

Мерляк С. Е.

ОШИБКИ ПЕРЕВОДА ИГРОВОГО КОНТЕНТА (НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ ИГР BLIZZARD ENTERTAINMENT)

Цель работы состоит в том, чтобы выбрать наиболее подходящую классификацию для выявления переводческих ошибок игрового контента, оценить качество локализации продукции мирового лидера в сфере производства развлекательных компьютерных программ компании «Blizzard Entertainment», найти ошибки и неточности и проанализировать их согласно выбранной классификации. Актуальность данной работы связана с тем, что локализация – это процесс, с которым сталкивается каждый разработчик, чьи игры будут продаваться в другие страны. Качество локализации напрямую влияет на восприятие самой игры, а также на удобство использования и продаваемость продукта на рынке. Перевод игры должен полностью передавать смысл оригинального текста, т. к. некачественный перевод может в значительной степени усложнить сам игровой процесс, а также вызвать недовольство игроков и пользователей, что обязательно приведет к снижению продаж игры. Таким образом, актуальность заявленной темы исследования проявляется в наличии прямой связи между качеством локализации и коммерческой составляющей реализации игр как товара.

Ключевые слова: практика перевода, ошибки, классификации переводческих ошибок, локализация.

На сегодняшний день существует большое разнообразие переводческих ошибок. Рассмотрим подробнее выбранную нами классификацию ошибок перевода.

Самой универсальной и часто используемой локализаторами классификацией является классификация ошибок по этапам перевода, на которых они возникают (А. Б. Шевнин, Н. К. Гарбовский), в которой последние делятся на смысловые (ошибки трансляции содержания исходного текста), ошибки понимания и языковые. Смысловые ошибки подразделяются на искажения, неточности и неясности, а языковые – на ошибки лексического, грамматического, стилистического, орфографического и пунктуационного характера. Кроме того, текст перевода может быть охарактеризован в логическом плане как содержащий или не содержащий логические ошибки предметного или понятийного типа (см. рисунок).



Причинами предпочтения данной классификации являются следующие.

1. Данная классификация охватывает языковые ошибки с разных сторон: так, когнитивные несоответствия учитывают смысловой уровень языка, языковые несоответствия учитывают формы репрезентации языка в знаках, а лингвокультурный уровень учитывает различия в прагматике разных языков.

2. Различия в привычках употребления тех или иных языковых конструкций в зависимости от традиции, социокультурных различий.

3. Учитываются этапы образования ошибок, т. е. перевод рассматривается как процесс.

4. Учитываются уровни сложности текста в зависимости от его логико-смысловой структуры.

Критерии, лежащие в основе этих классификаций, рассматривают языковые ошибки с разных сторон, учитывают уровни сложности текста в зависимости от его логико-смысловой структуры. Кроме того, эти критерии играют важную роль в процессе типологизации ошибок перевода.

В ходе данной работы нами было выявлено 100 разноплановых ошибок, которые встретились нам при изучении текстов перевода. Были выделены следующие типы ошибок: смысловые, языковые и логические. Ниже мы рассмотрим примеры наиболее интересных ошибок.

1. Когнитивные ошибки

1.1. Искажения

1. «...Если ты мне сможешь отсюда выбраться, мой отец щедро тебя наградит! А потом можешь заняться поисками Чо'вара».

Текст оригинала: «If we live through this, my father will no doubt give you the big reward! As soon as I'm free, seek him out».

Здесь под «seek him out» подразумевается то, что после освобождения Корки нам следует отправиться к его отцу за наградой, а не «заняться поисками Чо'вара». Таким образом, был нарушен смысл предложения, что привело к трудностям восприятия и выполнения задания.

1.2. Неточности

1. Задание «Отшельник». Из описания: «Отправляйся туда и разузнай, в чем дело. И кто живет в башне – люди или нежить». В оригинале: «go check it out and make sure what ever'sin there is human», т. е. «Отправляйся туда, проверь доклады и убедись, что обитатель башни принадлежит к людскому роду».

В данном переводе переводчики решили выдумать часть контекста. В оригинальном варианте про нежить – ни слова. Обитатель башни принадлежит к людскому роду – это и означает, что в доме нет нежити. Таким образом, переводчики исковеркали смысл оригинала, однако это не привело к трудностям во время игры.

