

Дарья Вячеславовна Гвоздева,  
Евгения Васильевна Баева  
г. Киров

**Особенности перевода вымышленных реалий  
на примере англоязычной компьютерной игры «The Outer Worlds»**

В статье рассмотрены особенности перевода реалий в видеоиграх. Объектом исследования являются англоязычные компьютерные игры и их перевод на русский язык, на материале игры: «The Outer Worlds». Актуальность работы обусловлена тем, что до сих пор зачастую переводчик сталкивается с проблемой адекватной передачи реалий. Были приведены основные трансформации при переводе реалий. В качестве теоретической базы статьи взяты работы исследователей С.И. Влахова, С.П. Флорина, В.В. Сдобникова, А.Д. Швейцера, Д.И. Ермоловича, В.Н. Комиссарова. При рассмотрении литературы были задействованы такие методы как сравнительно-сопоставительный анализ, контекстуальный анализ, сравнение и сопоставление. Практическая значимость работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы профессиональными переводчиками для работы над переводами текстов, содержащих реалии.

**Ключевые слова:** перевод, реалии, способы выражения реалий, компьютерные игры.

Darya Vyacheslavovna Gvozdeva,  
Evgeniya Vasilyevna Baeva  
Kirov

**Features of the fictional realities' translation on the example of the English-language  
computer game “The Outer Worlds”**

The article discusses the translation features of fictional realities in video games. The object of the study is English—language computer games and their translation into Russian based on the material of the game “The Outer Worlds”. The relevance of the work is due to the fact that the translator still often faces the problem of adequate transmission of realities. The main transformations in the translation of realities were given. The theoretical basis of the article is the work of researchers S.I. Vlahov, S.P. Florin, V.V. Sdobnikov, A.D. Schweitzer, D.I. Ermolovich, V.N. Komissarov. When reviewing the literature, such methods as comparative analysis, contextual analysis, comparison and comparison were used. The practical significance of the work is that the results of the study can be used by professional translators to work on translations of texts containing realities.

**Keywords:** translation, realities, ways of translating realities, computer games.

Издавна переводчики давали людям возможность прикоснуться к другим культурам. Именно благодаря переводчикам, мы знакомы с творчеством таких великих зарубежных писателей, как: Сомерсет Моэм, Агата Кристи, Даниель Дефо и многими другими. В наши же дни приобрёл актуальность перевод компьютерных игр. Все больше и больше людей по всему миру могут насладиться трудами разработчиков видеоигр благодаря локализации. Такой перевод относится к художественному переводу. Безусловно, для выполнения адекватного перевода переводчик должен обладать эрудицией, хорошо владеть языком оригинала и переводным языком, а также тонко понимать специфику языков, с которыми он работает. Чтобы достоверно передать мысль автора носителю другого языка, переводчику необходимо учитывать и такое лингвистическое явление, как реалии. Реалии присутствуют везде: в культуре общества, его общественно-политическом устройстве, при описании обычаев и традиций, в системе образования. Изучению перевода компьютерных игр в последнее время уделяется достаточно много внимания. Тем не менее, вопрос, как передавать слова-реалии при переводе компьютерных игр, до сих пор остается малоизученным. Сложность передачи реалии в компьютерной игре обусловлена, с одной стороны,

развлекательным характером последней, с другой, динамизмом действий в игре. Все это и обусловило актуальность исследуемой темы.

Объектом представленного исследования являются реалии как культурно-маркированная лексика в компьютерных играх. Предметом исследования является перевод реалий с английского языка на русский (на примере компьютерной игры The Outer Worlds). Методы, используемые в исследовании: анализ научной литературы по проблеме, сопоставительный анализ текстов на иностранном языке (ИЯ) и в переводе (ПЯ), метод выборки и метод количественных подсчетов. Цель данного исследования – выявить особенности перевода реалий с английского языка на русский в компьютерной игре The Outer Worlds, а также факторы, влияющие на перевод.

