

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им.
В.П. АСТФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

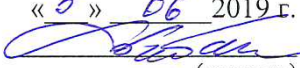
Выпускающая кафедра английской филологии

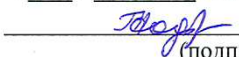
Балышев Данил Алексеевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
Особенности перевода и локализации видеоигр на примере
серии игр «Warcraft»


Направление подготовки 45.03.02 - Лингвистика
Направленность (профиль) - Перевод и переводоведение

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Бабак Т.П.
кандидат филологических наук, доцент
« 5 » 06 2019 г.

(подпись)

Руководитель Софронова Т.М.
кандидат филологических наук, доцент
« 14 » 05 2019 г.

(подпись)

Дата защиты « 19 » июня 2019 г.

Обучающийся Балышев Д.А.
« 7 » 05 2019 г.

(подпись)

Оценка хорошо
(прописью)

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Теоретические основы для перевода и локализации видеоигр	5
1.1 Понятие локализации.....	5
1.2 Адекватность перевода.....	6
1.3 Эквивалентность перевода	7
1.4 Понятие компьютерной игры, классификация игр	10
1.5 Жанровая специфика перевода компьютерных игр.....	11
1.6 Локализация компьютерных игр	13
1.7 Основные ошибки и трудности при локализации компьютерных игр	14
Выводы по первой главе.....	15
2 Исследовательская работа на основе локализованного перевода имен собственных в видеоигре «World of Warcraft»	16
2.1 Специфика работы с текстами видеоигр на примере локализации серии игр «Warcraft»	16
2.2 Перевод имен собственных при локализации «World of Warcraft».....	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	39
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	41

ВВЕДЕНИЕ

Перевод в науке расценивается как способ коммуникации между объектами путем воспроизведения определенной информации средствами иностранного языка. Огромное количество работ написано о специфике, трудностях и проблемах перевода, но они, как правило, применимы только к деловым и художественным текстам. Современный мир развивается с молниеносной скоростью, и переводчики с каждым днем сталкиваются с все более сложными трудностями и задачами. В 21 веке технологии проникли практически во все сферы человеческой деятельности, и в наши дни практически любое современное оборудование оснащено встроенным компьютером. С каждым днем всё большее количество людей сталкиваются с компьютерами и встроенными в них компьютерными программами, немаловажную роль среди которых играют компьютерные видеоигры.

Индустрия видеоигр развивается и расширяется с каждым годом. Изначально игры были ориентированы на детей в аспекте образования и воспитания, но сейчас это развлечение стало одним из самых популярных среди людей всех возрастов по всему миру. Однако не всегда видеоигры были интересны для сторонних наук и дисциплин, в том числе для перевода и локализации. Первые компьютерные игры возникли еще в 50-х, 60-х годах прошлого века, но только в конце 80-х крупные компании по производству видеоигр решились переводить и локализовать свои продукты на другие языки, для привлечения большей аудитории и роста продаж.

До появления в играх официальных переводов и локализаций большая часть переводов для видеоигр была сделана фанатами или «пиратскими» локализаторами и включали в себя огромное количество ошибок, опечаток и несоответствий. Все изменилось с появлением локализации как отдельной дисциплины переводческой деятельности.

Термин локализация распространен в различных дисциплинах, таких как география и экономика, тем не менее, переводоведение как наука приняла его как свое собственное определение - «процесс получения продукта и обеспечения его лингвистического и культурного соответствия целевому языку (стране/региону и языку), где он будет использоваться и продаваться». Этот термин был принят, когда возникла необходимость сочетать перевод с программным обеспечением, поскольку данный процесс подразумевал новые процессы и методы перевода, такие как функциональность и лингвистическое тестирование готового продукта.

Этот вид промышленности начал развиваться только во второй половине XX века, поэтому литературы о локализации и переводе видеоигр практически нет.

Целью исследования является поиск и описание особых способов перевода при работе с текстами видеоигр.

В задачи входят:

- анализ переводческой литературы;
- раскрыть понятие компьютерной игры и их классификацию;
- определить специфику работы с текстами компьютерных игр;
- определить основные методы перевода на примере перевода имен собственных в серии видеоигр «Warcraft»;
- исследовать примеры перевода данных имен собственных, представляющих особый интерес в процессе перевода и локализации серии видеоигр «Warcraft».

В работе применены следующие методы:

- метод случайной выборки;
- метод стилистического анализа;
- метод семантического анализа;
- метод экстралингвистического анализа.

Объектом исследования являются методы, применяемые при переводе текстов игр, предметом – тексты перевода серии видеоигр «Warcraft».

1 Теоретические основы для перевода и локализации видеоигр

1.1 Понятие локализации

Локализация – лингвистическая и культурная адаптация цифрового контента для аудитории другой страны или региона. Процесс локализации включает в себя непосредственно перевод цифровых материалов, изменение художественных средств игры и широкий спектр дополнительных действий.

Проще говоря, локализация – это изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона.

Решение локализовать определённый проект принимается в зависимости от экономических факторов, таких как потенциальные доходы, которые может принести определённый регион. Локализацией обычно занимаются либо разработчики, либо сторонние компании, с которыми составляется договор. Качество локализации может быть разным в зависимости от профессионализма локализаторов или трудностей, связанных с попытками компаний-разработчиков избежать преждевременных утечек игр на рынок.

Цель локализации состоит в создании приятного и удобного игрового процесса для конечного пользователя, учитывающего культурные особенности его региона, но придерживающегося оригинальной концепции игры.

Для переводчика необходимо знание особенностей структуры компьютерных приложений, поскольку игры представляют собой одну из их разновидностей, и незнание особенностей, сюжетной или исторической линии игры может серьезно повлиять на качество работы переводчика.

Основными обязанностями переводчика являются непосредственно подготовка и сама локализация, включая все виды контента, которые необходимо перевести; В данном исследовании рассматриваются оба этих шага, а так же затрагиваются некоторые распространенные трудности и особенности, которые отличают перевод и локализацию игр от других проектов.

1.2 Адекватность перевода

Для перевода текст оригинала является прочной системой связей и отношений между составляющими его элементами. Главной задачей перевода является приближенное к оригиналу воспроизведение этой системы средствами другого языка.

В связи с этим, адекватным переводом может считаться перевод, в котором воспроизводится главная идея исходного сообщения, то есть сохранение цели коммуникации.

Таким образом, адекватность перевода предстает как функционально-прагматическая категория, ориентированная на желание отправителя сообщения добиться определенной реакции его получателей – это и определяет степень коммуникативной равноценности оригинала и перевода. В связи с этим некоторые исследователи считают необходимым разграничить разные уровни адекватности.

Отличие типов адекватности вводит перевод в список основных составляющих аспектов коммуникации. Понятие адекватности полностью включает в себя все типы соответствия между текстом оригинала и текстом перевода. В данном случае понятие эквивалентности оказывается излишним.

Коммуникация – это не только её участники, но и само сообщение. Однако понятию адекватности в отличие от понятия эквивалентности не свойственна оценочность, поэтому для устранения термина адекватность из теории перевода нет достаточных оснований [Латышев, 1990, с.253].

Основным инструментом оценки качества перевода в переводоведении служат понятия адекватности и эквивалентности, которые применяются к конкретным результатам перевода.

Для сохранения в переводе функциональных доминант переводчик зачастую жертвует эквивалентностью в пользу максимальной адекватности, так как максимальная эквивалентность подразумевает под собой передачу

«коммуникативно-функционального инварианта», а адекватность в данном случае выступает как компромисс.

Некоторые лингвисты считают необходимым разграничение уровней адекватности.