2. Карта *Far Sight* переведена буквально. *Far* здесь употребляется в том же значении, что и в *Far See* – провидец. Соответственно, карта должна называться не *Дальнее Зрение*, а *Ясновидение*.

1.3. Неясности

1. «Безопасный путь проходит по радуге» (The top of the rainbow contains the safe path). Описание: При прохождении квеста среди прочих ребусов есть комната, пол в которой окрашен попеременно красным и синим цветом. На каждом повороте нужно выбрать нужный путь, руководствуясь подсказкой на табличке. Надпись, как видно, двусмысленная, никакого предпочтения красному или синему цвету не дает.

В данном переводе было пропущено слово «вершина» (top), что привело к нарушению смысла предложения, а также не позволило игроку найти правильное решение для головоломки (нарушено прагматическое воздействие текста на сознание его получателя).

2. Языковые ошибки

2.1. Лексические ошибки

1. После квеста разыгрывается длинная сцена. И в ней мы можем наблюдать несколько переводческих ошибок: «Is there a doctor in the house?» перевели как «Есть в этом доме доктор?», хотя «in the house» это идиома, которая так не переводится.

2. «Everyone clear!» перевели «Все чисто!» вместо «Разойдитесь!». «Come on! Clear!» перевели «Заходим! Чисто!» вместо «Ну давай же! Разряд!». «Damm it, Boots, I'm a doctor not a Priest! Clear!» как «Черт возьми, Прибылец, я врач, а не священник! Прочь!!!» должно быть не «Прочь!», а «Разряд!».

В данном примере мы можем наблюдать, как неверный подбор синонимов полностью искажает смысл данного контекста, что существенно затрудняет процесс игры.

2.2. Грамматические ошибки

1. Квест «Прислужники Терадрас в Мародоне». При получении задания текст начинается со слов: «Моя была возлюбленная принцесса Терадрас воспользовалась своей невиданной силой...».

Princess Theradras, my former mate, has used her enormous power to corrupt the very nature of Maraudon.

Корректирующий перевод: Моя бывшая возлюбленная, принцесса Терадрас, воспользовалась своей невиданной силой, чтобы поразить самую суть Мародона.

Данный перевод является примером комплексной ошибки. Во-первых, фраза *former mate* была неверно переведена переводчиком, как *моя была возлюбленная*. Из-за этой ошибки нарушился смысл предложения. Данная ошибка не повлияла на игровой процесс, но синтаксическое построение фразы пострадало.

2.3. Орфографические ошибки

1. Задание «Погром в Калдее», реплика монаха:

«Мы напугали Белиала. Он готов сровнять весь город с землей, только бы остановить нас».

(В оригинале: «Belial is desperate. If he must, he will bring down the entire city to stop us».)

Слово *сравнять* должно быть написано через букву *a*.

2. Предмет «Нож для выживания Кишана».

«Компас всё еще работает!» – слово *компас* пишется с одной *с*.

В данном переводе мы видим пример комплексной ошибки. Нарушена орфография и согласование падежей русского языка, что свидетельствует о том, что переводчик не владеет в должной мере языком, на который выполняет перевод.

2.4. Пунктуационные ошибки

1. Текст при сдаче квеста. Дрней говорит: «Хмм, да, возможно я мог бы вам помочь. Когда я был в Нордсколе, а помог народу Валгарда...»

После *возможно* должна быть запятая: это слово выделяется с обеих сторон. Вместо *а помог*, должно быть, *я помог*.

2. Задание «Триумфальное возвращение». Когда сдаешь квест Соломону: «только их мы и нашли когда исследовали всё озеро». После *нашли* нужна запятая. Следующее предложение: «По словам Тротмана Кишану хотелось, чтобы тебе, как единственному выжившему из команды «Браво» досталось что-нибудь из этих предметов». В данном случае нужна запятая, после *Тротмана* (это вводная конструкция). Еще одна должна быть после названия команды «Браво».

2.5 Стилистические ошибки

1. Задание из серии Легенда о Сталване. На четвертой странице написано: «Я приеду, чтобы встретиться с тобой». Письмо, по идее, адресовано работодателю, к которому на предыдущей странице автор писем обращается на «вы».

