

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТФЬЕВА

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра английской филологии

Направление подготовки: 45.03.02 Лингвистика

Профиль: Перевод и переводоведение
квалификация «бакалавр»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой английской филологии

_____ Т. П. Бабак

«_____» _____ 2015 г.

Выпускная квалификационная работа

**АНАЛИЗ ТИПИЧНЫХ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ОШИБОК ПРИ
ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РУССКИЙ ЯЗЫК
(НА ПРИМЕРЕ MMORPG WORLD OF WARCRAFT)**

Выполнил студент группы 45А

И.С. Смирнов

(подпись)

Форма обучения очная

Научный руководитель:

ст. преподаватель кафедры английской филологии П.П. Михалык

(подпись, дата)

Рецензент:

к.п.н., доцент кафедры германо-романской филологии и
иноязычного образования И.П. Селезнева

(подпись, дата)

Дата защиты _____

Оценка _____

Красноярск
2015

Оглавление	
ВВЕДЕНИЕ	2
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ АДЕКВАТНОСТИ И ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ ПЕРЕВОДА	
1.1. Понятие адекватности в теории перевода	6
1.2. Понятие эквивалентности в теории перевода	11
ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ	
2.1. Основные принципы локализации при локализации	19
2.2. Основные проблемы при локализации	20
2.3. Глубина локализации.....	23
2.4. Особенности локализации World of Warcraft на разных уровнях ..	24
2.5. Лингвистические и прагматические особенности MMORPG World of Warcraft	
2.5.1. Лингвистические особенности	26
2.5.2. Прагматические особенности	28
ГЛАВА 3. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ОШИБОК	
3.1. Понятие переводческой ошибки. Классификация.....	29
3.2. Классификация переводческих ошибок в World of Warcraft	35
Общие выводы по главам 1-3.....	37
ГЛАВА 4. АНАЛИЗ ТИПИЧНЫХ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ОШИБОК ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ MMORPG WORLD OF WARCRAFT	
4.1. Переводческие ошибки при локализации World of Warcraft.....	39
4.2. Соотношение ошибок в соответствии с классификацией Д.М. Бузаджи и др.	78
4.3. Соотношение адекватности и эквивалентности в рассмотренных вариантах переводов	79
Заключение	80
Список использованных источников	82

ВВЕДЕНИЕ

В науке перевод рассматривается как способ взаимодействия между разноязычными объектами коммуникации посредством обработки информации и ее воспроизведения на другом языке. Ранее лингвисты определяли перевод как замену текста на исходном языке текстом на языке перевода и лишь спустя время изучали требования, которым должен удовлетворять создаваемый текст, чтобы служить полноценной заменой оригинала и в полной мере передавать отношения, возникающие между текстами в целом и между его отдельными частями. Таким образом, лингвистическая теория перевода изучает соотношение единиц двух языков в контексте.

На сегодняшний день существует большое количество работ, посвященных трудностям, особенностям и проблемам перевода, но в большинстве своем они применимы к сфере деловой коммуникации или художественным текстам. Но с развитием технологий перед переводчиками встают новые, все более сложные и интересные задачи. Одной из таких задач является локализация компьютерных игр. Сегодня игровая индустрия находится на пике своего развития и ежегодно предлагает обществу огромное количество новых миров и историй. Проблема в том, что издатели и разработчики в основном выпускают продукты на английском языке, и для того, чтобы завоевать зарубежную аудиторию и выпустить товар на международный рынок, они прибегают к помощи команды локализаторов, что в итоге позволяет пользователю в полной мере прочувствовать атмосферу игры, понять полученные внутриигровые задания и ознакомиться со справочной информацией.

Настоящее исследование представляет собой анализ типичных переводческих ошибок при локализации компьютерных игр на русский язык и определения адекватности и эквивалентности выполненных переводов MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) World of Warcraft.

Актуальность данной работы обусловлена тем, что, несмотря на освещенность типичных ошибок перевода в учебной литературе, вопросы ее практического применения при локализации игр оставляют широкое поле для исследования. Исследование проблем локализации поможет выявить общую тенденцию в этой области.

Цель — выявить и проанализировать типичные переводческие ошибки при локализации игр на русский язык, определить адекватность и эквивалентность переводов.

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

- изучить научную литературу по проблеме адекватности и эквивалентности в переводе;
- изучить научную литературу, посвященную переводческим ошибкам;
- определить проблемы, которые могут возникнуть при локализации;
- классифицировать переводческие ошибки, допущенные при локализации;
- определить адекватность и эквивалентность вариантов переводов.

Объектом исследования выступает MMORPG World of Warcraft.

Предмет исследования — перевод текстовой составляющей MMORPG World of Warcraft (включая дополнения The Burning Crusade, Wrath of the Lich King, Cataclysm, Misfits of Pandaria).

Практическая значимость. Результаты работы могут быть полезны при изучении особенностей локализации.

Данные для последующего анализа были отобраны методом свободной выборки по следующему критерию: неигровые персонажи, предметы, способности и задания, доступные игрокам обеих фракций.

Методы исследования: целенаправленный поиск и последующий анализ теоретической литературы по проблеме исследования, метод свободной выборки, статистические методы.

Поставленные цели определили структуру работы. Она состоит из четырех глав, общего вывода и заключения.

В ходе исследования мы обращались к различным источникам: книгам, докладам, интернет-публикациям, базам знаний.

ГЛАВА 1. Теоретические основы исследования адекватности и эквивалентности перевода при локализации игр

Основная задача в определении качества перевода состоит в выделении объективных критериев и соответствующих категорий научного аппарата анализа языкового текста оригинала и оценки его перевода, которые определяют границы перевода оригинала, их объективную и субъективную обусловленность и создадут основу для определения обоснованности перевода, то есть «проверяемости качества перевода» [Брандес, 2006, с. 112]

Однако до сих пор еще нет определенного ответа на вопрос, что такое оценка «правильности» перевода и что является предметом оценивающей деятельности в переводе. Центральной проблемой этого направления является выработка объективных научных критериев оценки текстов перевода, в том числе и исследование феномена вариативности художественных текстов (наличие нескольких адекватных вариантов перевода).

По мнению немецкого переводоведа К. Райе, занимавшейся данной тематикой и посвятившей ей ряд статей и монографию («Возможности и границы переводческой критики»), «основными задачами при оценивании качества перевода являются установление, описание и оценка переводческих решений в тексте перевода. При этом важно, чтобы «высказываемая специалистом оценка являлась не только его субъективным мнением, но была аргументированной и стремилась к объективности» [Тюленев, 2004, с. 45]

Категория качества перевода является доминирующей категорией переводоведения, с которой все другие категории связаны отношением субординации. При оценке качества перевода в качестве критериев выступают нормативные аспекты перевода и типы соотношения перевода и оригинала. Основным инструментом оценки качества перевода в переводоведении служат понятия адекватности и эквивалентности, которые применяются к конкретным результатам перевода. Рассмотрим основные аспекты содержания данных понятий.

Понятия адекватности и эквивалентности являются основополагающими в теории перевода, однако они по-разному толкуются исследователями. Немецкие переводоведы К. Райс и Х. Вермеер оперируют понятиями ситуативная адекватность и функциональная адекватность; А. А. Горбачевский предлагает ограничиться термином адекватность [Горбачевский, 2001, с. 89]; М. П. Брандес говорит о «текстовой адекватности» и «языковой адекватности» (эквивалентности) [Виноградов, 2001, с. 110]; А. Нойберт использует термины «коммуникативная эквивалентность» и «лингвистическая эквивалентность» [Комиссаров, 2000, с. 33]; Г. Егер предлагает термин «функциональная эквивалентность» [Комиссаров, 2000, с. 33]; Г. Тури использует оба термина, но под адекватностью понимает «максимальную эквивалентность», а под эквивалентностью - «реальную эквивалентность» [Комиссаров, 2000, с. 34].

Несмотря на некоторые различия, большинство исследователей согласны с тем, что оба эти термина отражают одну из главных особенностей перевода, а именно его неразрывную связь с оригиналом. Чтобы существование этих терминов было возможно в пределах одной теории, необходимо четко разграничить их понятийные области.

1.1. Понятие адекватности в теории перевода

Слово адекватность является чисто переводческим термином, в общенаучном плане термином не является и употребляется «нетерминологически» [Комиссаров, 2000, с. 46]. Согласно Н. К. Гарбовскому, «понятие адекватности пришло в теорию перевода из теории познания, где термин «адекватное» обозначает верное воспроизведение в представлениях, понятиях и суждениях объективных связей и отношений действительности» [Гарбовский, 2004, с. 69].

Для теории перевода действительностью является оригинальный текст как система связей и отношений между его элементами. Таким образом, задачей

перевода является верное воспроизведение этой системы связей и отношений средствами другого языка.

Считаться адекватным может «перевод, в котором воспроизводится функциональная доминанта исходного сообщения в соответствии с коммуникативной интенцией отправителя исходного сообщения» [Латышев, 2000, с. 49].

Следовательно, адекватность перевода можно считать «функционально-прагматической категорией, направленной на намерения отправителя сообщения на ИЯ и реакции получателя, который определяет уровень коммуникативной равнозначности оригинала и перевода, необходимый ему для решения задач коммуникации». [Ванников, 1988, с. 34] В связи с этим некоторые исследователи считают необходимым разграничить разные уровни адекватности.

Различение типов адекватности вводит перевод в круг основных составляющих коммуникативного акта. Понятие адекватности здесь полностью вбирает в себя все типы соответствия между текстом оригинала и текстом перевода. В этом случае понятие эквивалентности оказывается излишним. Однако такой функциональный подход не предусматривает рассмотрения операций по максимально полному перевыражению всей системы смыслов, заключенной в тексте оригинала.

Так как коммуникативный акт — это «не только отправитель и получатель сообщения, но и само сообщение, максимальное совпадение между содержанием оригинала и перевода считается очевидным. В таком случае «правильным» и «хорошим» признается только эквивалентный перевод» [Комиссаров, 2004, с. 134].

Основываясь на положениях концепции А. В. Федорова, приравнивавшего адекватность к полноценности, В. Н. Комиссаров считает, что «оценочная трактовка эквивалентности делает излишним употребление термина адекватность» [Комиссаров, 2004, с. 135].

Но понятию адекватности в отличие от понятия полноценности не свойственна оценочность, поэтому для устранения термина адекватность из теории перевода нет достаточных оснований.

Термин адекватность является особой категорией теории перевода и его сосуществование с категорией эквивалентности не только допустимо, но и целесообразно.

Разграничивая понятийные сферы адекватности и эквивалентности, можно заметить, что «в переводе не все адекватно, что эквивалентно, и не все эквивалентно, что адекватно» [Гарбовский, 2004, с. 71].

Такой взгляд на категории адекватности и эквивалентности совпадает с позицией А. Д. Швейцера. Этот исследователь, отмечая, что обе категории имеют оценочный и нормативный характер, подчеркивал отличия одной категории от другой.

Первое их различие он видел в том, что эквивалентность ориентирована на результаты перевода, на соответствие текста перевода определенным параметрам оригинала, в то время как адекватность связана с условиями протекания межъязыкового коммуникативного акта. «Иными словами, если эквивалентность отвечает на вопрос о том, соответствует ли конечный текст исходному, то адекватность отвечает на вопрос о том, соответствует ли перевод как процесс данным коммуникативным условиям» [Швейцер, 1988, с. 38].

Второе различие состоит в том, что эквивалентность предполагает максимально полную передачу «коммуникативно-функционального инварианта» оригинала, в то время как адекватность представляет собой некий компромисс, на который идет переводчик, жертвуя эквивалентностью для решения главной задачи. Такой главной задачей считается сохранение в переводе функциональных доминант исходного текста, таким образом, адекватность имеет не максимальный, а оптимальный характер. «Иными словами, перевод может быть адекватным даже тогда, когда конечный текст эквивалентен исходному лишь на одном из семиотических уровней или в одном из функциональных измерений. Более того, возможны случаи, когда некоторые

фрагменты текста неэквивалентны друг другу и вместе с тем перевод в целом выполнен адекватно» [Швейцер, 1988, с. 39].

Таким образом, во всех концепциях происходит более или менее четкое разделение двух сфер: сферы речевых произведений и соотношения между ними и сферы условий коммуникации и коммуникативного акта в целом.

А. В. Федоров представляет обе эти сферы как два необходимых требования к полноценному переводу. У Ю. В. Ванникова они составляют определенные уровни адекватности, у В. Н. Комиссарова - уровни эквивалентности, а у А. Д. Швейцера определяются как адекватность и эквивалентность.

Несмотря на явные и неявные расхождения в терминологии, обозначается в целом единый подход к выделению аспектов перевода, в соответствии с которыми устанавливаются соответствия.

Исследователи также выделяют свои критерии соответствий в рамках трех типов отношений, в которых находятся языковые знаки между собой и с окружающей действительностью: прагматические, семантические и синтаксические отношения.

Все рассмотренные выше концепции адекватности представляют собой направление, особенностью которого является ориентация на исходный текст, то есть оценка качества перевода осуществляется путем сопоставления перевода с оригиналом.

Для понимания взаимодействия функциональных параметров текста, прагматики текста и определения их места в общей теории эквивалентности и адекватности, нам необходимо рассмотреть многоуровневые и функциональные модели эквивалентности.

1.2. Понятие эквивалентности в теории перевода

Способность оказывать на получателя сходное воздействие, которое оказывает на своего получателя текст оригинала, многими признается как свойство «хорошего» перевода.

Л. К. Латышев полагает, что «тексты оригинала и перевода должны быть, в первую очередь, равноценны по своей способности вызывать реакции у своих адресатов» [Латышев, 2000, с. 57]. Он называет это свойство «равноценностью регулятивного воздействия». В то же время адекватность для него — «более комплексное понятие, включающее как равноценность регулятивного воздействия со стороны оригинала и перевода, так и определенную степень семантико-структурного подобия перевода исходному тексту» [Латышев, 2000, с. 58].

Несомненно, выбор языкового материала для построения высказывания зависит от цели, которую ставит перед собой автор, от его коммуникативной интенции. Только через анализ языкового материала в сочетании с анализом экстралингвистических условий порождения высказывания переводчик может прийти к пониманию коммуникативной интенции автора и в дальнейшем создать текст перевода с учетом этой интенции. Следовательно, текст перевода должно характеризовать еще нечто такое, что указывало бы на его связь с текстом оригинала.

Мы бы могли принять термин Л. К. Латышева, если бы в переводоведении не существовал другой термин — эквивалентность.

О происхождении понятия эквивалент в переводоведении ведутся споры. Г. Егер полагает, что «термин взят из логики, так как логика дает необходимую теоретическую посылку для двуязычного перевода» [Егер, 1978, с. 33]; В. Вилс считает, что «данный термин был взят из математики, где он обозначает однозначное соответствие между элементами двух множеств». Согласно исследованиям Б. Илека, эквивалент как термин по отношению к переводу

впервые употребил А. В. Федоров, а позднее — Дж. Кэтфорд, то есть термин был взят из лингвистики [Комиссаров, 2000, с. 63].

Такое определение этому понятию дает В. Н. Комиссаров: эквивалентность — это «максимально возможная лингвистическая близость текста перевода к тексту оригинала» [Комиссаров, 2004, с. 148].

В свою очередь Ю. Найда выделяет два вида эквивалентности: «формальную» и «динамическую». Сам «факт использования разных определений уже указывает на неоднозначность определяемого понятия» [Комиссаров, 2004, с. 148].

Формальная эквивалентность «ориентирована на оригинал», и достигается обязательным сохранением части речи при переводе, отсутствием членения или перестановки членов предложения оригинала, сохранением пунктуации, разбивки на абзацы, применением принципа конкорданса (то есть перевод определенного слова всегда одним и тем же соответствием). Все идиомы калькируются, любые отклонения от буквы оригинала объясняются в сносках. [Гарбовский, 2004, с. 77; Комиссаров, 2000, с. 65; Сдобников, 2006, с.125]

Другими словами, формальная эквивалентность не предполагает использования каких-либо трансформаций при переводе, что на практике практически невозможно, так как при таком виде эквивалентности перевод не может быть естественным.

Динамическая эквивалентность «ориентирована на реакцию рецептора», означает равенство реакций рецепторов оригинала и перевода, находится ближе всего к адекватности перевода.

Впоследствии Ю. Найда отказался от термина динамическая эквивалентность, заменив его термином «функциональная эквивалентность» [Сдобников, 2006, с.127].

Попытка построить типологию эквивалентности, найти те ступени, которые ведут от минимально возможной к максимальной эквивалентности, а также установить объективную, обоснованную границу, отделяющую перевод от

«неперевода», приводит нас к теории уровней эквивалентности (Г. Егер, А. Д. Швейцер и В. Н. Комиссаров).

