

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/172661>

Тип работы: Дипломная работа

Предмет: Лингвистика

ВВЕДЕНИЕ 3

ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР 6

1.1 Жанрово-стилистические особенности текстов компьютерных игр 6

1.2 Особенности перевода компьютерных игр с учетом их специфики 18

1.3 Достижение адекватности перевода компьютерных игр 20

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ (НА ПРИМЕРЕ WARCRAFT 3, PORTAL, WITCHER) 27

2.1 Warcraft 3 27

2.2 Half Life 2 37

2.3 Witcher 40

2.4 Assassin's Creed 3 49

2.5 The Last of us 52

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 59

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 63

Прежде чем рассматривать жанрово-стилистические особенности текстов компьютерных игр, необходимо разобраться в том, что представляет собой компьютерная игра.

История компьютерных игр охватывает не одно десятилетие, но на их появление никто не рассчитывал. В современном мире компьютерные игры – это не только развлечение, но и элемент культуры. Они не похожи на все ранее известные виды искусства, но позволяют зафиксировать современную мораль, этику и представления о мире [2, с.1].

Компьютерные игры позволяют человеку перенестись в мир фантазий. Раньше для этого были кино и театры, но компьютерная игра имеет значительное превосходство над ними в том, что вовлекает в совместную деятельность, а игрок перестает пассивно наблюдать и способен влиять на текущие события. С начала появления компьютерных игр само слово «компьютерная игра» ассоциировалось больше со стрельбой в чудовищ. Но сегодня они настолько разнообразны, что сложно даже четко классифицировать их.

Существует несколько классификаций компьютерных игр, но в основном они классифицируются по жанрам и количеству игроков.

По жанрам игры, как и произведения литературы, могут принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а иногда даже создают новый жанр.

По количеству игроков компьютерные игры могут быть однопользовательские (то есть участие принимает один человек) и многопользовательские (рассчитаны на одновременную игру нескольких человек).

По визуальному представлению игра может использовать графические средства или быть исключительно текстовой. Кроме того, графика может быть двухмерной или трехмерной.

По платформе использования компьютерная игра может принадлежать к одной платформе и к нескольким [11].

Bernal-Merino [11] рассматривает несколько иные классификации компьютерных игр:

1. Основана на жанрах: стратегии, ролевые игры, шутеры, приключения;
2. Игровые платформы: персональные компьютеры, игровые консоли и мобильные телефоны;
3. Количество игроков: одиночные, многопользовательский на одном компьютере и массовые онлайн игры;
4. Цель: развлекательные, образовательные и спортивные.

Если рассматривать классификации игр с точки зрения перевода, то существуют следующие типы компьютерных игр:

1. Основанные на книге, комиксе или другом текстовом источнике. Сюда относятся игры, которые обладают малой свободой перевода, потому что им уже есть соответствие. Если переводчик проигнорирует уже установленные переводы имен, то реципиенты будут недовольны;

2. Совершенно новые игры. Перевод такого рода игр требует от переводчика мастерства, так как он создает вселенную в языке, на который переводит [6].

В процессе перевода компьютерной игры перед переводчиком возникают следующие сложности:

1. Отсутствие контекста;
2. Фрагментация текста;
3. Смешение стилей.

Отсутствие контекста является одной из самых больших проблем и начинается задолго до завершения перевода. Чтобы предотвратить копирование и разглашение игры, переводчикам часто выдают для перевода только таблицу с исходным текстом. Причем текст диалога может ничем не отличаться от остальной части текста, поэтому переводчикам приходится обходиться без контекста, что осложняет перевод и приводит ко множеству ошибок. В. В. И. Н. Л. Мельниковы поднимали эту проблему в статье «Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото?» [8]. В этой статье они приводят примеры неудачных переводов компьютерных игр и объясняют причины этого.

Фрагментация текста – тоже важная проблема, связанная с разделением всех слов на ячейки, то есть каждая буква занимает определенную ячейку. Зачастую количество ячеек для одного слова закреплено, а потому выйти за это значение нельзя. Тогда переводчик опирается не только на адекватность перевода, но и на подбор необходимой модуляции, чтобы вписать слово в отведенное количество ячеек [3].

Третьей и самой важной проблемой является смешение стилей и жанров в компьютерной игре. Для того, чтобы перевести игру-детектив, например, где смешиваются разные стили, переводчику понадобится знать не только об особенностях перевода, но и о построении ракетных двигателей или теоретической физики. В таких случаях переводчики обращаются за помощью к профессионалам в тех областях, с которыми работают.

Вообще текст компьютерной игры очень часто представляет собой смешение стилей и жанров. В игре может использоваться смешение следующих стилей:

- научного (описание инструкций);
- публицистического;
- художественного;
- официально-делового;
- разговорного.

Каждый из этих стилей имеет свою специфику перевода.

Чтобы достичь наибольшей адекватности перевода, необходимо изучить классификацию функциональных стилей, особенности каждого из них, сделав упор на их употреблении в компьютерных играх.