В данном переводе возникла такая ошибка, потому что переводчик не совсем удачно перевел личное местоимение *you*, что привело к нарушению логичности и стилистики предложения.

2. Квест для Орды «Пища зла». В подсказке к квестовому предмету «Факел Эданы» написано: «От брошенного факела *занимается* пожар».

В данном примере слово «занимается» необходимо заменить на «разгорается», т. к. слово *занимается* является словом книжного стиля, которое редко употребляется в обыденной речи.

3. Логические ошибки

3.1 Ошибки предметного типа

1. Эпическая карта у шамана «Молот Рока». Описание карты: «Это легендарное оружие подарил Траллу Оргирим Молот Рока. Совпадение имен – чистая случайность». Так вот, имя «Молот Рока» передается от отца к сыну, это фамильное имя рода, у которого хранится Молот Рока. Данный пример является ярким примером логической ошибки, т. к. переводчик не разобрался должным образом с историей игры и выполнил перевод, который противоречит хронологии событий. Однако на игровой процесс данная ошибка существенно не повлияла.

2. Аббревиатура PvE расшифрована как Player Versus Enemies (игрок против врагов), хотя все источники, которые нам встречались, дают расшифровку Player Versus Environment (игрок против окружающей среды). В данном случае переводчик не проанализировал заранее закреплённый словарь терминов, что привело к грубейшей ошибке и полному искажению смысла оригинала.

3.2 Ошибки понятийного типа

1. Горацио Лейн: «Почему ты хочешь убить всех Хмуробровов?» В данном примере нарушены нормы русского языка, а именно согласование времен. Это связано с тем, что на момент диалога Хмуробровы уже были мертвы. Поэтому правильный перевод: Почему ты убил всех Хмуробровов?

2. Пылевые топи, задание «Битва с властителем Мок'Морокка», при сдаче квеста npc Драз'Зилб говорит: «[о Мок'Морокке]... бежал как испуганный младенец при виде розги». Нецелесообразность использования архаизма: в древнерусском языке слово *младенец* означало *ребенок* (еще в текстах XVII в. оно использовалось в таком значении), но в современном русском языке оно уже давно не используется в этом значении. Тем более, что в оригинале вообще стоит «That cowardly fat mass Mok'Morokk fled like a scared child». В данном случае добавление про розги излишне, кроме того, «child» в данном случае лучше перевести как «ребенок».

Благодаря выбранной классификации нам удалось провести исследование и выявить ошибки в серии игр «Blizzard Entertainment»: когнитивные, языковые и логические.

Данные исследования позволяют нам говорить о том, что в настоящее время наблюдается стойкая тенденция к улучшению переводов, что не остается незамеченным со стороны игроков. Это может свидетельствовать о том, что переводчики данной серии игр очень ответственно относятся к своей работе. То же самое можно сказать и о корректорах.

В завершение хотелось бы отметить, что «избежать ошибок при переводе практически невозможно, но вот свести их к минимуму – всегда возможно. Для этого требуется не только талант и высокое мастерство переводчика, но и умение найти важнейшие нити, нити, которые пронизывают весь текст перевода. И если эти нити будут логично, ясно и красиво вплестаться в текст перевода, то, бесспорно вы достигли успеха» [1, с. 109].

Список использованных источников

1. Зинovieва Т. А., Никулина Н. Ю. Переводческая ошибка. Понятие, причины, классификация // Современная филология (II): мат-лы междунар. заоч. науч. конф. – Уфа, 2013. – С. 107–109.

Научный руководитель С. А. Песоцкая, канд. филол. наук, доцент ТПУ

Мерлян С. Е., студент

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: sergey.merlyan@aiesec.net

Merlyan S. E.

TRANSLATION ERRORS OF GAMES CONTENT (ON THE MATERIAL OF SERIES OF GAMES BLIZZARD ENTERTAINMENT)

The purpose of this paper is to choose the most appropriate classification of translation errors game content, assess the quality of the localization of products world leader in the production of entertainment software company «Blizzard Entertainment», find errors or omissions and to analyze them according to the selected classification. The relevance of this work is related to the fact that localization - the process faced by each developer whose games will be sold to other countries. Quality localization directly affects the perception of the game, as well as usability and marketability of the product on the market. Translation of the game is to completely transfer the meaning of the original text, as low-quality translation can greatly complicate the gameplay, as well as players and annoy users, which will necessarily lead to a decrease in sales of the game. Thus, the topical application of the research topic is manifested in the presence of a direct link between the quality of the localization and the commercial component of the implementation of the games as a commodity.