Универсальную типологию уровней эквивалентности при переводе разработал В. Н. Комиссаров. Представленная им теория отражает лингвистический подход к переводу как к процессу преобразований между языками.

В основе теории уровней эквивалентности лежит представление о том, что степень близости между оригиналом и переводом является переменной величиной. В. Н. Комиссаров различает пять типов эквивалентных отношений между оригиналом и переводом:

1. Эквивалентность на уровне цели коммуникации, характеризующаяся наименьшей общностью содержания оригинала и перевода. Под целью коммуникации понимается часть содержания высказывания, выражающая основную функцию этого высказывания. Цель коммуникации составляет очень важный элемент общего содержания текста и имеет первостепенное значение при переводе. Отдельные части текста могут обладать разной степенью коммуникации. Очень часто такой уровень относится к переводу фразеологизмов, пословиц и поговорок [Комиссаров, 1990, с. 53]

2. Эквивалентность на уровне описания ситуации, характеризующаяся большей общностью содержания разноязычных текстов. В подобном переводе может не быть лексических и грамматических совпадений, но ситуация описывается одна и та же, одни и те же связи между объектами. «The telephone rang and he answered it». В переводе читаем: «Зазвонил телефон, и он снял трубку». Здесь в переводе нет соответствия лексике и грамматике оригинала. Но уже очевидно, что в нем описывается «то же самое» — одна и та же ситуация, то есть некоторая совокупность объектов, реально существующих или воображаемых, а также связи между этими объектами. Большинство высказываний на любом языке используются для указания на определенные ситуации. При этом в высказывании никогда не указываются все признаки описываемой ситуации, а называются только некоторые из них. Набор

признаков, упоминаемых в высказывании, составляет способ описания ситуации. В любом языке большинство ситуаций можно описать разными способами, выбирая разные признаки. Однако в каждом языке могут существовать свои предпочтения, в результате которых способ описания одной и той же ситуации, используемый в одном языке, оказывается неприемлемым в другом. Именно это мы и обнаруживаем в рассматриваемой группе переводов, принадлежащих ко второму типу эквивалентности. Переводы этого типа весьма многочисленны. [Комиссаров, 1990, с. 54-60]

3. Эквивалентность на уровне способа описания ситуации, при которой помимо общности цели коммуникации и ситуации сохраняется и понятийный аппарат, при помощи которого описывается ситуация в оригинальном тексте. В романе американского писателя С. Льюиса «Эрроусмит» есть такой эпизод. Герой романа встречается со своей будущей женой в больнице, когда та моет пол. Они при этой встрече поссорились, и впоследствии, вспоминая причину своего агрессивного поведения, она объясняет: «Scrubbing makes me bad-tempered». В переводе романа читаем: «От мытья полов у меня характер портится». Сравнивая перевод с оригиналом, мы видим, что в нем использованы те же признаки ситуации и сохранены отношения между ними. В самом деле, в оригинале «Scrubbing» выражает причину, и такую же функцию выполняет русский эквивалент этого слова «мытьё полов». По этой причине героиня становится «плохо-характерной», что и выражается в переводе теми же понятиями, хотя и другими частями речи (портиться, становится плохим). В рамках одного способа описания ситуации возможны различные виды семантического варьирования. Выбор признаков, с помощью которых описывается ситуация, неполностью определяет организацию передаваемой информации. Сопоставительный анализ показывает, что наиболее часто отмечаются следующие виды варьирования семантической структуры высказывания:

1) Степень детализации признака. Описание ситуации избранным способом может осуществляться с большими или меньшими подробностями.

Некоторые признаки непосредственно включаются в высказывание, а другие могут оставаться подразумеваемыми, легко выводимыми из контекста. Различное сочетание названных (эксплицитных) и подразумеваемых (имплицитных) признаков можно обнаружить во всех языках. Так, по-русски можно сказать «Он постучал и вошел», а можно — «Он постучал в дверь и вошел в комнату». Точно также и по-английски можно выбрать между «He knocked and came in» и «He knocked at the door and came into the room».

Имплицитность английского высказывания подчас требует от переводчика особой бдительности. Встретив, например, сообщение, что военный корабль вооружен «with liquid rockets», переводчик не должен спешить озадачить читателя существованием «жидких ракет», а должен понимать, что в оригинале подразумеваются «liquidfueled rockets», то есть ракеты на жидком топливе.

2) Изменение способа объединения признаков ситуации в высказывании. Одни и те же признаки могут входить в разные словосочетания. Можно, например, сказать «Он быстро скакал на своем скакуне», соединяя «быстро» с глаголом, а можно объединить этот признак с существительным: «Он скакал на своем быстром скакуне». Разные языки обладают неодинаковыми возможностями сочетаемости признаков, что отчетливо выявляется в переводе. «Manson climbed into the gig behind a tall black angular horse». Переводя эту фразу, переводчик неожиданно обнаруживает, что по-русски нельзя сказать: «Он сел в коляску позади лошади», поскольку получается, будто лошадь то же сидела в коляске. По-русски можно сесть позади кучера, позади другого седока, но нельзя сесть позади лошади. Придется написать, что он сел в коляску, запряженную этой лошастью. Попутно заметим, что перевод этого предложения ставит перед переводчиком еще некоторые любопытные проблемы. «Tall» — это, конечно, «высокий», но, по-видимому, по-русски неприемлемо сочетание «высокая лошадь». Это трудно логически объяснить, но «русская лошадь» может быть большой или крупной, но не высокой. Еще одну загадку задает переводчику прилагательное «angular», образованное от существительного «angle» — «угол». По-русски от слова «угол» можно образовать несколько прилагательных, но

лошадь нельзя назвать ни «угловой», ни «угловатой», ни «угольной». Переводчику придется предположить, что «углы» означают выпирающие кости, и выбрать вариант «худая» или «костлявая» (но не «костистая»). В целом, английский язык гораздо свободнее сочетает отдаленные признаки, чем русский.

3) Изменение направления отношений между признаками. Профессор принимает экзамены у студентов. Студенты сдают экзамены профессору. В романе Дж.Голсуорси «Сага о Форсайтах» есть такой эпизод. Герои романа едут в открытом автомобиле, он поворачивает за угол, и автор пишет «They had their backs to the sunshine now». Дословный перевод «Теперь их спины были обращены к солнцу» выглядит по-русски напыщенно и нелепо и в переводе читаем: «Теперь солнце светило им в спину» [Комиссаров, 1990, с. 61-67].

4. Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания, характеризующаяся сохранением части значения синтаксических структур оригинала. Например, пассивному залогу в английском языке соответствует страдательный залог в русском: «The house was sold for eighty thousand dollars» — «Дом был продан за восемьдесят тысяч долларов» [Комиссаров, 1990, с. 70].

5. Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков, свойственная дословному переводу. Мы обнаруживаем группу переводов, в которых близость к оригиналу будет наибольшей, поскольку в них переводчик стремится как можно полнее воспроизвести значения слов оригинала с помощью дословного перевода: «I saw him at the theatre» — «Я видел его в театре». Этот тип эквивалентности встречается достаточно часто, но достижение эквивалентности на уровне семантики слова ограничивается несовпадением значений слов в разных языках [Комиссаров, 1990, с. 83].

Прагматическое значение и коммуникативный эффект, достигнутые при переводе, даже при отсутствии эквивалентности на семантическом и синтаксическом уровнях, делают перевод адекватным. Перевод оказывается не только адекватным, но и в разной степени эквивалентным, если эквивалентность достигнута на семантическом и синтаксическом уровнях.

Таким образом, качество перевода состоит из двух аспектов: адекватности, означающей воспроизведение в переводе функции исходного сообщения, и эквивалентности, которая предполагает максимально возможное лингвистическое сходство текстов оригинала и перевода.

Согласно утверждению В. В. Сдобникова, «эти две категории находятся в иерархических отношениях: эквивалентность подчинена адекватности и по своей значимости она второстепенна» [Сдобников, 2006, с. 120].

Х. Вермеер и К. Райс также отводят понятию эквивалентности подчиненное место, отмечают, что эти понятия не являются статичными, так как цель перевода меняется от случая к случаю.

В. В. Сдобников предлагает четыре вида соотношений адекватности и эквивалентности, наиболее типичные для каждого вида перевода, выделяемых как в рамках жанрово-стилистической классификации, так и в рамках психолингвистической классификации.

При этом эквивалентность может быть представлена в разной степени, то есть лингвистическая близость текстов оригинала и перевода может быть разной в зависимости от ситуации. По мнению автора концепции, «о степени адекватности говорить не приходится: перевод либо адекватен, либо не адекватен» [Сдобников, 2006, с.129].

Перевод может быть адекватным в целом и эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста (то есть отношения эквивалентности устанавливаются между всеми сегментами оригинала и перевода, как правило, не на уровне цели коммуникации).

Автор считает, что это наиболее качественный перевод. Такое качество чаще всего и легче всего достигается при переводе специальных текстов: научно-технических, экономических, юридических и т. п.

Перевод может быть адекватным, но не эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста (речь идет о том, что отношения эквивалентности устанавливаются между сегментами на уровне цели коммуникации).

Лингвистическая близость между текстами оригинала и перевода минимальна. Подобный случай характерен для художественного перевода, особенно для перевода поэтического, так как в художественном переводе адекватность невозможна без обеспечения определенного художественно-эстетического воздействия на читателя. Оказание такого воздействия во многих случаях предполагает отказ от сугубой лингвистической близости перевода к оригиналу.

Перевод может быть эквивалентным, но не адекватным. Это тот случай, когда переводчик, в погоне за точностью перевода, упустил смысл переводимого текста, не понял его назначение, коммуникативную интенцию автора. Такое может случиться и при переводе художественных текстов, и при переводе текстов специальных.

Перевод может быть неэквивалентным и неадекватным. Чаще всего подобное встречается в специальных видах перевода (например, в научно-техническом), когда переводчик в силу своей языковой некомпетентности или незнания предмета речи допускает неточности, искажения содержания, из-за которых информация передается в измененном виде.

Отсутствие эквивалентности проявляется при сопоставлении отдельных сегментов (предложений) текстов оригинала и перевода. От этого страдает и адекватность перевода, поскольку задача полной и точной, передачи информации в переводе не выполняется.

ГЛАВА 2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ

2.1. Основные принципы локализации при переводе

По мнению Семенова А.Л., «одним из главных условий выполнения качественного перевода является его функциональная равнозначность по сравнению с текстом на языке оригинала. Следует убедиться, что текст перевода занимает такую же позицию в структуре информации, какая отведена оригиналу. Кроме того, необходимо, чтобы информационное наполнение нового текста было выражено языком, привычным для его потребителя. В отдельных случаях ещё требуется соблюдение некоторых формальных условий: таких, как объём текста, допустимый уровень экспрессивности, этическая адекватность и т.п. Довольно часто образность некоторых метафор в разных языковых культурах не совпадает и метафора, переведённая буквально, может сильно повлиять на функциональность всего перевода.

Для решения перечисленных (и многих других) проблем существует специальная технологическая операция – локализация текста перевода». [Семенов, 2008, с. 95]

Локализация программного обеспечения — процесс адаптации программного обеспечения к культуре какой-либо страны. Как частность — перевод пользовательского интерфейса, документации и сопутствующих файлов программы с одного языка на другой¹

¹ Локализация программного обеспечения [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Википедия — свободная энциклопедия, 17.12.2014. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Локализация_программного_обеспечения

2.2. Основные проблемы локализации

Несмотря на кажущуюся простоту текстов, перевод обязательно должен выполняться профессионалами, специализирующимися на компьютерных играх. В противном случае почти неизбежно возникновение ошибок, что потребует серьёзного редактирования, а в некоторых случаях даже повторного перевода. К примеру, длина переведенного текста может оказаться больше длины оригинального, и он не уместится в отведенное для него поле, окно или кнопку; перевод может выполняться в отрыве от контекста, в случае чего не исключены смысловые ошибки; перевод текста для озвучивания всегда должен выполняться с учетом длительности фразы на языке оригинала и артикуляции персонажей².

1. Размеры и размещение текста

Пашутина подчёркивает, что «одна из важнейших проблем, относящихся к локализации, - несовпадение объёмов текстов на различных языках». [Пашутина, 2004, с. 4]

Гораздо чаще, чем это может показаться на первый взгляд, огромной проблемой становится подбор более удобного синонима или способа сокращения текста. Даже европейские языки, зачастую имеющие общее происхождение, могут различаться объёмами содержательно одинаковых текстов на 30-35%. Если необходимо перевести довольно большой текст, для управления объёмом могут быть использованы обычные редакторские способы, в чём переводчику помогут навыки экономии выразительных средств.

Если игра делается изначально на английском языке, то локализаторам необходимо позаботиться о свободном месте на поле для текста. Желательно не использовать для обозначения кнопок текст, а по возможности заменить его на иконки. К этим рисункам необходимо делать всплывающие подсказки, которые, по сути, являются обычным текстом, и поэтому локализовывать их очень легко.

² Локализация компьютерных игр [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // «Логрус» — крупнейшая переводческая компания в России. URL: <http://www.logrus.ru/pages/ru-gamelocalization.aspx>

Существует и более сложная проблема адаптации текста перевода в другой языковой среде и культуре. Среди них одна из наиболее понятных – оформление текста. Можно назвать немало языков, участвующих в переводе, в которых направления строк не совпадают: слева направо и наоборот, горизонтальное направление и вертикальное. Для решения таких проблем уже недостаточно владения навыками подбора более удачных синонимов или какими-то особенными редакторскими приёмами. Переводчику приходится обращаться к специальным программным средствам локализации перевода.

2. Форматы даты, времени

Как пишет Семенов, «такие мелочи на первый взгляд, как последовательность написания календарной даты, точка или запятая в качестве разделителя в десятичных числах и тому подобное, могут существенно повлиять на информационную значимость текста. Особенно наглядно такие несовпадения проявляются, например, при переводе, связанном с продажей компьютерного программного обеспечения в другую языковую среду и в другую массовую культуру». [Семенов, 2008, с. 224]

В разных странах используются различные форматы дат, чисел, разные валюты, разделители десятичных чисел и разные формы написания адресов. Одинаково написанная дата может иметь совершенно разные значения в Англии и, например, Америке.

3. Раскладки клавиатуры

«Желательно не использовать символы @ # \$ % ^ & * () { } [] ~ ` < >. Сложно предположить или предугадать, на каких местах на клавиатуре на другом языке будут находиться данные знаки,» - пишет Пашутина. [Пашутина, 2004, с. 4]

4. Названия клавиш

Необходимо помнить, что названия клавиш в разных языках звучат по-разному. Например, всем известный Alt или Shift называется по-разному на всех языках. [Пашутина, 2004, с. 4]

5. Перевод

А. Пашутина отмечает, что «зачастую даже такая, казалось бы, простая часть локализации, как перевод, может осложниться тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить конкретное слово/фразу. Например, слово “attack” может быть переведено как “атаковать”, “атакуй”, “атака”, “атакую” и т.д. Необходимо помнить, что переводчиком может оказаться человек, далекий от игр и не знающий ее специфики так, как разработчик самой игры. Поэтому целесообразно предоставлять комментарии, объясняющие суть слов, имеющих определённые неоднозначности для перевода». [Пашутина, 2004, с. 4]

Тексты системных сообщений, сообщения об ошибках, тексты меню и служебной информации распределены внутри программ. Для человека-переводчика, пожалуй, будет практически нереальным обнаружить все эти текстовые включения, перевести и техническим грамотным поместить их в текстах оригинала и перевода.

«Развитие информационной технологии в этом направлении проходило в два этапа. Сначала специалисты в области локализации пошли по пути создания вспомогательного переводческого инструмента. Это была сервисная программа, которая извлекала из локализуемой программы всю текстовую информацию, подлежащую переводу. После перевода она возвращала соответствующие тексты на языке перевода на прежние места в локализуемой программе. На современном этапе развития локализации принята другая технология. При разработке программного обеспечения предусматривается сервисный блок, который сразу же собирает все текстовые сообщения в одном месте с соответствующими адресами и служебной информацией, описывающей правила вывода этих сообщений на экран. Отпала необходимость поиска текстовых включений по всей программе, повысилась надёжность самого программного обеспечения и упростилась его адаптация. Собственно, произошло приближение к традиционной технологии перевода – выполняется требования предпереводческой подготовки материала, направленного на перевод. Это совпадает с операциями предредактирования в машинном переводе или перефразирования в традиционном переводе». [Семенов 2008, с. 224]

2.3. Глубина локализации

Традиционно различают следующие виды локализации (по нарастанию глубины локализации):

1. Бумажная локализация (коробка, регистрационная карточка, обложка, руководство пользователя, рекламные материалы и другое) применима для выпуска продукта в тех странах, где высоко знание оригинала;

2. поверхностная локализация (заставка, копирайт, логотип, инсталлятор, меню);

3. экономичная локализация (весь текст игры: игровые диалоги, всплывающие подсказки, внутриигровая справка и руководство и другое);

4. углубленная локализация (в игре локализуются все голоса: диалоги персонажей, фразы НИП, заставки, ролики);

5. избыточная локализации (локализация графических объектов: замена\удаление запрещенной в конкретной стране символики, сцен насилия, удаление крови, перевод надписей на стенах, знаков, указателей, плакатов);

6. глубокая локализация (локализация сценария, отдельных сцен).

