Намертво липнешь	Ироническое употребление
Вечеринка	Уменьшительно-ласкательный суффикс с оттенком разговорности
Растреклятого лорда	Разговорно-сниженное

Мужик поопытней	Разговорно-сниженная, грубое употребление
Э-э... ага	Междометные предложения, разговорное
Ну, а...	Междометное предложение, разговорное
ТЬфу	Разговорно-сниженное, грубое употребление
Лопнуть	Разговорно-сниженное
Панталоны	Устаревшее, ироническое употребление
Ну, не тяни	Переносное значение, разговорное

Анализируя употребление этим персонажем лексики с определенной стилистической окраской, можно заметить, что Огрен часто пытается сгладить грубые выражения, сделать их более нейтральными. Ему свойственна более простая речь, с большим количеством междометий. Междометия говорят и о том, что герою трудно выражать свои мысли (он почти постоянно находится в состоянии алкогольного опьянения). Грубоватая, разговорно-сниженная стилистическая окраска речи создает определенный образ героя, который помогает игроку лучше понять его.

Таблица 6. Морриган

Пускал слюнки	Разговорное
Обожаемой особе	Ироническое употребление
Короли древности	Книжное, ироническое употребление
Потомок	Книжное, ироническое употребление
Благородных корней	Книжное, ироническое употребление
Не поминала	Книжное, устаревшее

Не по нраву	Книжное, устаревшее
Умолкни	Разговорно-сниженное, ироническое употребление, грубое употребление
Не суйся	Разговорное, грубое употребление
Жалкая лачуга	Оценочное
Воздержусь	Книжное
Проницательностью блещешь	Ироническое употребление
Дурак	Разговорно-сниженное
Пресная премудрость	Книжное, ироническое употребление
Самообман	Книжное
Неведома	Книжное, устаревшее
Ведома	Книжное, устаревшее
Нечто	Книжное
Убирайся	Разговорно-сниженное, ироническое употребление, грубое употребление

Персонаж Морриган играет ключевую роль в сюжете видеоигры. Она мало общалась с людьми до начала событий «Dragon Age: Origins», так как жила в лесу со своей матерью. Это повлияло на ее характер, она не привыкла быть тактичной и любезной. У Морриган можно отметить особую манеру речи, которая чем-то напоминает белый стих. Например, она приветствует главного героя игры впервые таким образом: «Так-так... что у нас тут творится? Быть может, ты стервятник? Любитель покопаться в обглоданных костях? Или ты просто гость незваный, что рыщет по моей пустыне в поисках добычи? Что говоришь ты, ммм? Ты завладеть желаешь этим местом? Или копаться в мусоре?». Речь Морриган часто иронична, в лексике преобладает книжная окраска, присутствует устаревшая лексика, что помогает показать суть персонажа – ей не приходилось раньше часто общаться с людьми, но она читала много книг. Ироническое употребление показывает, что

Морриган часто защищается в разговорах при помощи сарказма и иронии, что дает игроку понять, что ей, возможно, нужно время, чтобы раскрыться.

Как можно заметить, эти персонажи общаются по-разному и используют разную лексику. Огрэн – гном, который не слишком следит за своим языком. Его речь проста, нередко груба, в ней преобладает разговорно-сниженная окраска, иногда он употребляет слова в переносном значении, чтобы смягчить их. Морриган воспитывалась в лесу, училась читать и писать по старинным книгам и фолиантам. Это отразилось на ее речи, в которой регулярно появляется книжная или устаревшая лексика. Примечательным для этого персонажа также является намеренное использование иронии, и, в отличие от Огрэна, который просто пытается перефразировать грубость, Морриган использует иронию и для того, чтобы изысканно унизить собеседника. Если рассмотреть диалоги с участием Морриган в хронологическом порядке, можно заметить, что по мере того, как Морриган отдаляется от родного дома и все больше времени проводит с другими героями, ее речь меняется. В самом начале она состоит из книжной, устаревшей лексики, иногда ее даже можно назвать поэтичной. Затем Морриган начинает перенимать более простую речь других персонажей и учится говорить более естественно. Этот интересный момент требует дополнительного изучения и его можно будет рассмотреть на последующих этапах исследования.

