

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ О.В. Магировская
« ____ » _____ 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**ЯЗЫКОВАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ СЕРИИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ
ИГР "THE PINK PANTHER: PASSPORT TO PERIL":
ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ И ПРАГМАТИЧЕСКИЙ
АСПЕКТЫ**

Научный руководитель	_____	канд. филол. наук, доц. О.А. Прохорова
Студент	_____	А.Н. Хафизова
Нормоконтролер	_____	М.В. Аспатурян

Красноярск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ПЕРЕВОДА	6
1.1. История развития и жанровая типология компьютерных игр	6
1.2. Локализация, как вид переводческой деятельности.....	15
1.3. Лингвокультурная адаптация текста мультимедийных игр.	24
1.4. Прагматические параметры локализации мультимедийных игр.	32
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	43
ГЛАВА 2. ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ И ПРАГМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИГРЫ "THE PINK PANTHER: PASSPORT TO PERIL"	45
2.1. Описание и локализация игры "The Pink Panther: Passport to Peril"	45
2.2. Специфика коммуникативного и речевого поведения главных персонажей мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril"	46
2.3. Прагматическая обусловленность переводческих трансформаций при переводе игры "The Pink Panther: Passport to Peril"	50
2.3.1. Лексические трансформации	50
2.3.2. Лексико-семантические замены	53
2.3.3. Лексико-грамматические трансформации.....	69
2.3.4. Грамматические трансформации.....	72
2.4. Проблемы перевода и адаптации лингвокультурных реалий игры "The Pink Panther: Passport to Peril"	84
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	93
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	97

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире мультимедийные игры становятся все более популярными среди представителей разных культур, что приводит к возникновению необходимости их адекватного перевода. Коммерческий успех продукта во многом зависит от правильности перевода. Смысловые ошибки и неточности при переводе могут привести к непониманию сюжета, возникновению проблем при прохождении игры, что негативно влияет на уровень продаж и репутацию компании. Данная проблема привлекает к себе пристальное внимание современных лингвистов и переводчиков. Таким образом, наше исследование является актуальным.

Целью данной работы является выявление специфики языковой локализации в прагматическом и лингвокультурологическом аспектах, способствующей достижению адекватности перевода мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril" с английского на русский язык.

Для достижения данной цели нами были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть понятие мультимедийной игры, историю развития и жанровую классификацию компьютерных игр.
2. Изучить теоретические аспекты перевода, определить специфику прагматического и лингвокультурологического аспекта в переводе.
3. Проанализировать переводческие трансформации с точки зрения их обусловленности прагматическими факторами.
4. Выявить особенности перевода лингвокультурных реалий серии мультимедийных игр "The Pink Panther: Passport to Peril".

Объект исследования – оригинальный текст серии мультимедийных игр "The Pink Panther: Passport to Peril" на английском и русском языках.

Предмет исследования – лингвокультурологические и прагматические характеристики видеоигры, которые раскрываются в процессе перевода серии мультимедийных игр "The Pink Panther: Passport to Peril" в переводческой паре английский-русский.

Материалом исследования является мультимедийная игра, как аудиовизуальное произведение.

В качестве **теоретической базы** исследования были использованы труды ученых в области общей теории перевода (В.Н. Комиссаров, Л. Венути и др.), прагматики перевода (А.Д. Швейцер, А. Нойберт, В.Н. Комиссаров и др.), лингвокультурологии (В.В. Красных, Е.В. Шелестюк, И.Ю. Морковина и др.).

Практическая значимость исследования заключается в том, что полученные результаты могут быть использованы в процессе перевода и локализации мультимедийных игр.

Во время исследования нами были применены такие **методы исследования**, как сбор текстового материала из английской и русской версий серии мультимедийных игр "The Pink Panther: Passport to Peril" с последующим анализом перевода оригинального английского текста на русский язык, лингвистические методы контекстуального и контент-анализа, лингвокультурологический и прагматический методы.

Структура работы определяется поставленной целью и задачами исследования, а также спецификой материала. Бакалаврская работа общим объемом 102 страницы, состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, включающего 60 наименований, в том числе 11 на иностранном языке.

Во Введении обосновываются выбор темы исследования, ее актуальность, указываются объект и предмет исследования, формулируются цели и задачи работы, описывается ее общая методика, приводятся данные о ее структуре.

В первой главе «Мультимедийная игра как объект перевода» рассматриваются определение понятий «компьютерная игра» и «мультимедийная игра», уточняются понятия «локализация», «адаптация». Дается определение понятию стратегии перевода и переводческие трансформации, описываются их особенности. Рассматриваются понятия

«Лингвокультурная адаптация», дается характеристика прагматического аспекта при переводе.

Во второй главе «Лингвокультурологический и прагматический анализ языковой локализации мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril"» дается описание особенностей речевого и коммуникативного поведения главных персонажей мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril". Описываются приемы языковой локализации, использованные для перевода лингвокультурных реалий. Проводится анализ использованных при переводе лексических и грамматических трансформаций. Рассматривается эквивалентность и адекватность перевода с точки зрения прагматического и лингвокультурологического подходов

В Заключении обобщаются результаты проведенного исследования, их соотношение с общей целью и конкретными задачами, поставленными во введении, и намечаются перспективы дальнейшего изучения рассматриваемых в работе проблем.

Апробация результатов исследования.

Основные положения данного исследования были представлены на Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека» (г. Красноярск, 2022 г. и 2023 г.), а также на VII Международном конкурсе научно-исследовательских работ студентов, магистров и аспирантов «В мире науки: Вопросы филологии, лингводидактики и переводоведения» Карагандинского университета им. Е.А. Букетова и Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева.

ГЛАВА 1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ПЕРЕВОДА

1.1. История развития и жанровая типология компьютерных игр

Компьютерные игры представляют уникальное культурное явление, возникшее в двадцатом веке. Используемые в научной среде высококвалифицированными профессионалами для решения исследовательских задач, компьютеры с начала 1970-ых годов стали источником развлечений для широкой группы людей. В современном мире компьютерные игры фиксируют современную мораль, этикету, стремления, представления людей. Новые технологии предоставили разработчикам широкие возможности для самовыражения такие как возможность варьированного сюжета, улучшение визуальной стороны игрового процесса. Кроме того, компьютерные игры дали людям возможность глубокого погружения в виртуальный мир. Интерактивность видеоигр делает их успешными и популярными, по сравнению с другими жанрами искусства. Игра вовлекает в совместную деятельность, позволяет активно влиять на текущие события, возникает возможность использования игр в качестве средства обучения, эффективно представляющего сложную теоретическую информацию в простом и запоминающемся формате.

Компьютерные игры стали привычной частью жизни современного человека. Многопользовательские онлайн игры пользуются популярностью в социальных сетях и специальных серверах, однако, первая компьютерная игра не привлекла к себе большого внимания со стороны общества. Она была создана американским физиком Вильямом Хигинботам, представившим в 1958 году посетителям Брукхэвенской Национальной Лаборатории электронный пинг-понг. Код игры был написан ученым за три недели, конструкция была собрана из радиодеталей и подключена к осциллографу. На экране игры были изображены стилизованные ракетка и мячик. Игра получила название Tennis For Two. Автору компьютерной игры вскоре пришлось ограничить доступ к своему изобретению из-за огромного

количества желающих тратить рабочее время на новое развлечение, однако, широкого распространения видеоигра не получила из-за редкости необходимой для игры техники, использовавшейся только в научных лабораториях [Галкин, 2007].

В 1961 году программисты Массачусетского Технологического Института создали игру «Звездные войны», которая разрабатывалась, как способ компьютерного моделирования военных действий. В это время компьютеры использовались в научных целях и первые компьютерные игры не были доступны [Там же].

Первые коммерчески успешные игры возникли в 1970-ых годах. Нолан Бушнелл, игравший в видеоигру-шутер Spacewar! в штате Юта, заинтересовался возможностью использования компьютерных игр для получения прибыли. Им была разработана версия игры Spacewar для игрового автомата, чтобы вывести видеоигры на улицы страны. Совместно с Тедом Дэбни, Бушнелл спроектировал игровой автомат. Во время работы над видеоигрой Бушнелла существовал конкурирующий проект адаптации видеоигры к монетным игровым автоматам, созданный Биллом Питтсом и Хью Тако, обучавшимися в Стэнфордском Университете. Созданный Питтсом и Тако автомат получил название Galaxy Game и стал первым игровым автоматом, работающим в общественном месте. Стоимость одной игры составляла 10 центов. Игра пользовалась большой популярностью. Видеоигра Бушнелла Computer Space была выпущена и установлена в Dutch Goose. Именно видеоигра Computer Space стала первой коммерчески успешной видеоигрой, принесшей данному жанру широкую популярность [Baillie-de Byl, 2004].

Первой узнаваемой видеоигрой для игровых автоматов стала игра Pong, созданная разработчиками открытой Бушнеллом компании по производству аркадных видеоигр Atari. Ал Алкорн, использовавший как пример игру для приставки Magnavox, создал видеоигру симулятор тенниса в версии игрового автомата. Алкорн улучшил дизайн видеоигры, добавил новые функции,

чтобы сделать игру более увлекательной. Игра оказалась настолько популярной, что приносила 200 долларов в неделю. Автоматы быстро распродавались по всей стране, популяризуя видеоигры [Галкин, 2007].

В 1980-ые годы начался спад в индустрии видеоигр. Видеоигры оказали значительное влияние на мир, заполнив города игровыми залами, а гостиные домов – игровыми консолями. Доктор Эвертт Куп озвучил опасения населения Америки, заявив, что видеоигры оказывают негативное влияние на игроков. Объемы продаж сократились вдвое. Однако, во второй половине 1980-ых годов в Японии видеоигры приобретали все большую популярность, благодаря приставке Famicom компании Nintendo, системе контроля качества, используемой компанией, а также культурному сдвигу, который привел к тому, что разработчиков игр стали ценить в компании [Шефф, 1993].

Одной из самых узнаваемых и известных игр 1980-ых годов стала игра Pac-man. Персонаж видеоигры был разработан для привлечения женской аудитории. Пакман был создан на основе изображения пиццы и стал первым узнаваемым персонажем игры. Тору Иватани, разработавший игру, хотел расширить целевую аудиторию посетителей аркадных залов. Иватани пришел к выводу, что простой сюжет, в котором главный герой должен поедать точки, путешествуя по лабиринту, чтобы освободить путь, привлечет новую аудиторию. В игру были добавлены четыре врага, которых Пакман должен избегать. Игровая механика стала новинкой в индустрии видеоигр. Компания выпускала товары с изображением компьютерных персонажей и мультфильмы [Паркин, 2015].

Изобретенная в 1980-ых годах видеоигра Super Mario Bros стала самой известной видеоигрой, которая остается популярной. Главные герои Super Mario Bros стали символами видеоигр. Эта игра была создана для консоли и стала первой игрой с игровым миром, превышающим ширину экрана в жанре платформера. Для описания нового жанра видеоигр был придуман термин «скроллинговые игры». Выпуск видеоигры принес компании огромную

прибыль в США, Европе и Японии. Игровые системы компании было продано на 10 миллионов штук больше, чем персональных компьютеров. Успех Nintendo оказал огромное влияние на отрасли промышленности во всем мире. Культура Nintendo была повсюду – мультфильмы, основанные на играх и персонажах Nintendo, в фильмах звучали песни из видеоигры, выходили журналы, книги, записные книжки, обои и простыни. В России с 1993 года на рынок видеоигр вышла компания «Бука», ставшая не только распространителем игровых приставки Sega, Nintendo, Sony, но и производителем собственных игр [Шефф, 1993].

Компания Sega, занимающаяся разработкой видеоигр и игровых консолей, выпустила видеоигру, ставшую узнаваемым символом компании. Игра была простой в управлении, состояла из двух кнопок. Экран способен был перемещаться на 360 градусов, что позволило создать ландшафт, меняющийся со скоростью бега Соника [Паркин, 2015].

В 1990-ых годах индустрия игр стала более разнообразной. Научно-технический прогресс сделал возможным создание новых жанров и переход с двухмерной анимации к использованию объемного пространства. К значимым играм данного периода можно отнести. Огромное влияние на индустрию видеоигр оказало изобретение первой игровой приставки [Галкин, 2007].

В 2000 годах видеоигры изменялись не визуально, а сточки зрения механики игры. Появилась возможность совместной игры через Интернет. Высокоскоростное Интернет-соединение позволило развивать сетевые игры, где игроки со всего мира могли бы соревноваться в первых киберспортивных соревнованиях. Интернет-технологии способствовали появлению первых ролевых онлайн-игр. Распространение плагинов для браузеров стало возможностью для распространения игр среди широкой аудитории. Это стало эпохой метагейминга – в играх начала использоваться информация, полученная из реального мира. Игроки смогли создавать учетные записи для сохранения своих достижений. С начала 2000-х в России стал развиваться

бизнес создания видеоигр для мобильных телефонов. Возникло множество компаний, использовавших общедоступные платформы, как Интернет, магазины приложений. Разработка игр стала доступной для широкой аудитории, видеоигры стали популярны среди широкой аудитории людей [Паркин, 2015].

В 2010 годах все более популярной становится направление приложений для мобильных телефонов. Популярными становятся игры с простым интерфейсом, позволяющим адаптировать его под экраны телефонов. К самым узнаваемым играм этого периода можно отнести – Angry Birds, Minecraft [Там же].

Сегодня в России доминируют социальные видеоигры, распространяемые и создаваемые компаниями mail.ru Group, Crazy Panda, Plarium, Social Quantum, которые контролируют 50% российского рынка видеоигр [Mail.ru Group, 2012]. Значительную часть рынка видеоигр в России составляет импортная продукция (практически все известные зарубежные компьютерные/видеоигры, особенно – хиты, попадают на российский рынок), хотя российские производители стремятся заполнить рынок отечественными разработками

По причине того, что число пользователей смартфонов и планшетов в России постоянно растет данный сектор становится более популярным и актуальным.

Важную роль в рассмотрении игр является жанровая классификация видеоигр, т.е. вопрос описания особенностей. На данный момент не существует четкой категоризации, принятой сообществом игроков и разработчиков. Это связано с тем, что одна игра может содержать несколько признаков различных жанров. В соответствии с этапами развития индустрии геймдизайнеры и психологи разработали несколько классификаций. Далее рассмотрим некоторые из них.

Одной из наиболее ранних работ по классификации компьютерных игр (в которые также входят видеоигры) является известный труд Криса Кроуфорда «Искусство проектирования компьютерных игр» (1984).

Кроуфорд (1984) выделил две фундаментальные игровые категории: игры, направленные на получение навыка (skill-and-action game) и игры-стратегии (strategy).

Первый жанр видеоигр, направленный на получение навыков, включает точность и скорость движений игрока, в нем выделяют следующие жанры:

1. Combat games, видеоигры, цель которых нанесение урона.
2. Maze, игры-лабиринты и головоломки.
3. Sports games, видеоигры, в которых представлены спортивные игры.
4. Paddle games, видеоигры, цель которых расположение мяча на игровом поле.
5. Race games, видеоигры, включающие гонки и Miscellaneous game, игры которые не относятся к другим категориям.

Игры стратегии, которые направлены на составление стратегий действия, подразделяются на следующие виды:

1. Adventure games, в которых внимание уделяется выполнению сложных заданий и достижению целей.
2. Ролевые игры, погружающие игроков в фантастический виртуальный мир.
3. War games – включающие стратегию боя с соперниками.
4. Game of chance – это, игры в которых основную роль уделяют комбинаторике и вероятности.
5. Educational games – это, видеоигры, направленные на обучение игроков с использованием образовательных технологий.

6. *Interpersonal games* – это, игры, которые направлены на одновременную игру нескольких игроков, основанную на их взаимоотношениях [Crawford, 1984].

Следующая классификация рассмотрена в исследовании советского психолога Александра Георгиевича Шмелева «Мир поправимых ошибок». В данной работе он предложил следующую типизацию:

1. Сюжетно-тематическая классификация (игры по содержанию задач, поставленных перед игроком).

2. Функционально-психологическая классификация (игроки по направленности их деятельности) [Шмелев, 1988].

Данная классификация видов игр основана на содержании видеоигры и задачах, поставленных перед игроком. В данной типизации выделяют несколько видов видеоигр, включающих следующие игры:

1. Головоломки – данный вид игр направлен на поиск правильного решения, игровая среда является абстрактной.

2. Настольные интеллектуальные игры – данный вид игр, включает шахматы, шашки, но и другие интеллектуальные игры, представленные в игре. Игровая среда является абстрактной.

3. Шансонье игры – данный вид игр, включает поиск стратегии вероятности.

4. Управленческие, экономические игры – данный вид игр, включает расчёт рисков, распределение и торговлю ресурсами. Игровая среда – текстовый диалог.

5. Спортивные игры – данный вид игр, включает управление транспортом или игру с мячом с расчетом траектории.

6. Военные игры – данный вид игр, связан с военными действиями, являющимися историческими или абстрактными, выделяют диорамные военные игры, которые включает нанесение урона от первого лица, и локомоторные военные игры – направленные на управление военным транспортом, танками и военными самолетами.

7. Единоборства – данный вид игр, включает нанесён урона без использования оружия.

8. Игры преследования-избегания – данный вид игр включает прохождение лабиринтов с избеганием сильных врагов и преследованием слабых.

9. Авантюрные игры. Зрительный лабиринт – вид видеоигры с неполнотой знаний об игровой среде и множеством препятствий. Вид сверху. Акцент на избегании, борьбе и локомоторных задачах.

10. Диарамный лабиринт – видеоигры с неполнотой знаний об игровой среде и множеством препятствий. Вид от первого лица. Отличительной особенностью является необходимость моделировать схему игрового пространства. Логико-пространственный лабиринт включает видеоигры с неполнотой знаний об игровой среде и множеством препятствий. Особенность данного вида – текстовое представление.

11. Детектив – вид видеоигры с неполнотой знаний об игровой среде и множеством препятствий. Особенностью данного вида видеоигр является текстовое представление. Акцент на расследовании ситуации, исследование ветвлений задачи.

12. Конвейерные игры – игры, противостояние неодушевленной динамической среде. Предполагает простые регламентированные реакции.

13. Конструктивно-динамические игры – вид видеоигра с признаками конвейера и конструктивной игры (поиск оптимального решения задачи).

14. Диалоговые познавательные игры – текстовые игры в виде диалога. В видеоигре присутствуют элементы семантической игры. Особенностью данного вида являются элементы игры самоанализа.

15. Учебно-технологические игры – вид игры на освоение технологического процесса [Там же].

Особенностью классификации А.Г. Шмелева является выделение функций видеоигр, которые могут различаться в зависимости от их жанров.

Он выделяет следующие функции игры: социально-приспособительная (стремление человека быть частью социальной группы, выразить свою принадлежность к ее интересам и целям), рекреативная функция (стремление человека к отдыху, восстановлению сил, перемене вида деятельности), функции самоиспытания (стремление доказать себе свои возможности, самопознание), психотренинга (способ человека тренировать определенные навыки), соревнования (стремление человека доказать свои возможности), образования (стремления получить новые знания), мотивационное управление деятельностью, конструктивной деятельности и имитационный тренинг [Шмелев, 1988].

Важную роль играет классификация форм игр, выделенных А.Г. Шмелевым: а) диалоговые познавательные игры; б) текстовые игры в виде диалога; в) элементы семантической игры; г) элементы игры самоанализа [Там же].

Классификация А.Г. Шмелева подробно анализирует виды игр с точки зрения их сюжета и задач, поставленных перед игроком, а также функций видеоигры. Однако, технический прогресс, новые возможности в разработке игр и широкое разнообразие тем позволило разработчикам открывать новые жанры видеоигр.

Таким образом, классификация игр несколько раз изменялась в зависимости от подхода авторов к определению особенностей и важных черт различных жанров, а также задач, поставленных перед игроком и структуры игры. Возникло два направления, рассматривающие игры с точки зрения сюжета и визуальной стороны видеоигр или ее механики и структуры. Рассматриваемая нами мультимедийная игра "The Pink Panther: Passport to Peril" по классификации Криса Кроуфорда может быть отнесена к жанру strategy, виду educational games, так как на протяжении игры игрок получает информацию об особенностях жизни представителей разных культур. С точки зрения классификации А.Г. Шмелева, по сюжетно-тематической классификации данную мультимедийную игру можно отнести к жанру

диалоговых познавательных видеоигр, а с точки зрения функционально-психологической классификации, мультимедийная игра выполняет такие функции, как рекреативная, функция образования.

1.2. Локализация как вид переводческой деятельности

Перевод – это сложный и многогранный вид человеческой деятельности. В действительности процесс перевода не просто является заменой знаков одного языка знаками другого языка. В переводе сталкиваются различные культуры, личности, складывания мышления, традиции и обычаи [Комиссаров, 1980].