Современная лингвистика под функциональным стилем понимает такую разновидность литературного языка, которая традиционно закрепляется в обществе за одной из сфер жизни и обладает определенными языковыми особенностями [7]. Эту проблему изучали многие ученые, среди которых В. В. Виноградов, А. В. Федоров, И. Р. Гальперин и др.

Например, В. В. Виноградов, классифицируя функциональные стили речи, опирался на функции текстов и предлагал выделять следующие:

- функцию сообщения;
- функцию общения;
- функцию воздействия [4, с.309].

Таким образом, мы получаем следующие стили речи:

- разговорный, где реализуется функция общения в устной форме;
- официально-деловой, реализующий функцию сообщения в письменной форме;
- общественно-информативный, реализующий функцию сообщения новой информации и воздействия на читателя в письменной и устной формах;
- научный, реализующий функцию сообщения в письменной и устной формах;
- художественный, реализующий функцию воздействия на читателя.

А. В. Федоров в основу своей классификации функциональных стилей речи берет различия в основных характеристиках текста перевода, разделяя все тексты на следующие группы:

- информационную (документальные и научные тексты, которым свойственно употребление терминов);
- общественно-политическую (связь между научным и художественным стилями);
- художественно-литературную (во главе – разнообразие языковых средств) [18, с.273].

Данная классификация имеет как достоинства, так и недостатки. Последние заключаются в том, что исследователь не учитывает, что художественно-литературные тексты могут смешивать стили, а это

особенно важно при переводе компьютерных игр.

Важность сохранения функционального стиля оригинала и его языковых особенностей объяснял С. В. Тюленев [15]. Он говорил о том, что если перевод лишится особенностей и качества оригинала, то не сможет стать для него полноценной заменой.

С. В. Тюленев предложил все функциональные стили языка делить в зависимости от информации на:

- научно-технический стиль;
- официально-деловой стиль;
- публицистический стиль;
- разговорно-бытовой стиль;
- художественный стиль [15, с.211].

Самый высокий уровень когнитивной информации, согласно приведенной классификации, имеет научно-технический стиль, а художественный характеризуется эмоционально-эстетической информацией.

Когнитивная информация содержит объективные сведения об окружающем мире (числа, даты и т.д.), а главный параметр оформления такой информации – объективность [1, с.257], которая выражается формами презенса глагола, нейтральным порядком слов и терминами.

Таким образом, когнитивная информация становится практически значимой в окружающей действительности.

Эмоционально-эстетическая информация отражает чувства в процессе коммуникации, поэтому ее главный признак – это субъективность, что противоположно когнитивной информации. Выражается это в использовании сослагательного наклонения, форм разного времени, разных видов предложений, свободного порядка слов, ненормативной лексики, диалектизмов, неологизмов и пр. Образность – вот главный признак эмоционально-эстетической информации.

Без учета стилистических особенностей подлинника невозможно произвести правильный перевод. Для того, чтобы переводить компьютерные игры, нужно уметь воссоздавать индивидуальный почерк автора, передавать его голос через средства другого языка. Для определения стилистической принадлежности слова необходимо обращаться к соответствующим словарям. Это обусловлено тем, что самостоятельно переводчик не всегда может определить отнесенность слова другого языка к определенному стилю, что связано с расхождениями в стилистической структуре языков.

После того, как определена стилистическая принадлежность слова, переводчик должен найти соответствующий эквивалент в языке, на который переводит. Сделать это бывает не всегда просто, поэтому зачастую приходится использовать приемы трансформации, чтобы сохранить смысл и индивидуальный стиль автора оригинала. Когда переводчик выбирает слово для перевода, он должен учитывать не только стиль, но и экспрессивную адекватность, чтобы переведенное слово не звучало более грубо или нежно, чем слово в оригинальном тексте [19].

Стиль подразумевает собой не только лексическую сторону, но и совокупность различных средств выразительности и средств передачи ситуации. Я.И. Рецкер считает, что во время перевода экспрессия преобладает над стилем. Это связано с тем, что зачастую читатель больше внимания обращает на звучание слова, чем на его принадлежность к стилю. Таким образом, переводчик должен передать тот же эффект, которого достигает оригинал. При переводе с английского языка на русский наблюдается тенденция употребления в переводе экспрессивно окрашенных слов вместо нейтральных, кроме того, лексика русского языка отличается особой конкретизацией. Причина кроется в особенности самого русского языка, поэтому переводчику важно быть особо внимательным при создании перевода в паре английский - русский, чтобы перевод не получился намного экспрессивнее оригинала.

Проанализировав точку зрения Корнея Чуковского, высказанную в книге «Высокое искусство» относительно искусства перевода, мы пришли к выводу, что иногда конечный результат — это не перевод оригинала, а новое произведение, основанное на оригинале. Такое происходит потому, что переводчик не старается сохранить авторский стиль и особенности изложения, а старается дословно перевести текст, невзирая на художественность. Также можно отметить, что переводчик должен быть уверен в том, что он делает точный перевод, так как одно слово, понятое им неправильно, может повлечь за собой неправильное восприятие всего текста.