Говоря о лексической окраске речи персонажей игры «Dragon Age: Origins» можно сказать, что в речи каждого персонажа можно проследить определенные тенденции, склонность к использованию определенного вида лексики, что зависит от прошлого персонажа, его характера и роли в сюжете игры. Стилистическая окраска позволяет сделать персонажей более живыми, а их речь – более уникальной. Игрок запоминает, как говорит тот или иной персонаж и начинает ассоциировать определенную лексику с ним. Так как игрок также владеет контекстом прошлого персонажа (знает его историю), употребление лексики определенного характера становится еще более обоснованным и помогает создать более реальный образ.

В материале можно заметить интересное переплетение, с одной стороны, книжной лексики, которая отсылает нас к чему-то возвышенному, сказочному, а с другой, стороны разговорной, что делает героев более живыми, понятными и близкими по духу игрокам. Подобное равновесие довольно сложно соблюсти, и этот процесс требует больших усилий у переводчиков.

В рассмотренном материале наблюдаются и синтаксические особенности речи героев, например, использование неполных и нечлененых предложений как примета разговорной речи и сложных развернутых предложений как примета книжного стиля. Отсутствие или наличие в речи персонажей деепричастий и причастий как приметы книжного стиля также интересно. Так, в речи Морриган можно увидеть как стилистически окрашенную лексику (книжную и разговорную), так и синтаксис. В разговорной речи редко можно встретить причастия и деепричастия, однако они встречаются в речи Морриган. Также можно отметить частое использование междометий, их много в речи Огрена. Синтаксический и морфологический аспекты требуют отдельного анализа, так как материал очень объемный. На данном этапе работы мы сосредоточились на стилистической окраске лексики, лишь попутно затрагивая и другие вопросы. Разумеется, и анализ лексики не является завершенным и требует продолжения.

Подводя итоги практической части исследования, можно сказать, что локализаторы игры «Dragon Age: Origins» были в своем роде первооткрывателями качественного русского видеоигрового перевода. Им удалось создать русскую версию, которая сохранила изначальный сказочный мотив и вполне удачно вписалась в нормы и узус русского языка. Большая часть антропонимов была передана посредством транскрипции. Хоронимы были частично переведены методом калькирования и транскрипции. Если название места состояло из вымышленного и реального слова, то существующее слово переводилось дословно, а вымышленное – при помощи транскрипции. В графическом уровне локализации основная часть гидронимов и хоронимов была переведена при помощи калькирования и транскрипции, с вымышленными и реальными словами был использован тот же принцип, что и в текстовом уровне локализации.

В речи персонажей можно проследить интересные особенности, склонность к использованию разных видов лексической окраски. Стилистическая окраска зависит от истории персонажа и его роли в событиях игры, а ее предназначение состоит в том, чтобы сделать героя более приближенным к реалиям, в которых он существует. Многие характеристики речи персонажей требуют детального анализа, что открывает новые возможности для будущих исследований.

Заключение

Основная цель исследования заключалась в изучении языковых средств локализации компьютерной игры «Dragon Age: Origins» при ее переводе на русский язык. С этой целью были проанализированы одни из важнейших компонентов локализации компьютерных игр в целом – имена собственные и ряд диалогов персонажей с точки зрения стилистической окраски речи.

В ходе работы были решены следующие задачи:

- сформированы теоретические основы, необходимые для дальнейшего анализа материала (рассмотрены основные вопросы переводоведения, теория локализации компьютерных игр, особенности русской разговорной речи, стилизация, стилистическая окраска лексики, специфика перевода имен собственных);
- выбраны аспекты, анализу которых была посвящена работа, собран интересный нас материал (19 диалогов главных персонажей видеоигры, собранных из субтитров и звучащей речи персонажей, в них отдельно 10 антропонимов и 10 хоронимов, 2 карты с английским и русским вариантами описания, на них 6 гидронимов и 10 хоронимов);
- проведен анализ выбранного материала при помощи описательного и сопоставительного методов, частично проведен семантический и прагматического анализ.