Локализация любой глубины автоматически включает в себя все предыдущие этапы. Таким образом, выбрав углубленную локализацию, необходимо также локализовать бумажную продукцию, заставки и игровой текст.

Глубина локализации определяется спецификой проекта, предъявляемыми к нему требованиями, бюджетом, а также нормами и законами страны, в которой производится локализация, и другими факторами.

Таким образом, локализация — это сложный, всесторонний и ресурсоемкий процесс, который издателю необходимо предусмотреть и еще на этапе разработки ПО. На нашем рынке преобладает ПО, локализованное по первому, второму, третьему и четвертому уровням глубины. Примером глубокой локализации может служить операционная система Mac OS X

компании Apple, где локализация нередко включает и национально-ориентированные пиктограммы.³

2.4. Особенности локализации World of Warcraft на разных уровнях

1. Бумажная локализация

Характерной особенностью игры World of Warcraft является наличие коллекционного издания для каждого нового дополнения, в которое входит диск с игрой, диски с записями видеоархивов работы над игрой с комментариями и интервью разработчиков, диск с музыкой из игры, артбук, коврик для мыши и внутриигровые подарки. Весь текстовый материал, изложенный на упаковке, коробках дисков (в том числе обычных изданий), альбоме, а также рекламная продукция подвергаются локализации. Название игры никогда не переводится на русский язык. Возможно, это обусловлено тем, что русская версия игры появилась лишь спустя 4 года после выхода оригинала, когда российское игровое сообщество уже было сформировано.

2. Поверхностная локализация

На этом уровне в исходную игру могут быть добавлены заставка, копирайт и логотип локализатора. Также локализации подвергаются установщик, игровое меню.

Разработчиком и локализатором игры является компания Blizzard Entertainment, поэтому посторонние надписи и логотипы отсутствуют.

3. Экономичная локализация

Локализации подвергся весь внутриигровой текст (кроме названия игры): речь неигровых персонажей, задания, описания предметов и способностей, игровая справка, всплывающие подсказки, интерфейс и прочее.

4. Углубленная локализация

³ Локализация программного обеспечения [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Википедия — свободная энциклопедия, 17.12.2014. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Локализация_программного_обеспечения

В игре локализована вся присутствующая устная речь: монологи и диалоги персонажей, короткие реплики (кроме фраз приветствий и прощаний на искусственных языках) видеоролики.

5. Избыточная локализация

Обычно включает в себя локализацию графических объектов: замену или удаление запрещенной в конкретной стране символики, сцен насилия, крови, а также перевод надписей на стенах, знаков, указателей, плакатов.

Сюжет предполагает смерть некоторых персонажей, однако сцены насилия, как и запрещенная символика, в игре отсутствуют. Названия городов на указателях написаны руническими символами, локализованный текст появляется во всплывающей подсказке при наведении на них указателя мыши.

World of Warcraft – полностью вымышленный мир, однако одно из дополнений, Misfits of Pandaria, вводит в игру новый континент, Пандарию, ландшафт и архитектура строений на котором очень похожи на таковые в Древнем Китае, и новую игровую расу, пандаренов (“panda” + 人 (“rén”) – «человек»). По задумке создателей игры, пандарены, занимающиеся военным ремеслом, носили доспехи, стилизованные под самурайские. Однако национальный символ Поднебесной, облаченный в традиционные одежды японских воинов, вызвал резкую негативную реакцию со стороны поклонников игры в Китае, из-за чего разработчики были вынуждены изменить внешний вид снаряжения пандаренов и придать ему традиционный китайский колорит⁴.

Ранее по распоряжению правительства Китая, совместно с интернет-компанией NetEase разработчики выпустили модификацию для китайской версии игры, которая заменяла текстуру голых костей на моделях неигровых персонажей, принадлежащих к расе нежити, а также заменяла текстуры останков погибших персонажей на аккуратные надгробья.⁵ Это решение правительство Китая

⁴ AGDC: How to rule the World (of Warcraft) [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Engadget | Technology News, Advice and Features. URL: <http://www.engadget.com/2007/09/05/agdc-how-to-rule-the-world-of-warcraft/>

⁵ Skeletons Banned in Chinese ‘World of Warcraft’ [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // china.org.ch – China news, weather, business, travel & language courses. URL: <http://www.china.org.cn/english/entertainment/216622.htm>

приняло, чтобы «поспособствовать здоровой и гармоничной обстановке онлайн-игры»⁶

6. Глубокая локализация

Глубокая локализация подразумевает переработку сценария или отдельных сцен. Этот уровень глубины локализации может применяться тогда, когда, например, по сюжету игры какая-либо нация представлена в негативном свете, но разработчик непременно хочет выпустить продукт на рынок этой страны.

Рассматриваемая нами компьютерная игра не подвергалась локализации этого типа.

2.5. Лингвистические и прагматические особенности World of Warcraft

2.5.1. Лингвистические особенности

Во вселенной Warcraft известно несколько десятков языков, над созданием которых трудились приглашенные компанией-разработчиком лингвисты и писатели. Каждый диалект в мире World of Warcraft — это один из реально существовавших языков, подвергнутый переработке. К примеру, речь гномов представляет собой староанглийский (саксонский) в том виде, в каком его когда-то преподавал Толкиен. Любопытна история языка орков: при его создании Blizzard ориентировалась на то, как на серверах Starcraft изъясняются корейские игроки, до неузнаваемости коверкавшие английский язык⁷.

По сюжету игры, часть языков была принесена в Азерот из иных миров, часть — образовалась из них. В мире World of Warcraft существует две противоборствующие фракции — Орда, под знаменами которой живут орки,

⁶ Censorship reaches internet skeletons | GulfNews.com [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // GulfNews.com. URL: <http://gulfnews.com/business/analysis/censorship-reaches-internet-skeletons-1.188189>

⁷ Игры слов. Зачем нужны искусственные языки в играх [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // ИГРОМАНИЯ. URL: http://www.igromania.ru/articles/54472/Igry_slov_Zachem_nuzhny_iskusstvennye_yazyki_v_igrah.htm

таурены, нежить, тролли и кровавые эльфы, и Альянс, состоящий из людей, ночных эльфов, карликов и дрениев⁸.

Чтобы сохранить и передать игроку культурные и лингвистические особенности представителей каждой расы, разработчики оставили без перевода на какой-либо язык приветствия, прощания и некоторые междометия на расовых языках, а также наделили каждую из них своим акцентом и говором.

Для облечения восприятия эти выражения передаются на русский язык транскрипцией или транслитерацией. Например, фраза “Lok'tar!” («Лок'тар!») в официальном переводе Blizzard означает «Victory!» и часто используется орками в качестве приветствия⁹. Талассийский – язык высших эльфов, полу-эльфов и эльфов крови, произошел от дарнасского языка ночных эльфов. Существуют письменный и разговорный эквиваленты. Эльфы крови часто встречают игрока фразой “Bal'a dash, malanore”, что значит «Приветствую, путник», а прощаются, используя “Anu before dela'na” – «Солнце направляет нас» (энергия священного Солнечного Колодца питала королевство Квель'Талас, поэтому образ солнца важен для эльфов крови и часто фигурирует в их речи) и “Al diel shala” – «Безопасной дороги»¹⁰.

Общим языком для рас Альянса является Всеобщий язык, для рас Орды – Орочий. Игроки разных фракций, в связи с историческими событиями вселенной, не могут понимать друг друга. Чтобы отразить этот момент в игре, разработчики создали языковой анализатор, с помощью которого происходит подражание языкам, которые доступны персонажам разных рас. Парсер не создает точные фразы и не переводит с одного языка на другой, а подбирает похожие выражения из доступных в зависимости от количества букв.

⁸ artificial language kmp [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Кафедры ПМиТП и ИиКС (лабораторные работы). URL: <http://lab314.brsu.by/kmp-lite/kmp2/Soft/artificial%20language/artificial%20language.htm>

⁹ Orcish – WowWiki – Your guide to the World of Warcraft [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft universe guide – WoWWikia. URL: <http://wowwiki.wikia.com/Orcish>

¹⁰ Талассийский язык – История World of Warcraft, Hearthstone и Heroes of Storm [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft Roleplay Wiki. URL: http://wowwiki.wikia.com/Талассийский_зык

Следовательно, обработанные им высказывания не несут в себе никакого смысла и отражают только незнание языка персонажем¹¹.

2.5.2. Прагматические особенности

Для игры World of Warcraft характерно наличие большого числа аллюзий и отсылок (уже более тысячи найденных) к различным интересным и значимым событиям, публичным личностям, фильмам и музыке настоящего и прошлого, перевод и локализация которых иногда представляет большую сложность, так как в подобных случаях главная задача локализатора – добиться понимания и узнаваемости реалии русскоязычным игроком.

К примеру, в одном из дополнений в игру был введен неигровой персонаж Naris Pilton, который явно отсылает нас к «светской львице», американской актрисе и правнучке основателя крупнейшей в мире сети отелей Paris Hilton (Пэрис Хилтон). Вероятно, локализаторы посчитали, что в персонаже могут не узнать госпожу Хилтон, и превратили ее в Псению Кобчак, вдохновителем которой является Ксения Собчак – известная многим в России «светская львица», телеведущая-блондинка, которую часто сравнивают с Пэрис. Поступив подобным образом, локализаторы сделали персонаж более узнаваемым для русскоязычной аудитории, сохранив при этом замысел разработчиков.

Еще один знаменитым обитателем является Джастин Тимберлорд (Justin Timberlord), бригадир лесопилки. Этот персонаж является очевидной отсылкой к Джастину Тимберлейку (Justin Timberlake), известному американского певцу, актеру и модели.

¹¹ Категория:Языки – История World of Warcraft, Hearthstone и Heroes of Storm [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft Roleplay Wiki. URL: <http://rpwiki.ru/Категория:Языки>

ГЛАВА 3. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ОШИБОК

3.1. Понятие переводческой ошибки. Классификация.

В современной лингвистике и переводоведении не существует общепринятой точки зрения на предмет типологии переводческих ошибок. «Существуют классификации ошибок в устном и письменном переводе; можно говорить о понятии и типологии ошибок в художественном или техническом тексте; можно строить классификацию лексических либо грамматических ошибок в переводе; классификации ошибок могут быть ориентированы на оценку перевода, а могут предполагать анализ не только результата перевода, сколько процесса перевода и отражать возможные причины появления ошибок и др. <...> Большинство авторов ошибка в переводе понимается как необоснованное отступление от нормативного требования эквивалентности, как мера несоответствия перевода оригиналу, мера дезинформирующего воздействия на читателя» [Куниловская, 2008, с. 11].

Перевод в самом общем виде определяют как передачу содержания текста на одном языке средствами другого языка. Это определение сфокусировано на одном из основных требований к переводу – передавать содержание оригинала. Нарушение этого требования, бесспорно, воспринимается как ошибка. Следует пояснить, что содержание перевода понимается как «вся передаваемая информация, включая как предметно-логическое (денотативное), так и коннотативное значение языковых единиц, составляющих переводимый текст, а также прагматический потенциал текста» [Комиссаров, 1990, с. 167].

Для оценки качества перевода используется более широкое понятие переводческой ошибки. Оно основано не только на учете нарушений в передаче содержания исходного текста, но и на учете ошибок, связанных с прагматической адаптацией текста, то есть с «изменениями, вносимыми в текст

перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны конкретного рецептора перевода» [Комиссаров, 1990, с. 169].

Комиссаров В. Н выделяет следующие типы переводческих ошибок:

1. Ошибки, представляющие собой грубое искажение содержания оригинала. Подобные ошибки часто возникают из-за неправильного понимания переводчиком текста оригинала и приводят к тому, что перевод дезинформирует получателя сообщения. Ошибки такого рода можно обнаружить путем сопоставления текстов оригинала и перевода.
2. Ошибки, приводящие к неточной передаче смысла оригинала, но не искажающие его полностью. В случае таких ошибок, в переводе та же ситуация, что и в оригинале, однако какие-то ее детали могут быть переданы недостаточно точно или упущены. Подобные ошибки могут возникнуть вследствие недостаточного понимания переводчиком отдельных слов в оригинале или неудачным выбором эквивалента.
3. Ошибки, не нарушающие общего смысла оригинала, но снижающие качество текста перевода вследствие отклонения от стилистических норм ПЯ, использования малоупотребительных в данном типе текстов единиц. Во многих случаях ошибки подобного характера не влияют на общую оценку качества перевода. Они могут быть связаны с неправильным определением уровня эквивалентности.
4. Нарушения обязательных норм языка перевода. Такие ошибки не влияют на эквивалентность перевода, однако дают основание судить о недостаточном владении переводчиком данным языком или его неумении преодолеть влияние языка оригинала.

Л. К. Латышев также предложил свою классификацию переводческих ошибок. Он считает, что их можно явно разделить на два вида: 1) функционально-содержательные, 2) языковые. Также, он допускает существование смешанного типа.

1. К ошибкам первого вида автор относит существенные недочеты в передаче содержания оригинала, отрицательно влияющие на воспроизведение функции

исходного текста. [Латышев, 1981, с. 221] Подобные ошибки он классифицирует следующим образом:

1) Искажение – ошибка, в результате которой текст перевода или его единицы оказывают на своего получателя не тот коммуникативный эффект (дезинформируют его), который производит на своего получателя текст оригинала. Чаще всего причиной возникновения таких ошибок становится непонимание переводчиком контекстуального значения той или иной языковой единицы или недостаточными знаниями в предмете перевода. [Латышев, 1981, с. 222]

2) Неточность – функционально-немотивированное отклонение от текста оригинала, которое не искажает функции исходного текста и не дезинформирует получателя. Неточности часто возникают в случае недостаточной осведомленности переводчика в предметной области перевода исходного текста или выбором неудачного эквивалента для передачи исходного содержания. [Латышев, 1981, с. 224]

2. Языковые ошибки Л. К. Латышев подразделяет на системно-языковые, нормативно-языковые и нормативно-речевые (узуальные).

По мнению автора, системно-языковые ошибки (нарушения языковой системы) связаны с нарушением «языковой» логики. Если таковые ошибки не являются искажениями, то лишь потому, что получатель имеет возможность «восстановить» исходный вариант высказывания и правильно понять коммуникативную интенцию отправителя. К таким ошибкам он также относит ошибки лексико-семантической сочетаемости слов и словоупотребительные ошибки (для выражения высказывания подбираются неадекватные языковые единицы). [Латышев, 1981, с. 230]

К нормативно-языковым ошибкам (нарушениям языковой нормы) автор относит функционально-немотивированное употребление языковых единиц, которые не соответствуют общей стилистике текста. Однако он отмечает, что смешение стилей может быть допущено намеренно, например, чтобы создать комический эффект. Л. К. Латышев считает, что отступления от функционально-

стилистической нормы также является нормативно-языковой ошибкой. [Латышев, 1981, с. 232]

Нормативно-речевые (узуальные) ошибки автор классификации считает наиболее распространенными. К ним он относит необоснованное употребление непривычных для носителей ПЯ словосочетаний, которое во многих случаях может являться результатом нарушения лексико-грамматической сочетаемости. Также к узуальным ошибкам относится несоблюдение традиционного способа передачи реалий. [Латышев, 1981, с. 233]

Д. М. Бузаджи, В. В. Гусев, В. К. Ланчиков и Д. В. Псурцев предлагают следующую классификацию переводческих ошибок:

1. нарушения при передаче смысла, связанные с денотативным содержанием текста. Первая группа включает нарушения при передаче смысла, связанные с денотативным содержанием текста. Под денотативным содержанием понимается содержание, выражающее предметную отнесенность элементов, фрагментов текста, текста в целом к действительности:

1) Искажения в переводе денотативного содержания:

а. замена информации, присутствующей в смысловом инварианте, информацией, не соответствующей смысловому инварианту (фактически речь идет о грубом смысловом искажении или явной смысловой ошибке). И если известный переводческий прием прагматической адаптации, обусловленный межкультурными различиями, в определенных условиях необходим, то замена одной информации другой, приводящая к искажению смыслового инварианта, не может быть оправданной;

б. добавление - привнесение в текст перевода информации, не присутствующей в смысловом инварианте. И если известный переводческий прием конкретизации (экспликации), обусловленный типологическими различиями языков, разницей в ситуативной номинации, может являться при определенных условиях обоснованным, немотивированное добавление не может быть правомерным;

с. опущение – опущении релевантной информации, входящей в смысловой инвариант текста. Известные переводческие приёмы опущения и генерализации (перевода с помощью более общего функционального аналога), обусловленные прагматическими задачами, разницей в ситуативной номинации в ИЯ и ПЯ, могут являться в тех или иных условиях вполне правомерными и обоснованными. Тогда как опущение релевантной информации не может быть правомерным.

