Прохоров Ю.Е. Действительность. Текст. Дискурс. – М. : Флинта : Наука, 2004. – 222 с.

Супрун А.Е. Текстовые реминисценции как языковое явление // Вопросы языкознания. – 1995. – № 6. – С. 17–29.

Телия В.Н. Метафора как модель смыслопроизводства и ее экспрессивно-оценочная функция / В.Н. Телия // Метафора в языке и тексте. М.: Наука, 1988. – С. 26-52.

Гудков Д.Б. и др. Некоторые особенности функционирования прецедентных высказываний / Д.Б. Гудков, В.В. Красных, И.В. Захаренко, Д.В. Багаева // Вестник Моск. ун-та. Сер. 9. Филология. – 1997. – № 4. – С. 106–118.

PRECEDENTIAL SAYINGS IN THE ROCK OPERA *JESUS CHRIST SUPERSTAR* LIBRETTO AND TRANSLATION THEREOF

The paper attempts to investigate precedent biblical sayings in the intertextual libretto of the rock opera *Jesus Christ Superstar* by Andrew Lloyd Webber and Tim Rice. We consider the peculiarities of religious discourse phenomena appearing in an unexpected stylistic context and discuss translations of such intertextual inclusions.

Key words: precedent sayings; intertextuality; precedent phenomena translation.

УДК 81’25

К ВОПРОСУ О ЛЕКСИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМАХ ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «GENSHIN IMPACT»)

В.А. Хасанова
Научный руководитель: А.С. Поршнева,
доктор филологических наук, профессор (УрФУ)

На материале видеоигры «Genshin Impact» и ее перевода на русский язык выявляются лексические трудности и анализируются переводческие решения, дается оценка эквивалентности перевода, составляются рекомендации для переводчика.

Ключевые слова: перевод; локализация видеоигр; лексические проблемы; “Genshin Impact”.

В настоящее время с развитием интернета и компьютерных технологий популярность компьютерных игр, в особенности видеоигр, растет очень быстрыми темпами, что увеличивает потребность в переводе [Шаляпин 2019]. Благодаря этому возник такой термин, как локализация – «процесс, включающий в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться» [Esselink 2000: 3] (здесь и далее англоязычная литература цитируется в нашем переводе. – *В.Х.*). Некачественно выполненная локализация может вызвать недовольство игроков и сказаться на продаже игры в регионе, под условия и особенности которой изменялся оригинальный текст [Esselink 2000: 192].

Материалом нашего исследования стала популярная видеоигра “Genshin Impact”, которая относится к жанру Role-play game. Между персонажами происходит большое количество диалогов, текст эмоционально и стилистически окрашен, следы устной неформальной речи явственно ощутимы.

Игра позволяет прослушать реплики персонажей в специальном меню и увидеть их перевод. У этого раздела есть специальное оформление: он имитирует диалог, где главный герой задает персонажам игры одни и те же вопросы (приветствие, хобби, переживания, отношение к другим героям), и они отвечают на них в присущей им манере.

Для анализа были взяты реплики персонажей разного происхождения, возраста, социального статуса и региона проживания, а также набор достижений. Авторство переводов игры не указывается.

Мы проводили анализ переводов в следующей последовательности:

1) определение экстралингвистических факторов, влияющих на речь персонажа (возраст, пол, происхождение, характер);
2) отбор единиц, которые представляют лексическую трудность при переводе;
3) анализ способов и приемов, использованных переводчиком;
4) оценка эквивалентности перевода в целом.

Первый набор реплик, выбранный для анализа, был взят из диалогов с Фишль (настоящее имя – Эми). У этой героини не было друзей – и ради того, чтобы избавиться от душевных страданий, она украла личность принцессы из своей любимой книги «Цветы для принцессы Фишль». В истории персонажа также отмечается, что у окружающих есть специальный «словарь для общения с Фишль», так как ее речь очень сложно понимать из-за витиеватости и специфического выбора лексических единиц. Стоит также обратить внимание на то, что «Цветы для принцессы Фишль» в мире «Genshin Impact» – это произведение для детей с присущей ему гиперболизацией, а вне игры эта книга высмеивает высокий слог классической немецкой литературы и иронизирует над ней (цветы в названии книги могут быть отсылкой к голубому цветку из романа Новалиса «Генрих фон Офтердинген»).

Oh, the sun’s out – *cough* Um… This meteorological transformation is most splendid! Like a felicitous twist fate in the face of certain doom.

О, солнце вышло… Кхм, свет, мгновенно сменяющий тьму дождевых облаков, подобен удачному повороту судьбы. Так возрадуйтесь же!

Первая реплика четко разделяется на две части. Сначала героиня говорит от своего лица, а после тире – от лица принцессы, чей образ она взяла. Фишль периодически выходит из образа, а для обозначения возвращения в этот образ в оригинальном тексте используется тире. Паузу во время запинки заменяют кашель и междометие *um*. Вторая часть

реплики, произнесенная уже от лица принцессы, насыщена лексикой с книжной и формальной окраской.