Так, например, Ю.В. Ванников предлагает выделять 4 уровня адекватности:

-семантико-стилистическая адекватность - определяется через оценку семантической и стилистической эквивалентности языковых единиц в языках перевода и оригинала;

-функциональная адекватность (прагматическая) - оценивается из соотношения текста перевода с коммуникативной направленностью (интенцией) автора;

-дезидеративная адекватность, которая целиком ориентирована на получателя или потребителя. Но сам исследователь данный тип за перевод не считает, он называет его «вид обработки текста».

И последний тип – волюнтаривная адекватность, при которой в тексте появляются собственные коммуникативные установки переводчика, помимо авторских.

По концепции Ванникова адекватность полностью раскрывает все типы соответствий текстов перевода и оригинала и в данном случае понятие эквивалентности – излишне.

Но с целью понимания функциональных аспектов текста, его прагматики и их определения среди адекватности и эквивалентности – необходимо проанализировать уровни эквивалентности [Ванников, 2007, с.542].

1.3 Эквивалентность перевода

Так же как и понятие адекватности в переводоведении широко используется понятие переводческой эквивалентности. Обычно уточняется о выборе переводческого эквивалента того или иного уровня (грамматическая, лексическая и прагматическая эквивалентность).

Понятия адекватности и эквивалентности можно назвать ключевыми в теории перевода, но у разных лингвистов эти понятия раскрываются по-разному.

Однако мнения большинства исследователей сходятся в том, что оба термина отражают одну из основных особенностей перевода, а именно тесную связь с оригиналом. Для их существования в пределах одной теории необходимо четко разграничить их понятийные области.

Способность оказывать на получателя воздействие сходное или почти идентичное тому, которое оказывает на своего получателя текст оригинала, многими авторами оценивается «хорошим переводом».

Одна из главных задач переводчика заключается в максимально полной передаче содержания оригинала, и, как правило, фактическая общность содержания оригинала и перевода весьма значительна.

Следует различать потенциально достижимую эквивалентность, под которой понимается максимальная общность содержания двух разноязычных текстов, допускаемая различиями языков, на которых созданы эти тексты, и переводческую эквивалентность – реальную смысловую близость текстов оригинала и перевода, достигаемую переводчиком в процессе перевода.

Пределом переводческой эквивалентности является максимально возможная степень сохранения содержания оригинала при переводе, но в каждом отдельном переводе смысловая близость к оригиналу в разной степени и разными способами приближается к максимальной.

В зависимости от того, какая часть содержания передается в переводе для обеспечения его эквивалентности, различаются разные уровни (типы) эквивалентности. На любом уровне эквивалентности перевод может обеспечивать межъязыковую коммуникацию.

Л. К. Латышев выделяет четыре основных концепции эквивалентности:

- Концепция формального соответствия:

Передается все, что поддается передаче (в том числе по мере возможности и структура исходного текста). Изменяются, заменяются, опускаются только те элементы исходного текста, которые вообще невозможно воспроизвести

напрямую. Подобная практика первоначально имела место при переводе сакральных текстов;

- нормативно-содержательное соответствие:

- 1) передать все существенные элементы содержания исходного текста;
- 2) соблюсти нормы переводящего языка.

- полноценный адекватный перевод:

- 1) исчерпывающая передача смыслового содержания текста;
- 2) передача содержания равноценными средствами.

- динамическая функциональная эквивалентность.

Речь идет о достижении одинаковой реакции получателя при переводе текста [Латышев, 1981, с.248].

В.Н. Комиссаров выделяет следующие уровни эквивалентности:

- эквивалентность на уровне цели коммуникации – минимальная схожесть перевода и оригинала, передача только основной функции (часто используется для пословиц и поговорок), то есть цель коммуникации;

- эквивалентность на уровне описания ситуации – большая схожесть перевода и оригинала, в отличие от первого уровня. Помимо передачи основной цели коммуникации передается и внеязыковая ситуация. Ситуацией называются объекты и связи между объектами, описываемые в определенном высказывании;

- эквивалентность на уровне способа описания ситуации – сохраняется цель коммуникации, ситуация и способ ее описания.

В рамках одного способа описания ситуации возможны различные виды семантического варьирования. Например, степень детализации признака (подробности), выбор способа объединения признаков ситуации, изменение направленности отношений между признаками;

- эквивалентность на уровне структуры высказывания – сохранение цели коммуникации, ситуации, способа ее описания и синтаксиса оригинала в переводе;

- эквивалентность на уровне семантики языковых знаков (пословный перевод, транскрипция, транслитерация) – достижение наибольшей схожести

текстов оригинала и перевода. Этот уровень встречается чаще остальных, особенно в данном исследовании при переводе имен собственных, но достижение максимальный эквивалентности не всегда возможно из-за разницы значений слов и отличии языковых знаков в разных языках [Комиссаров, 1973, с.66].

С точки зрения В.Н. Комиссарова, “адекватный перевод” имеет более глубокий смысл, чем “эквивалентный перевод” и оценивается как “правильный” перевод, обеспечивающий необходимое сохранение цели коммуникации в конкретных условиях. Иными словами, если эквивалентность отвечает на вопрос: «соответствует ли конечный текст исходному?», то адекватность отвечает на вопрос: «соответствует ли перевод как процесс данным коммуникативным условиям?» [Грабовский, 2007, с.59].

1.4 Понятие компьютерной игры, классификация игр

Для правильного восприятия компьютерной игры, а именно ее сюжетной линии необходимо знание жанровой специфики и классификации видеоигр и основных принципов работы их текстами.

Видеоигра – это электронная игра, которая включает взаимодействие с пользователя с компьютерным интерфейсом для создания визуальной обратной связи на двух или трехмерном устройстве отображения видео, таком как экран телевизора, гарнитура виртуальной реальности или монитор компьютера. Видеоигры относятся к развлекательному досугу, образовательному и воспитательному процессу.

Электронные системы, используемые для видеоигр, называются платформами. Видеоигры разрабатываются и выпускаются для одной или нескольких платформ. К ним относятся специальные электронные устройства, такие как игровые приставки, стационарные компьютеры, ноутбуки или портативные вычислительные устройства.

Компьютерные игры выделяют как отдельную область искусства, наряду с театром и кино. Существуют даже научные исследования, которые проводятся

благодаря специально разработанным видеоиграм. Также, по некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования – такого рода соревнования называются киберспортом [Понятие компьютерной игры ... , 2016].

Игры классифицируются по нескольким признакам:

- жанр – как и литературное произведение, игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в некоторых случаях – открывать новый;
- количество игроков – игра может быть однопользовательской, то есть рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской – рассчитанной на одновременную игру нескольких человек;
- визуализация – игра может использовать как графические средства, так и быть текстовой. Игра может быть двухмерной или трехмерной. Существуют даже звуковые игры – в них вместо визуального представления используются только звуки;
- платформа – игра может принадлежать к одной определенной платформе (платформенный эксклюзив) или сразу к нескольким [Классификация компьютерных игр ... , 2015].

1.5 Жанровая специфика перевода компьютерных игр

Для переводчика наиболее интересна жанровая классификация игр, так как именно от нее зависит как сложность, так и стилистический окрас перевода. Жанр определяется целью игр.

Основные жанры видеоигр:

- экшн – игры, в которых делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока (например, координация и скорость реакции);
- ролевые игры – игры, представляющие собой моделирование определенных событий в определенном мире и в определенное время (обладают полноценным литературным сюжетом);
- симулятор – игры, полностью имитирующие какую-либо сферу

деятельности в реальной жизни, например, имитация работы футбольного тренера или продавца в магазине;

- головоломки – игры, в большей части или полностью состоящие из решения различных логических задач;

- образовательные – игры, включающие в себя элементы образовательных программ, подающиеся через игровой процесс [Жанры компьютерных игр ... , 2015].

Жанр напрямую влияет на стилистику перевода текста компьютерной игры. От жанра зависит стилистическая окраска исходного текста, что существенно влияет на качество и процесс перевода. Если мы сравним ролевою игру и аркаду, 1-ая будет переведена как художественная книга, а 2-ая как краткая инструкция.