2) Неточная передача в переводе денотативного содержания текста оригинала:

а. неточная передача фактической информации:

- опущения, ведущие к неточности воспроизведения фактической составляющей смыслового инварианта. При подобном опущении, несмотря на то что смысловой инвариант текста передаётся неточно, основные параметры описываемой ситуации не страдают, в целом сохраняясь в верном виде;

- добавления, ведущие к неточности воспроизведения фактической составляющей смыслового инварианта. При подобном добавлении не возникает явного противоречия со смысловым инвариантом, но добавление либо вносит фактуальные акценты, не предусмотренные смысловым инвариантом, либо создаёт не предусмотренные оригиналом «живописные» подробности описываемой ситуации.

- замены, ведущие к неточности воспроизведения фактической составляющей смыслового инварианта. При подобной замене не возникает явного противоречия со смысловым инвариантом, однако фактическая смысловая информация, имплицитруемая в тексте ИЯ с высокой вероятностью, заменяется в ПЯ на информацию, имплицитруемую с более низкой вероятностью.

б. Неточная передача релятивной информации. Под релятивной информацией понимается тот компонент смыслового инварианта, который связан с актуальным членением (коммуникативной

прогрессией текста) и с отображением логических связей между ситуациями, образующими пропозиционально-денотативную структуру предложения:

- неточная передача актуального членения относительно актуального членения смыслового инварианта, при том, что подобная неточность приводит не к искажению смыслового инварианта, а к смещению смысловых акцентов или к нарушению логичности подачи информации;

- неточная передача связей между синтаксическими единицами.

2. Нарушения, связанные с передачей стилистических характеристик оригинала:

1) нарушения в передаче функционально-стилевых или жанровых особенностей текста оригинала. Сущность нарушения заключается в немотивированном использовании в ПЯ лексических единиц и синтаксических конструкций, не свойственных функционально и жанрово аналогичным текстам ПЯ;

2) калькирование оригинала. Сущность нарушения заключается в буквальном копировании элементов лексического содержания оригинала, а также элементов синтаксической организации оригинала;

3) нарушения узуса ПЯ. Сущность нарушения заключается в некорректности узуального употребления.

3. Нарушения, связанные с передачей авторской оценки. связанные с передачей авторской оценки. Категория авторской оценки по-разному понимается различными исследователями. Авторы классификации определяют авторскую оценку как наличие в тексте системы языковых средств, в которой проявляется отношение автора текста к описываемому (авторская позиция):

1) Неточная передача экспрессивного фона оригинала. Сущность подобных нарушений в том, что переводчик использует экспрессивно более слабые средства, чем это предусмотрено оригиналом (нейтральные слова и выражения вместо экспрессивно окрашенных, или более сильные,

немаркированные (общеязыковые) выражения вместо маркированных (авторских);

2) Неточная передача авторской оценки. Сущность подобных нарушений связана с немотивированным изменением или искажением оценочности, заложенной в тексте оригинала.

4. Очевидные нарушения нормы и узуса ПЯ. Четвёртая группа включает ошибки, связанные с очевидными нарушениями нормы и узуса ПЯ. за точку отсчёта берётся не текст оригинала, а исключительно текст перевода:

1) ошибки, связанные с нарушением орфографических и пунктуационных норм;

2) ошибки, связанные с неверной передачей в переводе имёнсобственных. Эти ошибки могут заключаться в немотивированном отказе от передачи имени собственного традиционным образом, а также в передаче имени собственного, при отсутствии традиционного варианта, не в соответствии с принятыми правилами транскрипции;

3) неверная передача транскрибируемых иностранных слов. Схожей ошибкой можно считать неверную передачу (не в соответствии с принятыми правилами транскрипции) транскрибируемых иностранных слов, например, в названиях компаний;

4) ошибки, связанные с очевидными нарушениями стилистических норм ПЯ (т.е. с использованием слов, словоформ, словосочетаний, конструкций, не соответствующих прескриптивной норме ПЯ);

3.2. Классификация переводческих ошибок в World of Warcraft

С выходом каждого нового дополнения к игре в нее добавляются новые локации, персонажи, предметы и таланты. Увеличение числа объектов локализации соответственно ведет к увеличению числа допущенных в процессе работы ошибок. Такие недоработки отрицательно сказываются на игровом

процессе, усложняя восприятие информации и увеличивая время освоения контента, что портит впечатление от конечного продукта.

Ниже приведем классификацию переводческих ошибок, обнаруженных нами в ходе прохождения игры и сбора материала для данной работы, в соответствии с классификацией Д. М. Бузаджи, В. В. Гусева, В. К. Ланчикова и Д. В. Всерцева. Анализ этих ошибок представлен в практической части исследования:

1. Нарушения при передаче смысла, связанные с денотативным содержанием оригинала:

1) Искажения в переводе денотативного содержания:

- a. Замена;
- b. Опускание;

1. неточная передача в переводе денотативного содержания текста оригинала:

- a. замена;
- c. опущение;
- d. добавление.

2. Нарушения, связанные с передачей стилистических характеристик оригинала:

- нарушение узуса ПЯ.

3. Нарушения, связанные с передачей авторской оценки:

- Неточная передача экспрессивного фона оригинала – ослабление экспрессии;

4. Очевидные нарушения нормы и узуса ПЯ:

1) ошибки, связанные с нарушением орфографических и пунктуационных норм;

2) Неверная передача имен собственных.

Общие выводы по главам 1-3

Изучив необходимую научную литературу и другие источники, мы определили понятия адекватности и эквивалентности, основные принципы и проблемы локализации. Мы также рассмотрели различные классификации переводческих ошибок и выбрали одну из них для практической части данной работы.

Оценка качества перевода осуществляется методом сравнительно-сопоставительного анализа текстов оригинала и перевода. Понятия адекватности и эквивалентности, несмотря на некоторые расхождения во мнениях переводоведов, обозначили в целом единый подход к выделению аспектов перевода, они не являются статичными, так как цель перевода меняется от случая к случаю.

Категории адекватности и эквивалентности определяют качество перевода. Существуют различные варианты соотношения адекватности и эквивалентности в переводе:

- эквивалентный, но неадекватный;
- адекватный в целом и эквивалентный на уровне отдельных сегментов текста;
- адекватный, но не эквивалентный на уровне отдельных сегментов текста;
- неадекватный и неэквивалентный.

Локализация программного обеспечения представляет собой сложный многоуровневый процесс, подготовка к которому начинается на стадии разработки продукта, для выполнения которого предполагается наличие высококвалифицированной команды переводчиков.

При локализации продукта необходимо учитывать культурные, политические, исторические особенности страны, для которой осуществляется локализация, ее законодательство. Например, компьютерная игра, в которой по сюжету русские выставляются в невыгодном свете, будет плохо воспринята аудиторией российских игроков.

Технические трудности при работе над текстовой составляющей продукта обусловлены разницей объемов содержательно одинаковых текстов в обоих языках, разницей форматов даты и времени, раскладок клавиатур (специальные символы для каждой отдельной раскладки могут находиться в разных частях клавиатуры, некоторые могут отсутствовать вообще) и названий клавиш.

Переводчик должен быть осведомлен о лингвистических и прагматических особенностях текста, с которым работает, провести предпереводческую подготовку полученного для работы материала. В случае, если в локализацию входит озвучание текстов, локализатору необходимо выполнять перевод с учетом длительности речи говорящего, чтобы переведенный текст укладывался в допустимое время.

В английском языке часто встречаются выражения, при употреблении которых невозможно определить отправителя и\или получателя сообщения. В таких случаях исходное сообщение рекомендуется перефразировать таким образом, чтобы избежать упоминания рода и числа.

В узком смысле под переводческими ошибками понимают ошибки, вследствие которых возникает несоответствие содержания перевода содержанию оригинала. В широком значении понятие включает в себя ошибки, вызывающие нарушения нормативных требований к переводу. Смысловые и визуальные ошибки значительно снижают качество перевода и осложняют его восприятие.

Знание и практическое применение различных классификаций ошибок поможет переводчику снизить количество или вообще исключить нарушения нормативных требований к переводу.

ГЛАВА 4. АНАЛИЗ ТИПИЧНЫХ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ОШИБОК ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ MMORPG WORLD OF WARCRAFT

4.1. Переводческие ошибки при локализации World of Warcraft

Группа 1. Нарушения при передаче смысла, связанные с денотативным содержанием оригинала.

Категория 1. Искажения в переводе денотативного содержания

1.1. Замена

Оригинал: "Murder was the case that they gave me".

Перевод: «На меня повесили убийство».

Лейтенант Горацио Лейн рассказывает нам о череде убийств, совершенных в Западном крае. Он говорит о том, что «не хочет тащиться в эту дыру и расследовать смерть парочки поселенцев», но преступника ловить нужно, и предлагает нам ему помочь, опросив местных жителей и собрав четыре улики.

Повесить убийство – значит каким-то образом подставить невинного человека. Замена смысловой информации приводит к неверному восприятию ситуации.

Цель коммуникации и описание ситуации не переданы, перевод не соответствует оригиналу, является неадекватным и неэквивалентным.

Рекомендуемый вариант перевода: «Мне поручили расследовать убийство».

Оригинал: "May only be used at the end of the Jangolode Mine."

Перевод: «Можно использовать исключительно у заднего входа в Рудник Янго.»

Этот рудник выглядит как длинный тоннель, заканчивающийся тупиком, что значит, что вход у него только один. Предмет можно использовать «в глубине», «в конце забоя» рудника.

Наблюдается значительный, но неполный параллелизм лексического состава и семантических структур, выполнен практически дословный перевод, однако из-за того, что подобранный вариант перевода “at the end of” дезинформирует получателя (цель коммуникации не передана), такой перевод является эквивалентным лишь на уровне отдельных сегментов текста, но в целом адекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Можно использовать исключительно в глубине Рудника Янго.»

Оригинал: “I may have overheard 'em talkin' 'bout subjects that might interest you.”

Перевод: «Я мог бы подслушать, не говорят ли они о чем интересном.»

Лу подслушал что-то интересное и подсказывает нам разузнать об этом побольше.

Ошибка могла возникнуть из-за неверного толкования значения “may have done”, выражающего событие, которое возможно случилось в прошлом. Если принять предложенный локализаторами вариант как верный, получается, что неигровой персонаж предлагает нам помощь, однако это не так: Лу хитрый и трусливый, он предупреждает нас о том, что в случае возникновения опасности он нас «с роду не встречал».

Немотивированное изменение степени вероятности действия, отраженного в высказывании. Цель коммуникации не передана, текст перевода не соответствует ни одному уровню эквивалентности, противоречит содержанию оригинала, неадекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Быть может, я слышал, как они говорили о чем-то, что может тебя заинтересовать.»

Оригинал: “I have a feeling that Kurzen's Medicine Men are distributing more than just medicine. Kurzen needs some way to quell insubordination, and an elixir under the guise of “medicine” would be the perfect way to do that.”

Перевод: «Есть у меня подозрение, что целители Курцена распространяют не только лекарственные снадобья. Курцен не из тех, кто беспрекословно подчиняется приказам. Думаю, под видом "лекарства" скрывается какой-нибудь запрещенный эликсир.»

Наблюдается частичный параллелизм лексического состава и семантических структур. Цель коммуникации передана, частично переданы общие понятия, описывающие внеязыковую ситуацию в тексте оригинала. Перевод можно назвать эквивалентным на уровне цели коммуникации, но его адекватность сомнительна.

Рекомендуемый вариант перевода: «Есть у меня подозрение, что целители Курцена распространяют нечто большее, чем просто лекарственные снадобья. Курцену нужно каким-то образом подавить неповиновение, а эликсир под видом «лекарства» подошел бы для этого идеально.»

Оригинал: “Hunter of the Hand”.

Перевод: «Охотник Руки».

Правильным эквивалентом слову “hand” в этом случае является «длань», так как имеется в виду «Длань Аргуса» – орден, играющий роль основной военной силы столицы дрениев.

Цель коммуникации не передана, перевод неадекватный и неэквивалентный.

Подобное искажение при переводе было допущено и в следующем примере:

После завершения задания «Отречемся от старого мира» в награду на выбор даются следующие предметы: «Клинок Руки» (Blade of the Hand), «Арбалет Руки» (Crossbow of the Hand), «Палица Руки» (Mace of the Hand) и «Посох Руки» (Staff of the Hand). Как и в предыдущем случае, «Рука» должна быть заменена на «Длань».

Оригинал: “Primal Elementalist. These servitors are 50% more powerful than regular elementals.”

Перевод: «Первичный повелитель стихий. Эти прислужники на 50% менее сильны по сравнению с обычными элементариями.»

Допущенная ошибка меняет смысл высказывания на противоположный и приводит к неверному восприятию описываемой ситуации. Цель коммуникации не передана, присутствует частичный параллелизм лексического состава и семантических структур. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: «Первичный повелитель стихий. Эти прислужники на 50% более сильны по сравнению с обычными элементариями.»

Оригинал: “Invocation. Reduces the cooldown of Evocation to 10 sec.”

Перевод: «Чародейство. Сокращает время восстановления заклинания «Прилив сил» на 10 сек.»

Неверная интерпретация предлога “to” вводит получателя сообщение в заблуждение. Частично наблюдается синтаксический параллелизм. Цель коммуникации в тексте перевода не достигнута. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: «Сокращает время восстановления заклинания "Прилив сил" до 10 сек.»

Оригинал “I’ll be aboard a newly commissioned gunship over Bladefist Bay.”

Перевод: «Я буду на борту только что спущенного на воду боевого корабля над бухтой Острорука.»

Действительно, “commissioned” можно перевести как «спущенный на воду», однако воды над бухтой быть не может. Означенный корабль - это воздушное судно и к воде не имеет никакого отношения. Было бы логичнее использовать вариант «готовый к плаванию (в т.ч. и воздушному)».

Смысловое искажение приводит к неверному восприятию информации. Перевод эквивалентен на уровне описания ситуации, в целом адекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Я буду на борту готового к отплытию боевого судна над бухтой Острорука.»

Оригинал: Functional Cultist Suit. “It's difficult not to breathe in the flumes.”

Перевод: Рабочий костюм сектанта. Тяжело не дышать среди этих запахов.»

Смысловое искажение могло возникнуть в результате не тщательной предпереводческой подготовки материала и неверного членения предложения на сегменты в ходе перевода. Вероятно, переводчик посчитал, что в предложении имеется обстоятельство места, к которому относится предлог “in”. В действительности же, “in” является частью составного глагола «вдыхать». Кроме того, если считать предложенный локализаторами перевод верным, “flumes” требует наличия предлога “amid”.

Присутствует параллелизм синтаксических структур, частичная соотнесенность лексического состава текста перевода тексту оригинала, однако цель коммуникации не передана, в связи с чем этот перевод нельзя назвать адекватным и эквивалентным.

Рекомендуемый вариант перевода: Рабочий костюм сектанта. «Тяжело не вдыхать эти запахи.»

Оригинал: Horn of Ramkahen. “Call the Ramkahen Laborers to help you recover the Ancient Tol'vir Armaments.”

Перевод: Рог рамкахенов. «Зовет на помощь рамкахенов-работников, чтобы те помогли вам в раскопках древнего оружия Тол'вир.»

В ходе задания нам предлагается вернуть украденное древнее оружие, вызывая подмогу. “Recover” — «возвращать себе», «отвоевывать». Правильность выбора таких эквивалентов подтверждает контекст задания, а также его краткое описание: “Retrive the Ancient Tol'vir Armaments”, где “retrieve” также употребляется в значении «взять обратно, вернуть себе».

Вероятно, переводчик рассматривал неудачно переданное слово в контексте археологии, когда оно действительно имеет значение «извлекать, поднимать», в результате чего возникло смысловое искажение.

