

**Особенности перевода имён собственных при локализации компьютерных игр
(на примере ММОРПГ «World of Warcraft»)**

Домнина Анна Владимировна

Студент (специалист)

Вятский государственный гуманитарный университет, Киров, Россия

E-mail: domninaanna@yandex.ru

Проблема локализации компьютерных игр возникла относительно недавно и по сегодняшний день остаётся одним из наименее изученных вопросов в сфере аудиовизуального перевода. Игровая промышленность сегодня переживает небывалый подъём, каждый год на игровой рынок поступает огромное количество новых продуктов, которые в условиях современной глобализации изначально ориентированы на широкую аудиторию, в том числе и зарубежную. Как следствие, возрастает спрос на перевод игрового контента. Перевод в данном случае выступает как часть локализации игры. Локализация - это процесс адаптации программного обеспечения к культуре какой-либо страны. В целом процесс локализации видеоигры включает в себя множество аспектов, одним из которых является собственно перевод текстового содержания, в том числе перевод имён и реплик персонажей, описаний заданий (квестов), названий игровых территорий (локаций) и т. д.

Перевод имён собственных при локализации видеоигры является важной составляющей создания адекватного перевода. Оценка перевода осуществляется, как правило, путем сопоставления перевода с оригиналом. Для определения качества перевода служат категории адекватности и эквивалентности. Адекватность - это соответствие переведенного текста цели перевода, в то время как эквивалентность - это мера соответствия переведенного текста исходному тексту, вне зависимости от цели перевода. [Алексеева 2004: 128] С этой точки зрения можно оценивать и перевод имён собственных, особенно если речь идёт об именах, несущих в себе смысловую нагрузку.

На первый взгляд, перевод имён собственных не представляет особых трудностей, поскольку традиционными способами их передачи являются транскрипция и транслитерация. Но существующее в практике перевода правило их применения к именам нередко оказывается недостаточным, если имя собственное отягощается символической функцией. [Казакова 2002: 65] В компьютерных играх такое явление как говорящие имена собственные встречается довольно часто. Как и в художественных произведениях, в играх такие имена собственные выполняют определённую роль: характеризуют персонажа или людей, проживающих на определённой местности. Нора Галь приводит примеры из Марка Твена, чтобы показать, как важно передать в переводе значение говорящих имён собственных: «Читатель не так много потеряет, не узнав, что селение Хоукай - это Ястребиный глаз: ну, ещё одна живописная черточка, не более того. Но вот городок называется Мирная обитель или Коррупция - это уже не пустяк. Оставить Сент-Рест или Коррапшен вместо хотя бы Корыстенвил - значит обокрасть читателя». [Галь 2001: 88]

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра «World of Warcraft» вышла ещё в 2004 году, но была переведена на русский лишь 6 августа 2008 года. Многие игроки, которые застали англоязычную версию игры, сочли русский перевод «изуродованным» и отказались называть уже привычные локации и знакомых персонажей «чужими» именами. По сей день в сленге игроков англоязычные названия локаций и имена персонажей встречаются не реже, а иногда и чаще, чем русские аналоги. Даже новички, которые не играли в данную игру до 2008 года и не были прежде знакомы с английскими названиями, постепенно начинают употреблять их в своей речи. Разумеется, этому есть причины. Например, *Tirisfal Glades* переведено как *Тирисфальские Леса*, хотя *glade* переводится как

поляна, опушка. Человеку, знакомому с английским языком, такое несоответствие сразу бросится в глаза. *Loch Modan* после перевода преобразился в *Лок Модан*, в то время как *lox* (ирл. и гэльск. *Loch*, также ирл. *Lough*) - это пресное озеро или морской залив в Ирландии и Шотландии, и, поскольку в данной локации действительно находится озеро, разумно было бы перевести *Лох-Модан*, по аналогии с реально существующими озёрами Лох-Морар, Лох-Несс. Но, возможно, в данном случае переводчик осознанно пожертвовал частью смысла с целью избежать неблагозвучия. В журнале «Лучшие компьютерные игры» за октябрь 2008 года была опубликована статья А. Ленского под названием «Как локализуют игры». В качестве одного из примеров «отвратительного» перевода автор статьи приводит перевод названия города *Gadgetzan: Прибамбасск*. Автор говорит, что в данном случае мы имеем дело с «неоправданной славянизацией», в результате которой из-за суффикса -ск гоблинский город в пустыне вдруг превращается в российскую глубинку. Это, конечно же, спорный вопрос, поскольку ассоциации у всех разные, однако, переводчикам следует учитывать и этот фактор. [Ленский 2008: 155]

Справедливости ради стоит отметить, что в игре можно встретить как откровенно неудачные примеры перевода имён собственных, так и весьма удачные. Остров под названием *Timeless Isle* был переведён как *Вневременный остров*. *Wintergrasp* переводчики передали как *Озеро Ледяных Оков*, а, поскольку данная локация представляет собой зону сражений между игроками, то слово «*оков*», использованное при переводе, очень удачно передаёт значение слова «*grasp*» в данном случае. Название подземелья *Scholomance* (составленное из двух слов: *school* и *necromancy*) было переведено как *Некроситет* (путём сложения слов *некромантия* и *университет*). Переводчикам удалось сохранить смысл, заложенный в названии, и ассоциации, возникающие при его прочтении.

Как мы видим, правильная передача имён собственных очень важна при локализации игр, поскольку от того, насколько верно переводчик поймёт смысл того или иного имени персонажа или названия территории и насколько точно сумеет его передать, зависит восприятие игроком виртуального мира. Современные разработчики игр стараются продумывать каждую деталь, чтобы заинтересовать игрока и сделать игровой процесс как можно более приятным и интересным. При переводе следует об этом помнить и стараться не упустить ни малейшей детали, какой бы незначительной она на первый взгляд ни казалась.

Источники и литература

- 1) Алексеева И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. [U+2012] СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. [U+2012] 352 с.
- 2) Алексеева И. С. Профессиональное обучение переводчика: Учебное пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей. [U+2012] СПб.: Издательство «Союз», 2001. [U+2012] 288 с.
- 3) Галь, Нора. Слово живое и мёртвое / 5-е изд., доп. [U+2012] М.: Международные отношения, 2001.
- 4) Казакова, Т.А. Практические основы перевода [Текст] / Т.А. Казакова. – СПб.: Лениздат; Издательство «Союз», 2002. – 320с.
- 5) Ричард Псмит (Ленский А.). Как локализуют игры / Лучшие компьютерные игры. – 2008. – №10 – С. 155.