Перевод и локализация видеоигр – это, прежде всего, перевод диалогов и имен игровых персонажей, требующих от переводчика опыт работы с играми этого жанра, знания исторических и сюжетных линий игры и ролей персонажей переводимой игры. К переводчику игр требования гораздо серьезнее, чем к переводчику художественной литературы. Перевод должен быть адаптирован для определенной аудитории с учетом особенностей языка оригинала, а речь обязательно должна подходить к образу персонажа, как в исходной версии.

Так же очень важно то, какую часть игры нужно перевести. Адекватное раскрытие личности персонажей некоторых игр может потребовать, например, отказа дублированного перевода (переозвучивание). Самым ярким примером является официальная локализация всей серии игр «Grand Theft Auto». Фанаты игры тепло оценили решение группы локализаторов-переводчиков не переводить голоса персонажей, а перевести только субтитры для сохранения образности игровых персонажей [Почему в играх «Rockstar» ... , 2018].

Ключевые исторические события, географические названия, названия оружия, мифология, названия ключевых символов вселенной определяются заранее – как в оригинале, так и в переводе. Поэтому переводчику потребуются дополнительные материалы об игровом мире, иначе правильный перевод и локализация невозможны.

Не стоит забывать, что игры включают в себя сложные компьютерные программы, и их локализация может потребовать совместную работу переводчика и программиста. Без контроля программистов при локализации неизбежно возникают ошибки в игре. Но даже при отсутствии грубых ошибок неправильный перевод может привести к непониманию сюжета и невозможности прохождения игры, что приводит к потере интереса аудитории к игре и как следствие к спаду продаж. Например, когда «World of Warcraft» был переведен в первый раз, локализаторы, не согласовав перевод друг с другом, по-разному перевели название места игрового мира: исходное название «Ясневый лес/Ашенвальский лес», а в игровом задании указано название «Пепельная роща» (в оригинале «Ash Grove») что привело к неспособности игроков выполнить это задание [Вселенная «Warcraft», 2010].

1.6 Локализация компьютерных игр

Существует несколько уровней локализации игр:

- локализация бумаги (коробка с диском, руководство, рекламные материалы и т.д.);
- экономическая локализация (перевод всего текста, содержащегося в игре – интерфейс, подсказки, субтитры, описания и т.д.);
- углубленная локализация (переозвучивание игры с одного языка на другой);
- чрезмерная локализация (перевод и локализация графических объектов, например: перевод магазинной вывески внутри игры и ее адаптация под определенную аудиторию);
- глубокая локализация (адаптация определенной части сюжета для конкретной страны и культуры).

Глубина локализации определяется бюджетом, спецификой проекта, жанровой направленностью и другими факторами. Несмотря на то, что тексты кажутся простыми, перевод обязательно должен выполнять профессионал,

специализирующийся на компьютерных играх конкретного жанра, со знанием программного обеспечения. В противном случае, проект ждет неизбежное появление внутриигровых ошибок, которые потребуют серьезного редактирования игры или даже повторного перевода, например:

- если длина переведенного текста больше текста оригинала, он может не соответствовать размеру в отведенном для него поле;
- перевод текста должен выполняться с учетом объема фразы оригинала и артикуляции персонажа внутри игры;
- если перевод выполняется в отрыве от контекста, не исключены семантические ошибки.

Таким образом, локализация является сложным комплексным процессом, поэтому обеспечение локализации должно быть принято во внимание еще на стадии разработки [Локализация компьютерных игр ... , 2018].

1.7 Основные ошибки и трудности при локализации компьютерных игр

Часто локализацию выполняют ошибочно и непрофессионально по следующим причинам:

- из-за незнания иностранного языка локализатором (иногда даже на уровне письма, пример: «пиратская» локализация некоторых частей серии игр «Grand Theft Auto», где локализаторы из-за незнания языка оригинала оставляли текст в субтитрах в оригинале на английском) [Почему в играх «Rockstar» ... , 2018];
- перевод сделан в сжатые сроки (например, машинный, без редактирования);
- из-за технических ограничений (когда длинное слово в переводе вставляют в поле, отведенное для более короткого слова оригинала).

В настоящее время большинство производителей видеоигр планируют разработку своих игр с учетом мирового рынка игровой индустрии, поэтому перевод и локализация конкретного продукта зачастую производится уже на стадии разработки игры. Причина проста и логична: создание игры и ее

параллельный перевод и локализация помогает разработчикам значительно сэкономить время и деньги. Если локализованные версии игры будут выпущены на месяц или три позже, чем оригинал, это может привести к огромной потере прибыли. В современных реалиях игровой индустрии локализованный продукт, как правило, выходит в один день с оригинальным продуктом. Однако, этап локализации напрямую зависит от бюджета определенного проекта. Существуют случаи локализации игр в кратчайшие сроки, и конечный результат оставляет желать лучшего.

В России подобный перевод называется «русификация», подчеркивая его низкое качество. Но в то же время следует отметить, что среди подобных локализаций иногда бывают более качественные версии перевода, чем официальные локализации этого же продукта. Это связано с тем, что переводчик-любитель лучше владеет лексикой и терминологией компьютерных игр и жанровой спецификой конкретного продукта. Так, например, неофициальный перевод от фанатов игры «Warcraft III» был оценен игроками выше, чем официальный от профессиональной группы переводчиков из компании «SoftClub». По мнению фанатов данной игры официальный перевод получился банальным и слишком обыденным [Правильный перевод «Warcraft III» ... , 2006].

Выводы по первой главе

Перед переводом и локализацией определенного проекта переводчик должен тщательно подготовиться, а именно подробно изучить всю информацию о локализуемом проекте: жанровая классификация игры, личности игровых персонажей и игровые локации, определить временные и исторические рамки действий, непосредственно происходящих в игре, выделить определенный стиль при переводе текстов, обозначить глубину локализации и т.д. Для определения качества и правильности перевода, а именно локализации, используется концепция адекватности и эквивалентности перевода. Поэтому процесс локализации это сложный и многоэтапный процесс перевода, следовательно,

требования к переводчикам-локализаторам, как правило, очень высоки, что требует наличие высококвалифицированной команды переводчиков и тесное сотрудничество переводчиков с профессиональными программистами и, непосредственно, с заказчиком (разработчиком).

2 Исследовательская работа на основе локализованного перевода имен собственных в видеоигре «World of Warcraft»

2.1 Специфика работы с текстами видеоигр на примере локализации серии игр «Warcraft»

Подготовка к локализации – это очень важный этап, на котором переводчик должен тщательно изучить все тексты и информацию об игре. Как правило, это сведения о персонажах и локациях, краткое описание сюжета или любой другой литературный контент. На этом этапе переводчик должен выделить для себя стиль, которого он будет придерживаться во время всего процесса локализации.

Главным предметом определения стилистического окраса перевода являются жанр игры, ее основная цель, сценарий и исторический период, в котором происходят действия игры. Ознакомление со всеми вышеперечисленными аспектами помогает переводчику создать для себя набор «правил» перевода для последующей локализации проекта.

Обычно при локализации игры существует три основных типа текстов:

- диалоги;
- тексты интерфейса пользователя;
- справочные тексты.

Диалоги делятся на 2 типа: диалоги, который будут дублироваться (переозвучиваться) и диалоги в субтитрах. В первом случае очень важно правильно локализовать текст и адаптировать его под определенную аудиторию. Это же касается и перевода только субтитров, но в меньшей степени.

