

Елизавета Андреевна Гусенкова,
*студентка 3-го курса
Уральского гуманитарного института
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

ПЕРЕВОД ВИДЕОИГР: ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ (на примере игры «Ведьмак-3: Дикая охота»)

Аннотация. В статье рассматриваются основные сложности и перспективы, связанные с переводом видеоигр, а также предлагаются дальнейшие направления научной работы в этой области.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, видеоигра, дубляж, аудиовизуальное произведение.

Elizaveta Gusenkova,
*undergraduate student of the 3rd year
Ural Institute for Humanities
Ural Federal University
named after the first President of Russia B. N. Yeltsin*

VIDEOGAME TRANSLATION: CHALLENGES AND PROSPECTS (case study of the Witcher 3: Wild Hunt)

Abstract. The paper is focused on the main challenges and prospects of videogame translation. It also offers new directions for the studies in this field.

Keywords: audiovisual translation, videogame, dubbing, audiovisual work.

В современном мире все большую популярность набирает аудиовизуальный перевод [1]. Сегодня есть множество научных работ, посвященных проблемам перевода кинофильмов, мультфильмов и др., однако вопросам перевода видеоигр уделялось не так много внимания [2].

Во-первых, сегодня при переводе видеоигр сложно избежать контекстуальных ошибок. Это связано с тем, что у переводчиков зачастую нет возможности увидеть готовую игру (т. к. разработчики редко предоставляют доступ к ней) и ознакомиться с невербальным контекстом, который крайне важен при переводе аудиовизуальных произведений [3]. Перевод часто делается «вслепую», и ошибки в нем могут привести к нарушению восприятия игры.

Из игры «Ведьмак-3: Дикая охота» мы выбрали один из примеров неточности перевода, связанный с незнанием контекста. Один из героев спрашивает:

1а. *Finally find you two! Enjoying yourselves?* [4, pt. 44, 1:26:20]

Игроку предлагаются следующие варианты ответа на этот вопрос:

1б. *Yes / No / Get the horses?*

В русском переводе вопрос формулируется через отрицание, что затрудняет понимание, т. к. переводчик не учел варианты ответа, данные на этот вопрос, или даже не знал, что ответ предполагает выбор игрока:

2а. *Наконец-то я вас нашел! Не скучаете тут?* [5, 8:05:50]

2б. *Да / Нет / Ты раздобыл коней?*

Более удачным переводом фразы «*Enjoying yourselves?*», на наш взгляд, был бы «*Весело вам тут?*», т. е. вопрос без отрицательной частицы, которая порождает двусмысленность при необходимости ответить на него.

Во-вторых, в русскоязычной версии «Ведьмака» выявились проблемы дубляжа видеоигр. Аудиодорожки часто ускорялись или замедлялись, чтобы синхронизировать время произношения и движение губ, что приводило к неестественному тону речи героев. Мы проанализировали 50 таких реплик на русском языке: 41 (82 %) реплика была ускорена, 9 (18 %) — замедлены, что объясняется различной типологией английского и русского языков, в частности различной слоговой структурой, что играет большую роль при дубляже. Например, количество слогов русскоязычной реплики могло превысить количество слогов англоязычной в два раза:

3а. *Желаю, чтобы и ты когда-нибудь удостоился этой чести* (20 сл.) [6, 5:16:16].

3б. *I hope it'll bless you with its warmth one day* (10 сл.) [4, pt. 7, 46:50].

Таким образом, игровая индустрия находится в поиске оптимальных подходов к переводу видеоигр, что в т. ч. открывает большие перспективы для научных исследований, которые при этом имели бы практическую значимость [7].

Литература

1. Козуляев А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // XVII Царскосельские чтения. СПб. : Ленингр. гос. ун-т им. А. С. Пушкина, 2013. Т. I. С. 374–381.
2. Козуляев А. В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу (английский язык) : дис. ... канд. пед. наук // Диссертационные советы при РУДН. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=21&mod=dis&dis_id=2599 (дата обращения: 20.01.2021).
3. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // Journal of specialised translation. 2006. Vol. 6. P. 10–21.
4. Witcher 3 Playthrough // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list> (date of access: 20.01.2021).
5. Фильм «Ведьмак-3: Дикая охота». Часть 2 (полный игрофильм, весь сюжет) // YouTube. URL: <https://youtu.be/SZvEJcFp8OI> (дата обращения: 20.01.2021).
6. Фильм «Ведьмак-3: Дикая охота». Часть 1 (полный игрофильм, весь сюжет) // YouTube. URL: <https://youtu.be/GCIvkzObSZE> (дата обращения: 31.10.2020).
7. Baños R., Diaz-Cintas J. Language and Translation in Film: Dubbing and Subtitling. URL: https://www.researchgate.net/publication/322808121_Language_and_Translation_in_Film_Dubbing_and_Subtitling (date of access: 20.01.2021).