Перевод – это средство межязыковой коммуникации. Переводчик делает возможным обмен информацией между людьми, говорящими на разных языках. Его цель – создание текста коммуникативно-равноценного тексту оригинала [Алексеева, 2001].

Локализация (от англ. Localization – программное обеспечение) – это не просто другое название перевода, это совершенно новая дисциплина, которая помогает людям осваивать и ориентироваться на просторах Интернета, а также в компьютере. Локализация – это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними науками.

А.В. Соловьева рассматривает локализацию, как «адаптацию таким образом, чтобы его могли использовать пользователи, разговаривающие на других языках, в соответствии с особенностями, принятыми в их странах» [Соловьева, 2008: 54].

Б. Эсселинк ссылается на определение, данное Международной организацией стандартизации в области локализации – «локализацией является продукт, сделанный лингвистически и культурно соответствующим данной области (стране, региону), где он будет использоваться и продаваться» [Esselink, 2000: 88]. Таким образом, учеными отмечается

необходимость локализации соответствовать социокультурным особенностям конкретной страны. Кроме того, следует подчеркнуть, что в процессе локализации осуществляется не только текстовый перевод, но и, с учетом других факторов продукта, его адаптация к культуре целевой аудитории. Успех продукта на конкретном рынке зависит от проведенной локализации.

Целью процесса локализации является языковая и главным образом культурная адаптация продукта к территории его распространения по средствам различных компьютерных программ. Специалист, который занимается локализацией (локализатор) должен в себе сочетать знания переводчика и инженера, разбираться в компьютерах и владеть языком, владеть необходимыми информационными средствами, чтобы разбираться в материалах, которые нужно будет локализовать, например, изменять меню, изображения, окно сообщения и т.п.

Термин «локализация» часто рассматривается с такими терминами как «глобализация» и «интернационализация». Для лучшего понимания взаимосвязи данных процессов, необходимо рассмотреть их определения.

Глобализация – это процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны. В основе данного подхода лежит стандартизация [Якунина, Шевченко, 2017]. Стандартизация – это, «унификация всего комплекса маркетинга: компания, по сути, предлагает один и тот же товар или услугу, осуществляя свою деятельность на международных рынках, и использует в глобальном масштабе один и тот же способ продвижения» [Маркина, Лапшина, Алексеева, 2011: 73].

Глобализация позволяет снизить затраты на локализацию. Она активно применяется в тех случаях, где культурная адаптация играет меньшую роль. Ярким примером глобализации в бизнесе является немецкая компания «Aldi», которая насчитывает 8200 магазинов в 18 странах мира. Все данные магазины идентичны, так как компания адаптировала свою деятельность под национальные рынки.

Интернационализация – это создание и развитие содержания продукта, программы или документации, позволяющее производить лёгкую локализацию для целевых рынков, различающихся по культуре, региону или языку.

Интернационализация обычно включает следующие уровни:

1. Проектирование и разработку программы таким образом, чтобы не было преград при локализации и международном применении. Этот уровень включает создание возможности применения Unicode, или обеспечение соответствующего подхода к кодировке символов.

2. Обеспечение основы для элементов, которые невозможно использовать до процесса локализации.

3. Возможность кодовой поддержки местных, региональных, языковых или относящихся к культуре предпочтений. Обычно это включает внесение предопределённых локализованных данных или черт, взятых из существующих программ памяти или предпочтений пользователя. К примерам относятся: форматы датировки и времени, местные календари, числовые форматы и числовые системы, отбор и представление списков, обращение с личными именами и форм обращения.

4. Выделение локализованных элементов из начального кода или содержания, таким образом, чтобы локализованные варианты можно было загрузить позже или выбрать, основываясь на предпочтениях пользователя.

Интернационализация значительно облегчает локализацию продукта. Настройка лингвистически- и культурно-направленного объекта для глобального рынка безусловно является более сложным и продолжительным процессом, чем создание объекта с целью его глобального представления. Поэтому теоретически интернационализация является основным шагом в процессе создания и развития товара, нежели дополнением, которое может часто стать причиной дорогих технологических изменений.

Таким образом, глобализация и интернационализация тесно связаны с локализацией и являются путями продвижения продукта в определённой стране или регионе.

Локализация является процессом адаптации текста, аудио, видео или программного обеспечения к использованию носителями другой культуры. Существует три уровня локализации:

1. На первом уровне происходит обеспечение поддержки языка и национальных стандартов, необходимый минимум, чтобы программа могла выполнять свои функции в другой стране (вывод на экран символов языка, ввод текста, алфавитная сортировка, строковые операции и т. д.)

2. На втором уровне осуществляется перевод текстов в интерфейсе программы на целевой язык.

3. Тонкая настройка под целевую страну (работа со словоформами, дополнительные стандарты, не влияющие на основную функциональность программы, учёт национального менталитета и т.д.)

Локализацией занимается группа специалистов разного направления: технические переводчики, составители технической документации, разработчики и тестировщики. Локализация часто применяется к программному обеспечению, фильмам и мультфильмам, компьютерным играм.

Как показали исследования И.К. Ситкаревой роль локализации при переводе заключается в адаптации текста [Ситкарева, 2001]. Основываясь на работе исследователя «Лакуны в художественном тексте: лингвокультурологическое исследование», адаптация – это формирующийся в сознании переводчика диапазон стратегий взаимодействия с интерпретируемым знаком, основными локусами которого выступают адаптивность как направленность перевода на культуру-рецептор и резистивность как ориентация перевода на культуру-источник. Этот диапазон представлен в сознании переводчика в виде набора потенциально возможных переводческих решений, из которого он выбирает наиболее

приемлемое применительно к конкретным условиям межкультурного взаимодействия.

Не вызывает сомнения утверждение, что компьютерные игры являются одним из наиболее популярных феноменов современной массовой культуры. Тем не менее долгое время данный феномен и сам факт локализации компьютерных игр оставались за рамками академических исследований. Все предпринятые в последние годы попытки анализа компьютерных игр создали интердисциплинарный подход к настоящему феномену [O'Hagan, 2007].

На сегодняшний день не существует единой терминологической базы для работы с компьютерными играми. Подобная терминологическая нестабильность указывает на динамическую природу и технологическое основание предмета исследования, а также на то, насколько неоднородна и многомерна область исследования компьютерных игр, позволяющая множество интерпретаций [Aarseth, Smedstad, Sunnanå, 2003].

Несмотря на междисциплинарный характер процесса локализации, в нём можно выделить ряд лингвистических характеристик, присущих другим типам перевода [Ковалькова, 2013].

Локализация компьютерной игры – это перевод оригинальной версии игры на другой язык и адаптация ее к культуре другой страны. Для осуществления локализации компьютерной игры переводчик должен руководствоваться теми же стратегиями перевода, переводческими трансформациями, которые широко распространены при переводе других аудиовизуальных произведений, таких как фильмы, мультфильмы или сериалы.

Основной проблемой при переводе компьютерных игр является выбор стратегии перевода. Стратегия перевода – это программа переводческой деятельности, которая формируется на основе более общего подхода переводчика к переводу в условиях определенной ситуации, с ее особенностями и целями, а также определяет поведение переводчика в этой ситуации [Сдобников, 2011].

Понятие «стратегия перевода» используется в трудах таких ученых, как В.Н. Комиссаров, А.Д. Швейцер. В широком смысле слова данный термин может иметь значение «как правильно перевести текст». В.Н. Комиссаров в работе «Современное переводоведение» определяет стратегию перевода, как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» [Комиссаров, 2014: 356]. А.Д. Швейцер использует понятие «стратегия перевода», как «программа переводческих действий для достижения адекватности перевода» [Швейцер, 1988: 24]. М.А. Межуев описывает стратегию перевода, как «система целенаправленных преобразований, служащих выполнению определенного замысла» [Межуев, 2006: 8].

Такие стратегии перевода, как форенизация и доместикация были выделены американским теоретиком перевода Лоуренсом Венути в 1990-ых годах в работе «Скандалы перевода: по направлению к этике различий» [Venuti, 1998]. А.Ф. Costales определяет следующие стратегии перевода компьютерных игр:

1. Форенизация.
2. Доместикация.
3. Отказ от перевода названий [Costales, 2011].

Рассмотрим данные стратегии перевода и примеры их использования при локализации мультимедийных игр. Доместикация является такой переводческой стратегией, при которой чужеродность переводимого текста сводится к минимуму, максимально адаптируясь под читателя. Ф. Шлейермахер определяет доместикацию как «этноцентрическое редуцирование оригинального текста в соответствии с культурными ценностями языка перевода» или «способ репрезентации чужого и непонятого текста в понятных терминах принимающей культуры» [Schleiermacher, 1813; цит. по: Venuti, 1998: 242]. Таким образом, текст выглядит привычным для читателя, чужая культура кажется близкой к своей культуре. Ярким примером доместикации является русская локализация игры

Final Fantasy, в которой речь персонажей наполнена идиомами, пословицами и поговорками, игрой слов и разговорными выражениями, свойственными русской культуре.

Форенизация направлена на сохранение внешнего вида, тональности, атмосферы компьютерной игры. При данной стратегии перевода, переводчик не адаптирует культуру под читателя, оставляя фрагменты текста, связанные с культурными особенностями другой страны, не переведенными. Таким образом, текст кажется читателю менее близким, показывает разницу между культурами. Примером форенизации при локализации компьютерной игры является перевод «World of Warcraft», в котором сохранены грамматический строй, особенности речи представителей разных культур, являющихся персонажами в игре.

Отказ от перевода названий часто используется переводчиками при локализации для передачи атмосферы игры, ее узнаваемости на рынке. Без перевода принято оставлять названия видеоигр, созданных в Великобритании и США. Например, названия видеоигр «World of Warcraft», Angry Birds, Minecraft не переведены, из-за своей популярности во всем мире. Оставление названия на языке оригинала помогает рекламе видеоигры, так как делает ее узнаваемой среди игроков из разных стран [Venuti, 1998].

При переводе компьютерной игры следует избегать метода дословного перевода. Для локализации игры нужно использовать лексико-грамматические преобразования, которые помогают адаптировать текст оригинала к языку перевода. Переводческие трансформации – это, преобразования, с помощью, которых осуществляется переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле. Выделяют грамматические, лексические и лексико-грамматические трансформации.

Грамматическими трансформациями называют изменения структуры предложения, замены на синтаксическом и морфологическом уровнях. Данный вид переводческой трансформации обусловлен разницей в структуре языков, несовпадением грамматических категорий. Например, в русском

языке отсутствуют артикли, в русском и английском языке по-разному выражают категории числа, пассивные формы, причастия, в китайском языке могут отсутствовать категории числа, рода, падежа.

Грамматические трансформации включают следующие виды:

1. Грамматические замены (части речи, форм слова, членов предложения, типов синтаксической связи).
2. Перестановки – это, изменение порядка следования языковых элементов в тексте оригинала и тексте перевода.
3. Синтаксическое уподобление – это, дословный перевод текста оригинала.
4. Членение или объединение предложения – грамматическая трансформация, при которой по грамматическим причинам или из-за смысловой связи меняется членение предложения [Комиссаров, 1990].

Лексические трансформации используются при отклонении от словарных соответствий, когда в языке перевода отсутствует соответствующий элемент культуры или необходимо подобрать более точную лексическую единицу. В теории перевода слово наиболее близкое по значению со словом другого языка называется лексическим соответствием. При этом существуют различные типы смысловых отношения между словами, которые выражены в «теории закономерных соответствий» Я.И. Рецкера, в 1950 г. опубликовавшего статью «О закономерных соответствиях при переводе на родной язык»:

1. Эквивалентная лексика – слова совпадают по своему значению вне зависимости от контекста.
2. Вариативное соответствие – слова, которые соответствуют другому слову языка оригинала.
3. Адекватные замены. К ним переводчик прибегает тогда, когда для верной передачи мысли оригинала наиболее целесообразным представляются отход от дословного перевода, т.е. употребленных в оригинале слов, речь идет о приемах перевода [Рецкер, 1950].

Различают следующие виды лексических трансформаций:

1. Транскрибирование – это, фонетическая передача исходной лексической единицы с помощью звуков переводящего языка.
2. Транслитерация – передача исходной лексической единицы с помощью букв переводящего языка.
3. Калькирование – это, воспроизведение не звукового, а смыслового состава слова или словосочетания, когда составные части слова переводятся соответствующими элементами переводящего языка [Комиссаров, 1990].

Лексико-семантические замены включают такие приемы, как генерализация, конкретизация и модуляция.

1. Сужение (т.е. конкретизация) – это замена слов языка оригинала с широким значением словами языка перевода с узким значением.
2. Расширение (т.е. генерализация) – это процесс, противоположный конкретизации, который заключается в замене частного общим, а видового родовым понятием.
3. Модуляция – замена слова или словосочетания ИЯ единицей ПЯ, значение которой логически выводится из значения исходной единицы.
4. Лексическое добавление – это введение дополнительных слов для лучшего выражения мысли.
5. Опущение – процесс, противоположный добавлению; ему подвергаются слова, которые с точки зрения их смыслового содержания являются семантически избыточными.
6. Целостное преобразование (т.е. осмысление) – это разновидность смыслового развития, преобразование отдельного слова, а временами даже целого предложения [Там же].

В.Н. Комиссаров выделяет следующие виды лексико-грамматических трансформаций:

1. Антонимический перевод – это замена понятия, выраженного в подлиннике, противоположным понятием в переводе с перестройкой всего высказывания для сохранения смысла содержания.

2. Экспликация (т.е. описательный перевод) – это замена лексической единицы языка оригинала словосочетанием, дающим более или менее полное объяснение или определение этого значения на языке перевода.

3. Компенсация – семантические компоненты ИЯ, утрачиваемые в переводе, передаются каким-либо другим средством ПЯ, и не обязательно в том же самом месте текста [Там же].

Таким образом, стратегии и переводческие трансформации, используемые переводчиком для локализации и адаптации мультимедийных игр такие же, как и при переводе других видов аудиовизуальных произведений. Выделяют две стратегии перевода, отражающие своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика, форенизация и доместикация. Форенизация направлена на точную передачу чужой культуры, доместикация адаптирует культурные явления чужой культуры, использует лексические и грамматические трансформации для приближения игры к культуре переводящего языка. Переводческие трансформация – это, преобразования, которые необходимо осуществить для адаптации текста оригинала к языку перевода. К ним относятся грамматические, лексические и лексико-грамматические трансформации.

1.3. Лингвокультурная адаптация текста компьютерных игр

Коммерческий успех мультимедийных игр во многом зависит от лингвокультурной адаптации. Примером является успех компьютерной игры «Overwatch» в Китае, который связан с ее адаптацией под китайскую национальную культуру. В зимний период в игре проводят два независимых события: европейский – к Рождеству, и китайский – к китайскому Новому Году. Адаптация игр под Китай обычно является достаточно затратной,

поскольку для успеха на этом рынке нередко приходится добавлять новых «китайских» персонажей или события.

По словам С.Г. Тер-Минасовой, «родная культура – это и щит, охраняющий национальное своеобразие народа, и глухой забор, отгораживающий от других народов и культур. Весь мир делится таким образом на своих, объединенных языком и культурой людей и на чужих, не знающих языка и культуры» [Тер-Минасова, 2000: 38].

Игнорирование культурных различий и отсутствие адаптации может привести не только к возникновению недопонимая игроком сюжета, но и к отрицательному отношению к игре и компании. Для того, чтобы избежать этого, издателем нанимается команда лингвокультурологов – специалистов по лингвокультурной адаптации, которые разбираются в специфике, знакомы с технической частью и культурными особенностями игрового рынка разных стран.

В современной лингвистике и переводоведении термин «адаптация» широко рассматривается учеными. Первое определение адаптации в переводе дали Жан Поль Вине и Жан Дарбельне в работе «Сопоставительная стилистика французского и английского языков. Метод перевода». Они определяют адаптацию, как «крайнюю форму преобразований, возможных при переводе», «подмене одной предметной ситуации на другую» [Vinau, Darbelnet, 1958: 156].

В.Е. Щетинкин называет адаптацией «замену неизвестного известным, непривычного привычным» [Щетинкин, 1987]. В учебнике «Теория перевода» Н.К. Гарбовский называет адаптацию таким видом переводческой трансформации, в результате которой происходит не только изменение в описании той или иной предметной ситуации, но и заменяется сама предметная ситуация [Гарбовский, 2004]. В своем определении Н.К. Гарбовский отмечает, что адаптация более широкий процесс, включающий не только изменение отдельных частей исходного текста, но и создание полностью нового произведения.

Необходимость адаптации для успешного понимания получателем смысла сообщения отмечается в определениях И.С. Алексеевой. Она указывает, что адаптация представляет собой «приспособление текста к уровню компетентности реципиента, т.е. создание такого текста, который читатель сможет воспринять, не прибегая к посторонней помощи» [Алексеева, 2004: 23]. Ж.П. Вине и Ж. Дарбельне утверждают, что адаптация применяется в тех случаях, в которых тип ситуации, подразумеваемый в сообщении на исходном языке (ИЯ), неизвестен в культуре переводящего языка (ПЯ). В таких случаях переводчику приходится создавать новую ситуацию, которую можно считать эквивалентной [Vinay, Darbelnet, 1958].

Эту важную особенность адаптации отмечает в «Словаре переводческой терминологии» Жозеф Делиль. Адаптация определяется как «переводческая процедура», в которой переводчик заменяет социокультурную реалию исходного текста реалией, характерной для культуры переводящего языка для того, чтобы удовлетворить ожидания целевой аудитории [Delisle, 1999: 114]. В.М. Никонов пишет, что адаптация – способа достижения равенства коммуникативного эффекта в тексте оригинала и тексте перевода, «приспособление текста при помощи определенных процедур к предельно адекватному, «вполне соответствующему, совпадающему, тождественному его восприятию читателем иной культуры» [Никонов, 1999: 73–74].

В современной теории перевода широко распространено определение, данное в учебнике «Теория перевода (лингвистические аспекты)» В.Н. Комиссаровым. Он описывает адаптацию как «обозначение способа достижения равенства коммуникативного эффекта в тексте оригинала (ИТ) и тексте перевода» [Комиссаров, 1990: 125].

Хотя на данный момент нет единого сложившегося определения адаптации, все ученые отмечают, что адаптация является способом перевода, в результате которого исходный текст приспособливается к необходимой

языковой ситуации, культуре переводящего языка и особенностям реципиента.

Для определения лингвокультурной адаптации, необходимо понимать значение термина «лингвокультура». В работах В.В. Красных лингвокультура определяется как «культура, воплощенная и закрепленная в знаках языка, явленная нам в языке и через язык» [Красных, 2012: 68]. Если раньше под культурой понимали лишь совокупность материальных и духовных ценностей, то в современном языкознании это понятие значительно расширилось. В него начали входить как исторические, так и социальные, психологические признаки, которые являются характерными для определенных этносов, традиции, обычаи, взгляды, ценности того или иного народа. К культуре народа относится его язык и другие аспекты коммуникации. Таким образом, под термином «лингвокультурная адаптация» понимается процесс приспособления иностранного текста к культуре языка перевода.

Концепция лингвокультурной адаптации возникла во Франции в работах филологов-германистов, изучавших феномены межкультурного взаимодействия при восприятии произведений художественной литературы в другой культурной среде [Федорова, 2009].

Процесс лингвокультурной адаптации обусловлен пресуппозициями переводчика, то есть его фоновыми знаниями, побуждающими к выбору той или иной стратегии перевода, к расстановке приоритетов и определенному способу передачи конкретных единиц оригинала [Шелестюк, 2013].

В процессе изучения строения языков, при сопоставлении языковых пар, лингвисты обнаруживают, что между языками существует множество лакун, так называемых «пробелов» в системе национально-специфической лексики, языковые (грамматические, синтаксические, лексические, номинативные различия), и речевые (несовпадение фразеологии и идиоматики, жанрово-стилистических норм) отличия [Там же].

К отдельному виду лакун И.Ю. Марковина относит культурологические лакуны, которые отражают национально обусловленные особенности субъектов коммуникации, специфику национального юмора, лакуны культурного пространства, отражающие своеобразие восприятия времени и пространства, бытового уклада, ритуалов, культурного фонда, а также различия текстового восприятия [Марковина, 2010].

И.Ю. Марковина выделяет следующие культурологические лакуны:

1. Субъектные, отражающие национально обусловленные особенности субъектов коммуникации и специфику национального юмора.
2. Когнитивно-коммуникативные, обуславливающие разницу стратегий коммуникации.
3. Лакуны культурного пространства, отражающие своеобразие восприятия времени и пространства, быта, ритуалов, культурного фонда, концептов и символики.
4. Текстового восприятия (наличия в нем характерных для данной культуры реалий, аллюзий, скрытых цитат и намеков) [Там же].