При переводе субтитров гораздо важнее придерживаться объема текста оригинала и размера поля, выделенного под текст. Перевод и оригинал в данном случае должны быть одного размера. В любом случае, диалоги должны быть

максимально естественными и приближены к оригиналу как семантически, так и эмоционально. При переводе диалогов переводчик должен досконально изучить личности персонажей в диалоге для более точного перевода. Так же ловушкой для переводчиков при переводе диалогов является перевод местоимений. Например, в английском и русском языках переводчик может использовать «you» - «вы» как для второго единственного лица, так и для второго множественного числа, в то время как в итальянском или французском они отличаются. При переводе и локализации «Warcraft» переводчиками была учтена обстановка средневековья и было решено использовать в переводе второе множественное число, потому что оно было распространено в этом историческом контексте.

Тексты интерфейса пользователя, как правило, основаны на терминологии и объеме оригинала. Очень важно создать идентичный по размеру текста оригинала перевод для его помещения в отведенное ему поле. Что касается терминологии, переводчик должен опираться на типичную игровую терминологию, поэтому переводчику очень важно иметь определенное представление об игровом мире.

Каждый производитель игр использует определенную терминологию, которой переводчик должен следовать без исключений. В случае допущения ошибок, фактически, текст может не пройти этап утверждения, что значительно задержит разработку всего проекта. Общее правило для перевода видеоигр – избегание любых аббревиатур.

И, наконец, последний тип текстов при локализации - описательные, справочные и учебные тексты. Как правило, они переводятся в первую очередь. Это помогает переводчику раскрыть больше информации и подробностей о конкретной игре, что впоследствии поможет при дальнейшей локализации проекта. Фактически, данные тексты переводятся как тексты интерфейса, опираясь на терминологию и размер текста.

После изучения всей информации о проекте, который нужно локализовать, можно приступать к переводу. Основная трудность заключается в том, что в 9 случаях из 10 у переводчика нет возможности увидеть саму игру, так как она находится на стадии разработки. В данном случае тесное

сотрудничество с заказчиком (разработчиком игры) очень важно. Совместные усилия позволят улучшить локализацию.

В данном исследовании в качестве примера была взята локализация серии видеоигр «Warcraft». Вселенная данной игры обладает одной из самых обширных внутриигровых историй среди всех видеоигр. На данный момент только на официальных серверах в «Warcraft» играют более 8 миллионов человек, что примерно составляет более 60% рынка многопользовательских игр. Мир «Warcraft» имеет 14 частей игры, 8 томов книг, десятки аудиокниг и полнометражный художественный фильм, основанный на играх и книгах. Игры и книги серии переведены на 7 языков: французский, немецкий, итальянский, испанский, русский, корейский и китайский. Эти факты дают понять, что переводчики компании «Blizzard Entertainment» качественно делают свою работу [Электронная энциклопедия мира «Warcraft», 2018].

В отличие от предыдущих игр серии, многопользовательская часть «World of Warcraft» не является стратегией в режиме реального времени. Игра позволяет игроку окунуться в огромный мир, где, контролируя своего внутриигрового персонажа, можно исследовать игровой мир, оттачивать мастерство профессий, сражаться как с игроками, так и с монстрами и выполнять различные сюжетные задания. Кроме того, возможны бои и с другими игроками – в дуэли, на аренах или против игроков вражеской фракции [Руководство для начинающих ... , 2018].

При анализе текстов этой игры можно выделить множество трудностей при их переводе:

- текст игры может содержать переменные, специальные символы, разрывы строк. Ничего из этого нельзя удалить. При их удалении из текста, важная часть игры просто не будет отображаться в конечной версии локализованной игры, что может нарушать игровой процесс;

- нельзя использовать букву «Ё» в переводе. Она не помещается в ячейки, назначенные программистами. Даже одна буква «Ё», пропущенная редактором, приведет к тому, что собранная целиком версия игры не будет работать;

- переводчику необходимо подробно изучить историю этого бесконечного игрового мира и подобрать наиболее подходящие варианты перевода, сохранив адекватность, эквивалентность и прагматику [5 шагов к локализации, 2018].

Так же одной из трудностей локализации видеоигр является ударение на конкретное слово. Англоговорящие разработчики часто выделяют ударное слово курсивом, капслоком или жирным шрифтом. Переводчик не может этого сделать, он выберет именно это слово, на которое акцент будет логически размещен. «Это мой щит!» («This is MY shield!») [Адекватность и эквивалентность перевода ... , 2013].

В переводе и локализации видеоигр невозможно использование популярных заимствований из иностранной игровой терминологии или игрового сленга. Например, слово «hitpoint» должно быть переведено как «единицы здоровья» или «здоровье», но как «хитпоинты» или просто «хп» оно не может быть переведено. Этот термин понятен многим игрокам, но это грубое нарушение правил перевода, поскольку игра рассчитана на разнообразную и широкую аудиторию.

Аналогичным примером является слово «inventory», ранее переведенное как «инвентарь». Позже это слово вызвало отрицательную коннотацию, и перевод был изменен на «снаряжение» или «рюкзак». Так же необходимо учитывать особенности каждого персонажа (внешность, сферу деятельности, и т.д.). Например, ученый-изобретатель «Crafticus Mindbender» был переведен как «Ремеслий Мозголом». Это абсолютно правильная версия перевода, которая отражает образ персонажа [WoWHead, База данных ... , 2018].

2.2 Перевод имен собственных при локализации «World of Warcraft»

Игровой мир «Warcraft» достаточно сложный и проработан в мельчайших деталях, поэтому переводчик берет на себя большую долю ответственности при переводе деталей, заданий и имён неигровых персонажей, называемых «NPC» (Non-player character), находящимися под управлением компьютера. В игре «World of Warcraft» присутствуют 121423 таких неигровых персонажей с разными

именами. Поэтому именно перевод и локализация имен собственных в данной игре представляет особый интерес для переводчика [Список всех персонажей ... , 2019].

Разработчики «Blizzard» воплотили в игре множество явлений из своих других продуктов, персонажей из реального мира, множество мифологических персонажей и именно поэтому переводчику необходимо иметь фундаментальные фоновые знания для работы с таким сложным и проработанным материалом. Мир «Warcraft» полон заимствований из литературы, кино, и они являются неотъемлемой частью такой популярности игры. Так, например, переводчики локализаторы перевели имя неигрового персонажа «Haris Pilton» (отсылка к американской актрисе и певице Пэрис Хилтон) как «Псения Кобчак» (отсылка к российской актрисе и политическому деятелю Ксении Собчак), от части адаптировав перевод под русскую аудиторию, объяснив это схожей репутацией скандально известных персон [Blizzard о локализации, 2014].

Подобными примерами служат персонажи «Action Jackson» (отсылка к одноименному фильму), но русская группа локализаторов перевели его как «Джем Бондс» (отсылка к агенту Джеймсу Бонду и одноименному фильму) и «Whit Wantmal» (отсылка к американскому поэту Уолту Уитмену) был адаптирован под русскую аудиторию и переведен как «Саш Пушкинк» (анаграмма на Александра Пушкина) [Перевод и локализация ... , 2018].

Так же в игре есть такие персонажи как:

- «Hemet Nesingwary» - «Хеминг Эрнестуэй» (отсылка к известному писателю Эрнест Хемингуэй) – охотник-путешественник, который пишет истории и рассказы о своих приключениях;

- «Harrison Jones» - «Харрисон Джонс» (отсылка к Харрисону Форду и его герою Индиане Джонсу) – путешественник, искатель сокровищ;

- «Floyd Pinkus» - «Флойд Пинкус» (отсылка к группе Pink Floyd) – хозяин таверны;

- «Marcus Auralion» - «Марк Аврелион» (отсылка к римскому императору Марку Аврелию Антонину) – генерал и предводитель одной из рас в мире «Warcraft».

- «Stanli» - «Стэнли» (отсылка к известному автору комиксов Стэну Ли) – разработчики игры не прошли мимо и увековечили знаменитого художника в своей игре. В игре он носит характерные очки и усы, а так же приветствует всех игроков своей фирменной фразой «Эксцельсиор!»

