

**Локализация единиц лексико-семантического поля "Холодное оружие" в серии компьютерных игр "Ведьмак"**

**Научный руководитель – Бакулев Алексей Валентинович**

***Смирнова Анна Георгиевна***

*Студент (магистр)*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

*E-mail: dwis-conque@yandex.ru*

В настоящее время тема локализации видеоигр привлекает всё большее внимание переводчиков, лингвистов и людей, увлекающихся компьютерными играми в целом и их переводом в частности. Интерес к данной теме обусловлен не только ростом рынка, улучшением технических и визуально-эстетических аспектов видеоигр, но и их разноплановостью, обилием различных жанров.

Столь особенная, представляющая собой органичный «сплав» разных элементов - от обычной текстовой составляющей до четко проработанной аудио-визуальной и текстовой составляющей [1] - продукция диктует необходимость в переводе с целью повышения количества продаж в других странах. А. Косталес считает, что профессионально выполненная локализация, непосредственно влияет на рост продаж видеоигры. [2] Локализация - это процесс работы с продуктом, в который включены перевод и адаптация. В процессе локализации продукт может быть изменен не только в текстовой форме, но и адаптирован под особенности принимающего рынка. Адаптация может быть языковой, культурной и юридической, однако она не должна нарушать стилистику и атмосферу игрового процесса, адаптация лишь помогает продукту принять такой вид, чтобы пользователь думал, что игра создана на его родном языке.

Объект исследования - лексико-семантическое поле «Холодное оружие». Под семантическим полем подразумевается «группа слов одного языка, достаточно тесно связанная друг с другом по смыслу» (Ю.Н. Караулов) [3]. Предметом исследования является серия компьютерных игр «Ведьмак». Изучение локализации лексико-семантического поля «Холодное оружие» является актуальным, поскольку данное поле является неисследованным в российской науке, что отражается на качестве перевода и локализации. Во всех трех частях было проанализировано 199 элементов оружия. Ввиду того, что некоторые названия лишь являются вариациями одного и того же оружия, названия-дубли не рассматривались.

При исследовании лексико-семантического поля «Холодное оружие» в серии видеоигр «Ведьмак» были использованы следующие приемы перевода: 1) опущение; 2) добавление; 3) конкретизация; 4) генерализация; 5) беспереводное заимствование; 6) транскрипция и/или транслитерация 7) калька; 8) полукалька; 9) описательный перевод; 10) освоение; 11) введение неологизма.

Указанные преобразования и приемы были адаптированы из учебного пособия С.И. Влахова, С.П. Флорина «Непереводимое в переводе» и книги А.Л. Бурака «Перевод и межкультурной коммуникации-1, Слова».

В ходе исследования лексико-семантического поля «Холодное оружие» в серии игр «Ведьмак» можно выделить следующие примеры:

Для перевода названия «*Sword of the Dun Banner*» - «*Меч бурой хоругви*» - была использована конкретизация, так как banner все таки имеет более широкое значение - «знамя», а «хоругва» - это именно религиозное знамя, локализаторы также передали данное словосочетание калькированием.

В ходе рассмотрения методов, используемых при локализации, было установлено непоследовательность в переводе необычных имен собственных мечей. Некоторые названия мечей передаются методом транскрибирования, *Ard'aenye* - *Ард'энье*, *Naevde Seidhe* - *Нэвд Суд*. При локализации “Ведьмака” переводчики также использовали метод беспереводного заимствования для перевода некоторых единиц, чего не было обнаружено при исследовании локализации оружия видеоигры “Hearthstone” [4]. Так, название оружия “*Casus Foederis*” имеет устоявшееся значение, буквально «случай договора», юридический термин, используемый для обозначения ситуации, требующей приступить к выполнению обязательств государства об оказании взаимной помощи по союзному договору.

Были выявлены и другие непоследовательности в переводе единиц лексико-семантического поля “Холодное оружие”. Так, в одних элементах оружия прослеживается опущение “*Oferi decorated saber* - *Офирский ятаган*”. В то же время, некоторые единицы приобрели дополнительные свойства и качества, например, “*Oferi saber* - *офирская длинная сабля*”. Трудно объяснить, чем руководствовались переводчики при локализации данных видов оружия. При сравнении “*Oferi decorated saber*” и “*Oferi saber*”, не ясно, почему в одном случае выбор переводчиков пал на использование опущение, а в другом случае на добавление. Не лишним будет еще раз отметить, что в оригинале эти единицы представлены одним видом оружия - *saber*, в то время как в русской версии “Ведьмака” *saber* была переведена и как “*ятаган*”, и как “*сабля*”. Разница же в этих двух видах холодного оружия в том, что ятаган - режущее клинковое холодное оружие с изогнутым однолезвийным клинком внутренней заточки и с раздвоенным в головке череном, а “сабля” - холодное клинковое оружие с загнутым (не изогнутым) однолезвийным клинком, крестовиной, перекрестьем и череном со слегка загнутой головкой. Дополним, что разница также видна, когда пользователь обращается к визуальной составляющей в игре.

Можно заключить, что на первый взгляд перевод лексико-семантического поля “Холодное оружие” в видеоигре “Ведьмак” выполнен адекватно, поскольку выполняет свою основную функцию - доводит до игрока понимание, с каким оружием он имеет дело, разделяя, в общих чертах, классификацию оружия по семействам. Тем не менее, при более детальном изучении становится понятно, что переводчики не обладали необходимой глубиной познания в специфике данной работы, поскольку многие названия переведены лишь приблизительно, самовольно, и не соответствуют названию, данному в оригинале игры. Остаётся неясным, что помешало переводчикам употребить соответствующее название или эквивалент, поскольку многие слова, имеющие перевод в русском, переведены неточно и вольно, и, в итоге, целые “семейства” оружия оказались переведены ошибочно.

### Источники и литература

- 1) Смирнова А.Г. Проблема языковой локализации видеоигр (на примере онлайн игры “Overwatch”) // Учёные Записки Ульяновского государственного университета . – Ульяновск : Ульяновский государственный университет (Ульяновск), 2019. — С. 99-101.
- 2) Costales A.F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization [Text] /A.F. Costales // Universidad de Oviedo (Spain) - 2012. - P. 390-404.
- 3) Караулов Ю.Н. Структура лексико-семантического поля // Филологические науки. 1972. № 1. С. 57-68.
- 4) Смирнова А.Г. Локализация хремотонимов в ономастическом пространстве видеоигр (на материале игры “Hearthstone”) // Пространство научных интересов: иностранные языки и межкультурная коммуникация – современные векторы развития и перспективы. — М. : Из-во ООО «Буки Веди», 2019. — С. 312-321.