Наблюдается практически полный параллелизм лексического состава и семантических структур. Цель коммуникации передана, частично переданы общие понятия, описывающие ситуацию в тексте оригинала. Перевод можно назвать адекватным и эквивалентным на уровне структурной организации высказывания.

Рекомендуемый вариант перевода: Рог рамкахенов. «Зовет на помощь рамкахенов-работников, чтобы те помогли вам вернуть древнее оружие Тол'вир.»

Оригинал: Heartstone of Rhyolith.

Перевод: Камень возвращения Риолита.

Вероятно, смысловое искажение допущено по невнимательности переводчика и в виду наличия в игре похожего понятия. Камнем возвращения (“hearthstone”) во вселенной World of Warcraft называется камень для чистки очагов, наделенный магическим свойством переносить владельца в таверну, в которой он остановился. В амулете же используется сердце древнего огненного элементаля, взятое после его убийства.

Неудачный перевод искажает смысл текста оригинала. Цель коммуникации не передана. Перевод нельзя назвать как адекватным, так и эквивалентным.

Рекомендуемый вариант перевода: Сердце Риолита.

Оригинал “Argent Upheaval”.

Перевод: «Крах Серебряных».

Это задание является заключительным в серии, повествующей об очищении аббатства Длани Тира, возвращении реликвий Серебряного Авангарда и свержении Алого ордена. Было бы логично перевести название этого задания

как «Переворот Серебряных» или «Победа Серебряных» (ведь в итоге победу одержал Авангард).

Коммуникативная функция не реализована, перевод неадекватен и неэквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Победа Серебряных».

Оригинал: Lady Sylvanas Windrunner says: I now present you with a choice - a choice that I was never given.

Перевод: Леди Сильвана Ветрокрылая говорит: Я предлагаю тебе выбор – выбор, который никогда никому не давала.

Допущенное смысловое искажение косвенно вызывает нарушение передачи смысла, связанного с коннотативной информацией, грубо говоря, лишает сцену драматизма. Ошибка вызвана подбором эквивалента без учета общего контекста.

Цель коммуникации сохранена, частично переданы общие понятия, описывающие ситуацию в тексте оригинала. Присутствует частичный параллелизм синтаксических структур и лексического состава. Перевод можно назвать адекватным и эквивалентным на уровне способа описания ситуации.

Рекомендуемый вариант перевода: Леди Сильвана Ветрокрылая говорит: Я дарю тебе выбор — выбор, которого у меня никогда не было.

Оригинал: High Warlord Cromush says: Fix her... FIX HER!

Перевод: Верховный полководец Кромуш говорит: Свяжи ее... ДАВАЙ!

Леди Сильвана умирает. Но Кромуш хотел и дальше использовать ее в своих целях, поэтому впал в ярость и приказал подчиненному жрецу оживить убитую.

Подобные ошибки при локализации проектов могут возникнуть тогда, когда одна большая часть переводного материала, содержащая в себе логически завершённый раздел, бессистемно распределяется между переводчиками, которые работают, не учитывая контекст.

Цель коммуникации не сохранена, общие понятия, описывающие ситуацию, не переданы, лексический состав текста перевода не соответствует оригиналу. Перевод нельзя обозначить ни как адекватный, ни как эквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: «Воскреси ее... НЕМЕДЛЕННО!»

Оригинал: “I have no doubts that Grimclaw will recover with the help of my healing magics, though I can't say the same for the poachers that attacked him.”

Перевод: «За Лютого Когтя можешь не волноваться – моя исцеляющая магия поставит его на ноги, но меня больше беспокоит состояние напавшего на него браконьера.

Смысловое искажение, природу которого достаточно трудно определить, вносит в перевод информацию, противоречащую смыслу текста оригинала.

Цель коммуникации передана, присутствует частичная соотнесенность лексического состава, и общие понятия, характеризующие ситуацию, в связи с чем перевод можно назвать эквивалентным на уровне описания ситуации. Адекватность реализована не в полной мере.

Рекомендуемый вариант перевода: «За Лютого Когтя можешь не волноваться – моя исцеляющая магия поставит его на ноги, чего не скажешь о напавших на него браконьерах.»

Оригинал: “Those of us who were weak and could not endure hard labor were worked to death by the abomination known as Brothogg.”

Перевод: «Тех, кто был слишком слаб, чтобы работать на шахтах, бросали на корм поганищу по имени Бульогг.»

“Hard labor” – «каторжные работы». Переводчик не увидел фразеологизм “work to death” – «не давать ни отдыха, не срока».

Смысловое искажение вносит текст перевода информацию, которой нет в тексте оригинала, дезинформирует получателя сообщения. Кроме того, при переводе было немотивированно использовано качественное наречие

«слишком»), усиливающее экспрессию, при этом пропущен фразеологизм, что нельзя в данном случае назвать компенсацией, так как фразеологизм не был переведен даже описательно.

Можно сказать, что цель коммуникации сохранена, лексическая соотнесенность и синтаксический параллелизм отсутствуют. Перевод в целом адекватный, выполнен на уровне сохранения цели коммуникации.

Рекомендуемый вариант перевода: «Тем, кто был слаб и не выдерживал каторжные работы, ни отдыху, ни сроку не давало поганище по имени Бульогг.»

Оригинал: Stone of Stupendous Springing Strides. «A simple stone that grants the wearer the ability to bound over obstacles and across small gaps!»

Перевод: Камень изумительного броска. «Простой камень позволяет тебе совершать броски через препятствия либо через небольшие отверстия.»

Этот амулет продает НИП по имени Жуль (Griftah). Как и все изделия, которые у него имеются, это является шуточным. Жуль говорит, что поделки имеют якобы необычные свойства, но на самом деле он просто грамотный маркетолог.

“Springing stride” переводится как «бросковый шаг», для которого характерен высокий отрыв стопы от земли. Когда спортсмен быстро перемещается подобным образом, складывается впечатление, будто он подпрыгивает, соответственно может “bound over obstacles and small gaps”. Шутка в том, что игрок имеет возможность преодолевать такие препятствия безо всяких амулетов, просто нажав «пробел» на клавиатуре. Чтобы перевод соответствовал узувальным нормам русского языка, “springing stride” можно передать как «прыжок».

Смысловая ошибка вызвана недостаточной осведомленностью переводчика о предмете перевода. Цель коммуникации не передана, способ описания ситуации не сохранен, частично присутствует синтаксический параллелизм. Перевод неадекватен и неэквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Камень изумительного прыжка.
«Простой камень позволяет тебе перепрыгивать через препятствия и небольшие расщелины.»

Оригинал: Blockade's Lost Shield.

Перевод: Утерянный при осаде щит.

Разработчики часто поощряют игроков за необычные запомнившиеся другим игрокам поступки, называя в их честь предметы или внутриигровые достижения. Предмет назван в честь игрока, собравшего коллекцию из 46 щитов. Этот, на котором и написан его порядковый номер, стал 47.

У слова “blockade” действительно есть значение «блокада», однако от неодушевленного существительного, не принадлежащего к какому-либо типу исключений, нельзя образовать форму притяжательного падежа путем добавления ‘s. Локализатор не был в полной мере осведомлен о внутриигровых реалиях и допустил смысловое искажение.

Цель коммуникации не сохранена, перевод неадекватный и не эквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Утерянный щит Блокейда»

Оригинал: Bristleback Challenge Ring.

Перевод: Площадка Дыбогривов для боя.

Сложность в переводе этого названия заключается в том, что в тексте задания сказано: “blow the horn within the Bristleback challenge ring” («протрубить в рог на площадке Дыбогривов для боя»), и в награду за победу над чемпионом дается Bristleback Challenge Ring. В первом случае действительно подразумевается место – площадка для боя, однако во втором – кольцо, аксессуар.

Подобное искажение возникло в результате выбора неуместного в одном из случаев эквивалента для слова “ring”. Также вероятно, что при использовании локализатором программы автоматизированного перевода (Computer-Aided

Translation, CAT), в первую очередь в память переводов (translation memory, TM) был добавлен вариант «Площадка Дыбогривов для боя», относящийся к тексту задания. Затем он мог автоматически примениться ко всем найденным в документе “bristleback challenge ring” и по какой-то причине остаться без редактирования.

Учитывая вышесказанное, текст перевода нелогичен, не соответствует тексту оригинала, дезинформирует получателя сообщения. Цель коммуникации не сохранена. Перевод неадекватен и неэквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Кольцо испытания Дыбогривов.

Оригинал: Galakrond Control Band.

Перевод: Кольцо самообладания Галакронда.

Галакронд — дракон-прародитель, предок всех живущих ныне драконов. После воскрешения им можно было управлять при помощи магического браслета с камнем.

Предмет выглядит как повязка, надеваемая на руку. Если верить информации, данной в переводе, Галакронд носил некое кольцо, чтобы управлять своим гневом, что абсолютно противоречит содержанию оригинала. Словарь Мультитран дает словосочетанию “control band” следующие значения: «диапазон регулировки», «зона регулирования». В русском языке «кольцо» не является эквивалентом английскому “band”, что подтверждает неверность перевода.

Цель коммуникации не сохранена, перевод неэквивалентен и неадекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: Браслет управления Галакрондом.

Оригинал: Your Circle of Healing spell heals 1 additional target, but its mana cost is increased by 20%.

Перевод: Количество целей, на которые может действовать заклинание "Круг исцеления", увеличивается на 1. Время восстановления этого заклинания повышается на 20%."

Вероятно, смысловое искажение возникло в результате невнимательного копирования локализатором готовых однотипных элементов перевода, так как во второй части переведенного текста указана другая внутриигровая характеристика. Перевод противоречит содержанию текста оригинала.

Цель коммуникации передана не полностью, перевод выполнен неадекватно и неэквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Количество целей, на которые может действовать заклинание "Круг исцеления", увеличивается на 1, но затраты маны на его использование повышаются на 20%.

Оригинал: "Gum disease. It's a real problem. I know you're new and all, and probably haven't ever needed your gums cut, but the rest of us pirates have to deal with a little thing SCURVY. It's why we keep limes around here. Well... we used to keep limes around here. <...> Obtain 5 Bushel of Limes."

Перевод: «Болезнь десен. Это настоящая беда. Я знаю, что ты тут недавно и у тебя наверняка еще не возникало необходимости резать десны. А вот нам, бывалым пиратам, приходится иметь дело с такой штукой, как ЦИНГА. Вот почему здесь столько лаймов. В смысле... раньше мы их здесь хранили. <...> Раздобудьте 5 липовых ящиков.»

На мысе Тернистой Долины Гарр Просоленное Копыто дает нам задание, в ходе которого необходимо добыть украденные лаймы, помогающие от цинги. При этом ящики с лаймами, которые мы вскоре находим, называются «липовые ящики», а укравшие их воры – «похитители известняка».

Если бы по заданию нам довелось встретиться с «похитителями известняка», который бы хранился в «липовых ящиках» (а в игровых вселенных возможно и не такое), перевод мог бы быть верным, однако ситуация иная.

Смысловое искажение в данном случае вызвано тем, что, вероятно, переводом названий неигровых персонажей занималась одна группа переводчиков, а переводом текстов заданий – другая, и тексты переводов не были

выверены и согласованы. Кроме того, бушель – единица объема, применяемая для измерения сыпучих товаров, в основном сельскохозяйственных.

Из-за допущенных смысловых искажений текст перевода сообщения дезинформирует получателя. Наблюдается частичный синтаксический параллелизм и частичная лексическая соотнесенность варианта перевода и текста оригинала. Перевод адекватен в целом и эквивалентен на уровне отдельных сегментов текста.

Рекомендуемые варианты перевода: «похититель лаймов», «Раздобудьте 5 бушелей лаймов».

Оригинал: Piloting Scourgestone. “Apparently this is what the lich-lord uses to fly the ziggurat.

Перевод: Направляющий камень Плети. «Видимо, Лич-Лорд использовал камень, чтобы взлетать на зиккурат.»

Как известно – зиккурат – это многоступенчатое культовое сооружение. Лич-Лорд действительно находился в верхней его части, однако он туда не взлетал. Камень использовался для управления зиккуратом при транспортировке.

Смысловая ошибка допущена в результате того, что переводчик обладал неостаточными знаниями событий, разворачивающихся в сюжете игры и, вероятно, выбрал самое часто употребляемое значение слова “fly”, не вникая в детали.

Представленный вариант перевода дезинформирует получателя сообщения, противоречит содержанию оригинала. Перевод неэквивалентен и неадекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Видимо, Лич-Лорд использовал камень, чтобы управлять зиккуратом.»

Оригинал: Lady Sylvanas Windrunner says: Look at them. They scurry like rats, veering headlong to their doom. Surely Crowley and Bloodfang can see the futility in this!

Перевод: Леди Сильвана Ветрокрылая говорит: Посмотри на них. Суеются, как крысы, все пытаются от судьбы уйти. Вот Краули с Кровавым Клыком позабавятся.

Эти слова Леди Сильвана произнесла перевод битвой за Гилнеас, столицу королевства людей, пытаюсь его захватить. Может сложиться впечатление, что воины, участвовавшие в сражении, трусы, способные сбежать в любой момент, а Краули и Кровавый Клык будут смеяться вместе с ней, глядя, как войска Альянса отправляются на верную смерть, как горят дома мирных жителей и рушатся судьбы и семьи. Однако Лорд Краули и Кровавый Клык были теми, кто противостоял Сильване, основали Фронт Освобождения Гелнеаса, и точно не находили ничего хорошего в сложившейся ситуации. “Veer” – «менять направление», «делать вираж». “Headline” – «стремглав», «опроектировано», «безрассудно». “Futility” – «тщетность», «бесполезность».

Сильвана говорит о том, что войска Альянса будто торопятся пасть, а их командиры понимают, что сопротивляться – бессмысленно.

Такой перевод противоречит тексту оригинала, дезинформирует и вводит в заблуждение получателя информации.

Цель коммуникации не передана. Перевод неадекватный и неэквивалентны.

Рекомендуемый вариант перевода: «Посмотри на них. Суеются, как крысы, несутся сломя голову навстречу своей смерти. Несомненно, Краули и Кровавый Клык [теперь] понимают, что все это бесполезно!»

Оригинал: Bat requisitioned from Bat Handler Maggotbreath.

Перевод: Нетопырь у Бэта Хэндлера получен.

В ходе выполнения задания игроку необходимо получить нетопыря у дрессировщика нетопырей, о чем сообщает уведомление на экране.

Смысловая ошибка могла быть допущена из-за того, что в названии неигрового персонажа отражена его должность, записанная с заглавных букв, а переводчик, вероятно, принял это название за полное имя, фамилия в котором могла бы произойти от рода деятельности (как, например, Tailor, Schneider, Мельник, Коваленко). Также было допущено функционально-немотивированное опущение информации, содержащей действительное имя неигрового персонажа.

Цель коммуникации не передана, вариант перевод не соответствует тексту оригинала, дезинформирует получателя. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Нетопырь у дрессировщика нетопырей Червобреха получен.

Оригинал: Mayor Charlton Connisport.

Перевод: Майор Чарлтон Конниспот.

Слово “mayor” относится к т.н. «ложным друзьям переводчика», неправильный перевод которых ведет к искаженному пониманию текста.

Цель коммуникации не сохранена, перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Мэр Чарлтон Кониспот.

Оригинал: Gorged Gyreworm.

Перевод: Проглоченный червигт.

“Gorge” имеет значения «жадно поглощать», «глотать», «жрать». Вероятно, смысловое искажение возникло в результате того, что переводчик не учел, что при транспозиции слово нередко принимает другое значение.

“Gorged” в данном случае означает «сытый», «объевшийся», но не «проглоченный», т.к. существо свободно перемещается по локации, где его можно встретить.

Допущенная ошибка искажает фактическую информацию, представленную в тексте оригинала. Цель коммуникации не сохранена. Перевод неэквивалентен и неадекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: Сытый червиль.

Оригинал: Spaulders of the Scarred Lady.

Перевод: Наплеч испуганной дамы.

Предмет когда-то принадлежал Леди Синестре, персонажу, по чьей вине во вселенной World of Warcraft произошло немало ужасных событий. В ходе одной из битв она получила увечье, а после считалась погибшей.

Смысловое искажение допущено в результате того, что переводчик не распознал слово-пароним.

Цель коммуникации не достигнута, перевод неадекватен и неэквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Наплеч дамы со шрамами.

Оригинал: Nomarch Teneth.

Перевод: Номарк Тенет.

Номарх — должность управителя дома в Эллинистическом Египте.

Вероятно, смысловая ошибка допущена из-за недостаточной осведомленности переводчика о предмете перевода, незнания им реалии. Также возможно, что переводчик принял текст оригинала за имя собственное и передал его путем транслитерации.

Содержание перевода не соответствует содержанию оригинала, цель коммуникации не передана, перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Нормарх Тенет.