Необходимо отметить, что реалии (от лат. *realis* – вещественный, реальный, истинный) – это явления или предметы, которые отражаются в особенностях уклада жизни и быта конкретного народа. Любая номинативная единица, обозначающая какие-либо явления или предметы, которые характерны только для данного народа может выступать основой формирующегося образа [6]. В процессе перевода происходит трансформация текста в зависимости от особенностей нового по-

лучателя, текст адаптируется под его знания, менталитет, национально-культурные особенности [5, С. 264].

Основные трудности, которые могут возникнуть при переводе реалий следующие: 1) чаще всего, оказывается так, что аналога реалии в переводящем языке не существует по причине отсутствия у его носителей предмета или явления, обозначаемого этой реалией, а также 2) необходимость, вместе с предметным значением, передать также и историческую, национальную окраску реалии [1, С.48].

Говоря о переводе компьютерной игры The Outer Worlds, главная проблема состоит в том, что данная игра, являясь художественным произведением, содержит множество выдуманных реалий. В них может говориться об истории и традиции народов, которых никогда не существовало, о городах, которые нельзя найти на карте, а также о таких незначительных, но важных для контекста и сюжета вещей, как: наименование предметов, одежды, магазинов, лекарств, организаций и еды. Очень часто сценаристы изобретают сленг, характерный для вселенной той или иной игры.

В данной статье представлены способы перевода реалий компьютерной игры, созданной студией Obsidian, «The Outer Worlds», действие которой происходит в 2355 году. Эта игра содержит большое количество выдуманных реалий, которые можно перевести следующими способами, а именно, 1) транскрипцией и транслитерацией; 2) калькированием; 3) функциональным аналогом; 4) описательным или объяснительным переводом. Более подробно рассмотрим каждый из представленных способов перевода.

1) Транскрипция и транслитерация. Целью транскрипции является наиболее близкое воспроизведение звучания иноязычного слова, а также соблюдение принципа взаимно однозначного соответствия между фонемами оригинала и их графическими соответствиями в переводном языке [2]. Транслитерация – «способ перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее графической формы с помощью букв ПЯ» [3, С. 414].

В компьютерной игре «The Outer Worlds» мы можем найти данный способ перевода в названиях планет (Monarch – Монарх, Terra-1 – Терра-1, Terra-2 – Терра-2, Typhon – Тифон), локаций (Emerald Vale – Эмералд-Вейл, Roseway – Роузвей, Amber Heights – Эмбер-Хайтс, Fallbrook – Фоллбрук, Cascadia – Каскадия, Bayside Terrace – Бейсайд-Терис, Stellar Bay – Стэллар-Бэй), официальной денежной единицы (Bit – Бит), названиях торговых помещений (T&L – Т&Л, Vulcan – Вулкан, Aramid Ballistics – Арамид Баллистикс), астероидов (Scylla – Сцилла, Gorgon – Горгона), корпораций (Monarch Stellar Industries – Монарх Стеллар Индастриз, Odeon Pictures – Одеон Пикчерз), именах персонажей (Ellie Fenhil – Элли Фенхил, Maximillian DeSoto – Максимилиан де Сото, Felix Millstone – Феликс Миллстоун, Parvati

Holcomb – Парвати Holcomb, Nyoka – Ниока, Braxton Hecht – Бракстон Хект, Sophia Akande – София Акандэ).