Таким образом, лингвокультурная адаптация – это метод преодоления лакунарности текста.

Задачей лингвокультурной адаптации является исследование восприятия произведения в принимающей среде, влияние особенностей национальной культуры, а также культурных ценностей, национальности, истории, привычек, политической системы, религии и моральных ценностей получателя текста [Mangiron, 2015].

Так как некоторые реалии, приемлемые в одной культуре, могут носить оскорбительный характер в другой или же отличаться по значению, лингвокультурная адаптация широко применяется при переводе не только художественных текстов, фильмов, сериалов и мультфильмов, но и при переводе мультимедийных игр. Иногда культурные отсылки воспринимаются негативно и становятся причиной для запрета игры в той или иной стране.

Поэтому для адекватного восприятия видеоигры в другом социуме необходима адаптация.

Сайт Just translate it, специализирующийся на помощи начинающих переводчикам, рекомендует перед началом осуществления перевода текста игры, рассмотреть все культурные элементы, а также выделить всю информацию, связанную с культурными особенностями, представленную в игре [Just translate it, 2015].

Д.К. Саяхова выделяет следующие аспекты мультимедийных игр, представляющих трудности при адаптации [Саяхова, 2020].

1. Цвета. Различия в значениях цветов в разных странах широко известны. Например, красный цвет во многих странах символизирует опасность, в Китае считается праздничным, он символизирует богатство и процветание. Следовательно, в адаптации игр на китайский рынок следует переделать все кнопки и знаки с предупредительными надписями с красного на другой заметный цвет [Медов, 2021]. Другим примером лингвокультурной адаптации является использование ярких, пестрых цветов, детализацию дизайна и множество баннеров, кнопок на экране игры, кажущиеся чрезмерными для русских игроков, для достижения популярности у китайских игроков.

Особенное внимание к цветам следует уделить при локализации веб-сайтов: от правильно подобранной палитры зависит посещаемость сайта. Вопросом о значении цветов и их влиянии на адаптацию задались довольно давно. В 2011 году компания Adobe создала презентацию о локализации цветов: «Localizing Images: Cultural Aspects and Visual Metaphors», в которой подробно описаны значения того или иного цвета в разном культурном контексте [Зайцева, 2015]. Поэтому в настоящее время для переводчика не составляет проблем правильно интерпретировать и локализовать цвет.

2. Человек. Изображение человека может представлять некоторые трудности с восприятием в другой культуре. К наиболее распространенным относятся проблемы при адаптации расовой или этнической принадлежности

персонажей, изображения жестов. Интерпретируемый в одной культуре определённым образом, в другой культуре жест может восприниматься иначе. Руководства по локализации рекомендуют не использовать изображения человека или жесты, чтобы избежать возможных недопониманий.

3. Животные и растения. Некоторые животные или растения также несут определённый смысл, являются символами человеческих качеств. Так, мифическое животное «дракон» в российской культуре символизирует жестокость и злобу, в китайской культуре он символизирует власть, счастье и процветание.

4. Политика. При локализации следует избегать политически неоднозначных моментов. К ним относится изображение флагов, спорных территорий, выдающихся политических фигур.

Ярким примером является «Age of Empires» – игра-стратегия, выпущенная в 1997-м году, которая была запрещена в Корее. Это привело к падению продаж для издателя, поскольку среди корейцев этот жанр особенно популярен. Игра не прошла цензуру, так как в игре присутствует эпизод, в ходе которого Япония вторгается на территорию Кореи и захватывает весь полуостров. Это исторически достоверные события, но в Корее они попадают под цензуру, поэтому игра была не допущена к выпуску в стране [Соснин, 2019].

Другим примером является футбольная игра, в которой национальные команды Китая и Тайваня были представлены под их государственными флагами из-за чего игра не прошла цензуру в Китае [Медов, 2021].

5. Религия. При адаптации игры необходимо избегать использование религиозных символов, и следить за тем, чтобы используемые изображения не были неправильно истолкованы.

6. Системы измерения, дата и время. Культурные изменения затрагивают и системы измерений. Система мер в Соединённых Штатах и Великобритании отличается от привычной метрической системы. Поэтому

при адаптации продуктов необходимо конвертировать единицы объёма, длины, веса, температуры: унции и фунты превращать в граммы и килограммы, футы и мили – в метры и километры и т. д. Более того, написание крупных чисел (тысяча, миллион) или десятичных дробей может варьироваться: в английской традиции дробную часть числа отделяют точкой (0.5), а запятая применяется для разделения разрядов крупных чисел (1,000; 1,000,000). Особое внимание необходимо обратить на написание даты: в США сначала пишется число месяца, затем день и, наконец, год (12.27.2019). В России в формате используются точки (27.12.2019), а во Франции – косая черта (27/12/2019) [Зайцева, 2015; Саяхова, 2020].

7. Реалии. К данному типу относится многочисленный вид элементов, который может включать в себя все предыдущие виды. К реалиям относятся характерные для определённой культуры изображения, звуки, явления, места.

Например, название магазина «Radio Shack» из игры компании «Crystal Dynamics» «Tomb Raider» в русском варианте диалога звучит как «магазин электроники», что является удачным вариантом перевода [Зеленько, 2017]. Другим возможным вариантом адаптации может являться перевод «Radio Shack», как «М.Видео», «Эльдорадо» или «Мир электрики», известных в России магазинов электронных товаров.

Другим примером ярко демонстрирующем адаптацию объектов игры под культуру переводящего языка является адаптация символов в играх в таких жанрах, как «match-3». Западный вариант данных мультимедийных игр, в которых нужно собрать в ряд три объекта, может отличаться от восточного. В то время, как в русской и английской версиях игр часто используются символы драгоценностей, сладостей и фруктов, которые необходимо соединить в один ряд по три элемента, в китайской версии эти символы часто заменяются на изображения животных. Это связано с особенностью китайской кухни, где практически отсутствуют сладкие блюда. Китайские конфеты не обладают таким же сладким вкусом, как российские

или английские и не пользуются популярностью среди китайского народа. Поэтому, данные изображения не вызывают у китайских игроков эмоций, соответствующих эмоциям русских игроков. Для передачи того же эмоционального воздействия в Китае используются изображения национальных животных [Саяхова, 2020].

Кроме приведенных в работе Д.К. Саяховой аспектов, нами был выделен такой вид аспектов, представляющих трудности при адаптации игры, как праздники и традиции. В мультимедийных играх выпускаются специальные мероприятия, посвященные праздникам, таким как Новый Год, Масленица и многие другие.

Таким образом, лингвокультурная адаптация – это, процесс приспособления иностранного текста к культуре языка перевода. Чтобы адаптировать перевод для аудитории и сделать продукт как можно более привлекательным для конкретного рынка, издатели применяют такие методы адаптации, как изменение цветов, в соответствии с их культурным значением в стране переводящего языка, замену изображения людей, животных и растений. Кроме того, особое внимание уделяется политике, религии и системе измерения. Одним из самых разнообразных по виду элементов является адаптация культурных реалий, например названия популярных магазинов, известных людей и символов. Для успешного продвижения на рынке часто применяется адаптация праздничных мероприятий в игре под традиции и обычаи ее празднования в данной культуре.

1.4. Прагматические параметры локализации

Одним из основных вопросов прагматики является установление смысла разного рода языковых единиц в соответствующих условиях их употребления. Передачей смысла языковых единиц в зависимости от ситуации их употребления при переводе на другой язык занимается прагматика перевода. Способность текста производить коммуникативный

эффект, вызвать у рецептора прагматические отношения к сообщаемому, осуществлять прагматическое воздействие на получателя информации, называется прагматическим аспектом или прагматическим потенциалом (прагматикой) текста, которую необходимо передать в переводе.

Кроме рассмотрения текста перевода с точки зрения коммуникативной цели, коммуникативного эффекта и воздействия переводчика на текст, прагматика перевода изучает классификацию текстов по их переводимости с точки зрения прагматики. В переводе выделяется четыре типа прагматических отношений с точки зрения переводимости в прагматическом смысле [Нойберт, 1968].

1. Первый тип прагматических отношений включает тексты, ориентированные на носителя языка оригинала. Данные тексты специфически направлены на членов данного языкового коллектива.

2. Второй тип прагматических отношений включает тексты, ориентированные на носителя языка перевода. Данные тексты созданы специально для перевода и предназначены для иностранной аудитории.

3. Третий тип прагматических отношений – тексты, адресованные в первую очередь носителю языка оригинала, но не только данному языковому коллективу, имеющие общечеловеческую ценность. Примером является художественная литература, которая предназначена, в первую очередь, людям, которым данный язык является родным, однако она часто переводится на иностранные языки и поэтому представляет для переводчика особые трудности в прагматическом плане. При локализации компьютерных игр переводчики часто сталкиваются с переводом текстов третьего типа прагматических отношений. Неточности при переводе приводят к неправильному коммуникативному эффекту. Ярким примером такого неточного перевода является компьютерная игра Fishing Clash. На немецком языке кнопка «CAST», которая обозначает «литье прута» была переведена как «актерский состав». На испанский язык английское слово «MISS»,

показатель провала, неудача, было переведено как «сеньорита» [Саяхова, 2019].

4. Четвертый тип прагматических отношений включает тексты, не имеющие специальной ориентации на носителя определенного языка. К данному типу относятся тексты, представляющие одинаковый прагматический интерес для читателей на разных языках (научно-техническая литература, которая в одинаковой степени ориентирована на носителей как ИЯ, так и ПЯ, так как степень понимания её одинакова, в целом, у людей, говорящих на разных языках, так как она рассчитана на специалистов, сведущих в данной науке)

Примером текстов первого типа прагматических отношений могут служить некоторые законоположения, материалы местной прессы, реклама. Примером текстов второго типа – тексты радио и других информационных материалов для иностранной аудитории, третьего – художественная литература и четвертого – научная литература. При передаче художественной литературы и материалов рекламы товаров прагматический фактор будет необходимым составляющим адекватности перевода [Сабарайкина, 2012].

В работе «Теория перевода» А.Д. Швейцер отмечает, что требование коммуникативно-прагматической эквивалентности является главным из требований, предъявляемых к переводу. Оно предусматривает передачу коммуникативного эффекта исходного текста и поэтому предполагает выделение того его аспекта, который является ведущим в условиях данного коммуникативного акта. [Швейцер, 1988]. Так как «исходный и конечный тексты обычно адресованы разным получателям» [Швейцер, 1971: 15], Ю.А. Найда, Ч.Р. Табер вводят прагматический критерий «адекватности перевода» (реакция на текст перевода должна соответствовать реакции на текст оригинала) [Nida, Taber, 1969], при этом речь идет не «о полном тождестве восприятия», а об их «соответствии» [Швейцер, 1971: 134].

Прагматические отношения между отправителями и получателями текста оригинала и перевода рассматриваются в данной модели перевода, приведенной А.Д. Швейцером.

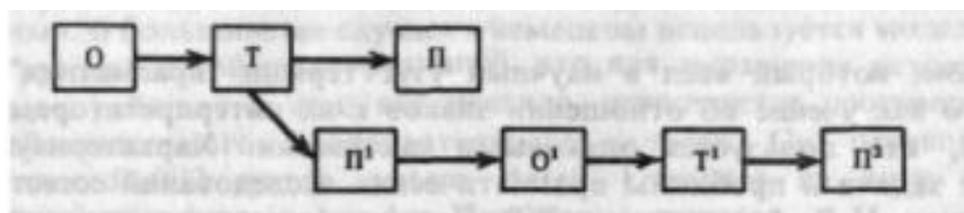


Рисунок 1. Модель коммуникации А.Д. Швейцера

Отправитель создает текст и направляет его получателю. Характерной особенностью коммуникативной цепи является их двухъярусный характер: «акты первичной и вторичной коммуникации образуют два яруса: вторичная коммуникация наслаивается на первичную» [Швейцер, 1988: 146].

В звеньях этой коммуникативной схемы возникают различные типы прагматических отношений, т.е. отношений между текстами или их элементами, с одной стороны, и коммуникантами – с другой. А.Д. Швейцер пишет, что «Звено О-Т (отправитель исходного текста – исходный текст) характеризуется отношением, которое можно назвать коммуникативной интенцией отправителя. Это отношение воссоздается в цепи вторичной коммуникации, где в звене О¹-Т¹ его воспроизводит переводчик, создающий новый текст – аналог исходного». Однако поскольку коммуникативная ситуация, в которой создается текст перевода, не является идентичной исходной коммуникативной ситуации, исходная и вторичная коммуникативная интенция различны, из-за того, что они направлены на разных получателей [Там же: 146].

Следующим звеном коммуникативной цепочки, играющим важную роль в переводе, является звено Т-П (текст – получатель). Связь отправитель-текст и текст-получатель представляют собой тесно взаимосвязанные отношения. По А.Д. Швейцеру это «разные стороны одного и того же явления – коммуникативная интенция и коммуникативный эффект,

согласование которых составляет основу переводческой эквивалентности» [Там же: 147].

Из-за разных личностей переводчика и автора, исходный текст и текст перевода также различны, переводчик не может воспринимать исходный текст с позиций носителя исходного языка и исходной культуры. Таким образом, А.Д. Швейцер выделяет три взаимосвязанных элемента следующей триады: коммуникативная интенция (цель коммуникации), функциональные параметры текста и коммуникативный эффект. Эти элементы соответствуют трем компонентам речевого акта – отправителю, тексту и получателю.

Коммуникативная интенция отправителя, проявляющаяся в связи отправитель-текст, должна быть эквивалентно передана переводчиком в тексте перевода. При этом переводчик может сталкиваться с разными типами функциональной эквивалентности и в зависимости от коммуникативной интенции должен выбрать необходимый вид перевода для достижения необходимого коммуникативного эффекта [Там же: 147].

По мнению А.Д. Швейцера, «переводчик выявляет на основе функциональных доминант исходного текста лежащую в его основе коммуникативную интенцию и, создавая конечный текст, стремится получить соответствующий этой интенции коммуникативный эффект» [Там же]. Следовательно, учет функциональных параметров текста важен для обеспечения основного условия эквивалентности – «соответствия между коммуникативной интенцией отправителя и коммуникативным эффектом конечного текста» [Там же].

Р.О. Якобсон выделяет следующие типы функциональной эквивалентности:

1. Референтная.
2. Экспрессивная.
3. Конативная.
4. Фатическая.
5. Металингвистическая.

б. Поэтическая [Якобсон, 1966].

Рассмотрим, как данные виды функциональной эквивалентности соотносятся с прагматикой перевода. Референциальная эквивалентность связана с разницей в лексическом составе языка. Например, в семантическом поле родства в русском языке в основу группировки понятий положены принципы родства по мужской или женской линии (отец жены – тесть, мать жены – теща, отец мужа – свекор, мать жены – свекровь). Аналогичное явление отсутствует в английском языке – «*father-in-law*» – это «*тесть*», и «*свекор*», *mother-in-law* – «*теща*», и «*свекровь*». При переводе таких лакун могут использоваться такие трансформации, как генерализация и конкретизация. А.Д. Швейцер указывает следующий пример эквивалентного перевода: «*Зятек тещюшку ублажает*» (Даль) – «*The son-in-law tries to please his father-in-law*», конкретный термин русского языка заменяется более общим словом английского языка [Швейцер, 1988: 124]. Чрезвычайно распространенным является отмеченное Л.А. Леоновой толкование значения понятия с помощью объяснительной перифразы, например «*breakage*» – «*компенсация за поломанные вещи*» [Леонова, 1980].

Экспрессивная эквивалентность обеспечивается «адекватной передачей экспрессивно-эмотивной коннотации текста». Переводчик при переводе текста должен передать эмоции и чувства автора, при этом не всегда используются аналогичные средства художественной выразительности языка перевода. А.Д. Швейцер отмечает, что «механическое копирование стилистических средств не ведет к достижению требуемого коммуникативного эффекта» [Швейцер, 1988: 147].

И.А. Кашкин в статье «Ложный принцип и неприемлемые результаты», приводит пример следующего перевода для достижения экспрессивной эквивалентности: «*Out came the chaise – in went the horses – on sprang the boys – in got the travellers*» (Ch. Dickens. Pickwick Papers) – «*Карету выкатили, лошадей впрягли, фореиторы вскочили на них, путешественники влезли в карету*» (перевод Е. Ланна). По мнению И.А. Кашкина, английский текст

передан точно с точки зрения его содержания, но переводчик не передает эмоциональной окраски высказывания. Иринарх Введенский предлагает следующий перевод данного текста: «*Дружно выкатили карету, мигом впрягли лошадей, бойко вскочили возницы на козлы, и путники поспешно уселись на свои места*». Вместо инверсий, используемых в оригинале, он использует четыре введенных им наречия: «*дружно*», «*мигом*», «*бойко*», «*поспешно*» передав функцию инверсии, по мнению И.А. Кашкина, «вызывает у читателя нужное ощущение напряженной спешки» [Кашкин, 1977: 386].

Конативная функция связана с целью заставить получателя отреагировать определенным образом. При передаче конативной функции переводчик может приравнивать друг к другу разные синтаксические конструкции, например, английские модальные вопросительные предложения и русские повелительные предложения: «*May I speak to Mr. Brown, please*» – «*Позовите, пожалуйста, господина Брауна*». Иногда они переводятся на основе устойчивых лексико-синтаксических соответствий: «*I wish I could see him just once*» – «*Хоть бы разок на него посмотреть*» [Швейцер, 1988].

Фатическая эквивалентность направлена на поддержание контакта, она, также реализуется по-разному в разных языках, например, перевод вопросительной фразы, используемой в качестве приветствия [Там же].

Металингвистическая функция особое внимание уделяет «соотношению формы и функции», не воспроизводимой в переводе. Данный вид перевода, характеризуется установкой на сам язык, на его формы [Там же: 150].

Поэтическая эквивалентность направлена на установку на выбор формы, она допускает выбор множества вариантов перевода. И. Левый пишет, что в случае, если в тексте оригинала основное внимание должно уделяться игре на рифме, чем точности значения отдельных слов возможен не точный перевод языковых единиц [Левый, 1974]. В английском переводе

такие стихи не содержат ни одного слова, семантически совпадающего со словами текста оригинала. Важным аспектом являются формальные характеристики русского текста (ритм и рифма), которые и передаются в переводе [Бархударов, 1975].

В данном примере поэтическая функция текста отесняет на задний план референтную функцию. По А.Д. Швейцеру, выдвижение на первый план формы определяется функцией этого текста, задуманного как словесная игра, и, таким образом, соответствует коммуникативной интенции автора. Такой перевод эквивалентен оригиналу в прагматическом отношении, но неэквивалентен ему на более низком (семантическом) уровне. Сходные приемы используются и в других текстах, связанных с передачей игры слов. Например, при переводе каламбуров, основным также является передача формы, а не содержания текста [Швейцер, 1988].

Важное значение при переводе имеет наличие «экстралингвистического опыта» читателя, т.е. фоновых знаний, пресуппозиций, от которых зависит возможность читателя верно понять содержание текста. Пресуппозиции людей, говорящих на иностранном и на переводимом языках, могут быть различными. Слова, понятные для носителей иностранного языка, могут быть неизвестны читателям текста перевода. Поэтому переводчику необходимо учитывать разницу между получателями текста. Как подчеркивает Л.С. Бархударов, даже самый «точный» перевод не достигает цели, если он остается непонятным для тех, кому он предназначен», «учет прагматического фактора является необходимым условием достижения полной переводческой адекватности» [Бархударов, 1975: 125].

Наиболее важен этот вид отношений при переводе с учетом прагматического аспекта при передаче тех разрядов лексики, которые чаще всего относятся к числу безэквивалентных, а именно, имен собственных, географических наименований и названий разного рода культурно-бытовых реалий. Так, переводя на русский язык географические названия типа

американских «*Massachusetts*», следует, как правило, добавлять «*штат Массачусетс*», поскольку русскому читателю в большинстве случаев неизвестно, что именно обозначают эти наименования [Комиссаров, 1990].

Если эквивалент слова, обозначающего культурную реалию, действительно существует и зафиксирован в словарях, переводчик далеко не всегда может быть уверен в том, что слово известно получателю. Переводчик при выборе такого эквивалента может не достичь коммуникативного эффекта, поэтому в некоторых случаях переводчик прибегает к описательному методу или подбору синонима из культуры переводящего языка. Например, слово «*kvas*» (квас) переводчики Р. Пивер и Л. Волохонская оставляют неизменными, в других вариантах перевода оно переводится: «*Come, master, have some of my dinner*», «*How about some home-brew?*» [Гурина, 2015].