Еще одним видом ошибок, которые можно допустить при переводе, является отсутствие художественности, или, как говорил Корней Иванович Чуковский, «неточная точность». Это означает, что переводчик, в погоне за точностью перевода, забывает об истинной предназначении книги — художественности. Из-за этого перевод может потерять читателя, так как ему это не будет доставлять эстетическое удовольствие, что является основной функцией художественного текста. Так, буквальное восприятие текста оригинала может

привести к тому, что будет искажена общая суть текста, его основная мысль. Например, если произвести дословный перевод фразеологизма — устойчивой для каждого языка единицы — будет полностью утерян смысл текста, да и перевод каждого слова в соответствии со словарем приведет к потере стиля автора. В русском языке мы можем видеть большое различие между разными стилями, поэтому лексику переводчик должен выбирать в зависимости от стиля. Для английского языка не так характерен разброс в стилях. Кроме того, есть слова, принадлежащие сразу к нескольким стилям, поэтому в текстах разных стилей они будут иметь разные значения [7].

Зарубежная и русская культуры очень различны между собой, что должен учитывать переводчик в первую очередь. Следствие различий в культуре — это различия в языках. Например, русский язык — это флективный язык, а английский — аналитический. В русском языке есть много односоставных предложений, употребляется большое количество возвратных глаголов изъявительного наклонения, тогда как в английском — конструкции с явно выраженным субъектом, отсутствуют возвратные глаголы, а изъявительное наклонение вообще встречается довольно редко. Кроме того, для русского языка характерно наличие отрицательных конструкций, а для английского — утвердительных. В русском языке текст гораздо объемнее, чем в английском, потому что английский язык более лаконичный.

1. Баранов, А.Н. Введение в прикладную лингвистику. - М.: УРСС Эдиториал, 2001. - 360 с.;
2. Болотина, М. А., Кузьмина, Е. В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им И. Канта. - 2019. - с. 26-29;
3. Денисова, А. И. Компьютерные игра как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. - 2010. - с.1-3;
4. Денина, О. О. Использование переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода // Вестник Оренбургского государственного университета. - 2015. - с.186-191;
5. Ефимова, Н. И., Моржанаев, Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. - 2015. - с.75-79;
6. Зеленько, К. Р. Трудности перевода компьютерных игр на материале Word of Warcraft и Bioshock infinite // Тульский государственный педагогический университет им. Л. Н. Толстого. - 2017. - с.1-7;
7. Зилёв, В.А., Сюткина, А.И. Локализация компьютерных игр и проблема ее качества // Перевод, реклама и PR в современной коммуникации. - 2015. - с.92-99;
8. 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.;
9. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров// М.: изд-во ЭТС, 1999. - 424 с.;
10. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В.Н. Комиссаров//М.: Высш. шк., 1990. - 253 с.;
11. Корнаухова Н.Г. Перевод vs. версия: виды манипуляции в художественном переводе // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. - 2011. - № 2. - с. 176-183;
12. Куниловская, М.А. Понятие и виды переводческих ошибок. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://tc.utmn.ru/node/76> - 5.06.2016;
13. Липков, А. Всюду деньги, деньги, деньги / А.Липков // Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. — 2008. - с. 81-91;
14. Махиянова, А.В. Интернализация как механизм конструирования повседневности // Креативная экономика и социальные инновации. - 2013. - № 2 (5). - с. 132-141;
15. Морозов, М. Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр // Вестник Астраханского государственного технического университета. - 2019. - с.1-10;
16. Пашутина, А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> - 5.06.2016;
17. Приказчикова, Е.В. Проблема выбора способа перевода художественной прозы и отбора единиц перевода как фактор, влияющий на адекватность перевода // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. - 2011. - № 2. - с. 164-169;
18. Сальникова, Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России // Вестник Университета (Государственный университет управления). — 2014. - № 5. - с. 12-17;
19. Санагурский, Д.Ю. Видеоигры как сюжет культурологического исследования // Культурологический журнал. — 2015. - Т. 1. - с. 12-15;

20. 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.;
21. Третьяков, В. Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх) // Новое литературное обозрение. – 2016. – № 137. – с. 307-314;
22. Швейцер, А.Д. Эквивалентность и адекватность / А.Д. Швейцер//Коммуникативный инвариант перевода в текстах различных жанров: сб. науч. тр. - М., 1988.
23. Warcraft III//Blizzard Entertainment. URL: <https://playwarcraft3.com/ru-ru/>(дата обращения: 13.04.2021).
24. The Witcher III: Wild Hunt. URL: <https://medievalgames.ru/games/for-pc-and-consols/the-witcher-3-wild-hunt.html> (Дата обращения: 15.04.2021);
25. Assassin's Creed. URL: https://www.playground.ru/assassins_creed/news/obzor_igry_assassins_creed-308400 (Дата обращения: 16.04.2021);
26. Half-Life 2. URL: https://www.igromania.ru/article/4139/Half-Life_2.html (Дата обращения: 17.04.2021);
27. The Last of us. URL: https://www.igromania.ru/article/23310/The_Last_of_Us.html (Дата обращения: 18.04.2021).

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/diplomnaya-rabota/172661>