- «Robin» - «Робин» (отсылка к актеру Робину Уильямсу) – Робин был большим фанатом игры, поэтому разработчики добавили в игру джинна с именем «Робин» в память о Уильямсе. В 1992 году Уильямс озвучивал джинна в мультфильме «Алладин»;

- «Lady La-La» - «Леди Ла-Ла» (отсылка к американской певице Леди Гага) – высокопоставленное лицо одной из рас, имеющая такой же яркий образ, как и певица;

- «Jack Argow» - «Джек Оробей» (отсылка к герою фильма «Пираты Карибского Моря» Джеку Воробью) – капитан флотилии Альянса [Топ 10 знаменитых людей ... , 2019].

Как можно заметить – при локализации и переводе группа переводчиков мира «Warcraft» часто использует прием анаграммы, меняя буквы местами, дабы не нарушить авторские права и добавить сложности к поиску подобных отсылок и «пасхалок».

Но не все попытки группы локализаторов-переводчиков адаптировать имена персонажей были удачны, например:

- «Slim, Shady Dealer» (прямая отсылка к рэперу Eminem, который выступает под псевдонимом «Slim Shady») – был переведен как «Тип, Сомнительный делец» и русском переводе отсылка была утеряна.

- «Albert Quarksprocket» (отсылка к литературному персонажу романа «Охотник и путешественник» Аллану Квотермейну) – был ошибочно воспринят локализаторами как отсылка к Альберту Эйнштейну и переведен как «Альберт

Кваркштейн», но ничего общего персонаж «Warcraft» и известный ученый не имеют [Пасхалки в WoW, 2019].

Так же в оригинале игры не используются половые различия персонажей при обращении, они дополняются переменными. Примерами обращений, относящихся к любому полу, являются: убийца, лорд, герой и т. д. Это позволяет упростить внедрение в игру диалогов между игроками и неигровыми персонажами. Отсутствие такой переменной – нередкая ошибка переводчиков, даже опытных. В результате фраза, адресованная мужскому персонажу, может выглядеть как «Теперь вы защитница долины». Но подобные ошибки в серии игр «Warcraft» – редкость и, как правило, следствие опечаток. Например, имя персонажа мужского пола «Adara White» изначально было переведено как «Адара Белая», но вскоре, после замечаний игроков, разработчики сменили его имя на «Адара Уайт» [«Адара Белая», 2018]. Локализаторами «Warcraft» был использован метод добавления, например: «Auctioneer Redmuse» - «Аукционистка Краснушка».

Некоторые примеры грубых ошибок при переводе первых частей «Warcraft» на русский язык: группа «пиратских» переводчиков перевела слово «Overmind» как «Надмозг». Речь идет о расе разумных насекомо-подобных существах и их предводителе, который контролирует их силой мысли. Позже при официальном выпуске игры, в котором профессиональная группа переводчиков-локализаторов перевела «Overmind» как «Сверхразум». Примеры похожих ошибочных неофициальных переводов:

- footman (оф. - Солдат) – (неоф.) пехотинец;
- grunt (оф. - Пехотинец) – (неоф.) урюк;
- critter (оф. - Тварь) – (неоф.) зубастик;
- circle of power (оф. - Круг Власти) – (неоф.) круг силы;
- great hall (оф. - Зал Вождей) – (неоф.) магистрат [«Warcraft III», альтернативный перевод, 2007].

Определенная сложность перевода имен собственных обусловлена выбором метода перевода и переводческой трансформации.

В связи с тем, что английский язык имеет латинский шрифт, а русский – кириллицу, при письменном переводе с английского языка возникают трудности, связанные с передачей имен собственных. Распространена иллюзия, что имена и названия не требуют особого внимания при изучении иностранного языка и при переводе с него [Софронова, 2016, с.247].

Переводом это называется условно: ведь, как правило, имена собственные зачастую транскрибируются или транслитерируются. Это связано с особенностью имен собственных, которые по своей сути созданы не из-за потребностей в познаниях, а в упрощении общения и коммуникации. В современной лингвистике имена часто определяются как наименование лексических единиц в отличие от обычных существительных, которые рассматриваются как обозначающие единицы - номинативная функция выходит на передний план. Задача имен собственных - называть, чтобы отличать объекты одного типа друг от друга. Имена собственные и географические названия не являются первичными лексическими единицами по своему происхождению.

Существует несколько основных способов перевода: калькирование, транскрипция, транслитерация, уточняющий и описательный переводы [Адекватность и эквивалентность перевода ... , 2013].

Основные методы перевода имен собственных в игре «Warcraft»:

1) Транскрибирование - прямой перенос имени в исходной форме в текст перевода. Такое чаще всего практикуется, когда языки пользуются общей графической основой письменности (английский, французский, немецкий и т.д.).

Преимущество этого способа в том, что имя собственное при этом полностью выполняет функцию юридической идентификации, и читатели могут легко ориентироваться в любых письменных источниках. Недостаток практики прямого переноса состоит в том, что говорящие на другом языке часто не могут определить по написанию, как произносится иноязычное имя собственное, и нередко навязывают имени произношение, соответствующее правилам чтения на их родном языке. Данный прием является самым употребляемым при переводе серии игр «Warcraft»:

Thrall – Тралл;

Uther – Утер;

Arthas – Артас;

Illidan – Иллидан;

Medivh – Медив;

Jaina Proudmoore – Джайна Праудмур;

Sylvanas – Сильвана;

Maiev – Майев;

Gul'dan – Гул'дан;

Vol'jin – Вол'джин [Персонажи – список самых популярных ... , 2018].

2) Передача графической формы слова – транслитерация. О транслитерации говорят тогда, когда языки пользуются различными графическими системами (английский, русский, испанский, китайский), но буквы (или графические единицы) этих языков можно поставить в какое-то соответствие друг другу для осуществления межъязыковой передачи имен собственных. Преимущество этого метода в том, что письменный вариант имени не искажается, его носитель имеет универсальную, не зависящую от языка идентификацию. Проведя исследование на примере переводов имен собственных в серии игр «Warcraft», найдено 2 имени переведенных данным методом «Mannoroth» и «Zidormi».

Русские локализаторы изначально перевели первого как «Маннорох», но пару лет назад изменили на «Маннорот», оставив прием прямого переноса. «Zidormi» и по сей день носит имя «Зидорму». Чтобы отыскать о нем сведения на других языках, приходилось искать разный материал по ключевому слову. Недостаток этого способа в том, что заимствующий язык в еще большей степени, чем при прямом переносе, навязывает имени произношение по собственным правилам.

3) Уточняющий перевод – использование ономастического соответствия, дополненного одним или несколькими поясняющими словами непосредственно в тексте. «Grommash Hellscream» - часто переводится в игре как «Вождь Громмаш

Адский Крик», уточняя, что он является вождем Орды. Подобное уточнение в оригинале отсутствует.

4) Описательный перевод – передача значения имени собственного нарицательным словом или словосочетанием. В переводах «Warcraft» часто опускается имя при упоминании предводителей фракций. «Grommash Hellscream» может быть переведен просто как «Вождь» (Вождь Орды), а «Varian Wrynn» как «Король» (Король Альянса). Подобная передача значения имени используется только при упоминании этих персонажей и их преемников соответственно. Замечено, что данный способ использовался для сокращения текста перевода, так как при использовании полного имени, как в оригинале, текст не вмещался в отведенное для него поле [Понятие компьютерной игры ... , 2016].

В случае невозможности перевода имени собственного, следует воспользоваться одним из трёх универсальных способов передачи иноязычных имён собственных:

- максимально точная передача смысла названия;
- максимально точная передача произношения на оригинальном языке;
- комбинационный способ перевода.