В других случаях воспроизведение прагматического потенциала текста оригинала может быть связано с опущением некоторых деталей в переводе, неизвестных получателю.

Особый интерес представляет перевод цитат из прецедентных текстов, которые известны получателям текста на языке оригиналы, но могут быть не так популярны среди аудитории переводящего языка.

Важную роль при переводе текста играет передача фонетических и грамматических особенностей речи персонажей. В данном случае переводчику необходимо адекватно передать эти особенности для произведения необходимого коммуникативного эффекта. К данному виду перевода относится перевод речи иностранца, например, для достижения комического эффекта. Например, типичной для русского языка репрезентацией речи иностранца является нарушение правил морфологической связи, упрощение синтаксических конструкций [Швейцер, 1988]. Если в тексте оригинала используется намеренное употребление несуществующего выражения, для перевода, чтобы достичь равного коммуникативного эффекта, необходимо использовать языковые средства и

прием компенсации [Рецкер, 1968]. Например, в пьесе Джона Голсуорси “Little Man” немец, говоря на английском языке использует инверсию и переводчик передает его речь на русский язык с нарушением форм языка:

«*Our drain has come in, de oder platform; only the minute we haf.*» – «*Наш поезд на другой платформе прибывать должен. Только половину минуты имеем мы*» [Куликова, 2009].

Многие территориальные диалекты и профессионализмы тесно связаны с социальной характеристикой их носителей, и указывают на принадлежность данного персонажа к определенной социальной группе. В данном случае переводчику необходимо подобрать переводческие трансформации, чтобы произвести на читателя текста перевода равный эффект.

Например, в предложении «*He do look quiet, don't 'e? D'e know 'oo 'e is, Sir?*» – «*Вид-то у него спокойный, правда? Часом не знаете, сэр, кто он такой?*» Для того, чтобы показать читателю принадлежность героя к простонародью используются грамматические и фонетические ошибки, для достижения того же коммуникативного эффекта на читателя текста перевода используется один просторечный оборот: «*Часом не знаете?*» [Комиссаров, 1990].

Необходимо отметить, что переводчик, в особенности переводчик художественного текста, привносит в процесс перевода свои собственные характеристики. В.А. Жуковский писал о соотношении верности оригиналу и проявлении собственного творческого «я»: «...переводчик есть в некотором смысле сам творец. Конечно, первая мысль принадлежат не ему... но, переводчик остается творцом выражения» [Жуковский, 1985: 487–488]. Это проявляется на интерпретации исходного текста и создания нового текста на языке перевода. К данным характеристикам относится выбор культурной, литературной, традиции, творческие и эстетические идеи переводчика, историческая эпоха, в которую он живет, и его задача [Швейцер, 1988].

Исходя из того, что прагматика перевода занимается изучением перевода, как способа передачи коммуникативной интенции автора для достижения равного коммуникативного эффекта на получателя текста перевода, А. Нойбертом и А.Д. Швейцером были составлены классификации, учитывающие особенности перевода с прагматической точки зрения, которыми мы будем пользоваться в практической части. Классификация А. Нойберта выделяет четыре типа текстов по их переводимости с точки зрения прагматики. А.Д. Швейцер выделяет три взаимосвязанных прагматических элемента, которые необходимо учитывать при переводе: коммуникативная интенция (цель коммуникации), функциональные параметры текста и коммуникативный эффект

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Компьютерные игры представляют уникальное культурное явление, возникшее в двадцатом веке. Они возникли в научной среде, но стали источником развлечений для широкой группы людей. Компьютерные игры фиксируют современную мораль, этикету, стремления, представления людей. Жанровое многообразие игр привело к возникновению нескольких классификаций в зависимости от подхода авторов к определению особенностей различных жанров, а также задач, поставленных перед игроком. В современном мире особую популярность приобрели мультимедийные игры, которые используются в качестве средства обучения.

Рассматриваемая нами мультимедийная игра "The Pink Panther: Passport to Peril" по классификации Криса Кроуфорда может быть отнесена к жанру strategy, виду educational games, так как игрок получает информацию об особенностях жизни представителей разных культур. С точки зрения классификации А.Г. Шмелева, по функционально-психологической классификации, данная мультимедийная игра выполняет такие функции, как рекреативная, обучающая.

Так как многие популярные в России мультимедийные обучающие игры выпущены иностранными компаниями, особый интерес представляет изучение процесса их перевода, локализации и адаптации. Глобализацией является процесс, при котором продукт, выходящий на национальный рынок, не адаптируется к особенностям культуры конкретной страны. Интернационализация – это, процесс, при котором создается дополнительная документация к оригиналу продукта, имеющая различия в зависимости от страны, где продукт продается. Языковая локализация – это, процесс адаптация текста, видео или аудио, программного обеспечения к продаже и использованию носителями другой культуры.

Таким образом, локализация – это, процесс адаптация текста, видео или аудио, программного обеспечения к продаже и использованию носителями

другой культуры. Роль локализации в процессе перевода заключается в адаптации текста к культуре конкретной страны для улучшения понимания текста оригинала получателями продукта, что улучшает его продажи.

Особенный интерес представляет прагматический и лингвокультурологический аспект локализации. Прагматический аспект перевода связан с передачей смысла языковых единиц в зависимости от ситуации их употребления при переводе на другой язык. Выделяется три прагматических элемента, которые должен учитывать переводчик для достижения эквивалентного с прагматической точки зрения перевода: коммуникативную интенцию (цель коммуникации), функциональные параметры текста и коммуникативный эффект.

Коммерческий успех переведенных мультимедийных игр во многом зависит от лингвокультурной локализации. К ней относится преодоление культурологических лакун, выбор адекватных переводческих трансформаций для того, чтобы избежать негативных коннотаций или коммуникативной неудачи в лингвокультурном обществе, на которое направлен перевод игры.

Проанализировав теоретический материал, можно прийти к выводу, что при переводе мультимедийных игр используются стратегии и переводческие трансформации, используемые переводчиком для локализации и адаптации других видов аудиовизуальных произведений. Выделяют две стратегии перевода – форенизация и доместикация. Форенизация направлена на точную передачу чужой культуры, доместикация адаптирует культурные явления чужой культуры. Переводческие трансформация – это, преобразования, которые необходимо осуществить для адаптации текста оригинала к языку перевода. К ним относятся грамматические, лексические и лексико-грамматические трансформации.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ТРАНСФОРМАЦИЙ ПРИ ПЕРЕВОДЕ СЕРИИ ИГР "THE PINK PANTHER: PASSPORT TO PERIL"

2.1. Описание и локализация игры "The Pink Panther: Passport to Peril"

"The Pink Panther: Passport to Peril", компьютерная игра в жанре квеста point-and-click, выпущенная компанией «Wanderlust Interactive». В русской локализации игра получила название «Розовая пантера: Право на Риск». Переводом мультимедийной игры занималась московская компания компьютерного перевода «Логрус» в 1996 году.

Компьютерная игра представляет собой анимационный квест, в котором игрок выполняет задания от лица главного героя серии игр – агента Розовая Пантера. По сюжету игры, персонаж отправляется на новое задание в лагерь «Звонкое эхо-хо», где на ежегодную конференцию собрались дети высокопоставленных чиновников со всей планеты. Чтобы распутать таинственные события, происходящие в лагере, герой путешествует по миру и посещает такие страны, как Англия, Египет, Китай, Бутан, Индия и Австралия, знакомясь с историей, культурой, обычаями и традициями их жителей в интерактивной форме.

В ходе обучающей мультимедийной игры, игроки могут узнать об истории, достопримечательностях (Здание Парламента в Англии, Биг Бен, Тадж Махал в Индии), еде (английский бенггерс, традиционное блюдо Бутана Хамадатси, индийский Масала Доса), традиционной одежде (традиционная индийская одежда сари, традиционная одежда Бутана – гхо), архитектуре (Дзонг в Бутане) и известных людях каждой из шести стран. Все эти данные оформлены в виде виртуального прибора, называемого портативный информационный компьютер (или ПИК). Наводя мышкой на предметы, игрок получает страноведческую информацию о них.

Кроме того, в игре использованы девять песен о культуре данных стран на английском языке, которые не были переведены в русской локализации, включая песни «Mummification», «Dream Time», «In Bhutan», «Taj Mahal», «The Caste System», «Fawkes Day», «China's Billion». Песни сопровождаются историей, в которой рассказывается об историческом событии или легенде.

Локализация данной мультимедийной игры представляет интерес, так как во время прохождения квестов, игрок знакомится с культурами других стран, из-за чего в игре присутствует много безэквивалентной лексики. Рассмотрим лексические трансформации, использованные переводчиками компании «Логрус».

2.2. Особенности языка и специфика коммуникативного поведения главных персонажей мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril"

Характеристика персонажа включает описание внешнего вида, психологического состояния и речевых особенностей героя. Особенности языка и специфика коммуникативного поведения выражают индивидуальный опыт, психологическое состояние персонажа. В речи персонажа отражается его социальный статус, профессия, территория, где проживает данный человек. В ней могут быть отражены историческая эпоха, а также склад, характер, темперамент, речевые привычки.

Главный герой серии игр, агент **Розовая Пантера**, хитрый и находчивый. В его речи часто встречаются шутки и ирония, что характеризует героя, как остроумного, позитивного персонажа:

- *Hi, my name is Chiyon and I'm from Egypt. My name means daughter of the Nile.*
- *Really? My name's Pink*
- *What does your name mean?*
- *It means light red.*

В его речи много вежливых обращений, что демонстрирует дружелюбность Розовой Пантеры к окружающим: *"Would you mind terribly if I uh borrowed one of those?"*, *"Nigel, what's got you so upset"*, *"Suppose you wouldn't mind answering a few questions?"*

Кроме того, Розовая Пантера часто использует разговорные фразы, которые характеризуют его как простого, общительного и персонажа – *"Oh, hot-footed over to England!"*, *"And snatched up a few of his favourite things from home"*.

Розовой Пантере часто приходится сталкиваться с разными по характеру героями в своих путешествиях, для достижения цели он прибегает к разным коммуникативным стратегиям. Для убеждения собеседника Розовая Пантера использует тактики «приведение примера», «цитирование», «Юмор». Используя стратегию порицания, чаще всего он прибегает к тактике «ирония», например, в обращении к Тунге, ищущей пропавшего оленя – *"no offense but you don't really seem to be pursuing this whole find Yazid thing wholeheartedly. I mean all you're doing is sitting out here calling his name and carving up those everlasting toenails"*.

В речи жителей Англии, куда отправляется Розовая Пантера, напротив, практически не используются сокращения, сленговые выражения, преобладает официальный стиль речи и формы вежливости. На вопрос Розовой Пантеры дворецкий отвечает *"Indeed, I am, sir"*, часто добавляя обращение ко всем фразам – *"Well done, sir"*. Герои представляются полными именами *"My full name is Michael Cuthbert Jackson"*, что отражает стереотип о высокомерности англичан. В речи дворецкого характерны обращения, указывающие на социальный статус человека – *"Good afternoon, sir"*, *"Lord Pinkington for Nigel's father, Lord Manly"*, *"the afternoon post, sir"* в то время, как лорд Менли, как представитель высокого социального класса, обращается к слугам просто по фамилии – *"Leave it on my desk, Jackson"*. Кроме того, лорд Менли проявляет вежливость и гостеприимство косвенно приглашая Розовую пантеру на ужин – *"I think if I heard cook right, we're*

having roast beef and Yorkshire". Таким образом, в речи героев англичан отражаются стереотипные представления о жителях Англии, как о вежливых людях, несколько высокомерных, для которых важную роль играет социальный статус человека, но в то же время гостеприимных хозяевах.

Инспектор, начальник Розовой Пантеры, часто в речи подчеркивает свою важность. Обращаясь к главному герою, он говорит *"Thank you for coming it's a very important assignment, I called my most important panther"*. Повтор слова *«important»* обращает внимание на значимость героя и его работы. Кроме того, в речи Инспектора часто встречаются предложения с градацией – *"there's no glow in this mission panzer, the work will require work, the hours will each be at least an hour long, the nights will be dark"*. Градация используется для юмористического эффекта, показывая Инспектора как комического персонажа.

Начальник лагеря «Звонкое эхо-хо» занимает важную должность, в его речи много вежливых оборотов, он гостеприимно встречает героев в своем лагере – *"Pink Panther, welcome to Camp chili wawa!", "Well please, do feel free to look around", "We're glad to have you aboard"*. Кроме того, начальник лагеря является специалистом в сфере педагогике, в его словах отражается отношение к участникам лагеря – *"Have you met any of our multicultural ethnically diverse but all equally gifted campers"*.

Друг Розовой Пантеры, изобретатель **Фон Шляпен**, гениальный ученый, работающий в лагере. В его речи часто используются названия его изобретений, которые он характеризует, как выдающиеся – *"Wait till you see my outrageous inventions", "the super suck is just one"*. Любопытный характер и стремление показать свои навыки отражается в частом использовании героем вопросительных предложений – *"Did you see the air boards? I made those too", "Did you see my dial a day, one of my best inventions yet?"*. Фон Шляпен часто говорит с использованием прилагательных с яркой эмоциональной окраской, что показывает его как эмоционального, впечатлительного человека: *"I tell you it's the hottest thing, since sliced bread,*

Pink! No lie", "It's not even cold. Isn't it wonderful?", "Sensational, terrific!". Изобретатель – хороший друг Розовой Пантеры в их речи преобладают вежливые формы общения – *"Would you mind depositing these items back, where they belong?", "Well done, Pink, I'm so glad to have you around".*

Другим ярким персонажем, которого Розовая Пантера встречает во время путешествия, является пожилая эвенкийка – бабушка **Тунга**. Розовая Пантера помогает ей найти пропавшего оленя Сидня, на что Тунга недовольно замечает *"should have named him snoopy!"*. Когда Розовая Пантера решает помочь ей он спрашивает:

– *Say, grandma, how do you catch a reindeer anyway?*

– ***Practice!***

Во многих фразах персонажа используется много восклицаний и слов с отрицательным значением, речь персонажа лаконична, напоминает приказы и указания, таким образом, показано недовольство и раздражение, ворчливость Тунги. Она требовательно спрашивает у главного героя: *"Are you going to help me or not?! I have always relied on the kindness of strangers, maybe a little too much".*

Несмотря на ленивый характер, Тунга очень требовательна к окружающим, она часто использует предложения в повелительном наклонении, кроме того, для убеждения собеседника она прибегает к тактике «упрека» – *"give me a break and show some respect! Stand!"*. Таким образом, показан требовательный, недовольный, ворчливый характер Тунги.

Во время путешествия Розовая Пантера знакомится с еще одним главным героем игры, мальчиком **Нейтаном**, который украл у волшебника книгу заклинаний и случайно превратил подругу Виолетту в монстра. Нейтан часто использует в речи восклицательные предложения, например *"Are you nuts?!", "Now oh this isn't my day! this is not my day!"* показывающие вспыльчивый характер мальчика. Когда Розовая пантера спрашивает его как помочь заколдованной Виолетте, Нейтан, не знаящий ответ, использует повторы в своей речи, чтобы избежать пауз в разговоре – *"Of course I know*

how to undo this one, I never said I didn't know how to undo this one", "A very good question with a very simple answer, well let's have it, yes, yes". Постоянные повторы показывают, что Нейтан боится показаться несведущим в заклинаниях и притворяется более опытным волшебником, чем он является.

Родители Нейтана – **мистер и миссис Ван дер Зуб** в своей речи часто используют слова, демонстрирующие их высокий социальный статус. Миссис **Ван дер Зуб** часто прибегает к восклицательным предложениям *"Are you the florist? You're late! The champagne delivery? You're early! Wait a minute! I recognize you now! You're that lowly sales cat who came peddling books!"*, что демонстрирует ее нетерпеливый, всключный характер. Ироничный характер персонажа демонстрируется в ряде предложений, например, *"Take this thank you for stopping by to inconvenience us"*. Кроме того, в ее речи много негативной оценочной лексики, Розовую Пантеру она называет «*commoner*», что показывает высокомерие и тщеславие персонажа.

Мистер **Ван дер Зуб**, профессиональный дантист, использует в своей речи профессионализмы «*preventative dentistry*», «*safeguards your gums*», «*no flossing or brushing required*», также он использует лексику из сферы в целях рекламы своего нового товара, вставных зубов «блескомет» – *"shinobar is a high-gloss flame retardant material that smells mildly like peanuts and has no problem going through the dishwasher", "shinobar bounces it's stain resistant"*.

2.3. Прагматическая обусловленность переводческих трансформаций при переводе игры "The Pink Panther: Passport to Peril"

2.3.1 Лексические трансформации

Основная интенция разработчиков видеоигры – возбудить потребительский интерес, т.е. всеми средствами воздействовать на прагматическую сферу потребителей. Таким образом решается сугубо прагматическая задача – продать (в рекламном бизнесе слово «продать» – термин, обозначающий убедить читателя купить видеоигру, посетить

зрелище и т.п.). Для успешного достижения поставленной цели необходима четкая ориентация на адресата, на его возраст, род занятий, на его знания о мире, взгляды, вкусы, необходим учет и самой ситуации общения, которая включает и общественную, и социальную, и политическую, и экономическую жизнь в данный момент.

Переводчик, выступая на первом этапе переводческого процесса в роли реципиента оригинала, старается как можно полнее извлечь содержащуюся в нем информацию, для чего он должен обладать теми же фоновыми знаниями, которыми располагают «носители» исходного языка и носители языка перевода. Основная цель переводчика видеоигры – это прагматическая адаптация перевода, чтобы сделать возможным равенство коммуникативного эффекта в оригинале и переводе, т.е. эквивалентная передача коммуникативной интенции отправителя.

Различают следующие виды лексических трансформаций:

1. Транскрибирование – это, фонетическая передача исходной лексической единицы с помощью звуков переводящего языка.

Имена главных героев, приехавших в летний лагерь из разных стран, переведены с помощью приема **транскрибирование**, чтобы передать особенности звучания имен персонажей на языке оригинала. Так, имя египтянки «*Chiyon*» в русском переводе звучит, как «*Чеон*», австралийца «*Kitokin*» зовут «*Кьюмакен*», китайца «*Young Lee*» – «*Янг Ли*», индианку «*Indran*» – «*Индрань*», а англичанина «*Nigel*» – «*Найджел*». Кроме имен главных героев, переводчики использовали этот прием и для перевода имен второстепенных персонажей, таких как член английского Парламента «*Sir Boldly*» – «*Сэр Болдли*», известный игрок в соккер «*Ryan Vuro*» – «*Райан Буро*» и дворецкий «*Michael Cuthbert Jackson*» – «*Майкл Катберт Джексон*». Таким образом, переводчик сохраняет прагматическую установку автора игры – познакомить игрока с разными культурами, что проявляется в сохранении оригинального звучания имен персонажей и сохранении их титулов.

Помимо имен собственных, прием транскрибирования часто используется переводчиками в географических названиях, таких как страны «*Bhutan*» – «*Бутан*», «*India*» – «*Индия*», названиях известных достопримечательностей, как «*Taj mahal*» – «*Тадж Махал*».

Кроме того, транскрибирование используется в терминах, относящихся к культурным реалиям, к традиционному английскому спорту, как «*Teat hooker*» – «*хукер*», «*Soccer*» – «*Соккер*», а также традиционных блюдах, как «*Bangers*» – «*бенгерс*». Мы считаем данный перевод уместным, так как, по нашему мнению, используя стратегию форенизации, переводчик полностью передал цель разработчика по ознакомлению игрока с разнообразием мировых культур.

2. Транслитерация – это, метод перевода, передача слова с помощью букв переводящего языка. Переводчики прибегают к этому методу при переводе, географических названий, река «*The Nile*» – «*Нил*», индийский город «*Varanasi*» – «*Варанаси*», в терминах, относящихся к культурным реалиям, как название традиционного блюда Бутана из сушеного перца и сыра «*Hamadatsi*» – «*Хамадатси*», и традиционная индийская одежда «*Sari*» – «*сари*».

3. Переводчики могут использовать метод **калькирования** – то есть передают не звуковой состав слова, а его смысл. Для того, чтобы выяснить в каких ситуациях используется этот прием, рассмотрим примеры калькирования, встречающиеся в игре. Название организации в квесте «*Camping bureau*» также переведено методом калькирования – «*Совет лагеря*» (*Camping* – лагерь, *bureau* – Совет). Мы заметили, что калькирование в игре часто используется для перевода не только учреждений, но и научных изобретений. Так структура слова на языке оригинале полностью передается при переводе таких изобретений, как «*Air boards*» – «*аеро доска*» и «*The super suck*» – «*Супер поглотитель*».