В теоретической части работы охарактеризованы классические и современные подходы к переводоведению, рассмотрены понятие локализации и его отдельные аспекты, специфика русской разговорной речи, стилизации и особенности перевода имен собственных. Все вопросы, изученные в ходе подготовки теоретической части, стали основой для последующей работы с материалом, которая невозможна без понимания того, насколько они важны для локализации компьютерных игр и анализа ее результатов.

В практической части работы основное внимание уделено анализу имен собственных и стилистической окраске речи персонажей. На данном этапе нами был проанализирован наиболее интересный языковой материал игры. Анализ имен собственных (антропонимов, хоронимов, гидронимов) был произведен на двух уровнях локализации: текстовом и графическом. Для анализа стилистической

окраски речи были выбраны фрагменты с речью двух персонажей. Анализ показал, что имена собственные в игре передаются методами транскрипции, транслитерации, частично калькирования и свободного перевода. Большинство антропонимов переданы транскрипцией, хоронимы при помощи калькирования и транскрипции. Гидронимы переводились при помощи калькирования и транскрипции. Текстовый и графический уровни локализации были переведены по одному принципу. Анализ также показал, что речь выбранных персонажей стилистически окрашена, что соотносится с характером и историей героев. Стилизация речи помогла сохранить сказочную, средневековую атмосферу игры.

Собранный материал и проведенный анализ могут составить основу для дальнейшего исследования. На бакалаврском этапе были рассмотрены не все лексические особенности речи персонажей, лишь частично был затронут синтаксический уровень – он и мог бы стать основным для будущего исследования. Также в дальнейшем было бы интересно обратить внимание на этикетные формы и стилистическую окраску лексики английской версии игры. Возможно сравнение нашего материала с материалами других компьютерных игр, например, более современных.

Использованная литература

Научная литература

1. Бархударов: *Бархударов Л. С.* Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М., 1975.
2. Бурмистрович: *Бурмистрович Ю. А.* Стилистические окраски слова и их изучение в вузе // Совершенствование преподавания лингвистических дисциплин в педагогическом вузе. Красноярск, 1986.
3. Винокур: *Винокур Т. Г.* Стилистическое развитие современной русской разговорной речи. М., 1968.
4. Гальперин: *Гальперин И. Р.* Очерки по стилистике английского языка. М., 1958. <http://www.helpforlinguist.narod.ru/GalperinIR/GalperinIR.pdf> (20.05.2020)
5. Гарифуллина: *Гарифуллина Э. И.* Стилистическое использование терминов, иностранных слов, неологизмов в языке газеты. Чистополь, 2008. <https://cyberleninka.ru/article/n/stilisticheskoe-ispolzovanie-terminov-inostrannyh-slov-neologizmov-v-yazyke-gazety/viewer> (20.05.2020)
6. Гаспаров: *Гаспаров Б. М.* Устная речь как семиотический объект // Семантика номинации и семиотика устной речи. Ученые записки ТГУ, вып. 442. Тарту, 1978.
7. Гусева: *Гусева Е. В.* Стилизация разговорной речи англоязычного художественного текста и категория его воспринимаемости. Самара, 2016. <https://cyberleninka.ru/article/n/stilizatsiya-razgovornoy-rechi-angloyazychnogo-hudozhestvennogo-teksta-i-kategoriya-ego-vo-sprinimaemosti/viewer> (20.05.2020)
8. Дворецкая: *Дворецкая Е. В.* Стилизация диалектной речи как стилистический прием в испанской литературе. М., 2003. <https://cyberleninka.ru/article/n/stilizatsiya-dialektnoy-rechi-kak-stilisticheskiy-priem-v-ispanskoy-literature/viewer> (20.05.2020)
9. Зилев, Сюткина: *Зилев В. М., Сюткина А. И.* Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. 2015. №11.