1) Максимально точная передача смысла названия:

Этот метод предполагает буквальный перевод имени с возможностью последующего построения фразы. Например, перевод названия местности в игре «Warcraft» «Borean Tundra» и «Icesrown Citadel» на русский будет выглядеть как «Борейская Тундра» и «Цитадель Ледяной Короны» соответственно. Среди трудностей применения этого метода перевода имен следует отметить, что в именах часто могут использоваться слова и словоформы, не имеющие семантических аналогов в разных языках. Ярким примером является один из городов в игре: «Gadgetzan» - «Прибамбаск»;

2) Максимально точная передача произношения на оригинальном языке:

Использование этого метода предполагает перевод иностранных имен с использованием правил транскрипции и транслитерации. Примером использования такого метода является перевод столиц «Warcraft»: «Orgrimmar» -

«Оргриммар» и «Dalagan» - «Даларан». Несомненным недостатком этого метода является невозможность передачи семантической нагрузки имени и сложность транслитерации некоторых имен собственных на иностранные языки. В случае применения этого метода между отдельными словами в названии, как правило, ставится тире, например, «Dazar-Alor» - «Дазар-Алор» - столица «Зулдазара»;

3) Комбинированный перевод:

Комбинированный способ, который включает в себя комбинированное использование первых двух методов, является наиболее распространенным при переводе и локализации «Warcraft». Этот метод предполагает перевод многословных имен путем точной передачи значения имени, а при отсутствии такой возможности - передачи имени путем точного произношения. Как правило, использование этого метода позволяет точно передать значение прилагательного в названии и, если возможно, передать значение остальной части имени. Ярким примером данного способа перевода в игре является столица Альянса – «Stormwind» - «Штормград» [«Проклятье, Утер!», 2019].

Все перечисленные способы перевода имен собственных и рекомендации по переводу не влияют на творческие проблемы перевода. Они только обязывают переводчика накапливать определенный объем знаний и развивать необходимые профессиональные навыки в определенной сфере и в рамках конкретного локализуемого проекта. Однако даже высококвалифицированные переводчики могут встретить некоторые трудности при переводе имен собственных. В этом случае ему необходимо использовать справочники, которые, к сожалению, не всегда дают точный эквивалент конкретного имени.

Возможно, именно отсутствие необходимых справочников иногда приводит даже опытных переводчиков к ономастическим ошибкам в переводе.

В данном исследовании были рассмотрены более 300 имен собственных переведенных с английского на русский язык переводчиками при локализации игры «World Of Warcraft», придерживанных концепции адекватности и эквивалентности на уровне семантики, отобранных методом сплошной и случайной выборки:

Таблица 1 – Частичный список исследованных имен собственных при переводе и локализации «World of Warcraft»

Fineas G. Bankworthy	Финеас Г. Бенкворти	Транскрипция	Неадекватный	Эквивалентный
Amera Sky	Амера Скай	Транскрипция	Неадекватный	Эквивалентный
Albert Quarksprocket	Альберт Кваркштейн	Комбинированный перевод	Неадекватный	Неэквивалентный
Slim, Shady Dealer	Тип, Сомнительный делец	Комбинированный перевод	Неадекватный	Неэквивалентный
Natalie Tootiblare	Натали Букинлер	Комбинированный перевод	Неадекватный	Неэквивалентный
Soleil Stonemantle	Солейла Камнегривая	Комбинированный перевод	Неадекватный	Неэквивалентный
Muha	Муах	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Nemiha	Немина	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Orphan Matron Mercy	Попечительница сирот Мила	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Peanut	Орешек	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Ricole Nichie	Риколь Ниччи	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Selanam the Blade	Селанем Острый Меч	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Sig Nicious	Сиг Шивес	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
The Rokk	Скалл	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Tinkerbelle	Жеребень	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Vagabond	Босяк	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный

Auctioneer O'reely	Аукционист Дану	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Auctioneer Yarly	Аукционист Нуда	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Laura Duta	Служащая банка Дюта	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Niles Habert	Казначей Хаберт	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Richard Banning	Служащий банка Баннинг	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Susan Halder	Служащая банка Халдер	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Alfred Copperworth	Альфред Бэрриморт	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Anthony Durain	Антоний Дюрейн	Транскрипция	Адекватный	Неэквивалентный
Badluck	Неудачка	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Brassbolt Mechawrench	Медноштиф Латунник	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Dorian Fines	Дориант Шахтер	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Drool	Болтун	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Emeline Fizzlefry	Эмилиана Маслобрызг	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Frozo the Renowned	Ледо Прославленный	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Ghostly Dalaran Celebrant	Радующийся даларанский дух	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Herwin Steampop	Эрвин Парохлоп	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Hira Snowdawn	Хира Снежная	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный

	Заря	ый перевод		ый
Hootie	Филя	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Jedidiah Handers	Джедидай Хендерс	Транскрипция	Адекватный	Неэквивалентный
Kylo Kelwin	Кайл Келвин	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
The Chooch	Дурандас	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Trapjaw Rix	Чуднокусь Рикс	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Usuri Brightcoin	Усури Златоблям	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Vereesa Windrunner	Вериса Ветрокрылая	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Violet Hold Guard	Стражник Аметистовой крепости	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Washed-Up Mage	Уставший маг	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Whirt the All-Knowing	Вирт Всезнайка	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Xazi Smolderpipe	Ксази Смолюга	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Zidormi	Зидорму	Транскрипция	Адекватный	Неэквивалентный
Arcanist Savan	Чародей Савэн	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Chomps	Глод	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Commander Steele	Командир Сталь	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Cro Threadstrong	Кро Ладнокрой	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный

Dusky	Чернушка	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Eebee Jinglepocket	Лореала Деньгозвон	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Fel-Caller Guloto	Призыватель ужаса Гулото	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Granny Smith	Бабушка Антоновка	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Griftah	Жуль	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Grisy Spicecrackle	Гризи Перцечих	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Haggard War Veteran	Хаггард Ветеран	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Haldor the Compulsive	Халдор Мнительный	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Naris Pilton	Псения Кобчак	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
High Enchanter Bardolan	Верховный мастер наложения чар Бардолан	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Iorioa	Иория	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Jjia	Джилия	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Jim Saltit	Джим Соленит	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Karokka	Харокка	Транслитерация	Адекватный	Неэквивалентный
Legs	Ногастик	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Madame Ruby	Мадам Рубина	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный

Morulu The Elder	Морулу Древний	Комбинированный перевод	Адекватный	Неэквивалентный
Auctioneer Vizput	Аукционист Визпут	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Auctioneer Vynna	Аукционист Винна	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Auctioneer Xifa	Аукционистка Зифа	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Auctioneer Ziji	Аукционистка Зиджи	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Auctioneer Zilbeena	Аукционистка Зилбина	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Ann Wainwright	Энн Вейнрайт	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Thrall	Тралл	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Bailey Stonemantle	Бейли Каменная Мантия	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентный
Barnum Stonemantle	Барнум Каменная Мантия	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентный
Uther	Утер	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Binzik Goldbook	Бинзик Златобух	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентный
Branzlit	Бранзлит	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Ceera	Цира	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный
Maiev	Майев	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Gul'dan	Гул'дан	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентный
Arthas	Артас	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентный

				й
Sylvanas	Сильвана	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Zurii	Зурии	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Garryeth	Гарриет	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Gobber	Гоббер	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Zidormi	Зидорму	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Natheon	Гатеон	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Idriana	Идриана	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Izzy Coppergrab	Иззи Медноцап	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентны й
Jaela	Джаэла	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Jamie Crester	Джейми Крестер	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
John Burnside	Джон Бернсайд	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Karus	Карус	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Karzo	Карзо	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Kellag	Келлаг	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Kirsten Westmill	Кирстен Вестмилл	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Kixa	Кикса	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й

Koma	Кома	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Kristin Cazarez	Кристин Касарес	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Lairn	Лайрн	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Lee Crester	Ли Крестер	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Leslie Wainwright	Лесли Вейнрайт	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Makavu	Макаву	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Technician Mihila	Техник Михила	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
V'eru	Вьеру	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Vagrant	Бродяга	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентны й
Vekax	Векакс	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Vinemaster Alamaro	Винодел Аламаро	Комбинированный перевод	Адекватный	Эквивалентны й
Willy	Вилли	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Yuula	Юула	Транслитерация	Адекватный	Эквивалентны й
Zahlia	Залия	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й
Zephyr	Зефир	Транскрипция	Адекватный	Эквивалентны й

Исходя из исследования, большая часть имен собственных в игре были переданы адекватно и эквивалентно на семантическом уровне. И только

единичные случаи перевода имен собственных не были переданы адекватно и потеряли смысл, заложенный в оригинале, из-за ошибочной локализации.