Таким образом, мы можем сделать вывод, что транскрибирование и транслитерация используется в тех случаях, когда идет речь об именах

собственных, географических названиях, а также сюда относятся безэквивалентная лексика, то есть слова, которые не имеют аналогов в переводящем языке, например, элементы традиционной одежды или блюда кухни. Такие переводческие приемы, как транскрипция и транслитерация, используется в целях передачи прагматической информации о национальности персонажа, его социальной принадлежности, а также отнесенности объектов действительности к определенной культуре. Метод калькирования используется для достижения прагматически адекватного перевода при локализации названий учреждений, компаний, организаций, новых технических изобретений, а также для перевода устойчивых выражений языка оригинала, не имеющих эквивалента в переводящем языке.

2.3.2 Лексико-семантические замены

Прагматический аспект речи отчетливо проявляется в отборе как лексических, так и грамматических средств. На практике мы видим, как применяются различные виды переводческих трансформаций, обусловленные прагматическими установками.

Для сохранения прагматического потенциала текста, переводчики прибегают к лексико-семантическим заменам. К ним относятся такие приемы перевода, как сужение (т.е. конкретизация), расширение (т.е. генерализация), лексическое добавление, опущение, целостное преобразование (т.е. осмысление), антонимический перевод и экспликация (т.е. описательный перевод).

К приему **сужения** относится замена слов языка оригинала с широким значением словами языка перевода с узким значением, то есть замена родового понятия на видовое понятие. Данный прием используется для передачи прагматической информации о характере персонажей, их оценке окружающей действительности, так как конкретизация позволяет точно и емко передать суть высказывания.

Так, когда из лагеря пропала египтянка Чеон, глава лагеря объявляет – "*We searched everywhere*", что в русской локализации перевели фразой «*Мы прочесали все окрестности*». Данный перевод является прагматически адекватным, так как автор игры дополняет стилистически-нейтральную фразу такими экстралингвистическими факторами, как интонация и мимика, которые отражают взволнованность персонажа. Переводчики компании «Логрус» передают обеспокоенность, подразумеваемую в оригинале, с помощью разговорного слово «*прочесали*» (означающего тщательно искать на небольшой территории и несущее более сильное эмоциональное значение, чем слово «*искали*»).

Прибыв в Китай, Розовая Пантера услышал китайскую фразу "*你吃过了吗? Have you eaten yet?*", которая имеет давнюю историю, уходящую корнями во времена крайней бедности китайского народа. Высказывание имеет двойственное значение. Оно используется как приветствие, а также как вопрос «Ты сегодня ел?», выражающий заботу и приглашение вместе поесть. На русском языке предложение было переведено не как приветствие, а вопрос «*Вы уже обедали?*», что является прагматически адекватным вариантом перевода косвенного приглашения пообедать, так как разговор происходил в дневное время.

Китайская Стена в игре гордо произносит "*I am the greatest man-made structure*". В русском переводе предложение звучит, как «*Я величайшее творение человеческих рук*». Слово «*structure*» в английском языке является многозначным, но в данном контексте наиболее уместным будет является не дословный перевод «*структура*», а более художественный вариант перевода «*творение*», так как Китайская Стена восхваляет собственное величие, поэтому слово «*творение*» книжно-письменного, высокого стиля позволяет более точно передать это значение.

В другом квесте игры, прибывший в Бутан, Розовая Пантера решил обменять газету с кроссвордами у местной продавщицы, которая восклицает

"*I love the crosswords!*". На русском языке предложение переведено, как «*Я обожаю кроссворды*». Продавщица проявляет заинтересованность в выгодном обмене. Данный перевод передает эмоциональную окраску исходного предложения.

Рассказывая своему другу, Розовой Пантере, о своем новом изобретении, один из персонажей игры, Фон Шляпен произносит – "*It allows us to communicate and teaches you about the places you'll be traveling to*". В русском переводе фраза звучит, как «*Прибор позволяет нам нормально общаться и дает информацию о местах, которые проезжаешь*». Данный перевод можно назвать адекватным, так как при переводе местоимение «*It*» часто заменяется на конкретное существительное, на которое оно указывает.

В компьютерной игре часто употребляется слово «*beautiful*» для описания живописных пейзажей. В разных контекстах, это слово переводится по-разному. Описывая красоту пейзажей Стоунхенджа, герои отмечают, что это "*One of the most beautiful sights*", то есть «*А здесь один из самых прекрасных пейзажей*», и "*It's quite beautiful to watch*" – «*Великолепное зрелище*». Так в разных предложениях, в данной локализации общее понятие «*beautiful*» переводится более конкретными – прекрасный, великолепный для передачи отношения персонажей к объекту.

Находясь в Бутане, Розовая Пантера заслужил уважение местного правителя, который с гостеприимством предложил ему задержаться в его стране. В оригинале приглашение звучало, как "*You can stay with us to visit the palace for a few days*", что было переведено на русский язык, как «*Ты можешь задержаться здесь на несколько дней, чтобы осмотреть дворец*». В данном случае такой вариант перевода является возможным, так как сохраняет смысл высказывания правителя Бутана – пригласить главного героя в гости.

Говоря о сотрудниках организации «Совет лагеря», их глава говорит о работниках «*My staff*», в русском переводе звучащее, как «*Наша комиссия*». Более общее слово «*staff*» означает «сотрудник», в то время как в игре речь

идет не просто о всех работниках компании, а именно о комиссии «Совета лагеря», трех сотрудниках, занимающихся оценкой и контролем деятельности лагеря.

Придя в поместье семьи дантиста Ван дер Зуба, Розовая Пантера все забыл из-за заклинания его сына, Нейтана, он говорит: "*this must be one of the houses, I stumbled into to try to sell the Book of Knowledge*". В русском переводе эту фразу перевели следующим образом: «*Похоже это один из домов, где я пытался продать мою энциклопедию*». Название энциклопедии в оригинале «*the book of knowledge*» перевели общим словом «*энциклопедия*». Данный перевод является допустимым, так как уточняет сущность описываемой реалии.

Другим ярким примером референтной эквивалентности является фраза, сказанная Мидж, одной из гостей Ван дер Зуба, про Розовую Пантеру: "*Maybe he's here to bid on the star's bite collection?*". В русском переводе ее перевели, как «*может быть он тоже желает приобрести коллекцию зубов знаменитостей?*» Английское слово «*bid*», означающее «предложить цену» на аукцион, было переведено, как «приобрести». На наш взгляд, в данном случае часть прагматического потенциала исходной фразы (ситуация не простой покупки, а аукциона) не передается в тексте перевода.

Обратный прием перевода, **расширение** (т.е. генерализация) заключается в замене частного общим, а видового понятия – родовым понятием. Данная трансформация широко используется для адаптации текста оригинала под покупателя, помогает избежать буквализма при переводе и учесть различную сочетаемость слов в русском и английском языках. Чтобы выяснить в каких случаях уместно использовать прием расширения обратимся к примерам из локализации компьютерной игры.

Глава Совета лагеря, обращаясь к главным героям, сообщает – «*My staff and I are here to evaluate your program*». В русском переводе эта фраза звучит, как «*Наша комиссия будет проверять вашу работу*». Глагол «*evaluate*» имеет значение «оценивать», но в данном контексте речь идет не просто об

оценке работы сотрудников лагеря, но и о проверке их работы, поэтому данный перевод является адекватным.

Один из жителей Бутана, обратившийся к Розовой Пантере с просьбой помочь в спортивном соревновании, говорит *"If you help me, I will reward you with a special hood"*. В русском переводе фраза звучит, как «Если поможешь мне, я дам тебе специальный шар». Слово «reward» имеет более узкое значение, чем слово дам, но перевод «Я вознагражу тебя специальный шаром» является некорректным на русском языке. Поэтому переводчик прибегает к методу расширения, чтобы более точно передать прагматическую установку отправителя игры.

Продавщица в Бутане предлагает Розовой Пантере в обмен на масло подарить ей что-нибудь. В оригинале она говорит – *"Trade me something please"*, в русском переводе эта фраза звучит, как «Дай мне что-нибудь взамен». Глагол «Trade» имеет значение «торговать, промышлять, обмениваться». В оригинале выбор этого глагола обусловлен местом действия разговора – восточным рынком, где идет торговля. Дословный перевод «Поторгуйся чем-нибудь» нарушает сочетаемость слов русского языка, поэтому использование слова с более широким значением «Дай» является эквивалентным в данном контексте.

Лексическое добавление – это прием перевода, при котором вводятся дополнительные слова для лучшего выражения мысли. Этот переводческий прием используется для наиболее точной передачи и сохранения имплицитных (подразумеваемых, но лингвистически не выраженных) элементов смысла оригинала.

Описывая цели лагеря «Звонкое эхо-хо», Инспектор говорит, *"To discuss how to promote world peace"*, в русском языке это выражение перевели как «Обсуждать здесь **проблему** сохранения мира». В данном случае эта трансформация позволяет понятно передать информацию и произвести на получателя перевода равный получателю оригинала коммуникативный эффект.

Оказав помощь жителю Индии, Розовая Пантера говорит, что ничего не просит за свою помощь. В ответ на благодарность, персонаж говорит "*See, now you overpaid*". В русской локализации это предложение звучит, как «*А это уже слишком много за мои труды*». Дословный перевод «*Видите, это уже слишком много*», будет непонятным для игроков, не будет способствовать передаче имплицитного смысла («не стоит благодарности, мне не сложно вам помочь»), поэтому необходимо добавление пояснения для достижения адекватного перевода.

Попробовав Масала Доса – традиционное блюдо в Индии, индийские лепешки, которые обладают приятным пряным вкусом, нередко обжигаящим рот, Розовая Пантера восклицает – "*Hot, hot, hot!*". В русском переводе, эта фраза была переведена с помощью лексического добавления, как «*А, очень остро, горит!*». Данный перевод является адекватным, так как дословный перевод «*Острый, острый, острый!*» не передает прагматической интенции – выражение эмоций говорящего в данной игре, поэтому при переводе были добавлены дополнительные слова – восклицание и глагол «горит».

После заклинания Нейтана, персонажа игры, Розовая Пантера забыл зачем пришел в поместье Ван дер Зуба, он заметил "*I had a terrible dream! Wannabe magicians, slobbering wombats. Where am I?*", на русском языке перевели «*Какой кошмарный сон! Волшебники самоучки, зверюшки какие-то. Где я?*». Местоименное прилагательное «какие-то» передает то, что главный герой сбит с толку.

Другой пример лексического добавления встречается в диалоге Розовой Пантеры с дворецким:

– *A hem an expression of gratitude is customary, sir.*

– *An expression of gratitude? Why didn't you say so! Thank you! How's that for an expression?*

– *A monetary expression is customary, sir.*

В русском переводе диалог перевели следующим образом:

– *Здесь принято выражать свою благодарность*

– *Выражать благодарность? Что же вы сразу не сказали!*

Благодарю. Что-нибудь не так с выражением?

– *Имел ввиду в денежной форме*

В русском переводе, заложенные в прагматическом потенциале фразы "*Why didn't you say so!*" удивление и готовность персонажа к совершению действия передается добавлением частицы «же», а также слова «сразу».

Кроме того, в игре множество шуток, которые позволяют удержать интерес игрока. Адекватный перевод шуток необходим для достижения того же коммуникативного эффекта. Ярким примером является следующий диалог Розовой Пантеры и пожилой эвенкийки Тунги:

– *The rats exist, believe me*

– *Oh, see, now I had heard this nonsense about earthquakes, being caused by the rupture and rebounding of rocks in the earth's plates, but this whole giant rat theory makes a lot more sense*

В русском переводе его перевели следующей версией:

– *Точно крысы, уж поверь мне*

– *Верю, раньше слышал всякую ерунду, что причиной землетрясений являются внезапные разрывы и смещение в земной коре, но безусловно, в целом, теория гигантских крыс звучит более убедительно*

В переводе добавлено много лексических единиц, подчеркивающих нелогичность утверждения Тунги – «*раньше слышал всякую ерунду*», вводные слова «*безусловно*», «*в целом*». С помощью данных переводческих трансформаций передана прагматическая установка автора – иронизация высказывания, что позволяет произвести на игрока русской локализации игры такое же воздействие, как и на получателя текста оригинала.

Противоположный прием, **опущение** используется, когда слова с точки зрения их смысла являются семантически избыточными в данном предложении. Исходя из ориентации на адресата, его фоновые знания, переводчик может опускать в переводе слова, значения которых

несущественны или легко восстанавливаются в контексте. В ряде случаев опущение может приводить к потере части прагматического потенциала высказывания. Рассмотрим, как применяется этот прием на примерах из компьютерной игры.

Обращаясь к Розовой Пантере, Инспектор говорит – *"Thank you for coming it's a very important assignment, I called my most important panther. Would you like an important beverage?"*. В русском языке предложение было сокращено – «*Это очень важное задание. Поэтому я вызвал именно вас, Пантера. Может быть, что-нибудь выпьете?*» Инспектор занимает важную руководящую должность, в своей речи часто подчеркивает значимость своей работы. В русском переводе опускается часто употребляемое слово «*important*», таким образом ироническая оценка, высмеивание «важности» персонажа, не была передана в тексте перевода.

Аналогичным является следующий пример с переводческой трансформацией опущение. В ответ на утверждение, что Розовую Пантеру ждут опасности на новом задании, главный герой уточняет – *"Dangerous danger?"*. В русской локализации, он спрашивает – «*Действительно опасности?*». Намеренное подчеркивание значимости и опасности работы главного героя не передано в высказывании на русском языке.

Инспектор говорит Розовой Пантере, *"There's no glow in this mission, Panther – the work will require work, the hours will each be at least an hour long, the nights will be dark"*. В русском переводе предложение является более обобщенным – «*Вполне возможно, вас не ждет слава, Пантера, работа, работа, долгие часы, темные ночи*». На наш взгляд более приближенный к тексту оригинала перевод позволил бы сохранить речевой стиль персонажа игры. В английском языке слова «*работа*» и глагол «*работать*» произносятся одинаково, чем создает комический эффект каламбура. Данный стилистический прием необходим для сохранения коммуникативного эффекта текста перевода. Исходя из этого, мы предлагаем следующий, на наш взгляд, более выигрышный перевод – «*Вполне возможно, вас не ждет*

слава, Пантера, для выполнения работы вам придется работать, каждый час будет идти минимум час, темные ночи».

Описывая участников лагеря, Инспектор использует выражение "*Influential individuals in politics*", что было переведено на русский язык, как «влиятельные политики». Мы считаем, что в данном контексте опущение слова *individuals* возможно, так как главный смысл был передан переводчиком. Глава лагеря, спрашивая видел ли Розовая Пантера кого-нибудь из их участников, говорит о них, как "*Multicultural ethnically diverse*", что в русской локализации звучит как «многонациональных». В данном случае при опущении теряется часть смыслового содержания высказывания. «*Multicultural*» имеет значение «состоящий из множества культур», «*ethnically diverse*» связано с принадлежностью персонажей игры к разным народам. Таким образом, опущено замечание о том, что участники лагеря принадлежат не только к разным странам, но и разным культурам. Следовательно, данный перевод не является эквивалентным, но, так как прилагательное «мультикультурный» не сочетается со словом «участники», допустимым является вариант перевода с лексическим добавлением – «*участники нашего мультикультурного, международного лагеря*».

Удивленный встречей с Нейтаном и превращенной в монстра Виолеттой, Розовая Пантера говорит: "*The boy, the horrible monster. I thought it was all a nightmare!*". В русском переводе предложение было переведено, как «*И мальчишка, и чудище, значит это был не сон!*». Словосочетание «*the horrible monster*», описывающее внешность Виолетты в виде монстра, передано словом с ярким эмоциональным значением «*чудище*».

Другим примером опущения является восклицание миссис Ван дер Зуб, при встрече с главным героем: "*Wait a minute! I recognize you now*" – «*Минуточку! Теперь я вас узнала!*» Цель конативного высказывания заставить слушающего подождать, адекватно передана использованием существительного «минуточку!».

Удивленный встречей с Нейтаном и превращенной в монстра Виолеттой, Розовая Пантера говорит: *"The boy, the horrible monster. I thought it was all a nightmare!"*. В русском переводе предложение было переведено, как *«И мальчишка, и чудище, значит это был не сон!»*. Словосочетание *«the horrible monster»*, описывающее внешность Виолетты в виде монстра, передано словом с ярким эмоциональным значением *«чудище»*.

Другим примером опущения является восклицание миссис Ван дер Зуб, при встрече с главным героем: *"Wait a minute! I recognize you now"* – *«Минуточку! Теперь я вас узнала!»* Цель конативного высказывания заставить слушающего подождать, адекватно передана использованием существительного *«минуточку!»*.

Говоря об опасностях, которые ждут весь мир, если в лагере что-то произойдет, Инспектор говорит – *"Their countries will be outraged, world peace down the drain"*. На русском языке предложение было переведено, как *«Мир во всем мире будет под угрозой»*. Данный перевод не является эквивалентным, так как опущена одна из частей смысла высказывания. На наш взгляд, эквивалентным является вариант перевода *«Их страны будут в ярости, мир во всем мире будет под угрозой»*.

Прибыв в Бутан, Розовая Пантера притворяется, что помог участникам соревнования по стрельбе и использовал неизвестное им заклинание, чтобы другая команда проиграла. Он говорит – *"It's a very powerful spell, any more and he'd have gone blind"*. На русский язык это предложение перевели, как *«Это очень сильное заклинание, он может ослепнуть»*. В русском переводе смысл исходной фразы передается не точно. Мы считаем, что адекватным был бы перевод – *«Это очень сильное заклинание, еще немного и он мог бы ослепнуть»*, таким образом передается значение сослагательного наклонения выражения *«would have gone blind»*.

В художественном тексте часто встречаются эмоционально-окрашенные предложения, метафоры, игра слов, идиомы, пословицы и поговорки. Как переводчику правильно передать смысл таких предложений?

Для этого, переводчик может использовать такой прием, как **целостное преобразование** (т.е. осмысление) – смыслового развития, преобразование отдельного слова или целого предложения. Когда для разъяснения тех или иных слов или реалий, понятных и привычных читателю на иностранном языке, но малоизвестных или вовсе не известных читателю на переводимом языке, переводчик может прибегнуть к целостному преобразованию. Также этот прием может быть использован для переосмысления исходного текста с целью сделать его понятным для адресата. Рассмотрим, как переводчики использовали этот прием в мультимедийной игре.

Данный прием часто используется в восклицаниях, выражающих удивление, недоверие, восхищение. Розовая Пантера, услышав о новом задании, говорит "*You don't say!* ", что в русской версии звучит, как «*Не может быть!*». Данный перевод является адекватным, так как дословный перевод «*Вы не говорите!*» будет непонятным для игрока. Другое выражение главного героя – "*What a unique perspective!* " было переведено, как «*Какое заманчивое будущее!*». Использованное в разговоре о целях лагеря и возможностях, которые он предоставляет участникам, мы считаем дословный перевод, выражения «*Какая уникальная перспектива!*» также адекватным.

Обсуждая с Инспектором новое задание, Розовая Пантера говорит – "*No biggie, I'm a pretty resourceful cat, just tell me where the place is, I'll find my own way there*". В русском языке, это предложение было переведено, как «*Обижаете, я сообразительный мальчик, просто дай мне адрес, а я уж как-нибудь разберусь*». Несмотря на недословную передачу смысла предложения, в русском переводе сохранен разговорный стиль и смысл исходного предложения.

Познакомившись с египтянкой Чеон, Розовая Пантера пытается объяснить ей, как его зовут:

– *Hi, my name is Chiyon and I'm from Egypt. My name means daughter of the Nile.*

– *Really? My name's Pink.*

– *What does your name mean?*

– *It means light red.*

– *Привет, меня зовут Чеон, я из Египта. Мое имя переводится как дочь Нила.*

– *И правда? Меня зовут Розовая Пантера.*

– *А что это такое?*

– *Большой кот, объевшийся малиновым вареньем.*

В русском переводе не сохраняется значение выражения «*What does your name mean?*», которое переосмыслено, как «*А что это такое?*». Мы считаем, что более адекватным будет такой перевод диалога:

– *Привет, меня зовут Чеон, я из Египта. Мое имя переводится как дочь Нила.*

– *И правда? Меня зовут Розовая Пантера.*

– *А что твое имя значит?*

– *Большой кот, объевшийся малиновым вареньем.*

Розовая Пантера знакомится и с другим участником лагеря, Найджелом, приехавшим из Англии. Он представляется так: "*My name is Nigel. I'm from England. I'm a pacifist, P-A-C-I-F-I-S-T. I am very T-I-D-Y and treat everything with love and R-E-S-P-E-C-T. This is my first time at camp*". В русском языке, чтобы передать особенность Найджела, произносить слова по буквам, переводчику приходится использовать прием целостного преобразования – «*Меня зовут Найджел, я из Англии. Еще я пацифист, **па-ци-фист**. Я очень аккуратный, я отношусь ко всем с любовью и с уважением, я впервые в лагере*». Переводчик для достижения адекватного и эквивалентного перевода, передает подчеркивание Найджелом слов, путем деления слова не на буквы, а на слоги, что более свойственно русскому языку.