Первое, что бросается в глаза в предложенном переводе, – это заметное сглаживание при переключении личностей. Переводчик оставил междометие *um*, которое передал как «кхм» (в других репликах оно передается так же, поскольку важно сохранить маркер этого переключения), при этом опустив тире. Мы считаем это совершенно неоправданным, поскольку тире – тоже маркер: пунктуационный.

Еще более важным моментом нам представляется смена стилистики, которая происходит при переключении личностей. Первая часть реплики, которую произносит Эми, стилистически нейтральна – и это переводчик успешно сохраняет. Что касается стилистики второй части, то это достаточно возвышенная книжная речь, причем с элементами пародии на высокий стиль. Мы убеждены, что пародийность здесь обеспечивается с помощью словосочетания *meteorological transformation* ‘метеорологическая трансформация’. Что же касается перевода, то в нем сохранена возвышенная тональность, но полностью потерян элемент пародии.

Мы считаем, что сохранить обозначенные стилистические особенности мог бы следующий вариант перевода:

Кхм… луч солнца, *ликвидировавший* непроглядную тьму, ласкает мой душевный мир, словно неожиданная милость судьбы перед лицом неминуемой гибели.

Добавление в перевод канцеляризма *ликвидировавший* позволяет сохранить стилистический разнобой, который мы наблюдали в оригинале.

В целом Фишль – это героиня, речь которой в переводе часто страдает потерей экспрессивности. Разберем следующий пример:

I hear the voice of fate, speaking my name in humble *supplication*…
Я слышала голоса судьбы, нашептывавшие мне мое имя…

Мы считаем эту реплику экспрессивной из-за наличия в ней слова *supplication*, которое Кембриджский словарь считает канцеляризмом [CD: URL]. Мы снова наблюдаем здесь ту же самую стилистическую несочетаемость, которая была и в предыдущем примере. Переводчик же приводит фразу к единому стилистическому знаменателю – к высокому стилю. Помимо этого, переводчик меняет локализацию событий во времени: в оригинале героиня говорит о себе в настоящем времени, а в переводе – в прошлом. Здесь мы также предлагаем вариант эквивалентного перевода:

Мною слышим голос судьбы, что смиренно взывает к моему имени…

Мы сохраняем стилистический разнобой за счет пассивной конструкции *мною слышим*, искусственность которой, с нашей точки

зрения, отсылает к формально-юридическому дискурсу.

Следующая реплика Фишль отражает ее переживания о товарищах из гильдии Искателей Приключений.

Fischl: I do worry about the well-being of my retinue during my *impromptu absence*…
Oz: I'm sure the good people of the Adventurers' Guild are absolutely fine, *mein Fräulein*.

Фишль: Меня терзает беспокойство о свите, *которую мне пришлось оставить*…
Оз: Не стоит беспокоиться, *миледи*. С людьми из гильдии Искателей Приключений все будет в порядке.

Здесь особую сложность при переводе составляют словосочетание *impromptu absence* и обращение *mein Fräulein*.

Словосочетание *impromptu absence* – это пример иронии и излишнего усложнения в речи Фишль, которое дословно переводится как «вынужденное отсутствие» и содержит в своем составе латинское слово (*impromptu*), не вполне усвоенное английским языком. Переводчик удачно трансформировал начало предложения, учитывая характер героини (*I do worry about the well-being of my retinue* – «Меня терзает беспокойство о свите»), но это вызвало синтаксические трансформации во второй части предложения и опущение семы 'незапланированность, спонтанность'. Тем не менее, ирония в словах Фишль в переводе сохранилась.

Иноязычные вкрапления создают дополнительные проблемы для переводчика [см.: Алексейцева 2017], который должен решить, оставлять ли данный элемент неизменным, добавить сноску (что сделать невозможно, так как условия локализации игры "Genshin Impact" не позволяют добавить переводческий комментарий) или подобрать аналог. Обращение *mein Fräulein* было локализовано переводчиком как «миледи», что является ошибкой. Мондштадт – это регион, образ которого основан на реальной Германии, и английское обращение от немца – это грубая ошибка, которая к тому же стирает национально-культурную окраску слов героя. В данном случае верным решением было бы оставить оригинальное иноязычное вкрапление, которое присутствует и в английском языке.