В переводе имен собственных при локализации игр, адекватность перевода преобладает над эквивалентностью, поэтому в определенной ситуации переводчик может пожертвовать переводческой эквивалентностью на уровне семантики в пользу адекватности.

Опираясь на предоставленные примеры перевода имен собственных при локализации многопользовательской видеоигры «World of Warcraft» можно отметить, что при локализации имен были использованы методы транскрипции, транслитерации, комбинированный перевод, а так же прием анаграммы.

Анаграмма — литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова (или словосочетания), что в результате даёт совершенно другое слово или словосочетание.

В соотношении использования методов перевода имен собственных в игре «Warcraft» команда переводчиков-локализаторов чаще использовала комбинированный способ перевода. На рисунке 1 указано соотношение использованных способов по примерам из таблицы 1, позволяющее утверждать, что в исследуемом корпусе имен собственных, комбинированный перевод преобладает над транскрипцией и транслитерацией.



Рисунок 1 – Соотношение способов перевода имен собственных из таблицы 1, использованных при локализации «World of Warcraft»

В ходе исследования наиболее интересными являются следующие виды соотношения адекватности и эквивалентности (на семантическом уровне) в переводе:

- адекватный, но не эквивалентный перевод (использование всех трех методов перевода имен собственных, но с преобладанием комбинированного перевода):

«Auctioneer O'reely» – «Аукционист Дану»;

«Auctioneer Yarly» – «Аукционист Нуда»;

«Susan Halder» – «Служащая банка Халдер»;

«Badluck» – «Неудачка»;

«Drool» – «Болтун»;

«Emeline Fizzlefry» – «Эмилиана Маслобрызг»;

«Herwin Steampop» – «Эрвин Парохлоп»;

«Trapjaw Rix» – «Чуднокусь Рикс»;

«Sylvanas Windrunner» – «Сильвана Ветрокрылая»;

- «Violet Hold Guard» – «Страж Аметистовой крепости»;
 «Xazi Smolderpipe» – «Ксази Смолюга»;
 «Zidormi» – «Зидорму»;
 «Adam Eternum» – «Адам Вселенус»;
 «Chomps» – «Глод»;
 «Griftah» – «Жуль»;
 «Haris Pilton» – «Псения Кобчак»;
 «Legs» – «Ногастик»;
 «Muha» – «Муах»;
 «Orphan Matron Mercu» – «Попечительница сирот Мила»;
 «The Rokk» – «Скалл»;
 «Kylo Kelwin» – «Кайл Келвин»;
 «Karokka» – «Харокка»;
 «Ricole Nichie» – «Риколь Ниччи»;
 «Tinkerbell» – «Жеребень»;
 «Vagabond» – «Босьяк»;
 «Cro Threadstrong» – «Кро Ладнокрой»;
 «Albert Quarksprocket» – «Альберт Кваркштейн»;
 «Whirt the All-Knowing» – «Уирт Всезнайка»;
 «Hootie» – «Филя»;
 «Brassbolt Mechawrench» – «Медноштиф Латунник».
- адекватный и эквивалентный перевод (преобладание транскрипции и транслитерации):
- «Auctioneer Fenk» - «Аукционист Фенк»;
 «Auctioneer Kuví» – «Аукционистка Куви»;
 «Ann Wainwright» – «Энн Вейнрайт»;
 «Атепа» – «Атепа»;
 «Barnum Stonemantle» – «Барнум Каменная Мантия»;
 «Binzella» – «Бинзелла»;
 «Binzik Goldbook» – «Бинзик Златобух»;

- «Ceera – Цира»;
- «Chesmu» – «Чесму»;
- «Hatheon» – «Гатеон»;
- «Jaela» – «Джаэла»;
- «Karus» – «Карус»;
- «Kixa» – «Кикса»;
- «Kristin Cazarez» – «Кристин Касарес»;
- «Makavu» – «Макаву»;
- «Mezlik» – «Мезлик»;
- «Novia» – «Новия»;
- «Nuzo» – «Нузо»;
- «Olivia Burnside» – «Оливия Бернсайд»;
- «Periel» – «Периэль»;
- «Rilgiz» – «Рилгиз»;
- «Teller Almeida» – «Служащий банка Алмейда»;
- «Sorap» – «Соран»;
- «Thomas Westmill» – «Томас Вестмилл»;
- «Vuvanzi» – «Вуванци»;
- «"Red" Jack Findle» - «"Рыжий" Джек Финдл»;
- «Abohba» – «Абоба»;
- «Aimee» – «Айми»;
- «Alchemist Burroughs» – «Алхимик Бурроуз»;
- «Andellion» – «Анделлион».
- эквивалентный, но неадекватный перевод (транскрипция):
- «Ameria Sky» – «Амера Скай»;
- «Fineas G. Bankworthy» – «Финеас Г. Бенкворти».
- неадекватный и неэквивалентный перевод (комбинированный перевод):
- «Albert Quarksprocket» – «Альберт Кваркштейн»;
- «Slim, Shady Dealer» – «Тип, Сомнительный делец»;
- «Soleil Stonemantle» – «Солейла Камнегривая»;

«Natalie Tootiblare» – «Натали Букинлер» [Персонажи «Warcraft III, 2019].

После анализа списка имен собственных, отобранных методом сплошной и случайной выборки, можно сделать выводы:

При переводе и локализации игр серии «Warcraft» группа переводчиков-локализаторов использовала в равной мере транслитерацию, транскрипцию, но заметно преобладание комбинированного перевода. Так же в переводах можно заметить использование литературного приема – анаграммы. В ходе данного исследования отмечены такие виды переводческих трансформаций как калькирование, модуляция, опущение, добавление и другие. При переводе профессий или рода деятельности локализаторы, как правило, прибегали к пословному переводу, например: «Аукционер», «Служащий банка», «Следопыт», «Заклинатель» и т.д [Пасхалки в WoW, 2019].

В переводе имен собственных при локализации «Warcraft» адекватность перевода преобладает над эквивалентностью на семантическом уровне.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем приступить к переводу и локализации конкретного продукта, переводчику следует провести особую подготовку. Подробно изучить предоставленную заказчиком (разработчиком игры) информацию о локализуемом продукте: жанровая классификация игры, личности игровых персонажей и игровые локации, определить временные и исторические рамки действий, происходящих в игре, выделить определенный стиль при переводе текстов и обозначить глубину локализации. Так же необходимо создать определенный свод правил, которому переводчик будет придерживаться в процессе всей локализации. Для определения качества и правильности перевода, а именно локализации, используется концепция адекватности и эквивалентности.

При переводе и локализации имен собственных учитывается семантическая эквивалентность. Исходя из этого, процесс локализации это сложный и многогранный процесс, требующий особого профессионализма и глубоких познаний в конкретной сфере. Также, тесное сотрудничество переводчиков с профессиональными программистами и, непосредственно, с заказчиком (разработчиком) играет важную роль в процессе локализации. Это поможет достичь максимально точного перевода и успешной локализации конечного варианта определенного проекта.