Целостное преобразование используется при переводе выражения "*Mend your ways*", дословно переводящегося как «*измени свой путь*». В

русском языке фраза переосмыслена и изменена на «*У тебя есть шанс исправиться*» для достижения понятного перевода.

Когда Розовую Пантеру срочно отправляют в Англию на новое задание, он говорит "*Oh, hot-footed over to England!*". В русском языке отсутствует выражения эквивалентное английскому «hot-footed», поэтому переводчик должен использовать метод целостного преобразования, «*Я быстренько сметаюсь в Англию*».

Целостное преобразование используется при переводе аббревиатур, так как переводчику необходимо подобрать эквиваленты к каждому слову, входящему в состав аббревиатуры, а затем на их основе сделать сокращенную версию названия. Рассказывая Розовой Пантере о своем изобретении, Фон Шляпен говорит: "*PDA, your PDA is small, your PDA is pink, it's your pink digital assistant*". В русском варианте, переводчик переосмысляет значение выражения: «*Не просто прибор, а такой персональный ПИК. Твой ПИК компактный, твой ПИК розовый, этот твой портативный информационный компьютер*».

Рассказывая о преимуществах своего изобретения, персонаж квеста говорит: "*I tell you it's the hottest thing, since sliced bread, Pink!*" В русской локализации это предложение было переведено, как: «*Говорю тебе, это крупнейший изобретение из тех пор, как придумали надувную жевательную резинку, честное благородное слово!*» Целостное преобразование используется при переводе словосочетания «*the hottest thing, since sliced bread*» для передачи смысла новизны и популярности изобретения. Учитывая пресуппозиции адресата, игрока 1991 года, живущего на территории России, которому неизвестна такая реальия, как продаваемый в магазине нарезанный хлеб, переводчики выбирают популярный и новый в 1990-ые товар — надувную жевательную резинку.

Прибыв в Англию, Розовая Пантера притворяется лордом и использует псевдоним "*Sir Pinkington*", связанный с английским написанием имени главного героя – Pink Panther. В русском переводе был использован метод

целостного преобразования, поэтому имя персонажа было переведено как «*Лорд Пантерсон*». Мы считаем, что этот перевод является эквивалентным, так как в переводе сохранен смысл имени персонажа.

На чаепитии у англичанина сэра Менли, Розовая Пантера беседует с владельцем поместья о чае:

– *Just plain brown, thanks.*

– *Brown?*

– *Your tea is brown, isn't it?*

– *It's an Earl Grey today.*

– *I suppose, gray will do, pour it up.*

В русской локализации предложения перевели так:

– *Благодарю, я предпочитаю простой коричневый чай.*

– *Коричневый?*

– *У вас ведь коричневый чай, не так ли?*

– *У нас сегодня Эрл Грей, ваша милость.*

– *Грей меня вполне устраивает, налейте мне любезный.*

В данном случае мы считаем перевод не эквивалентным. В 1996 году на российском рынке еще не было такого чая, как Эрл Грей. Также мало кто в то время знал, что «*Grey*» переводится, как «серый». Поэтому игра слов не была донесена в полном объеме. Мы считаем, что для сохранения смысла необходимо использовать прием целостного преобразования, чтобы сохранить комический эффект. Мы предлагаем два следующих варианта перевода:

– *Благодарю, я предпочитаю простой коричневый чай.*

– *Благодарю, я предпочитаю простой коричневый чай.*

– *Коричневый?*

– *У вас ведь коричневый чай, не так ли?*

– *У нас сегодня чай с бергамотом, ваша милость.*

– *Чай с бегемотом тоже подойдет, налейте мне чашку.*

– *Коричневый?*

*A party for dinner the boy's parents would host,
And as guests would raise up their glasses to toast,
A visiting daughter who went up to play,
Would find herself altered in a most peculiar way,
A novice warlock,
The girl was no longer bright eyes and clean frock,
But a slobbering monster.*

В русском переводе стихотворения, переводчики использовали узнаваемый стиль «Вредных советов» Григория Остера, очень популярных в Советское время:

*Жил-был мальчишка, кудесник и маг,
История эта веселье и мрак,
Бродил он по залу, не чуя беды
И вдруг озаренье нашло на него
В тот вечер был полон дом гостей,
Искрились бокалы в свете огней,
Девочка гости зашла поиграть
И превратилась в такое, что страшно сказать,
Вошебник-любитель, колдун-новичок,
Девочка в ярком платьице с ясными глазками и доброй улыбкой,
Она теперь монстр,
Противный, слюнявый!*

Таким образом, переводчики достигли того же коммуникативного эффекта – воздействие на читателя, погружение его в атмосферу волшебной истории о мальчике, превратившем подругу в монстра. По нашему мнению, данный вариант перевода не потерял своей актуальности. Для современных детей такой перевод стиха может напоминать стиль стихотворений известного российского мультфильма «Аркадий Паровозов».

2.3.3 Лексико-грамматические трансформации

Антонимический перевод – это замена понятия, противоположным понятием в переводе с перестройкой всего высказывания для сохранения смысла содержания. Учитывая особенности мировосприятия адресата, формы вежливости и способы выражения экспрессивности в языке перевода, локализатор может прибегать к этой переводческой трансформации. Рассмотрим способы использования данного приема перевода на примерах.

Приехав в Египет, Розовая Пантера знакомится с Маусом – местным жителем, помогающим ему добраться до Верхнего Египта. Жалуясь знакомому, Маус говорит про своего друга: "*And all he brought me was this crummy t-shirt*". В русском переводе это предложение было переведено, так: «Съездил в Египет и не привез мне **ничего кроме** этой паршивой майки». Антонимический перевод в данном контексте помогает подчеркнуть значение выражения «*And all he brought me*», выражает эмоциональную окраску предложения.

Разговаривая с Маусом, Розовая Пантера спрашивает: "*Could I borrow one of your camel?*". В русской локализации эта фраза была переведена так: «**А ты не одолжишь** меня одного из своих верблюдов?» Данный перевод является адекватным. В данном случае перевести можно было и дословно «Можешь одолжить одного верблюда?», но частица «не», используемая при переводе, подчеркивает национальную особенность менталитета людей, проживающих в России конца прошлого века, с опаской и пессимизмом смотрящих в будущее. Этот перевод является вполне допустимым.

Во время разговора с одной из жительниц Бутана, Розовая Пантера узнает об их необычных традициях. Она говорит – "*So, in the old days to make sure, that no harm came to them, people were known to strap live chickens on their backs*". Эта фраза была переведена на русский язык, как «*Так вот в старину люди, чтобы **защитить** себя, привязывали к спине живых кур*». Предложение в русской локализации игры является эквивалентным, так как

сохраняется прагматическое значение высказывание («избежать неприятностей») и не нарушает понимание игроком смысла высказывания.

Недовольство и высокомерие миссис Ван Дер Зуб показано во фразе "*I suppose, you'll need a tip!*", что было переведено, как «*похоже, без чаевых вы не уйдете!*». Дословный перевод «Вам нужны чаевые» не отразил бы раздражение владелицы поместья, добавление слов «Похоже» и выражения «вы не уйдете» передает презрительное отношение персонажа.

Антонимический перевод используется при переводе для передачи английской конструкции с частицей not, (un)till или unless на русский язык. Рассказывая Розовой Пантере о своем изобретении, Фон Шляпен говорит: "*I tell you it's the hottest thing, since sliced bread, Pink! No lie*". В русском переводе это выражение было переведено, как «*Честное благородное слово*».

Другая конструкция с частицей «not» в игре встречается во фразе Розовой Пантеры, помогающего жителю Китая найти все необходимое, чтобы подготовиться к празднику. В оригинале эта фраза звучит «*Don't get so upset*», что в русском переводе перевели с помощью антонимического перевода, «*успокойся*».

В процессе перевода переводчик часто сталкивается с безэквивалентной лексикой, то есть словами, у которых отсутствуют аналоги в переводящем языке, таких как культурные термины, фразеологизмы, пословицы, поговорки и идиомы. Учитывая пресуппозиции адресата текста перевода, в таких случаях переводчик для передачи значения таких выражений использует прием экспликации. **Экспликация** (т.е. описательный перевод) – это замен лексической единицы языка оригинала словосочетанием, дающим более или менее полное объяснение или определение этого значения на языке перевода. Рассмотрим применение этого приема на примерах из игры.

Рассказывая об участниках лагеря, Инспектор говорит: "*Others are political activists, environmentalists, humanitarians*". В русском переводе эта фраза была переведена так: «*Другие занимаются политикой, защитой*

природы, наукой». Несмотря на то, что в русском языке существуют эквиваленты к словам «*political activists, environmentalists, humanitarians*» – «*Политический активист*», «*Энвайронменталист*», «*гуманист*», они достаточно сложны для понимания без называния вида деятельности.

Один из участников лагеря, Кьюмакен из Австралии говорит: "*I am considered a doctor of herbal medicine*". В русском языке это предложение было переведено как: «*Но я уже лечу людей моего племени лекарственными травами*». Из-за того, что в русском языке эквивалент к выражению «*doctor of herbal medicine*» – «*фитотерапевт*» будет непонятен целевой аудитории, у которой отсутствуют соответствующие для восприятия данного термина фоновые знания, переводчику необходимо описывать значение данного слова.

Участник лагеря из Бутана, говорящий на нескольких языках, говорит: "*I have pen pals from all over the world*". В русском переводе это предложение звучит так: «*у меня очень много друзей по переписке из разных стран*». Так как в русском языке нет слова, имеющего значение, эквивалентное слову «*pen pals*», необходимо объяснение смысла данного выражения, «друзья по переписке из разных стран»

Описывая свое новое изобретение, персонаж квеста говорит, что это "*Dial a day*". В русском языке изобретение было переведено так: «*Чудо прибор изменения погоды*». Для названия изобретения в переводе был использован прием экспликация, переводчик описывает его функцию. Мы считаем, что данный перевод является эквивалентным, так как дословный перевод был бы непонятен игроку.

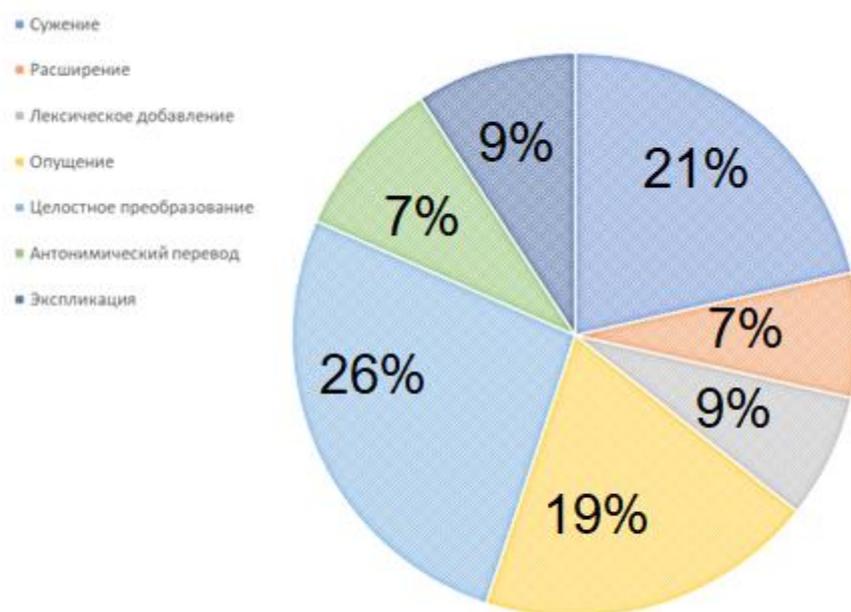


Рисунок 2. График наиболее используемых переводческих трансформаций

Проанализировав лексические приемы, используемые для перевода, мы составили график наиболее используемых трансформаций. Больше всего оказалось целостных преобразований, потому что игра изобилует шутками, пословицами, афоризмами, метафорами, идиомы. Немного меньше используется сужение, так как его главная цель при переводе конкретизировать многозначное слово английского языка при переводе на русский, сохранив наиболее точный смысл. Также мы выяснили, что переводчики игры часто использовали метод опускание для упрощения сложных для понимания предложений.

2.3.4. Грамматические трансформации

Рассмотрим применение грамматических трансформаций на примере серии мультимедийных игр «Розовая пантера».

К грамматическим трансформациям относятся: Грамматические замены, перестановки, синтаксическое уподобление и членение или объединение предложения.

Грамматические замены – это, такие преобразования, при которых грамматическая единица в оригинале заменяется на единицу в языке перевода с иным грамматическим значением. При прагматическом подходе учитываются все тонкости отношений между участниками коммуникативного акта и предметом речи, грамматические замены (включающие трансформации членов предложения, частей речи, форм слова, например, числа существительного, наклонении глаголя, типов синтаксической связи) помогают наиболее точно выразить смысл исходного предложения.

Демонстрируя новые изобретения, ученый предупреждает персонажей – *"Make sure you set the dial to a **beginner**"*. В русском переводе был использован прием грамматической замены – *«Только убедитесь, что поставили программу для **начинающих**»*. Существительное *«beginner»* было заменено на прилагательное *«начинающий»*, согласованное с опущенным именем существительным *«пользователь»*, понятным из контекста. Мы считаем, что перевод *«программа для новичков»* тоже является адекватным.

Обсуждая представителей «Совета лагеря», Розовая Пантера замечает *"That guy is gonna be **trouble**"*. В русской локализации это предложение перевели, как *«От этого парня жди одних неприятностей»*. Вместо дословного перевода – *«этот парень станет проблемой»*, переводчик заменяет имя существительное на словосочетание глагола с существительным в роли дополнения – *«от этого парня жди одних неприятностей»*. Таким образом, переводчик добивается сходства с разговорным выражением в оригинале.

Познакомившись с Найджелом, Розовая Пантера спрашивает его – *"You like **fishing**?"*. В русском языке это предложение было переведено, используя грамматическую замену – *«Ты любишь **рыбалку**?»*. Переводчик заменил герундий, неличную форму глагола *«fishing»* на имя существительное

«рыбалка». Герундий имеет свойства как глагола, так и имени существительного. В русском языке отсутствует форма, соответствующая английскому герундию. Простые формы герундия могут переводиться на русский язык именем существительным с предлогом, неопределенной формой глагола, деепричастием или придаточным предложением. Способ перевода зависит от лексического значения герундия и сочетаемости слов в русском языке, а также от функции, которую он выполняет в предложении. В данном примере, герундий выполняет функцию предикативного члена, то есть части составного глагольного сказуемого, которое принято переводить, как имя существительное или неопределенную форму глагола. В предложении из игры переводчик выбрал имя существительное «рыбалка». По нашему мнению, вариант перевода «Ты любишь рыбачить?» тоже является не плохим.

Общаясь с представителями других стран, персонажи игры говорят – *"Interesting, though that's not how we do it in my country"*. В русском варианте предложение перевели так – «*Интересно, хотя совсем не так как в моей стране*». Имя прилагательное «Interesting» было переведено наречием «Интересно», так как в русском языке дословный перевод «Интересный, хотя совсем не так как в моей стране» будет грамматически неверным вариантом перевода.

Один из героев мультимедийной игры раздраженно восклицает – *"Be quiet!"*. Вместо дословного перевода «Будь тихим!» переводчик использует вариант «*Замолчите!*». Так как английский и русский языки обладают различными грамматическими особенностями, переводчику часто приходится заменять слово одной части речи на другую. Например, для английского языка характерен глагольный способ выражения предикативных отношений, в то время как в русском языке преобладают имя существительное и имя прилагательное. Соответственно, при переводе с английского языка на русский часто производится замена глагола на существительное. Также часто осуществляется замена существительного

английского языка на глагол, замена прилагательного на наречие, замена наречия на номинативную структуру. Это связано с тем, что в русском языке отсутствует часть речи или конструкция соответствующим значением, когда этого требуют правила сочетаемости русского языка [Романова, Коралова, 2007]. Следовательно, использование глагола вместо имени прилагательного в данном контексте является удачным эквивалентом.

На обеде у своих новых знакомых в Китае, Розовая Пантера сталкивается с необычной китайской традицией – чрезмерной скромностью хозяев дома. Знакомая розовой Пантеры, накладывая гостям еду, замечает – "*No flavor*". В русском переводе это предложение было переведено с использованием наречия, как «*Не ароматно*». Данная трансформация является распространенной при переводе с английского на русский язык. В контексте игры, персонажи еще не попробовали блюдо, замечание было сделано только по его внешнему виду. Мы считаем, что дословный перевод «Нет вкуса» являлся бы уместным, если бы герои сначала попробовали еду, так как данное словосочетанием имплицитно подразумевает это значение.

Изобретатель и друг Розовой Пантере обращается к нему – "*I've made you a special travel device*". В русском переводе была использована замена частей речи – «*Розовая пантера! Я изобрел для тебя прибор путешественника*». Атрибутивное словосочетание «*travel device*» описывает качества, свойства и признаки, присущие тому или иному предмету. Согласно исследованиям, атрибутивные словосочетания являются самыми распространенными в английском языке. Субстантивные атрибутивные словосочетания – это, сочетания, состоящие из двух имен существительных, одно из которых выступает в качестве определения к другому. В данном примере словосочетание «*travel device*» является субстантивным атрибутивным словосочетанием, вид существительное-существительное, с отношениями предназначения (идентифицирующий предикат – "*be for*", *used for travelling*). Данный вид словосочетаний переводится на русский язык сочетанием имени прилагательного с

существительным. Дословный перевод не может быть использован в данном контексте из-за отсутствия в русском языке имени прилагательного со значением «предназначенный для путешествий». Мы считаем, перевод с использованием имени существительного «прибор путешественника» уместным в данном контексте.

Следуя одной из традиций Бутана, Розовая Пантера попросил свою знакомую привязать ему к спине одну из кур. Он говорит - "*This is a lot more comfortable, than I would have imagined*". Переводчиком была заменена вторая часть предложения – «*Это оказалось еще лучше, чем я себе представлял*». В данном случае используется конструкция *would + Perfect Infinitive*, имеющая значение «абсолютная невероятность действия в настоящем времени». Такой тип конструкций принято переводить в прошедшем времени [Соколова, Трофимова, Калевич, 2008]. По нашему мнению, дословный перевод «*Это оказалось еще лучше, чем я мог бы себе представить*» также передает смысл предложения.

Жительница Бутана, рассказывая об одной из традиций, говорит – "*I'm a bit old-fashioned, I would never eat a chicken*". В русском переводе сложное бессоюзное предложение было переведено сложноподчинённым предложением – «*Я несколько старомодна, поэтому никогда не ем кур*». Мы считаем, этот перевод хорошим, так как союз «поэтому» указывает на причину, объясняемую в зависимой части сложного предложения. Кроме того, в данном примере выражение "*I would never eat a chicken*" было переведено, как «*никогда не ем кур*», хотя дословным переводом является «*я бы никогда не ел кур*». При переводе необходимо сохранить значение смыслового глагола "would" в отрицательной форме, выражающего упорное нежелание делать что-то. Переводчики часто используют для этого настоящую форму глагола в русском языке со словосочетания «ни за что не», «никогда», или выражениями по типу «и слушать не хочет» [Соколова, Трофимова, Калевич, 2008].

Представители «Совета лагеря» делают Розовой Пантере и владельцу лагеря некоторые замечания, на что герой отвечает – *"Well, we'll consider ourselves warned"*. На русском языке эта фраза звучит, как *«Будем считать, что вы нас предупредили»*. В оригинале использовалась причастная конструкция – "Objective participial construction" с причастием 2, то есть страдательным причастием. Объектный причастный оборот – это, сочетание имени существительного в общем падеже или местоимения в косвенном падеже с причастием. Обычно, он выступает в функции сложного дополнения и переводится на русский язык придаточным предложением, вводимым союзами *«как»*, *«что»* или *«чтобы»*. Данный оборот используется после несколько видов глаголов, один из которых – глаголы, выражающие чувственное восприятие. В примере из игры используется глагол "consider", относящийся к данному виду глаголов. Мы считаем, этот перевод уместным, но также можно было перевести фразу, используя широко известный на территории России фразеологизм *«Предупрежден – значит вооружен»*.