Keywords: *practice of translation errors, classification errors of translation, localization.*

Merlyan S. E., student
National Research Tomsk Polytechnic University
E-mail: sergey.merlyan@aiasec.net

Крупницкая Д. Е.

СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ РУССКОГО НАЦИОНАЛЬНОГО КОЛОРИТА В НЕМЕЦКОМ АВТОПЕРЕВОДЕ «СКАЗКИ ОБ ИВАНЕ ЦАРЕВИЧЕ И СЕРОМ ВОЛКЕ» В. А. ЖУКОВСКОГО

Автоперевод сказки В. А. Жуковского представляет особую ценность с точки зрения переводоведения, лингвистики и истории русско-европейских литературных связей. Цель исследования – рассмотрение переводческих техник соавторов с точки зрения их адекватности для потенциального немецкого читателя с учетом взвешенных фоновых знаний о культуре России. Сравнительно-сопоставительный анализ русского оригинала и немецкого перевода позволяет сделать выводы о типологии переводческих трансформаций в отношении лексики с ярко выраженной национальной спецификой. Наиболее отчетливо это проявляется в образах, ономастике, бытовых реалиях и фразеологических единицах.

Ключевые слова: *автоперевод, сказка, Жуковский, фольклор, ономастикон, национальный колорит, фразеологизм, идиома.*

«Сказка о Иване царевиче и Сером Волке» – итоговое произведение Жуковского в жанре литературной сказки, восходящее к русским сказочным сюжетам. Из шести таких сказок Жуковского первая из них – сказка «О царе Берендее» (1831). Сказка вызвала несомненный интерес у современников, однако немецкий перевод этого произведения, представляющий собой ценнейший материал, до сих пор не получил какого-либо освещения. С. В. Березкина в комментарии к произведению в «*Полном собрании сочинений и писем Жуковского в 20 томах*» [1] указывает, что сказка вышла в свет в 1852 г. в переводе Юстинуса Кернера на немецкий язык. Однако это неверно. Ю. Кернер был другом Жуковского, но не являлся переводчиком его творчества. Кернер известен как популяризатор, также как издатель его сочинений в Германии: в двух из них был опубликован немецкий перевод сказки. Первая публикация была осуществлена в рамках сборника «*Ostergabe für das Jahr 1850*» (Karlsruhe, 1850).

Известно, что переводчиком сказки выступил приближенный великого герцога баденского Леопольда, видный политический деятель и писатель-историк Георг Генрих Криг фон Хохфельден (Georg Heinrich Krieg von Hochfelden, 1798–1860). Жуковский и Криг тесно общались, результатом проведенных вместе вечеров, очевидно, и стал выпущенный к празднику Пасхи сборник немецких стихов. Однако немецкий генерал-майор не являлся единственным и полноправным переводчиком сборника: Жуковский и его жена выполнили для него черновой прозаический перевод стихотворений, которые он, в свою очередь, переложил на язык немецкой поэзии. Поэтический перевод был одобрен русским поэтом, который принимал в процессе переложения сказки на язык немецкой поэзии непосредственное участие.

Второе издание «*Das Märchen von Iwan Zarewitsch und dem grauen Wolfen dem russischen Dichter Joukowsky, mit einem Vorwort von Justinus Kerner*» (Stuttgart, 1852) должно было представить Жуковского широкому кругу читателей при посредничестве хорошо известного в Германии издателя и литератора. «Сказка» являлась единственным подходящим для этой цели материалом – как самое крупное из полностью переведенных к тому времени на немецкий язык и самое интересное для иностранной культуры оригинальное романтическое произведение русского поэта. Кернер цитирует в своем предисловии основную часть текста переводчика «Сказки», заключив ее в кавычки. Кроме того, он напрямую заявляет в своем вступительном слове: «Перевод сказки (предназначенный изначально только для узкого круга друзей) выполнен одним из немецких друзей Жуковского, который просил его согласия на дальнейшую публикацию»