В ходе исследования примеров переводов имен собственных в игре «World of Warcraft» адекватность и семантическая эквивалентность служат для определения качества перевода. В данном исследовании отмечены разные типы достижения семантической эквивалентности и адекватности перевода имен собственных. Как правило, они могут быть:

- адекватными, но не эквивалентными;
- адекватными и эквивалентными;
- эквивалентными, но не адекватными;
- неадекватными и неэквивалентными.

В переводе имен собственных при локализации игр, адекватность перевода преобладает над эквивалентностью, в связи с этим переводчик жертвует эквивалентностью перевода в пользу достижения максимальной адекватности в определенной ситуации.

Также, в ходе исследования были отмечены следующие методы перевода имен собственных: транскрибирование, транслитерация, комбинированный перевод и, частично, прием анаграммы как способ переводческой трансформации.

Отмечено, что комбинированный перевод заметно преобладает над транскрибированием и транслитерацией. Кроме того, стоит отметить, что пословный перевод распространен при переводе профессий или сферы деятельности неигровых персонажей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст]: учебник / В. Н. Комиссаров. - М.: Высш. шк., 1990. - 253 с.
- 2 Латышев, Л. К. Перевод: теория, практика и методика преподавания [Текст]: учеб. пособие / Л. К. Латышев, А. Л. Семенов. - М.: Издательский центр «Академия», 2003. - 192 с.
- 3 Комиссаров, В. Н. Общая теория перевода [Текст]: учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. - М.: «ЧеРо», совместно с «Юрайт», 2000. - 136 с.
- 4 Софронова, Т. М. Объединяя языки и культуры: секреты мастерства англорусского письменного перевода: учебное пособие для бакалавров направления подготовки 450302 «Лингвистика» (проф. «Перевод и переводоведение») / Т.М. Софронова. – Красноярск, 2016. – 343 с.
- 5 Понятие компьютерной игры, классификация игр; электронная библиотека; 2016 [Электронный ресурс] URL: https://studbooks.net/2263023/informatika/ponyatie_kompyuternoy_igrы_klassifikatsii (дата обращения: 20.04.2018)
- 6 Классификация компьютерных игр; электронная библиотека; 2015 [Электронный ресурс] URL: https://studbooks.net/2427867/informatika/klassifikatsiya_kompyuternyh (дата обращения: 20.04.2018)
- 7 Жанры компьютерных игр; социальная сеть; 2015 [Электронный ресурс] URL: <http://fb.ru/article/179293/janryi-kompyuternyih-igr-spisok-klassifikatsiya-kompyuternyih-igr-po-janram> (дата обращения: 20.04.2018)
- 8 Перевод текстов компьютерных игр; электронная библиотека; 2013 [Электронный ресурс] URL: <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=607676> (дата обращения: 26.04.2018)

- 9 Адекватность и эквивалентность перевода имен собственных при локализации игр; электронная библиотека; 2013 [Электронный ресурс] URL: <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=666905#2> (дата обращения: 26.04.2018)
- 10 Перевод «Warcraft III»; форум; 2002 [Электронный ресурс] URL: <https://kamrad.ru/showthread.php?postid=576413> (дата обращения: 26.04.2018)
- 11 Правильный перевод «Warcraft III» или что наврал «SoftClub»; форум; 2006 [Электронный ресурс] URL: <https://woh.ru/forum/общение/храм-флуда/15975-правильный-перевод-warcrafta-или-что-наврал-softclub> (дата обращения: 26.04.2018)
- 12 World of Warcraft; электронная энциклопедия; 2018 [Электронный ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (дата обращения: 7.10.2018)
- 13 Руководство для начинающих; форум; 2018 [Электронный ресурс] URL: <https://worldofwarcraft.com/ru-ru/game/new-players-guide> (дата обращения: 7.10.2018)
- 14 5 шагов к локализации; форум; 2018 [Электронный ресурс] URL: https://www.igromania.ru/article/13509/5_shagov_k_lokalizacii_tehnicheskie_aspekty_perevoda_igr.html (дата обращения: 7.10.2018)
- 15 WowHead. База данных по компьютерной игре «World of Warcraft»; 2018; [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wowhead.com> (дата обращения: 7.10.2018)
- 16 Blizzard о локализации; форум; 2014 [Электронный ресурс] URL: <https://noob-club.ru/index.php?topic=27516.0> (дата обращения: 13.11.2018)
- 17 Перевод и локализация; форум; 2018 [Электронный ресурс] URL: <https://eu.battle.net/forums/ru/wow/896179/> (дата обращения: 13.11.2018)
- 18 «Адара Белая»; форум; 2018 [Электронный ресурс] URL: <https://eu.battle.net/forums/ru/wow/topic/17624592966> (дата обращения: 13.11.2018)
- 19 «Warcraft III» альтернативный перевод; форум; 2007 [Электронный ресурс] URL: <https://www.old-games.ru/forum/threads/warcraft-ii-alternativnyj-perevod.22842/> (дата обращения: 13.11.2018)

20 Локализация видеоигр: специфика и трудности; переводческое бюро; 2012; [Электронный ресурс] URL: <https://bues.ru/blog/express/28.php> (дата обращения: 21.01.2019)

21 «Проклятье, Утер!»; форум; 2019; [Электронный ресурс] URL: <https://dtf.ru/games/30754-proklyate-uter-pochemu-warcraft-3-reforged-nuzhen-novyy-perevod-vmesto-togo-samogo> (дата обращения: 21.05.2019)

22 Список всех персонажей «World Of Warcraft»; форум; 2019; [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wowhead.com/npcs> (дата обращения: 21.05.2019)

23 Персонажи «Warcraft III»; форум; 2019; [Электронный ресурс] URL: <https://warcraft3.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи> (дата обращения: 21.05.2019)

24 Трудности перевода; форум; 2013; [Электронный ресурс] URL: <https://kanobu.ru/articles/trudnosti-perevoda-366759/> (дата обращения: 25.05.2019)

25 Пасхалки в WOW; форум; 2019; [Электронный ресурс] URL: <https://eu.battle.net/forums/ru/wow/topic/6444145646> (дата обращения: 25.05.2019)

26 Топ 10 знаменитых людей в «World Of Warcraft»; форум; 2019; [Электронный ресурс] (дата обращения: 25.05.2019) URL: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/top_10_znamenityh_ljudej_v_world_of_warcraft

27 Почему в играх «Rockstar» нет русской озвучки; форум; 2018; [Электронный ресурс] URL: https://pikabu.ru/story/pochemu_v_igrakh_rockstar_net_russkoy_ozvuchki_staryiy_vo_pros_ne_trebuyushchiy_otveta_6249245 (дата обращения: 3.06.2019)

28 Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения; электронная энциклопедия; 2018; [Электронный ресурс] URL: <http://psxplanet.ru/Localization-Of-Computer-Games> (дата обращения: 3.06.2019)

29 Персонажи – список самых популярных в игре «World Of Warcraft»; форум; 2018; [Электронный ресурс] URL: <https://lifeforgame.ru/online-pc/stati-online/world-of-warcraft/populyarnye-personazhi.html> (дата обращения: 3.06.2019)

30 Вселенная «Warcraft»; форум; 2010; [Электронный ресурс] URL: <https://woh.ru/forum/вселенная-warcraft/архив-world-of-warcraft/архив-обсуждения-бета-теста-cataclysm/дневники-бета-тестеров-cataclysm/111985-под--сенью-эльфийских-лесов---похождения-иллайны/page2> (дата обращения: 3.06.2019)

31 Грабовский Н.К. – Теория перевода; Файловый архив; 2007; [Электронный ресурс] URL: <https://studfiles.net/preview/4432224/page:30/> (дата обращения: 6.06.2019)