Торгуясь с жительницей Бутана, Розовая Пантера говорит – *"I need a bow and arrow, I've already got the arrow"*. При переводе бессоюзное предложение было заменено на сложноподчиненное предложение – *«Мне нужен лук со стрелой, хотя стрела у меня уже есть»*. Союз *«хотя»* имеет значение противительного союза, так как он вводит придаточное предложение, которое описывает условие, противоречащее ситуации, описанной в основном предложении, то есть означает *«однако»*, *«но»*. В контексте игры, Розовая Пантера говорит, что ему необходимы лук и стрелы, но, найдя в кармане стрелу, добавляет придаточную часть к предложению, передумав насчет своего утверждения (*«хотя стрела у меня уже есть»* используется в значении *«я не буду ее покупать»*). Мы считаем, использование подчинительного уступительного союза *«хотя»* уместным, так как оно помогает сделать перевод более понятным для игрока.

Прибыв в Бутан, Розовая Пантера был приглашен королем погостить в его дворце. В оригинале он говорит – *"You can stay with us, visit the palace for*

a few days". В русском переводе бессоюзное сложное предложение было переведено с использованием подчинительного союза – «Ты можешь задержаться здесь на несколько дней, **чтобы** осмотреть дворец». Данный перевод является адекватным в контексте игры, так как использование союза «чтобы» указывает на объяснение причины в зависимой части сложного предложения – король приглашает Розовую Пантеру погостить в Бутане, чтобы посмотреть его главные достопримечательности.

Перестановки – это, изменение порядка следования языковых элементов в тексте оригинала и тексте перевода. Рассмотрим, как переводчики использовали данный прием на примерах из мультимедийной игры, чтобы передать прагматический потенциал высказывания, его имплицитные значения, выделить и подчеркнуть акцент в предложении.

Обсуждая изобретения, Розовая Пантера говорит – "*That thing seems to work nicely*". В русском переводе, был использован метод перестановки – «Отлично работает, **эта штука**». В оригинале используется конструкция "The subjective infinitive construction". Ее особенностью является то, что первая часть выражается именем существительным в именительном падеже, а вторая часть – глагольными формами. Первый компонент такого выражения представляет собой подлежащее, за которым может следовать личная форма глагола в пассивном залоге, выражающая отношение автора высказывания к информации. Вторая глагольная форма – инфинитив, обозначающий действие, которое совершает подлежащее. Такие предложения часто переводятся сложноподчиненными предложениями со словами «говорят», «сообщают», «известно». Если первым глагольным компонентом выступают личные формы такие глаголов, как "to seem", "to appear", то они переводятся в активном залоге со словами «кажется», «повидимому». В данном случае переводчик использует активный залог, но опускает значение субъективного отношения говорящего к предмету. Вместо этого, им используется инверсия для достижения разговорного стиля речи.

Мы считаем, данный перевод адекватным, так как используя инверсию, переводчик также делает акцент на изобретении.

После рыбалки, Розовая Пантера говорит – *"I'll never fish again"*. В русской локализации эта фраза была переведена, как – «**Никогда** больше не буду ловить рыбу». Глагол *will* в данном предложении является смысловым, так как в данном контексте он выражает упорное нежелание совершать действие. Таким образом, переводчик акцентирует внимание игрока на слове «Никогда», поэтому мы считаем данный перевод уместным.

Заходя в кладовку, Розовая Пантера замечает там странные вещи и говорит – *"This wasn't here yesterday"*. Переводчиком был использован прием инверсии – «**Вчера** здесь этого не было». Переводчик использовал данный прием с целью усиления акцента на слове «Вчера», чтобы показать удивление персонажа, несколько дней приходившего в кладовку и заметившего ее неожиданную трансформацию, поэтому данный перевод является эквивалентным.

Жительница Бутана благодарит Розовую Пантеру за оказанную помощь – *"Thanks again"*. В русской локализации эта фраза была переведена, как «**Ещё раз** спасибо». Таким образом, переводчик подчеркивает словосочетание «Ещё раз», чтобы передать благодарность персонажа.

Разговаривая с начальником лагеря о китайском ученике Янг Ли, китайскую речь которого никто не может понять, после беседы с его родителями Розовая Пантера говорит – *"He told me his son speaks four languages, most fluently English"*. В русском переводе это предложение было переведено, как «**Представляешь, его сын говорит на четырех языках, а по-английски свободно**». Этот перевод приемлемый, так как переводчик использует перестановку, чтобы акцентировать внимание на том, что Янг Ли свободно владеет иностранным языком. Кроме того, переводчик опускает превосходную степень наречия, выраженную в оригинале – «*most fluently English*». Это связано с тем, что в русском языке не распространено использование имен прилагательных или наречий в превосходной степени, а

также отсутствием превосходной формы прилагательного «свободный» в русском языке.

Обращаясь к местным жителям, Розовая Пантера спрашивает – "*Can you help me?*". В русском переводе используется прием перестановка – «**Вы можете мне помочь?**». Таким образом, переводчик вынужден перестраивать предложение из-за разного порядка следования слов в английском и русском языках. В английском языке модальный глагол всегда используется в начале вопроса, в то время как в русском языке нефиксированный порядок слов.

Особый интерес представляет перевод конструкций "*There is*", "*There are*". При переводе данных видов предложений переводчики часто прибегают к методу перестановки. Это связано с тем, что в английском языке существует фиксированный порядок слов, в то время как в русском языке нет закреплённого порядка слов в предложении. Например, обращаясь к Розовой Пантере, Инспектор говорит – "*There's not a moment to waste*", что в русском переводе перевели, как «**Нельзя терять ни минуты**».

Также, Инспектор говорит Розовой Пантере, "*There's enough distance between us*". В данном случае, переводчиком также был использован метод перестановки – «**Я просто хочу убедиться, что между нами достаточное расстояние**». Данный перевод является корректным, так как в английском порядке слов фиксированный, утвердительные предложения должны начинаться с подлежащего, поэтому в начале предложений, имеющих значения «описание конкретного места», «описание факта существования чего-либо», а также «в начале истории», используется конструкций "*There is*", "*There are*". В русском языке нефиксированный порядок слов, поэтому чтобы подчеркнуть важность определенного слова, мы начинаем с него предложение или выделяем его интонационно.

Синтаксическое уподобление – это, дословный перевод текста оригинала. Данная трансформация чаще всего применяется в коротких, простых предложениях, где каждое слово является значимым для того, чтобы адресат понял смысл высказывания. Рассмотрим на примере

мультимедийной игры, в каких речевых ситуациях переводчиками был использован данный прием.

Представляя свои новые изобретения, Фон Шляпен говорит – "*Here are some pogo shoes*". В русском переводе был использован дословный перевод – «*Вот это башмаки на пружинках*». Данный перевод максимально передает смысл исходного предложения и не нарушает синтаксических правил русского языка. Синтаксическое уподобление в данном случае ведет к полному соответствию количества языковых единиц и порядка их расположения в оригинале и переводе.

После испытания башмаков на пружинках, представители «Совета лагеря» спрашивают – "*Where's Louie?*". В русской локализации был использован прием синтаксическое уподобление – «*А где же Луи?*». Данный перевод является удачным, так как сохранение при переводе всех частей в исходном предложении является необходимым для передачи смысла.

Кьюмакен в разговоре с Розовой Пантерой, говорит – "*I know all about nature*". Так как в русском языке существует параллельные синтаксические структура, возможно применение дословного перевода – «*Я знаю всё о природе*». В данном случае использование синтаксического уподобления необходимо для того, чтобы смысл предложения был полностью передан.

Общаясь с изобретателем, Розовая Пантера говорит – "*I've never had a digital assistant*". В русской локализации используется дословный перевод – «*У меня никогда не было электронного помощника*». Мы считаем, данный перевод уместным, так как в русском языке существует аналогичная синтаксическая конструкция.

Приехав в гости к англичанину сэру Менли, Розовая Пантера говорит – "*I was just riding past your lovely house*". Переводчиком был использован метод синтаксическое уподобление – «*Я проезжал верхом мимо вашего прелестного дома*». Мы считаем, данный перевод эквивалентным, так как переводчик полностью передает смысл исходного предложения, использует тот же порядок слов, опуская некоторые служебные слова.

Находясь в Египте, Розовая Пантера говорит – "*I need to find the mouth of the Nile*". В русском переводе, это предложение было переведено, как «*Мне нужно найти устье Нила*». Мы считаем, данный перевод уместным, так как переводчик использует аналогичную синтаксическую конструкцию, использует тот же порядок слов в предложении, опуская артикли и предлоги.

Членение или объединение предложения – грамматическая трансформация, при которой по грамматическим причинам или из-за смысловой связи меняется членение предложения. Так как целевая аудитория игры – дети, сложные предложения с множеством придаточных частей могут быть сложными для их восприятия. Принимая во внимание особенности адресата, переводчики компании «Логрус» прибегают к членению предложений

Встретившись с вредными собаками Луи и Паггой, которые мешают Розовой Пантере, персонаж игры смело сражается с ними. Один из собак говорит – "*Louie will be very sore at you, that means, if I don't get you, Louie will be very sore at me, that means, I must get you*". В русской локализации переводчик использовал членение предложения – «*Луи разозлится на тебя. А если я не поборю тебя, то Луи разозлится на меня. Значит, я должен драться с тобой!*». Данный перевод адекватный, так как предложение в оригинале является длинным, состоит из трех грамматических основ (1 – *Louie will be very sore*, 2 – *if I don't get you, Louie will be very sore at me*, 3 – *I must get you*), поэтому при переводе сложное предложение было разделено на несколько простых предложений по смыслу, чтобы быть более понятным игроку.

Приехав в Китай, Розовая Пантера знакомится с местными жителями, которые обращаются к нему – "*What a great honour it is to meet you, may we invite you to our home for dinner?*". На русском языке это предложение было переведено, как «*Для нас большая честь **познакомиться** с вами. Позвольте пригласить вас к нам домой на обед?*». Данный перевод уместный, так как разделение сложного предложения с несколькими грамматическими

основами (1 – it is great honour to meet you, 2 – may we invite you to our home for dinner?) на два простых, позволяет улучшить понимание смысла выражения для игрока. Кроме того, в данном примере присутствует инфинитив в функции сказуемого "*What a great honour it is to meet you*" который не представляет сложности для перевода. В данном случае, инфинитив обычно переводится неопределенной формой глагола – «Для нас большая честь **познакомиться** с вами».

Путешествуя в Бутане, Розовая Пантера говорит – "*Well, I'm in a strange country, traveling without my credit card*". В русском переводе, это предложение было переведено, как «*Интересная страна. Я путешествую без кредитной карты*». Мы считаем, данный перевод не слишком точным, так как игроку может быть не понятен смысл данных предложений. По нашему мнению, перевод «Я путешествую без кредитной карты в интересной стране» является более хорошим.

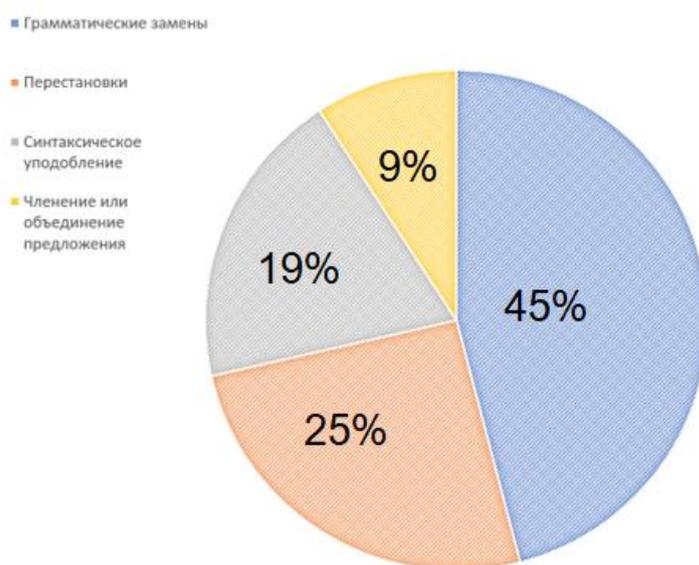


Рисунок 3. График наиболее частых грамматических трансформаций

Проанализировав грамматические приемы, используемые для перевода, мы составили график наиболее частых трансформаций. Больше всего оказалось грамматических замен, потому что для англо-русских переводов наиболее характерны замены существительного глаголом и прилагательного

существительным. Это связано с существенными различиями грамматического строя этих языков. Немного меньше используется перестановок, так как их главная цель при переводе сделать акцент на значимые слова. Такого рода перевод отражает особенности грамматического строя английского языка, где порядок слов является фиксированным, в то время как в русском языке он не фиксирован. Также мы выяснили, что переводчики игры часто использовали метод синтаксическое уподобление, так как, несмотря на различия в грамматике между этими двумя языками, существуют много схожих синтаксических конструкций.

2.4. Проблемы перевода и адаптации лингвокультурных реалий игры "The Pink Panther: Passport to Peril"

Локализаторам игры "The Pink Panther: Passport to Peril" пришлось столкнуться с большим количеством лингвокультурных реалий, которые требовали культурной адаптации при переводе. Опираясь на классификацию реалий, предложенную В.С. Виноградовым, мы выделили следующие лингвокультурные элементы, встречающихся в игре, и особенности их перевода на русский язык [Виноградов, 1978].

1. Бытовые реалии.

Наиболее частотными лингвокультурными реалиями в данной игре являются названия традиционной одежды, спорта, еды, профессий и обращения.

Распространенным способом перевода лингвокультурных реалий бытового типа в игре является транскрипция.

– Одежда. Традиционная индийская одежда «*Sari*» была переведена – «*Сари*». Такая лингвокультурная реалия была знакома игроку на момент выпуска игры, из-за большого количества индийских фильмов на экранах телевизоров и в кино. В данном случае мы согласны с переводчиками в выборе способа передачи этой реалии.

– Реалии, относящиеся к спорту. «*Team hooker*» – «Хукер» (игрок в регби, который разыгрывает мяч, находясь в центре схватки), «*Soccer*» – «Соккер» (футбол). Однако, на наш взгляд, при переводе спортивных реалий, отсутствующих в русской лингвокультуре, транскрипция не дает игрокам информации о значении слова, что приводит к трудностям понимания смысла высказывания.

– Традиционные блюда. «*Bangers*» – «бенгерс» (вареные сардельки). Тем не менее, египетские напитки «*ziyada*» (сладкий кофе), «*masbuda*» (несладкий кофе), «*sada*» (горький кофе) – «заяда», «масбуда», «сада» были переведены не совсем удачно. Слова, даже в сопровождении иллюстраций, не дают игроку понимания разницы во вкусах между этими напитками. Мы считаем, вариант перевода с использованием лексического добавления «сладкий заяда», «несладкий масбуда», «горький сада» более адекватным.

Другим частым способом перевода реалий в данной игре является транслитерация. Переводчики используют этот прием для адаптации слов, относящихся к обращениям и традиционным блюдам.

– Обращения. Слова-обращения, характерные для английской лингвокультуры, как «*Sir*» – «сэр», «*lord*» – «лорд». На наш взгляд, использование для перевода данного способа позволяет погрузить игрока в атмосферу Англии и сохранить историческое обращение к титулованным особам.

– Традиционная кухня. Блюдо Бутана из сушеного перца и сыра «*Hamadatsi*» было переведено «*Хамадатси*». Высказывания, связанные с традиционной едой, сопровождаются визуальным изображением данных блюд, поэтому не вызывают у игроков сложностей с пониманием смысла слов.

Кроме того, в переводе игры локализаторы достаточно часто применяют такой переводческий прием как расширение.

– Традиционная еда. В Англии, Розовая Пантера знакомится с почтальоном, заказавшим на завтрак «*Ploughman`s launch*», состоящий из

бутерброда с сыром и пикулями, который иногда дополняется маринованным луком, яблоком, ветчиной и вареным яйцом. В оригинале блюдо носит название «завтрак пастуха», на русский язык было переведено как «закуска». На наш взгляд, калькирование «завтрак пастуха» также является адекватным вариантом перевода.

Блюдо «*Bubble and squeak*», дословный перевод – «пузыриться и пищать», жареная на сковороде смесь из вареного или запеченного картофеля и капусты, со специями, переведена словосочетанием, «овощное рагу», что мы считаем допустимым переводом из-за внешнего сходства двух блюд.

Во время поездки в Египет, Розовая Пантера общается с продавцами на рынке. В разговоре с одним из них он упоминает египетскую специю «*tahini*», густую пасту из молотого кунжута, которую перевели более широким понятием «специя». Данный перевод является адекватным, так как для игрока не принципиально знание состава специи.

– Названия профессий. Прием расширения использовали для перевода специфических названий слуг, работающих в поместье лорда Мэнли. Профессию «*Chambermaid*», одну из служанок в поместье, в чьи задачи входит уборка спальни и ванных комнат, перевели, как «горничная». В английской лингвокультуре существует много разных видов слуг в зависимости от выполняемой ими работы. Например, «*lady's maid*» – горничная, которая занималась личными потребностями своей хозяйки, «*parlor maid*» – служанка, прислуживающая за столом. Другое название работы слуги – «*footman*», обозначающее «лакей», слуга, который стоит у входа и приветствует гостей, а также выполняет некоторые задачи по дому, было переведено на русский язык как «слуга». На наш взгляд, данный перевод является удачным, так как передает общую функцию, выполняемую данным работником, и понятно игроку.

Менее частотным является метод лексического добавления, его используют для пояснения некоторых традиционных блюд.

– Традиционная еда. В разговоре с англичанином лордом Мэнли, Розовую Пантеру приглашают на обед, включающий в себя «*Roast beef and Yorkshire*», в русском переводе название блюда «*ростбиф и Йоркширский пуддинг*», по нашему мнению, добавление слова «*пуддинг*» сделало перевод более понятным для игрока.

Кроме того, при переводе одного национального блюда «*slake and kidney pie*», переводчики допустили ошибку, разделив название блюда на два разных заказа – «*бифштекс, пирог с говядиной*». Название «*slake and kidney pie*» обозначает традиционный английский пирог, который готовят из говядины и почек, поэтому на наш взгляд, допустимым был бы описательный перевод «*пирог с говядиной и почками*».

2. Этнографические и мифологические реалии.

К данному типу относятся названия племен, мифологических персонажей и реалий, встречающиеся в игре. Наиболее употребимым для перевода этнографических реалий является прием лексического добавления.

– Названия племен. На протяжении игры, Розовая Пантера встречается с представителями разных национальностей. Народ «*boogies*» перевели «*племя буги*», на наш взгляд, данный перевод является адекватным, так как дает игроку информацию о значении слова.

Другим распространенным приемом является транскрипция, которая была применена при переводе реалий, связанных с мифами разных народов.

– Мифологические реалии. На наш взгляд, в игре присутствует неточность при переводе имени собственного с помощью транскрипции. Имя египетского божества неба и солнца, предстающего в облике сокола, звучащего на языке оригинала, как «*Horus*», в русской локализации перевели, «*Хорас*». В русской литературе, посвященной мифологии Древнего Египта, существует устоявшийся вариант перевода имени «*Horus*», как «*Гор*». Таким образом, по нашему мнению, в данной ситуации уместнее использовать общеизвестный вариант перевода «*Гор*».

Слово «*totem*» было переведено – «*тотем*». Мы считаем, этот перевод эквивалентным, из-за известности русскому игроку значения данной реалии.

3. Лексика, называющая ономастические реалии.

К данному типу реалий относятся названия известных фильмов и газет. Большинство из них являются прецедентными в английской культуре, но неизвестны русскому игроку, поэтому чаще всего используется приемы целостного преобразования или лексического добавления.

– Названия фильмов. В самолете Розовой Пантере предлагают посмотреть фильм – «*Sister Act 1b*», комедийный американский фильм 1992 года. Из-за того, что данный фильм не был широко известным в России во время выпуска игры, переводчики использовали прием целостного преобразования и перевели его, как «*Санта-Барбарис, часть 10б*». По нашему мнению, данный перевод является адекватным, так как использование официального названия фильма «Сестричка, действуй» было бы не понятно для русского игрока. В то же время, название «Санта-Барбарис» созвучно с широко известным русскому игроку сериалом, «Санта-Барбара».

– Названия газет. Покупая в английском магазине газету, Розовая Пантера спрашивает: «*How much is "The Sun"*», что в русской локализации перевели как «*Сколько стоит газета «Сан»?*». К названию известного издания Англии добавили уточняющее слово «газета», что делает перевод более понятным для игрока.

4. Реалии государственного устройства и общественной жизни. Так как игра носит не только развлекательный, но и обучающий характер, в ней используются реалии, связанные с политикой.