10. Карп: *Карп В. В.* Стилистические аспекты перевода песен. Челябинск, 2016.
<http://csu.kz/portl/Karp/u/2.pdf> (20.05.2020)
11. Ковалькова: *Ковалькова Е.* Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры «Half Life 2»). 2013.
http://www.vertimostudijos.flf.vu.lt/wp-content/uploads/2015/01/Vertimo_studijos_6.88-100.pdf (20.05.2020)
12. Комиссаров: *Комиссаров В. Н.* Общая теория перевода. М., 1999.
13. Коптева: *Коптева О. В.* Стилистические лакуны. Нижегородский, 2010.
<https://cyberleninka.ru/article/n/stilisticheskie-lakuny/viewer> (20.05.2020)
14. Коренькова: *Коренькова Н. Н.* Перевод имен собственных.
http://elib.bsu.by/bitstream/123456789/95018/1/60-62_3_67.pdf (20.05.2020)
15. Кравченко, Лукинова: *Кравченко А. А., Лукинова М. Ю.* Особенности перевода имен собственных в произведениях жанра фэнтези.
<http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/92807/43-Kravchenko.pdf?sequence=1> (20.05.2020)
16. Кузьминых: *Кузьминых А. Д.* Ошибки языковой локализации текстов компьютерных игр компании «Naughty Dog». Екатеринбург, 2016.
http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/22964/1/RSVPU_2016_387.pdf (20.05.2020)
17. Лаптева: *Лаптева О. А.* Русский разговорный синтаксис. М., 1976.
18. Марченко: *Марченко Е. Ю.* Особенности локализации компьютерных игр: понятие "пасхалки" и трудности перевода. Житомир, 2014.
http://eprints.zu.edu.ua/13957/1/Statya_Marchenko_2014.pdf (20.05.2020)
19. Мирзаханова: *Мирзаханова Н. Ч.* Имя собственное в системе безэквивалентной лексики (в аспекте перевода) // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова. Нижегородски, 2009. №4.
20. Москвин: *Москвин В. П.* Выразительные средства современной русской речи. Тропы и фигуры. Терминологический словарь. Ростов-на-Дону, 2007.
21. Пелевина, Супрун: *Пелевина Н. Н., Супрун Э. О.* Компьютерная игра как объект перевода. Абакан, 2015. <https://www.sworld.com.ua/konfer41/145.pdf> (20.05.2020)
22. Райс: *Райс К.* Классификация текстов и методы перевода. М., 1978.

23. Сиротинина: *Сиротинина О. Б.* Русская разговорная речь: Пособие для учителя. М., 1983.
24. Соснина: *Соснина Е. П.* Задача локализации текстов как задача прикладного правоведения. Ульяновск, 2015.
http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf
(20.05.2020)
25. Стернин: *Стернин И. А.* Семантический анализ слова в контексте. М., 2015.
26. Суперанская: *Суперанская А. В.* Общая теория имени собственного. М., 1973.
27. Талалай: *Талалай В. Н.* Лингво-прагматические аспекты локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры «Gothic») // Научные исследования и разработки студентов. Волгоград, 2017.
28. Третьякова: *Третьякова М. Ф.* Перевод имен собственных в произведении Т. Пратчетта «Hogfather». Амур, 2015.
<https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-imyon-sobstvennyh-v-proizvedenii-t-pratchetta-hogfather/viewer> (20.05.2020)
29. Тыганов. *Тыганов П. А.* Перевод имен собственных на примере произведения Т. Пратчетта «Шмяк». Красноярск, 2016.
<https://elib.kspu.ru/get/25345> (20.05.2020)
30. Устинов: *Устинов Н.* Локализируй это: из чего состоит адаптация приложения для других рынков. 2017. <https://ain.ua/2017/08/04/lokaliziruj-eto/> (20.05.2020)
31. Уточкин: *Уточкин В.* Особенности локализации игр на иностранные рынки. 2017. <https://habr.com/ru/post/324496/> (20.05.2020)
32. Хабибуллина: *Хабибуллина Е. В.* Изучение приемов стилизации речи персонажа на занятиях по филологическому анализу текста в иностранной аудитории. 2013.
https://kpfu.ru/staff_files/F1435809474/1__Khabibullina_stat.pdf (20.05.2020)
33. Химик: *Химик В. В.* Русская разговорная речь: общее понятие, обучение и вопросы терминологии. Казань, 2015.
34. Швейцер: *Швейцер А. Д.* Теория перевода. М., 1988.