2) Калькирование. Это самый встречающийся прием для передачи реалий. Калькирование – прием перевода, при котором «составные части безэквивалентной лексической единицы заменяются их буквальными соответствиями на языке перевода» [4, С. 168]. В игре мы можем встретить калькирование при передаче локаций (Phineas' Lab – Лаборатория Финеаса, Eridanos Atmospheric Complex – Атмосферный комплекс Эридана, Monarch Wilderness – Пустоши Монарха, Botanical labs – Ботаническая лаборатория, Roseway Gardens – Сады Роузвей, Groundbreaker – Первопроходец), названий заданий (The City and the Stars – Город и звезды, Worst Contact – Худший контакт, The Distress Signal – Сигнал бедствия, The Frightened Engineer – Напуганный инженер, Long Distance – Далекие расстояния, The Puppet Masters – Кукловоды), записей (Collector's Letter – Письмо коллекционера, Early retirement fun fact #2 – Забавные факты о досрочном выходе на пенсию #2, Hazard Clause – Положение об опасностях, Broken Snowglobe – Разбитый снежный шар, The Electric Fling – Электрический роман, Frey's Journal – Дневник Фрея), оружия (Light pistol – Лёгкий пистолет, Hunting rifle – Охотничья винтовка, Mind control ray – Гипнотический луч, The Hammer of Olympus – Молот Олимпа, Shrink ray – Уменьшающий луч), общих предметов (Bypass Shunt – Обходной шунт, Armor Parts – Детали для брони), корпораций (Auntie Cleo – Тетушка Клео, Universal Defense Logistics – Всеобщая Оборонная Компания), медицинского устройства (Medicinal Inhaler – Медицинский ингалятор), а также при переводе имени персонажа (Autonomous Digital Astrogator or ADA – Автоматическая Дискретная Астролябия, сокращённо АДА).

3) Функциональный аналог. Это слово или словосочетание языка перевода, используемое для обозначения понятия, сходного, но не совпадающего с понятием языка оригинала. Иначе говоря, аналог – это готовый приблизительный эквивалент реалии. В «The Outer Worlds» этот прием может встретиться при переводе расшифровки аббревиатуры одного из напарников, Сэма: Sanitation And Maintenance automechanical – автоматон – Специалист по Электроуборке и Мусороудалению, а также передаче названия одной из корпораций (Spacer's Choice – Просто космос), названий предметов (Mag-Pick – Магничка, Consumables – Расходуемые предметы, Shroud – Плащ, Space Suits – Скафандры), модификаций (Exact-O-Sight – В яблочко, FunTimes Barrel – Ствол «Весельчак», Mr. Ouch – Мистер Кислота), существ (Sprats – Шпрысы, Canids – Псыды, Mantisaurs – Жукозавры, Mantiqueen – Жукоматка), космических объектов (Relay – Ретранслятор, Olympus – Олимп, Byzantium – Византий), квестов (Radio Free Monarch – Радиомолчание на Монархе, Kert

Secret But Not Forgotten – Незабываемая тайна, The Demolished Woman – Женщина без лица, The Low Crusade – Крестовый поход в ад, Balance Due – Сумма к оплате).

4) Описательный или объяснительный перевод. Переводчику иногда приходится заменять реалии подробной расшифровкой значения слова, что загромождает текст и, тем самым, является непрактичным для локализации игр, ведь главная задача – не только передать главную мысль текста, но ещё и добиться синхронности при произнесении текста перевода и звучания речи персонажа игры. Однако включить данный приём необходимо, так как он считается самым исчерпывающим и, как в результате, более понятным реципиентом, для которого этот перевод предназначен. В «The Outer Worlds» описательный перевод может быть дополнительной информацией, поясняющей механику игры, например, Flaws – Постоянный отрицательный атрибут, применяемый к Незнакомцу; Attributes – Основные характеристики, определяющие характер Незнакомца и предоставляющие пассивные бонусы; Modifications – способ улучшить НЕуникальное оружие и броню; Skills – производная характеристика персонажа. Как уже было упомянуто выше, объяснительный перевод крайне редко используется в видеоиграх, чтобы не перегружать текст и соблюдать установленные разработчиками текстовые рамки.

Кроме вышеперечисленных видов переводческих трансформаций, некоторые лингвисты также выделяют опущение как переводческий приём, но перевод реалии таким способом пред-

ставляется весьма неоднозначным и в большинстве случаев неправильным решением.