Оригинал: Rusty Cylinder “Pit-Master”.

Перевод: Распорядитель отхожих мест «Ржавого Цилиндра».

Слово “pit” имеет значения «яма», «свинарник», «гадюшник». Вероятно, при переводе локализатор отталкивался от этих значений, пытаясь подобрать

подходящий эквивалент. Не исключено, что также во внимание был принят даосский термин «цинтоу» - ответственный за отхожие места.

Однако этот неигровой персонаж — гоблин в поварском колпаке, который готовит мясо на гриле в таверне.

В представленном варианте перевода искажено смысловое содержание оригинала. Цель коммуникации не передана, перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Гриль-мастер «Ржавого Цилиндра».

Оригинал: Archavon Warder.

Перевод: Тюремщик Аркавона.

На русский язык слово “warder” действительно может передаваться как «тюремный надзиратель», «тюремщик». Однако Аркавон никогда не был заключен под стражу. Это мифическое существо, охранявшее некий Камень, в чем ему помогали Хранители (Смотрители).

Допущенная ошибка искажает смысл информации, представленной в тексте оригинала. Цель коммуникации не передана, адекватность и эквивалентность в переводе не достигнуты.

Рекомендуемый вариант перевода: Хранитель Аркавона.

Оригинал: Master Woodsman Anderhol.

Перевод: Искусный резчик по дереву Андерхол.

Андерхол — лесник, что четко отражается в текстах заданий, которые от него может получить игрок: «Старший лесник Андерхол из Приюта Янтарной Сосны просит вас убить несколько высокорогих оленей и принести ему 8 кусков сочной оленины.»

Смысловое искажение в данном случае вызвано тем, что, вероятно, переводом названий неигровых персонажей занималась одна группа переводчиков, а переводом текстов заданий — другая, и тексты переводов не были выверены и согласованы.

Цель коммуникации не сохранена, перевод является неэквивалентным и неадекватным.

Рекомендуемый вариант перевода: Старший лесник Андерхол.

Оригинал: Thonk's Spyglass. Search for someone in trouble. Can only be used from thonk's guard tower.

Перевод: Подзорная труба Тонка. Ищет попавших в беду. Может быть использовано только с помощью подзорной трубы Тонка.

Вероятно, смысловая ошибка допущена по невнимательности переводчика.

Цель коммуникации не сохранена. Несмотря на наличие частичного параллелизма синтаксических структур, перевод является неэквивалентными и неадекватным.

Рекомендуемый вариант перевода: Подзорная труба Тонка. Может быть использовано только со сторожевой вышки Тонка.

Оригинал: Suncrawler. "The fish around here sure have strange taste."

Перевод: Солнечный ползун. «Местная рыба очень странная на вкус.»

В ходе очередного задания нас отправляют на поиски солнечных ползунов – светлячков, которые обитают у корней деревьев. Они понадобились, чтобы выудить рыбу, которую приманивает только яркий свет. Вариант перевода, предложенный разработчиками, «Местная рыба очень странная на вкус» – реакция нашего персонажа на внешний вид ползунов, что не логично, учитывая, что светлячок – это не рыба и что местную рыбу он еще не пробовал. А вот наживка выглядит не очень привлекательно.

Лексическое и грамматическое калькирование привело к смысловому искажению. Вариант перевода дезинформирует получателя сообщения и не соответствует содержанию оригинала. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Солнечный ползун. «У местной рыбы очень странные вкусы.»

1.2. Опускание

Оригинал: Incense Burner. “May only be used inside the Deadmines, near the entrance.”

Перевод: Курильница. «Может быть использовано только рядом со входом в Мёртвые Копи.»

Исходя из описания, предмет можно использовать в любом месте, расположенным рядом со входом, однако это не так. Если следовать букве перевода, но стоять снаружи, система сообщает, что «требуется находиться на входе в Мёртвые Копи». Указанная локация – самостоятельная единица, подземелье, которое «включается» в игре только если игрок пройдет через портал. Для предотвращения сложностей, связанных с поиском нужного места, разработчики специально уточнили – “inside”, но локализаторы это уточнение немотивированно опустили.

Цель коммуникации передана, присутствует частичный синтаксический параллелизм и соотнесенности лексического состава. Способ описания ситуации сохранен. Вариант перевода эквивалентен оригиналу, однако адекватность реализована не в полной мере, так как опущенная информация не может быть восстановлена из контекста перевода.

Рекомендуемый вариант перевода: Курильница. «Может быть использована только внутри Мертвых Копей, рядом со входом.»

Категория 2. Неточная передача в переводе денотативного содержания текста оригинала.

1. Неточная передача фактической информации

1.1. Замена

Оригинал: “You faced forest sprites in the Tranquil Valley, but the forest sprites in this grove are a different breed. Crueler and more dangerous. If you would clear some of these sprites out, the spirits would thank you.”

Перевод: «Тебе уже пришлось столкнуться с лесными духами в Тихой долине, но в этой роще обитают лесные духи совсем другой породы. Более жестокие и куда более опасные. Если ты прогонишь хотя бы нескольких, духи будут тебе благодарны.»

“Forest sprites” и “spirits” - разные сущности в игровой вселенной. Понятия “sprite” и “spirit” могут передаваться на русский язык одинаково – «дух». «The spirits», о которых идёт речь в последнем предложении - это духи предков. “Sprites” же похожи на леших и фей, мелкие призраки, которых предлагается прогнать в ходе задания. Это английское слово имеет как собирательное значение для описания разного рода сверхъестественных существ, так и устаревшее значение «призрак», «дух», «привидение».

По нашему мнению, чтобы избежать путаницы, можно было бы передать “the spirits” как «древние духи». Подобная замена была бы и мотивирована, и облегчила бы понимание текста перевода.

Цель высказывания сохранена. Присутствует синтаксический параллелизм с изменением числа предложений и соотносительность лексического состава. Описание ситуации в тексте перевода соответствует оригиналу, способ описания ситуации сохранен. Перевод выполнен адекватно, соответствует четвертому уровню эквивалентности.

Рекомендуемый вариант перевода: «Тебе уже пришлось столкнуться с лесными духами в Тихой долине, но в этой роще обитают лесные духи совсем другой породы. Более жестокие и куда более опасные. Если ты прогонишь хотя бы нескольких, Древние Духи будут тебе благодарны.»

Оригинал: The Staff of Prehistoria is no longer required to open the door in the Map Room.

Перевод: Чтобы открыть дверь в комнату с макетом Ульдамана, больше не нужен посох древнейшей истории.

Смысловая неточность допущена в результате неверного перевода предлога “in” и легко исправляется при редактировании. Логично было бы отнести данную ошибку к первой категории, в которой рассматриваются смысловые искажения, однако текст оригинала был взят из списка изменений (патчноут), совершенных с выходом нового дополнения игры, что подразумевает понимание игроками того, касательно какой двери в какой комнаты произвелись изменения. Вновь прибывшие игроки, как правило, патчноуты не читают.

Цель коммуникации соблюдена. Присутствует частичный синтаксический параллелизм и соотнесенность лексического состава. Учтены особенности актуального членения предложения предложения в русском языке. Способ описания ситуации сохранен. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Чтобы открыть дверь в комнате с макетом Ульдамана, больше не нужен посох древнейшей истории.

Оригинал: You have a chance to discover other transmutations when successful.

Перевод: В случае успеха можно открыть новые способы трансмутации.

Трансмутация (в World of Warcraft) – одна из способностей алхимиков, с помощью которой они превращают определенные предметы и материалы в другие. Любая трансмутация всегда успешна – после завершения процесса игрок всегда получает какой-либо результат, предмет. Фраза “when successful” также означает «по окончании» и может быть мотивированно опущена при переводе для облегчения восприятия сообщения.

Цель коммуникации передана. Перевод в целом выполнен адекватно, но неэквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Есть шанс открыть новые способы трансмутации.

Оригинал: Waxwood.

Перевод: Воскодревний Лес.

Wax wood - лигуструм светлый, вечнозеленое дерево семейства маслиновые, рода бирючина. Растение пригодное как для комнатного содержания, так и для озеленения парков. Другое название этого растения - бирючина. Бук же относится к семейству буковые, роду бук. Бирючинный лес звучит более достоверно.

Цель коммуникации не сохранена. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Бирючинный лес

Оригинал: Billy goat.

Перевод: Козел Билли.

Цель коммуникации не передана. Перевод неадекватный и неэквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Домашний козел.

Оригинал: “If you're interested, you'll find the thugs back behind the farmhouse.”

Перевод: «Если хочешь знать, они там, на ферме.»

Лу находится на той же, о которой говорит.

Цель коммуникации передана, способ описания ситуации сохранен. Перевод выполнен адекватно, эквивалентен оригиналу по цели высказывания.

Рекомендуемый вариант перевода: «Если интересно, они на заднем дворе.», «Если интересно, они за домом.»

Оригинал: “It sure doesn't look like these beasts much care whether you're a rebel or a royal.”

Перевод: «Эти звери не делают различия между мятежниками и особами королевской крови»

Royal в этом контексте - «роялист» или «верноподданный», иначе противопоставление теряет смысл.

Цель коммуникации передана, способ описания ситуации сохранен. В целом перевод выполнен адекватно, соответствует третьему типу эквивалентности.

Рекомендуемый вариант перевода: «Похоже, зверям этим все равно, мятежник ты или служишь короне.»

Оригинал: Recjver 16 Volatile Dread Orbs from the Ambermarsh.

Перевод: Раздобыть 16 непрочных сфер ужаса из Янтарной топи.

После получения задания нас отправляют искать непрочные сферы ужаса. Нужные нам предметы, уже лежащие на земле, называются «непрочными сферами страха», а если ими нас пытается атаковать противник – «хрупкими сферами страха»

Несмотря на несогласованность вариантов перевода, получатель сообщения легко может понять, о чем идет речь, так как при переводе были использованы синонимичные понятия.

Цель коммуникации сохранена, эквивалентность реализована на уровне описания ситуации. Перевод выполнен адекватно.

Рекомендуемый вариант перевода: Раздобыть 16 непрочных сфер ужаса.

Оригинал: Way of the Grill, Way of the Wok, Way of the Pot, Way of the Steamer, Way of the Oven, Way of the Brew.

Перевод: Путь Гриля, Путь Вок, Путь Котелка, Путь Пароварки, Путь Печи, Путь варения напитков.

Названия ветвей изучения кулинарии и квестов для них на Рынке Полугорья. Сами ветви и задания для их изучения называются Путь Гриля, Путь Вок, Путь Котелка, Путь Пароварки, Путь Печи, Путь варения напитков. Однако при обучении ветвям специализации у тренеров (фраза «Я стремлюсь познать...»

в диалоге с НИП) выглядит как: "... путь Жаровни", "... путь Вока", "... путь Котла", "... путь Пара", "... путь Печи", "... путь Варки".

Несмотря на несогласованность вариантов перевода, получатель сообщения легко может понять, о чем идет речь, так как при переводе были использованы синонимичные понятия.

Цель коммуникации сохранена, эквивалентность реализована на уровне описания ситуации. Перевод выполнен адекватно.

Рекомендуемый вариант перевода совпадает с первым предложенным разработчиками вариантом: Путь Гриля, Путь Вок, Путь Котелка, Путь Пароварки, Путь Печи, Путь варения напитков.

1.2. Опускание

Оригинал: Liquid Fire of Elune. "Pour upon the targeted corpse of blighted elk or rabid grizzly to cleanse it of the Scourge's taint."

Перевод: Жидкое пламя Элуны. «Облить выбранный труп гнилостного марала или бешеного гризли, чтобы очистить его от Плети».

Плеть – одна из тех основных фракций нежити, существующих во вселенной World of Warcraft, основная сила, желающая захватить контроль над миром.

Немотивированное опускание слова "taint" при переводе приводит к неточности воспроизведения фактической информации. Подобные ошибки легко устраняются редактированием, не дезинформируют получателя, который может самостоятельно восстановить недостающую информацию.

Цель коммуникации передана, наблюдается значительный параллелизм синтаксических структур, соотнесенность языкового состава, способ описания ситуации сохранен. В целом перевод выполнен адекватно и соответствует четвертому уровню эквивалентности.

Рекомендуемый вариант перевода: Жидкое пламя Элуны. «Облить выбранный труп гнилостного марала или бешеного гризли, чтобы очистить его от порчи Плети.»

1.3. Добавление

Оригинал: “Go check it out and make sure whatever's in there is human.”

Перевод: «Отправляйся туда и разузнай, в чём дело. И кто живет в башне - люди или нежить.»

Немотивированное добавление не искажает смысл сообщения оригинала.

Цель коммуникации передана. Способ сохранения передачи сохранен. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: «Отправляйся туда и убедись, что тот, кто там живет, человек»"

Оригинал: Red Ribbon Pet Leash.

Перевод: Красный поводок с бантиком.

Предмет выглядит как капроновая лента с красными продольными полосами, без бантика.

Немотивированное добавление не искажает содержание оригинала и не дезинформирует получателя сообщения.

Цель коммуникации сохранена. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Поводок из красной ленты.

Оригинал: “Also among them is Valnov the Mad, a so-called scientist who carries out inhuman experiments on villagers too old to work the mines.”

Перевод: «Валнов Безумный, называющий себя ученым, проводил бесчеловечные эксперименты над стариками и детьми, неспособными работать в шахтах.»

В русском языке существуют устойчивые словосочетания, связанные с социально незащищенными слоями населения или легко уязвимыми людьми, например, «женщины и дети», «старики и дети». Подобные выражения

употребляются в случае необходимости передачи информации как денотативного (например, в текстах информирующей направленности), так и коннотативного характера. Вероятно, добавив в представленный перевод новую информацию, локализатор намеревался эмоционально усилить содержание текста оригинала, однако мы не можем посчитать подобное добавление мотивированным, так как доподлинно неизвестно, действительно ли неигровой персонаж проводил эксперименты над детьми.

Осуществленное переводчиком добавление не вызывает явного противоречия со смысловым инвариантом. Наблюдается частичный параллелизм синтаксических структур, соотнесенность языкового состава. Способ описания ситуации сохранен. В целом перевод выполнен адекватно и соответствует четвертому уровню эквивалентности.

Рекомендуемый вариант перевода: «Еще среди них есть Валнов Безумный, так называемый ученый, который проводит бесчеловечные эксперименты над теми, кто слишком стар для работы на шахтах.»

Группа 2. Нарушения, связанные с передачей стилистических характеристик оригинала

1. Нарушение узуса ПЯ

Оригинал: «Whatever you do, don't eat this bait yourself. Just set it down in the vicinity of an oil-soaked wolf.»

Перевод: «Главное, ни в коем случае не ешьте эту приманку сами! Просто выложите ее неподалеку от промасленного волка.»

Словарь Мультитран дает два варианта перевода слову “oil-soaked”: «пропитанный нефтью», «промасленный», однако ни один из них нельзя употребить со словом «волк», не нарушив при этом лексическую сочетаемость. Животное было испачкано в нефти, а не пропитано ею насквозь.

Цель коммуникации передана, сохранен способ передачи ситуации. Наблюдается значительный лексический и синтаксический параллелизм. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: «Главное, ни в коем случае не ешьте эту приманку сами! Просто выложите ее неподалеку от запятнанного нефтью волка.»

Группа 3. Нарушения, связанные с передачей авторской оценки

- **Неточная передача экспрессивного фона оригинала**

Оригинал: “Watch your clever mouth, bitch!”

Перевод: «Придержи свой язык, дохлятина!»

События разворачиваются после того, как Леди Сильвана, едва живая, предстала перед Королем-личем. За то, что она доставляла ему много неудобств и часто переходила дорогу, Артас пытал ее ради собственного удовольствия, а затем убил. Однако ему показалось этого мало, и он осквернил ее дух, вернув к жизни в форме банши. Таким образом она стала нежитью.

В разговоре с ней Вождь Гаррош упрекает ее в свершившемся и в том, что теперь она командует отродьями, с которыми сражалась. Гаррош – свирепый орк, вождь своего народа и военачальник своей армии. Личность подобного характера в пылу гнева не стала бы использовать слово «дохлятина».

Вероятно, локализаторы допустили ослабление экспрессии оригинала, не использовав слово «стерва», намеренно, чтобы в дальнейшем не возникло необходимости изменять возрастной рейтинг игры. Следует уточнить, что стерва в первую очередь – это гниющие останки мертвого животного, чем Сильвана и является во время описанных событий. Неподходящий эквивалент можно было бы заменить синонимом «падаль».

Цель коммуникации передана, сохранен способ передачи ситуации. Наблюдается значительный лексический и синтаксический параллелизм. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: «Попридержи язык, падаль!»