Словари и справочная литература

35. Вебсайт «Грамота.ру». <http://gramota.ru/> (20.05.2020)
36. Вебсайт «Русский язык» <https://russkiyazyk.ru/leksika/staroslavyanizmy-v-russkom-yazyke.html> (20.05.2020)
37. Вебсайт «Федерация интернет образования» <http://www.fio.ru/pravila/leksika/leksika-razgovornogo-stilya/> (20.05.2020)
38. Малый академический словарь (Евгеньева А. П.) <http://rus-yaz.niv.ru/doc/small-academic-vocabulary/index.htm#192> (20.05.2020)
39. Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (20.05.2020)

Источник материала

1. Видеоигра «Dragon Age: Origins». BioWare. 2009.

Kokkuvõte

ARVUTIMÄNGUDE LOKALISATSIOONI KEELELISED VAHENDID

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli uurida arvutimängude lokalisatsiooni keelelisi vahendeid nende tõlkimisel vene keelde. Peamine ülesanne seisnes tegelaste pärisnimede ja kõne stilistilise värvingu vaatlemises mängu „Dragon Age: Origins” lokalisatsioonis.

Töö käigus lahendati järgmised konkreetset ülesanded:

- formuleeriti teoreetilised alused, mis olid vajalikud materjali edasiseks analüüsiks (uuriti tõlketeaduse peamisi küsimusi, arvutimängude lokaliseerimise teooriat, vene kõnekeele ja selle stilisatsiooni eripärasid, sõnavara stilistilist varjundit ja pärisnimede tõlkimise peamisi aspekte);
- valiti aspektid, mille analüüsile töös keskenduti, koguti meid huvitav materjal (videomängu peamiste tegelaste 19 dialoogi, mis saadi subtiitritest, nendest 10 antroponüümi ja 10 horonüümi, samuti 2 kaarti kirjelduse ingliskeelsete ja venekeelsete variantidega, nendest 6 hüdronüümi ja 10 horonüümi);
- viidi läbi materjali kõrvutav ja semantiline, osaliselt ka pragmaatiline analüüs.

Töö teoreetilises osas iseloomustati tõlketeaduse klassikalisi ja nüüdisaegseid lähenemisi, vaadeldi lokalisatsiooni mõistet ja selle eri aspekte, vene kõnekeele spetsiifikat ja pärisnimede tõlkimise eripärasid. Kõik teoreetilises osas vaadeldud küsimused olid aluseks materjali edasisele analüüsile.

Uurimuse praktilises osas pöörati tähelepanu tegelaste kõne stilistilisele varjundile, vaadeldi pärisnimesid lokalisatsiooni graafilisel ja tekstilisel tasemel, analüüsiti ja iseloomustati mängu tõlke meetodeid. Vaadeldi pärisnimede (antroponüümide, horonüümide ja hüdronüümide) eri liike. Töös analüüsiti mitmesugust materjali (kaardid, dialoogid) eri vaatepunktidest (semantika ja pärisnimede analüüs, sõnavara stilistiline varjund). See võimaldas anda üldise ettekujutuse mõnedest valitud mängu lokalisatsiooni keeleliste vahendite aspektidest ja teha järeldusi tõlke kvaliteedi osas.

Kogutud materjal ja läbi viidud analüüs võivad olla aluseks edasisele uurimisele. Edaspidi oleks huvitav pöörata tähelepanu mängu etiketi vormidele ja ingliskeelse

versiooni sõnavara stilistilisele värvingule. Meie materjali saab võrrelda teiste arvutimängude materjaliga.

LISA

Lõputöö autori kinnitus

Olen bakalaureusetöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikaist pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Jelena Guljajeva

27.05.2020

(allkiri)

.....

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Jelena Guljajeva,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose «Языковые средства локализации компьютерных игр», mille juhendaja on vene keele dotsent Jelisaveta-Kaarina Kostandi, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Jelena Guljajeva

27.05.2020