Помимо персонажей, важным компонентом игры являются достижения. Это короткие задания в играх, за выполнение которых игрок вознаграждается «трофеем» с лаконичным названием, которое, как правило, эмоциональна окрашено, а в некоторых случаях содержит отсылки к прецедентным феноменам культуры (текстам песен и так далее). Разберем следующий пример:

Boared to Death
В десять лет я почти одолел дикого кабана

В оригинале мы видим название, построенное на игре слов. Фонетически оно соответствует фразе *bored to death* – 'утомленный до

смерти’ или ‘скука смертная’. Авторы добавляют туда букву «а», так что в корне этого причастия появляется *boar* ‘кабан’. Как мы видим, переводчик сохранил кабана, но этот вариант нельзя назвать лаконичным. Более того, мы убеждены, что переводчик не считал заложенную здесь отсылку. Достижение «boared to death» появляется в момент гибели персонажа, причем гибели достаточно нелепой. В более ранней игре GTA San Andreas, которая стала культовой, в аналогичный момент появлялась надпись «wasted». В русскоязычную интернет-культуру эта картинка вошла с надписью «потрачено» и закрепилась в качестве мема. С нашей точки зрения, чтобы эту отсылку сохранить, можно было бы перевести *boared to death* как «закабанено».

Название следующего достижения фонетически соответствует фразе *Rise and Shine* ‘проснись и пой’:

Rise and Shrine
Путеводитель по необитаемому острову

С добавлением авторами буквы «r» значение второго глагола меняется до неузнаваемости: он становится существительным со значением ‘усыпальница’. Логику переводчика восстановить непросто, но мы предполагаем, что он ориентировался на способ получения этого достижения: необходимо найти все святилища на острове. Помимо этого, могла сыграть свою роль и ассоциативная цепочка «усыпальница – сокровища – пираты – необитаемый остров». Вариант «путеводитель» приемлем в данном контексте, но в оставшейся части есть грубая ошибка: остров Ясиори обитаем.

Мы считаем, что хотя бы попытаться сохранить игру слов все-таки стоит, поэтому мы предлагаем вариант *усыпан усыпальницами*, который сохраняет как принцип шутки, построенной на игре слов, так и значение самого достижения.

По итогам работы с нашим материалом мы можем сформулировать рекомендации для переводчиков видеоигр. Во-первых, перевод должен быть гендерно нейтральным, так как в самом начале игроку дается герой на выбор: Путешественник или Путешественница. Во-вторых, в переводе должны отражаться особенности речи говорящего, например, покашливания или смех. В-третьих, должно учитываться происхождение персонажа (в игре присутствуют семь регионов, в каждом из которых узнаваема та или иная культура). Мы не можем ожидать, что игра слов будет сохраняться в ста процентах случаев, однако имеет смысл компенсировать ее потерю в другом фрагменте игры. И, наконец, переводчику необходимо считывать многочисленные аллюзии и отсылки, для чего требуется обширный культурологический и литературный кругозор. Воссоздание эмоций и погружение в мир игры – это главная

задача локализации, с которой переводчики игры справились не во всех случаях.

Список литературы

Алексейцева Т.А. Иноязычные вкрапления в переводе // Проблемы современной науки и образования. – 2017. – № 1 (83). – С. 80–83.

Шаляпин А. Google: российский гейминг рос в два раза быстрее мирового. – 7 февраля 2019 [электрон. ресурс]. – Режим доступа: https://gmbox.ru/materials/39612-google-rossiyskiy-geyming-ros-v-dva-raza-bistree-mirovogo (дата обращения: 19.01.2022).

CD – Cambridge Dictionary [electronic resource]. – Mode of access: https://dictionary.cambridge.org/ (дата обращения: 19.11.2021).

Esselink B. A Practical Guide to Localization. – Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.

REVISITING LEXICAL ISSUES OF GAME LOCALIZATION (BASED ON *GENSHIN IMPACT* VIDEO GAME)

The article is devoted to the Russian localization of a game *Genshin Impact*. The research is focused on lexical issues of game localization, lexical changes in a process of localization, and assessment of adequacy. Recommendations for localization improvement are also provided in the article.

Key words: translation; game localization; lexical issues; *Genshin Impact*.

УДК 81’34

ФОНОСЕМАНТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПЕРЕВОДА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА

К.В. Мурашкина
Научный руководитель: С.М. Тиллоева,
доктор филологических наук, профессор (УрФУ)

В статье рассматриваются вопросы теории фоносемантики и ее проявления в английской литературе. Особое внимание уделяется анализу и классификации средств звуковой аттракции на примере всемирно известной баллады из известного произведения Льюиса Кэрролла. Автор статьи также поднимает вопрос о возможности сохранения средств звукового символизма на уровне сложного поэтического текста при переводе на русский язык.

Ключевые слова: фоносемантика; звукопись; звукоизобразительность; звукосимволизм; звукоподражание; фоностилистика; звуковая аттракция; суггестия; перевод.

Фоносемантике как научной дисциплине, изучающей влияние звуков на смысл произносимых слов, а также на отношение носителей языка к словам, которое устанавливается на неосознанном уровне, в последние годы уделяется большое внимание. В основе фоносемантики лежит гипотеза о том, что звуки, из которых складываются слова, непроизвольны