Ярким примером является политическая реалия, которая была опущена при переводе. В разговоре, подслушанном главным героем в Англии, две пожилые англичанки обсуждают новую пару своей подруги, члена Парламента. Одна из них спрашивает: «*Who is the lucky MP?*», что в русском переводе перевели выражением – «*Кто этот счастливчик?*». «MP» это

сокращение, обозначающее «member of Parliament», «член Парламента», что было опущено в переводе. На наш взгляд, данный перевод является неполным, поэтому необходимо пояснить, кем является персонаж, вариант перевода «*Кто этот счастливчик из Парламента?*» также является уместным.

Проведенный анализ перевода компьютерной игры "The Pink Panther: Passport to Peril" с английского на русский язык показал, что переводчики достаточно удачно выбрали способы передачи лингвокультурных реалий при адаптации текста игры. Наиболее эффективными способами перевода являются транскрипция и транслитерация, менее частотны описательный метод и лексическое добавление.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Описав специфику речевого поведения главных персонажей игры, можно прийти к выводу, что герои используют разговорную лексику, пословицы и поговорки, в коммуникации прибегают к стратегии юмора для убеждения собеседника. В речи персонажей распространены косвенные высказывания, переносный (прагматический) смысл которых отличается от буквального (семантического) содержания предложения. Кроме того, в речи персонаже представителей разных лингвокультурных обществ используют в речи названиях специфических лингвокультурных реалий. В связи с этим, особый интерес представляет изучение прагматического и лингвокультурного аспекта перевода.

Рассматривая прагматическую эквивалентность перевода, авторы старались сохранить полное соответствие реакций реципиента оригинала и реципиента перевода. В тексте мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril" встречаются такие виды функциональных параметров текста, как референтная, экспрессивная, конативная и металингвистическая. Самой распространенной целью высказываний персонажей игры является эмоционально-оценочная, герои проявляют недовольство, раздражение, презрение. Для достижения адекватного перевода, равного коммуникативного эффекта переводчики широко используют такие приемы, как инверсия, лексическое добавление, прибегают к междометиям и эмоционально-оценочным словам. Так как игра изобилует шутками, построенными на игре слов для передачи металингвистического параметра прагматического аспекта текста переводчики используют целостное преобразование. Проанализировав текст перевода с точки зрения его прагматической эквивалентности тексту оригинала, можно прийти к выводу, что переводчики компании «Логрус» адекватно интерпретировали коммуникативную интенцию для создания соответствующего коммуникативного эффекта на получателя текста.

Рассмотрев использование переводческих трансформаций на примере серии мультимедийных игр "The Pink Panther: Passport to Peril", можно сделать вывод, что при переводе компьютерных игр широко используются лексические, лексико-грамматически и грамматические трансформации.

В результате проведенного исследования было выявлено, что при переводе мультимедийных игр наиболее часто используется прием целостных преобразований, потому что для жанра игры характерно наличие шуток, основанных на игре слов, пословиц, поговорок, афоризмов, метафор, идиом. Словарный состав русского языка отличается от английского в следствии разницы культур, истории, картины мира представителей данных культур. Следовательно, не для каждого слова английского языка существует эквивалентное слово русского языка. Из вышесказанного следует, что переводчики вынуждены часто прибегать к таким методам перевода как сужение и расширение, так как их главная цель при переводе конкретизировать многозначное слово английского языка или расширить узкое значение исходного слова при переводе на русский, сохранив наиболее точный смысл. Также переводчики игр часто используют метод опущения для упрощения сложных для понимания предложений.

Найденные и проанализированные примеры грамматических трансформаций позволяют выявить следующую закономерность: самым распространенным методом перевода является грамматическая замена, немного меньше используется прием перестановок, а также метод синтаксическое уподобление. Наиболее правдоподобной кажется версия, что это связано с существенными различиями грамматического строя русского и английского языков, поэтому для англо-русских переводов наиболее характерны замены существительного глаголом или прилагательного существительным. Подводя итоги, большое количество перестановок связано с тем, что их главная цель при переводе сохранить использованные в оригинале эмфатические конструкции, а также сделать акцент на значимые слова. Такого рода перевод отражает особенности грамматического строя

английского языка, где порядок слов является фиксированным, в то время как в русском языке он не фиксирован. Приведенное количество примеров перевода с использованием приема синтаксическое уподобление убеждает, что несмотря на различия в грамматике между русским и английским языками, в них существуют много схожих синтаксических конструкций.

Мультимедийная игра "The Pink Panther: Passport to Peril" учит игроков с уважением и относится к другим культурам, понимать разными культурными обществами. Путешествуя по всему миру, главный герой сталкивается с реалиями, характерными для разных лингвокультурных обществ. Наиболее распространенными способами при переводе названий культурных бытовых реалий являются транскрипция и транслитерация. В данном случае переводчики прибегают к стратегии форенизации, чтобы сохранить уникальность другой культуры. Кроме того, при переводе реалий, связанных с традиционной едой и профессиями, часто применяются приемы лексического добавления и расширения, которые поясняют значение реалий, неизвестных целевой аудитории, не имеющей соответствующих пресуппозиций. Проанализированные примеры демонстрируют, что для перевода мифологических, этнографических и политических реалий чаще всего применяется прием лексического дополнения. Это связано с обучающей функцией игры, потому что пояснение к культурным реалиям позволяет уточнить и объяснить значение культурной реалии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной бакалаврской работе были выявлены особенности языковой локализации мультимедийной игры "The Pink Panther: Passport to Peril" в прагматическом и лингвокультурологическом аспектах в переводческой паре английский-русский. В соответствии с поставленными в исследовании задачами, нами были сделаны следующие заключения.

В рамках исследования мы выяснили, что мультимедийная игра – это особый жанр компьютерных игр, где игрок взаимодействует с виртуальной средой. Кроме того, мы пришли к выводу, что основная цель разработчика игры – побудить потенциального потребителя приобрести продукт. Для решения данной прагматической задачи разработчик, создавая товар, учитывает социокультурные особенности адресата, его мировоззренческие убеждения, окружающую его действительность.

В связи с тем, что на русском рынке игровой продукции преобладают товары, произведенные в англоязычных странах, возникает необходимость локализации. К особенностям локализации видеоигр относится необходимость не только перевода интерфейса и текста, но и адаптация графической и текстовой информации к культуре адресата переведенного продукта, учет лингвокультурных особенностей и пресуппозиций целевой аудитории. Цель переводчика включает выявление прагматического потенциала текста видеоигры и создание прагматически адаптированного текста перевода, т.е. достижение наиболее полного равенства коммуникативного эффекта оригинала и перевода для осуществления интенции отправителя. Чтобы распознать и сохранить коммуникативную интенцию автора игры, переводчик должен обладать не только навыками в сфере переводоведения, но и владеть культурными знаниями, иметь пресуппозиции аналогичные реципиентам исходного текста.

В ходе исследования было выявлено, что для достижения прагматической адекватности перевода серии мультимедийных игр "The Pink

"Panther: Passport to Peril", переводчики компании «Логрус» используют лексические, лексико-грамматические и грамматические трансформации. В практической главе приводятся диаграммы, которые показывают тенденцию использования лексических и грамматических трансформаций.

Проанализировав текст перевода игры "The Pink Panther: Passport to Peril", мы пришли к выводу, что к самым распространенным лексико-семантическим заменам относятся – целостное преобразование (26%), сужение (21%), опущение (19%). В ходе работы было выявлено, что при переводе наиболее часто использовался прием целостных преобразований. Так как для игры "The Pink Panther: Passport to Peril" характерно наличие шуток, основанных на игре слов, метафор, идиом и устойчивых выражений, дословный перевод не позволяет сохранить смысл высказывания. Переводчик должен учитывать разницу пресуппозиций игроков – носителей языка оригинала и перевода, поэтому ему часто приходится переосмысливать исходное высказывание и создавать перевод, прагматически эквивалентный оригиналу. Кроме того, разница в словарном составе русского и английского языков приводит к широкому использованию приемов сужение, расширение и опущения для наиболее полной передачи прагматического содержания текста игры.

На основе примеров перевода, мы выяснили, что среди лексико-грамматических трансформаций встречаются антонимический перевод (9%) и экспликация (9%). В рассматриваемой нами мультимедийной игре часто встречаются слова и выражения, значения которых понятны реципиенту оригинала, но неизвестны русскому игроку. Для достижения прагматической эквивалентности переводчики прибегают к такому методу перевода, как экспликация, то есть пояснение непонятого явления.

Также стоит отметить, что при переводе и локализации игры были использованы такие лексические приемы перевода, как транскрибирование (71,5%), транслитерация (19%), калькирование (9,5%). При переводе названий локаций, имен собственных, чаще всего использовался метод

транскрибирования. Таким образом, мы видим, что при переводе особенности имен героев, географических названий, а также выдуманных реалий полностью сохранены в переводе.

Рассмотрев использованные грамматические трансформации, мы выяснили, что наиболее часто были использованы приемы грамматические замены (45%), перестановки (25%), синтаксическое уподобление (19%), меньше использовался прием членение или объединение предложения (9%). Большую трудность при переводе представляет прагматически эквивалентный перевод грамматических конструкций английского языка, не имеющих эквивалентов в грамматическом строе русского языка. Следовательно, для англо-русских переводов часто применяется прием грамматические замены для наиболее полного воспроизведения цели коммуникации. Также, чтобы передать разговорный стиль, эмоциональную окрашенность речи персонажей, т.е. аспекты, входящие в прагматическую ценность текста оригинала, переводчики часто прибегают к методу перестановок. Данная переводческая трансформация позволяет сделать акцент на слове или словосочетании, передающем отношение говорящего к объектам действительности.

В процессе анализа примеров, стало очевидно, что при переводе мультимедийной игры переводчики столкнулись с культурными реалиями, большая часть которых относится к бытовым реалиям, чуть менее распространены этнографические и мифологические реалии. При переводе бытовых и мифологических реалий чаще всего использовался прием транскрипции и транслитерации. Таким образом, особенности и уникальность других культур полностью сохранены в переводе. Для пояснения непонятных игроку культурных реалий также используется методы лексического добавления и расширения. Переводчики выбирают стратегию форенизации, потому что мультимедийная игра является обучающей и сохранение названий культурных реалий позволяет расширить кругозор игроков.

Стоит подчеркнуть, что в целом перевод, выполненный московской компанией «Логрус» хорошо соответствует оригиналу, в некоторых местах несколько изменена структура фраз, есть перестановки, но они позволяют более точно передать мысли на русском. Тем не менее встречающиеся на наш взгляд переводческие неточности, рассмотренные в данной работе, мы не относим к ошибкам, а лишь предлагаем возможные способы их корректировки.

Кроме проблем перевода лингвокультурных реалий, а также сохранения прагматического потенциала текста, рассмотренных в данной работе, по нашему мнению было бы интересно изучить текст девяти песен о культурных и исторических особенностях, представленных в игре стран, которые не были переведены в русской локализации, и предложить свой вариант их перевода, с учетом особенностей использования изученных переводческих трансформаций для перевода лингвокультурных реалий, сохранения прагматической установки автора.

Таким образом, данное исследование может быть полезно начинающим переводчикам, которые занимаются переводами мультимедийных игр. Более того, данная бакалаврская работа может послужить базой для дальнейших исследований, так как на данный момент перевод и локализация компьютерных игр – достаточно новое направление в лингвистике, следовательно, оно нуждается в изучении для выработки лучших подходов к переводам видеоигр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И.С. Профессиональное обучение переводчика: Учебное пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей. СПб.: Издательство «Союз», 2001. 288 с.
2. Алексеева И.С. Введение в переводоведение Текст.: учеб. пособие. СПб.: Академия, 2004. 352 с.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975. 236 с.
4. Виноградов В.С. Лексические вопросы перевода художественной прозы. М.: Издательство Московского университета, 1978. 174 с.
5. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. Серия: Социальные науки. 2007. Т. 1. Вып. 3. С. 54–72.
6. Гарбовский Н.К. Теория перевода: Учебник. М.: Изд-во Московского университета, 2004. 544 с.
7. Гурина Е.П. К вопросу о прагматике перевода // Гуманитарный вестник. Серия: Языкознание и литературоведение. 2015. Т. 10. Вып. 36. С. 1–13.
8. Жуковский В.А. Эстетика и критика. М.: Искусство, 1985. 431 с.
9. Зайцева О.В. Проблемы культурной адаптации // Just Translate It! [Электронный ресурс]. 2009. URL: <http://lingvisticheskislovar.ru/description/ko-svennaia%20rech/284> (дата обращения: 19.11.2021).
10. Зеленко К.Р. Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр // Наука, образование и культура. Серия: Языкознание и литературоведение. 2017. Т. 4. Вып. 19. С. 45–47.
11. Кашкин И.А. Ложный принцип и неприемлемые результаты. О буквализме в русских переводах Ч. Диккенса // Для читателя-современника (Статьи и исследования). М., 1977. С. 371–403.

12. Ковалькова Е. Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры «half life 2») // VERTIMO STUDIJOS. 2013. Т. 6. С. 87–99.
13. Комиссаров В.Н. Лингвистика перевода М.: Международные отношения, 1980. 167 с.
14. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. 174 с.
15. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учебное пособие. Москва: Р. Валент, 2014. 407 с.
16. Компания Mail.ru Group. Игровой рынок в России. Итоговый отчет [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://hi-tech.mail.ru/news/14570-game-market-research/> (дата обращения: 07.12.2021).
17. Красных В.В. Культура, культурная память и лингвокультура: их основные функции и роль в культурной идентификации // Вестник ЦМО МГУ. Серия: Филология. Культурология. Педагогика. Методика. 2012. Т. 1. Вып. 3. С. 67–73.
18. Куликова М.Н. Фонографические средства изображения контаминированной речи немцев в аспекте перевода // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия: Язык и литература. 2009. Т. 9. Вып. 4. С. 94–100.
19. Левый И. Искусство перевода. М.: Прогресс, 1974. 260 с.
20. Леонова Л.А. Семантические и структурные аспекты антилакун в двуязычной ситуации // Структурные аспекты слова и словосочетания. Сб. науч. тр. Калинин, 1980. Вып. 2. С. 35–42.
21. Маркина Н.С., Лапшина М.С., Алексеева Е.С. Глобализация: локальный подход к глобальной задаче // Вестник МГЛУ. 2011. Т.1. Вып. 612. С. 69–76.
22. Марковина М.Ю. Культура и Текст. Введение в лакунологию. М.: ГЭОТАР-Медиа, 2010. 144 с.

23. Медов А. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. 2021. URL: <https://habr.com/ru/post/324496/> (дата обращения: 19.11.2021).

24. Межуев М.А. Стратегия переводческих преобразований в переводческой практике А.С. Пушкина (на материале сопоставления пьесы А.С. Пушкина «Пир во время чумы» и отрывка из пьесы Дж. Вильсона "The City of the Plague") автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.2022. Москва, 2006. 157 с.

25. Никонов В.М. Социо-лингвокультурологические проблемы адаптации коннотативных единиц языка в тексте. Проблемы культурной адаптации текста: Тезисы докладов междунар. науч. конф. Воронеж, 1999. С. 78–79.

26. Нойберт А. Прагматические аспекты перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. Международные отношения. Серия: История. Филология. 1968. Т. 1. Вып. 1. С. 185–201.

27. Паркин С. Самые знаменитые компьютерные игры. М.: Эксмо, 2015. 259 с.

28. Проблемы культурной адаптации // Just translate it! [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://ru.just-translate-it.com/problemy-kulturnoj-adaptacii/> (дата обращения: 11.12.2022).

29. Рецкер Я.И. О закономерных соответствиях при переводе на родной язык // Вопросы теории и методики учебного перевода: сб. статей. М.: Изд-во Академии педагогических наук РСФСР, 1950. С. 156–183.

30. Рецкер Я.И. Передача контаминированной речи в переводе и роль традиции // Тетради переводчика. Москва: Международные отношения, 1968. Вып. 5. С. 92–103.

31. Романова С.П., Коралова А.Л. Пособие по переводу с английского на русский. М.: КДУ, 2007. 176 с.

32. Сабарайкина Л.М. Прагматический аспект как важнейший компонент адекватности перевода // Вестник Северо-Восточного

федерального университета им. М. К. Аммосова. 2012. Т. 9. Вып. 3. С. 112–117.

33. Саяхова Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // Казанский лингвистический журнал. Серия: Языкознание и литературоведение. 2020. Т. 1. Вып. 3. С. 52–63.

34. Саяхова Д.К., Фаткуллина Ф.Г. Лингвопрагматические особенности перевода видеоигр: Fans' Translation (Fanlation) Символический капитал журнальной литературной критики и формы его использования // Вестник НГУ. Серия: Языкознание и литературоведение. 2019. Т. 24. Вып. 3. С. 974–980.

35. Сдобников В.В. Коммуникативная ситуация как фактор определения стратегии перевода // Вестник НГЛУ. 2011. Вып. 14. С. 114–123.

36. Ситкарева И.К. Лакуны в художественном тексте: лингвокультурологическое исследование: на материале художественных произведений писателей франкоязычной Европы: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Пермь, 2001. 24 с.

37. Соколова Л.А., Трофимова Е.П., Калевич Н.А. Грамматические трудности перевода с английского языка на русский. М.: Высшая школа, 2008. 104 с.

38. Соловьева А.В. Профессиональный перевод с помощью компьютера. СПб.: Питер, 2008. 158 с.

39. Соснин Д. Локализация игр как особый вид перевода. Ошибки переводчиков // Бюро переводов Sialia Global [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://sialia.global/2019/08/14/game-localization/> (дата обращения: 20.11.2021).

40. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: Слово, 2000. 146 с.

41. Федорова И.К. Перевод кинотекста в свете концепции культурного переноса: проблема переводческой адаптации // Вестник

Челябинского государственного университета. Серия: Языкознание и литературоведение. 2009. Т. 43. Вып. 39. С. 142–149.

42. Швейцер А.Д. Семантико-стилистические прагматические аспекты перевода // Иностранные языки в школе. 1971. Вып. 3. С. 6–16.

43. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М.: Наука, 1988. 214 с.

44. Шелестюк Е.В. Лингвокультурный перенос как психолингвистическая основа переводческой адаптации // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Языкознание и литературоведение. 2013. Т. 24. Вып. 82. С. 37–47.

45. Шефф Д. GAME OVER. Как Nintendo завоевала мир. М.: Белое Яблоко, 2017. 384 с.

46. Шмелев А.Г. и др. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Серия: Компьютерные игры. 1988. Т. 1. Вып. 3. С. 16–84.

47. Щетинкин В.Е. Пособие по переводу с французского языка на русский. М.: Просвещение, 1987. 160 с.

48. Яacobсон Р.О. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». М.: Прогресс, 1966. 218 с.

49. Якунина В.Г., Шевченко Е.В. Лингвоиндустрия: локализация и перевод // Наука без границ. Серия: Языкознание и литературоведение. 2017. Т. 6. Вып. 11. С. 16–20.

50. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnanå L. A multidimensional typology of games // Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2003. P. 48–53.

51. Baillie-de Byl P. Programming Believable Characters For Computer Games (Game Development Series). Charles River Media, 2004. 456 p.

52. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game Localization [Электронный ресурс]. 2012. URL:

<https://www.coursehero.com/file./23642226/Costales-2012-Exploring-translition-strategies/> (дата обращения: 15.11.2021).

53. Crawford C. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif: Osborne/McGraw-Hill, 1984. 134 p.

54. Delisle J. *Terminologie de la Traduction: Translation terminology*. John Benjamins Publishing, 1999. 433 p.

55. Esselink B.A. *Practical Guide to Localization*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.

56. Mangiron C. *Games without borders: The cultural dimension of game localization* [Электронный ресурс]. 2015. URL: https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf (дата обращения: 18.11.2022).

57. Nida E.A., Taber C.R. *The theory and practice of translation*. Leiden, 1969. 218 p.

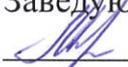
58. O'Hagan M. *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience* // *Revista Tradumatica. Traduccio i Technologies de la Informacio i la Comunicacio*. 2007. 7 (8). P. 1–10.

59. Venuti L. *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference* Londo and New York: Routledge, 1998. 210 p.

60. Vinay J.P., Darbelnet J. *Comparative Stylistics of French and English: A methodology or translation*. John Benjamins Publishing, 1958. 359 p.

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 О.В. Магировская
« 26 »  2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**ЯЗЫКОВАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ СЕРИИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ
ИГР "THE PINK PANTHER: PASSPORT TO PERIL":
ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ И ПРАГМАТИЧЕСКИЙ
АСПЕКТЫ**

Научный руководитель



канд. филол. наук,
доц. О.А. Прохорова

Студент



А.Н. Хафизова

Нормоконтролер



М.В. Аспатуриян

Красноярск 2023