Группа 4. Очевидные нарушения нормы и узуса ПЯ

1. Ошибки, связанные с нарушением орфографических и пунктуационных норм

Оригинал: Shu'halo Artifacts. "Place the Shu'halo (tauren) artifacts at Arikara's Circle in Darkcloud Pinnacle. Defeat the wind serpent when it is summoned."

Перевод: Артефакты Шу'Хало. «Поместите артефакты тауренов Шу'хало в круг Арикары, что на Пике Темного Облака. Убейте воздушного змея после того, как тот появится.»

Таурены (Шу'хало) — большие кочевые существа, мускулистые гуманоиды, внешне похожие на быкообразных людей, обладающие копытами и рогами.

В описании предмета слово "таурены" должно быть заключено в скобки как пояснение того, что они и есть Шу'хало. Это лишь альтернативное название расы. При отсутствии скобок получатель сообщения может подумать, что имеются ввиду какие-то особенные таурены, культура или деревни Шу'хало.

Цель коммуникации передана. В значительной степени присутствует синтаксический параллелизм и соотнесенность лексического состава. Способ описания ситуации сохранен. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Артефакты Шу'Хало. «Поместите артефакты Шу'хало (тауренов) в круг Арикары, что на Пике Темного Облака. Убейте воздушного змея после того, как тот появится.»

2. Неверная передача имен собственных

Оригинал: Logan Eva.

Перевод: Логан Эва.

В Сумеречном лесу, в Темнолесье, живет семья Ева. Члены семьи - Алисса Ева, Мадам Ева и брат Алиссы, Логан, фамилия которого передана отлично — Эва.

Чтобы определить, каким способом выполнялась передача имен собственных на русский язык, проведем небольшое исследование.

При помощи голосового синтезатора Google, «умеющего» читать с учетом языковых норм, мы попытались выяснить, как звучат разноязычные аналоги имени Eva. Для этого мы обратились к Википедии, откуда взяли список аналогов на разных языках: азербайджанском, английском, арабском, армянском, белорусском, болгарском, греческом, иврите, идише, латинском, персидском, сербском, словенском, украинском, финском, французском и чешском, а также добавили в список немецкий язык.

Для идиша, иврита, азербайджанского, белорусского, болгарского, словенского, персидского и украинского языков речевые модули еще не разработаны компанией Google. На греческом, латинском, сербском, финском и чешском языках имя Eva приблизительно звучит как [‘эва]. На французском - [эв]. На английском – [‘ива]. На немецком – [‘эфа]. На арабском - [‘ифа]. Синтезированную речь на армянском языке расслышать не удалось из-за плохого качества.

Имя Logan имеет шотландское происхождение. Если предположить, что переводчик передал имя мальчика транскрипцией, значит эта транскрипция должна отражать происхождение имени, национальную или этническую принадлежность. Установить происхождение семьи в соответствии с географией реального мира является невозможным, потому что игровая вселенная – вымышленная. Однако по внешнему виду и одежде мальчика (ботинки, белые носки, шорты, рубашка, жилет) можно определить его как европейца. Учитывая генез имени и облик персонажа, можно было бы сделать вывод, что его фамилия транскрибировалась с английского языка, однако это не совпадает с действительностью, потому что фамилия мальчика не Ива.

Рассмотрим имя его сестры. Характерной чертой имени Alyssa является множественность происхождения, в том числе и греческое. Это означает, что, если бы ее полное имя транскрибировалось с греческого, результат Алисса Эва

не совпадал бы с уже имеющимся переводом. Результат транскрибирования с английского языка (Ива) также противоречил бы нынешнему переводу.

Мы полагаем, что все вышесказанное доказывает, что оба имени передавались при помощи транслитерации, и передача имени Логана выполнена неверно.

Цель коммуникации не передана. Перевод выполнен неадекватно и неэквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Логан Ева.

Похожая ситуация с несогласованной передачей имен членов одной семьи наблюдается и в следующем примере.

Fariel Starsong и Valadar Starsong — брат и сестра. Однако их имена передали по-разному: Фаризель Песнь Звезд и Валадар Звездная Песня.

Вероятно, передача осуществлялась при помощи транслитерации и описательного перевода.

Цель коммуникации передана. Способ описания ситуации сохранен. Перевод адекватный и эквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Фаризель Звездная Песня, Валадар Звездная Песня.

Оригинал: Khan Kammah.

Перевод: Вождь Комма.

Неигровой персонаж Хан Камма дает задание «Работа за еду», в тексте которого именуется он как Вождь Комма.

Изначально ханами называли вождей племени. Вождь – глава племени или вождества в родоплеменных и общинных обществах, а также глава в тоталитарных или авторитарных государствах и партиях.

Во втором случае допущена ошибка при передаче имени собственного, так как подобный результат не может получиться ни при транслитерации, ни при транскрипции.

В первом варианте перевода цель коммуникации передана. Сохранен способ описания ситуации. Перевод адекватен и эквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Хан Камма.

Оригинал: Ruul the Darkener.

Перевод: Руул Затемнитель, Руул Светокрад.

В первом случае переводчик использовал транслитерацию и перевод, во втором – транслитерацию и антонимический перевод.

Несогласованный перевод.

В обоих случаях цель коммуникации сохранена, переводы адекватны и эквивалентны.

Рекомендуемый вариант перевода: Руул Светокрад.

Оригинал: Shauly Pore.

Перевод: Шаули Пор, Шоли Пор.

В разных частях заданий, связанных с этим неигровым персонажем, он именуется по-разному.

Несогласованный перевод.

Оба варианта передачи имени собственного являются адекватными и эквивалентными. Цель коммуникации передана.

Оригинал: Agent Ya-six.

Перевод: Посланник Иасикс, Посланник Йасек, Посланник Йасик.

Все варианты передачи имени собственного были выполнены при помощи транслитерации (звук [j] отражается как [й], когда при транскрипции [j] в начале слова в данном случае передавался бы как «я»). Несмотря на несколько необычную форму транслитерации, где «й» заменена на «и», данный вариант передачи имени собственно выполнен удачнее, так как в остальных двух в конце слова отсутствует буква «с», которая не должна опускаться ни при транслитерации, ни при транскрипции.

Цель коммуникации передана. Перевод является адекватным и эквивалентным.

Рекомендуемый вариант перевода: Посланик Иасикс.

Оригинал: Scout Utvoch.

Перевод: Разведчик Утвох. Разведчик Утвоч.

Неигровой персонаж – отсылка к герою фильма Квентина Тарантино «Бесславные ублюдки» рядовому Смитсону Ютивичу (Private Utivich).

Учитывая перевод языковой реалии, можно сказать, что передача имени собственного в обоих случаях выполнена неверно.

Цель коммуникации не достигнута. Перевод эквивалентен, но неадекватен.

Рекомендуемый вариант перевода: Разведчик Ютвоч.

Оригинал: Helcular's Remains.

Перевод: Прах Хелькулара.

Для задания "Мечь Гелькулара" требуется найти предмет «Прах Хелькулара».

Несогласованная внутри команды локализаторов передача имени собственного.

В обоих случаях цель коммуникации передана. Перевод адекватный и эквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Прах Гелькулара.

Оригинал: Illusia Lune

Перевод: Иллюзия Люн, Илюсия Люн.

НИП – ночной эльф, для которых луна является определенным символом. Символичность имени утрачена, так как не передана коннотация второго компонента: “lune” с французского – «луна».

Цель коммуникации не передана. Перевод неадекватен и неэквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Иллюзия Лун.

Оригинал: Cenarius.

Перевод: Ценарион, Кенарий.

Традиционно латинские (и псевдо-латинские) имена, оканчивающиеся на –ius, приобретают в русском языке склоняемое окончание –ий. Кроме того, в латинском языке буква “c”, стоящая в начале слова перед гласными “e”, “i”, “y”, “ae”, “oe”, передается как «ц». Исходя из этого, ни один из вариантов перевода не является верным, однако устоявшийся перевод этого имени официально введен локализаторами – Кенарий. Неизвестно, почему в таком случае была допущена ошибка.

Цель коммуникации сохранена. Перевод адекватен и эквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: Кенарий.

Оригинал: Sky’gee.

Перевод: Скай’ри, Под’небес, Поднебесная, Небесная.

Несколько разных переводов встречается в ходе игры. Официальный на текущий момент перевод – Небесная. Игроки с большим опытом, которые присоединились к игре еще до локализации, называют создание Скай’ри.

Имя существа образовано из двух слов: “sky” и “gee”, последнее из которых переводится как «самка турухтана», что подчеркивает половую принадлежность. Турухтан – птица из семейства бекасовых; стройная и длинноногая. Настоящая птица и игровой грифон действительно похожи.

Вероятно, большое количество переводов одного явления появилось в результате несогласованной работы команды локализаторов.

Вариант «Небесная» является официальным, адекватным и эквивалентным переводом, передающим цель коммуникации.

Оригинал: “Cookie” McWeaksauce

Перевод: «Поваренок» Максоус, «Пирожок» Максоус

В ходе игры можно заметить, что этот НИП неоднократно называется «Пирожком». “Coockie” в данном случае – деминутив слова “coock”, а не хлебобулочное. “Weak sauce” – это отсылка к соусу производства Тасо Белл, который часто описывают как «не Бог весть какой», «похожий на другие такие же».

Вариант «Пирожок» Максоус является неверной передачей имени собственного, не передает цель коммуникации, неадекватный и неэквивалентный.

Так как в русском языке достаточно сложно подобрать адекватный вариант для “weak sauce” в виду отсутствия аналогичной реалии, будем считать первый предложенный локализаторами вариант удачным: он передает цель коммуникации, адекватен и эквивалентен.

Рекомендуемый вариант перевода: «Поваренок» Максоус.

Оригинал: Nectarbreeze Orchard.

Перевод: Сад Сладкого Ветерка, Дуновение Нектара.

Отличаются варианты перевода локации Nectarbreeze Orchard. Локализаторы предложили вариант Сад Сладкого Ветерка, однако в именах НПС нередко это название звучит как, например, Раненый фермер Дуновения Нектара (Wounded Nectarbreeze Farmer).

Перевод не согласован.

Цель коммуникации передана. Способ описания ситуации сохранен. Перевод адекватный и эквивалентный.

Рекомендуемый вариант перевода: Сад Сладкого Ветерка.

Оригинал: Miss Fanny

Перевод: Мисс Фанни, Девица Фанни

“Miss” действительно можно было бы передать, как «девица», однако речь идет о драконоподобном животном, которого побаиваются некоторые неигровые персонажи.

Перевод несогласован, в текстах заданий употребляется вариант перевода.

В обоих случаях цель коммуникации передана, переводы выполнены адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Мисс Фанни.

Оригинал: Dawn's Blossom

Перевод: Цветущей Заря, Зорецвете

В игре локация отмечена на карте как «Цветущая заря», однако в упоминаниях и разговорах неигровых персонажей они называют это место «Зорецвет», что не мешает пониманию ситуации.

Цель коммуникации передана в обоих случаях, переводы выполнены адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Цветущая Заря.

Оригинал: Mudmug, Mudmug's Vail.

Перевод: Пивовар Грязная Кружка, сосуд Мутной Кружки.

Пивовар с нелепым для подобной профессии именем Грязная Кружка просит нас заполнить один из сосудов водой из реки. Предмет, который мы получаем для задания, называется «Сосуд Мутной кружки».

«Грязный» и «мутный» являются синонимичными словами, однако при передаче имен собственных синонимия недопустима и невозможна. Перевод не согласован, однако цель коммуникации передана. Оба предложенных варианта перевода могут считаться адекватными и эквивалентными.

Рекомендуемый вариант перевода: Грязная Кружка, Сосуд Грязной Кружки.

Оригинал Evacuate the Blacksoil Family, the Spadepaw Family, the Greentill Family, and the Marlfur Family.

Перевод: Эвакуируйте семьи Черной Грязи, Лопатной Лапы, Зеленого Пахаря и Глинистого Меха.

Перевод имен семей не согласован, так как при выполнении задания мы встречаем семьи Черная Земля, Острая Лапа, Зеленый Пахарь и Грязная Шкура.

Подобная несогласованность не ведет к трудности восприятия сообщения, поэтому можно считать, что оба варианта перевода передают цель коммуникации, выполнены адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода совпадает с уже устоявшимся вариантом локализаторов: Эвакуируйте семьи Черной Земли, Острой Лапы, Зеленого Пахаря и Грязной Шкуры.

Оригинал: Astrid Langstrump.

Перевод: Астрид Лангстрамп.

Этот неигровой персонаж является отсылкой к шведской писательнице Астрид Линдгрен и придуманному ею персонажу Пеппи Длинныйчулок (Pippilotta Långstrump).

Такой вариант передачи имени собственного мог бы считаться правильным, если бы оно не относилось к существующей реалии. Перевод выполнен эквивалентно, но неадекватно.

Рекомендуемый вариант перевода: Астрид Длинныйчулок.

Оригинал: Mack Diver

Перевод: Мак Ныряльщик

Этот неигровой персонаж является отсылкой к некогда популярному американскому телесериалу «Секретный агент Макгайвер» (MacGyver), оружие главного героя которого – смекалка и знания из области физики, химии и психологии. Аналогично можно описать и данного персонажа.

Такой вариант передачи имени собственного мог бы считаться правильным, если бы оно не относилось к существующей реалии. Перевод выполнен эквивалентно, но неадекватно.

Рекомендуемый вариант перевода: Мак Дайвер.

Оригинал: Snow Blossom

Перевод: Подснежник.

Для передачи имени собственного выбран неверный эквивалент. “Blossom” – «цвет», «цветение», «цветок». Логика переводчика в данном случае ясна, однако «подснежник» отражает несколько другое понятие, которому в английском языке соответствует “snowdrop”.

Цель коммуникации передана, перевод выполнен эквивалентно, но адекватность не реализована в полной мере.

Рекомендуемый вариант перевода: Снежный Цветок.

Оригинал: Relic of Enoar.

Перевод: Реликвия Эонара.

В этом примере (как и во всех последующих) ошибка допущена в виду того, что достаточно сложно без контекста определить, является вымышленное имя мужским или женским. Если возникает подобная ситуация, переводчику необходимо обратиться к заказчику за консультацией.

Эонар — женщина с бронзовой кожей, защитница всей жизни и цилительных сил.

При переводе подобные ошибки не искажают содержание текста оригинала и не дезинформируют получателя сообщения. Следовательно, цель коммуникации передана, перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендованный вариант перевода: Реликвия Эноар.

Оригинал: Modgud's Blade.

Перевод: Меч Модгуда.

Модгуд — исторический (во вселенной WoW) персонаж, руководивший во время Войны Трех Молотов осадой Грим Батола.

Цель коммуникации передана, перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендованный вариант перевода: Меч Модгуд.

Оригинал: An's ring.

Перевод: Кольцо Аня.

Ань Воздушный мех (An Windfur) — неигровой персонаж женского пола. Данное имя в русском языке относится к третьему склонению. В соответствии с нормами русского языка, такие имена и фамилии, (у которых нет устойчивого склонения), колеблются между третьим склонением и несклоняемостью.

Однако если просклонять имя Ань по аналогии с именем Любовь, в родительном падеже получится форма «кольцо Ани», что в первую очередь вызовет ассоциацию с распространенным в России именем Анна в диминутивной форме, из-за чего реализация коннотации имени собственного становится невозможной. Следовательно, обходимо оставить вариант переданного имени собственного в несклоняемой форме.

Цель коммуникации передана. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Кольцо Ань.

Оригинал: Haleh's Warm Legwraps

Перевод: Теплые бриджи Халеха

Для передачи имени собственного на русский язык переводчик воспользовался методом транслитерации, чем в последствии осложнил себе задачу. Неигровой персонаж – самка дракона, при транскрибировании имени которой получился бы вариант «Хале». В соответствии с правилами русского языка, такой вариант является несклоняемым, что исключает возникновение ошибок.

Цель коммуникации передана. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Теплые бриджи Хале.

Оригинал: Corin's Handguards.

Перевод: Боевые рукавицы Корина.

Корин – неигровой персонаж женского пола. В соответствии с правилами русского языка, женские имена на твердые согласные (например, Элизабет, Ирен, Катрин) могут быть только несклоняемыми.

Цель коммуникации передана. Перевод выполнен адекватно и эквивалентно.

Рекомендуемый вариант перевода: Боевые рукавицы Корин.

3. Ошибки, связанные с очевидными нарушениями стилистических норм ПЯ

Оригинал: “Their fate shall be yours!”

Перевод: «Их судьба должна быть подобна вашей!»

