

Острасть Р.В. Выбор переводческой стратегии при переводе имен собственных с английского на русский язык на примере видеоигр // Академия педагогических идей «Новация». Серия: Студенческий научный вестник. – 2017. – № 06 (июнь). – АРТ 162-эл. – 0,2 п.л. - URL: <http://akademnova.ru/page/875550>

РУБРИКА: ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 811.111

Острасть Роман Владимирович

студент 5 курса, институт социально-гуманитарных технологий

Научный руководитель: Велединская С.Б., кандидат филологических наук,

доцент кафедры ТПЭО ИнЭО

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Томский

политехнический университет»

г. Томск, Российская Федерация

e-mail: sma4631@yandex.ru

**ВЫБОР ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИМЕН
СОБСТВЕННЫХ С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК НА
ПРИМЕРЕ ТЕКСТОВ ИЗ ВИДЕОИГР**

Аннотация: В работе рассматриваются особенности перевода имен собственных с английского на русский язык на текстовом материале из компьютерных игр. В исследовании проводится анализ переводческих решений в работе с именами собственными на предмет адекватности и эквивалентности.

Ключевые слова: видеоигры, перевод, адекватность, эквивалентность.

Ostrast Roman

5th year student, Institute of Humanities and Social Technologies
Supervisor: S. Veledinskaya, Candidate of Philology, Associate Professor of
TPEO InEO
FGAOU VO "National Research Tomsk State University"
Tomsk, Russian Federation

**CHOICE OF TRANSLATION STRATEGY FOR PROPER NAMES
TRANSLATION FROM ENGLISH TO RUSSIAN LANGUAGE ON THE
EXAMPLE OF TEXTS FROM VIDEOGAMES**

Abstract: The article describes the peculiarities of proper names translation from English to Russian on the text material from videogames. The research analyzes translation solutions for proper names from the point of view of adequacy and equivalence.

Keywords: videogames, translation, adequacy, equivalence.

Индустрия развлечений на сегодняшний день – занимает лидирующие позиции в плане скорости развития. Видеоигры, с свою очередь являются одним из главных представителей данной индустрии. В связи с тем, что успех видеоигр напрямую зависит от их доступности, их перевод, на данный момент, является крайне важным вопросом.

Актуальность данной работы обусловлена тем, что перевод видеоигр, как любой другой вид перевода имеет свой ряд особенностей, и является малоизученным. В данной работе рассматриваются лингвистические проблемы перевода имен собственных с английского на русский язык в

видеоиграх и анализируются примеры переводческих решений с целью формирования возможных рекомендаций по перевод имен собственных.

Цель данного исследования состоит в том, чтобы выявить лингвистические особенности перевода имен собственных в видеоиграх и предложить возможные переводческие стратегии при работе с именами собственными.

Любая игра состоит из следующих элементов: *геймплей* – *игровой процесс с точки зрения игрока, определяющий методы и степень интерактивности, сеттинг* - *набор правил и внутренней истории игрового окружения*, и музыкальное сопровождение [1]. В то время как геймплей и музыкальное сопровождение отвечают интерактивность и создание атмосферы, именно сеттинг, по большей части, задает сложность выполняемого перевода, так как именно он определяет вымышленную составляющую мира. В случае с реальными объектами, действиями и т.д. у переводчика уже имеются в наличии подходящие эквиваленты для их описания, однако при работе с вымышленными реалиями необходимо точное понимание происходящих в игре событий и внутренней истории игры, для того, чтобы самостоятельно создать эквиваленты. Ключевые исторические события, географические названия, названия оружия, мифология, имена ключевых персонажей коммерческих вселенных определены заранее – как в оригинале, так и в русскоязычном переводе. Следовательно, кроме игры, переводчику потребуются дополнительные материалы по игровому миру, в противном случае, качественный перевод невозможен.

Следует учесть, что сложность работы зависит от степени проработанности истории мира, так в этом случае будет присутствовать множество различных фактов и мелких деталей, про каждый из которых

необходимо помнить, чтобы избежать ошибок при работе и, возможно, отпугнуть потенциального покупателя игры. Принимая во внимание данный факт, можно сказать, что одними из наиболее сложных в плане перевода жанров игры будут являться жанры *RPG* (русс. *Полевые игры*) и *Adventure* (русс. – *Приключенческая игра*), так как отличительной чертой данных является полноценный литературный сюжет и крайне детальная проработка мира для наиболее глубокого «погружения» в игровой процесс и получения ярких впечатлений [2]. По этим причинам, в играх данного жанра чаще, чем в других играх, будут встречаться имена собственные – имена персонажей, названия достопримечательностей и локаций и т.п.

Основными критериями качества перевода являются его адекватность и эквивалентность. При работе с именами собственными переводчику необходимо четко осознавать, какая именно стратегия приведет к наиболее качественному результату, стремление к адекватности, то есть максимально возможная передача эффекта исходного сообщения, или стремление к эквивалентности, то есть максимально близкая к оригиналу передача формы сообщения.

В рамках направления общей теории коммуникации выделяется так называемая функционально-коммуникативная адекватность перевода, предполагающая воспроизведение в максимально возможной степени доминантной функции текста, формирующейся на основе коммуникативной интенции отправителя сообщения и нацеленной на обеспечение определенного коммуникативного эффекта со стороны получателя сообщения. По этой причине, адекватный перевод – это «перевод, в котором воспроизводится функциональная доминанта исходного сообщения в соответствии с коммуникативной интенцией отправителя исходного сообщения» [3].

Согласно В. Н. Комиссарову, эквивалентность - это «максимально возможная лингвистическая близость текста перевода к тексту оригинала» [4].

В ходе исследования на предмет адекватности и эквивалентности перевода было проанализировано 50 имен собственных, отобранных методом сплошной выборки из сценариев видеоигр. Было выявлено, в переводах полная адекватность достигается в 90% случаев, частичная – в 8%, и не достигается в 2%. Что касается эквивалентности, то полная эквивалентность достигается в 46% случаев, частичная эквивалентность – в 48% случаев, и не достигается в 6% случаев.

Судя по результатам исследования, можно сказать, что в большинстве случаев, переводчики стремятся к наибольшей адекватности перевода. Достижение как можно более высокого уровня эквивалентности при этом, не является приоритетной задачей. Данный подход можно назвать логичным, так выбор стратегии перевода направлен на достижения коммуникативного эффекта схожего с оригиналом, то есть наибольшей адекватности. Эквивалентность в данном случае является фактором, которым можно пожертвовать в пользу достижения максимальной адекватности.

Список использованной литературы:

1. GameDev.ru – Разработка игр [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamedev.ru> (дата обращения – 15.01.2016);
2. Fundamentals of Game Design – Game Development [Электронный ресурс] URL:

http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14050/3596995.cw/index.html

(дата обращения – 05.05.2017);

3. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) – М.: 1990. с. 147
4. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение [Текст]: учеб. пособие / Н. Комиссаров. - М.: ЭТС, 2004. - 424 с.

Дата поступления в редакцию: 01.06.2017 г.

Опубликовано: 01.06.2017 г.

*© Академия педагогических идей «Новация». Серия «Студенческий научный вестник»,
электронный журнал, 2017*

© Острасть Р.В., 2017