

Способы перевода топонимов в литературе, написанной на основе серии компьютерных игр «Warcraft»

Научный руководитель – Павлова Оксана Юрьевна

Замуруева Софья Павловна

Студент (специалист)

Кемеровский государственный университет, Факультет романо-германской филологии,
Кемерово, Россия

E-mail: zam_s@mail.ru

В настоящее время, в эру развития новых компьютерных технологий, возрастает связь между литературным переводом и локализацией программного обеспечения, в частности компьютерных игр. В данной работе анализируются способы перевода топонимов в издании «Варкрафт: Хроники. Энциклопедия». Специфика данного материала заключается в том, что книга является вторичным продуктом от компьютерной игры, а ее перевод полностью опирается на уже существующую полностью русифицированную версию игры, прошедшую процесс детальной локализации.

Цель исследования состоит в сопоставлении традиционных способов перевода имен собственных в художественной литературе со способами перевода, используемыми при локализации компьютерных игр и в литературе, написанной на их основе.

Под локализацией в ее лингвистическом понимании понимается «перевод какого-либо продукта на иностранный язык, а также его культурная адаптация к реалиям страны, в которой впоследствии будет осуществляться его реализация» [Рюкова, 2016, 968].

Как отмечает Ю.Г. Белова, имена собственные обычно переводятся формально, из-за чего образуется множество ошибок, разночтений и неточностей в переводе текстов. В связи с этим следует учитывать, что «имена собственные обладают сложной смысловой структурой, уникальными особенностями формы и этимологии, многочисленными связями с другими единицами языка. При передаче имени на другом языке большая часть этих свойств теряется. Если не знать или игнорировать эти особенности, то перенос имени на другую лингвистическую почву может не облегчить, а затруднить идентификацию носителя имени» [Белова, 2009, 56].

По мнению Д. И. Ермоловича, при переводе художественной литературы наиболее применимы следующие способы перевода:

1) калькирование - «создание на языке перевода соответствия, аналогичного исходному имени собственному по структуре и лексико-семантическому наполнению» [Ермолович, 2009, 17];

2) транслитерация - «установление максимально близких соответствий между графическими единицами исходного и принимающего языка» [Ермолович, 2009, 11];

3) транскрипция - «установление взаимно-однозначных соответствий между фонемами либо звуками (аллофонами) исходного и принимающего языка» [Ермолович, 2009, 10].

В ходе исследования были проанализированы способы перевода 142 топонимов из книги «Варкрафт: Хроники. Энциклопедия», а также выявлены наиболее частотные из них. Кроме того, мы учитывали различные грамматические преобразования, сопровождающие перевод топонимов.

В частности, нами были выявлены следующие способы перевода топонимов (в скобках указана доля соответствующих случаев в общем количестве примеров):

- 1) транскрипция (8%), например: Аратор (Arathor);
- 2) транслитерация (13%), например: Даларан (Dalaran);

3) транскрипция с элементами транслитерации (смешанный перевод, 23 %), например: Ан'Кираж (Ahn'Quiraj);

4) калькирование (47%), например: Долина Четырех Ветров (Valley of the Four Winds);

5) вольный перевод (1%), например: Храм Атал'Хаккар (Lost Temple) - в оригинальной версии авторы посчитали необходимым сохранить имя главного противника в тайне от игроков, а в русской версии этой тайны уже нет;

6) другие способы перевода (8%).

Таким образом, наиболее часто в рассмотренном нами материале топонимы переводятся калькированием.

Выявленные в ходе исследования способы перевода топонимов можно разделить на две группы: те, что имеют значение на реальном языке, и те, что имеют значение на языках вымышленных, внутриигровых. Первая группа переводится преимущественно калькированием, чтобы передать смысл, вложенный в название, а вторая - транслитерацией или транскрипцией, чтобы передать аутентичный облик и звучание языков, присущих игровым расам.

Частотность смешанного перевода объясняется тем, что иногда необходимо использовать несколько способов сразу для более точной передачи топонима при локализации.

Вольный перевод представляется нам скорее неудачным, поскольку изменяет изначальный замысел авторов текста без веской причины.

Кроме того, в ходе анализа были выявлены следующие типы грамматических преобразований: добавление слов (6%), опущение слов (6%), добавление окончаний (13%), образование сложного слова (13%), перестановка элементов, в том числе с изменением типа словосочетания (22%), образование словосочетания (40%).

Таким образом, полученные результаты позволяют заключить, что при локализации компьютерных игр используются те же способы перевода топонимов, что и в переводе художественной литературы.

Источники и литература

- 1) Белова Ю. Г. Семантические приращения при переводе «говорящих» имен собственных // Вестник Череповецкого государственного университета. 2009. № 3. С.55-58.
- 2) Ермолович Д. И. Методика межъязыковой передачи имен собственных. М., 2009.
- 3) Рюкова А. Р., Филимонова Е. А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. 2016. Т. 21. № 4. С.968-972.