КУЛЬТУРНАЯ АДАПТАЦИЯ ТЕКСТОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ НА ПРИМЕРЕ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Зеленько К.Р.

*Зеленько Кристина Романовна – магистрант,
кафедра переводоведения и межкультурной коммуникации, факультет иностранных языков,
Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула*

Аннотация: в данной статье происходит анализ способов культурной адаптации текста на примере диалогов из компьютерной игры «Tomb Raider» как одной из составляющих частей локализации компьютерных игр, происходит анализ процесса принятия переводческих решений в трудных ситуациях, с которыми может столкнуться специалист в данной сфере. В статье представлены случаи безэквивалентной лексики и определений, не имеющих аналога в русском языке, определяется актуальность контекста для подобных переводческих ситуаций.

Ключевые слова: локализация, перевод, компьютерные игры, адаптация текста, культурные особенности, безэквивалентная лексика.

Под воздействием глобализации и технического прогресса только недавно всемирная популярность компьютерных игр оставалась лишь вопросом времени, на сегодняшний же день данная индустрия развлечений расширилась настолько, что охватывает все страны мира. Каждый день в свет выходят новые продукты, которые распространяются по всему земному шару. Локализация компьютерных игр является ключевым моментом и представляет собой полную адаптацию игры на язык реципиента с учетом лингвокультурных особенностей разных стран. Помимо ряда задач по техническому оформлению, озвучиванию, монтажу в основу процесса локализации входит перевод текста компьютерных игр, что влияет на непосредственное качество и популярность продукта в той или иной языковой среде.

Одной из задач перевода в целом становится культурная адаптация, которая в свою очередь используется для обозначения способа достижения равенства коммуникативного эффекта в тексте оригинала и тексте перевода [1], что подразумевает проведение ряда операций при помощи определенных процедур. В сфере компьютерных игр подобное может означать жесткую цензуру, иногда вплоть до удаления некоторых фрагментов игры из финальной версии, выпускаемой для своей страны, ввиду культурных противоречий. Однако чаще всего оригинальные фрагменты игры передаются в полном объеме и способ их передачи выбирается исключительно специалистом, который занимается оформлением текста перевода, то есть переводчиком. В данной статье будут приведены примеры культурных адаптаций текста и проанализированы способы передачи тех или иных элементов игры с учетом особенностей языка перевода.

Для адаптации текстовых фрагментов, содержащих яркий признак принадлежности к той или иной стране, необходимо быть осведомленным о текущих реалиях страны языка оригинала. Восприятие реципиентом трансформированного текста всегда индивидуально и опирается на опыт конкретной личности, который ориентирован на субъективное восприятие. Задачей переводчика в таких условиях становится подбор общепринятых понятий, способных передать даже самые тонкие грани повествования с целью достичь коммуникативного эффекта, ориентируясь на группу реципиентов. Следующий пример представлен к адаптации в игре компании «Crystal Dynamics» «Tomb Raider» для русскоязычной аудитории.

- *The console's a wreck...*
- *Unless you see a **Radio Shack** around, you are going to patch in manually through the maintenance panel.*
- *Пульт сломан...*
- *Если рядом нет **магазина электроники**, тебе придется сделать все вручную с инженерного пульта.*

Подобный перевод иллюстрирует подбор общеупотребительного словосочетания с близким значением для русскоязычной аудитории при безэквивалентной лексике. Radio Shack является американской компанией, сетью розничных магазинов по продаже электроники, однако, в России подобного магазина нет, ввиду чего его название вряд ли покажется знакомым широкой публике. В данном примере переводчик прибег к адаптации текста путем приема подбора аналога в языке перевода, который передавал бы более широкий смысл данного словосочетания, но при этом сохранял бы смысловое значение. Таким образом, название «Radio Shack» в русском варианте диалога звучит как «магазин электроники», что является удачным вариантом перевода.

- *We're gonna make you look like Gordon Ramsay in editing.*
- *При монтаже мы сделаем из вас Гордона Рамзи.*

Последний пример содержит в себе упоминание имени британской знаменитости, шеф-повара, ведущего собственной программы, которая широко известна по всему миру. Подбор аналога для перевода (общеупотребительного словосочетания), то есть замена личности на другую, более известную или расширение смыслового значения определения выглядело бы неуместно, так как в первом случае существует вероятность возникновения противоречий между языком оригинала и языком перевода, а во втором неизбежна потеря смысла оригинальной фразы, ввиду этого переводчиком было принято решение об использовании транслитерации, так как на территории России данная знаменитость также известна.

Третий прием для перевода подобных словосочетаний – интерпретация смысла, который зачастую оказывается менее удачным, чем предыдущие два, так как существует вероятность разрушить семантическую структуру выражения. При адаптации подобных выражений необходимо учитывать контекст, так как именно он может подсказать правильное переводческое решение относительно того или иного фрагмента.

- *That's not bad. Where'd a young lady like you learn to do a thing like that?*

- *Late shift at Nine Bells. A wolf got nothing on a broken bottle.*

- *Неплохо. Где такая юная леди могла этому научиться?*

- *Мне приходилось постоять за себя. Волк ничто против разбитой бутылки.*

В приведенном эпизоде игры главная героиня перевязывала ногу второстепенному герою. При адаптации данного фрагмента переводчик ориентировался на передачу смысла отдельного выражения без учета контекста, то есть описательный перевод. Дословный перевод данной фразы звучал бы следующим образом: «Ночная смена в Найн Беллс. Волк ничто против разбитой бутылки». Под «Nine Bells» в диалоге обозначается бар, где главная героиня работала в ночную смену и при ознакомлении с англоязычной версией игры реципиент мог бы предположить, что в ночную смену в баре, где работала главная героиня, произошел инцидент, в котором фигурировала разбитая бутылка. Однако, в переводе игрок столкнется с недостаточно точной интерпретацией выражения, где теряется смысл фразы «Волк ничто против разбитой бутылки». Ассоциативный ряд реципиента может расширить определение «разбитая бутылка», что приведет к неверной интерпретации фразы. Возможно, упоминание слова «бар» в данном контексте, то есть подбор расширенного по смыслу общеупотребительного словосочетания, как в одном из предыдущих примеров, позволило бы более точно выразить мысль главной героини и оказалось бы более верным переводческим решением.

В любом случае переводческое решение целиком и полностью зависит от конкретной ситуации и контекста переводимой фразы. Неверный прием, используемый при переводе, может исказить суть предложения и, как следствие, снизить качество выпускаемого продукта. Переводчику стоит быть осведомленным о современных языковых реалиях страны языка оригинала с целью как можно более точно адаптировать текст для перевода.

Список литературы

1. *Комиссаров В.Н.* Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990.