Предложенный вариант перевода возможен с точки зрения синтаксиса, однако нарушает узуальные нормы русского языка.

Наблюдается высокая степень синтаксического и лексического параллелизма. Цель коммуникации передана, сохранен способ описания ситуации. Перевод выполнен эквивалентно, но неадекватно.

Рекомендуемый вариант перевода: «Вы разделите их судьбу!»

Оригинал: Medallion of Mam'toth “Present to the targeted Enraged Mammoth to calm it.”

Перевод: Медальон Мам'тота. «Показать избранному разъяренному мамонту, чтобы успокоить его».

В данном случае ошибка возникла в результате того, что переводчик мог не различить слова-паронимы, имеющие разное значение.

Цель коммуникации передана. Максимальная степень синтаксического параллелизма, высокая степень общности языкового состава текстов оригинала и перевода. Сохранен способ описания ситуации. Перевод выполнен эквивалентно, но адекватность реализована не в полной мере.

Рекомендуемый вариант перевода: Медальон Мам'тота. «Показать выбранному разъяренному мамонту, чтобы успокоить его.»

4.2. Соотношение ошибок в соответствии с классификацией Д. М. Бузаджи и др.

Таблица 1. Количественное соотношение допущенных переводческих ошибок

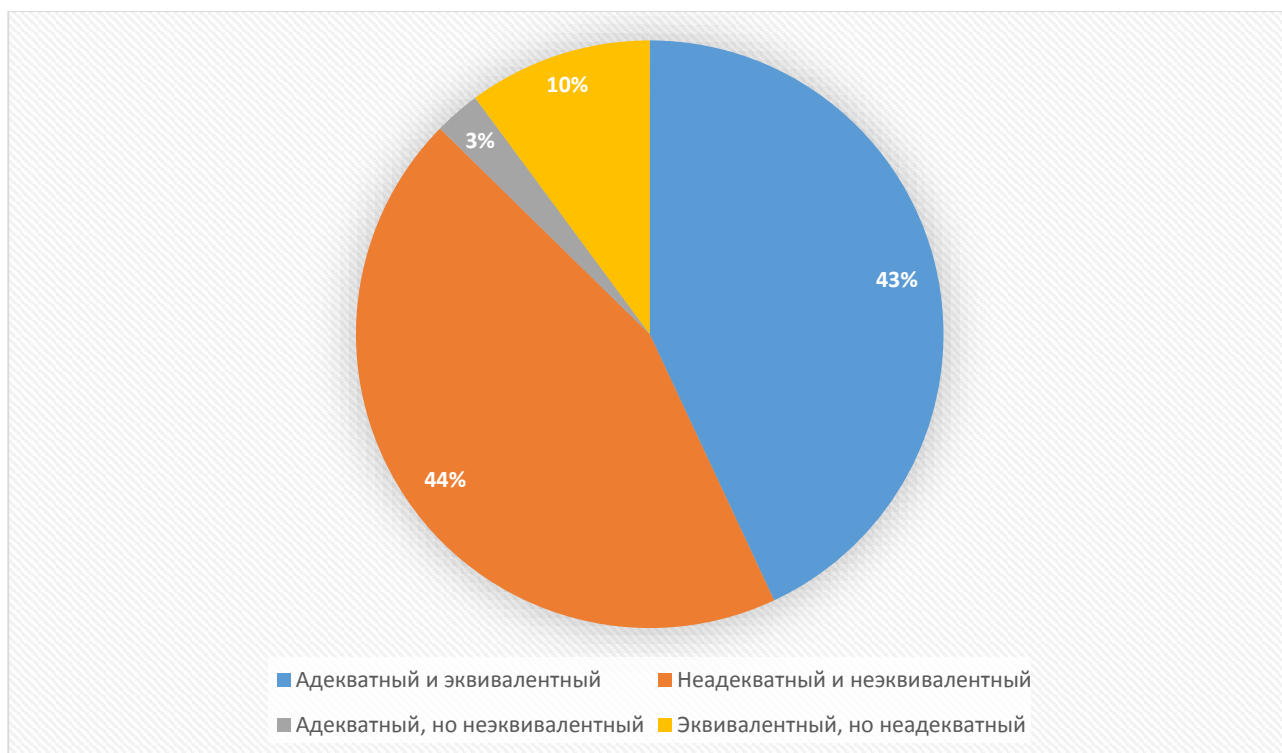
Группа 1. Нарушения при передаче смысла, связанные с денотативным содержанием	
Категория 1. Искажения в переводе денотативного содержания	
Замена	35
Опущение	1
Категория 2. Неточная передача в переводе денотативного содержания	
Неточная передача фактической информации:	
Замена	9
Опущение	1
Добавление	3
Группа 2. Нарушения, связанные с передачей стилистических характеристик	
Нарушения узуса ПЯ	1
Группа 3. Нарушения, связанные с передачей авторской оценки	
Неточная передача экспрессивного фона оригинала	1
Группа 4. Очевидные нарушения норм и узуса ПЯ	
Ошибки, связанные с нарушением орфографии и пунктуации	1
Неверная передача имен собственных	25
Ошибки, связанные с очевидными нарушениями стилистических норм ПЯ	2
Всего	79

Вывод: исходя из данных, отраженных в Таблице 1, можно сделать вывод, что наибольшую трудность для переводчиков при локализации MMORPG World of Warcraft составила передача денотативного содержания оригинала (более 60% ошибок): количество допущенных смысловых искажений в несколько раз превышает количество смысловых неточностей. Количество неверных вариантов передачи имен собственных также велико (более 30% ошибок):

переводчики столкнулись с трудностями определения пола лиц, которым принадлежат имена, и в некоторых случаях не выбрали единый вариант передачи имени конкретного неигрового персонажа или семьи. Встречались единичные случаи неточной передачи экспрессивного фона оригинала, пунктуационные ошибки, а также стилистические ошибки, относящиеся только к тексту перевода.

4.3. Соотношение адекватности и эквивалентности в рассмотренных вариантах переводов

Диаграмма 1. Соотношение адекватности и эквивалентности.



Вывод: исходя из данных, отраженных на Диаграмме 1, неадекватно и неэквивалентно выполненные переводы встречаются также часто, как выполненные адекватно и эквивалентно. Большой процент некачественных переводов является следствием допущения смысловых искажений и во многих случаях неверной передачи имен собственных, представленных в Таблице 1.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной научной работе мы проанализировали типичные переводческие ошибки при локализации компьютерных игр на примере MMORPG World of Warcraft, а также оценили адекватность и эквивалентность вариантов переводов, представленных локализаторами компании Blizzard Entertainment.

Для достижения заданной цели, мы решили ряд поставленных перед нами задач:

- изучили научную литературу по проблеме адекватности и эквивалентности в переводе;
- изучили научную литературу, посвященную переводческим ошибкам;
- определили проблемы, которые могут возникнуть при локализации компьютерных игр;
- классифицировали ошибки, допущенные при локализации, проанализировали их;
- определили адекватность и эквивалентность вариантов переводов.

Подводя итог, можно отметить практически равное количество вариантов перевода, выполненных адекватно и эквивалентно, и переводов, в которых адекватность и эквивалентность не реализованы. Подобная ситуация складывается из-за наличия смысловых искажений и неверно переданных на русский язык имен собственных. При переводе локализаторы не всегда могли смотреть на текст оригинала объективно и допускали необоснованные добавления, опущения, а также недостоверно передавали авторскую оценку.

В защиту выполненной локализации хотелось бы сказать следующее: в соответствии с официальной статистикой Blizzard Entertainment, объем игровых текстов составляет 6 миллионов слов. По сравнению с таким количеством информации, корпус примеров, представленный в практической части нашего исследования, ничтожно мал, и, соответственно, не является репрезентативной выборкой, на основании анализа которой можно было бы выполнить оценку качества перевода (что и не являлось целью работы). Оценивание адекватности

и эквивалентности переводов проводилось для того, чтобы продемонстрировать, как могут повлиять допущенные при переводе ошибки на конечный результат, продемонстрировать эту зависимость (что было успешно выполнено в п.п. 4.2. – 4.3.).

Учитывая вышесказанное, мы не можем утверждать, что локализация текстовой составляющей World of Warcraft выполнена плохо. Но мы также не можем сказать, что на фоне даже такого малого количества обнаруженных нами ошибок локализация удалась. Субъективно – да, удалась. Но, чтобы это доказать с точки зрения научного подхода, необходимо провести другое исследование, более глубокое, анализируя при этом полностью весь игровой текст.

Список используемой литературы

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение : учеб. пособие для вузов / И.С. Алексеева. - М. : СПб. : Академия : СПбГУ, 2004. - 352с. - (Серия «Высшее профессиональное образование»).
2. Алимов В.В. Теория перевода: Пособие для лингвистов-переводчиков / В.В. Алимов; Рос. акад. нар. хоз-ва и гос. службы при Президенте РФ, Моск. гос. открытый ун-т им. В.С. Черномырдина. - Москва: URSS: Либроком, 2013. - 237 с.: ил., портр.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. – М.: 2008.
4. Брандес, М. П. Предпереводческий анализ текста: учеб. пособие / М. П. Брандес, В. И. Провоторов. - 3-е изд., стереотип. - М.: НВИ- ТЕЗАУРУС, 2003. -224 с
5. Бузаджи Д.М., Гусев В.В., Ланчиков В.К., Псурцев Д.В. Новый взгляд на классификацию переводческих ошибок. – М.: Всероссийский центр переводов, 2009. – 121 с.
6. Ванников Ю.В. Проблемы адекватности перевода: Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности // Текст и перевод. - М., 1988.
7. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Лингвострановедческая теория слова / Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров// М.: Русский язык, 1980. — 320 с.
8. Гарбовский Н. К. Теория перевода: учебник / Н. К. Гарбовский. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. - 544 с.
9. Горбачевский А. А. Оригинал и его отражение в переводе: монография / А. А. Горбачевский. - Челябинск: Околица, 2001. - 202 с.
- 10.Егер Г. Коммуникативная и функциональная эквивалентность / Г. Егер // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. — М.: Междунар. отношения, 1978. -С. 137-156.
- 11.Зиновьева Т. А. Переводческая ошибка. Понятие, причины, классификация / Т. А. Зиновьева, Н. Ю. Никулина// Современная филология (II): материалы

- междунар. заоч. науч. конф. (г. Уфа, январь 2013 г.). — Уфа: Лето, 2013. — С. 107-109.
- 12.Иванов, А.О. Безэквивалентная лексика / А.О. Иванов. - СПб.: Типография издательства СПбГУ, 2006. - 200 с.
 - 13.Казакова Т. А. Практические основы перевода – СПб.: Союз 2003
 - 14.Казакова Т. А. Художественный перевод. Теория и практика, СПб.: Инъязиздат, 2006. 535 с.
 - 15.Комиссаров В. Н. Общая теория перевода: учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. - М.: «ЧеРо», совместно с «Юрайт», 2000. - 136 с
 - 16.Комиссаров В. Н. Современное переводоведение: учеб. пособие / Н. Комиссаров. - М.: ЭТС, 2004. - 424 с.
 - 17.Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учебник / В. Н. Комиссаров. - М.: Высш. шк., 1990. - 253 с
 - 18.Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. М.: 2001 Латышев Л. К. Технология перевода: учеб. пособие / Л. К. Латышев. - М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. - 280 с.
 - 19.Кулинич М.А. Еще раз о переводе названий // Лингвистические основы межкультурной коммуникации, 2005. - №6. – с. 39-44.
 - 20.Куниловская М.А. Понятие и виды переводческих ошибок [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // URL: <http://tc.utmn.ru/node/76>
 - 21.Кухаренко В.А. Интерпретация текста Учеб. пособие 2-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 1988.
 - 22.Лайонз Дж. Введение в теоретическую лингвистику. М.: Прогресс, 1977 - 540 с.
 - 23.Латышев Л. К. Перевод: теория, практика и методы преподавания. – М.: Академия, 2001.
 - 24.Левицкая, Т.Р. Пособие по переводу с английского языка на русский / Т.Р. Левицкая, А. М. Фитерман. - М.: Высшая школа, 1973. - 135 с.

- 25.Марковина, И.Ю. Влияние лингвистических и экстралингвистических факторов на понимание текста: автореф. дис. на соискание ученой степени кандидата филологических наук / И.Ю. Марковина . - М., 1982. - 23 с.
- 26.Микулина, Л.Т. Заметки о калькировании с русского языка на английский / Л.Т. Микулина // Тетради переводчика, вып.15. - М.: Международные отношения, 1978. - 59-64 с.
- 27.Миньяр-Белоручев Р. К. Общая теория перевода и устный перевод. – М.: Воениздат, 1980
- 28.Реформатский, А.А. Введение в языковедение : учеб. для вузов / А.А. Реформатский. - 5-е изд., испр. - М. : Аспект-Пресс, 2005. - 536с.
- 29.Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика: Очерки лингвистической теории перевода.- М.: Международные отношения, 1974. 216 с.
- 30.Сдобников В. В. Теория перевода: учебник / В. В. Сдобников, О. В. Петрова. - М.: АСТ: Восток-Запад, 2006. - 448 с.
- 31.Сдобников, В. В. Адекватность и эквивалентность как критерии оценки качества перевода / В.В. Сдобников // Информационно-коммуникативные аспекты перевода : сб. научн. тр. Ч. I. Н. Новгород : НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 1997. - С. 109-124.
- 32.Семенов А.Л. Современные информационные технологии и перевод: учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб.заведений / А.Л. Семенов//М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 224 с.
- 33.Солодуб Ю. П., Альбрехт Ф. Б., Кузнецов А. Ю. Теория и практика художественного перевода, М.: Академия, 2005. 296 с.
- 34.Софронова, Т.М. Письменный перевод с английского языка на русский: учебное пособие для студентов специальности 022900 «Перевод и переводоведение», направление 620100 «Лингвистика и межкультурная коммуникация» / Т. М. Софронова. - Красноярск: КГПУ им. В. П. Астафьева, 2008. - 212 с. - Библиогр.: с. 209.

35. Туровер Г.Я. Лингвистические основы перевода. // Туровер Г.Я., Триста И.А., Долгопольский А.Б. Лингвистические основы перевода. - М.: Высш. шк., 1967. – 260 с.
36. Тюленев С.В. Теория перевода: Учебное пособие. – М. Гардарики, 2004. – 366
37. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и фак. иностр. яз. Учебное пособие – М.: Высшая школа. 1983. – 303с.
38. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. — М., 1988.
39. AGDC: How to rule the World (of Warcraft) [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Engadget | Technology News, Advice and Features. URL: <http://www.engadget.com/2007/09/05/agdc-how-to-rule-the-world-of-warcraft/>
40. artificial language kmp [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Кафедры ПМИТП и ИиКС (лабораторные работы). URL: <http://lab314.brsu.by/kmp-lite/kmp2/Soft/artificial%20language/artificial%20language.htm>
41. Censorship reaches internet skeletons | GulfNews.com [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // GulfNews.com. URL: <http://gulfnews.com/business/analysis/censorship-reaches-internet-skeletons-1.188189>
42. Orcish – WowWiki – Your guide to the World of Warcraft [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft universe guide – WoWWikia. URL: <http://wowwiki.wikia.com/Orcish>
43. Skeletons Banned is Chinese ‘World of Warcraft’ [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // china.org.ch – China news, weather, business, travel & language courses. URL: <http://www.china.org.cn/english/entertainment/216622.htm>
44. Игры слов. Зачем нужны искусственные языки в играх [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // ИГРОМАНИЯ. URL: http://www.igromania.ru/articles/54472/Igry_slov_Zachem_nuzhny_iskusstvenny_e_yazyki_v_igrah.htm

45. Категория: Языки – История World of Warcraft, Hearthstone и Heroes of Storm [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft Roleplay Wiki. URL: <http://rpwiki.ru/Категория:Языки>
46. Локализация компьютерных игр [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // «Логрус» — крупнейшая переводческая компания в России. URL: <http://www.logrus.ru/pages/ru-gamelocalization.aspx>
47. Локализация программного обеспечения [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Википедия — свободная энциклопедия, 17.12.2014. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Локализация_программного_обеспечения
48. Особенности локализации [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // Бюро переводов «ТРАКТАТ». URL: <http://www.traktat.com/ru/services/lokalizaciya/>
49. Пашутина А. «Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>
50. Талассийский язык – История World of Warcraft, Hearthstone и Heroes of Storm [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] // World of Warcraft Roleplay Wiki. URL: http://wowwiki.wikia.com/Талассийский_зык
51. АБВУ Lingvo x6 Многоязычный электронный словарь, АБВУ software Ltd.(АБВУ), 2014.
52. Longman Dictionary of Contemporary English. В 2-тт. 1992.