На основании всего вышесказанного мы составили алгоритм, который может применяться переводчиком для работы с реалиями в текстах компьютерных игр при их переводе: 1) изучить мир игры, что позволит сделать вывод о наличии в игре какого-либо национально-культурного фона; 2) при наличии у мира игры национально-культурной маркированности, подобрать соответствующую лексику; 3) передать при помощи транслитерации или калькирования те реалии, которые будут поняты реципиентами без потери смысла и ущерба понимания игрового процесса; 4) те реалии, которые невозможно передать калькированием или транслитерацией, перевести при помощи использования функционального аналога или описательного перевода.

Таким образом, основной проблемой при переводе реалий является сохранение и как можно точная передача колорита этих реалий, их особенности в данной местности, в конкретную эпоху, – это реалии, отражающие культуру и традиции определённого народа. Переводчик, работая с реалиями, должен отразить колорит, он сам делает выбор того или иного способа перевода в зависимости от контекста. Перед локализатором же лежит непростая задача: он должен передать реалию кратко, не в коем случае не загромождая текст. Переводчику стоит полностью погрузиться в атмосферу и историю игры, чтобы верно передать даже выдуманные разработчиками реалии.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Влахов, С. Непереводимое в переводе : монография / С. Влахов, С. Флорин. – Москва : Высшая школа, 1986. – Текст : непосредственный.
2. Ермолович, Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур / Д. И. Ермолович. – Москва : Р. Валент, 2001. – 200 с. – Текст : непосредственный.
3. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров. – Москва : ЭТС, 2001. – 424 с. – Текст : непосредственный.
4. Латышев, Л. К. Технология перевода : учеб. пособие для студентов лингв. вузов и фак. / Л. К. Латышев. – Москва : Академия, 2008. – 320 с. – Текст : непосредственный.
5. Сдобников, В. В. Теория перевода : учебник для студентов лингв. вузов и фак. иностр. яз. / В. В. Сдобников, О.В. Петрова. – Москва : АСТ: Восток–Запад, 2007. – 448 с. – Текст : непосредственный.
6. Швейцер, А. Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – 2-е изд. – Москва : УРСС, 2009. – 216 с. – Текст : непосредственный.

#### REFERENCES

1. Vlahov S., Florin S. Neperevodimoe v perevode: monografija [Untranslatable in translation]. Moscow: Vysshaja shkola, 1986.
2. Ermolovich, D. I. Imena sobstvennye na styke jazykov i kul'tur [Proper names at the intersection of languages and cultures]. Moscow: R. Valent, 2001. 200 p.
3. Komissarov V. N. Sovremennoe perevodovedenie [Modern Translation Studies]. Moscow: JeTS, 2001. 424 p.
4. Latyshev L. K. Tehnologija perevoda: ucheb. posobie dlja studentov lingv. vuzov i fak. [Translation technology]. Moscow: Akademija, 2008. 320 p.
5. Sdobnikov V. V., Petrova O. V. Teorija perevoda: uchebnik dlja studentov lingv. vuzov i fak. inostr. jaz. [Translation theory]. Moscow: AST: Vostok–Zapad, 2007. 448 p.
6. Shveicer A. D. Teorija perevoda: status, problemy, aspekty [Translation theory: status, problems, aspects]. Moscow: URSS, 2009. 216 p.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:**

Д.В. Гвоздева, студентка 4-го курса направление подготовки 45.03.02 «Лингвистика», профиль «Перевод и переводоведение (английский язык, немецкий язык)», ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров, Россия, e-mail: stud114851@vyatsu.ru, ORCID: 0000-0002-3421-0204.

Е.В. Баева, старший преподаватель кафедры лингвистики и перевода, ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров, Россия, e-mail: evgenia.baeva@mail.ru, ORCID: 0000-0003-2307-4427.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:**

D.V. Gvosdeva, 4th year student, direction 45.03.02 Linguistics, Translation and Translation Studies, Vyatka State University, Kirov, Russia, e-mail: stud114851@vyatsu.ru, ORCID: 0000-0002-3421-0204.

E.V. Baeva, Senior Lecturer, Department of Linguistics and Translation, Vyatka State University, Kirov, Russia, e-mail: evgenia.baeva@mail.ru, ORCID: 0000-0003-2307-4427.